



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 3.450-A, DE 2015

(Do Sr. Jhc)

Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva; tendo parecer da Comissão do Esporte, pela aprovação deste e do nº 7747/17, apensado, com Substitutivo (relator: DEP. FELIPE CARRERAS).

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:

ESPORTE; E

CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD).

APRECIAÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Na Comissão do Esporte:

- Parecer do relator
- Substitutivo oferecido pelo relator
- Parecer da Comissão
- Substitutivo adotado pela Comissão

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Essa lei altera a Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei Federal nº 9.615/1998 fica acrescido do seguinte inciso V:

“Art. 3º

V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero. (AC)”

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Como manifestação social, os jogos eletrônicos já são – há muito – uma realidade na sociedade brasileira e mundial.

Sobre os benefícios dessa prática, alguns já são conhecidos, a exemplo de uma melhora nas capacidades cognitivas – inclusive memória -, já que os jogadores desenvolvem sua capacidade de raciocínio e motor à medida em que as dificuldades aumentam.

Além disso, muitos jogos eletrônicos possuem status de verdadeiras obras de arte, com investimentos – e retorno – bilionários, guiando a indústria de filmes e de livros em muitos casos.

Universidades de grande renome internacional, como a Universidade Robert Morris, de Chicago (EUA), já tem, em conjunto com seus programas de bolsas para atletas, fornecido bolsas acadêmicas para jogadores profissionais de games eletrônicos.

Campeonatos mundiais de games eletrônicos tem se tornado cada vez mais populares, com premiações milionárias, contratos com emissoras de televisão para transmissão desses eventos, patrocínios de diversas empresas e uma atração cada vez maior para a população envolvida com jogos eletrônicos, especialmente a juventude.

O Brasil, no entanto, não tem acompanhado esse movimento social. A Legislação – e atuação estatal – em terras brasileiras tem ignorado esse fenômeno, deixando escapar a possibilidade de geração de receitas, alimentar práticas sociais benéficas e – importante – prevenir a utilização em excesso, e perniciosa, desse tipo de tecnologia.

O campo tem ganhado tamanho destaque que levou o brasileiro Pedro Afonso Rezende, de 19 anos, a entrar no seletivo grupo de canais com mais de 1 bilhão de visualizações no Youtube, alcançando uma renda anual de mais de 1 milhão de reais, tudo através do canal “RezendeEvil” onde faz postagens sobre games.

Por fim, há que se ressaltar que “desporto” não necessariamente implica em “atividade física”, como se vê no que se refere ao Xadrez.

A proposição em tela, portanto, é o início dessa discussão em torno da relevância das práticas do desporto virtual em nossa sociedade.

Sala da Comissão, em 28 de outubro de 2015

Deputado JHC

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA

Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG

Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL

Seção de Legislação Citada - SELEC

LEI N° 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998

Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

**CAPÍTULO III
DA NATUREZA E DAS FINALIDADES DO DESPORTO**

Art. 3º O desporto pode ser reconhecido em qualquer das seguintes manifestações:

I - desporto educacional, praticado nos sistemas de ensino e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer;

II - desporto de participação, de modo voluntário, compreendendo as modalidades desportivas praticadas com a finalidade de contribuir para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, na promoção da saúde e educação e na preservação do meio ambiente;

III - desporto de rendimento, praticado segundo normas gerais desta Lei e regras de prática desportiva, nacionais e internacionais, com a finalidade de obter resultados e integrar pessoas e comunidades do País e estas com as de outras nações;

IV - desporto de formação, caracterizado pelo fomento e aquisição inicial dos conhecimentos desportivos que garantam competência técnica na intervenção desportiva, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo da prática desportiva em termos recreativos, competitivos ou de alta competição. (*Inciso acrescido pela Lei nº 13.155, de 4/8/2015*)

§ 1º O desporto de rendimento pode ser organizado e praticado:

I - de modo profissional, caracterizado pela remuneração pactuada em contrato formal de trabalho entre o atleta e a entidade de prática desportiva;

II - de modo não-profissional, identificado pela liberdade de prática e pela inexistência de contrato de trabalho, sendo permitido o recebimento de incentivos materiais e de patrocínio. (*Inciso com redação dada pela Lei nº 9.981, de 14/7/2000*)

a) (*Revogada pela Lei nº 9.981, de 14/7/2000*);

b) (*Revogada pela Lei nº 9.981, de 14/7/2000*) (Parágrafo único transformado em

§ 1º na Lei nº 13.155, de 4/8/2015)

