

ANTEPROYECTO DE LEY No. ___ de ___ de 2024

“LEY INTEGRAL DE LA INDUSTRIA DE LOS DEPORTES
ELECTRONICOS (ESPORTS)”

LA ASAMBLEA NACIONAL

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

OBJETO Y DEFINICIONES

Artículo 1. Objeto de la Ley. La presente Ley tiene por objeto el reconocimiento, fomento y regulación de los deportes electrónicos (Esports) en la República de Panamá, estableciendo un marco legal que promueva su desarrollo como una actividad deportiva, económica, social y cultural.

Artículo 2. Definiciones. Para efectos de esta Ley, se entiende por:

- 1. Actividades Geek:** Actividades recreativas y/o competitivas practicadas por individuos autodenominados geeks, especialmente cuando abordan temas como la ciencia ficción, mediante videojuegos o Esports.
- 2. Broadcaster:** Operador que posee plataformas para la distribución de contenidos en directo o bajo demanda de los promotores o publishers.
- 3. Deportes Electrónicos (Esports):** Son una forma de competencia, aficionada o profesional, mediante la utilización de videojuegos, ejecutada por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadoras, entre otros. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.
- 4. Ecosistema de Esports:** Conjunto de infraestructuras, organizaciones, actores y servicios necesarios para el desarrollo y promoción de los deportes electrónicos.
- 5. Jugador o Gamer:** Persona que utiliza o consume el videojuego bajo las condiciones fijadas por el publisher y puede participar en competiciones organizadas por los promotores, ya sea a título individual o formando parte de un equipo o club. Generalmente por recreación y diversión.
- 6. Jugadores Profesionales:** Aquellos individuos que participan en competencias de Esports de manera profesional y obtienen ingresos por su participación.
- 7. Menores de Edad:** Personas menores de 18 años.
- 8. Patrocinador:** Entidad que proporciona apoyo financiero a competiciones, equipos o torneos de Esports a cambio de publicidad y promoción.

ASAMBLEA NACIONAL SECRETARÍA GENERAL	
Presentación	24/7/24
Hora	5:38
A Debate	_____
A Votación	_____
Aprobada	_____ Votos
Rechazada	_____ Votos
Abstención	_____ Votos

9. **Promotor:** Entidad o Empresa encargada de la organización, producción y utilización audiovisual de las competiciones de videojuegos. Establecen las reglas de la competición y utilizan los derechos otorgados por el publisher.
10. **Publisher o Editor:** Entidad que diseña o adquiere el videojuego y posee todos los derechos de explotación y propiedad intelectual sobre el mismo.
11. **Regulador de Esports:** Entidad pública con personería jurídica deportiva otorgada por Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) encargada de reglamentar, supervisar y garantizar el cumplimiento de las normativas establecidas en esta Ley, velando por la transparencia y justicia en las competiciones.
12. **Streamer:** Jugador que emite contenido en directo, generalmente mientras juega, para dar a conocer el juego o retransmitir competiciones.
13. **Videojuego:** Software diseñado para el entretenimiento que permite la interacción del usuario con una interfaz visual mediante dispositivos electrónicos. Juegos de video por computadora, 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 obtener ventajas competitivas ("Pay to Win"), únicamente entra en juego la habilidad de los competidores.

TÍTULO II

RECONOCIMIENTO, INCENTIVOS Y REGULACIÓN DE LOS DEPORTES ELECTRONICOS (ESPORTS)

CAPÍTULO I

RECONOCIMIENTO OFICIAL

Artículo 3. Interés Nacional. Declárase de interés nacional la promoción, difusión y desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) como categoría deportiva, integrándolos al Sistema Nacional del Deporte y regulando su práctica a nivel nacional e internacional a través del Instituto Panameño de Deporte (PANDEPORTE).

Artículo 4. Reconocimiento como Deporte Oficial. Se reconoce a los Esports como una categoría deportiva oficial en la República de Panamá, vinculada al Sistema Nacional del Deporte. Este reconocimiento implica la inclusión de los Esports en los programas y políticas deportivas nacionales.

El practicante de deportes electrónicos (Esports) recibirá la nomenclatura de "Atleta".

