

ORIGINAL

RECIBIDO MAY 1'26 AM 9:43
TRAMITES Y RECORDS SENADO PR

GOBIERNO DE PUERTO RICO

20^{ma.} Asamblea
Legislativa

3^{ra.} Sesión
Ordinaria

SENADO DE PUERTO RICO

P. del S. 1084

INFORME POSITIVO

1 de mayo
de abril de 2026

AL SENADO DE PUERTO RICO:

La Comisión de Juventud, Recreación y Deportes del Senado de Puerto Rico, previo estudio y consideración del Proyecto del Senado 1084, presenta a este Alto Cuerpo Legislativo el Informe Positivo de la presente medida, con las enmiendas contenidas en el entirillado electrónico que se acompaña.

ALCANCE DE LA MEDIDA

El Proyecto del Senado 1084, tiene como objetivo añadir un nuevo Artículo 24 y reenumerar los actuales artículos 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, y 32 como los artículos 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32 y 33 respectivamente a la Ley 8-2004, según enmendada, conocida como "Ley Orgánica del Departamento de Recreación y Deportes", con el fin de reconocer y regular los deportes electrónicos (eSports) como disciplina deportiva; y para otros fines.

INTRODUCCIÓN

Las pantallas y los dispositivos que hoy forman parte del día a día de nuestra juventud, ha nacido una nueva forma de competir que combina la estrategia más compleja con la destreza más fina. Millones de jóvenes puertorriqueños encuentran en los eSports no solo un pasatiempo, sino un espacio donde forjar amistades, desarrollar su ingenio y soñar con un futuro profesional. Esta realidad, que ya palpita con fuerza en cada rincón de la Isla, nos llama a dejar de ver lo digital como algo ajeno al deporte y a reconocerlo como lo que es, una expresión legítima del talento y la disciplina de nuestra gente.

En la actualidad, muchos jóvenes puertorriqueños han encontrado en los eSports una pasión y, en algunos casos, una profesión. Sin embargo, la falta de reconocimiento

oficial y de estructuras de apoyo limita su crecimiento y desarrollo. Al incluir los eSports en la Ley Orgánica del Departamento de Recreación y Deportes, se brindará un marco legal que permita regular competencias, certificar a los participantes y garantizar condiciones equitativas, protegiendo así los derechos de los jugadores y promoviendo prácticas justas.

Esta medida es también una vibrante oportunidad para conectar la educación con los intereses genuinos de las nuevas generaciones. Lejos de ser una distracción, los eSports pueden ser una poderosa herramienta pedagógica que enseñe desde pensamiento crítico y resolución de problemas hasta programación y trabajo colaborativo. Al colaborar con instituciones educativas, el estado puede transformar una actividad que a veces es vista con recelo en un vehículo de aprendizaje, motivación y excelencia académica, creando puentes entre el aula y las aspiraciones de los estudiantes.

Finalmente, reconocer los eSports nos posiciona favorablemente para el desarrollo económico y la innovación tecnológica en Puerto Rico. Puerto Rico tiene todo para convertirse en un destino principal del "gaming" en el Caribe, atrayendo torneos internacionales, inversión tecnológica y un turismo joven. Este proyecto de ley no solo abre la puerta a patrocinios y carreras profesionales para nuestros jóvenes, sino que siembra la bandera de la innovación en un mundo que avanza a velocidad digital.

ANÁLISIS DE LA MEDIDA

La comisión evaluó el propósito y la intención legislativa del P. del S. 1084, considerando los memoriales explicativos del Departamento de Recreación y Deportes (DRD), el Departamento de Educación, Puerto Rico Innovation and Technology Service (PRITS) y la Autoridad de Asesoría Financiera y Agencia Fiscal (AAFAF). No recibimos memorial explicativo de la Oficina de Gerencia y Presupuesto ni del Departamento de Desarrollo Económico y Comercio (DDEC). Tampoco recibimos el informe de la Oficina de Presupuesto de la Asamblea Legislativa.

