

PROPOSICIÓN

APROBADO
01.04.2025


Referencia: Proposición modificatoria del Proyecto de Ley número 026 de 2024 Senado - 007 de 2023 Cámara – Acumulado con el Proyecto de Ley 044 de 2023 Cámara: “Por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (SPORTS) 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 se dictan otras disposiciones”

Solicito la modificación del artículo 1 del Proyecto de Ley número 026 de 2024 Senado - 007 de 2023 Cámara – Acumulado con el Proyecto de Ley 044 de 2023 Cámara.

El cual quedará así:

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, con el fin de fomentar su desarrollo organizado, la protección de los deportistas y la promoción de valores asociados al deporte.


DIDIER LOBO CHINCHILLA
Senador de la República


26.03.2025

PROPOSICIÓN

APROBADO
07.04.2025

Referencia: Proposición modificatoria del Proyecto de Ley número 026 de 2024 Senado - 007 de 2023 Cámara – Acumulado con el Proyecto de Ley 044 de 2023 Cámara: “Por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (SPORTS) 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 se dictan otras disposiciones”

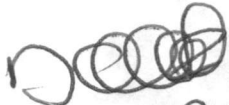
Solicito la modificación del artículo 2 del Proyecto de Ley número 026 de 2024 Senado - 007 de 2023 Cámara – Acumulado con el Proyecto de Ley 044 de 2023 Cámara.

El cual quedará así:

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):**
2. 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.
3. **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 (eSports), 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.
4. **Videojugador:** Persona natural ~~Un individuo~~ que practica el deporte electrónico de manera recreativa y/o competitiva por medio de videojuegos o eSport.


DIDIER LOBO CHINCHILLA


26.03.2025

Avaleada



Bogotá, 1 de abril de 2025

Doctor
EFRAÍN CEPEDA
Presidente
Senado de la República


APROBADO
01.04.2025

PROPOSICIÓN

Modifíquese el párrafo 1 del artículo 5 del proyecto de Ley número 026 de 2024 Senado "por medio del cual se reconocen los deportes electrónicos (eSports) y las actividades geek como una categoría deportiva en Colombia, así como sus comunidades con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional y se dictan otras disposiciones" el cual quedará así:

Artículo 5°. Actualización normativa. El Ministerio del Deporte deberá actualizar los lineamientos específicos internos en materia deportiva, para la práctica de los deportes electrónicos (eSports), la creación de federaciones, ligas, clubes, según corresponda tanto en lo convencional como para personas en situación de discapacidad, en lo que al deporte asociado atañe, y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos, de acuerdo con las características y particularidades de esta disciplina deportiva al incorporarse, concretamente, al Sistema Nacional del Deporte.

Parágrafo 1°. Esta actualización deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes


01.04.2025



electrónicos, la sociedad civil, **comunidades de deportes electrónicos (eSports)** y expertos en la materia en mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normatividad, los desarrolladores de videojuegos y/o publisher's, para lo cual será necesario contar con la participación y los procesos institucionales y de gobernanza de los comités Olímpico y Paralímpico colombianos, en lo que al deporte de alto rendimiento y competitivo conciernen según la legislación deportiva vigente.

Cordialmente;

LEÓN FREDY MUÑOZ LOPERA
Senador de la República
Congreso de Colombia

PROPOSICIÓN:

Modifíquese el artículo 9 del Proyecto de Ley No. 026 de 2024 Senado y 007 de 2023 acumulado con el PL No. 044 de 2023 – ‘Ley de los ESports’, acumulado con el proyecto de ley 044 de 2023 – ‘Deportes Electrónicos’ *“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 sistema nacional del deporte según lo establecido en la ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones”* el cual quedará de la siguiente forma:

“Artículo 9°. Promoción de los eSport. El Ministerio del Deporte, en articulación con el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, desarrollarán actividades para el fomento, protección y promoción de los deportes electrónicos (eSports) ~~y actividades geek.~~ Para este propósito, podrán ~~celebrar convenios interadministrativos con entidades del orden nacional,~~ apropiar las partidas presupuestales necesarias y realizar alianzas con organismos internacionales para el fortalecimiento del sector.

Parágrafo. ~~Para este propósito el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, deberá desarrollar lineamientos específicos para el reconocimiento de las actividades geek.~~

APROBADO
01.04.2025

mal
MFK

Delegado
01.04.2025

Avalada.



APROBADO
01.04.2025

PROPOSICIÓN

Adiciónese un parágrafo del artículo 14 del Proyecto de Ley 26 de 2024 Senado/ 007 de 2023 Cámara "Por medio del cual se reconocen los deportes electrónicos (Esports) y las actividades GEEK, como una categoría deportiva en Colombia así como sus comunidades con el contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional y se dictan otras disposiciones" el cual quedará así:

Artículo 14.

(...)

Parágrafo: Dentro de las medidas de Salud Mental y Física, se tendrá que desarrollar programas de entrenamiento físico para gamers, con incentivos para la actividad física, otorgando beneficios a videojugadores y equipos que promuevan un estilo de vida activo y saludable.

Cordialmente


ANA CAROLINA ESPITIA JEREZ
Senadora de la Republica


26. marzo 2025

JUSTIFICACIÓN

Este artículo busca promover un equilibrio entre la práctica de los eSports y la actividad física, previniendo el sedentarismo y sus efectos negativos en la salud. Integrar pausas activas, entrenamientos específicos y eventos híbridos fomentará hábitos saludables en los jugadores, garantizando su bienestar físico y mental. Además, incentiva la educación en salud dentro de las instituciones y refuerza la importancia de un estilo de vida activo en la comunidad gamer.



Avalada

Bogotá, 1 de abril de 2025

Doctor

EFRAÍN CEPEDA

Presidente

Senado de la República

APROBADO
01.04.2025

PROPOSICIÓN

Adiciónese un artículo nuevo al proyecto de Ley número 026 de 2024 Senado "por medio del cual se reconocen los deportes electrónicos (eSports) y las actividades geek como una categoría deportiva en Colombia, así como sus comunidades con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional y se dictan otras disposiciones" el cual quedará así:

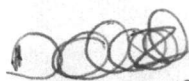
Artículo nuevo: **El Gobierno Nacional realizará un seguimiento que incluya un modelo de regulación para su uso, una clasificación precisa de los videojuegos a fomentar, así como lineamientos para el manejo de divisas electrónicas, apuestas en línea y transacciones relacionadas dentro de ciertos videojuegos, con el fin de prevenir prácticas abusivas o ilegales;**

Cordialmente;


LEÓN FREDY MUÑOZ LOPERA

Senador de la República

Congreso de Colombia


01.04.2025

