

Biroul permanent al Senatului

L. 501 / S. 10. 2022



# Parlamentul României

## Senat

Comisia pentru comunicații,  
tehnologia informației și  
inteligență artificială  
Nr.LXIX/324/04.10.2022

Comisia pentru tineret și sport  
Nr. LXXIII/99/04.10.2022

### RAPORT COMUN

asupra **Propunerii legislative pentru modificarea și completarea Legii 69/2000 a educației fizice și sportului (L501/2022)**

În conformitate cu prevederile art.70 din Regulamentul Senatului, republicat, cu modificările și completările ulterioare, Comisia pentru comunicații, tehnologia informației și inteligență artificială și Comisia pentru tineret și sport, prin adresa nr. **L501/2022**, au fost sesizate de către Biroul permanent al Senatului în vederea dezbaterii și elaborării **raportului comun** asupra **Propunerii legislative pentru modificarea și completarea Legii 69/2000 a educației fizice și sportului**, inițiată de un grup de parlamentari aparținând Partidului Național Liberal.

Propunerea legislativă are ca obiect modificarea și completarea Legii educației fizice și sportului nr. 69/2000, cu modificările și completările ulterioare.

Potrivit Expunerii de motive, „*prin proiectul de act normativ se vor recunoaște în mod oficial sporturile electronice - Esports și se va stabili cadrul legislativ cu privire la activitățile prin care se desfășoară sporturile electronice în România și drepturile de care se bucură persoanele implicate în industria Esports, în special cele privind protejarea muncii lor și a exercitării activității în condiții legale*”.

**Consiliul Legislativ a avizat negativ** propunerea legislativă, conform avizului cu nr. 847 din 19 iulie 2022.

**Consiliul Economic și Social** a avizat negativ cu observații propunerea legislativă, conform adresei nr. 4135 din 05 iulie 2022.

**Guvernul României** susține adoptarea propunerii legislative.

Comisia juridică, de numiri, disciplină, imunități și validări a **avizat favorabil**, cu amendamente admise, propunerea legislativă.

La dezbaterile propunerii legislative au participat, în conformitate cu prevederile art.63 din Regulamentul Senatului, republicat, cu modificările și completările ulterioare, din partea Institutului Sportiv Român, dl Adrian Socaciu, presedinte și din partea inițiatorilor dl Alin Ignat, deputat PNL.

Membrii Comisiei pentru comunicații, tehnologia informației și inteligență artificială și cei ai Comisiei pentru tineret și sport au examinat propunerea legislativă și amendamentele admise la comisia avizatoare și au hotărât, cu **majoritate de voturi**, să adopte un **raport comun de respingere**, însoțit de **amendamente respinse**, care se regăsesc în **anexa** la prezentul raport.

Comisia pentru comunicații, tehnologia informației și inteligență artificială și Comisia pentru tineret și sport supun spre dezbateri și adoptare, Plenului Senatului, **raportul comun de respingere** însoțit de **amendamente respinse**, precum și **propunerea legislativă**.

În raport cu obiectul de reglementare, propunerea legislativă face parte din categoria legilor **ordinare** și urmează a fi adoptată în conformitate cu prevederile art.76 alin.(2) din Constituția României, republicată.

Potrivit art. 75 alin. (1) din Constituția României, republicată, și art.92 alin. (7), pct.2 din Regulamentul Senatului, republicat, cu modificările și completările ulterioare, **Senatul este prima Cameră sesizată**.

**PREȘEDINTE**  
*Senator,*  
**Marius HUMELNICU**



**PREȘEDINTE**   
*Senator, Constantin-Bogdan* **MATEI**



**SECRETAR**  
*Senator,*  
**Adrian HATOS**



**SECRETAR**  
*Senator,*  
**Ion-Cristinel RUJAN**



Anexă la RAPORTUL COMUN

Comisia pentru comunicații, tehnologia informației și inteligență artificială  
Comisia pentru tineret și sport

Nr. LXIX/324/ 04.10.2022  
Nr. LXXIII/99/04.10.2022

### AMENDAMENTE RESPINSE

la Propunerea legislativă pentru modificarea și completarea Legii 69/2000 a educației fizice și sportului  
L501/2022  
(Cameră decizională pentru amendamente este Camera Deputaților)

Nr. Crt.	Text în vigoare	Text propunere legislativă	Amendamente respinse	Motivare/Observații
1.		<b>Titlul</b>  Lege pentru pentru modificarea și completarea Legii 69/2000 a educației fizice și sportului	<b>Titlul se modifică și va avea următorul cuprins:</b>  Lege pentru modificarea și completarea Legii nr. 69/2000 a educației fizice și sportului  <i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGÂRLAȘ</i>	<i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i>
2.	Art. 1. - (1) Prezenta lege reglementează organizarea și		<b>1. Art. I – Legea nr. 69/2000 a educației fizice și sportului, publicată în Monitorul Oficial al României, Partea I, nr. 200 din 9</b>	<i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i>