DEPARTAMENTO DE RECREACION Y DEPORTES (DRD)

El Departamento de Recreación y Deportes (DRD) expresa que el Proyecto del Senado 1084 busca elevar a rango de ley el reconocimiento de los Deportes Electrónicos (eSports) en Puerto Rico. El DRD reconoce que, aunque ha dado pasos administrativos mediante reglamentación interna para integrar esta disciplina, la falta de una base estatutaria en la Ley Orgánica limita la estabilidad, el presupuesto y la visión a largo plazo de esta industria. El DRD sostiene que al insertar el Artículo 24 en la Ley 8-2004, se garantiza que los eSports no sean una iniciativa transitoria de una administración, sino un pilar permanente del desarrollo deportivo y económico del país.

El DRD destaca que al elevar los eSports a rango de ley se brindaría confianza a inversionistas, patrocinadores y organizadores internacionales para establecer sedes en

Puerto Rico. El DRD añade que esta medida valida el esfuerzo de miles de jóvenes puertorriqueños, otorgándoles el estatus de "atletas" con los mismos derechos y deberes que los deportistas tradicionales. Por último, el DRD menciona que puede brindar desarrollo económico y turístico ya que las competencias presenciales son una de las industrias de mayor crecimiento global. El DRD afirma que Puerto Rico posee la infraestructura necesaria para convertirse en el "hub" de eSports del Caribe.

El DRD señala que, para que el proyecto sea efectivo y no entre en conflicto con la operación actual del DRD, se deben considerar varios aspectos importantes. El DRD explica que los eSports requieren personal técnico que entienda la naturaleza digital de la competencia, como servidores, latencia y licencias de software, lo cual difiere del deporte físico tradicional. El DRD indica que para poder regular y entrenar, necesita un centro de alto rendimiento, y que desarrollar un programa robusto requiere de 12 a 15 estaciones de alta gama, conectividad, mobiliario diseñado para prevención de lesiones, recursos humanos, apoyo económico para viajes, certificaciones, eventos y educación, lo cual genera un costo de \$300,000 anuales aproximadamente.

RSO El DRD recomienda que, para no depender exclusivamente del fondo general del DRD, el proyecto debe contemplar alianzas con marcas de tecnología y telecomunicaciones, la venta de publicidad en plataformas como Twitch o YouTube, y el acceso a fondos federales para programas que unan eSports con STEM. El DRD señala que, considerando el Reglamento 9361 vigente del DRD, el proyecto de ley debe especificar que la nueva estructura complementará y fortalecerá el reglamento existente, evitando duplicidad de procesos burocráticos para los jugadores que ya están registrados. El DRD también sugiere incluir en la ley la creación de una mesa de diálogo permanente compuesta por el DRD, expertos en tecnología, representantes de ligas locales y académicos, para que la ley evolucione conforme cambie la tecnología.

El DRD propone añadir una definición de deporte electrónico como toda competencia de videojuegos estructurada, con reglas establecidas, que se juegue de forma organizada y sea supervisada por entidades que velen por la seguridad competitiva. El DRD también propone definir al atleta de eSport como persona física debidamente certificada que se dedica de forma competitiva a la práctica de deportes electrónicos, y a la organización de eSports como entidad legalmente constituida que gestiona equipos, ligas o eventos. El DRD concluye que la inclusión de los eSports en la Ley Orgánica 8-2004 no es solo un acto de modernización, sino una inversión en el capital humano de las nuevas generaciones, y que al unir la fuerza de la ley con la agilidad del reglamento actual del DRD, Puerto Rico se posicionará a la vanguardia del deporte mundial en el siglo XXI.

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN (DE)

El Departamento de Educación de Puerto Rico (DE) señala que el proyecto establece como política pública el reconocimiento del deporte electrónico como una disciplina deportiva, sujeto a las regulaciones y apoyos establecidos para otros deportes en la Ley, y dispone que el Departamento de Recreación y Deportes promoverá la inclusión de los eSports en eventos nacionales e internacionales, fomentará la creación de ligas y competencias, y desarrollará estándares de certificación para atletas y organizaciones. El DEPR añade que el proyecto también contempla la colaboración con instituciones educativas y privadas para programas de formación y capacitación, así como la promoción de la participación juvenil en esta modalidad deportiva.

