



**SUBSTITUTIVO ADOTADO PELA COMISSÃO AO PROJETO
DE LEI Nº 4.546/2012**

Regulamenta os jogos de ação e seus equipamentos no Brasil.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei define o que são jogos de ação “paintball” e “airsoft”, seus marcadores e estabelece regras para fabricação, aquisição e venda destes equipamentos e seus acessórios e dá outras providências.

Capítulo I

Das definições

Art. 2º Para os fins desta Lei, consideram-se:

I - Airsoft ou Paintball: prática desportiva, individual ou coletiva, em ambiente aberto ou fechado, de forma coordenada, em que se utilizam marcadores, com finalidade exclusivamente esportiva;

II - Marcador: dispositivo, assemelhado ou não à arma de fogo, destinado unicamente à prática esportiva, cujo princípio de funcionamento é a propulsão de cápsulas biodegradáveis ou esferas, pelo acionamento de molas e/ou compressão de gases, previamente armazenados em um reservatório ou produzidos por mecanismo acessório, tal como um êmbolo solidário a uma mola, dividindo-se em:

a) Marcadores de "Airsoft": dispositivos que lançam esferas, sem aptidão de causar morte ou lesão grave à pessoa;



b) Marcadores de "Paintball": dispositivos que lançam cápsulas biodegradáveis, compostas externamente por uma camada gelatinosa elástica e que encerra em seu interior um líquido colorido atóxico, também biodegradável, sem aptidão de causar morte ou lesão grave à pessoa.

Capítulo II

Da identificação e venda de marcadores

Art. 3º O marcador será identificado por coloração laranja ou vermelha fluorescente na extremidade do cano, para fins de distinção da arma de fogo.

Parágrafo único. O marcador facilmente distinguido de armas de fogo dispensa a identificação prevista no caput deste artigo.

Art. 4º Compete ao Comando do Exército autorizar e fiscalizar a fabricação, a importação e exportação, bem como o comércio de marcadores em todo o território nacional.

Art. 5º Somente as empresas devidamente constituídas na forma da lei e registradas no Comando do Exército poderão comercializar marcadores, conforme o artigo 3º.

Art. 6º A venda de marcadores só poderá ser feita aos atletas maiores de dezoito anos, profissionais ou não, bem como às pessoas jurídicas, estabelecidas na forma da lei.

§ 1º Para fins desta lei, considera-se atleta profissional o filiado a uma federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft.

§ 2º A compra de marcador em empresas que preencham os requisitos do artigo 5º dispensa a apresentação de certificado em registro ou de qualquer outra exigência junto ao Exército Brasileiro ou de outros órgãos Federais, Estaduais ou Municipais.

Art. 7º As empresas obrigam-se a manter, pelo prazo de cinco anos, banco de dados sobre a venda de marcadores, contendo informações sobre:

I – dados pessoais do comprador;

II – características físicas do produto vendido;



III – dados relacionados à venda.

§ 1º Exigem-se do atleta comprador as seguintes informações:

I – nome e sobrenome;

II – data e local de nascimento;

III – número e cópia de documento de identidade;

IV – número e cópia de inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas;

V – endereço e cópia de comprovante de residência;

VI – número e cópia de identificação de Atleta Federado, caso seja profissional.

§ 2º Exigem-se do comprador, pessoa jurídica, as seguintes informações:

I – registro junto a Federação Estadual de Paintball ou Airsoft;

II – razão social e cópia do contrato social atualizado;

III – número e cópia de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas;

IV – endereço do estabelecimento;

V – dados pessoais de um dos sócios, nos termos do parágrafo anterior.

§ 3º A empresa deverá armazenar informações sobre os marcadores, sua descrição, modelo e código do produto, número de série, quando disponível, bem como a quantidade vendida e a origem do produto (se nacional ou importada).

§ 4º A empresa deverá armazenar os dados do documento fiscal das vendas que realizar.

Art. 8º Os dados armazenados pela empresa relativos ao comprador, ao produto vendido e à venda deverão ser encaminhados ao Comando do Exército.



