



**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)**

Altere-se a redação da alínea “a”, do inciso III, do § 1º-A, do art. 30 da Lei nº 13.756, de 2018, com redação dada pelo art. 53 do Substitutivo ao Projeto de Lei nº 3.626, de 2023:

“Art. A Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, passa vigorar com a seguinte redação:

“Art.30.....

§ 1º-A.....

.....

III – .....

a) 1,63% (um inteiro e sessenta e três centésimos por cento) às entidades do Sistema Nacional do Esporte, observado o disposto no art. 11 da Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, e aos atletas brasileiros ou vinculados a organizações de prática desportiva sediada no País, inclusive aos jogadores e

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





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

às entidades de esportes virtuais, em contrapartida ao uso de suas denominações, seus apelidos desportivos, suas imagens, suas marcas, seus emblemas, seus hinos, seus símbolos e similares para divulgação e execução da loteria de apostas de quota fixa;

.....  
.....” (NR)”

### JUSTIFICATIVA

O Projeto de Lei nº 3.626, de 2023, o regulamenta o processo administrativo envolvendo irregularidades e fraudes nas atividades de promoção comercial e de exploração de loterias de aposta de quota fixa (apostas esportivas).

A presente emenda busca abarcar, igualmente, os jogadores e entidades de esportes virtuais/eletrônicos, também conhecidas como e-sports. Dada a expansão e transformação do mercado de entretenimento e jogos, a inclusão dos jogos virtuais nesse contexto é essencial, pois representa uma oportunidade de desenvolvimento econômico, inovação tecnológica e geração de receitas para o Estado.

Para mais, jogos virtuais têm demonstrado um crescimento notável nos últimos anos, impulsionados pelo avanço da tecnologia e pela popularização dos dispositivos eletrônicos. Ao direcionar uma pequena porcentagem dos recursos arrecadados pelas apostas para esse setor, estaremos incentivando sua expansão, possibilitando a criação de novos empregos e estimulando a inovação nesse segmento estratégico da economia digital.

Diante disto, a emenda tem como objetivo garantir parte do percentual destinado às entidades do Sistema Nacional do Esporte, e aos atletas brasileiros ou vinculados a organizações de prática desportiva sediada no País, abarque também os jogadores e as entidades de esportes virtuais.

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





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

Sala das Sessões,        de        de 2023.

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

Apresentação: 13/09/2023 16:19:37.360 - PLEN  
EMP 22 => PL 3626/2023

**EMP n.22**

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/CD234774111300>  
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim Katagui