RSO El DEPR reconoce que, tras examinar el contenido de la medida, el proyecto constituye un avance normativo pertinente y coherente con las transformaciones tecnológicas y culturales contemporáneas al proveer un marco legal que permite al Estado atender una disciplina deportiva emergente que ya cuenta con amplia participación juvenil. El DEPR destaca que el reconocimiento de los eSports como disciplina deportiva responde a una realidad social en la que miles de jóvenes participan activamente mediante competencias digitales que requieren destrezas, disciplina, pensamiento estratégico y trabajo en equipo, elementos que el proyecto identifica como comparables a los deportes tradicionales.

El DEPR menciona que, desde la perspectiva del desarrollo infantil y juvenil, los eSports pueden aportar beneficios significativos cuando se integran de manera responsable y orientada a objetivos formativos. El DEPR señala que la participación en este tipo de actividades promueve destrezas cognitivas esenciales, como la resolución de problemas, la planificación estratégica, la toma de decisiones bajo presión y la capacidad de anticipar escenarios complejos. El DEPR añade que, en el plano socioemocional, los eSports pueden servir como un espacio seguro para que niños y jóvenes desarrollen habilidades de colaboración, comunicación efectiva y manejo de emociones. El DEPR también expresa que los eSports pueden funcionar como un puente entre los intereses naturales de las nuevas generaciones y los objetivos educativos del Estado, y que su integración en actividades extracurriculares puede facilitar la participación estudiantil y promover la asistencia escolar.

El DEPR enfatiza que es importante destacar que el proyecto no impone obligaciones directas al Departamento de Educación ni altera sus funciones estatutarias. El DEPR sostiene que la medida no dispone la integración obligatoria de los eSports en el currículo escolar, no requiere la modificación del Programa de Educación Física y no establece cargas financieras, de infraestructura o de personal para el sistema educativo. El DEPR añade que cualquier colaboración futura con el Departamento de Recreación y Deportes queda planteada como voluntaria y sujeta a evaluaciones pedagógicas, administrativas y presupuestarias independientes, lo cual preserva plenamente la autonomía curricular y programática del Departamento.

El DEPR concluye que, por lo expuesto, no objeta la aprobación del P. del S. 1084. El DEPR afirma que la medida establece un marco legal sectorial adecuado para una disciplina emergente, promueve la innovación y el desarrollo juvenil, y no genera impacto fiscal ni programático directo sobre el sistema educativo. El DEPR reitera su disposición a colaborar, dentro de su marco legal y fiscal, con iniciativas que fomenten el desarrollo integral de la juventud puertorriqueña, reconociendo que los eSports representan un fenómeno contemporáneo que puede coexistir con las prioridades educativas tradicionales sin afectarlas.

PUERTO RICO INNOVATION AND TECHNOLOGY SERVICE (PRITS)

RSO
Puerto Rico Innovation and Technology Service (PRITS) expone que, en virtud de la Ley Núm. 75-2019, conocida como la "Ley del Puerto Rico Innovation and Technology Service", PRITS tiene la responsabilidad de implantar y supervisar la política pública del Gobierno de Puerto Rico en materia de innovación, información y tecnología. PRITS añade que, conforme a la Ley Núm. 40-2024, conocida como la "Ley de Ciberseguridad del Estado Libre Asociado de Puerto Rico", PRITS debe establecer los marcos de referencia y controles necesarios para la protección de los sistemas digitales. A la luz de ese marco legal, PRITS determina que el Proyecto del Senado 1084 no constituye una medida dirigida a regular la gobernanza tecnológica del Gobierno de Puerto Rico ni a establecer estándares técnicos aplicables a sistemas digitales gubernamentales. PRITS afirma que la propuesta se circunscribe a reconocer los deportes electrónicos como disciplina deportiva bajo la Ley Núm. 8 y a facultar al DRD a promover, certificar y reglamentar esta actividad en el ámbito deportivo.

