



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 4.546-A, DE 2012 **(Do Sr. Alexandre Leite)**

Regulamenta os jogos de ação e seus equipamentos no Brasil; tendo parecer da Comissão de Segurança Pública e Combate ao Crime Organizado pela aprovação, com substitutivo (relator: DEP. ALESSANDRO MOLON).

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:

SEGURANÇA PÚBLICA E COMBATE AO CRIME ORGANIZADO;
DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO, INDÚSTRIA E COMÉRCIO; E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD).

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

SUMÁRIO

I – Projeto inicial

II – Na Comissão de Segurança Pública e Combate ao Crime Organizado:

- Parecer do relator
- Substitutivo oferecido pelo relator
- Parecer da Comissão
- Substitutivo adotado pela Comissão

O Congresso Nacional decreta:

Capítulo I - Das definições:

Art. 1º . Para os efeitos desta lei consideram-se as seguintes definições:

- I. Marcadores: São todos os dispositivos assemelhados ou não a armas de fogo, destinados unicamente à prática esportiva, cujo princípio de funcionamento implica no emprego exclusivo de gases comprimidos e/ou molas para impulsão do projétil, os quais podem estar previamente armazenados em um reservatório ou ser produzidos por ação de um mecanismo, tal como um êmbolo solidário a uma mola; dividindo-se em duas categorias:
 - a. Marcadores de "Airsoft": São Marcadores, destinados exclusivamente à prática esportiva, propelidos por ação de gás comprimido e/ou molas, que lancem esferas, sem aptidão de causar morte ou lesão grave à pessoa.
 - b. Marcadores de "Paintball": São Marcadores, destinados exclusivamente à prática esportiva, propelidos por ação de gás comprimido e/ou molas, que lancem cápsulas biodegradáveis compostas externamente por uma camada gelatinosa elástica que encerra em seu interior um líquido colorido atóxico, também, biodegradável, sem aptidão de causar morte ou lesão grave à pessoa.
- II. Para efeitos operacionais junto ao Exército, os marcadores de pressão de "Airsoft" e "Paintball", por ação de mola ou gás comprimido devem ser classificados na categoria de controle 3 da R-105
- III. Jogo de Paintball ou Airsoft: É o desporto individual ou coletivo, praticado ao ar livre ou em ambientes fechados, de forma coordenada, em que se utilizam marcadores, com finalidade exclusivamente esportiva.

Capítulo II - Da identificação e dos limites de potência

Art. 2. - Todos os marcadores de "Airsoft" e "Paintball", deverão apresentar uma marcação na extremidade do cano na cor laranja fluorescente ou vermelho "vivo" a fim de distingui-las das armas de fogo.

Parágrafo único: Os marcadores de paintball que puderem ser facilmente distinguidos de armas de fogo ficam isentos da marcação prevista no *caput*

deste artigo.

Capítulo III - Da venda no território nacional

Art. 3. - O comércio de marcadores de Airsoft e Paintball será controlada e fiscalizada pelo Exército Brasileiro, nos termos desta lei e demais portarias emitidas por este órgão.

Art. 4. - Somente empresas devidamente estabelecidas na forma da lei e registradas no Exército Brasileiro (Certificado de Registro válido) poderão comercializar marcadores em todo o território nacional.

Art. 5. - Não será necessário Certificado de Registro ou qualquer outra exigência junto ao Exército Brasileiro ou de outros órgãos Federais, Estaduais ou Municipais para a aquisição de marcadores em todo o território nacional, desde que adquiridos de empresas devidamente regularizadas e que preencham os requisitos do artigo 4º desta Lei.

Art. 6. - A venda de marcadores poderá ser feita apenas a Atletas Federados devidamente registrados em alguma Federação Estadual de Paintball, devendo ser maior de 18 (dezoito) anos ou pessoas jurídicas estabelecidas na forma da lei e devidamente registrada e filiada à alguma Federação Estadual de Paintball;

Parágrafo único. Somente poderão ser vendidos ou importados os marcadores que estejam em conformidade com o artigo 2º desta Lei.

Art. 7. - As empresas que comercializarem marcadores no território nacional serão obrigadas a manter um banco de dados com todas as características do produto vendido, número de série, quando houver, bem como os dados do comprador e da venda, mantendo sob guarda tais registros de forma eletrônica pelo prazo mínimo de 5 (cinco) anos.

§ 1. Referente ao comprador, sendo ele pessoa natural, deverá ser maior de 18 (dezoito) anos e ser atleta Federado devidamente registrado junto à Federação de Paintball de seu Estado, cabendo à empresa vendedora armazenar seu nome completo, data de nascimento, número e cópia digital de Identificação de Atleta Federado, carteira de identidade, número e cópia digital de seu CPF, endereço e cópia digital de um comprovante de endereço;

§ 2. Referente ao comprador, sendo ele pessoa jurídica, deverá estar

devidamente registrada junto à Federação Estadual e caberá à empresa vendedora armazenar sua razão social, cópia digital do contrato social atualizado, número do CNPJ, número da inscrição estadual (quando aplicada), endereço e cópia de comprovante de endereço da empresa, nome completo de pelo menos um dos responsáveis pela empresa listados no contrato social, bem como sua data de nascimento, número e cópia digital de sua carteira de identidade, número e cópia digital de seu cpf, endereço e cópia digital de um comprovante de endereço;

§ 3. Referente às características do produto, deverá ser armazenado sua descrição, modelo e código do produto, número de série quando disponível, quantidade vendida e origem do produto (se nacional ou importada);

§ 4. Referente à venda deverá ser armazenado os dados do documento fiscal (nota fiscal).

Art. 8. - O vendedor deverá enviar ao Exército Brasileiro (SFPC de sua região militar) o Mapa de Vendas relacionando as informações definidas no artigo 7.

