



CONGRESSO NACIONAL

**EMENDA Nº - CMMPV 1182/2023**  
**(à MPV 1182/2023)**

Dê-se nova redação ao inciso III do § 1º-A do art. 30 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, como proposto pelo art. 1º da Medida Provisória, nos termos a seguir:

“**Art. 30.** .....

.....  
**§ 1º-A.** .....

.....  
**III** - 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 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**

A Medida Provisória n. 1.182/2023 (que altera a Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para disciplinar a exploração da loteria de aposta de quota fixa pela União) modifica o §1º-A, do art. 30, da citada Lei nº 13.756/2018, estabelecendo que, após as deduções legais de que tratam os incisos III e V do caput do art. 30 e do pagamento de contribuição para a seguridade social, o produto da arrecadação da exploração da loteria de aposta de quota fixa será destinado 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, 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.

Nesse sentido, a 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.

Sala da comissão, 27 de julho de 2023.

**Deputado Kim Kataguiri**  
**(UNIÃO - SP)**