PRITS concluye que, en consecuencia, recomienda respetuosamente que la Comisión considere y solicite el insumo técnico y programático del DRD en cuanto a la viabilidad administrativa, reglamentaria y operacional de la medida, por ser la agencia con competencia primaria en la materia. PRITS añade que se mantiene disponible para colaborar en cualquier componente que, de aprobarse la medida, pueda implicar el uso o desarrollo de sistemas o infraestructura tecnológica gubernamental. PRITS espera que sus comentarios resulten de utilidad a esta Honorable Comisión y se reitera a su disposición.

AUTORIDAD DE ASESORÍA FINANCIERA Y AGENCIA FISCAL (AAFAF)

La Autoridad de Asesoría Financiera y Agencia Fiscal de Puerto Rico (AAFAF) indica que la medida dispone, de manera general, que los eSports se reconozcan como disciplina sujeta a regulaciones y apoyos establecidos para otros deportes, y ordena al Departamento de Recreación y Deportes (DRD) promover su inclusión en eventos locales e internacionales, fomentar la creación de ligas y competencias organizadas, establecer estándares para la certificación de atletas y organizaciones, colaborar con

instituciones educativas y privadas para desarrollar programas de formación y capacitación, y fomentar la participación de jóvenes en eSports como herramienta de desarrollo social y educativo. Asimismo, la AAFAF menciona que la medida ordena al Secretario del DRD adoptar o enmendar reglamentación dentro de un término de ciento veinte días.

La AAFAF expresa que, desde el punto de vista fiscal, el texto del PS 1084 establece obligaciones generales de política pública que, dependiendo de su implementación, pueden conllevar costos directos, costos indirectos o ambos, aspectos que levantan interrogantes que deben ser aclaradas. La AAFAF destaca que la medida utiliza términos que implican acciones afirmativas del DRD tales como "promover", "fomentar", "establecer estándares" y "colaborar". La AAFAF añade que, aunque el proyecto no asigna una partida específica ni crea un fondo dedicado, el cumplimiento real de estas disposiciones puede implicar utilización de recursos humanos, desarrollo de reglamentación, coordinación interagencial, diseño de procesos de certificación y fiscalización, y potencial apoyo logístico o programático para competencias, ligas, iniciativas educativas o representación en eventos.

También advierte que, en la medida en que tales acciones requieran contratación, nuevas iniciativas programáticas, adquisición de plataformas, personal adicional, gastos de promoción o cualquier desembolso operacional no contemplado en el presupuesto vigente, podría generarse un impacto fiscal. La AAFAF sostiene que la medida también ordena la adopción de reglamentación en ciento veinte días, y que aun cuando la reglamentación puede desarrollarse con recursos existentes, el riesgo fiscal surge si el reglamento que se adopte crea obligaciones administrativas continuas, esquemas de certificación conllevando auditorías, sistemas de registro, mecanismos de cumplimiento o un aparato institucional adicional para supervisar eSports. La AAFAF añade que, si la implantación pretende equiparar los eSports a disciplinas tradicionales en términos de "apoyos" institucionales, se debe precisar si esos apoyos implicarán aportaciones económicas o financiamiento que pudiera aumentar el gasto público.

Por otro lado, la AAFAF señala que otro aspecto fiscal relevante es que el proyecto no delimita con claridad el alcance del reconocimiento en términos presupuestarios, ni define si el DRD atenderá los eSports mediante alianzas con el sector privado utilizando modelos de colaboración costo-neutral, o si se contemplan programas gubernamentales directos. La AAFAF indica que, en ausencia de esa precisión, existe el riesgo de que la medida se interprete como base para requerir asignaciones adicionales para actividades relacionadas a eSports. La AAFAF entiende que el análisis fiscal debe partir de la información técnica del DRD, incluyendo si la agencia cuenta actualmente con estructura y personal para atender la reglamentación sin aumentar su presupuesto, cuál sería el modelo operacional propuesto, y si se contemplan sistemas o recursos adicionales.