Artículo 5. Reconocimiento por Competitividad. Se reconoce que los Esports requieren habilidades estratégicas, coordinación, entrenamiento y esfuerzo físico y mental, similares a otros deportes tradicionales. La naturaleza competitiva y organizada de los torneos de Esports justifica su consideración como deporte oficial.

Artículo 6. Reconocimiento Internacional. Se reconoce a los Esports como deporte oficial debido a su inclusión en eventos deportivos internacionales, tales como los Juegos Olímpicos, Juegos Asiáticos, los Juegos Olímpicos de la Juventud, Los Panamerican Esports Championships y otros, estableciendo un precedente global para su reconocimiento como disciplina deportiva.

CAPÍTULO II

INCENTIVOS FISCALES Y TRIBUTARIOS

Artículo 7. Exenciones y Deducciones Fiscales. Se otorgarán exenciones de impuestos para inversiones en infraestructura destinada a los Esports, así como exenciones de aranceles para la importación de equipos y tecnología específicos para la práctica y desarrollo de los Esports. Además, se permitirán deducciones fiscales para las empresas que patrocinen eventos de Esports, subvenciones para startups y nuevas empresas del sector, y créditos fiscales para la capacitación y formación de profesionales en el ámbito de los Esports.

Artículo 8. Aplicación de la Ley 383 a los Esports. Los deportes electrónicos podrán beneficiarse de los incentivos establecidos en la Ley 383 del 5 de junio de 2023, que establece incentivos tributarios para el deporte. Las federaciones y asociaciones de Esports reconocidas por el Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) y el Comité Olímpico de Panamá (COP) podrán emitir certificados de fomento al deporte, aplicables a los Esports.

Artículo 9. Certificados de fomento al deporte. El contribuyente podrá adquirir certificados de fomento al deporte de las federaciones y asociaciones de Esports reconocidas por el Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) y el Comité Olímpico de Panamá (COP), hasta el 1 % de su ingreso gravable en un período fiscal. Estos certificados serán aplicables como crédito fiscal sobre el impuesto sobre la renta causado a pagar en dicho período fiscal.

Artículo 10. Inversión privada en Esports. Se considerarán elegibles para recibir certificados de fomento al deporte las inversiones privadas individuales en infraestructura, equipamiento y desarrollo de competencias de Esports, gestionadas por las federaciones y asociaciones de Esports reconocidas por el Instituto Panameño de Deporte (PANDEPORTES) y el Comité Olímpico de Panamá (COP).

Artículo 11. Distribución de Certificados de Fomento. Las federaciones y asociaciones de Esports reconocidas por el Instituto Panameño de Deporte (PANDEPORTES)) y el Comité Olímpico de Panamá (COP), serán responsables de recibir y distribuir los certificados de fomento al deporte generados por la inversión privada agregada, de acuerdo con la inversión privada individual de sus miembros. La Dirección General de Ingresos y la Contraloría General de la República fiscalizarán el uso de estos recursos.

Artículo 12. Requisitos para Acceder a los Incentivos. Para acceder a los incentivos establecidos en la Ley 383, las federaciones y asociaciones de Esports deberán estar

debidamente registradas y reconocidas por el Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) y el Comité Olímpico de Panamá. Además, deberán presentar anualmente un informe detallado de sus actividades y uso de fondos, para ser evaluados por las autoridades correspondientes.

CAPÍTULO III

PROTECCIÓN DE MENORES DE EDAD

Artículo 13. Normas de Protección

Se implementarán regulaciones estrictas para proteger a los menores de edad que participan en la industria de los Esports, asegurando un entorno seguro y adecuado para su desarrollo.