§ 2º (VETADO na Lei nº 13.155, de 4/8/2015)

CAPÍTULO IV
DO SISTEMA BRASILEIRO DO DESPORTO

Seção I
Da composição e dos objetivos

Art. 4º O Sistema Brasileiro do Desporto comprehende:

I - o Ministério do Esporte; (Inciso com redação dada pela Lei nº 10.672, de 15/5/2003)

II - (Revogado pela Lei nº 10.672, de 15/5/2003)

III - o Conselho Nacional do Esporte - CNE; (Inciso com redação dada pela Lei nº 10.672, de 15/5/2003)

IV - o sistema nacional do desporto e os sistemas de desporto dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, organizados de forma autônoma e em regime de colaboração, integrados por vínculos de natureza técnica específicos de cada modalidade desportiva.

§ 1º O Sistema Brasileiro do Desporto tem por objetivo garantir a prática desportiva regular e melhorar-lhe o padrão de qualidade.

§ 2º A organização desportiva do País, fundada na liberdade de associação, integra o patrimônio cultural brasileiro e é considerada de elevado interesse social, inclusive para os fins do disposto nos incisos I e III do art. 5º da Lei Complementar nº 75, de 20 de maio de 1993. (Parágrafo com redação dada pela Lei nº 10.672, de 15/5/2003)

§ 3º Poderão ser incluídas no Sistema Brasileiro de Desporto as pessoas jurídicas que desenvolvam práticas não-formais, promovam a cultura e as ciências do desporto e formem e aprimorem especialistas.

.....

.....

COMISSÃO DO ESPORTE

PROJETO DE LEI Nº 3.450, DE 2015

Apensado: PL nº 7.747/2017

Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre desporto", para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

Autor: Deputado JHC.

Relator: Deputado FELIPE CARRERAS.

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 3.450, de 2015, de autoria do Deputado JHC, pretende inserir o desporto virtual como quinta manifestação esportiva, por meio de modificação na Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre o desporto. Encontra-se apensado à proposição acima o Projeto de Lei nº 7.747, de 2017, de autoria da Deputada Mariana Carvalho, que "institui o esporte virtual".

A tramitação dá-se conforme o art. 24, inciso II, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RICD), sendo conclusiva a apreciação do mérito pela Comissão do Esporte (CESPO). Cabe, ainda, à Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC) examinar a constitucionalidade, a juridicidade e a técnica legislativa, nos termos do art. 54, do RICD.

Em 03/05/2016, no âmbito desta Comissão, foi apresentado Parecer do Relator, Deputado Jhonatan de Jesus, pela aprovação deste Projeto de Lei, com substitutivo, o qual não foi apreciado. Em 20/12/2016, ainda no âmbito desta Comissão, foi apresentado novo Parecer de Relator, do Deputado Roberto Alves, pela rejeição desta proposição, o qual igualmente não foi apreciado.



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Felipe Carreras
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD215258150200>



Por fim, em 17/12/2019, Parecer de Relator de nº 3, do Relator Fernando Monteiro, novamente rejeitou as proposições, o qual também não foi apreciado.

Transcorrido o prazo regimental em 08/12/2015, a proposição não recebeu emendas no âmbito desta Comissão.

É o relatório.

II - VOTO DO RELATOR

As proposições analisadas têm o meritório intuito de promover, valorizar e reconhecer o desporto virtual em nosso país. Concordamos com a essência dos Projetos de Lei do Deputado JHC e da Deputada Mariana Carvalho acerca da crescente importância nacional e internacional dos esportes eletrônicos.

Além de relevante setor econômico, os esportes eletrônicos trazem inúmeros benefícios a seus praticantes, como melhoria da capacidade de memória, motora e de raciocínio. Somos favoráveis, dessa forma, à valorização do desporto virtual como prática reconhecida pela legislação esportiva brasileira.

No entanto, entendemos que as proposições merecem dois pequenos aprimoramentos. A Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, conhecida como “Lei Pelé”, define as quatro manifestações pelas quais o desporto pode ser reconhecido: desporto educacional; desporto de participação; desporto de rendimento; e desporto de formação.

