



SENAT

CAMERA DEPUTAȚILOR

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

Parlamentul României adoptă prezenta lege:

Alineatul (3) al articolului 1 se modifică și se completează, după cum urmează:

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:

Articolul 1 – se modifică alineatul 3, și se introduce un nou alineat, (4):

(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.

(4) Termenii folosiți în textul legii au semnificația stabilită în anexa care face parte integrantă din prezenta lege.

ANEXA se completează cu literele g), h), i), j), k) și l), cu următorul cuprins:

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;

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;

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;

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;

k) arenă de sporturi electronice (E-sport arena): ansamblu sau unitate imobiliară amenajată pentru desfășurarea competițiilor de sporturi electronice;

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.

Această lege a fost adoptată de Camera Deputaților în ședința sa din data de cu respectarea prevederilor art. 75 și 76 din Constituția României.

Președintele Camerei Deputaților Marcel Ciolacu

Această lege a fost adoptată de Senat în ședința sa din data de cu respectarea prevederilor art. 75 și 76 din Constituția României.

Președintele Senatului Florin Cîțu