



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 70-A, DE 2022

(Do Sr. Fausto Pinato)

Regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil; tendo parecer da Comissão do Esporte, pela aprovação deste e do de nº 205/23, apensado, com substitutivo (relator: DEP. LUIZ LIMA).

DESPACHO:
ÀS COMISSÕES DE:
ESPORTE; E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD).

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

S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Projeto apensado: 205/23

III - Na Comissão do Esporte:

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

PROJETO DE LEI Nº , DE 2022

(Do Sr. FAUSTO PINATO)

Regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil obedecerá ao disposto nesta Lei.

Parágrafo único Entende-se por esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes ou equipes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems.

Art. 2º Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de “atleta”.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC à formação cultural, propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

§1º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro insculpidos na Lei nº 9.615/1998 com a nova redação inserida pela Lei 13.155/2015.

§2º São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana através da prática esportiva;



II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do fair play, para a construção de identidades, baseada no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultural, unindo por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos games;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

VI – dar diferenciação, consubstanciado no tratamento específico como desporto não formal e profissional.

Art. 4º O estado brasileiro reconhece como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

A importância deste Projeto de Lei justifica-se em relação à relevância social acompanhada da inclusão e ao dever constitucional do Poder Público em fomentar políticas públicas de incentivo e de práticas ao esporte pela população. Tais políticas públicas necessitam ser interpretadas de maneira extensiva, fazendo com que abranja essas novas modalidades de esporte eletrônico.

Segundo dados, mais de 21 milhões de pessoas acompanham os e - Sports ao redor do Brasil, de modo que o país é líder na América Latina e o 3º maior do mundo.

De acordo com a revista Forbes, em até 3 (três) anos, incluindo-se 2021, é esperado que o faturamento anual desta modalidade alcance por volta de US\$1,65 bilhão.



Apesar de que o cenário encontra-se profissionalizado o suficiente, com os avanços tecnológicos das equipes e organizações, verifica-se que, não há uma definição concreta do reconhecimento do esporte eletrônico como modalidade esportiva.

Assim, inobstante aos Projetos de Lei em trâmite no Congresso Nacional, a comunidade destes “cyber atletas” ainda carece de definição, identificação e reconhecimento como esportistas de fato e de direito.

Portanto, a fim de garantir aos Municípios um apoio do Poder Público em relação a esta nova prática e crescente onda de entretenimento, em que se valoriza o desenvolvimento social e econômico por parte do Município, solicitamos o apoio de todos os ilustres colegas parlamentares para sua aprovação.

Sala das Sessões, em de de 2022.

Deputado FAUSTO PINATO



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Fausto Pinato
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD222287016500>



LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA
 Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG
 Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL
 Seção de Legislação Citada - SELEC

LEI Nº 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 I
DISPOSIÇÕES INICIAIS

Art. 1º O desporto brasileiro abrange práticas formais e não-formais e obedece às normas gerais desta Lei, inspirado nos fundamentos constitucionais do Estado Democrático de Direito.

§ 1º A prática desportiva formal é regulada por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática desportiva de cada modalidade, aceitas pelas respectivas entidades nacionais de administração do desporto.

§ 2º A prática desportiva não-formal é caracterizada pela liberdade lúdica de seus praticantes.

§ 3º Os direitos e as garantias estabelecidos nesta Lei e decorrentes dos princípios constitucionais do esporte não excluem outros oriundos de tratados e acordos internacionais firmados pela República Federativa do Brasil. [*\(Parágrafo acrescido pela Medida Provisória nº 718, de 16/3/2016, convertida na Lei nº 13.322, de 28/7/2016\)*](#)

CAPÍTULO II
DOS PRINCÍPIOS FUNDAMENTAIS

Art. 2º O desporto, como direito individual, tem como base os princípios:

I - da soberania, caracterizado pela supremacia nacional na organização da prática desportiva;