§ 1. Caberá ao Ministério do Exército definir com que frequência o Mapa de Vendas lhe será enviado

§ 2. O Exército Brasileiro poderá receber os Mapas de Venda através de correspondência eletrônica (e-mail) e/ou outra forma que julgar necessário;

Art. 9. - O acesso às cópias digitais dos documentos armazenados deverá ser fornecido ao Exército Brasileiro sempre que requisitado por eles, para fins de fiscalização.

Capítulo IV - Da fabricação e Exportação

Art. 10. - A fabricação e a exportação dos marcadores ficam condicionadas à autorização e fiscalização do Exército Brasileiro.

Capítulo V - Da Importação

Art. 11. - A importação dos marcadores estará sujeita ao controle e à fiscalização do Exército Brasileiro através do (DFPC);

Art. 12. - A importação de marcadores no Brasil poderá ser feita exclusivamente por

pessoas naturais maiores de 18 anos, bem como pessoas jurídicas registradas no Exército Brasileiro.

- § 1. A autorização para a importação se formalizará mediante solicitação prévia e deferimento do Certificado Internacional de Importação pelo Exército (DFPC).
- I. O Certificado Internacional de Importação (CII) deverá ser registrado junto ao Siscomex através de LI/LSI
 - II. O embarque do produto só poderá ocorrer após "autorização de embarque" ser lançada na LI/LSI.
 - III. Após a chegada do produto ao Brasil o importador deverá providenciar o desembaraço alfandegário junto ao Exército Brasileiro e à Receita Federal (DI/DSI).
- § 2. Sendo o importador pessoa jurídica, deverá possuir Certificado de Registro ou Título de Registro válidos; devendo constar apostilado ao seu registro a modalidade "importação", bem como os produtos "marcadores de pressão", "armas de pressão" e "acessórios para marcadores de pressão".
- § 3. Sendo o importador pessoa natural maior de 18 anos, deverá possuir Certificado de Registro na modalidade "Desportista de jogos de ação", o qual será exigido, somente, para esta finalidade.
- I. O registro de "Desportista de jogos de ação" somente permitirá a importação de marcadores de pressão, e desde que estes atendam aos limites impostos por esta lei;
 - II. É vedado o uso desta modalidade de registro para a importação de qualquer outro tipo de arma;
 - III. Para a obtenção do Certificado de Registro de "Desportista de jogos de ação" será exigido a apresentação dos documentos pessoais, antecedentes criminais, pagamento de taxa para emissão do certificado de registro e demais formulários conforme estipulado pelo exército.
 - IV. A pessoa que desejar converter seu atual registro de atirador, caçador ou colecionador para o registro de "Desportista de jogos de ação" deverá protocolar pedido à SFPC de sua região militar (RM) em que foi emitido o seu CR;

Capítulo VI - Transferência de posse entre pessoas naturais

Art. 13. - O Atleta Federado que adquirir seu marcador no mercado nacional poderá aliená-lo a outra pessoa, desde que seja, também, para outro Atleta Federado

devidamente registrado.

- § 1. As partes deverão lavrar um Termo de Transferência e registrá-lo em cartório, discriminando os envolvidos, o produto transferido e o dado referente ao documento fiscal relativo à compra do produto;
- § 2. O Termo de Transferência deverá ser feito em pelo menos 4 vias, todas assinadas, com firma reconhecida.
- § 3. Uma via deverá ficar com a pessoa que está cedendo o produto e outra via deverá ficar com a pessoa que o está recebendo. uma terceira via deverá ser enviada Exército Brasileiro ao (SFPC na sua região militar), uma quarta via deverá ser enviada à Federação Estadual de Paintball ou Federação Estadual de Airsoft da qual faça parte o transferente adquirente, para arquivamento.
- § 4. Caberá ao Exército Brasileiro e as Federações de Paintball definir a forma como essa declaração lhe será entregue.
- § 5. Aquele que adquirir o produto deverá manter e levar consigo a nota fiscal original da venda do produto bem como o termo de transferência, durante seu o transporte e uso e deverá solicitar no prazo de 10 dias o documento de identificação do marcador junto a Federação Estadual à qual estiver filiado.

Art. 14. - A pessoa natural que adquirir o marcador via importação também poderá alienar o produto à outra pessoa. Neste caso, ao revés da nota fiscal, deverá referenciar o documento comprobatório da importação legal do produto (CII autorizado pela DFPC e comprovante de desembaraço DI/DSI).

- § 1. A transferência de um produto originário de importação deverá ser casual. Caso fique caracterizada uma grande frequência, indicando que a pessoa está importando para a revenda, o Exército Brasileiro auferirá processo administrativo para apuração do caso e poderá aplicar as punições cabíveis pela lei.
- § 2. Caberá ao Exército Brasileiro estipular a frequência máxima permitida para a alienação a um terceiro para o caso de produto importado por pessoa física.

Capítulo VII - Da utilização dos marcadores:

Art. 15. - Os marcadores poderão ser usados livremente em todo território nacional,

seja para a prática de jogos de ação, sendo obrigatório o uso de, no mínimo, máscara ou óculos de proteção.

Art. 16. - Não será permitido o uso dos marcadores por pessoas menores de 18 anos, menores de idade, desde que sejam Atletas Federados e tenham autorização por escrito por seus pais ou responsável legal.

Parágrafo único: A não observância deste artigo poderá levar à apreensão dos equipamentos e a instauração de processo administrativo pelo Exército Brasileiro.

Art. 17. - Só poderão ser utilizados marcadores que tenham sido adquiridos legalmente.

Art. 18. - O aluguel de marcadores por pessoas jurídicas devidamente estabelecidas é permitido em todo território nacional, seja para a prática de tiro ao alvo, seja para a prática de jogos de ação, deverão ser observados os artigos 15, 16 e 17 desta lei;

Capítulo VIII - Do transporte

Art. 19. - Os marcadores não poderão ser conduzidos ostensivamente durante seu transporte, devendo estar devidamente acondicionados em um recipiente próprio de cada marcador.