Parágrafo único. A forma e frequência de recebimento dos dados serão definidos por ato regulamentar do Comando do Exército.

Capítulo III

Da importação e exportação de marcadores

Art. 9º A importação e exportação dos marcadores ficam sujeitas à autorização e fiscalização do Comando do Exército.

§ 1º A importação de marcadores pode ser feita por atleta maior de dezoito anos, profissional ou não, bem como por pessoa jurídica, desde que registrados e autorizados pelo Comando do Exército e tiverem solicitado, previamente, deferimento do Certificado Internacional de Importação (CII).

Art. 10. A pessoa jurídica deverá possuir Certificado de Registro ou Título de Registro válidos em que conste, expressamente, a autorização para importação de marcadores, bem como as modalidades "importação", "marcadores de pressão", "armas de pressão" e "acessórios para marcadores de pressão".

Art. 11. O atleta maior de dezoito anos, profissional ou não, que importar marcadores deverá possuir Certificado de Registro na modalidade "desportista de jogos de ação".

§ 1º O registro de "desportista de jogos de ação" somente permitirá a importação de marcadores de pressão, desde que estes atendam aos limites impostos por esta lei.

§ 2º É vedado o uso do Certificado de Registro, mencionado no caput, para a importação de qualquer outro tipo de arma.

§ 3º Para a obtenção do Certificado de Registro, mencionado no caput, será exigida a apresentação de documentos pessoais, de antecedentes criminais, de comprovante do pagamento de taxa para sua emissão e demais formulários conforme estipulado pelo Comando do Exército.

§ 4º A pessoa que desejar converter seu atual Certificado de Registro nas modalidades de "atirador", "caçador" ou "coleccionador" para o registro de



“desportista de jogos de ação” deverá protocolar pedido junto ao Comando do Exército.

Art. 12. Os atletas estrangeiros que desejarem competir no Brasil com seus marcadores próprios poderão trazê-los como bagagem acompanhada em regime de importação temporária.

§ 1º O estrangeiro que desejar entrar no país com seu marcador em regime de importação temporária ficará isento de Registro no Exército, bem como Certificado Internacional de Importação.

§ 2º O atleta estrangeiro deverá declarar e identificar o marcador no posto alfandegário na entrada e na saída do país.

§ 3º Fica vedado ao estrangeiro o direito de vender seu marcador enquanto estiver no Brasil, a menos que o comprador cumpra os procedimentos descritos no Capítulo III desta Lei.

Capítulo IV

Da transferência de posse de marcador

Art. 13. O atleta, profissional ou não, que adquirir seu marcador no mercado nacional poderá aliená-lo a outra pessoa, desde que seja registrada esta operação.

§ 1º As partes deverão lavrar um Termo de Transferência e registrá-lo em cartório, discriminando os envolvidos, o produto transferido e os dados referentes ao documento fiscal relativo à compra do produto.

§ 2º Uma das vias do Termo de Transferência deverá ser enviada ao Comando do Exército, conforme regulamentação própria, e outra, quando a parte for atleta Federado, à federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft.

§ 3º Aquele que adquirir o produto deverá manter e levar consigo a nota fiscal original da venda do produto bem como o termo de transferência, durante seu o transporte e uso.



Art. 14. O atleta, profissional ou não, que adquirir seu marcador por importação poderá aliená-lo a outra pessoa, devendo, no ato de venda, fazer referência ao documento comprobatório da importação legal do produto.

§ 1º Fica vedada a importação de marcadores por atleta, profissional ou não, para fins de revenda, sob pena de instauração de procedimento administrativo pelo Comando do Exército para apuração da conduta e eventual aplicação de punições cabíveis.

§ 2º Caberá ao Comando do Exército estipular a frequência máxima permitida para a alienação a um terceiro para o caso de produto importado por pessoa física.

Capítulo V

Da utilização dos marcadores

Art. 15. Os marcadores poderão ser usados livremente em todo território nacional unicamente para a prática de jogos de ação.

