

Provincia de Catamarca



CÁMARA DE SENADORES

Mesa General de Entrada y Salida

EXPEDIENTE PARLAMENTARIO

LETRA: C

NUMERO: 179

AÑO: 2022

Iniciador: Cámara de Diputados. DIPUTADA PORVINCIAL MARIA SILVIA CARRIZO
Tipo: LEY
"DECLARESE DE INTERES PROVINCIAL LA PROMOCION, DIFUSION DE LOS DEPORTES ELECTRONICOS COMO CATEGORIA DEPORTIVA, EN EL MARCO DEL
Extracto: DESARROLLO INTELECTUAL, SOCIALIZACION, RECREACION, COMPETICION, APRENDIZAJE, EXPRESION CULTURAL, DE INNOVACION TECNOLOGICA E INDUSTRIAL".-
Fecha: 24 Ago. 2022
Hora: 13:01:13.23372



Poder Legislativo
Cámara de Diputados
Catamarca



SAN FERNANDO DEL VALLE DE CATAMARCA, 24 AGO 2022

NOTA C.D.P. N° 115

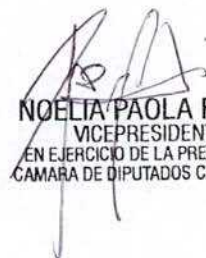
Señor
Presidente de la Cámara de Senadores
de la provincia de Catamarca
Ing. Rubén Dusso
SU DESPACHO:

Me es grato dirigirme a Usted, a efectos de remitirle - para su tratamiento- el texto adjunto del proyecto de Ley sobre ***“Declárase de Interés Provincial la promoción, difusión de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva, en el marco del desarrollo intelectual, socialización, recreación, competición, aprendizaje, expresión cultural, de innovación tecnológica e industrial”***, que obtuviera media sanción de este Cuerpo en la Décima Segunda Sesión Ordinaria, llevada a cabo el 24 de agosto del corriente año.

A tal efecto acompaña a la presente, la documentación correspondiente.

Con tal motivo, saludo a usted atentamente.




NOELIA PAOLA FEDELI
VICEPRESIDENTA
EN EJERCICIO DE LA PRESIDENCIA
CAMARA DE DIPUTADOS CATAMARCA



**EL SENADO Y LA CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE CATAMARCA
SANCIONAN CON FUERZA DE
LEY**

ARTÍCULO 1°.- Declárase de Interés Provincial la promoción, difusión de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva, en el marco del desarrollo intelectual, socialización, recreación, competición, aprendizaje, expresión cultural, de innovación tecnológica e industrial.

ARTÍCULO 2°.- Entiéndase por Deportes Electrónicos toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos -ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles-, a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos.

ARTÍCULO 3°.- Promuévase que el acceso a los Deportes Electrónicos en la provincia de Catamarca sea libre y accesible a todos los habitantes de la Provincia, de modo que puedan promover el desarrollo intelectual, la socialización, la recreación, el aprendizaje y la cultura del deporte.

ARTÍCULO 4°.- Créase el Consejo Provincial de Apoyo a Deportes Electrónicos con participación público-privada en el ámbito de los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Industria, Comercio y Empleo, Inclusión Digital y Sistemas Productivos y Cultura, Turismo y Deporte, el que tendrá como función principal participar en la definición de objetivos y la identificación de los instrumentos más adecuados para promover la cultura de esta modalidad deportiva en la provincia de Catamarca.

ARTÍCULO 5°.- El consejo de Apoyo a Deportes Electrónicos será un órgano colegiado que actuará con total independencia y autonomía, y que asistirá a los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Industria, Comercio y Empleo, Inclusión Digital y Sistemas Productivos, Cultura, turismo y Deporte en la elaboración de políticas para el sector. La condición de miembro del consejo no será retribuida.





El Consejo estará compuesto por los siguientes miembros, en los términos de la reglamentación que establezcan los ministerios Ciencia e innovación Tecnológica, Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, Inclusión Digital y Sistemas Productivos, Cultura, Turismo y Deporte, de quienes actuará como Autoridad de Aplicación en el ámbito de sus competencias:

- a) Cuatro (4) representantes del Poder Ejecutivo (uno del Ministerio de Ciencia e Innovación Tecnológica, otro del Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, uno del ministerio de Cultura, Turismo y Deporte y uno del Ministerio de Inclusión Digital y Sistemas Productivos);
- b) Cuatro (4) representantes del Poder Legislativo provincial, dos (2) por cada Cámara, uno (1) que deberá representar al bloque mayoritario, y un (1) representante del bloque que constituya la primera minoría.
- c) Dos (2) representantes de las instituciones de apoyo a esta modalidad deportiva en la provincia de Catamarca, debiendo asegurarse el carácter participativo de dicha representación.

