

Conselho Parlamentar de Jogos Eletronicos

**Contra-Proposta Open-source, Comunitaria e Distribuida ao
PL2796/2021**

Comunidades de desenvolvedores de jogos: <https://copaje.com>

None


Índice

Contra-Proposta ao PL. 2796 de 2021	4
Contexto	4
Leis que este projeto aponta:	4
Capítulo I - Disposições Preliminares	5
Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos, jogos analógicos e para os jogos de fantasia.	5
Art. 2º Regula a fabricação, importação, exportação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos, jogos analógicos e jogos de fantasia.	5
Art. 3º Estabelece regras para a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.	5
Art. 4º O termo generalista Jogos de entretenimento poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:	5
Art. 5º Os Jogos de entretenimento são distribuídos nas seguintes modalidades:	5
Art. 6º O termo generalista Profissional de jogos poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:	6
Art. 7º O termo generalista Profissional Digital Geral poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:	6
Art. 8º O termo generalista Empresa Produtora de Jogos poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:	6
Art. 9º O termo generalista Empresa Disponibilizadora de Jogos poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:	7
Capítulo II - Dos direitos, deveres e garantias aos jogos de entretenimento	7
Art. 10º São livres a fabricação, a importação, a exportação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos, jogos analógicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.	7
Art. 11º É considerado uso justo no direito autoral de jogos de entretenimento, a realização feita por terceiros:	8
Art. 12º Os jogos eletrônicos e jogos analógicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:	8
Art. 13º Os jogos digitais, são categorizados como serviços. Já os jogos físicos, são categorizados como produtos.	8
Art. 14º Aplica-se às Empresas Produtoras de Jogos, exclusivamente de jogos eletrônicos, o disposto no art. 4º da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.	8
Art. 15º Aplica-se às Empresas Produtoras de Jogos, exclusivamente de jogos eletrônicos, o disposto no art. 3º da lei nº 13.874, de 20 de setembro de 2019.	8
Art. 16º Incluem-se as seguintes profissões: Produtor de jogos independente, Roteirista de jogos independente, Artista Visual de jogos independente, Artista Sonoro de jogos independente, UI Designer de jogos independente, UX Designer de jogos independente, Marketing de jogos independente, Testador de jogos independente, Programador de jogos independente, Agente de Cibersegurança de jogos independente, Designer de jogos independente, Desenvolvedor de jogos independente, Artista Digital independente e Desenvolvedor independente, na lista de ocupações permitidas ao MEI, de acordo com a Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006	9
Art. 17º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005.	9
Art. 18º O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do § 3º do art. 218 da Constituição Federal.	9

Art. 19º Para o exercício da profissão de Profissional de Jogos e Profissional Digital Generalista, não será exigido diploma, quaisquer qualificações ou licença Estado. É garantido liberdade de escolha e decisão as partes envolvidas no serviço prestado.	10
Art. 20º Para a abertura, funcionamento, fechamento e o exercício de Empresa Produtora de Jogos e Empresa Disponibilizadora de Jogos, quaisquer necessidades de autorizações especiais ou licença Estado, além dos quais já é regulado para empresas em geral. É garantido liberdade de escolha e decisão as partes envolvidas no serviço prestado.	10
Capítulo III - Das isenções tributárias	10
Art. 21º Os chamados DevKits, sendo versões dos dispositivos dedicados aos jogos eletrônicos voltados ao desenvolvimento, sendo parte imprescindível do trabalho do desenvolvedor, possuem alíquotas zeradas de imposto sobre o produto industrializado (IPI) e imposto de importação (II).	10
Art. 22º Os jogos eletrônicos, enquanto mídias físicas e digitais, possuem isenção de imposto de importação (II).	10
Capítulo IV - Da promoção cultural aos jogos eletrônicos e jogos analógicos	10
Art. 23º Aplica-se às Empresas Produtoras de Jogos, exclusivamente de jogos eletrônicos e jogos analógicos, o disposto no art. --- X --- da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991.	10
Art. 24º A promoção da cultura nacional e do mercado de jogos eletrônicos brasileiro, bem como a garantia da participação de profissionais brasileiros na execução de obras audiovisuais nacionais, nos termos do § 3º do art. 222 da Constituição da República Federativa do Brasil, é dever dos provedores de serviço digital de jogos eletrônicos sob demanda e lojas digitais de jogos eletrônicos:	10
Art. 25º O provedor do serviço digital de jogos eletrônicos sob demanda e loja digital de jogos eletrônicos investirá anualmente percentual de sua receita bruta na produção ou aquisição de direitos de licenciamento de obras de jogos eletrônicos brasileiras.	11
Art. 24º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, exceto em relação aos arts. Xº, Y, ... e Zº desta Lei, que entram em vigor em 1º de janeiro de 2024.	11