La AAFAF señala que no surge del tracto legislativo que la Oficina de Presupuesto de la Asamblea Legislativa (OPAL) haya realizado un análisis sobre el efecto fiscal del PS 1084, y que una revisión del trámite legislativo muestra que no surgen memoriales explicativos ni un análisis fiscal sobre la medida. La AAFAF concluye que, a la luz de la información disponible, tiene interrogantes fiscales y programáticas sobre la medida que deben aclararse durante su consideración.

IMPACTO FISCAL MUNICIPAL

En cumplimiento con el Artículo 1.007 de la Ley 107-2020, según enmendada, conocida como "Código Municipal de Puerto Rico", la Comisión de Juventud, Recreación y Deportes del Senado de Puerto Rico, certifica que, el P. del S. 1084 no impone una obligación económica en el presupuesto de los gobiernos municipales.

CONCLUSIÓN

RSO
Al evaluar el P. del S. 1084, esta Comisión lo hace con la mirada puesta en el presente y el futuro de nuestra juventud. La Comisión ha tomado muy en serio cada una de estas observaciones y entiende que la clave del éxito de esta ley residirá en una reglamentación cuidadosa, responsable y financieramente sólida. No se trata de desbordar las finanzas públicas sin control, sino de que el Departamento de Recreación y Deportes, en colaboración con el sector privado y las instituciones educativas, construya un modelo que sea sostenible, innovador y, sobre todo, beneficioso para nuestros jóvenes. Confiamos en que el DRD sabrá armonizar el reglamento existente con las nuevas disposiciones para evitar duplicidades y crear una estructura eficiente.

Queremos ser enfáticos en que esta ley no representa una carga para el Departamento de Educación ni una imposición en sus escuelas. El proyecto respeta su autonomía y abre, de manera voluntaria, una puerta a la colaboración. Los eSports no vienen a sustituir la educación física ni los deportes tradicionales, sino a complementar la oferta de desarrollo integral para el estudiante.

La experiencia mundial nos dice que los países que abrazan los eSports como política pública cosechan beneficios en turismo, innovación y autoestima juvenil. Puerto Rico no puede quedarse atrás en esta carrera. Al aprobar esta medida, le estamos diciendo al mundo que somos un destino moderno, listo para albergar torneos internacionales y atraer inversión tecnológica. Pero más importante aún, le estamos diciendo a nuestra juventud que confiamos en ellos, en sus intereses y en su capacidad de sobresalir en cualquier ámbito que escojan. Este es un voto de confianza hacia la generación que ya vive, respira y compete en el mundo digital.

La Comisión reconoce que el camino hacia la implementación plena de esta ley requerirá un diálogo constante entre el DRD, las federaciones deportivas, el sector privado

tecnológico y las propias comunidades de jugadores. Por eso valoramos positivamente la recomendación del Departamento de Recreación y Deportes de crear una mesa de diálogo permanente que permita que la ley evolucione al mismo ritmo que cambia la tecnología. No queremos una ley rígida que se quede obsoleta en pocos años, sino un marco legal vivo que se adapte a las nuevas realidades del "gaming" competitivo. La tecnología avanza rápido, y nuestra legislación debe ser lo suficientemente ágil y sabia para crecer junto a ella.

Por todo lo anterior, se recomienda la aprobación del P. del S. 1084 con las enmiendas contenidas en el entirillado electrónico.

Respetuosamente sometido,



Hon. Rafael "Rafy" Santos Ortiz
Presidente
Comisión Juventud, Recreación y Deportes