ARTÍCULO 6º.- - Los eSport serán incluidos en los programas de los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Industria, Comercio y Empleo, Cultura, Turismo y Deporte, Inclusión Digital y Sistemas Productivos vigentes y futuros, con fines de financiación de infraestructura, de insumos y apoyo a deportistas con fines competitivos, así como también, la promoción y difusión de la actividad.

ARTÍCULO 7º.- La Autoridad de Aplicación de la presente Ley será determinada por el Poder Ejecutivo, conforme a las respectivas competencias dispuesta por la Ley de Ministerios, sus modificatorias, sus normas reglamentarias y complementarias.

La Autoridad de Aplicación tendrá las siguientes facultades:





Poder Legislativo
Cámara de Diputados
Catamarca



- a) formalizar la práctica de los deportes electrónicos, promoviendo su ejercicio en infraestructuras y escenarios adecuados para su correcto y seguro desempeño;
- b) llevar a cabo planes de difusión y capacitación a fines de estimular su conocimiento, práctica y desarrollo;
- c) crear el Registro Único de jugadores y de Equipos de Deportes Electrónicos;
- d) promover la inclusión del sector privado de la industria de los deportes electrónicos.

ARTÍCULO 8°.- El Poder Ejecutivo Provincial reglamentará la presente Ley dentro de los sesenta (60) días de su publicación.

ARTÍCULO 9°.- Las disposiciones de la presente Ley son de orden público y entrarán en vigencia el día de su publicación en el Boletín Oficial.

ARTÍCULO 10.- De forma.

DADA EN LA SALA DE SESIONES DE LA CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE CATAMARCA, A LOS VEINTICUATRO DÍAS DEL MES DE AGOSTO DEL AÑO DOS MIL VEINTIDÓS.

Dr. CARLOS FEDERICO GER
SECRETARIO PARLAMENTAR
CAMARA DE DIPUTADOS



NOELIA PAOLA FEDELI
VICEPRESIDENTA
EN EJERCICIO DE LA PRESIDENCIA
CAMARA DE DIPUTADOS CATAMARCA

Nº DE DESPACHO: DU 100/22

RECIBIDO: 04-03-2022
VENCIMIENTO: 11-03-2022



Provincia de Catamarca

CÁMARA DE DIPUTADOS SECRETARÍA PARLAMENTARIA

Expte. Nº 426 GDE EX-2022-00026388- -HDCAT-DPSC Año 2022

Iniciadora

DIPUTADA PROVINCIAL: MARIA SILVANA CARRIZO. -

Tipo de proyecto

LEY



“Declárase de Interés Provincial la promoción, difusión de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva, en el marco del desarrollo intelectual, socialización, recreación, competición, aprendizaje, expresión cultural, de innovación tecnológica e industrial”. -

ES COPIA
FIEL DEL
ORIGINAL

DR. HUGO RICARDO CASABAR
SECRETARIO DE ARCA
SECRETARÍA PARLAMENTARIA
CAMARA DE DIPUTADOS

[Faint handwritten signatures and dates]



EXPTE N°: 426/2022

EX-2022-00026388- -HCDCAT-DPSC

INICIADORA: DIPUTADA MARIA SILVANA CARRIZO

FUNDAMENTOS:

El siglo XXI nos ha traído innumerables y vertiginosos avances dados por el rápido desarrollo tecnológico en diversas áreas del obrar humano. Especialmente ha sido desarrollado el ámbito de la informática y computación, desde programas para cálculos, diseño, video, música, fotografía, salud, información y juegos entre otras muchas cosas más. Y de estos últimos es que en este proyecto se quiere hacer especial hincapié, los videojuegos y su actual desarrollo como deportes electrónicos. La primera declaración expresa que consagró la práctica del deporte como un derecho humano se da el 21 de noviembre de 1978, de manos de la Organización de las Naciones Unidas (ONU). La Carta o Estatuto Internacional de la Educación Física y el Deporte, publicada por la ONU estableció en su artículo primero que "todo ser humano tiene el derecho fundamental de acceder a la educación física y al deporte, que son indispensables para el pleno desarrollo de su personalidad".

