



SENADO FEDERAL

COMISSÃO DE ESPORTE

PAUTA DA 15ª REUNIÃO

(2ª Sessão Legislativa Ordinária da 57ª Legislatura)

09/10/2024
QUARTA-FEIRA
às 09 horas e 30 minutos

Presidente: Senador Romário

Vice-Presidente: Senador Jorge Kajuru



Comissão de Esporte

**15ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA, DA 2ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA
DA 57ª LEGISLATURA, A REALIZAR-SE EM 09/10/2024.**

15ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA

quarta-feira, às 09 horas e 30 minutos

SUMÁRIO

1ª PARTE - DELIBERATIVA

ITEM	PROPOSIÇÃO	RELATOR (A)	PÁGINA
1	REQ 14/2024 - CESP - Não Terminativo -		10
2	REQ 15/2024 - CESP - Não Terminativo -		12
3	REQ 16/2024 - CESP - Não Terminativo -		14
4	REQ 17/2024 - CESP - Não Terminativo -		16
5	REQ 18/2024 - CESP - Não Terminativo -		18

2ª PARTE - AUDIÊNCIA PÚBLICA INTERATIVA

FINALIDADE	PÁGINA
Instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos”	20

COMISSÃO DE ESPORTE - CESP

PRESIDENTE: Senador Romário

VICE-PRESIDENTE: Senador Jorge Kajuru

(11 titulares e 11 suplentes)

TITULARES	SUPLENTEs		
Bloco Parlamentar Democracia(MDB, UNIÃO)			
André Amaral(UNIÃO)(20)(6)(12)	PB 3303-5934 / 5931	1 Plínio Valério(PSDB)(4)	AM 3303-2898 / 2800
Rodrigo Cunha(PODEMOS)(7)(15)	AL 3303-6083	2 Jayme Campos(UNIÃO)(6)	MT 3303-2390 / 2384 / 2394
Fernando Farias(MDB)(7)	AL 3303-6266 / 6273	3 Zequinha Marinho(PODEMOS)(7)	PA 3303-6623
Leila Barros(PDT)(9)	DF 3303-6427	4 Fernando Dueire(MDB)(7)	PE 3303-3522
Bloco Parlamentar da Resistência Democrática(PSB, PT, PSD)			
Sérgio Petecção(PSD)(1)	AC 3303-4086 / 6708 / 6709	1 Lucas Barreto(PSD)(1)	AP 3303-4851
Nelsinho Trad(PSD)(1)	MS 3303-6767 / 6768	2 Mara Gabrilli(PSD)(1)	SP 3303-2191
Humberto Costa(PT)(11)(3)	PE 3303-6285 / 6286	3 Paulo Paim(PT)(11)(3)	RS 3303-5232 / 5231 / 5230 / 5235
Jorge Kajuru(PSB)(1)	GO 3303-2844 / 2031	4 VAGO	
Bloco Parlamentar Vanguarda(PL, NOVO)			
Romário(PL)(2)	RJ 3303-6519 / 6517	1 Rosana Martinelli(PL)(19)(13)(10)(17)(18)	MT 3303-6219 / 3778 / 3772 / 6209 / 6213 / 3775
Carlos Portinho(PL)(2)	RJ 3303-6640 / 6613	2 Eduardo Girão(NOVO)(10)	CE 3303-6677 / 6678 / 6679
Bloco Parlamentar Aliança(PP, REPUBLICANOS)			
Cleitinho(REPUBLICANOS)(8)	MG 3303-3811	1 Castellar Neto(PP)(14)(8)(16)(21)	MG 3303-3100 / 3116