ENTIRILLADO ELECTRÓNICO

GOBIERNO DE PUERTO RICO

20^{ma.} Asamblea
Legislativa

3^{ra.} Sesión
Ordinaria

SENADO DE PUERTO RICO

P. del S. 1084

18 de febrero de 2026

Presentado por el señor Santos Ortiz

Referido a la Comisión de Juventud, Recreación y Deportes

LEY

Para añadir un nuevo inciso (c), (i) y (s), redesignar los actuales incisos (c) al (x) respectivamente, como incisos (d) al (aa), añadir un nuevo Artículo 24 25 y reenumerar los actuales artículos 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, y 32 y 33 como los artículos 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33 32 y 33 y 34 respectivamente a la Ley 8-2004, según enmendada, conocida como "Ley Orgánica del Departamento de Recreación y Deportes", con el fin de reconocer y regular los deportes electrónicos (eSports) como disciplina deportiva; y para otros fines.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Los deportes electrónicos, o eSports, han emergido como una forma de competencia moderna que combina habilidad, estrategia y trabajo en equipo, atrayendo a millones de personas en todo el mundo. Al igual que los deportes tradicionales, los eSports requieren dedicación, disciplina y un alto nivel de destreza, lo que los convierte en una actividad digna de reconocimiento y apoyo institucional. Puerto Rico no puede quedarse atrás en este fenómeno global, que no solo entretiene, sino que también fomenta valores como la superación personal y la colaboración.

En la actualidad, muchos jóvenes puertorriqueños han encontrado en los eSports una pasión y, en algunos casos, una profesión. Sin embargo, la falta de reconocimiento oficial y de estructuras de apoyo limita su crecimiento y desarrollo. Al incluir los eSports en la Ley Orgánica del Departamento de Recreación y Deportes, se brindará un

marco legal que permita regular competencias, certificar a los participantes y garantizar condiciones equitativas, protegiendo así los derechos de los jugadores y promoviendo prácticas justas.

Además, los eSports representan una oportunidad única para conectar con las nuevas generaciones, fomentando su participación en actividades estructurales y saludables. Lejos de ser un simple pasatiempo, los eSports pueden servir como herramienta educativa, promoviendo habilidades como el pensamiento crítico, la toma de decisiones bajo presión y el manejo de la frustración, todas ellas aplicables en diversos ámbitos de la vida.

La inclusión de los eSports en la legislación deportiva también abrirá puertas a oportunidades económicas y profesionales. Puerto Rico podría posicionarse como un referente en la región, atrayendo torneos internacionales, inversiones y patrocinios que beneficien no solo a los jugadores, sino también al turismo y la economía local. Este reconocimiento enviaría un mensaje claro de innovación y adaptación a los cambios tecnológicos y culturales.

Finalmente, este proyecto de ley busca garantizar que los jóvenes atletas digitales reciban el mismo respaldo que los deportistas tradicionales, asegurando que su esfuerzo y talento sean valorados. Al dar este paso, Puerto Rico reafirma su compromiso con la inclusión, el progreso y el desarrollo integral de todas las formas de deporte, construyendo un futuro donde cada disciplina, sin importar su naturaleza, tenga un espacio para crecer.

DECRÉTASE POR LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE PUERTO RICO:

- 1 Sección 1.- Se enmienda el Artículo 3 de la Ley 8-2004, según enmendada para añadir las
- 2 siguientes definiciones:
- 3 "Artículo 3. – Definiciones.
- 4 (a) ...
- 5 (b) ...

(c) Atleta de eSport: Persona física debidamente certificada por el Departamento o entidad avalada, que se dedica de forma competitiva a la práctica de deportes electrónicos.

[c)] d)

[d)] e)

[e)] f)

[f)] g)

[g)] h)

[h)] i) Deporte electrónico (eSports): Competición de videojuegos organizada y estructurada que requiere destreza mental y física (reflejos y coordinación), donde los individuos o equipos compiten bajo reglas preestablecidas y bajo la supervisión de un ente regulador o federación.

[i)] j)

[j)] k)

[k)] l)

[l)] m)

[m)] n)

[n)] o)

[o)] p)

[p)] q)

[q)] r)

[r)] s) Organización de eSports: Entidad legalmente constituida que gestiona equipos, ligas o eventos, asegurando el cumplimiento de estándares competitivos y éticos.

