

## PROPOSICIÓN

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

## PROPOSICIÓN

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**  
Senador de la República