

## **EXPUNERE DE MOTIVE**

### **a propunerii legislative pentru modificarea și completarea Legii 69/2000 a educației fizice și sportului.**

În prezent, în România se desfășoară activități care intră în sfera domeniului sporturilor electronice (Esports), iar în jurul acestei industrii s-a dezvoltat un adevărat ecosistem: de la înființarea de cluburi sportive, organizarea de competiții și echipe de jucători profesioniști până la crearea de noi locuri de muncă și apariția unor calificări specifice industriei. Prin prezentul document se urmărește reglementarea și recunoașterea acestor activități.

### **STAREA DE FAPT ȘI TENDINȚELE GOLBALE**

Pe fondul creșterii globale exponențiale a industriei Esports, s-a înființat **Federația Internațională de Esports** care are ca principal scop recunoașterea oficială a sporturilor electronice și legiferarea lor, pentru protejarea drepturilor tuturor persoanelor implicate. Dintre cei **104 membri recunoscuți ai Federației Internaționale de Esports**, din Europa fac parte Austria, Belgia, Cehia, Danemarca, Estonia, Finlanda, Germania, Ungaria, Irlanda, Israel, Italia, Luxembourg, Macedonia, Malta, Monaco, Muntenegru, Olanda, Norvegia, Polonia, Portugalia, Serbia, Slovacia, Slovenia, Suedia, Elveția, Turcia, Ucraina.

În acest context global, **România este una dintre cele mai active țări** din sfera sporturilor electronice, iar potențialul de dezvoltare a industriei Esports este foarte mare, în condițiile în care deja există atât jucători profesioniști și organizatori de competiții, precum și investitori interesați de dezvoltarea sporturilor electronice. Astfel, din **informațiile furnizate de Asociația pentru promovarea Sporturilor Electronice** rezultă că la nivel național există peste **8.000 de jucători amatori și profesioniști, aproximativ 50 de cluburi, 4 competiții naționale, 10 manageri, 50 administratori, 80 designeri, 15 social-media manageri, 15 antreprenori, 20 de analiști și o serie de influenceri** care lucrează în industria Esports.

Conform informațiilor oficiale ale **Federației Internaționale de Esports**, în ultimii ani s-a manifestat o creștere a interesului din partea mai multor state pentru recunoașterea și reglementarea sporturilor electronice în legislațiile naționale. Spre exemplu, Polonia a

recunoscut în mod oficial sporturile electronice în data de 14.03.2017, când s-a adoptat un act normativ prin care s-a modificat definiția sportului din Legea Sportului. Astfel, **în Polonia, sportul nu mai este definit doar ca activitate fizică, ci și ca activitate intelectuală.**

## **LIPSA REGLEMENTĂRII – EFECTE ÎN ROMÂNIA**

Din păcate, deși există de ceva vreme atât industria Esports, cât și jucători profesioniști care activează în această industrie, **la nivelul legislației din România nu există o reglementare care să încurajeze aceste sporturi electronice și care să protejeze drepturile persoanelor implicate.** De asemenea, trebuie luată în calcul și posibilitatea României de a participa la Olimpiadă cu o echipă Esports, iar lipsa reglementării sporturilor electronice conduce la dificultăți serioase, atât pentru jucători, cât și pentru restul persoanelor implicate. Toate aceste dificultăți generate de **vidul legislativ** creează un sentiment de neîncredere al potențialilor investitori în industria Esports din România și induce un sentiment de nesiguranță pentru jucători talentați care și-ar dori să construiască o carieră în domeniul sporturilor electronice.

Lipsa cadrului legislativ face aproape imposibilă dezvoltarea acestui domeniu în continuare, motiv pentru care prin prezenta reglementare se urmărește înlăturarea impedimentelor de care această ramură de activitate s-a lovit. Realitățile create de revoluția digitală au determinat și expansiunea rapidă a sporturilor electronice, iar jocurile jucate folosind dispozitive electronice s-au transformat în adevărate activități sportive, cu jucători profesioniști și competiții naționale și internaționale.