Estas regulaciones incluirán:

1. Prohibición para menores de 12 años: Queda prohibida la participación de menores de 12 años en competencias profesionales de Esports.
2. Consentimiento parental: Los jugadores menores de 18 años podrán participar profesionalmente en competencias de Esports solo con el consentimiento expreso de sus padres o tutores.
3. Control parental: Herramientas y mecanismos para que los padres supervisen y controlen la participación de menores en competencias y plataformas de Esports.
4. Tiempo de juego: Establecimiento de límites en el tiempo de juego diario y semanal para menores de 18 años, coordinado con expertos en salud y desarrollo infantil.
5. Contenido adecuado: Restricciones en el tipo de videojuegos en los que pueden participar menores, asegurando que sean apropiados para su edad y desarrollo.
6. Supervisión de competencias: Todas las competencias de Esports que involucren menores de edad deberán contar con mecanismos de supervisión y protección adecuados para garantizar su bienestar.
7. Educación y concienciación: Programas de educación y concienciación para padres y tutores sobre los riesgos y beneficios de la participación en Esports, así como la importancia del equilibrio entre el juego y otras actividades.
8. Salud mental y física: Requisitos para que los organizadores de competencias de Esports proporcionen recursos y apoyo para la salud mental y física de los jugadores menores de edad.

9. Protección contra el acoso y la explotación: Medidas específicas para proteger a los menores de edad contra el acoso, la explotación y otras formas de abuso dentro de la industria de los Esports.
10. Transparencia en contratos: Regulaciones para asegurar que los contratos de menores de edad en Esports sean transparentes, justos y comprendidos tanto por los menores como por sus padres o tutores.
11. Evaluación periódica: Establecimiento de un mecanismo para la evaluación periódica de las regulaciones y su impacto, con el fin de adaptarlas según sea necesario para mantener la efectividad y relevancia de las protecciones.
12. Excepciones de edad: Se podrán establecer excepciones de edad si las mismas cuentan con la aprobación del Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP), y deberán contener una evaluación psicológica que certifique que el menor está apto para participar en este tipo de competencias.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL ECOSISTEMA DE ESPORTS

Artículo 14. Fomento del Ecosistema de Esports. Se promoverá la creación de un ecosistema robusto para los Esports, que incluya la formación de jugadores, entrenadores, árbitros, organizadores, productores, broadcasters, presentadores, influencers y demás talentos necesarios. Asimismo, se garantizará la disponibilidad de espacios físicos adecuados para la realización de competiciones y eventos, involucrando a todas las partes interesadas en el apoyo y desarrollo de dichas actividades.

Artículo 15. Fomento de Ligas y Torneos. Se fomentará la creación de ligas y torneos, tanto a nivel nacional como internacional, incentivando la participación de equipos panameños en competiciones globales. Estas acciones se llevarán a cabo en colaboración con las federaciones y asociaciones de Esports debidamente reconocidas por el Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) y /o Comité Olímpico de Panamá (COP)

CAPÍTULO V

FOMENTO Y PROMOCIÓN DE LOS ESPORTS

Artículo 16. Campañas de Promoción Internacional. La Autoridad de Turismo de Panamá (ATP), en coordinación con el Ministerio de Comercio e Industrias y el Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP), desarrollará campañas internacionales para posicionar a Panamá como un destino atractivo para eventos de Esports. Estas campañas incluirán la promoción

de la infraestructura disponible, la seguridad del país, los beneficios fiscales y logísticos para los organizadores de eventos.

Artículo 17. Fomento Territorial. Se autoriza a los gobiernos locales y municipales para que, dentro de su autonomía territorial, destinen 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) en el territorio nacional.

Artículo 18. Inclusión en Programas Educativos. Se promoverá la inclusión de los Esports en programas educativos y extracurriculares, reconociendo su valor en el desarrollo de habilidades tecnológicas, trabajo en equipo y pensamiento crítico, fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Artículo 19. Promoción de los Esports. El Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES), en articulación con la Autoridad de Innovación Gubernamental (AIG), desarrollarán actividades para el fomento, protección y promoción de los deportes electrónicos (Esports). 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.

Artículo 20. Fomento de Tecnología y Contenidos. Se fomentará el diseño de planes, programas y proyectos para la promoción y desarrollo de software, hardware, videojuegos y tecnologías para la práctica de los deportes electrónicos (Esports), en coordinación con Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP).

Artículo 21. Fomento de Políticas Deportivas. El Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) junto con el Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP), promoverá el diseño de planes, programas y proyectos para la masificación, divulgación, planificación, coordinación y asesoramiento de una práctica deportiva responsable, inclusiva y sana de los Esports,

CAPÍTULO VI

CONSEJO NACIONAL DE ESPORTS DE PANAMÁ (CNEP)

Artículo 22. Creación del Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP). Se creará el Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP), adscrito al Ministerio de Comercio e Industrias, para supervisar y regular la industria de los Esports en Panamá. El Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP) tendrá autonomía técnica y administrativa en el ejercicio de sus funciones.