<p>funcționarea sistemului național de educație fizică și sport în România.</p> <p>(2) În sensul prezentei legi, prin educație fizică și sport se înțelege toate formele de activitate fizică menite, printr-o participare organizată sau independentă, să exprime sau să amelioreze condiția fizică și confortul spiritual, să stabilească relații sociale civilizate și să conducă la obținerea de rezultate în competiții de orice nivel.</p> <p>(3) Termenii folosiți în textul legii au semnificația stabilită în anexa care face parte integrantă din prezenta lege.</p>	<p>Alineatul (3) al articolului 1 se modifică și se completează, după cum urmează:</p> <p>Articolul 1 și Anexa din Legea 69/2000 a educației fizice și sportului, publicată în Monitorul Oficial al României, Partea I, nr. 200 din 9 mai 2000, cu modificările și completările ulterioare, se modifică și se completează, și vor avea următorul cuprins:</p> <p>Articolul 1 - se modifică alineatul 3, și se introduce un nou alineat, (4):</p> <p>(3) Prin sport se înțelege și sportul electronic, respectiv activitatea desfășurată în cadrul unui mediu virtual, prin utilizarea unui calculator sau al unui dispozitiv electronic, într-o formă organizată și competitivă, printr-o participare individuală sau în echipă și care să conducă la obținerea de rezultate în competiții de orice nivel</p>	<p>mai 2000, cu modificările și completările ulterioare, se modifică și se completează după cum urmează:</p> <p>La articolul 1, alineatul (3) se modifică și va avea următorul cuprins:</p> <p>(3) Prin sport se înțelege și sportul electronic <b>(Esports)</b>, respectiv activitatea desfășurată în cadrul unui mediu virtual, prin utilizarea unui calculator sau al unui dispozitiv electronic, într-o formă organizată și competitivă, printr-o participare individuală sau în echipă și care să conducă la obținerea de rezultate în competiții de orice nivel.</p>	
--	---	--	--

			<i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGÂRLAȘ</i>	
3.	Art. 2 (3) Educația fizică și sportul cuprind următoarele activități: educația fizică, sportul școlar și universitar, sportul pentru toți, sportul de performanță, exercițiile fizice practicate cu scop de întreținere, profilactic sau terapeutic		<b>2. La Titlul I, articolul 2, alineatul (3) se modifică și va avea următorul cuprins:</b>  (3) Educația fizică și sportul cuprind următoarele activități: educația fizică, sportul școlar și universitar, sportul pentru toți, sportul de performanță, <b>sportul electronic (Esports)</b> , exercițiile fizice practicate cu scop de întreținere, profilactic sau terapeutic.  <i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGÂRLAȘ</i>	<i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i>
4.		(4) Termenii folosiți în textul legii au semnificația stabilită în anexa care face parte integrantă din prezenta lege.	<b>3. Nemodificat</b>	
5.			<b>4. La Titlul II, după Capitolul IV se introduce un nou Capitol, Capitolul IV<sup>1</sup>, cu următorul cuprins:</b>  <b>Sporturi electronice (Esports)</b>  <i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGÂRLAȘ</i>	<i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i>
6.			Art. 16 <sup>2</sup>  <b>(1) Sportul electronic constituie un</b>	

			<p>factor esențial pentru dezvoltarea sportivă electronică pe plan național, îndeplinind o importantă funcție reprezentativă pentru România în competițiile sportive oficiale cu caracter internațional.</p> <p>(2) Prin sportul electronic se urmărește valorificarea aptitudinilor individului într-un sistem organizat de selecție, pregătire și competiție, având ca scop ameliorarea rezultatelor sportive, realizarea de recorduri și obținerea victoriei.</p> <p><i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGĂRLAȘ</i></p>	
7.			<p>Art. 16<sup>3</sup></p> <p>(1) Jucătorul de sport electronic (E-player) este persoana care practică sistematic și organizat sportul electronic și participă în competiții de sporturi electronice (E-competition) cu scopul de a obține victoria asupra partenerului, pentru autodepășire sau record.</p> <p>(2) Pentru a participa la competițiile de sporturi electronice oficiale un jucător de sport electronic trebuie să fie legitimat la</p>	<p><i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i></p>