§ 1º - O marcador deverá estar acondicionado dentro de uma bolsa ou caixa fechada e deverá estar desmuniciado e seu mecanismo de disparo não poderá estar armado: a mola não poderá estar comprimida, qualquer mecanismo de acionamento da mola deve estar desacoplado bem como o sistema de gás comprimido, conforme o tipo do marcador.

§ 2º - Durante o transporte a bolsa ou caixa no qual o produto está acondicionado deverá ser transportado de forma que não esteja ao alcance direto das mãos da pessoa que o esteja transportando.

§ 3º - O marcador deverá estar sempre acompanhado do documento fiscal que comprova a origem legal do produto. Serão aceitos os seguintes documentos:

- I. Nota fiscal, para os produtos que tenham sido adquiridos no Brasil, emitida por empresa registrada no Exército e autorizada para a venda de marcadores.

- II. Documento comprobatório do desembaraço alfandegário (CII e DI ou DSI desembaraçada).
- III. Anexo I para os marcadores de paintball desde que emitidos a no máximo 180 dias da publicação dessa lei.
- IV. Registro de Marcador emitidos pela Federação Estadual de Paintball ou Federação Estadual de Airsoft ao qual o esteja filiado o atleta, descrevendo o marcador por seu modelo, marca do fabricante, número de série do marcador e a identificação do atleta autorizado a transportá-lo.

Art. 20. - A remessa de marcadores por qualquer operador logístico, inclusive a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos, seja entre lojas e consumidores, seja entre pessoas físicas, deverá atender os preceitos desta lei, a saber:

- a. O produto deverá ser embalado de forma a não evidenciar o conteúdo do pacote.
- b. O documento de comprovação de origem lícita descrito no art. 20, parágrafo 3 deverá acompanhar a encomenda. Caso o documento se extravie durante o transporte a mercadoria será retida e só será liberada após apresentação do documento comprobatório da origem legal do produto.
- c. O operador logístico poderá reter a remessa e solicitar vistoria pelo Exército, a fim de se averiguar a legalidade do objeto transportado, de sua documentação e sua adequação a esta lei. O produto será imediatamente liberado para a continuidade do transporte tão logo seja verificada sua legalidade.
- d. Em caso de encomenda com remetente ou destinatário estrangeiro, o operador logístico deverá providenciar a retenção obrigatória do produto para que o importador/exportador proceda com desembaraço alfandegário junto ao Exército e Receita Federal.

Capítulo IX - Referente aos marcadores de paintball anteriores a esta lei

Art. 21. - Para os marcadores de Paintball adquiridos antes desta lei, estabelece-se uma regra de transição na qual o possuidor deste equipamento deverá ser atleta federado e registrado junto à Federação de Paintball ou Airsoft de seu Estado, devendo comparecer ao SFPC responsável por sua região geográfica em até 180 dias da entrada em vigência desta lei, munido com seu marcador, Carteira de Identificação de Atleta Federado e com o requerimento do Anexo I desta lei devidamente preenchido.

- a. O documento será protocolado e receberá então o selo e o visto do chefe do SFPC em até 30 dias. Este documento servirá como substituto do documento fiscal para comprovação de origem do produto durante o transporte e uso.
- b. Nenhum documento substitutivo poderá ser emitido após 180 dias da entrada em vigência desta lei, e somente terão validade aqueles selados e assinados pelo chefe do SFPC em data de até 180 dias da entrada em vigência desta lei.

Capítulo X - Dos acessórios para marcadores

Art. 22. - Os acessórios usados em jogos de ação bem como os acessórios para marcadores de Airsoft e Paintball são de uso permitido e poderão ser vendidos e/ou importados por pessoas, ou importadas por pessoas naturais devidamente registradas perante o Exército Brasileiro na modalidade "Desportista de jogos de ação".

Art. 23. - Para as compras em território nacional de acessórios para marcadores e para jogos de ação, não será exigido da pessoa natural ou pessoa jurídica o registro junto ao Exército Brasileiro ou qualquer outro órgão Federal, Estadual ou Municipal;

Capítulo XI - Disposições finais

Art. 24. - O Exército Brasileiro continuará a exercer o controle e a fiscalização nos termos da legislação vigente, podendo apreender os equipamentos e instaurar processo administrativo perante o desportista que não cumprir os requisitos desta lei e demais portarias e normas do Exército Brasileiro;

Art. 25. - Os marcadores de pressão apreendidos e que não cumprirem os requisitos desta lei serão apurados mediante processo administrativo e estes poderão ser doados à entidades militares, policiais ou Federações Estaduais de paintball ou airsoft, após exauridos todos os recursos cabíveis.

Art. 26. - A violação de qualquer dispositivo desta lei, seja por lojistas, desportistas federados ou não ou operadores logísticos sujeita o infrator, conforme o caso, a processo administrativo perante o Exército Brasileiro.

JUSTIFICAÇÃO

É cada vez maior no Brasil a quantidade de pessoas de bem que praticam os esportes conhecidos mundialmente como "paintball" e "airsoft". Tais esportes são

jogos de aventura, individual ou praticados em uma ou mais equipes, no qual os jogadores utilizam equipamentos que lançam esferas uns nos outros, com objetivos diversos como, por exemplo, acertar e eliminar do jogo os jogadores do time oposto, realizar a tomada e captura de uma posição, entre muitos outros; sem causar qualquer dano ou lesão corporal aos praticantes.

Os equipamentos possuem uma energia de impacto muito baixa, sendo inofensivos à prática esportiva a qual se destinam. Para efeitos de comparação, uma pistola calibre 380 possui uma energia de saída por volta de 256 Joules. Um marcador de airsoft possui energia média de 1,2 Joules (esfera rígida, geralmente de 6 mm) e os marcadores de paintball, por volta de 10 joules (esfera com tinta em seu interior).