- (1) Em 13.06.2023, os Senadores Sérgio Petecão, Nelsinho Trad e Jorge Kajuru foram designados membros titulares e o Senadores Lucas Barreto e Mara Gabrilli, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. nº 63/2023-BLRESDEM).
- (2) Em 13.06.2023, os Senadores Romário e Carlos Portinho foram designados membros titulares, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 110/2023-BLVANG).
- (3) Em 13.06.2023, o Senador Paulo Paim foi designado membro titular e o Senador Humberto Costa, membro suplente, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a Comissão (Of. 68/2023-BLRESDEM).
- (4) Em 13.06.2023, o Senador Plínio Valério foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 78/2023-BLDEM).
- (5) Em 14.06.2023, a Comissão reunida elegeu os Senadores Romário e Jorge Kajuru, Presidente e Vice-Presidente, respectivamente, deste colegiado.
- (6) Em 14.06.2023, o Senador Marcio Bittar foi designado membro titular e o Senador Jayme Campos membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. 70/2023 - BLDEM).
- (7) Em 14.06.2023, os Senadores Carlos Viana e Fernando Farias foram designados membros titulares e os Senadores Zequinha Marinho e Fernando Dueire membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 83/2023-BLDEM).
- (8) Em 14.06.2023, o Senador Cleitinho foi designado membro titular e o Senador Laércio Oliveira, membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Aliança, para compor a Comissão (Of. nº 30/2023-GABLI/BLALIAN).
- (9) Em 15.06.2023, a Senadora Leila Barros foi designada membro titular, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 88/2023-BLDEM).
- (10) Em 16.06.2023, os Senadores Wellington Fagundes e Eduardo Girão foram designados membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 116/2023-BLVANG).
- (11) Em 26.06.2023, o Senador Humberto Costa foi designado membro titular, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, em substituição ao Senador Paulo Paim, que passa à suplência, para compor a Comissão (Of. nº 74/2023-BLRESDEM).
- (12) Em 30.06.2023, o Senador Efraim Filho foi designado membro titular, em substituição ao Senador Marcio Bittar, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 105/2023-BLDEM).
- (13) Em 07.07.2023, o Senador Mauro Carvalho Junior foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Wellington Fagundes, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 128/2023-BLVANG).
- (14) Em 30.08.2023, o Senador Laércio Oliveira deixou de compor a comissão pelo Bloco Parlamentar Aliança (Of. nº 42/2023-BLALIAN).
- (15) Em 26.09.2023, o Senador Rodrigo Cunha foi designado membro titular, em substituição ao Senador Carlos Viana, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 152/2023-BLDEM).
- (16) Em 03.10.2023, o Senador Dr. Hiran foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Aliança, para compor a comissão (Of. nº 54/2023-BLALIAN).
- (17) Vago em 02.11.2023, em razão do retorno do titular (Of. nº 11/2023-GSWFAGUN).
- (18) Em 07.11.2023, o Senador Wellington Fagundes foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a comissão (Of. nº 172/2023-BLVANG).
- (19) Em 13.06.2024, a Senadora Rosana Martinelli foi designada membro suplente, em substituição ao Senador Wellington Fagundes, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda (Of. nº 31/2024-BLVANG).
- (20) Em 21.06.2024, o Senador André Amaral foi designado membro titular, em substituição ao Senador Efraim Filho, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 66/2024-BLDEM).
- (21) Em 12.08.2024, o Senador Castellar Neto foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Dr. Hiran, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Aliança (Of. nº 50/2024-GABLI/BLALIAN).

REUNIÕES ORDINÁRIAS: QUARTAS-FEIRAS 10:30
 SECRETÁRIO(A): FLÁVIO EDUARDO DE OLIVEIRA SANTOS
 TELEFONE-SECRETARIA: 3303-2540
 FAX:

TELEFONE - SALA DE REUNIÕES:
 E-MAIL: cesp@senado.leg.br



SENADO FEDERAL
SECRETARIA-GERAL DA MESA

2ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA
57ª LEGISLATURA

Em 9 de outubro de 2024
(quarta-feira)
às 09h30

PAUTA

15ª Reunião, Extraordinária

COMISSÃO DE ESPORTE - CESP

1ª PARTE	Deliberativa
2ª PARTE	Audiência Pública Interativa
Local	Anexo II, Ala Senador Alexandre Costa, Plenário nº 13

Retificações:

1. Republicada para incluir as confirmações de presença. (08/10/2024 12:13)
2. Inclusão do REQ 17/2024 - CEsp. (08/10/2024 19:07)
3. Inclusão do REQ 18/2024 - CEsp. (09/10/2024 08:51)

1ª PARTE

PAUTA

ITEM 1

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 14, DE 2024

Requer, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados: representante do Comitê Olímpico do Brasil (COB); representante do Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB); e representante da Caixa Econômica Federal.

Autoria: Senadora Leila Barros

Textos da pauta:

[Requerimento \(CEsp\)](#)

ITEM 2

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 15, DE 2024

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esportes (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados.