Artículo 23. Conformación del Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP). El CNEP estará conformado por un consejo directivo compuesto por los siguientes miembros, quienes no recibirán remuneración por su participación:

1. Un (1) representante principal y un (1) suplente del Ministerio de Comercio e Industrias (MICI), con rango no menor a Director Nacional.
2. Un (1) representante principal y un (1) suplente del Ministerio de Educación (MEDUCA), con rango no menor a Director Nacional.
3. Un (1) representante principal y un (1) suplente del Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES), con rango no menor a Director Nacional.
4. Un (1) representante principal y un (1) suplente de la Autoridad de Turismo (ATP), con rango no menor a Director Nacional.
5. Un (1) representante principal y un (1) suplente de la Autoridad para la Innovación Gubernamental (AIG), con rango no menor a Director Nacional.
6. Dos (2) representantes principales y un (1) suplente elegidos entre la comunidad de Esports, la industria de videojuegos y el sector privado, designados de la siguiente manera:
 - 6.1. Un (1) representante de la comunidad de Esports, elegidos entre los jugadores profesionales y las asociaciones de jugadores de Esports en Panamá.
 - 6.2. Un (1) representante de la industria de videojuegos, designados por las empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos con presencia en Panamá.
 - 6.3. Un (1) representante del sector privado, seleccionados entre las empresas patrocinadoras y promotoras de eventos de Esports.
7. Un (1) representante principal y un (1) suplente de organizaciones de protección de menores, provenientes de ONG's o entidades gubernamentales dedicadas a la protección de los derechos de los niños y adolescentes.
8. Un (1) representante principal y un (1) suplente de las federaciones y asociaciones de ámbito nacional relacionadas con los Esports, debidamente reconocidas por el Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) y el Comité Olímpico de Panamá (COP).

Los representantes suplentes participarán en reemplazo de los principales, únicamente en casos de ausencia de estos y deberán ser debidamente acreditados mediante autorización expresa por escrito y enviada previamente al Consejo Nacional de Esports CNEP

Artículo 24. Selección de los Miembros del Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP). Los miembros del Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP) serán seleccionados de la siguiente manera:

1. Los representantes de los ministerios y organismos gubernamentales serán designados directamente por los respectivos ministros o directores.
2. Los representantes de la comunidad de Esports serán elegidos mediante una convocatoria pública organizada por el Ministerio de Comercio e Industrias, donde se seleccionarán candidatos basados en su experiencia y contribuciones al sector.
3. Los representantes de la industria de videojuegos serán nominados por las principales empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos con operaciones en Panamá.

4. Los representantes del sector privado serán seleccionados por el Ministerio de Comercio e Industrias a partir de una lista de candidatos propuestos por las empresas patrocinadoras y promotoras de eventos de Esports.
5. Los representantes de las organizaciones de protección de menores serán designados por el Ministerio de Desarrollo Social, en consulta con las principales ONG's y entidades gubernamentales que trabajan en la protección de los derechos de los niños y adolescentes.
6. Los representantes de las federaciones y asociaciones de ámbito nacional serán designados por dichas federaciones y asociaciones, garantizando la representación adecuada de los diferentes actores del sector, cumpliendo con los requisitos de la Ley del Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES), poseyendo personería jurídica deportiva y contando con el aval internacional del organismo que rige los Esports y del Comité Olímpico de Panamá (COP).

La duración del mandato de los miembros será de dos años, pudiendo ser reelegidos una sola vez.

Artículo 25. Funciones del Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP). Las funciones del Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP) incluirán:

1. Supervisar y regular las competiciones y eventos de Esports en Panamá.
2. Establecer normativas y estándares para la organización de eventos de Esports.
3. Promover la formación y capacitación de jugadores, entrenadores, árbitros y otros profesionales del sector.
4. Fomentar la inversión en infraestructura y tecnología para el desarrollo de los Esports.
5. Proteger los derechos de los jugadores profesionales y asegurar el cumplimiento de sus obligaciones.
6. Facilitar la cooperación internacional y la participación de Panamá en eventos y competiciones globales de Esports.
7. Promover la investigación y desarrollo en tecnologías aplicadas a los Esports.
8. Establecer alianzas con universidades e instituciones educativas para desarrollar programas de formación y certificación en Esports.