O crescimento vem sendo amparado pela portaria 002-colog de 26/02/2010, que regulamente a matéria em alguns aspectos, mas ainda peca na definição de vários pontos e lhe falta, pela hierarquia jurídica, força de lei. Ela impõe aos praticantes do esporte bastante insegurança jurídica e é confusa em diversos aspectos.

Dessa forma, a matéria ainda carece de uma legislação própria de forma a garantir maior segurança jurídica aos praticantes, bem como estabelecer com força de lei as normas e os procedimentos para a compra, venda, uso, importação, e transporte dos equipamentos utilizados nessa modalidade esportiva.

Essa inexistência de uma regulamentação clara e objetiva sobre o temo dá margem à ocorrência de situações problemáticas e constrangedoras, a exemplo de indevida apreensão de material pelas forças políticas ou mesmo pelo próprio exército.

O presente Projeto de Lei também se faz um texto normativo em consonância com o **Art. 217 da Constituição Federal**, que declara o “Fomento a Prática Desportiva” como um dever do estado, além de declará-la um direito individual, ser de suma importância a Sociedade Brasileira como um todo, seja na forma de Desporto Educacional, bem como nos esportes de alto-rendimento, aonde o interesse Nacional vai desde a sua função social (ascensão econômica e combate ao ócio) até o caráter Nacionalista das atividades desportista.

Tivemos como principal meta manter sob a custódia do Exército Brasileiro o inteiro controle de todas as etapas envolvidas. O Exército controlará as importações, controlará a venda e os estabelecimentos que o fazem e terá a listagem de todos os compradores, podendo a qualquer instante identificarem quem comprou (ou importou) qual produto e qual sua origem. Também foi imposto normas para o transporte e uso.

Assim, teremos todos os esportistas postos na legalidade, obedecendo assim às exigências para a regulamentação dos marcadores de Paintball e Airsoft.

Ante o exposto, requeremos aos nobres pares a aprovação do projeto, instituindo assim, apoio, fomento, clareza e legalidade aos milhares de esportista de Paintball e Airsoft do Brasil.

Sala das Sessões, em 16 de outubro de 2012.

Deputado **ALEXANDRE LEITE**
DEMOCRATAS/SP

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA
COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI

CONSTITUIÇÃO
DA
REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
1988

TÍTULO VII
DA ORDEM SOCIAL

CAPÍTULO III
DA EDUCAÇÃO, DA CULTURA E DO DESPORTO

Seção III
Do Desporto

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um, observados:

I - a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II - a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III - o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;

IV - a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O poder público incentivará o lazer, como forma de promoção social.

CAPÍTULO IV
DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Art. 218. O Estado promoverá e incentivará o desenvolvimento científico, a pesquisa e a capacitação tecnológicas.

COMISSÃO DE SEGURANÇA PÚBLICA E COMBATE AO CRIME ORGANIZADO

I. RELATÓRIO

Trata-se de Projeto de Lei nº 4.546, de autoria do Deputado Alexandre Leite, cujo objetivo é o de regulamentar os esportes de ação conhecidos como "paintball" e "airsoft", por meio de dispositivos relacionados à fabricação, aquisição e venda de marcadores utilizados para a prática desportiva.

Por determinação da Mesa Diretora desta Casa, os autos do projeto de lei foram encaminhados à apreciação desta Comissão, bem às Comissões de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio e de Constituição e Justiça e de Cidadania.

A proposição está sujeita à apreciação conclusiva pelas Comissões e tem regime de tramitação ordinária, nos termos do Regimento Interno. É o relatório.

II. PARECER

Compete a esta Comissão o controle e comercialização de armas, conforme primeira parte da alínea "c" do inciso XVI do artigo 32 do Regimento Interno da Casa.

Embora não sejam lesivos, mas fabricados unicamente para a finalidade de execução de atividade desportiva, os marcadores de *paintball* e *airsoft* podem assemelhar-se ou não às armas de fogo, recaindo, aí, a necessidade de apreciação de seu mérito por esta Comissão, dadas as implicações sociais de utilização e posse indevida destes mecanismos em território nacional.

O projeto de lei em comento cumpre com este objetivo. Além de prever definições apropriadas, estabelece o procedimento devido para a fabricação,

venda e aquisição de marcadores, ressaltando sempre o controle do Comando do Exército.

Com a finalidade de aprimorar os seus termos à luz dos mandamentos da Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998, apresentamos substitutivo, sem alteração de seu mérito.

Primeiramente, alteramos a redação do artigo 1º e seus incisos para que a definição de *paintball* e *airsoft* inaugure a legislação que se pretende criar quanto à sua regulamentação. Ainda, redigimos de modo conciso a definição quanto aos marcadores, diferenciando-os conforme os mecanismos de funcionamento e projéteis lançados.

Retiramos da proposta tudo que pudesse interferir no poder regulamentador que se atribui ao Comando do Exército. A legislação dispensa a previsão de procedimentos administrativos de importação e exportação, por exemplo, mesmo porque tais regras podem vir a ser alteradas, a depender dos interesses dos órgãos competentes por sua fiscalização – o que não prejudica a entrada e saída, em território nacional, destes dispositivos.

Procedemos, também, à retirada de outros dispositivos que pudessem afetar a generalidade que a legislação ordinária deve buscar, sob pena de engessar seu teor.

Pensamos que tais medidas são imprescindíveis à plena regulamentação dos jogos de ação no País, incentivando a atividade desportiva e evitando a utilização irregular de marcadores em território nacional.

Pelo exposto, votamos pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 4.546, de 2012, nos termos do substitutivo anexado.

Sala da Comissão, 26 de fevereiro de 2014.

ALESSANDRO MOLON

Deputado Federal – PT/RJ

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI nº 4.546, DE 2012

Regulamenta os jogos de ação e seus equipamentos no Brasil.

O **CONGRESSO NACIONAL** decreta:

Art. 1º. Esta Lei define o que são jogos de ação “paintball” e “airsoft”, seus marcadores e estabelece regras para fabricação, aquisição e venda destes equipamentos e seus acessórios e dá outras providências.