## **PROBLEME SPECIFICE REZOLVATE PRIN REGLEMENTARE**

**În primul rând, organizațiile și cluburile nu pot să angajeze sau să contracteze jucători sub forma oficială de ”jucător de sporturi electronice”, ci trebuie să îi treacă sub cu totul alte forme precum ”operator de calculator” sau ”jucător de bowling”, aspect care produce dezavantaje atât angajaților (jucători) cât și angajatorilor. Din perspectiva angajatului (jucător), acest dezavantaj se materializează prin faptul că, nefigurând ca angajat pe o poziție de ”jucător de sporturi electronice”, nu poate să acumuleze experiență și aceasta nu i se recunoaște în mod oficial. Din perspectiva angajatorului, acest dezavantaj se materializează prin faptul că unele cluburi nu pot să susțină în mod oficial că au înregistrați un număr de ”jucători de sporturi electronice”, în**

**condițiile în care aceștia figurează ca ”operatori de calculator” sau ”jucător de bowling”.** Relevanța acestui aspect nu este doar una de branding, ci afectează în mod direct capacitatea organizatorică, planul de marketing și eligibilitatea pentru participarea la competiții la nivel internațional. Nu poți să participi la o astfel de competiție cu 20 de persoane angajate pe post de ”secretare” sau ”personal auxiliar”.

Mai mult, pentru antreprenorii români din industria Esports, lipsa reglementării creează o discriminare concurențială în raport cu alte organizații din alte țări unde sporturile electronice sunt reglementate, deoarece acele organizații, în detrimentul celor din România, pot contracta jucători români în mod oficial, prin recunoașterea poziției de ”jucător de sporturi electronice”.

**În al doilea rând,** faptul că nu sunt recunoscute oficial entități juridice care să reprezinte echipele de jucători de sporturi electronice duce la imposibilitatea acestora de a concura în competiții de eșalon foarte înalt la nivel internațional, în cadrul cărora, printre condițiile obligatorii de participare, se numără existența unei entități cu personalitate juridică. **Mai mult,** lipsa unei recunoașterii statutului unor entități juridice în domeniul sporturilor electronice nu conferă o recunoaștere oficială în România și automat conduce la o invalidare a legitimității organizațiilor din perspectiva investitorilor, în special din punct de vedere al marketingului. Astfel, deși organizațiile și competițiile din România generează milioane de vizualizări, investitorii și potențialii parteneri sunt sceptici în ceea ce privește legitimitatea fenomenului.

În prezent, în lipsa unei reglementări a industriei, **organizațiile sunt nevoite să apeleze la variante de compromis pentru organizarea evenimentelor,** precum încheierea unor contracte online de marketing între parteneri și persoane fizice sau societăți care nu sunt în categoria sporturilor electronice.

**În al treilea rând,** există o serie de dificultăți cu codurile CAEN și cu clasificarea ocupațiilor din România, în condițiile în care industria sporturilor electronice este nouă.

În ceea ce privește codurile CAEN, la nivel european, respectiv în NACE. Rev. 26, care reprezintă lista activităților economice în comunitatea europeană, nu există coduri specifice industriei de sporturi electronice. Cu toate acestea, trebuie identificate soluții pentru folosirea unor coduri CAEN compatibile cu activitățile în domeniul sporturilor electronice. De asemenea, în ceea ce

privește clasificarea ocupațiilor, la nivel european identificăm aceeași lacună, dar într-o oarecare măsură este firesc deoarece clasificarea ocupațiilor nu poate să țină pasul cu evoluția extrem de rapidă a industriilor din zona digitalizării, din care fac parte și sporturile electronice.

Așadar, toate aspectele menționate mai sus reprezintă o șansă ratată pentru România de a deveni un lider recunoscut internațional în sporturile electronice și de a genera venituri la bugetul de stat, atrăgând investiții într-o industrie în plină expansiune.

## **SCHIMBĂRI ȘI EVOLUȚII PRECONIZATE**

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.