Artículo 26. Colaboración con Ministerio de Educación (MEDUCA) y el Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES). El Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP) colaborará estrechamente con el Ministerio de Educación (MEDUCA) y el Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) para:

1. Integrar programas educativos sobre Esports en el currículo escolar y en actividades extracurriculares.
2. Fomentar el desarrollo de talentos juveniles en Esports a través de programas deportivos y educativos.
3. Promover la participación segura y responsable de los menores en competiciones de Esports, asegurando el cumplimiento de las normativas de protección de menores.



Artículo 27. Alcance del Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP). El Consejo Nacional de Esports de Panamá CNEP tendrá alcance nacional y estará encargado de implementar y supervisar todas las políticas y programas relacionados con los Esports en Panamá. Además, tendrá la autoridad para coordinar con otras entidades gubernamentales y privadas para promover el desarrollo integral de la industria de los Esports en el país.

Artículo 28. Supervisión Deportiva. El Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) continuará siendo el ente rector de los aspectos meramente deportivos de los Esports en Panamá. En este sentido, Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) será el único responsable de:

1. Reconocer las federaciones y asociaciones de Esports, garantizando su funcionamiento conforme a las normativas nacionales e internacionales.
2. Coordinar con el Consejo Nacional de Esports de Panamá CNEP la preparación de los atletas de alto rendimiento en Esports, asegurando que reciban el apoyo y la formación adecuada.
3. Supervisar y promover la participación de los Esports dentro del Sistema Nacional del Deporte, fomentando su desarrollo como disciplina deportiva reconocida.

TÍTULO III

REGLAMENTACIÓN Y SANCIONES

CAPÍTULO I

NORMAS DE FUNCIONAMIENTO

Artículo 29. Recreación y Aprovechamiento del Tiempo Libre con Componente Digital, Virtual y Electrónico. La práctica de los deportes electrónicos (Esports) deberá ser libre y accesible, promoviendo valores cívicos, desarrollo intelectual y físico, entretenimiento, aprendizaje, cultura, deporte, socialización, desarrollo económico y nuevas tecnologías.

Artículo 30. Normas de Competición. Las competiciones de Esports deberán cumplir con las normativas establecidas por la entidad rectora, asegurando la transparencia, justicia y seguridad en los eventos. Las normas generales, basadas en las mejores prácticas internacionales, son las siguientes:

1. **Reglamento Claro y Accesible:** Todos los eventos deben tener un reglamento claro y accesible para todos los participantes, detallando las reglas del juego, los criterios de evaluación y los procedimientos de arbitraje.
2. **Transparencia en la Organización:** Los organizadores deben ser transparentes en la planificación y ejecución del evento, incluyendo la distribución de premios, la selección de participantes y la asignación de roles y responsabilidades.



3. **Equidad y Justicia:** Se debe garantizar que todos los participantes tengan las mismas oportunidades y condiciones para competir, evitando cualquier tipo de discriminación o favoritismo.
4. **Seguridad Física y Digital:** Se deben implementar medidas para proteger la seguridad física de los participantes y asistentes, así como la seguridad digital de los sistemas y datos utilizados en las competiciones.
5. **Protección de Menores:** En competiciones que incluyan a menores de edad, se deben adoptar medidas adicionales para garantizar su protección y bienestar, incluyendo la supervisión adecuada y la prohibición de su participación en juegos inapropiados para su edad.
6. **Capacitación de Árbitros y Personal:** Los árbitros y el personal de apoyo deben estar debidamente capacitados y certificados para asegurar la correcta implementación de las reglas y la resolución de disputas.
7. **Integridad y Juego Limpio:** Se debe promover la integridad y el juego limpio, implementando políticas estrictas contra el dopaje, el uso de trucos o hacks, y cualquier forma de conducta antideportiva.
8. **Inclusión y Diversidad:** Las competiciones deben fomentar la inclusión y la diversidad, garantizando la participación de personas de diferentes géneros, edades y contextos culturales.
9. **Transmisión y Difusión:** La transmisión de los eventos debe realizarse de manera profesional, asegurando una calidad adecuada de imagen y sonido, y cumpliendo con las normativas de derechos de autor y protección de datos.
10. **Atención Médica y Apoyo Psicológico:** Debe haber disponibilidad de atención médica y apoyo psicológico para los participantes, en caso de lesiones o estrés relacionado con la competición.
11. **Evaluación y Mejora Continua:** Se debe realizar una evaluación post-evento para identificar áreas de mejora y asegurar la calidad continua de las competiciones futuras.