Capítulo I**Das definições**

Art. 2º. Para os fins desta Lei, consideram-se:

I. Airsoft ou Paintball: prática desportiva, individual ou coletiva, em ambiente aberto ou fechado, de forma coordenada, em que se utilizam marcadores, com finalidade exclusivamente esportiva;

II. Marcador: dispositivo, assemelhado ou não à arma de fogo, destinado unicamente à prática esportiva, cujo princípio de funcionamento é a propulsão de cápsulas biodegradáveis ou esferas, pelo acionamento de molas e/ou compressão de gases, previamente armazenados em um reservatório ou produzidos por mecanismo acessório, tal como um êmbolo solidário a uma mola, dividindo-se em:

- a. Marcadores de "Airsoft": dispositivos que lançam esferas, sem aptidão de causar morte ou lesão grave à pessoa;
- b. Marcadores de "Paintball": dispositivos que lançam cápsulas biodegradáveis, compostas externamente por uma camada gelatinosa elástica e que encerra em seu interior um líquido colorido atóxico, também biodegradável, sem aptidão de causar morte ou lesão grave à pessoa.

Capítulo II

Da identificação e venda de marcadores

Art. 3º. O marcador será identificado por coloração laranja ou vermelha fluorescente na extremidade do cano, para fins de distinção da arma de fogo.

Parágrafo único: O marcador facilmente distinguido de armas de fogo dispensa a identificação prevista no caput deste artigo.

Art. 4º. Compete ao Comando do Exército autorizar e fiscalizar a fabricação, a importação e exportação, bem como o comércio de marcadores em todo o território nacional.

Art. 5º. Somente as empresas devidamente constituídas na forma da lei e registradas no Comando do Exército poderão comercializar marcadores, conforme o artigo 3º.

Art. 6º. A venda de marcadores só poderá ser feita aos atletas maiores de dezoito anos, profissionais ou não, bem como às pessoas jurídicas, estabelecidas na forma da lei.

§1º. Para fins desta lei, considera-se atleta profissional o filiado a uma federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft.

§2º. A compra de marcador em empresas que preencham os requisitos do artigo 5º dispensa a apresentação de certificado em registro ou de qualquer outra exigência junto ao Exército Brasileiro ou de outros órgãos Federais, Estaduais ou Municipais.

Art. 7º. As empresas obrigam-se a manter, pelo prazo de cinco anos, banco de dados sobre a venda de marcadores, contendo informações sobre:

- I – dados pessoais do comprador;
- II – características físicas do produto vendido;
- III – dados relacionados à venda.

§1º. Exigem-se do atleta comprador as seguintes informações:

I – nome e sobrenome;

II – data e local de nascimento;

III – número e cópia de documento de identidade;

IV – número e cópia de inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas;

V – endereço e cópia de comprovante de residência;

VI – número e cópia de identificação de Atleta Federado, caso seja profissional.

§2º. Exigem-se do comprador, pessoa jurídica, as seguintes informações:

I – registro junto a Federação Estadual de Paintball ou Airsoft;

II – razão social e cópia do contrato social atualizado;

III – número e cópia de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas;

IV – endereço do estabelecimento;

V – dados pessoais de um dos sócios, nos termos do parágrafo anterior.

§3º. A empresa deverá armazenar informações sobre os marcadores, sua descrição, modelo e código do produto, número de série, quando disponível, bem como a quantidade vendida e a origem do produto (se nacional ou importada).

§4º. A empresa deverá armazenar os dados do documento fiscal das vendas que realizar.

Art. 8º. Os dados armazenados pela empresa relativos ao comprador, ao produto vendido e à venda deverão ser encaminhados ao Comando do Exército.

Parágrafo único. A forma e frequência de recebimento dos dados serão definidos por ato regulamentar do Comando do Exército.

Capítulo III

Da importação e exportação de marcadores

Art. 9º. A importação e exportação dos marcadores ficam sujeitas à autorização e fiscalização do Comando do Exército.

§1º. A importação de marcadores pode ser feita por atleta maior de dezoito anos, profissional ou não, bem como por pessoa jurídica, desde que registrados e autorizados pelo Comando do Exército e tiverem solicitado, previamente, deferimento do Certificado Internacional de Importação (CII).

Art. 10. A pessoa jurídica deverá possuir Certificado de Registro ou Título de Registro válidos em que conste, expressamente, a autorização para importação de marcadores, bem como as modalidades "importação", "marcadores de pressão", "armas de pressão" e "acessórios para marcadores de pressão".

Art. 11. O atleta maior de dezoito anos, profissional ou não, que importar marcadores deverá possuir Certificado de Registro na modalidade "desportista de jogos de ação".

§1º. O registro de "desportista de jogos de ação" somente permitirá a importação de marcadores de pressão, desde que estes atendam aos limites impostos por esta lei.

§2º. É vedado o uso do Certificado de Registro, mencionado no caput, para a importação de qualquer outro tipo de arma.

§3º. Para a obtenção do Certificado de Registro, mencionado no caput, será exigida a apresentação de documentos pessoais, de antecedentes criminais, de comprovante do pagamento de taxa para sua emissão e demais formulários conforme estipulado pelo Comando do Exército.

§4º. A pessoa que desejar converter seu atual Certificado de Registro nas modalidades de "atirador", "caçador" ou "coleccionador" para o registro de "desportista de jogos de ação" deverá protocolar pedido junto ao Comando do Exército.

Art. 12. Os atletas estrangeiros que desejarem competir no Brasil com seus marcadores próprios, poderão trazê-los como bagagem acompanhada em regime de importação temporária.

§1º. O estrangeiro que desejar entrar no país com seu marcador em regime de importação temporária ficará isento de Registro no Exército, bem como Certificado Internacional de Importação.

§2º. O atleta estrangeiro deverá declarar e identificar o marcador no posto alfandegário na entrada e na saída do país.