II - da autonomia, definido pela faculdade e liberdade de pessoas físicas e jurídicas organizarem-se para a prática desportiva;

III - da democratização, garantido em condições de acesso às atividades desportivas sem quaisquer distinções ou formas de discriminação;

IV - da liberdade, expresso pela livre prática do desporto, de acordo com a capacidade e interesse de cada um, associando-se ou não a entidade do setor;

V - do direito social, caracterizado pelo dever do Estado em fomentar as práticas desportivas formais e não-formais;

VI - da diferenciação, consubstanciado no tratamento específico dado ao desporto profissional e não-profissional;

VII - da identidade nacional, refletido na proteção e incentivo às manifestações desportivas de criação nacional;

.....

LEI Nº 13.155, DE 4 DE AGOSTO DE 2015

Estabelece princípios e práticas de responsabilidade fiscal e financeira e de gestão transparente e democrática para entidades desportivas profissionais de futebol; institui parcelamentos especiais para recuperação de dívidas pela União, cria a Autoridade Pública de Governança do Futebol - APFUT; dispõe sobre a gestão temerária no âmbito das entidades desportivas profissionais; cria a Loteria Exclusiva - LOTEX; altera as Leis nos 9.615, de 24 de março de 1998, 8.212, de 24 de julho de 1991, 10.671, de 15 de maio de 2003, 10.891, de 9 de julho de 2004, 11.345, de 14 de setembro de 2006, e 11.438, de 29 de dezembro de 2006, e os Decretos-Leis nos 3.688, de 3 de outubro de 1941, e 204, de 27 de fevereiro de 1967; revoga a Medida Provisória no 669, de 26 de fevereiro de 2015; cria programa de iniciação esportiva escolar; e dá outras providências.

A PRESIDENTA DA REPÚBLICA

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

Art. 1º Esta Lei de Responsabilidade Fiscal do Esporte - LRFE estabelece princípios e práticas de responsabilidade fiscal e financeira e de gestão transparente e democrática para entidades desportivas profissionais de futebol, cria o Programa de Modernização da Gestão e de Responsabilidade Fiscal do Futebol Brasileiro e dispõe sobre a gestão temerária no âmbito das referidas entidades.

CAPÍTULO I

DO PROGRAMA DE MODERNIZAÇÃO DA GESTÃO E DE RESPONSABILIDADE FISCAL DO FUTEBOL BRASILEIRO – PROFUT

Seção I

Disposições Gerais

Art. 2º Fica criado o Programa de Modernização da Gestão e de Responsabilidade Fiscal do Futebol Brasileiro - PROFUT, com o objetivo de promover a gestão transparente e democrática e o equilíbrio financeiro das entidades desportivas profissionais de futebol.

.....

.....

PROJETO DE LEI N.º 205, DE 2023

(Do Sr. Julio Cesar Ribeiro)

Dispõe sobre o eSports.

DESPACHO:
APENSE-SE À(AO) PL-70/2022.

PROJETO DE LEI Nº 1.000, DE 2023
(Do Sr. JULIO CESAR RIBEIRO)

Dispõe sobre o esports.

Art. 1º Esta lei dispõe sobre a prática esportiva eletrônica.

Art. 2º A prática esportiva eletrônica poderá ser denominada "esports" ou "esportes eletrônicos".

Art. 3º Considera-se "esports" ou "esportes eletrônicos" as disputas em jogos eletrônicos em que os participantes, sendo atletas profissionais ou não, contra conhecidos ou desconhecidos, de forma online ou presencialmente, competem com recursos tecnológicos da informação e comunicação, sendo o resultado determinado preponderantemente pelo seu desempenho intelectual e destreza.

Art. 4º As competições poderão ser realizadas por intermédio de plataforma digital, envolvendo mais de um competidor, em partidas online ou presenciais, podendo os eventos serem patrocinados.

Parágrafo único. As competições poderão ser assistidas por audiência presencial ou online, através de diversas plataformas de stream online ou televisão, obedecidos os contratos entre organizadores e patrocinadores.