Nesse sentido, todas as modalidades esportivas (inclusive o desporto virtual) poderiam ser praticadas no contexto de cada uma delas – de maneira pedagógica, lúdica/confraternização, profissional e para a preparação de atletas. Portanto, não caberia incluir, como quinta manifestação esportiva, o desporto virtual, já que ele estaria inserido em uma das quatro já existentes, dependendo da intencionalidade dos praticantes.



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Felipe Carreras
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD215258150200>



Assim, o substitutivo apresentado pretende explicitar que as atuais quatro manifestações esportivas contemplam, também, a prática do desporto virtual, reconhecendo-o na lei geral do desporto brasileira, como modalidade esportiva.

Por fim, também entendemos que se torna desnecessária a definição de desporto virtual, pois temos a preocupação de não “engessar” os diplomas legais, considerando a dinâmica de atualização desses esportes e o possível anacronismo, em pouco tempo, de quaisquer conceitos para os jogos eletrônicos.

Pelo exposto, somos pela aprovação do Projeto de Lei nº 3.450, de 2015 e do Projeto de Lei nº 7.747, de 2017, na forma do Substitutivo anexo.

Sala da Comissão, em 10 de outubro de 2021.

Deputado FELIPE CARRERAS
Relator



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Felipe Carreras
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD215258150200>



A standard 1D barcode is positioned vertically on the left side of the page, consisting of a series of black and white horizontal lines of varying widths.

COMISSÃO DO ESPORTE

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 3.450, DE 2015

Apensado: PL nº 7.747/2017

Acrescenta o parágrafo 3º ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º O artigo 3º da Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1998, passa a vigorar acrescido do seguinte §3º:

“Art. 3º

§ 3º Os incisos do caput deste artigo aplicam-se, também, ao desporto virtual.” (NR)

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação

Sala da Comissão, em _____ de _____ de 2021.

Deputado FELIPE CARRERAS
Relator



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Felipe Carreras
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD215258150200>





CÂMARA DOS DEPUTADOS

COMISSÃO DO ESPORTE

PROJETO DE LEI Nº 3.450, DE 2015

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão do Esporte, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela aprovação do Projeto de Lei nº 3.450/2015 e do PL nº 7.747/2017, apensado, com Substitutivo, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Felipe Carreras.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Felipe Carreras - Presidente, Julio Cesar Ribeiro e Pedro Augusto Bezerra - Vice-Presidentes, Célio Silveira, Chiquinho Brazão, Fábio Henrique, Felício Laterça, Hélio Leite, Luiz Lima, Zé Neto, Charles Fernandes, Daniel Freitas, Dr. Luiz Ovando, Eduardo Costa, Flávia Moraes, Gutemberg Reis, Joaquim Passarinho e Luiz Antônio Corrêa.

Sala da Comissão, em 13 de julho de 2021.

Deputado FELIPE CARRERAS
Presidente

Apresentação: 13/07/2021 15:27 - CESPO
PAR 1 CESPO => PL 3450/2015

PAR n.1



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Felipe Carreras
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD215524497000>



* C D 2 1 5 5 2 4 4 9 7 0 0 0 *



**CÂMARA DOS DEPUTADOS
COMISSÃO DO ESPORTE**

**SUBSTITUTIVO ADOTADO PELA CESPO
AO PROJETO DE LEI N° 3.450, DE 2015**

(Apensado: PL nº 7.747/2017)

Apresentação: 13/07/2021 15:27 - CESPO
SBT-A 1 CESPO => PL 3450/2015

SBT-A n.1

Acrescenta o parágrafo 3º ao artigo 3º
da Lei 9.615/1998, para reconhecer o
desporto virtual como prática esportiva.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º O artigo 3º da Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1998,
passa a vigorar acrescido do seguinte §3º:

“Art. 3º

.....
§ 3º Os incisos do caput deste artigo aplicam-se, também,
ao desporto virtual.” (NR)

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação

Sala da Comissão, em 13 de julho de 2021.

Deputado FELIPE CARRERAS
Presidente



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Felipe Carreras
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD212889903700>



* C D 2 1 2 8 8 9 9 0 3 7 0 0 *