Autoria: Senador Carlos Portinho

Textos da pauta:

[Requerimento \(CEsp\)](#)

ITEM 3

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 16, DE 2024

Requer, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do RQS 13/2024, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados: o Senhor Giovanni Rocco Neto, Secretário Nacional de Apostas esportivas e de desenvolvimento econômico do esporte do Ministério do Esporte; e o Senhor Representante da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos.

Autoria: Senador Romário

Textos da pauta:[Requerimento \(CEsp\)](#)**ITEM 4****REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 17, DE 2024**

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do RQS 13/2024 seja incluído o seguinte convidado: o Senhor Paulo Maciel, Presidente do CBC - Comitê Brasileiro de Clubes.

Autoria: Senador Romário

Textos da pauta:[Requerimento \(CEsp\)](#)**ITEM 5****REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 18, DE 2024**

Requer, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CESP, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” seja incluído o convidado Senhor Paulo Germano Maciel, Presidente do Comitê Brasileiro de Clubes - CBC.

Autoria: Senador Carlos Portinho

Textos da pauta:[Requerimento \(CEsp\)](#)**2ª PARTE****Audiência Pública Interativa****Assunto / Finalidade:**

Instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos”

Observações:

A reunião será interativa, transmitida ao vivo e aberta à participação dos interessados por meio do portal e-cidadania, na internet, em senado.leg.br/ecidadania ou pelo telefone da ouvidoria 0800 061 22 11.

Requerimentos de realização de audiência:

- [REQ 13/2024 - CESP](#), Senador Rodrigo Cunha
- [REQ 14/2024 - CESP](#), Senadora Leila Barros
- [REQ 15/2024 - CESP](#), Senador Carlos Portinho
- [REQ 16/2024 - CESP](#), Senador Romário
- [REQ 17/2024 - CESP](#), Senador Romário
- [REQ 18/2024 - CESP](#), Senador Carlos Portinho

Reunião destinada a instruir a seguinte matéria:

- [PL 6118/2023](#), Senador Izalci Lucas

Convidados:**Sr. Giovanni Rocco Neto**

Secretário Nacional de Apostas Esportivas e de Desenvolvimento Econômico do Esporte do Ministério do Esporte

Presença Confirmada

Sr. Mizael Conrado de Oliveira

Presidente do Comitê Paralímpico Brasileiro - CPB

Presença Confirmada

Sr. Luciano Hostins

Diretor Jurídico do Comitê Olímpico Brasileiro - COB

Presença Confirmada

Sr. Rodrigo Schekiera Franco dos Santos

Superintendente Nacional de Loterias de Prognósticos da Caixa Econômica Federal

Presença Confirmada

Sr. Leonardo Fontes Do Rêgo Barros

Presidente da Confederação Brasileira de Games e Esports - CBGE

Presença Confirmada

Sr. Bruno Martins da Silveira Gomes Paes

Sócio-Diretor da Equipe Imperial Esports

Presença Confirmada

Sr. Marcelo Dalazel

Membro da Comissão Legislativa da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos - CBDEL

Presença Confirmada

Sr. Paulo Germano Maciel

Presidente do Comitê Brasileiro de Clubes - CBC

Presença Confirmada

Sr. Stefano Gabriel Bertagnoni Fernandes

Diretor de Operações da Empresa Loud

Ausência Confirmada

Representante da Organização Não Governamental Atletas pelo Brasil - ApB

Ausência Confirmada

Representante da Equipe Furia Esports*Aguardando Confirmação***Representante da Empresa Riot Games***Aguardando Confirmação***Representante da Empresa Valve Corporation***Aguardando Confirmação***Representante da Empresa Ubisoft***Ausência Confirmada***Representante da Empresa Electronic Arts***Ausência Confirmada*

1ª PARTE - DELIBERATIVA

1



SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora Leila Barros

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados:

- representante Comitê Olímpico do Brasil (COB);
- representante Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB);
- representante Caixa Econômica Federal.

Sala da Comissão, 6 de setembro de 2024.

Senadora Leila Barros
(PDT - DF)



1ª PARTE - DELIBERATIVA

2



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Carlos Portinho

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados:

- representante da Empresa/Equipe Loud;
- representante da Empresa/Equipe Furia;
- representante da Empresa/Equipe Imperial;
- representante da Empresa/Equipe Riot Games;
- representante da Empresa/Equipe Valve;
- representante da Empresa/Equipe Ubisoft;
- representante da Empresa/Equipe Eletronic Arts;
- representante do Atletas pelo Brasil.

Sala da Comissão, 9 de setembro de 2024.