Art. 5º Não serão considerados "esports" ou "esportes eletrônicos" as modalidades que se utilizem de jogos com conteúdo de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas.

Art. 6º Os "esports" ou "esportes eletrônicos" para todos os efeitos será considerada modalidade esportiva.

Art. 7º Poderá o Poder Executivo regulamentar a presente Lei dentro da sua esfera de competência e no que tange aos seus respectivos órgãos responsáveis.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



JUSTIFICAÇÃO

O projeto de lei tem por objetivo de ajustar no ordenamento a definição da prática esportiva eletrônica, bem como seus objetivos gerais.

Há muitos questionamentos acerca da prática esportiva eletrônica ser ou não considerada um esporte de fato, sendo apenas considerada uma forma de entretenimento por alguns setores.

O PLS 68/2017, projeto de lei que modifica a Lei Pelé, hoje tramitando no Senado Federal, chegou a discutir sobre a questão do desporto virtual.

Com a falta de regularidade da questão dos jogos eletrônicos, muitos atletas não conseguem receber bolsa atleta, lei de incentivo ao esporte e outros recursos do Governo Federal, que é considerado um passo importante para o desenvolvimento do esporte a nível nacional e mundial.

Outro ponto que merece destaque é o setor que investe nesse tipo de modalidade esportiva, e que com a falta dessa discussão e regulamentação não tem o seu desenvolvimento esperado e acaba gerando insegurança daqueles que pretendem investir no crescimento da modalidade.

Para além disso, ressalta-se que os “esports” tem tido grande aceitação pelo público brasileiro o que se verifica na PGB (Pesquisa Games Brasil) de 2022 que apontou que 74.5% do público pesquisado jogava jogos eletrônicos e na presença dessa temática na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) que aponta os jogos eletrônicos como conteúdo a ser ministrado na área do conhecimento de Educação Física para os 6º e 7º ano do Ensino Fundamental.

Em diversas regiões do Brasil já existem iniciativas na educação voltada para a prática dos “esports” como no Distrito Federal que já implementou os JEEDF (Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal), iniciativa esta que visa oportunizar aos estudantes da Educação Básica do DF momentos de desenvolvimento através da prática dos “esports”.

Dessa forma, os “esports” devem ser fomentados a nível recreativo, amador, universitário, profissional e educacional.



Faz-se mister apontar que os “esports” são uma manifestação específica dos jogos eletrônicos sendo, portanto, subsumidos a estes. Carece-se, pois, que se tenha clara a distinção entre os jogos eletrônicos e os esportes eletrônicos.

Importa mencionar ainda, que segundo pesquisa elaborada pela Newzoo, o Brasil foi classificado como a terceira maior audiência de esportes eletrônicos do mundo, com 11.4 Milhões de espectadores, ficando atrás apenas dos Estados Unidos da América e China. A audiência do Brasil, no momento da pesquisa elaborada, era quase a metade do público que assiste os esports na América Latina que é um total de 23.7 Milhões de espectadores.

Além da importância em termos de engajamento, os “esports” ou “esportes eletrônicos” movimentam montantes relevantes na economia. Ainda segundo o relatório da Newzoo, em 2022 o mercado global de jogos chegou a gerar USD 184,4 bilhões, e, até 2025, o valor aumentará para USD 211,2 bilhões. Falando especificamente de modalidades do esporte eletrônico, vemos que o League of Legends teve uma receita de USD 1,75 bilhão em 2020, o Fantasy Sport (ou Fantasy Game) movimentou cerca de USD 21,39 bilhões em 2021 e o Dota levantou mais de USD 293 milhões em 2022 com a batalha do Dota 2. São exemplos que demonstram o potencial desse mercado em constante crescimento.

Ressaltamos, que a denominação "esports" ou "esportes eletrônicos" é a praticada a anos, e por isso mantemos.