Artículo 31. Sanciones. Se establecerán sanciones para las infracciones a esta Ley y sus reglamentos, incluyendo multas y la suspensión de licencias para operar en el sector de los Esports. Estas sanciones serán determinadas y aplicadas por Consejo Nacional de Esports de Panamá (CNEP), la cual deberá reglamentar los procedimientos y criterios para la imposición de las mismas, asegurando la equidad y transparencia en todo el proceso.

TÍTULO IV
ASPECTOS JURÍDICOS ADICIONALES

CAPÍTULO I
PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES

Artículo 32. Derechos de los Jugadores

Los jugadores tendrán los siguientes derechos:

1. **Contrato Laboral:** Todo jugador profesional tendrá derecho a un contrato laboral formal que incluya sus responsabilidades, remuneraciones y beneficios.
2. **Remuneración Justa:** Los jugadores tienen derecho a una remuneración justa y puntual por su participación en competiciones y eventos de Esports.
3. **Condiciones de Trabajo:** Los jugadores deben contar con condiciones de trabajo adecuadas, incluyendo horarios razonables, descansos y entornos de práctica seguros.
4. **Protección de Datos:** Derecho a la protección de sus datos personales y sensibles, conforme a la legislación vigente en materia de protección de datos.
5. **Seguro de Salud:** Acceso a un seguro de salud que cubra lesiones y enfermedades derivadas de la práctica profesional de los Esports.
6. **Atención Médica Integral:** Derecho a recibir atención médica integral, incluyendo evaluaciones regulares, tratamiento de lesiones y apoyo psicológico, relacionados con la práctica de los Esports.
7. **Instalaciones de Entrenamiento:** Derecho a instalaciones adecuadas para el entrenamiento, que cumplan con los estándares de seguridad y bienestar necesarios para la práctica profesional de los Esports.

Artículo 33. Obligaciones de los Jugadores. Los jugadores deben cumplir:

1. **Cumplimiento del Contrato:** Los jugadores deben cumplir con las obligaciones y responsabilidades establecidas en su contrato laboral.
2. **Código de Conducta:** Adherirse a un código de conducta profesional que promueva el respeto, la integridad y el juego limpio.
3. **Entrenamiento y Preparación:** Participar en sesiones de entrenamiento y preparación según lo establecido por el equipo o la organización.
4. **Uso Responsable de Redes Sociales:** Hacer un uso responsable y respetuoso de las redes sociales, evitando conductas que puedan dañar la imagen de los Esports.



5. Cumplimiento de Normativas: Respetar todas las normativas y reglamentos establecidos por las entidades rectoras y organizadores de competiciones.

CAPÍTULO II

INFRAESTRUCTURA Y DESARROLLO TECNOLÓGICO

Artículo 34. Apoyo Gubernamental. El gobierno apoyará el desarrollo de infraestructuras adecuadas para la práctica y competencia en Esports, incentivando la inversión en tecnología y el desarrollo de plataformas de Esports.

Artículo 35. Apoyo a la Innovación y Tecnología. El gobierno promoverá la innovación y el desarrollo tecnológico en el sector de los Esports, incentivando la creación de startups y empresas tecnológicas dedicadas a la mejora de la experiencia de juego, la seguridad digital y la producción de contenidos audiovisuales. Se establecerán centros de investigación y desarrollo en colaboración con universidades y el sector privado.