Contra-Proposta ao PL. 2796 de 2021

Como editar essa proposta

1. Leia as [regras de contribuicao](#);
2. Tenha uma conta no github;
3. Aperte no botao  no canto superior direito;
4. Edite e salve;
5. Clique em Pull Request - Submeta sua mudanca para analise dos moderadores;
6. Responda a possiveis pedidos de melhoria;

Contexto

- [Texto Original](#)
- [Texto Com comentarios e revisoes iniciais](#)

Leis que este projeto aponta:

- [Lei da Liberdade Econômica](#)
- [Estatuto Nacional da Micro Empresa e da Empresa de Pequeno Porte](#)
- [Lei da Informática](#)
- [Programa Nacional de Apoio a Cultura](#)
- [Lei da Propriedade Intelectual](#)
- [Lei Geral de Proteção de Dados](#)
- [Constituição Federal](#)

Cria o marco legal para a indústria e serviços de jogos eletrônicos, jogos analógicos e para os jogos de fantasia.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Capítulo I - Disposições Preliminares

Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos, jogos analógicos e para os jogos de fantasia.

Art. 2º Regula a fabricação, importação, exportação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos, jogos analógicos e jogos de fantasia.

Art. 3º Estabelece regras para a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

Art. 4º O termo generalista Jogos de entretenimento poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

- I - o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais com fins lúdicos, em que o usuário controla a ação e interaje com a interface, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998;
- II - o dispositivo central e acessórios, para uso privado, a trabalho ou comercial, total ou parcialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e
- III - o software para aplicativo de celular, tablets ou similares e/ou página de internet desenvolvida com o objetivo de entretenimento.

§ 2º Considera-se jogo analógico:

- I - Conjuntos que envolvam peças físicas, tabuleiros ou componentes manipuláveis;
- II - Livros físicos ou ebooks com histórias, enredos interativos ou com interpretação de papéis;
- III - Conjunto de cartas ilustradas colecionáveis e regras competitivas que tenham como fim a disputa entre dois ou mais jogadores.

§ 3º Jogo de fantasia: o inciso III do caput 1º deste artigo e as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:

- I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;
- II - as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;
- III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e
- IV - os resultados não decorram de placar ou de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

Art. 5º Os Jogos de entretenimento são distribuídos nas seguintes modalidades:

- I - Jogo digital: é caracterizado pela ausência de mídias físicas, pois são geralmente baixados ou transmitidos online, sem a necessidade de um disco físico.
- II - Jogo físico: é caracterizado por ser distribuída e jogada por meio de mídias físicas, como discos ópticos, cartuchos, livros, tabuleiros, cartas ou outros meios tangíveis.

Art. 6º O termo generalista Profissional de jogos poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:

- I - Produtor de jogos: a pessoa física que é responsável pela supervisão das equipes de desenvolvimento, estabelecimento de metas e prazos, gerenciamento de recursos e garantia que o jogo seja concluído dentro do orçamento e do cronograma estabelecido, atuando no gerenciamento e coordenação geral do processo de desenvolvimento para jogos de entretenimento.
- II - Roteirista de jogos: a pessoa física que é responsável por criar a narrativa, personagens, diálogos e história, para jogos de entretenimento.
- III - Artista Visual de jogos: a pessoa física que é responsável pela criação dos elementos visuais do jogo, sendo físicas ou digitais, como personagens, cenários, objetos e efeitos especiais, para jogos de entretenimento.
- IV - Artista Sonoro de jogos: a pessoa física que é responsável pela criação e implementação dos elementos sonoros do jogo, incluindo efeitos sonoros, trilhas sonoras, música de fundo, dublagem e mixagem de áudio, para jogos de entretenimento.
- V - UI Designer de jogos: a pessoa física que é responsável pelo design da interface humano computador de um jogo. Projetam os menus, os ícones, os elementos de navegação e a organização das informações do jogo para garantir que a interface seja intuitiva, agradável visualmente e proporcione uma experiência fluida e envolvente para jogos de entretenimento.
- VI - UX Designer de jogos: a pessoa física que é responsável por projetar e aprimorar a experiência do usuário. Realizam pesquisas para entender as necessidades, comportamentos e preferências dos usuários, criam fluxos de interação, wireframes e protótipos que definem a estrutura e a funcionalidade de um jogo e realiza testes com usuários reais para avaliar a eficácia e a usabilidade para jogos de entretenimento.
- VII - Marketing de jogos: a pessoa física que é responsável que se concentra na promoção e comercialização de jogos.
- VIII - Testador de jogos: a pessoa física que é responsável por identificar e relatar erros, bugs e problemas de jogabilidade em um jogo. Realizam testes extensivos para garantir que o jogo funcione corretamente, seja livre de erros e ofereça uma experiência de jogo suave para jogos de entretenimento.
- IX - Programador de jogos: a pessoa física que é responsável por escrever o código de programação que permite a funcionalidade e interação do jogo. Implementam as mecânicas do jogo, os sistemas de inteligência artificial, a lógica de jogo e outras funcionalidades técnicas, para jogos eletrônicos ou jogos de fantasia.
- X - Agente de Cibersegurança de jogos: a pessoa física que é responsável por garantir a segurança e proteção dos sistemas, infraestrutura, dados e garantia do seguimento das boas práticas e leis vigentes relacionadas a segurança digital, como a lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, para jogos eletrônicos ou jogos de fantasia.
- XI - Designer de jogos: a pessoa física que é responsável por projetar a jogabilidade, as mecânicas, os sistemas do jogo, os desafios, as regras, as fases e as interações que compõem a experiência, para jogos de entretenimento. Atua em um escopo amplo, permitindo cumprir todo ou parcial, o papel informado nos incisos II, III, IV, V, VI, VII e VIII deste artigo.
- XII - Desenvolvedor de jogos: a pessoa física que é responsável por criar e desenvolver jogos de entretenimento. Atua de forma geral ao desenvolvimento, permitindo cumprir todo ou parcial, o papel informado nos incisos I, IX, X e XI deste artigo.