În acest sens, odată cu reglementarea sporturilor electronice și definirea activităților care alcătuiesc industria Esports, **România va deveni rapid unul dintre liderii din Uniunea Europeană în domeniul sporturilor electronice**, având în vedere atât interesul crescut al jucătorilor, cât și al organizatorilor și al investitorilor în industria Esports.

Din perspectiva economică, recunoașterea sporturilor electronice declanșează un efect în lanț în ecosistemul din jurul industriei, prin generarea de venituri consistente și extinderea afacerilor în acest domeniu, **odată ce se înlătură scepticismul investitorilor și al partenerilor** cauzat de lipsa de recunoaștere oficială a sporturilor electronice în România.

Prin această recunoaștere, **România va fi printre primele țări din Uniunea Europeană în acest demers și va deschide drumul către un adevărat hub în domeniul sporturilor electronice în Europa**, prin punerea României pe harta competițiilor internaționale de înalt nivel și înființarea unei echipe naționale de jucători profesioniști care să reprezinte țara la competițiile internaționale și olimpiade.

Mai mult, statul român va încuraja tinerii pasionați de acest tip de sport să își dezvolte competențele și să performeze printr-o carieră sportivă de viitor, în condițiile în care sporturile electronice sunt în plină expansiune globală.

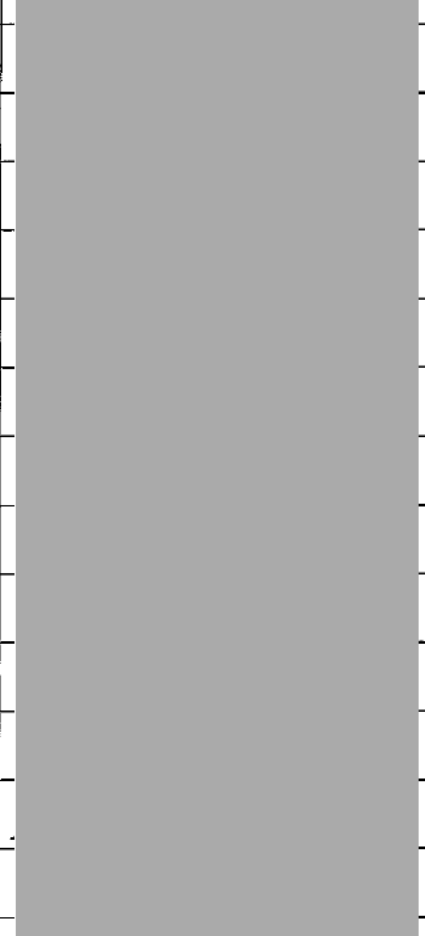
Odată stabilită existența de sine stătătoare a sporturilor electronice, se vor putea elabora reglementări subsecvente **prin intermediul asociațiilor de profil, în ceea ce privește relațiile de muncă și posibilitățile de colaborare între jucători și cluburi sportive**, precum și acordarea unor facilități pentru dezvoltarea unei echipe naționale care să reprezinte România la competițiile sportive.

Toate aceste schimbări vor atrage atât investiții străine în industria Esports, cât și taxe și impozite la bugetul de stat, prin taxarea veniturilor obținute de către persoanele implicate în industrie.

## INIȚIATORII

propunerii legislative pentru modificarea și completarea Legii 69/2000 a educației fizice și sportului.

Nr. crt.	Nume Prenume	Grup	Semnătura
1.	Ciucă Nicolae - Ionel	PNL	[Redacted Signatures]
2	ȘANDRU COSMIN	PNL	
3	POŁAK TUDOR	PNL	
4.	ROMAN FLORIN	PNL	
5	BOTA CALIN - IOAN	PNC	
6.	Fodor Angelica	PNL	
7.	DUMITRU FLORIAN EMIL	PNL	
8	MĂCULESCU DUMITRU	PNC	
9	KISS JAKOS	PNL	
10	CEAUS V. AUREL	PNL	
11.	Bourea Cristine	PNL	
12	MĂCULETA SORIN	PNL	
13	Crusoveanu Marian	PNL	
14	Bojdem Ylenuca	PNL	
15	GODD MICHAEL	PNL	
16.	PECINGINA GHEORGHE	PNL	
17	ȘASCU GEORGE	PNL	
18	Făgărașian Valentin	PNL	
19.	KUJAH DUMITRU	PNL	
20.	BIZ CEA SERGIU	PNL	
21	ERVIN MOLNAR	PNL	

