

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 4. 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 menoscabará 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.