Entendido por deporte todas las formas de actividades físicas que mediante una participación organizada o no, tienen como objetivo la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competición de todos los niveles. La mayoría de las definiciones de deporte lo definen como «actividad física», pero se puede diferenciar «actividad física» con «ejercicio físico», existiendo actividades de bajo o nulo ejercicio físico que son considerados como deportes por algunas instituciones deportivas como el Comité Olímpico Internacional, considerando que la mente es una parte más del cuerpo cuya actividad está considerada también como actividad física, aunque no se trate de ejercicio físico propiamente dicho. Ejemplo de ello son juegos como el ajedrez, el tiro deportivo o los deportes electrónicos, para cuya práctica no se requiere realizar ejercicio físico. Otros ejemplos de aparentemente escasa actividad física son el tiro con arco, el automovilismo, el billar, entre otros.

Por el contrario, existen actividades físicas extenuantes que no son un deporte, por no cumplir con la definición. El debate sobre la real comparación entre los eSport y los deportes tradicionales está en pleno debate ¿Son similares? ¿Tienen el poder de convertirse en un deporte olímpico? Los detractores consideran que si no se transpira, no se puede considerar un deporte, algo



**ES COPIA
FIEL DEL
ORIGINAL**

Maria Silvana Carrizo
DIPUTADA
COMISION AREA
COORDINACION PARLAMENTARIA
CAMARA DE DIPUTADOS

extraño teniendo en cuenta que el Ajedrez y el Tiro (como ya mencione) son un deporte olímpico.

Algunos expertos creen que la estimulación mental, el desarrollo de la memoria, el desafío de reaccionar a estímulos utilizando los reflejos y la capacidad de agilizar las funciones psicomotrices que ofrecen los eSport, son mérito suficiente, tanto para considerarlo un deporte, como darle también el grado de inclusión, ya que no discrimina a sus deportistas por contextura, apariencia, sexo, o algunas limitaciones físicas.

No todos los videojuegos tienen el rango de deporte electrónico.

De hecho, entre los millones de juegos que hay, apenas una decena son considerados eSport y todos ellos deben cumplir una serie de condiciones específicas que, en esencia, son las siguientes:

- El juego permite el enfrentamiento directo entre dos o más participantes, en tiempo real.
- Los jugadores compiten en igualdad de condiciones, siendo la victoria exclusivamente determinada por la habilidad de estos.
- Existen ligas y competiciones oficiales reguladas con reglas y formadas por equipos y jugadores profesionales.

Los eSport se dividen en cinco grandes géneros; cada uno tiene el objetivo de juntar los diversos títulos por las similitudes que tienen en su composición:

- RTS: Los videojuegos de estrategia en tiempo real o RTS (siglas en inglés de real-time strategy forma continua para los jugadores) son videojuegos de estrategia en los que no hay turnos sino que el tiempo transcurre de forma continua para los jugadores. Los RTS están pensados para ser jugados de forma muy dinámica y rápida. A diferencia de los basados en turnos no precisan un planteamiento tan pausado de las decisiones y se centran muy a menudo en la acción militar. La recolección de recursos suele ser simple, sólo hay materias primas. Las batallas se representan a una escala de refriega, aunque hay varios juegos que se centran en representar batallas multitudinarias con millares de unidades en el terreno.
- MOBA: Multiplayer online battle arena (MOBA, «campo/estadio de batalla multijugador en línea»), también conocido como Action realtime strategy (ARTS, «estrategia de acción en tiempo real»), es un subgénero de la estrategia en tiempo real (RTS), en el que dos equipos de jugadores compiten entre sí, con cada jugador controlando un solo personaje a través de una



ES COPIA
FIEL DEL
ORIGINAL

DI. FRANCISCA AIDA
JEFE DE AREA
COORDINACION PARLAMENTARIA
CAMARA DE DIPUTADOS



interfaz de estilo RTS, en un mapa usualmente simétrico, con el objetivo de destruir la base del oponente.