Nr. crt.	Nume și prenume	Grup parlamentar	Semnătura	
22	SĂBIN IAN MOLDOVAN	PNL		
23	NELU TĂBĂC	PNL		
24	STOICĂȘAN ROBERT	PNL		
25	CUMĂCĂ DIOMICA	PNL		
26	CIOBAN Cătălina	PNL		
27	Theilmann Christine	PNL		
28	PAVEL PAPESCU	PNL		
29	MARA CALISTA	PNL		
30	SĂBIN SĂRMAS	PNL		
31	GEORGECRISTIAN TUTĂ	PNL		
32	AVRĂMEȘCU GABRIEL	PNL		
33	GABRIEL ANDRONACHE	PNL		

**Esports, Gaming - competiții și evenimente - valoare și evoluție prognozată**

	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
<b>Esports Market Value (lei)</b>	<b>574000</b>	<b>751000</b>	<b>800000</b>	<b>1500000</b>	<b>2056000</b>	<b>2450000</b>	<b>3200000</b>	<b>7000000</b>	<b>12000000</b>
Creștere anuală		30.84%	6.52%	87.50%	37.07%	19.16%	30.61%	118.75%	71.43%
<b>Competiții - Valoarea premiilor (lei)</b>					250,000	350,000	500,000	750,000	1,000,000
<b>Gaming Industry Market Value (lei)</b>	<b>528.000.000</b>	<b>560.000.000</b>	<b>624.000.000</b>	<b>754.000.000</b>	<b>800.000.000</b>	<b>880.000.000</b>	<b>940.000.000</b>	<b>1.000.000.000</b>	<b>1.080.000.000</b>
<b>Valoarea altor evenimente de Gaming (lei)</b>	<b>50000</b>	<b>100000</b>	<b>150000</b>	<b>800000</b>	<b>850000</b>	<b>1000000</b>	<b>1650000</b>	<b>3000000</b>	<b>7000000</b>

Sursele datelor: RGDA - Romanian Game Developers Association (Asociația Dezvoltatorilor de Jocuri Video din România)



## TABEL EXPLICATIV

al modificărilor și completărilor Legii 69/2000 a educației fizice și sportului.

Articolul 1 se modifică și se completează, după cum urmează:

Forma propusă:	Explicații:
(1) Prezenta lege reglementează organizarea și funcționarea sistemului național de educație fizică și sport în România.	nemodificat
(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.	nemodificat
<b>(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.</b>	Alineatul 3 introduce și definește conceptul de sport electronic, integrându-l în definiția mai largă a sportului.
(4) Termenii folosiți în textul legii au semnificația stabilită în anexa care face parte integrantă din prezenta lege.	Fostul alineat 3 devine alineatul 4, păstrând același conținut.

Anexa se completează cu literele g), h), i), j), k) și l), ce cuprind următoarele definiții:

Forma propusă:	Explicații:
<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 individuală sau în echipă și care să conducă la obținerea de rezultate în competiții de orice nivel;</p>	<p>Se introduce terminologia specifică acestei noi activități, pentru a clarifica:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- natura activităților</li><li>- formele de organizare și de desfășurare</li><li>- statutul jucătorilor</li><li>- distincția între sportul electronic și sporturile clasice</li><li>- formatul competițiilor</li><li>- organizațiile de profil</li></ul>
<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>Distincția esențială privește mediul în care se desfășoară competițiile.</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>Astfel, în timp ce la sporturile clasice competițiile îmbracă o formă fizică, la sporturile electronice competiția propriu-zisă are loc în mediul virtual, chiar dacă participanții se pot reuni, fizic, într-o arenă de 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) arenă de sporturi electronice (E-sport arena): ansamblu sau unitate imobiliară amenajată pentru desfășurarea competițiilor de sporturi electronice;</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>	