



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 porquê, 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)