§3º. Fica vedado ao estrangeiro o direito de vender seu marcador enquanto estiver no Brasil, a menos que o comprador cumpra os procedimentos descritos no Capítulo III desta Lei.

Capítulo IV

Da transferência de posse de marcador

Art. 13. O atleta, profissional ou não, que adquirir seu marcador no mercado nacional poderá aliená-lo a outra pessoa, desde que seja registrada esta operação.

§1º. As partes deverão lavrar um Termo de Transferência e registrá-lo em cartório, discriminando os envolvidos, o produto transferido e os dados referentes ao documento fiscal relativo à compra do produto.

§2º. Uma das vias do Termo de Transferência deverá ser enviada ao Comando do Exército, conforme regulamentação própria, e outra, quando a parte for atleta Federado, à federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft.

§3º. Aquele que adquirir o produto deverá manter e levar consigo a nota fiscal original da venda do produto bem como o termo de transferência, durante seu o transporte e uso.

Art. 14. O atleta, profissional ou não, que adquirir seu marcador por importação poderá aliená-lo a outra pessoa, devendo, no ato de venda, fazer referência ao documento comprobatório da importação legal do produto.

§1º. Fica vedada a importação de marcadores por atleta, profissional ou não, para fins de revenda, sob pena de instauração de procedimento administrativo pelo Comando do Exército para apuração da conduta e eventual aplicação de punições cabíveis.

§2º. Caberá ao Comando do Exército estipular a frequência máxima permitida para a alienação a um terceiro para o caso de produto importado por pessoa física.

Capítulo V

Da utilização dos marcadores

Art. 15. Os marcadores poderão ser usados livremente em todo território nacional unicamente para a prática de jogos de ação.

Parágrafo único. Para a prática desportiva, exige-se a utilização de equipamentos de proteção, sendo obrigatório o uso de máscara ou óculos de proteção.

Art. 16. Não será permitido o uso dos marcadores por menores de dezoito anos de idade, a menos que sejam atletas federados e tenham autorização por escrito de seu responsável legal.

Parágrafo único: A não observância deste artigo poderá levar à apreensão dos equipamentos e a instauração de processo administrativo pelo Comando do Exército.

Art. 17. Só poderão ser utilizados marcadores que tenham sido adquiridos legalmente.

Art. 18. É permitido o aluguel de marcadores por pessoas jurídicas devidamente constituídas, observadas as regras deste Capítulo.

Capítulo VI

Do transporte de marcadores

Art. 19. O marcador não poderá ser transportado ostensivamente, devendo estar devidamente acondicionado em um recipiente próprio.

§1º. O marcador deverá, durante seu transporte, estar desmuniado e seu mecanismo de disparo não poderá estar acionado, de modo que não esteja ao alcance direto das mãos da pessoa que o esteja transportando.

§2º. O marcador deverá estar sempre acompanhado do documento fiscal que comprove a origem legal do produto.

Art. 20. É permitida a remessa de marcadores por qualquer operador logístico, devendo a encomenda ser embalada de forma a não evidenciar o seu conteúdo e acompanhada do documento de comprovação de origem lícita:

§1º. A encomenda não acompanhada de documento comprobatório da origem lícita do marcador será retida, somente sendo liberada após sua apresentação.

§2º. A encomenda com remetente ou destinatário estrangeiro será, obrigatoriamente, retida, até que o importador ou exportador proceda com desembaraço alfandegário junto ao Comando do Exército e à Receita Federal.

Capítulo VII

Dos acessórios para marcadores

Art. 21. Os acessórios usados em jogos de ação e para marcadores são de uso permitido e poderão ser vendidos por pessoas jurídicas ou por atletas, profissionais ou não, devidamente registrados junto ao Comando do Exército.

Art. 22. Para as compras em território nacional de acessórios para marcadores e para jogos de ação, não será exigido da pessoa jurídica ou do atleta o registro junto ao Comando do Exército Brasileiro ou qualquer outro órgão Federal, Estadual ou Municipal.

Capítulo IX

Das disposições finais e transitórias

Art. 23. O Comando do Exército poderá apreender os marcadores e acessórios do usuário que não cumprir os requisitos desta lei e demais normas regulamentadoras, instaurando processo administrativo para apuração dos fatos.

Art. 24. Os marcadores de pressão apreendidos e que não cumprirem os requisitos desta lei poderão ser doados às entidades militares, policiais ou às federações, associações ou clubes de Paintball ou Airsoft, após exauridos todos os recursos cabíveis.

Art. 25. A violação de qualquer dispositivo desta lei sujeita o infrator a responder a processo administrativo perante o Comando do Exército.

Art. 26. Para os marcadores de Paintball adquiridos antes desta lei, deverá o possuidor registrar-se junto à federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft e comparecer ao Comando do Exército, em até cento e oitenta dias contados da data da entrada em vigor desta lei, para proceder ao seu registro formal.

§1º. O documento será protocolado e receberá então o selo e o visto do Comando do Exército em até trinta dias, servindo como substituto do documento fiscal para comprovação de origem do produto durante o seu transporte e uso.

§2º. Nenhum documento substitutivo poderá ser emitido após cento e oitenta dias da entrada em vigência desta lei.

Art. 27. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão, em 26 de fevereiro de 2014.

ALESSANDRO MOLON

Deputado Federal – PT/RJ

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Segurança Pública e Combate ao Crime Organizado, em reunião extraordinária realizada hoje, aprovou, com substitutivo o Projeto de Lei nº 4.546/2012, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Alessandro Molon.

Estiveram presentes os Senhores Deputados:

Pauderney Avelino - Presidente; Lincoln Portela, Weliton Prado e João Campos - Vice-Presidentes; Delegado Protógenes, Efraim Filho, Enio Bacci, José Augusto Maia, Junji Abe, Keiko Ota, Otoniel Lima, Pinto Itamaraty, Renato Simões e Rosane Ferreira - Titulares; Alessandro Molon, Arnaldo Faria de Sá, Edio Lopes e Onyx Lorenzoni - Suplentes.