El género se diferencia de la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real en que no hay construcción de unidades y los jugadores controlan sólo un personaje, combinando características de los videojuegos de acción y los de estrategia en tiempo real. En los MOBA prima cooperatividad del juego en equipo y cada jugador controla una unidad conocida como «héroe», la cual cuenta con varias habilidades y ventajas que son consideradas al formar la estrategia que utilizará el equipo. El objetivo es destruir la base rival, para lo cual los jugadores cuentan con la ayuda de unidades controladas por una inteligencia artificial y generada periódicamente que marchan hacia la estructura principal del enemigo. Las unidades se mueven a través de senderos a los que se refiere como «carriles».

CCG: Los juegos de cartas coleccionables son un tipo de juego de cartas no predefinidas y existentes en gran cantidad y de variados tipos y características, que otorgan individualidad a cada carta, y con las cuales puede construirse una baraja (o mazo) libremente de acuerdo a las reglas de cada tipo de juego en particular.

FPS: Los videojuegos de disparos en primera persona, también conocidos como FPS (siglas en inglés de First-Person Shooter), son un género de videojuegos y subgénero de los videojuegos de disparos en los que el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista.

SVG: Son aquellos juegos tales como los arcade o de plataforma deportiva (futbol, tenis, etc). Los cuales tiene como exponentes famosos los títulos: FIFA, PES, Street Fighters, entre muchos otros más.

En todo el mundo está creciendo la cantidad de jugadores y de competidores de eSports, sin lugar a dudas es una tendencia que solo encuentra aceptación y adeptos sin mediar condiciones sociales, edad, sexo o aptitudes físicas. Tal es así que hoy en día se celebran mundiales televisados, como fue el caso de una final mundial de League of Legends por parte de la cadena de deportes ESPN. Universidades entregan becas para jugadores competitivos, como la Universidad Robert Morris de Chicago (Estados Unidos), decidió ofrecer becas deportivas para los estudiantes que deseen competir.

Entre los títulos o juegos más destacados a nivel mundial, que se consideran como referentes en materia de eSports, podemos encontrar:



D. HUGO NICOLAS AIBAR
COORDINADOR DE AREA
CAMARA DE DIPUTADOS

League of Legends: También conocido por sus siglas LoL, es un videojuego de género multiplayer online battle arena (MOBA) desarrollado por Riot Games. En octubre de 2012, contaba con 70 millones de jugadores registrados. Para marzo de 2013 se registró un pico de 5 millones de jugadores conectados al mismo tiempo en todo el mundo. Es un juego de alta competitividad siendo uno de los juegos más populares de los deportes electrónicos. En él una vez terminada la fase de selección de campeón la partida propiamente empieza. Los jugadores de cada equipo aparecen en su respectiva área del mapa, dentro de su base, situadas ambas diametralmente opuestas. Es en la base de cada equipo donde se encuentra su nexo. El objetivo del juego, y lo que determina el equipo ganador, es destruir el nexo del equipo rival.

Overwatch: Es un videojuego de tipo shooter en equipos en primera persona desarrollado por Blizzard Entertainment, fue lanzado al público en mayo del 2016. Overwatch pone a los jugadores en equipos de seis personas, con cada persona escogiendo uno de varios héroes disponibles cada uno con movimientos y habilidades únicas. Los héroes están divididos en cuatro clases: Ataque, Defensa, Tanque y Soporte. Los jugadores de cada equipo trabajan juntos para atacar y defender puntos de control o para atacar/defender "cargas" (objetivos móviles que se mueven alrededor del mapa).

DOTA 2: Es un videojuego del género MOBA, lanzado el 9 de julio de 2013. El juego fue desarrollado por Valve Corporation. Una partida de Dota 2, cuenta con una fortaleza para cada una de las dos facciones opuestas, Los Dire y Los Radiant, que contienen una estructura principal a la que se le denomina como Ancestro, que son defendidos por varios edificios más pequeños. Ambas bases opuestas están conectadas por tres caminos principales, a los que se suele referir también como líneas o carriles, estos se encuentran vigilados por una sucesión de tres torres defensivas, así como la aparición periódica (cada minuto) de grupos de unidades autónomas llamadas "creeps" que avanzarán por cada carril atacando a todas las unidades o estructuras enemigas con las que entren en rango de visión. Los creeps de cada línea que aparecen cada minuto lo harán más fuertes si un equipo destruye los barracones enemigos situados dentro de la fortaleza respectiva.