CAPÍTULO III

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Artículo 36. Protección de los Derechos de Propiedad Intelectual. Los derechos de propiedad intelectual relacionados con los videojuegos y las transmisiones de competiciones de Esports estarán protegidos bajo la legislación vigente. Esto incluye la protección de derechos de autor, marcas, y otros derechos de propiedad intelectual.

Artículo 37. Uso de Contenidos. El uso de contenidos de videojuegos y transmisiones de Esports requerirá el permiso del titular de los derechos de propiedad intelectual. Las entidades organizadoras de eventos de Esports deberán asegurarse de contar con las licencias necesarias para el uso de estos contenidos.

Artículo 38. Protección contra la Piratería. Se implementarán medidas para prevenir y sancionar la piratería de contenidos relacionados con los Esports. Las autoridades competentes tendrán la facultad de investigar y sancionar las infracciones a los derechos de propiedad intelectual en el ámbito de los Esports.

CAPÍTULO IV

EDUCACIÓN Y FORMACIÓN

Artículo 39. Programas Educativos. Se implementarán programas educativos para fomentar el desarrollo de habilidades relacionadas con los Esports, incluyendo la formación profesional para jugadores, entrenadores y organizadores de eventos. Además, se desarrollarán programas de becas y ayudas económicas para jóvenes talentos en Esports, y se promoverá la inclusión de cursos de desarrollo de videojuegos y gestión de eventos de Esports en los currículos de educación superior.

CAPÍTULO V

REGLAMENTACIÓN POR PARTE DEL ÓRGANO EJECUTIVO

Artículo 40. Reglamentación por el Órgano Ejecutivo. El Órgano Ejecutivo, en coordinación con las entidades competentes mencionadas en la presente Ley, reglamentará los aspectos necesarios para la correcta implementación y ejecución de la misma en un plazo no mayor a seis (6) meses contados a partir de la promulgación de esta Ley.

CAPÍTULO VI

DEROGACIÓN DE NORMAS CONTRARIAS

Artículo 41. Derogación de Normas Contrarias. Se derogan todas las disposiciones legales y reglamentarias que sean contrarias o incompatibles con lo dispuesto en la presente Ley.

CAPÍTULO VII

SOSTENIBILIDAD Y RESPONSABILIDAD SOCIAL

Artículo 42. Sostenibilidad en los Esports. Se promoverá la adopción de prácticas sostenibles en la organización de eventos de Esports, incentivando el uso de tecnologías verdes y la minimización de la huella de carbono. Además, se fomentará la responsabilidad social de las empresas del sector, incentivando programas de inclusión y diversidad, así como iniciativas para el bienestar de los jugadores y la comunidad.

CAPÍTULO VIII

IMPLEMENTACIÓN Y VIGENCIA

Artículo 43. Entrada en Vigencia. La presente Ley entrará en vigencia a partir de su publicación en la Gaceta Oficial. No obstante, se establecerá un período de transición de seis (6) meses para que todas las entidades y actores involucrados puedan adecuarse a las nuevas disposiciones y cumplir con los requisitos establecidos en esta Ley.

Artículo 44. Financiamiento. 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 45. Actualización Normativa. El Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) deberá actualizar y reglamentar los lineamientos específicos internos de ley en materia deportiva relacionados con la práctica de los deportes electrónicos (Esports), dentro de un plazo máximo de seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente Ley.

Artículo 46. Mesas de Trabajo. La actualización normativa deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes

electrónicos, la sociedad civil y expertos en la materia, mediante mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normativas.

Artículo 47. Cumplimiento de Normatividad. Las ligas, entes deportivos, clubes, corporaciones, asociación, federaciones y comités deportivos de deportes electrónicos (Esports) existentes en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional del Deporte. El Instituto Panameño de Deportes (PANDEPORTES) y las entidades territoriales deberán realizar el acompañamiento necesario para su reglamentación, reconocimiento y funcionamiento dentro de un plazo máximo de doce (12) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente Ley.

COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.

Propuesto a la consideración de la Asamblea Nacional el día ___ de ____ de 2024, por la Honorable Diputada YARELIS RODRIGUEZ.

YARELIS A. RODRIGUEZ E.
DIPUTADA DE LA REPÚBLICA
CIRCUITO 8-2

JERE BLAISE

8-5