Sala da Comissão, em 2 de abril de 2014.

Deputado PAUDERNEY AVELINO
Presidente

SUBSTITUTIVO ADOTADO PELA COMISSÃO AO PROJETO DE LEI Nº 4.546/2012

Regulamenta os jogos de ação e seus equipamentos no Brasil.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei define o que são jogos de ação “paintball” e “airsoft”, seus marcadores e estabelece regras para fabricação, aquisição e venda destes equipamentos e seus acessórios e dá outras providências.

Capítulo I

Das definições

Art. 2º Para os fins desta Lei, consideram-se:

I - Airsoft ou Paintball: prática desportiva, individual ou coletiva, em ambiente aberto ou fechado, de forma coordenada, em que se utilizam marcadores, com finalidade exclusivamente esportiva;

II - Marcador: dispositivo, assemelhado ou não à arma de fogo, destinado unicamente à prática esportiva, cujo princípio de funcionamento é a propulsão de cápsulas biodegradáveis ou esferas, pelo acionamento de molas e/ou compressão de gases, previamente armazenados em um reservatório ou produzidos por mecanismo acessório, tal como um êmbolo solidário a uma mola, dividindo-se em:

a) Marcadores de "Airsoft": dispositivos que lançam esferas, sem aptidão de causar morte ou lesão grave à pessoa;

b) Marcadores de "Paintball": dispositivos que lançam cápsulas biodegradáveis, compostas externamente por uma camada gelatinosa elástica e que encerra em seu interior um líquido colorido atóxico, também biodegradável, sem aptidão de causar morte ou lesão grave à pessoa.

Capítulo II

Da identificação e venda de marcadores

Art. 3º O marcador será identificado por coloração laranja ou vermelha fluorescente na extremidade do cano, para fins de distinção da arma de fogo.

Parágrafo único. O marcador facilmente distinguido de armas de fogo dispensa a identificação prevista no caput deste artigo.

Art. 4º Compete ao Comando do Exército autorizar e fiscalizar a fabricação, a importação e exportação, bem como o comércio de marcadores em todo o território nacional.

Art. 5º Somente as empresas devidamente constituídas na forma da lei e registradas no Comando do Exército poderão comercializar marcadores, conforme o artigo 3º.

Art. 6º A venda de marcadores só poderá ser feita aos atletas maiores de dezoito anos, profissionais ou não, bem como às pessoas jurídicas, estabelecidas na forma da lei.

§ 1º Para fins desta lei, considera-se atleta profissional o filiado a uma federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft.

§ 2º A compra de marcador em empresas que preencham os requisitos do artigo 5º dispensa a apresentação de certificado em registro ou de qualquer outra exigência junto ao Exército Brasileiro ou de outros órgãos Federais, Estaduais ou Municipais.

Art. 7º As empresas obrigam-se a manter, pelo prazo de cinco anos, banco de dados sobre a venda de marcadores, contendo informações sobre:

- I – dados pessoais do comprador;
- II – características físicas do produto vendido;
- III – dados relacionados à venda.

§ 1º Exigem-se do atleta comprador as seguintes informações:

- I – nome e sobrenome;
- II – data e local de nascimento;
- III – número e cópia de documento de identidade;
- IV – número e cópia de inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas;
- V – endereço e cópia de comprovante de residência;
- VI – número e cópia de identificação de Atleta Federado, caso seja profissional.

§ 2º Exigem-se do comprador, pessoa jurídica, as seguintes informações:

- I – registro junto a Federação Estadual de Paintball ou Airsoft;
- II – razão social e cópia do contrato social atualizado;

III – número e cópia de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas;

IV – endereço do estabelecimento;

V – dados pessoais de um dos sócios, nos termos do parágrafo anterior.

§ 3º A empresa deverá armazenar informações sobre os marcadores, sua descrição, modelo e código do produto, número de série, quando disponível, bem como a quantidade vendida e a origem do produto (se nacional ou importada).

§ 4º A empresa deverá armazenar os dados do documento fiscal das vendas que realizar.

Art. 8º Os dados armazenados pela empresa relativos ao comprador, ao produto vendido e à venda deverão ser encaminhados ao Comando do Exército.

Parágrafo único. A forma e frequência de recebimento dos dados serão definidos por ato regulamentar do Comando do Exército.

Capítulo III

Da importação e exportação de marcadores

Art. 9º A importação e exportação dos marcadores ficam sujeitas à autorização e fiscalização do Comando do Exército.

§ 1º A importação de marcadores pode ser feita por atleta maior de dezoito anos, profissional ou não, bem como por pessoa jurídica, desde que registrados e autorizados pelo Comando do Exército e tiverem solicitado, previamente, deferimento do Certificado Internacional de Importação (CII).

Art. 10. A pessoa jurídica deverá possuir Certificado de Registro ou Título de Registro válidos em que conste, expressamente, a autorização para importação de marcadores, bem como as modalidades "importação", "marcadores de pressão", "armas de pressão" e "acessórios para marcadores de pressão".

Art. 11. O atleta maior de dezoito anos, profissional ou não, que importar marcadores deverá possuir Certificado de Registro na modalidade "desportista de jogos de ação".

§ 1º O registro de "desportista de jogos de ação" somente permitirá a importação de marcadores de pressão, desde que estes atendam aos limites impostos por esta lei.

§ 2º É vedado o uso do Certificado de Registro, mencionado no caput, para a importação de qualquer outro tipo de arma.

§ 3º Para a obtenção do Certificado de Registro, mencionado no caput, será exigida a apresentação de documentos pessoais, de antecedentes criminais, de comprovante do pagamento de taxa para sua emissão e demais formulários conforme estipulado pelo Comando do Exército.

§ 4º A pessoa que desejar converter seu atual Certificado de Registro nas modalidades de "atirador", "caçador" ou "coleccionador" para o registro de "desportista de jogos de ação" deverá protocolar pedido junto ao Comando do Exército.

