**Rama Legislativa del Poder Público**

**Comisión Séptima Constitucional Permanente**

**Legislatura 2023-2024**

**TEXTO DEFINITIVO APROBADO EN PRIMER DEBATE DEL PROYECTO DE LEY No. 007 DE 2023 CÁMARA “POR MEDIO DEL CUAL SE REALIZA EL RECONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS (ESPORTS) COMO UNA DE LAS FORMAS EN LAS QUE SE DESARROLLA EL DEPORTE EN COLOMBIA, INCLUYÉNDOSE DENTRO DEL SITEMA NACIONAL DEL DEPORTE SEGÚN LO ESTABLECIDO EN LA LEY 181 DE 1995 Y SE DICTAN OTRAS DISPOSICIONES”.**

(Aprobado en la Sesión presencial del 20 de febrero de 2024, Comisión VII Constitucional Permanente de la H. Cámara de Representantes, acta No. 28)

**EL CONGRESO DE COLOMBIA**

**DECRETA:**

**ARTÍCULO 1. OBJETO.** La presente ley tiene por objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan.

**ARTÍCULO 2. DEFINICIÓN.** Para efectos de lo previsto en esta ley y en las normas relativas a los deportes electrónicos (eSports) se entiende por:

**1. Deportes electrónicos (eSports):** Los deportes electrónicos son una forma de competencia, aficionada o profesional mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.

**2. VideoJuego:** Juegos de video por computador, simuladores, consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El videojuego elegido para las competencias de Deportes Electrónicos (e-sport), debe permitir que los deportistas compitan en igualdad de condiciones. Es decir, los jugadores no pueden pagar por conseguir más experiencia, ni mejora de accesorios para sus personajes y/o equipos, o como se conoce, Pay to Win, únicamente entra en juego la habilidad de los competidores.

**ARTÍCULO 3. RECONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS (E- SPORT).** Reconózcanse los deportes electrónicos (eSports) como una actividad de naturaleza deportiva ante el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional del Deporte.

**ARTÍCULO 4. RECREACIÓN Y APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE CON COMPONENTE DIGITAL, VIRTUAL Y ELECTRÓNICO.** La práctica de los Deportes Electrónicos (eSports) deberá ser libre y accesible de modo que se promuevan los valores cívicos, el desarrollo intelectual, el desarrollo físico, el entretenimiento, el aprendizaje, la cultura, el deporte, la socialización, el desarrollo económico y las nuevas tecnologías.

**Parágrafo.** El Gobierno Nacional contará con 6 meses, a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para reglamentar todo lo relacionado con el sistema de apuestas deportivas en los e-sport.

**ARTÍCULO 5. ACTUALIZACIÓN NORMATIVA.** El Ministerio del Deporte deberá actualizar la normatividad deportiva, para la viabilidad del reconocimiento de los deportes electrónicos (e-sport), la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos, dentro de un plazo máximo de seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

**Parágrafo 1.** Esta actualización deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes electrónicos, la sociedad civil y expertos en la materia en mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normatividad.

**Parágrafo 2.** Las ligas, entes deportivos, clubes, corporaciones y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional del Deporte, para ello, el Ministerio del Deporte deberá realizar el acompañamiento para su reglamentación dentro de un plazo máximo de doce (12) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

**Parágrafo 3.** Para la aplicación de la presente ley deberá tenerse en cuenta lo contemplado en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan, en lo que sea concordante.

**ARTÍCULO 6. FOMENTO DE POLÍTICAS.** El Ministerio del Deporte diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de una práctica deportiva responsable y sana de los e-sport, haciendo énfasis en enfoques diferenciales de género, discapacidad, territorialidad y étnico.

**Parágrafo.** El Sistema Nacional de Deporte podrá celebrar convenios interadministrativos con entidades del orden nacional y local; así como la realización de alianzas con organismos internacionales de cualquier naturaleza para el desarrollo de este sector.

**ARTÍCULO 7. FOMENTO TERRITORIAL.** Autorícese al gobierno departamental y municipal para que, dentro de su autonomía territorial, realice la destinación de las apropiaciones presupuestales necesarias para la ejecución de acciones, obras e intervenciones de interés social y utilidad pública que tengan como propósito garantizar y fomentar la práctica de los Deportes Electrónicos (eSports).

**Artículo 8.** Los Organismos que integran el Sistema Nacional del Deporte, tendrán seis (6) meses contados a partir de la vigencia de la presente ley para acomodar sus diferentes planes, programas y proyectos a las nuevas disposiciones relacionadas a los deportes electrónicos (e-sport) y de esta manera integrarlos plenamente al sistema.

**Parágrafo:** Autorícese a las entidades competentes en actualizar y modificar el Plan decenal del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del tiempo libre, a fin de incluir en sus diferentes líneas de acción los deportes electrónicos (eSports) reconocidas por esta ley, los cuales estarán de manera permanente y pertenecerán en ellos.

**Artículo 9. FINANCIACIÓN.** El Gobierno Nacional apropiará en la Ley del Presupuesto General de la Nación, para cada vigencia fiscal, los recursos necesarios para cubrir los gastos tendientes a financiar las disposiciones de la presente Ley.

**Artículo 10. VIGENCIA.** La presente Ley rige a partir de la fecha de su promulgación y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

**Juan Camilo Londoño Barrera Héctor David Chaparro Chaparro**

Representante a la Cámara Representante a la Cámara

**Juan Carlos Vargas Soler Andrés Eduardo Forero Molina**

Representante a la Cámara Representante a la Cámara