Starcraft II: Es un videojuego de estrategia en tiempo real desarrollado por Blizzard Entertainment. Ambientado en el siglo XXVI en el lejano Sector Koprulu, el juego gira en torno a tres especies: los Terran, humanos exiliados de la Tierra; los Zerg, una especie de formas de vida que asimilan otras organizada en enjambres; y los Protoss, una raza tecnológicamente avanzada



Dr. HUGO NICOLAS ALBAR
SECRETARÍA DE AREA
COORDINACIÓN ORIENTADORA
CAMARA DE DIPUTADOS

con poderes psiónicos. El juego consiste en desarrollar la especie elegida y vencer a las de los otros jugadores, destruyéndolos.

Hearthstone: es un juego de cartas coleccionables en línea creado por la empresa Blizzard Entertainment. Está centrado en el universo de Warcraft, y es de descarga gratuita, aunque con compras opcionales para acelerar el ritmo de colección de cartas y acceso a contenidos extra. Utilizando el mazo de cartas, los jugadores se enfrentan y sale vencedor el que conserva sus puntos de vida y elimina los del oponente, utilizando las sus cartas.

Hoy, el gaming mueve cifras millonarias que antes parecían inalcanzables. Hay 400 millones de usuarios a nivel global que juegan cada mes. El sector generó ganancias por casi U\$D200.000 millones en 2021, superando a la industria del cine. El 75% de quienes tienen un smartphone ya adoptó videojuegos móviles como parte de su vida cotidiana. Argentina no es la excepción. Los proveedores de Internet debieron ajustar su infraestructura para soportar el crecimiento exponencial de los juegos online, con un aumento del tráfico más del 100%.

Después de la pandemia, la industria de los gamers se disparó a ritmos exponenciales y, los catamarqueños y catamarqueñas no somos ajenos a eso, por lo que la provincia debe apostar a la innovación tecnológica como un factor de crecimiento y desarrollo.

El propósito también es la generación de nuevas oportunidades laborales para los jóvenes; es un universo que convoca a la población que ronda entre los 18 y 35 años, y en el país ya tenemos grandes referentes y la provincia ya tenemos grandes referentes.

Los clubes profesionales ya tienen equipos que disputan torneos internacionales y hasta estrellas mundiales, como por ejemplo Sergio "Kun" Agüero, Sebastián Verón, Fabricio Oberto y Paulo Dybala tienen sus propios equipos. Ante este panorama incluso, dos jóvenes catamarqueños decidieron crear una red social exclusiva para buscar y ofrecer empleo dentro de los e-sports, la misma ya tienen 800 usuarios registrados y más de 70 personas consiguieron trabajo gracias a ellos. Los sueldos promedio para los gamers son de 300 dólares mensuales, pero varía según el país o la región. Por ejemplo en Brasil se puede llegar a ganar 1.500 dólares y en Europa o EE.UU mucho más. Además se puede ganar dinero por la participación en torneos online, entrenamientos pagos y por espónsores que apoyan a los diferentes equipos.



ES COPIA
FIEL DEL
ORIGINAL

DI. NICO NICOLAS AIBAR
JEFE DE AREA
COORDINACION PARLAMENTARIA
CAMARA DE DIPUTADOS

Frente a este fenómeno y en vista de que en nuestro país y en nuestra provincia, no se encuentra regulada esta actividad e incluida en los planes deportivos, tecnológicos, y de industria, del Estado, es que se impulsa esta ley. Con el fin de reconocer y promocionar los deportes electrónicos en el territorio provincial.

La práctica de los Deportes Electrónicos debe ser libre y accesible a todos los habitantes del territorio, de modo que puedan promover el desarrollo intelectual, la socialización, diversión, el aprendizaje y la cultura del deporte.



ES COPIA
FIEL DEL
ORIGINAL

~~DR. JULIO NICOLAS LABAR
JEFE DE AREA
COORDINACION PARLAMENTARIA
CAMARA DE DIPUTADOS~~



**EL SENADO Y LA CAMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE CATAMARCA
SANCIONAN CON FUERZA DE**

LEY

Artículo 1 °.- Declárase de Interés Provincial la promoción, difusión de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva, en el marco del desarrollo intelectual, socialización, recreación, competición, aprendizaje, expresión cultural, de innovación tecnológica e industrial.

Artículo 2°.- Entiéndase por Deportes Electrónicos toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos -ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles-, a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos.