Art. 7º O termo generalista Profissional Digital Geral poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:

- I - Artista digital: a pessoa física que exerce um escopo geral das atividades relacionadas a arte digital, incluindo o inciso III e IV do artigo 6º, mas apenas relacionado a artes digitais.
- II - Desenvolvedor: a pessoa física que é responsável por criar e desenvolver aplicativos, softwares ou sistemas. Atua de forma geral ao desenvolvimento, permitindo cumprir todo ou parcial, o papel informado no inciso X do artigo 6º.

Art. 8º O termo generalista Empresa Produtora de Jogos poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:

- I - Empresa Publicadora de Jogos ou Empresa Distribuidora de Jogos: a pessoa jurídica que exerce as atividades de manufaturação, distribuição, publicação e marketing para jogos de entretenimento.

O termo generalista Empresa Disponibilizadora de Jogos poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:

- II - Empresa Desenvolvedora de Jogos: a pessoa jurídica que exerce as atividades de desenvolvimento, produção e realiza todo o escopo de desenvolvimento para jogos de entretenimento, podendo cumprir o papel informado no inciso I deste caput.

Art. 9º O termo generalista Empresa Disponibilizadora de Jogos poderá ser utilizado em todo o território nacional para referir-se a todas as seguintes especialidades:

- I - Loja digital de jogos eletrônicos: a pessoa jurídica que realiza a venda na íntegra ou de licenciamento de autorização de uso de jogos eletrônicos digitais.
- II - Provedor de serviço digital de jogos eletrônicos sob demanda: a pessoa jurídica que disponibiliza para uso, dentro ou relacionado ao serviço prestado, de jogos eletrônicos.

Capítulo II - Dos direitos, deveres e garantias aos jogos de entretenimento

Art. 10º São livres a fabricação, a importação, a exportação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos, jogos analógicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

§ 1º O Estado, através de órgão competente, realizará a classificação etária indicativa dos jogos de entretenimento, no qual:

- I - Fará de forma gratuita.
- II - Do início do pedido ao fim do processo com a obtenção da classificação etária do jogo, decorrerá um prazo máximo de 60 dias. Caso não haja a entrega de classificação neste período, o publicador do Jogo poderá realizar uma auto classificação etária.
- III - Caso o jogo for disponibilizado de forma digital, será opcional a obtenção de classificação etária pelo Estado, permitindo que o próprio publicador do jogo realize uma auto classificação etária. Neste caso, precisa estar avisado ao consumidor, previamente antes do uso ou compra do jogo, que se trata de uma auto classificação.
- IV - A auto classificação etária, apenas poderá ser contestada, através de pedido com mínimo de 50.000 assinaturas de pessoas físicas, recolhidas em prazo máximo de 180 dias, podendo ser de forma digital ou física, apontando argumentos que demonstrem mal uso da boa fé dada na auto classificação etária realizado pelo publicador do jogo. O Estado analisará o pedido e poderá realizar ou não a reclassificação etária do jogo, em prazo máximo de 90 dias. Se constatado que a auto classificação forneceu uma indicação menor do que o ideal, o jogo deverá atualizar sua indicação para a nova classificação fornecida pelo Estado, com prazo de 60 dias para a troca. Caso vença o prazo de troca sem a troca da classificação, segue multa diária máxima de 5.000 Ufir, a ser definido pelo Estado, até o cumprimento da medida. Em caso de contestação judicial por parte do publicador, este processo poderá ser bloqueado por decisão judicial preliminar, até que a causa seja resolvida.

§ 2º O Estado dispensará qualquer autorização estatal para o desenvolvimento, exploração, venda e distribuição dos jogos de entretenimento abrangidos por esta lei.