Senador Carlos Portinho
(PL - RJ)



1ª PARTE - DELIBERATIVA

3



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Romário

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Sr. Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do RQS 13/2024, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados:

- o Senhor Giovanni Rocco Neto, Secretário Nacional de Apostas esportivas e de desenvolvimento econômico do esporte do Ministério do Esporte;
- o Senhor Representante da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos.

Sala da Comissão, 24 de setembro de 2024.

Senador Romário
(PL - RJ)



1ª PARTE - DELIBERATIVA

4



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Romário

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do RQS 13/2024 seja incluído o seguinte convidado:

- o Senhor Paulo Maciel, Presidente do CBC - Comitê Brasileiro de Clubes.

Sala da Comissão, 8 de outubro de 2024.

Senador Romário
(PL - RJ)



1ª PARTE - DELIBERATIVA

5



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Carlos Portinho

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” seja incluído o seguinte convidado:

- o Senhor Paulo Germano Maciel, Presidente do Comitê Brasileiro de Clubes - CBC.

Sala da Comissão, 8 de outubro de 2024.

Senador Carlos Portinho
(PL - RJ)
Líder do Partido Liberal





SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 6118, DE 2023

Altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos.

AUTORIA: Senador Izalci Lucas (PSDB/DF)



[Página da matéria](#)



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador IZALCI LUCAS

PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

Altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º A Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1998, passa a vigorar com as seguintes alterações:

“**Art. 13.**

Parágrafo único.

IX – a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE).”

“**Art. 14.** O Comitê Olímpico Brasileiro (COB), o Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB), o Comitê Brasileiro de Clubes (CBC), o Comitê Brasileiro de Clubes Paralímpicos (CBCP), a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) e as entidades nacionais de administração do desporto ou prática do desporto a eles filiadas ou vinculadas constituem subsistema específico do Sistema Nacional do Desporto.” (NR)

Art. 2º A Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, passa a vigorar com as seguintes alterações:





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador IZALCI LUCAS

“Art. 16.

II –

e) 4,40% (quatro inteiros e quarenta centésimos por cento)
para a área do desporto, por meio da seguinte decomposição:

5.; e

6. 0,04% (quatro centésimos por cento) para a CBGE;

i) 43,75% (quarenta e três inteiros e setenta e cinco centésimos
por cento) para o pagamento de prêmios e o recolhimento do imposto
de renda incidente sobre a premiação;

.....” (NR)

“Art. 22.

XI – a CBGE.

.....” (NR)

“Art. 23. Os recursos destinados ao COB, ao CPB, ao CBC,
ao CBCP, à CBDE, à CBDU e à CBGE serão aplicados, exclusiva e
integralmente, em programas e projetos de fomento,
desenvolvimento e manutenção do desporto, de formação de
recursos humanos, de preparação técnica, manutenção e locomoção
de atletas, de participação em eventos desportivos e no custeio de
despesas administrativas, conforme regulamentação.

§ 9º A Fenaclubes poderá firmar acordo nos moldes do § 8º
deste artigo, a fim de repassar recursos por ela recebidos nos termos
desta Lei ao COB, ao CPB, ao CBC, ao CBCP, à CBDE, à CBDU e
à CBGE, vedado o repasse de recursos dessas entidades à
Fenaclubes.” (NR)

“Art. 25. O Tribunal de Contas da União, sem prejuízo da
análise das contas anuais de gestores de recursos públicos, fiscalizará





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador IZALCI LUCAS

a aplicação dos recursos destinados ao COB, ao CPB, ao CBC, ao CBCP, à CBDE, à CBDU, à CBGE e à Fenacclubes.” (NR)

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O projeto de lei tem por finalidade destinar o percentual (0,04%) do produto da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos ao desenvolvimento, fomento, estímulo e prática dos Esports no Brasil, por meio da Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE). Importante destacar que, atualmente, são contemplados com essa fonte de recursos as seguintes entidades com os respectivos percentuais: COB (1,73%), ao CPB (0,96%), ao CBC (0,46%), CBDE (0,11%), CBDU (0,22%), CBCP (0,04%).

O papel dos Esports é relevante desde os níveis do desporto de participação e educacional, com foco no lazer, no aprendizado, na colaboração e no desenvolvimento humano, até o nível do desporto de alto desempenho, quando a competitividade entra em voga. Além dos números expressivos das competições de Esports, inúmeros são os dados de pesquisas que apontam para o desenvolvimento cognitivo, motor e linguístico propiciado pelos *games*.