Artículo 3°.- Establézcase que el acceso a los Deportes Electrónicos en la Provincia de Catamarca debe ser libre y accesible a todos los habitantes de la provincia, de modo que puedan promover el desarrollo intelectual, la socialización, la recreación, el aprendizaje y la cultura del deporte.

Artículo 4°.- Créase el Consejo Provincial de Apoyo a Deportes Electrónicos con participación público-privada en el ámbito de los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, y el ministerio de Cultura, Turismo y Deporte, el que tendrá como función principal participar en la definición de objetivos y la identificación de los instrumentos más adecuados para promover la cultura de esta modalidad deportiva en la provincia de Catamarca.

Artículo 5°.- El Consejo de Apoyo a Deportes Electrónicos será un órgano colegiado que actuará con total independencia y autonomía, y que asistirá a los ministerios de Turismo y Deportes y de Ciencia, Tecnología e Innovación en la elaboración de políticas para el sector. La condición de miembro del consejo no será retribuida.

El consejo estará compuesto por los siguientes miembros, en los términos de la reglamentación que establezcan los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, y el ministerio de Cultura, Turismo y Deporte, quienes actuará como autoridad de aplicación en el ámbito de sus competencias:



ES COPIA
FIEL DEL
ORIGINAL

DR. HUGO LAS AIBAR
JEFE DE ALFILA
COORDINACION PARLAMENTARIA
CAMARA DE DIPUTADOS

a) Tres (3) representantes del Poder Ejecutivo (uno del Ministerio de Ciencia e Innovación Tecnológica, otro del Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, y uno del ministerio de Cultura, Turismo y Deporte);

b) Cuatro (4) representantes del Poder Legislativo provincial, dos (2) por cada Cámara, uno (1) que deberá representar al bloque mayoritario, y un (1) representante del bloque que constituya la primera minoría.

c) Dos (2) representantes de las instituciones de apoyo a esta modalidad deportiva en la Provincia de Catamarca, debiendo asegurarse el carácter participativo de dicha representación.

Artículo 4°.- Los eSport serán incluidos en los programas de los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, y el ministerio de Cultura, Turismo y Deporte, vigentes y futuros, con fines de financiación de infraestructura, de insumos y apoyo a deportistas con fines competitivos, así como también, la promoción y difusión de la actividad.

Artículo 7°.- La Autoridad de Aplicación de la presente ley será determinada por el PODER EJECUTIVO, conforme a las respectivas competencias dispuesta por la Ley de Ministerios, sus modificatorias, sus normas reglamentarias y complementarias.

La Autoridad de Aplicación tendrá las siguientes facultades:

a) Formalizar la práctica de los Deportes Electrónicos, promoviendo su ejercicio en infraestructuras y escenarios adecuados para su correcto y seguro desempeño.

b) Llevar a cabo planes de difusión y capacitación a fines de estimular su conocimiento, práctica y desarrollo.

c) Crear el Registro Único de jugadores y de Equipos de Deportes Electrónicos.

d) Promover la inclusión del sector privado de la industria de los deportes electrónicos

Artículo 5.- El Poder Ejecutivo provincial reglamentará la presente ley dentro de los sesenta (60) días de su publicación.

Artículo 6.- Las disposiciones de la presente ley son de orden público y entrarán en vigencia el día de su publicación en el Boletín Oficial.

Artículo 7°.- De forma.

FIRMA: DIPUTADA SILVANA CARRIZO.



HUGO NICOLAS AIBAR
JEFE DE AREA
COORDINACION PARLAMENTARIA
CAMARA DE DIPUTADOS

a) Tres (3) representantes del Poder Ejecutivo (uno del Ministerio de Ciencia e Innovación Tecnológica, otro del Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, y uno del ministerio de Cultura, Turismo y Deporte);

b) Cuatro (4) representantes del Poder Legislativo provincial, dos (2) por cada Cámara, uno (1) que deberá representar al bloque mayoritario, y un (1) representante del bloque que constituya la primera minoría.

c) Dos (2) representantes de las instituciones de apoyo a esta modalidad deportiva en la Provincia de Catamarca, debiendo asegurarse el carácter participativo de dicha representación.

Artículo 4°.- Los eSport serán incluidos en los programas de los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, y el ministerio de Cultura, Turismo y Deporte, vigentes y futuros, con fines de financiación de infraestructura, de insumos y apoyo a deportistas con fines competitivos, así como también, la promoción y difusión de la actividad.