Por fim, a prática esportiva eletrônica que contenha conteúdos de cunho sexual não será considerada neste projeto de lei.

Em vista da relevância da matéria, solicitamos o apoio dos nobres pares para a aprovação da presente proposta.

Sala das Sessões, em de de 2023.

Deputado JULIO CESAR RIBEIRO



Coronel Chrisóstomo - PL/RO



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do **Deputado Luiz Lima**

COMISSÃO DO ESPORTE

PROJETO DE LEI Nº 70, DE 2022

Apensado: PL nº 205/2023

Regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil.

Autor: Deputado FAUSTO PINATO

Relator: Deputado LUIZ LIMA

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 70, de 2022, de autoria do Deputado Fausto Pinato, pretende regulamentar os esportes eletrônicos no país. A proposição define a modalidade e seus praticantes e institui os objetivos específicos que regem o esporte eletrônico. Encontra-se apensado o PL nº 205, de 2023, de autoria do Deputado Julio Cesar Ribeiro, que dispõe sobre a prática esportiva eletrônica. Esta proposição apresenta a definição sobre “esports” ou esportes eletrônicos, traz dispositivos sobre suas competições e a considera modalidade esportiva.

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 de Cultura (CCult). 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.

Transcorrido o prazo regimental em 28/03/2023, a proposição não recebeu emendas no âmbito desta Comissão.

É o relatório.





II - VOTO DO RELATOR

Os jogos eletrônicos emergiram como uma forma de entretenimento e expressão cultural de alcance global, representando um fenômeno contemporâneo que ganha cada vez mais relevância em nossa sociedade. Seu crescimento recente tem sido exponencial, no Brasil e no mundo, formando uma indústria bilionária. Além do mero divertimento, os jogos eletrônicos oferecem possibilidades de aprendizagem, de geração de empregos e de desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Os Projetos de Lei em análise têm o oportuno intuito de regulamentar os jogos eletrônicos, considerando a atual ausência de legislação federal esportiva sobre o assunto. A importância do tema justificou a criação, em abril deste ano, no âmbito desta Comissão do Esporte, da *Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos*, com prazo de duração de 240 dias, prorrogáveis por mais 60 dias.

Na justificação do Projeto de Lei apensado - nº 205/2023 -, o Deputado Julio Cesar Ribeiro apresenta relevantes cifras que facilitam a compreensão da estrutura dos jogos eletrônicos:

Importa mencionar ainda, que segundo pesquisa elaborada pela Newzoo, o Brasil foi classificado como a terceira maior audiência de esportes eletrônicos do mundo, com 11.4 Milhões de espectadores, ficando atrás apenas dos Estados Unidos da América e China. A audiência do Brasil, no momento da pesquisa elaborada, era quase a metade do público que assiste os esportes na América Latina que é um total de 23.7 Milhões de espectadores.

Além da importância em termos de engajamento, os “esports” ou “esportes eletrônicos” movimentam montantes relevantes na economia. Ainda segundo o relatório da Newzoo, em 2022 o mercado global de jogos chegou a gerar USD 184,4 bilhões, e, até 2025, o valor aumentará para USD 211,2 bilhões. Falando especificamente de modalidades do esporte eletrônico, vemos que o





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Luiz Lima

League of Legends teve uma receita de USD 1,75 bilhão em 2020, o Fantasy Sport (ou Fantasy Game) movimentou cerca de USD 21,39 bilhões em 2021 e o Dota levantou mais de USD 293 milhões em 2022 com a batalha do Dota 2. São exemplos que demonstram o potencial desse mercado em constante crescimento.