1 [s)] t)

2 [t)] u)

3 [u)] v)

4 [v)] w)

5 [w)] x)

6 [x)] y

7 z)

8 aa)

9 Sección 1. 2.- Se añade un nuevo Artículo 24 25 a la Ley ~~Núm.~~ 8-2004, según
10 enmendada, para que lea como sigue:

11 *“Artículo 24 25. — Deporte Electrónico (eSports).*

12 *(a) Se reconoce el deporte electrónico (eSports) como una disciplina deportiva, sujeto a las*
13 *regulaciones y apoyos establecidos para otros deportes en esta Ley. Para fines de esta ley,*
14 *se entenderá como deporte electrónico (eSports) toda competencia de videojuegos que sea*
15 *estructurada, tenga reglas establecidas, se juegue de forma organizada (individual o por*
16 *equipos) y sea supervisada por entidades que velen por la seguridad competitiva.*

17 *(b) El Departamento de Recreación y Deportes promoverá la inclusión de los eSports en*
18 *eventos nacionales e internacionales, así como la creación de ligas y competencias*
19 *organizadas, priorizando acuerdos de colaboración con entidades privadas y educativas*
20 *sin compromiso fiscal directo para el Departamento.*

21 *(c) Se establecerán estándares para la certificación de atletas y organizaciones dedicadas a los*
22 *eSports, garantizando practicas justas y profesionales. El Departamento de Recreación y*

Deportes armonizará dichos estándares con el Reglamento Núm. 9361 vigente o cualquier otro reglamento que se promulgue con posterioridad.

(d) El Departamento de Recreación y Deportes colaborará con instituciones educativas y privadas para desarrollar programas de formación y capacitación en eSports, sin que ello implique obligaciones directas al Departamento de Educación ni al currículo escolar.

(e) Se fomentará la participación de jóvenes en los eSports como herramienta de desarrollo social y educativo, promoviendo valores como el trabajo en equipo y la sana competencia.

El Departamento de Recreación y Deportes deberá distinguir reglamentariamente entre el "gaming recreativo" y el "eSports competitivo" (Sim Racing, Fighting Games, MOBA, entre otros), para asegurar que los recursos públicos se dirijan al alto rendimiento y la educación.

(f) Se creará una mesa de diálogo permanente sobre deportes electrónicos, compuesta por: el Departamento de Recreación y Deportes, expertos en tecnología, representantes de ligas locales y académicos. Esta mesa tendrá el propósito de evaluar y recomendar actualizaciones a la reglamentación conforme evolucione la tecnología y la industria de los eSports.

Sección 2. 3.- Se reenumeran los actuales artículos 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, y 32 y 33 como los artículos 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33 32 y 33 y 34 respectivamente a la Ley 8-2004, según enmendada, conocida como "Ley Orgánica del Departamento de Recreación y Deportes".

Sección 3. 4. Se ordena al Secretario del Departamento de Recreación y Deportes a revisar y atemperar el Reglamento Núm. 9361, o cualquier norma sucesora, para que sea cónsono con el reconocimiento de los eSports como disciplina deportiva, así como a adoptar y/o

1 enmendar toda la reglamentación o promulgar carta circular o norma administrativa
2 necesaria para dar cumplimiento a los fines establecidos en la presente ley, en un plazo
3 de ciento veinte (120) días contados a partir de su aprobación. Dicha reglamentación
4 deberá realizarse con los recursos humanos y fiscales existentes del Departamento, sin crear
5 nuevas obligaciones administrativas continuas que requieran asignaciones adicionales del Fondo
6 General.

7 Sección 4. 5. Si cualquier palabra, inciso, sección, artículo o parte de esta Ley fuese
8 declarado inconstitucional o nulo por un tribunal, tal declaración no afectará,
9 BSO menoscabaré o invalidará las restantes disposiciones y partes de esta Ley, sino que su
10 efecto se limitará a la palabra, inciso, oración, artículo o parte específica y se entenderá
11 que no afecta o perjudica en sentido alguno su aplicación o validez en el remanente de
12 sus disposiciones.

13 Sección 5. 6.- Esta Ley comenzará a regir inmediatamente después de su aprobación.