A realidade do desporto mundial foi profundamente afetada com o advento e a massiva popularização dos esportes eletrônicos, também conhecidos como Esports. Como se sabe, diversos países já regulamentaram e reconhecem o Esports como categoria esportiva, dentre os quais podemos citar França, Coreia do Sul, África do Sul, Índia, Twaian, Romênia, Dinamarca, Rússia e Ucrânia. O governo francês reconheceu oficialmente em 2016 o Esports como esporte nacional. Em janeiro deste ano, a França também criou um visto especial para os atletas de esportes eletrônicos.

E outros caminham rapidamente para o reconhecimento e regulamentação oficiais dos Esports, como Estados Unidos e Alemanha. Nos Estados Unidos, jogadores profissionais podem obter vistos P-1, que são concedidos a atletas (U.S. Citizenship and Immigration Services, n.d.). Em





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador IZALCI LUCAS

2013, o jogador profissional Danny “Shiphur” Le foi o primeiro a receber um visto P-1 para eSports (Dave, 2013).

Os Esports também demonstram uma interessante vantagem: não é necessário um gênero definido para jogar videogames competitivos, oferecendo às mulheres uma oportunidade justa de competir contra os homens. Nesse sentido, os Esports são interessante modalidade esportiva emergente, congregando homens e mulheres lado a lado ou mesmo se enfrentando como adversários.

Outro aspecto a se destacar é a indústria dos Esports no Brasil e no mundo e o respectivo mercado de trabalho. Em um interessante relatório publicado pelo site indeed.com¹ em junho de 2022 aponta mais de 21 empregos na indústria de Esports eletrônicos, além de jogos. Isso porque, além de jogadores, existem várias carreiras que os profissionais podem seguir. Elencam-se alguns profissionais recrutados pela indústria dos esports, além de jogadores profissionais, técnicos, árbitros, recrutadores universitários, dentre tantos outros. O levantamento foi feito nos Estados Unidos da América.

Engenheiro de software – salário médio nacional: US\$ 94.805 por ano;

Engenheiro de rede – salário médio nacional: US\$ 90.379 por ano;

Agente – salário médio nacional: US\$ 101.378 por ano;

Especialista em produção – salário médio nacional: US\$ 81.789 por ano;

Designer gráfico – salário médio nacional: US\$ 59.417;

Jornalista – salário médio nacional: US\$ 32.231 por ano;

¹ <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/jobs-in-esports-industry-other-than-gaming>. Consultado em 18.12.2023.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador IZALCI LUCAS

Analista de esportes – salário médio nacional: US\$ 42.863 por ano.

No Brasil, a CBGE é a única entidade nacional do desporto afiliada à Global Esports Federation - GEF, sediada em Singapura, detentora exclusiva do evento proposto. Nesse sentido, o Ministério do Esporte reconhece a Confederação Brasileira de Games e Esports como entidade de administração da modalidade no país, conferindo-lhe a honra de ser certificada pela Instituição.

A Global Esports Federation, lançou em 2020 um edital para seus afiliados concorrerem à oportunidade de realizar o festival nos seus países. A CBGE venceu este edital e tem a oportunidade de realizar este evento internacional no Brasil, decidindo por sediá-lo no Rio de Janeiro, por vários aspectos regionais do esporte, turismo e economia.

A GEF reúne a indústria de esportes eletrônicos mundial e celebra a sua universalidade por meio da realização de eventos regionais, continentais e internacionais ao longo do ano, tendo estabelecido um portfólio de eventos internacionais dinâmicos, inclusivos e de prestígio, neste caso o “Global Esports Tour (GET)” que é uma série de torneios de Esportes Eletrônicos de alto rendimento, realizados em cidades globais emergentes e disputados por equipes profissionais.

Diante da inegável realidade dos Esports, o Estado não pode furtar-se ao seu dever constitucional, positivado no art. 217 da Carta Magna, de fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito individual, e deixar de proteger e fomentar essa categoria esportiva sem distinção para com os esportes tradicionais.

Nesse contexto, a Confederação Brasileira de Games e Esports – CBGE avocou a hercúlea missão de defender os interesses dos participantes de Esports no Brasil. Para que possa continuar a desempenhar seu papel institucional, seria de grande importância de um singelo percentual da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos, como já ocorre com outros Comitês e Confederações.