Com o objetivo de conferir maior legitimidade e viabilidade legislativa às proposições em análise e ao tema, esta Comissão do Esporte, por intermédio da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, realizou reunião técnica, no dia 15 de agosto de 2023, para discutir os Projetos de Lei e regulamentar essa crescente indústria. Além de deputados e assessores da Casa participaram da referida reunião representantes das seguintes entidades: Secretaria de Esportes do Distrito Federal; Associação Brasileira de Fantasy Sport – ABFS; Confederação Brasileira de Games e Esports – CBGE; Academia Nacional de Direito Esportivo – ANDD; Federação Brasiliense de Esporte Eletrônico; e Universidade Estadual de Campinas – Unicamp.

O diálogo direto com especialistas, *gamers*, acadêmicos, educadores, empresários e outros envolvidos nesse setor em rápido crescimento foi fundamental para entender as nuances e complexidades do mercado de jogos eletrônicos. Suas contribuições e experiências foram valiosas para a formulação desta proposta, garantindo que as necessidades e interesses do setor estejam devidamente considerados e refletidos na legislação proposta.

Entre uma regulamentação mais ampla do setor, com definições mais detalhadas sobre os diversos aspectos jogos eletrônicos, e uma outra concepção mais concisa apenas definindo os jogos eletrônicos em lei, preferiu-se a segunda alternativa, por ser aquela que contou com o pleno consenso dos partícipes do encontro.

Entendemos, porém, que a modificação pretendida deve ser efetuada na Lei Geral do Esporte, recentemente promulgada (Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023), que procurou consolidar as normas esportivas federais em um único diploma legislativo.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Luiz Lima

Pelos motivos expostos, votamos pela aprovação do Projeto de Lei nº 70, de 2022, e do Projeto de Lei nº 205, de 2023, na forma do Substitutivo anexo.

Sala da Comissão, em de de 2023.

Deputado LUIZ LIMA
Relator





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Luiz Lima

COMISSÃO DO ESPORTE

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 70, DE 2022

Apensado: PL nº 205/2023

Altera a Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, para definir o esporte eletrônico.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Acrescente-se ao art. 1º da Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, o seguinte § 4º:

“Art. 1º.....

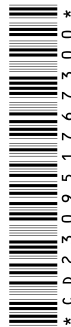
.....

§ 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 predefinidas, por meio da internet ou conjunto de computadores em rede”. (NR)

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

Sala da Comissão, em de de 2023.

Deputado LUIZ LIMA
Relator





CÂMARA DOS DEPUTADOS

COMISSÃO DO ESPORTE

PROJETO DE LEI Nº 70, DE 2022

III - PARECER DA COMISSÃO

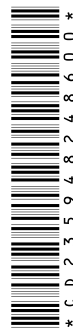
A Comissão do Esporte, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela aprovação o Projeto de Lei nº 70/2022, e do PL 205/2023, apensado, com substitutivo, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Luiz Lima.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Luiz Lima - Presidente, Nely Aquino e Bandeira de Mello - Vice-Presidentes, Augusto Puppio, Dr. Luiz Ovando, Ismael Alexandrino, Kiko Celeguim, Paulinho Freire, Prof. Paulo Fernando, Airton Faleiro, Dr. Zacharias Calil, Ely Santos, Gustavo Gayer, Helena Lima, Ricardo Abrão e Thiago de Joaldo.

Sala da Comissão, em 25 de outubro de 2023.

Deputado LUIZ LIMA
Presidente





**CÂMARA DOS DEPUTADOS
COMISSÃO DO ESPORTE**

**SUBSTITUTIVO ADOTADO PELA COMISSÃO AO PROJETO DE
LEI Nº Nº 70, DE 2022; E PL 205, DE 2023, APENSADO**

Altera a Lei nº 14.597, de 14 de junho
de 2023, para definir o esporte eletrônico.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Acrescente-se ao art. 1º da Lei nº 14.597, de 14 de junho
de 2023, o seguinte § 4º:

Art 1 “Art. 1º.....

Art 2

Art 3 § 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 predefinidas, por meio da internet ou conjunto de
computadores em rede”. (NR)

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

Sala da Comissão, em de de 2023.

Deputado LUIZ LIMA
Presidente

