



SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora Soraya Thronicke

PROJETO DE LEI Nº , DE 2023

Altera a Lei nº 14.478, de 21 de dezembro de 2022, para aperfeiçoar o conceito de ativos virtuais e especificar o ecossistema e atores participantes do mercado de ativos virtuais.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei aperfeiçoa a Lei nº 14.478, de 21 de dezembro de 2022, redefinindo o que são ativos virtuais e especificando o seu ecossistema.

Art. 2º Altere-se a redação do art. 3º e acrescente-se os seguintes arts. 3º-A e 3º-B à Lei nº 14.478, de 21 de dezembro de 2022 que passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 3º Para fins do disposto nesta lei consideram-se ativos virtuais:

I – qualquer representação virtual de um valor, seja ele criptografado ou não, que não seja emitido por banco central ou qualquer autoridade pública, no país ou no exterior, ou represente moeda eletrônica de curso legal no Brasil ou moeda estrangeira, mas que seja aceito ou transacionado por pessoa física ou pessoa jurídica como meio de troca ou de pagamento, e que possa ser armazenado, negociado ou transferido eletronicamente.

II – ativos virtuais intangíveis (“tokens”) que representem, em formato virtual, bens, serviços ou um ou mais direitos, que possam ser emitidos, registrados, retidos, transacionados ou transferidos por meio de dispositivo eletrônico compartilhado, que possibilite identificar, direta ou indiretamente, o titular do ativo virtual, e que não se enquadrem no conceito de valor mobiliário disposto no art. 2º da Lei nº 6.385, de 7 de dezembro de 1976.

§ 1º Não estão incluídos no rol de ativos virtuais:

I - moeda nacional e moedas estrangeiras;





SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora Soraya Thronicke

II - moeda eletrônica, nos termos da Lei nº 12.865, de 9 de outubro de 2013;

III - instrumentos que provejam ao seu titular acesso a produtos ou serviços especificados ou a benefício proveniente desses produtos ou serviços, a exemplo de pontos e recompensas de programas de fidelidade; e

IV - representações de ativos cuja emissão, escrituração, negociação ou liquidação esteja prevista em lei ou regulamento, a exemplo de valores mobiliários e de ativos financeiros.

§ 2º Competirá a órgão ou entidade da Administração Pública federal definido em ato do Poder Executivo estabelecer a regulamentação dos ativos virtuais, para fins desta Lei. (NR)

Art. 3º-A Para fins do disposto nesta Lei, considera-se exchange de ativos virtuais a pessoa jurídica, ainda que não financeira, que oferece serviços referentes a operações realizadas com ativos virtuais, inclusive intermediação, negociação ou custódia, e que pode aceitar quaisquer meios de pagamento, inclusive outros ativos virtuais.

Parágrafo único. Incluem-se no conceito de intermediação de operações realizadas com ativos virtuais, a disponibilização de ambientes para a realização das operações de compra e venda de ativos virtuais realizadas entre os próprios usuários de seus serviços.

Art. 3º-B Para fins do disposto nesta lei consideram-se prestadora de serviços de ativos virtuais a pessoa jurídica que executa, em nome de terceiros, pelo menos um dos serviços de ativos virtuais, entendidos como:

I - troca entre ativos virtuais e moeda nacional ou moeda estrangeira;

II - troca entre um ou mais ativos virtuais;

III - transferência de ativos virtuais;

IV - custódia ou administração de ativos virtuais ou de instrumentos que possibilitem controle sobre ativos virtuais; ou

V - participação em serviços financeiros e prestação de serviços relacionados à oferta por um emissor ou venda de ativos virtuais.

§ 1º Fazem parte do ecossistema de ativos virtuais:

I – exchanges centralizadas: plataformas operadas por entidades centralizadas, como empresas ou organizações, que atuam como intermediárias entre os compradores e vendedores de ativos virtuais;

II – exchanges descentralizadas: plataformas que operam sem uma entidade centralizada controlando as operações. Em vez disso, as operações são realizadas diretamente entre os usuários.





SENADO FEDERAL

Gabinete da Senadora Soraya Thronicke

III – Mineradores: indivíduos ou entidades que usam poder computacional para validar e registrar transações no mercado de ativos virtuais;

IV – Protocolos: definem as regras e procedimentos que os nós da rede devem seguir para comunicar, validar e registrar transações;

V – Tokenizadoras: plataformas ou entidades que facilitam a criação de tokens virtuais;

VI – Infraestrutura criptoeconômica: conjunto de tecnologias, protocolos e ferramentas que sustentam o funcionamento de uma economia baseada em criptomoeda ou ativos virtuais;

VII – Crypto-As-Service: indivíduos ou entidades que oferecem serviços relacionados a criptoativos ou ativos virtuais;

VIII – Mesas de Balcão (OTC): plataformas ou serviços que facilitam a compra e venda de grandes quantidades de ativos virtuais diretamente entre compradores e vendedores, fora das exchanges tradicionais, e;

IX – Prestadoras de serviços de carteira virtuais: empresas que oferecem serviços de armazenamento e gestão de ativos virtuais em carteiras virtuais.”

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

JUSTIFICAÇÃO

Este Projeto de Lei (PL) aperfeiçoa a Lei nº 14.478, de 21 de dezembro de 2022, conhecida como Lei de Criptoativos. A Lei define o que não é ativo virtual, diferentemente do fixado no Projeto de Lei nº 4.207, de 2020, de minha autoria, que restou prejudicado em virtude da aprovação do Projeto de Lei nº 4.401, que culminou na redação da atual Lei de Criptoativos. É importante estabelecer a correta definição do que seja ativo virtual e este PL corrige este problema.

É essencial definir o que são os ativos virtuais de forma explícita, dando previsibilidade a esse mercado. Este entendimento está alinhado com a Instrução Normativa nº 1.888, de 2019, da Receita Federal. A regulamentação adequada deste mercado é essencial para prevenir fraudes e lavagem de dinheiro, proteger os consumidores desses serviços, promover uma maior confiança nesse mercado, estimular a inovação e o desenvolvimento desse





SENADO FEDERAL
Gabinete da Senadora Soraya Thronicke

mercado, promover uma maior integração com o sistema financeiro tradicional, que é fortemente regulado e facilitar a arrecadação de impostos.

Também é necessário definir quem são os atores desse mercado que avança de forma rápida e a cada dia tem mais brasileiros investindo suas economias nele.

As definições estabelecidas neste projeto contribuem para uma maior previsibilidade e segurança jurídica a esse mercado. A ausência de uma regulação clara gera prejuízos aos participantes desse mercado, que muitas vezes se veem com dificuldades de assegurar seus direitos.

Diante do exposto, contamos com o apoio dos nossos nobres pares para esta proposição.

Sala das Sessões,

Senadora SORAYA THRONICKE
PODEMOS – MS