Para tanto, propõe-se alterar a Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, que dispõe sobre a destinação do produto da arrecadação das



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador IZALCI LUCAS

loterias, para direcionar 0,04% dessa à CBGE, percentual idêntico ao destinado ao CBCP, a partir dos recursos destinados às premiações.

Cabe destacar que, conforme o art. 23 da Lei nº 13.756, de 2018, os recursos destinados à CBGE serão aplicados, exclusiva e integralmente, em programas e projetos de fomento, desenvolvimento e manutenção do desporto, de formação de recursos humanos, de preparação técnica, manutenção e locomoção de atletas, de participação em eventos desportivos e no custeio de despesas administrativas.

A alteração proposta no presente projeto também inclui a CBGE no rol de entidades do art. 25 da norma, sujeitando-a à fiscalização do Tribunal de Contas da União (TCU) no que tange aos recursos recebidos de loterias.

Pela importância do tema, e pela relevância da atuação da CBGE no cenário brasileiro dos Esports, contamos com o apoio dos nobres Pares para a aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões,

SENADOR IZALCI LUCAS
(PSDB/DF)



LEGISLAÇÃO CITADA

- [urn:lex:br:federal:lei:0001;9615](https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:0001;9615)
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:0001;9615>
- [Lei nº 9.615, de 24 de Março de 1998 - Lei Pelé; Lei do Passe Livre - 9615/98](https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1998;9615)
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1998;9615>
- [Lei nº 13.756, de 12 de Dezembro de 2018 - LEI-13756-2018-12-12 - 13756/18](https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2018;13756)
<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2018;13756>
 - art23



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rodrigo Cunha

PARECER Nº , DE 2024

Da COMISSÃO DE ESPORTE, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei nº 6.118, de 2023, do Senador Izalci Lucas, que *altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos.*

Relator: Senador **RODRIGO CUNHA**

I – RELATÓRIO

Vem para análise da Comissão de Esporte (CEsp) do Senado Federal o Projeto de Lei (PL) nº 6.118, de 2023, do Senador Izalci Lucas, que *altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos.*

O PL compõe-se de três artigos. O primeiro inclui novo inciso ao parágrafo único do art. 13 e altera o *caput* do art.14, da Lei nº 9.615, de 1998, (Lei Pelé). Com essas alterações, a Confederação Brasileira de Games e e-Sports (CBGE) passa a constar entre as entidades que compõem o Sistema Nacional do Desporto e também passa a figurar ao lado de outros comitês e confederações nacionais no subsistema específico do Sistema Nacional do Desporto.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rodrigo Cunha

O art. 2º altera os arts. 16, 22, 23 e 25 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. A proposição dá nova redação à alínea “e” do inciso II do caput do art. 16, destinando 4,40% (quatro inteiros e quarenta centésimos por cento) da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos à área de desporto, aumento de 0,04 ponto percentual (quatro centésimos de ponto percentual) em relação ao texto atual, que destina 4.36% (quatro inteiros e trinta e seis centésimos por cento) ao desporto. Esse acréscimo refere-se ao percentual destinado à CBGE. O PL nº 6.118, de 2023, reduz então o percentual destinado ao pagamento de prêmios e recolhimento de imposto de renda para 43.75% (quarenta e três e setenta e cinco centésimos por cento).

A proposição também acrescenta o inciso XI ao *caput* do art. 22 da Lei nº 13.756, de 2018, prevendo o repasse devido da arrecadação lotérica diretamente à CBGE, assim como já ocorre com outras entidades desportivas beneficiadas. Pela nova redação do art. 23, a CBGE também será obrigada a destinar exclusiva e integralmente os recursos recebidos da loteria de prognósticos numéricos às atividades de desenvolvimento, manutenção e custeio da modalidade desportiva, na forma do regulamento. Além disso, a proposição modifica o § 9º deste mesmo artigo de modo que a Fenacubes possa firmar acordos também com a CBGE para repasse de recursos. Finalmente, a nova redação do caput do art. 25 submete os valores recebidos pela CBGE à fiscalização pelo Tribunal de Contas da União (TCU).

Por fim, o art. 3º encerra a cláusula de vigência, estabelecendo a entrada em vigor da norma na data de sua publicação.

A proposição foi distribuída à Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) e à CEsp, a quem caberá decisão terminativa.

Até o momento não foram apresentadas emendas.

