



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

PROJETO DE LEI Nº 3.626, DE 2023
(Do Poder Executivo)

Altera a Medida Provisória nº 2.158-35, de 24 de agosto de 2001, a Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971, e a Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018.

EMENDA DE PLENÁRIO Nº DE 2023
(Do Sr. KIM KATAGUIRI)

Inclua-se, onde couber, no Substitutivo ao Projeto de Lei nº 3.626, de 2023, o seguinte dispositivo que altera a Lei nº 14.597, de 2023:

“Art. A Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, passa vigorar com a seguinte redação:

“Art. 1º.....

§ 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade física ou mental que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.

.....
§ 4º Entende-se por esporte eletrônico a atividade que demanda exercício eminentemente intelectual e destreza, em que pessoas ou equipes disputam modalidade de jogo virtual com regras e prêmios predefinidos, por meio da internet ou conjunto de computadores em rede.” (NR)”

JUSTIFICATIVA

Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados
Anexo IV, 7º andar, gabinete 744
dep.kimkatgui@camara.leg.br
CEP 70160-900 - Brasília-DF



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD236484450000>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim Katagui





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

A recém sancionada Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, reformula o arcabouço legal do esporte e institui uma nova Lei Geral do Esporte, modernizando e adequando a atividade para a realidade atual. Porém, apesar da nova redação buscar um aprimoramento, a nova lei deixa de fora importantes aspectos do esporte e sua evolução, como **o esporte eletrônico**, modalidade que vem evoluindo mundialmente e nacionalmente.

Reconhecer que esporte é apenas aquela “atividade predominantemente física”, como faz o §1º do art. 1º da Lei nº 14.597/2023, é um retrocesso para o setor. Além disso, ignora completamente as contribuições trazidas pela Câmara dos Deputados durante a análise do Projeto de Lei nº 1.153/2019.

O não reconhecimento do esporte eletrônico tem impactos severos no setor e impede o seu crescimento para alcançar e se manter nos patamares internacionais de investimentos da indústria. Sem a sua previsão na Lei Geral do Esporte, fomenta-se uma interpretação restritiva do esporte não condizente com as práticas atuais que pode até resultar em declarações infundadas.

Além disso, o impacto pode ser visto em outros setores que dependem do esporte, como é o exemplo das apostas esportivas.

A definição do que são os **“eventos reais de temática esportiva”** para fins das apostas esportivas **considera apenas aquelas competições desportivas organizadas de acordo com a Lei nº 14.597/2023, Lei Geral do Esporte.**

Portanto, se a Lei Geral do Esporte prevê que o esporte é apenas a “atividade predominantemente física”, não existe a possibilidade de se realizar apostas em torneios de e-Sports, por exemplo.

Indo além, **o não reconhecimento legislativo dos esportes eletrônicos impacta diretamente nos recursos que serão destinados pelo Estado com a arrecadação decorrente das apostas esportivas.**



Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados
Anexo IV, 7º andar, gabinete 744
dep.kimkatgui@camara.leg.br
CEP 70160-900 - Brasília-DF

Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD236484450000>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim Katagui





CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

A Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia PwC Brasil estima que a receita total de videogames e esportes eletrônicos no Brasil chegue a US\$2,8 bilhões (cerca de R\$ 13 bilhões) em 2026. Em 2021, essa receita foi de US\$1,4 bilhão¹.

O interesse de apostadores por e-Sports vem crescendo de forma exponencial mundialmente por diversos fatores, como a popularidade das competições ao vivo em esportes eletrônicos, a grande base de fãs engajada e o desenvolvimento do e-Sport em mercados que permitem o seu reconhecimento como atividade esportiva².

Restringindo os eventos esportivos a serem explorados nas apostas esportivas apenas àqueles predominantemente físicos, deixa-se de fora uma importante parcela de arrecadação advinda dos torneios de esportes eletrônicos. Portanto, diminui o percentual das contribuições que serão recolhidas pelo Estado.

Portanto, o reconhecimento do esporte eletrônico para tornar factível a possibilidade de se apostar nestes eventos é essencial para que se mantenha os níveis de arrecadação estimados.

Sala das Sessões, de de 2023.

Deputado **KIM KATAGUIRI**
(UNIÃO - SP)

¹ disponível em <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivo-mercado-de-games-e-esports-devedobrar-no-brasil-em-quatro-anos.htm#:~:text=A%20estimativa%20é%20que%20a,US%24%201%2C4%20bilhão,> acessado em 28/07/2023.

² Disponível em <https://www.academiadasapostasbrasil.com/blog/2023/07/o-crescente-interesse-de-apostadores-por-esports>, acessado em 28/07/2023.

Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados
Anexo IV, 7º andar, gabinete 744
dep.kimkatgui@camara.leg.br
CEP 70160-900 - Brasília-DF