Parágrafo único. Para a prática desportiva, exige-se a utilização de equipamentos de proteção, sendo obrigatório o uso de máscara ou óculos de proteção.

Art. 16. Não será permitido o uso dos marcadores por menores de dezoito anos de idade, a menos que sejam atletas federados e tenham autorização por escrito de seu responsável legal.

Parágrafo único. A não observância deste artigo poderá levar à apreensão dos equipamentos e a instauração de processo administrativo pelo Comando do Exército.

Art. 17. Só poderão ser utilizados marcadores que tenham sido adquiridos legalmente.

Art. 18. É permitido o aluguel de marcadores por pessoas jurídicas devidamente constituídas, observadas as regras deste Capítulo.

Capítulo VI

Do transporte de marcadores



CÂMARA DOS DEPUTADOS

COMISSÃO DE SEGURANÇA PÚBLICA E COMBATE AO CRIME ORGANIZADO

Art. 19. O marcador não poderá ser transportado ostensivamente, devendo estar devidamente acondicionado em um recipiente próprio.

§ 1º O marcador deverá, durante seu transporte, estar desmuniado e seu mecanismo de disparo não poderá estar acionado, de modo que não esteja ao alcance direto das mãos da pessoa que o esteja transportando.

§ 2º O marcador deverá estar sempre acompanhado do documento fiscal que comprove a origem legal do produto.

Art. 20. É permitida a remessa de marcadores por qualquer operador logístico, devendo a encomenda ser embalada de forma a não evidenciar o seu conteúdo e acompanhada do documento de comprovação de origem lícita:

§ 1º A encomenda não acompanhada de documento comprobatório da origem lícita do marcador será retida, somente sendo liberada após sua apresentação.

§ 2º A encomenda com remetente ou destinatário estrangeiro será, obrigatoriamente, retida, até que o importador ou exportador proceda com desembaraço alfandegário junto ao Comando do Exército e à Receita Federal.

Capítulo VII

Dos acessórios para marcadores

Art. 21. Os acessórios usados em jogos de ação e para marcadores são de uso permitido e poderão ser vendidos por pessoas jurídicas ou por atletas, profissionais ou não, devidamente registrados junto ao Comando do Exército.

Art. 22. Para as compras em território nacional de acessórios para marcadores e para jogos de ação, não será exigido da pessoa jurídica ou do atleta o registro junto ao Comando do Exército Brasileiro ou qualquer outro órgão Federal, Estadual ou Municipal.

Capítulo IX

Das disposições finais e transitórias



CÂMARA DOS DEPUTADOS

COMISSÃO DE SEGURANÇA PÚBLICA E COMBATE AO CRIME ORGANIZADO

Art. 23. O Comando do Exército poderá apreender os marcadores e acessórios do usuário que não cumprir os requisitos desta lei e demais normas regulamentadoras, instaurando processo administrativo para apuração dos fatos.

Art. 24. Os marcadores de pressão apreendidos e que não cumprirem os requisitos desta lei poderão ser doados às entidades militares, policiais ou às federações, associações ou clubes de Paintball ou Airsoft, após esgotados todos os recursos cabíveis.

Art. 25. A violação de qualquer dispositivo desta lei sujeita o infrator a responder a processo administrativo perante o Comando do Exército.

Art. 26. Para os marcadores de Paintball adquiridos antes desta lei, deverá o possuidor registrar-se junto à federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft e comparecer ao Comando do Exército, em até cento e oitenta dias contados da data da entrada em vigor desta lei, para proceder ao seu registro formal.

§ 1º O documento será protocolado e receberá então o selo e o visto do Comando do Exército em até trinta dias, servindo como substituto do documento fiscal para comprovação de origem do produto durante o seu transporte e uso.

§ 2º Nenhum documento substitutivo poderá ser emitido após cento e oitenta dias da entrada em vigência desta lei.

Art. 27. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão, em 2 de abril de 2014.

Deputado PAUDERNEY AVELINO
Presidente