Artículo 7°.- La Autoridad de Aplicación de la presente ley será determinada por el PODER EJECUTIVO, conforme a las respectivas competencias dispuesta por la Ley de Ministerios, sus modificatorias, sus normas reglamentarias y complementarias.

La Autoridad de Aplicación tendrá las siguientes facultades:

a) Formalizar la práctica de los Deportes Electrónicos, promoviendo su ejercicio en infraestructuras y escenarios adecuados para su correcto y seguro desempeño.

b) Llevar a cabo planes de difusión y capacitación a fines de estimular su conocimiento, práctica y desarrollo.

c) Crear el Registro Único de jugadores y de Equipos de Deportes Electrónicos.

d) Promover la inclusión del sector privado de la industria de los deportes electrónicos

Artículo 5.- El Poder Ejecutivo provincial reglamentará la presente ley dentro de los sesenta (60) días de su publicación.

Artículo 6.- Las disposiciones de la presente ley son de orden público y entrarán en vigencia el día de su publicación en el Boletín Oficial.

Artículo 7°.- De forma.

FIRMA: DIPUTADA SILVANA CARRIZO.

Digitally signed by GDE Diputados Catamarca

DN: cn=GDE Diputados Catamarca, c=AR, o=Poder Legislativo Camara de Diputados, ou=Secretaria Administrativa, serialNumber=CUIT 30668077710

SILVANA CARRIZO
Diputada
DIPUTADA PROVINCIAL SILVANA CARRIZO



Jr. HIGONICLAS AIBAR
DE AREA
COORDINACION PARLAMENTARIA
CAMARA DE DIPUTADOS



Nº DE ORDEN: *DU 100-2022*

RECIBIDO: *04-08-2022*

EXPTÉ Nº: 426/2022

VENCIMIENTO: *11-08-2022*

EX-2022-00026388- -HCDCAT-DPSC



ES COPIA FIEL DEL ORIGINAL

DESPACHO DE COMISIÓN

En la ciudad de San Fernando del Valle de Catamarca, a los 04 días del mes de agosto del año 2022, se constituye la Comisión de **INDUSTRIA, COMERCIO, TURISMO Y DEPORTE** de la Cámara de Diputados de la Provincia de Catamarca, **-con quórum legal-** con el objeto de tratar el Proyecto de **LEY** iniciado por la **DIPUTADA SILVANA CARRIZO**, que se tramita por Expte. Nº **426/22**, caratulado: **“DECLÁRASE DE INTERÉS PROVINCIAL LA PROMOCIÓN, DIFUSIÓN DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS COMO CATEGORÍA DEPORTIVA, EN EL MARCO DEL DESARROLLO INTELECTUAL, SOCIALIZACIÓN, RECREACIÓN, COMPETICIÓN, APRENDIZAJE, EXPRESIÓN CULTURAL, DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA E INDUSTRIAL”**. -----

Luego de su correspondiente análisis esta comisión resuelve:

PRIMERO: Aconsejar al Cuerpo la Aprobación en General el presente proyecto de **LEY**.

SEGUNDO: En particular, introducir modificaciones a su articulado, el que queda redactado de la siguiente manera:

HUGO NICOLAS AIDAR
JEFE DE AREA
COORDINADOR DE SECRETARIA
CAMARAS

**EL SENADO Y LA CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE CATAMARCA
SANCIONAN CON FUERZA DE
LEY**

ARTÍCULO 1°. - Declárase de Interés Provincial la promoción, difusión de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva, en el marco del desarrollo intelectual, socialización, recreación, competición, aprendizaje, expresión cultural, de innovación tecnológica e industrial.

ARTÍCULO 2°.- Entiéndase por Deportes Electrónicos toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos -ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles-, a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos.

ARTÍCULO 3°. - Promuévase que el acceso a los Deportes Electrónicos en la Provincia de Catamarca sea libre y accesible a todos los habitantes de la provincia, de modo que puedan promover el desarrollo intelectual, la socialización, la recreación, el aprendizaje y la cultura del deporte.

ARTÍCULO 4°.- Créase el Consejo Provincial de Apoyo a Deportes Electrónicos con participación público-privada en el ámbito de los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Industria, Comercio y Empleo, Inclusión Digital y Sistemas Productivos, y Cultura, Turismo y Deporte, el que tendrá como función principal participar en la definición de objetivos y la identificación de los instrumentos más adecuados para promover la cultura de esta modalidad deportiva en la provincia de Catamarca.

