



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

**PARECER N° , 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 Fenaclubes 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 aspectos, 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