Art. 12. Os atletas estrangeiros que desejarem competir no Brasil com seus marcadores próprios poderão trazê-los como bagagem acompanhada em regime de importação temporária.

§ 1º O estrangeiro que desejar entrar no país com seu marcador em regime de importação temporária ficará isento de Registro no Exército, bem como Certificado Internacional de Importação.

§ 2º O atleta estrangeiro deverá declarar e identificar o marcador no posto alfandegário na entrada e na saída do país.

§ 3º Fica vedado ao estrangeiro o direito de vender seu marcador enquanto estiver no Brasil, a menos que o comprador cumpra os procedimentos descritos no Capítulo III desta Lei.

Capítulo IV

Da transferência de posse de marcador

Art. 13. O atleta, profissional ou não, que adquirir seu marcador no mercado nacional poderá aliená-lo a outra pessoa, desde que seja registrada esta operação.

§ 1º As partes deverão lavrar um Termo de Transferência e registrá-lo em cartório, discriminando os envolvidos, o produto transferido e os dados referentes ao documento fiscal relativo à compra do produto.

§ 2º Uma das vias do Termo de Transferência deverá ser enviada ao Comando do Exército, conforme regulamentação própria, e outra, quando a parte for atleta Federado, à federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft.

§ 3º Aquele que adquirir o produto deverá manter e levar consigo a nota fiscal original da venda do produto bem como o termo de transferência, durante seu o transporte e uso.

Art. 14. O atleta, profissional ou não, que adquirir seu marcador por importação poderá aliená-lo a outra pessoa, devendo, no ato de venda, fazer referência ao documento comprobatório da importação legal do produto.

§ 1º Fica vedada a importação de marcadores por atleta, profissional ou não, para fins de revenda, sob pena de instauração de procedimento administrativo pelo Comando do Exército para apuração da conduta e eventual aplicação de punições cabíveis.

§ 2º Caberá ao Comando do Exército estipular a frequência máxima permitida para a alienação a um terceiro para o caso de produto importado por pessoa física.

Capítulo V

Da utilização dos marcadores

Art. 15. Os marcadores poderão ser usados livremente em todo território nacional unicamente para a prática de jogos de ação.

Parágrafo único. Para a prática desportiva, exige-se a utilização de equipamentos de proteção, sendo obrigatório o uso de máscara ou óculos de proteção.

Art. 16. Não será permitido o uso dos marcadores por menores de dezoito anos de idade, a menos que sejam atletas federados e tenham autorização por escrito de seu responsável legal.

Parágrafo único. A não observância deste artigo poderá levar à apreensão dos equipamentos e a instauração de processo administrativo pelo Comando do Exército.

Art. 17. Só poderão ser utilizados marcadores que tenham sido adquiridos legalmente.

Art. 18. É permitido o aluguel de marcadores por pessoas jurídicas devidamente constituídas, observadas as regras deste Capítulo.

Capítulo VI

Do transporte de marcadores

Art. 19. O marcador não poderá ser transportado ostensivamente, devendo estar devidamente acondicionado em um recipiente próprio.

§ 1º O marcador deverá, durante seu transporte, estar desmuniado e seu mecanismo de disparo não poderá estar acionado, de modo que não esteja ao alcance direto das mãos da pessoa que o esteja transportando.

§ 2º O marcador deverá estar sempre acompanhado do documento fiscal que comprove a origem legal do produto.

Art. 20. É permitida a remessa de marcadores por qualquer operador logístico, devendo a encomenda ser embalada de forma a não evidenciar o seu conteúdo e acompanhada do documento de comprovação de origem lícita:

§ 1º A encomenda não acompanhada de documento comprobatório da origem lícita do mercador será retida, somente sendo liberada após sua apresentação.

§ 2º A encomenda com remetente ou destinatário estrangeiro será, obrigatoriamente, retida, até que o importador ou exportador proceda com desembaraço alfandegário junto ao Comando do Exército e à Receita Federal.

Capítulo VII

Dos acessórios para marcadores

Art. 21. Os acessórios usados em jogos de ação e para marcadores são de uso permitido e poderão ser vendidos por pessoas jurídicas ou por atletas, profissionais ou não, devidamente registrados junto ao Comando do Exército.

Art. 22. Para as compras em território nacional de acessórios para marcadores e para jogos de ação, não será exigido da pessoa jurídica ou do atleta o registro junto ao Comando do Exército Brasileiro ou qualquer outro órgão Federal, Estadual ou Municipal.

Capítulo IX

Das disposições finais e transitórias

Art. 23. O Comando do Exército poderá apreender os marcadores e acessórios do usuário que não cumprir os requisitos desta lei e demais normas regulamentadoras, instaurando processo administrativo para apuração dos fatos.

Art. 24. Os marcadores de pressão apreendidos e que não cumprirem os requisitos desta lei poderão ser doados às entidades militares, policiais ou às federações, associações ou clubes de Paintball ou Airsoft, após exauridos todos os recursos cabíveis.

Art. 25. A violação de qualquer dispositivo desta lei sujeita o infrator a responder a processo administrativo perante o Comando do Exército.

Art. 26. Para os marcadores de Paintball adquiridos antes desta lei, deverá o possuidor registrar-se junto à federação, associação ou clube de Paintball ou Airsoft e comparecer ao Comando do Exército, em até cento e oitenta dias contados da data da entrada em vigor desta lei, para proceder ao seu registro formal.

§ 1º O documento será protocolado e receberá então o selo e o visto do Comando do Exército em até trinta dias, servindo como substituto do documento fiscal para comprovação de origem do produto durante o seu transporte e uso.

§ 2º Nenhum documento substitutivo poderá ser emitido após cento e oitenta dias da entrada em vigência desta lei.

Art. 27. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão, em 2 de abril de 2014.

Deputado PAUDERNEY AVELINO
Presidente

FIM DO DOCUMENTO