ARTÍCULO 5°.- El Consejo de Apoyo a Deportes Electrónicos será un órgano colegiado que actuará con total independencia y autonomía, y que asistirá a Los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Industria, Comercio y

DIPUTADOS
SECRETARIA PARLAMENTARIA
426-22 Letra:
0408/22 Ms.: 13:10
Hs.:
Folios:
Registrado por:

Los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Industria, Comercio y Empleo, Inclusión Digital y Sistemas Productivos, Cultura, Turismo y Deporte en la elaboración de políticas para el sector. La condición de miembro del consejo no será retribuida.

El consejo estará compuesto por los siguientes miembros, en los términos de la reglamentación que establezcan los ministerios Ciencia e Innovación Tecnológica, Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, Inclusión Digital y Sistemas Productivos, Cultura, Turismo y Deporte, de quienes actuará como autoridad de aplicación en el ámbito de sus competencias:

- Tres (4) representantes del Poder Ejecutivo (uno del Ministerio de Ciencia e Innovación Tecnológica, otro del Ministerio de Industria, Comercio y Empleo, uno del ministerio de Cultura, Turismo y Deporte. Uno de Ministerio de Inclusión Digital y Sistemas Productivos);
- Cuatro (4) representantes del Poder Legislativo provincial, dos (2) por cada Cámara, uno (1) que deberá representar al bloque mayoritario, y un (1) representante del bloque que constituya la primera minoría.
- Dos (2) representantes de las instituciones de apoyo a esta modalidad deportiva en la Provincia de Catamarca, debiendo asegurarse el carácter participativo de dicha representación.

ARTÍCULO 6°.- Los eSport podrán ser incluidos en los programas de los ministerios de Ciencia e Innovación Tecnológica, Industria, Comercio y Empleo, Cultura, Turismo y Deporte, Inclusión Digital y Sistemas Productivos vigentes y futuros, con fines de financiación de infraestructura, de insumos y apoyo a deportistas con fines competitivos, así como también, la promoción y difusión de la actividad.

ARTÍCULO 7°.- La Autoridad de Aplicación de la presente ley será determinada por el PODER EJECUTIVO, conforme a las respectivas competencias dispuesta por la Ley de Ministerios, sus modificatorias, sus normas reglamentarias y complementarias.

La Autoridad de Aplicación tendrá las siguientes facultades:

- Formalizar la práctica de los Deportes Electrónicos, promoviendo su ejercicio en infraestructuras y escenarios adecuados para su correcto y seguro desempeño.
- Llevar a cabo planes de difusión y capacitación a fines de estimular su conocimiento, práctica y desarrollo.
- Crear el Registro Único de jugadores y de Equipos de Deportes Electrónicos.
- Promover la inclusión del sector privado de la industria de los deportes electrónicos

ARTÍCULO 8°.- El Poder Ejecutivo provincial reglamentará la presente ley dentro de los sesenta (60) días de su publicación.

ARTÍCULO 9°.- Las disposiciones de la presente ley son de orden público y entrarán en vigencia el día de su publicación en el Boletín Oficial.

ARTÍCULO 10.- De forma.

TERCERO: Designar como miembro informante a la **DIPUTADA NATALIA PONFERRADA.**


GUILLERMO RAMON MARENGO
DIPUTADO PROVINCIAL
CAMARA DE DIPUTADOS


PABLO CASTRO
SECRETARIO
COMISION DE INDUSTRIA, COMERCIO,
TURISMO Y DEPORTE


MARIA ALEXANDRA PONS
DIPUTADA PROVINCIAL
BLOQUE UNICA CIVICA RADICAL


MARTACYNTHA NATALIA GAMBARELLA
DIPUTADA PROVINCIAL
CAMARA DE DIPUTADOS


HUGO DANIEL AVILA
DIPUTADO PROVINCIAL
BLOQUE FRENTE AMPLIO
CATAMARQUEÑO


NATALIA VANESSA HERRERA
DIPUTADA PROVINCIAL
CAMARA DE DIPUTADOS




NICOLLAS AIBAR
JEFE DE AREA
COMISION DE PARLAMENTARIA
CAAZ