II – ANÁLISE

Conforme disposto nos incisos I e II do art. 104-H do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CEsp opinar sobre proposições que



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rodrigo Cunha

versem acerca de normas gerais sobre esporte e sobre o sistema esportivo nacional e sua organização, caso do projeto em análise.

Além disso, por ser a última comissão a manifestar-se sobre o tema, compete-lhe, ainda, a análise dos requisitos de constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade. Quanto a esses aspetos, o projeto não merece reparos.

De fato, a competência da União para dispor sobre o tema decorre do comando contido no art. 24, IX, da Carta Magna.

Ademais, é legítima a iniciativa parlamentar, visto não incidir, na espécie, reserva de iniciativa. Igualmente adequada é a veiculação do tema por meio de lei ordinária, já que não há exigência constitucional de lei complementar ou outro veículo normativo para a disciplina do assunto.

A matéria apresenta, também, técnica legislativa adequada, em consonância com as determinações da Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998.

No mérito, igualmente, somos favoráveis à proposição.

O tratamento do Estado com relação ao esporte deve ser isonômico, ou seja, deve abarcar ampla concepção acerca do fenômeno esportivo, incluindo também os chamados esportes eletrônicos, ou *eSports*.

O estímulo aos esportes eletrônicos pelo poder público é uma questão de grande relevância no contexto atual, considerando o crescimento exponencial desse fenômeno no mundo e, especialmente, no Brasil. De fato, os esportes eletrônicos têm se consolidado como uma importante vertente da cultura digital e esportiva, atraindo milhões de praticantes e espectadores ao redor do globo.

O crescimento dos *eSports* no Brasil reflete não apenas a paixão dos brasileiros por jogos eletrônicos, mas também a capacidade de criar



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rodrigo Cunha

oportunidades econômicas, educativas e de inclusão social, o que reforça a necessidade de um olhar mais atento e propositivo por parte do poder público.

É preciso entender os esportes eletrônicos em suas diversas dimensões, que incluem desde o aspecto competitivo até o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e cognitivas. Ao valorizar *eSports*, o poder público também reconhece a importância de um segmento que fomenta a criatividade, o trabalho em equipe, a resolução de problemas e o pensamento estratégico, competências fundamentais no mundo moderno.

Portanto, julgamos adequada a inclusão de entidade representativa da categoria no arcabouço normativo brasileiro, bem como a instituição de mecanismo de fomento para o desenvolvimento desses esportes.

III – VOTO

Ante o exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 6.118, de 2023.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rodrigo Cunha

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, a realização de audiência pública, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos”.

Sala da Comissão, de de .

Senador Rodrigo Cunha





SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora Leila Barros

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados:

- representante Comitê Olímpico do Brasil (COB);
- representante Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB);
- representante Caixa Econômica Federal.

Sala da Comissão, 6 de setembro de 2024.

Senadora Leila Barros
(PDT - DF)





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Carlos Portinho

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados:

- representante da Empresa/Equipe Loud;
- representante da Empresa/Equipe Furia;
- representante da Empresa/Equipe Imperial;
- representante da Empresa/Equipe Riot Games;
- representante da Empresa/Equipe Valve;
- representante da Empresa/Equipe Ubisoft;
- representante da Empresa/Equipe Eletronic Arts;
- representante do Atletas pelo Brasil.

Sala da Comissão, 9 de setembro de 2024.

Senador Carlos Portinho
(PL - RJ)





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Romário

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Sr. Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do RQS 13/2024, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados:

- o Senhor Giovanni Rocco Neto, Secretário Nacional de Apostas esportivas e de desenvolvimento econômico do esporte do Ministério do Esporte;
- o Senhor Representante da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos.

Sala da Comissão, 24 de setembro de 2024.

Senador Romário
(PL - RJ)





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Romário

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do RQS 13/2024 seja incluído o seguinte convidado:

- o Senhor Paulo Maciel, Presidente do CBC - Comitê Brasileiro de Clubes.

Sala da Comissão, 8 de outubro de 2024.

Senador Romário
(PL - RJ)





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Carlos Portinho

REQUERIMENTO Nº DE - CEsp

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” seja incluído o seguinte convidado:

- o Senhor Paulo Germano Maciel, Presidente do Comitê Brasileiro de Clubes - CBC.

Sala da Comissão, 8 de outubro de 2024.

Senador Carlos Portinho
(PL - RJ)
Líder do Partido Liberal

