



**SENADO FEDERAL**  
**Gabinete do Senador Rodrigo Cunha**

## **PARECER N° , DE 2024**

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS, 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 e-Sports (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 ao exame da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) do Senado Federal o Projeto de Lei nº 6.118, de 2023, de autoria 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 e-Sports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos.*

A proposição é composta por três (3) artigos.

O art. 1º altera os o parágrafo único do art. 13 e o *caput* do art.14, da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que *institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências*. Pela inclusão de um novo inciso ao parágrafo único do art. 13, a Confederação Brasileira de *Games e e-Sports* (CBGE) passa a constar entre as entidades que compõem o Sistema Nacional do Desporto. Com a nova redação do art. 14, a CBGE também passa a figurar ao lado de outros comitês e confederações nacionais no subsistema específico do Sistema Nacional do Desporto, aplicando-se também a ela a destinação de





**SENADO FEDERAL**  
**Gabinete do Senador Rodrigo Cunha**

recursos públicos para a promoção prioritária do desporto, prevista no inciso II do art. 217 da Constituição Federal.

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 é justamente o percentual que a proposição destina à CBGE. Em compensação, o PL nº 6.118, de 2023, reduz o percentual destinado ao pagamento de prêmios e reconhecimento de imposto de renda para 43.75% (quarenta e três e setenta e cinco centésimos por cento).

O PL nº 6.118, de 2023, 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 Fenaclubes possa firmar acordos também com a CBGE para repasse de recursos. Por fim, a nova redação do caput do art. 25 submete os valores recebidos pela CBGE à fiscalização pelo Tribunal de Contas da União (TCU).

O art. 3º do PL nº 6.118, de 2023, fixa a cláusula de vigência imediata.

O PL nº 6.118, de 2023, foi distribuído a esta Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) e à Comissão de Esporte (CEsp), a quem caberá decisão terminativa.

No prazo regimental, não foram oferecidas emendas.





**SENADO FEDERAL**  
**Gabinete do Senador Rodrigo Cunha**

## II – ANÁLISE

Conforme o inciso I do art. 99 do RISF, compete à Comissão de Assuntos Econômicos opinar sobre o aspecto econômico e financeiro de qualquer matéria que lhe seja despachada. Como a Comissão de Esporte (CEsp) tomará decisão terminativa sobre o PL nº 6.118, de 2023, este Relatório versará sobre o mérito da proposição, propiciando à CEsp uma análise mais detida sobre a constitucionalidade, juridicidade, técnica legislativa e regimentalidade da matéria.

O *e-Sports* (*eletronic sports*) corresponde à modalidade competitiva de jogos virtuais, nos quais os competidores se enfrentam em torneios oficiais, sejam eles de jogos cooperativos ou não. Segundo o *Global E-Sports Market Report*, em 2021, o mercado global de *e-Sports* movimentou mais de US\$ 1 bilhão (um bilhão de dólares). Atualmente, 230 (duzentas e trinta) milhões de pessoas acompanham os torneios de *e-Sports*, o que corresponde a cerca de 7% (sete por cento) da população mundial. Estima-se que, até 2030, o número de aficionados na modalidade atinja 1 (um) bilhão de pessoas. Embora já seja expressivo, o setor apresenta elevado potencial de crescimento nas próximas décadas à medida que também cresce o setor de jogos eletrônicos: enquanto o *e-Sports* movimenta pouco mais que US\$ 1 bilhão, o setor mais amplo de videogames e jogos virtuais movimenta mais de US\$ 227 bilhões, sendo que, apenas no Brasil, 74,5% da população pratica algum jogo eletrônico, segundo dados da Pesquisa *Game Brasil*. Nesse contexto, como ressalta o Senador Izalci Lucas na Justificação, os *e-Sports* já são uma realidade inegável, logo

“[...] 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”.

Diante da realidade inexorável dos *e-Sports*, diversos países já reconhecem a modalidade enquanto desporto, como França, Coreia do Sul, África do Sul, Índia, Taiwan, Romênia, Dinamarca, Rússia e Ucrânia. EUA e Alemanha estão avançando rumo à regulamentação. No caso, o PL nº 6.168, de 2023, será um avanço rumo ao reconhecimento do *e-Sports* no Brasil, pois





**SENADO FEDERAL**  
**Gabinete do Senador Rodrigo Cunha**

permitirá que ele receba estímulos públicos via recursos da loteria de prognósticos numéricos, tal qual outras modalidades desportivas tradicionais, atendendo ao princípio constitucional da isonomia, haja vista que não há justificativa para um tratamento discriminatório contra essa modalidade desportiva.

Consideramos meritório o repasse dos recursos à Confederação Brasileira de *Games* e *e-Sports* (CBGE), pois é única entidade sem fins lucrativos nacional afiliada à *Global E-Sports Federation* (GEF, sigla em inglês), que é a organização responsável pela modalidade em nível internacional. Além do reconhecimento internacional, a CBGE é reconhecida pelo Ministério do Esporte em nível nacional. Consequentemente, é a entidade que deve centralizar o recebimento dos recursos da loteria de prognósticos numéricos, a fim de promover o *e-Sports* no Brasil e permitir uma adequada fiscalização pelo Tribunal de Contas da União (TCU), tal qual ocorre com outras confederações e associações esportivas beneficiadas pela Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, modificada pelo presente PL nº 6.118, de 2023.

Pelo exposto, consideramos meritória a destinação de recursos da loteria de prognósticos numéricos à CBGE. De fato, trata-se de uma modalidade desportiva como as demais, logo que deve receber tratamento isonômico por parte do Estado em sua tarefa constitucional de destinar recursos para a promoção do desporto, em conformidade com o inciso II do art. 217 da Constituição Federal.

### **III – VOTO**

Diante do exposto, votamos pela **aprovação** do Projeto de Lei 6.118, de 2023.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