			<p>o organizație de sporturi electronice (E-club).</p> <p><b>(3) Evidența legitimării se regăsește în registrul jucătorilor de sporturi electronice din România.</b></p> <p><i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGĂRLAȘ</i></p>	
8.			<p><b>Art. 16<sup>4</sup></b></p> <p><b>(1) Jucătorii de sporturi electronice pot încheia cu o organizație de sporturi electronice un contract de activitate sportivă.</b></p> <p><b>(2) Jucătorii de sporturi electronice străini pot desfășura activitate la o organizație de sport electronic din România, în baza permisului de muncă eliberat în condițiile legii.</b></p> <p><b>(3) Calitatea de jucător de sporturi electronice încetează în conformitate cu prevederile statutul și regulamentul federației pentru sporturi electronice.</b></p> <p><b>(4) Condițiile de practicare a sportului electronic se stabilesc prin normele federației pentru</b></p>	<p><i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i></p>

			<p><b>sporturi electronice, cu avizul Agenției Naționale pentru Sport.</b></p> <p><i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGĂRLAȘ</i></p>	
9.			<p><b>Art. 16<sup>5</sup></b></p> <p><b>Criteriile de clasificare a jucătorilor de sporturi electronice se stabilesc prin regulamente elaborate de federația pentru sporturi electronice.</b></p> <p><i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGĂRLAȘ</i></p>	<p><i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i></p>
10.			<p><b>5. La Titlul IV, Capitolul I, articolul 21, alin. (1), litera b) se modifică și va avea următorul cuprins:</b></p> <p>b) cluburile sportive, inclusiv cele organizate ca societăți comerciale, unitățile de învățământ cu program sau profil sportiv, palatele, cluburile copiilor și elevilor și E-clubs.</p> <p><i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGĂRLAȘ</i></p>	<p><i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i></p>
			<p><b>6. Prezenta lege intră în vigoare la 60 de zile de la data publicării în Monitorul Oficial al României, Partea I.</b></p>	<p><i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i></p>



			<i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGÂRLAȘ</i>	
11.			<p><b>Art. III - Legea nr. 69/2000 a educației fizice și sportului, publicată în Monitorul Oficial al României, Partea I, nr. 200 din 9 mai 2000, cu modificările și completările ulterioare, precum și cu modificările și completările aduse prin prezenta lege, va fi republicată în Monitorul Oficial al României, Partea I, dându-se textelor o nouă numerotare.</b></p> <p><i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGÂRLAȘ</i></p>	<i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i>
12.		<p>ANEXA se completeaza cu literele g), h), i), j), k) și 1), cu urmatorul cuprins:</p> <p>g) sporturi electronice (Esports) - totalitatea activităților desfășurate în cadrul unui mediu virtual, prin utilizarea unui calculator sau al unui dispozitiv electronic, într-o formă organizată și competitivă, printr-o participare individuala sau în echipă și care să conducă la obținerea de rezultate în competiții de orice nivel;</p>	<p><b>6. Anexa se completează și va avea următorul cuprins:</b></p> <p><b>Nemodificat</b></p>	<i>Amendamentul a fost respins cu majoritatea de voturi a membrilor celor două comisii</i>

		<p>h) jucător de sporturi electronice (E-player) - orice persoană fizică, cu vârsta de peste 14 ani, care își folosește abilitățile intelectuale în cadrul unui mediu virtual, într-o formă organizată și competitivă și este legitimat în registrul jucătorilor de sporturi electronice din România;</p> <p>i) organizație de sporturi electronice (E-club) - orice persoană juridică care îndeplinește condițiile de funcționare și în cadrul căruia se practică unul sau mai multe sporturi electronice;</p> <p>j) competiție de sporturi electronice (E-competition) reprezintă un eveniment organizat și competitiv, public sau privat, în cadrul unui mediu virtual și în cadrul căruia participă jucătorii de sporturi electronice;</p> <p>k) arena de sporturi electronice (E-sport arena): ansamblu sau unitate imobiliară amenajată pentru desfășurarea competițiilor de sporturi electronice;</p>	<p><b>Nemodificat</b></p> <p><b>Nemodificat</b></p> <p><b>Nemodificat</b></p> <p><b>Nemodificat</b></p>	
--	--	--	---	--

		<p>l) asociație pentru organizarea sporturilor electronice (E-sport Association): reprezintă o organizație non-profit înființată potrivit OG nr. 26/2000 cu privire la asociații și fundații cu scopul de a organiza activitatea sporturilor electronice și a competițiilor sportive.</p>	<p><b>Litera l) se elimină.</b></p> <p>m)registrul jucătorilor de sporturi electronice din România - document care evidențiază situația înregistrării jucătorilor de sporturi electronice din România.</p> <p><i>Autor: Senator PNL Cristian-Augustin NICULESCU-ȚĂGÂRLAȘ</i></p>	
--	--	---	--	--