§ 3º É livre a promoção de disputas que envolvam os usuários dos jogos de entretenimento, com a distribuição de premiações de qualquer espécie de acordo com as regras preestabelecidas.

§ 4º São permitidas a utilização e a divulgação de dados referentes aos resultados, estatísticas e menções a nomes relacionados a eventos esportivos reais no desenvolvimento de jogos de entretenimento.

§ 5º É livre o uso de imagem, de instituições e construções públicas e privadas, de fachadas, e ambientes com uso público, para inspiração ou recriação em jogos de entretenimento.

§ 6º O Estado, através de órgão competente, fará de forma gratuita, 1 (um) processo de concessão de marca, por pessoa jurídica que exerçam atividades de desenvolvimento ou produção de jogos de entretenimento.

§ 7º O desenvolvimento e uso de Inteligência Artificial para jogos eletrônicos, é considerado de nenhum risco a sociedade.

§ 8º Não se consideram jogo eletrônico ou jogo analógico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de apostas com chance semelhantes.

Art. 11º É considerado uso justo no direito autoral de jogos de entretenimento, a realização feita por terceiros:

- I - Nas modificações de jogos de entretenimento, em mídias digitais ou físicas, desde que todos os usuários que fizerem o uso, tenham consentido e concordado previamente;
- II - Quando não houver formas de os usuários adquirirem uma cópia do jogo, na plataforma o qual havia disponível, permitindo assim, a cópia e compartilhamento desses jogos de entretenimento; e
- III - A gravação, edição e compartilhamento de tela, para fins de entretenimento por criadores de conteúdo ou influencers digitais.

Art. 12º Os jogos eletrônicos e jogos analógicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

- I - em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação;
- II - para fins terapêuticos; e
- III - para fins de treinamento e de simulações: de condução de veículos, do trabalho de agentes de defesa ou policial, de reação a situações de emergência, bem como de manuseio de máquinas e de equipamentos.

Parágrafo único. As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito de sua competência, o uso dos jogos eletrônicos e jogos analógicos para os fins previstos nos incisos I, II e III do caput deste artigo.

Art. 13º Os jogos digitais, são categorizados como serviços. Já os jogos físicos, são categorizados como produtos.

Art. 14º Aplica-se às Empresas Produtoras de Jogos, exclusivamente de jogos eletrônicos, o disposto no art. 4º da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.

Parágrafo único. Para fins do disposto no caput deste artigo, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação.

Art. 15º Aplica-se às Empresas Produtoras de Jogos, exclusivamente de jogos eletrônicos, o disposto no art. 3º da lei nº 13.874, de 20 de setembro de 2019.

Parágrafo único. Para fins do disposto no caput deste artigo, considera-se como atividade de baixo risco.

Art. 16º Incluem-se as seguintes profissões: Produtor de jogos independente, Roteirista de jogos independente, Artista Visual de jogos independente, Artista Sonoro de jogos independente, UI Designer de jogos independente, UX Designer de jogos independente, Marketing de jogos independente, Testador de jogos independente, Programador de jogos independente, Agente de Cibersegurança de jogos independente, Designer de jogos independente, Desenvolvedor de jogos independente, Artista Digital independente e Desenvolvedor independente, na lista de ocupações permitidas ao MEI, de acordo com a Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006

Art. 17º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005.

Art. 18º O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do § 3º do art. 218 da Constituição Federal.

§ 1º O apoio poderá ser feito por meio de:

- I - incentivo à criação de cursos técnicos e superiores de programação, design e artístico direcionados aos jogos eletrônicos;
- II - criação ou apoio a oficinas de programação, design e artísticas direcionadas aos jogos eletrônicos;
- III - incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação e treinamento.

§ 2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos de forma presencial ou a distância.

§ 3º Observados a legislação trabalhista e os direitos das crianças e dos adolescentes, os adolescentes serão incentivados à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 19º Para o exercício da profissão de Profissional de Jogos e Profissional Digital Generalista, não será exigido diploma, quaisquer qualificações ou licença Estado. É garantido liberdade de escolha e decisão as partes envolvidas no serviço prestado.

Art. 20º Para a abertura, funcionamento, fechamento e o exercício de Empresa Produtora de Jogos e Empresa Disponibilizadora de Jogos, quaisquer necessidades de autorizações especiais ou licença Estado, além dos quais já é regulado para empresas em geral. É garantido liberdade de escolha e decisão as partes envolvidas no serviço prestado.

Capítulo III - Das isenções tributárias

Art. 21º Os chamados DevKits, sendo versões dos dispositivos dedicados aos jogos eletrônicos voltados ao desenvolvimento, sendo parte imprescindível do trabalho do desenvolvedor, possuem alíquotas zeradas de imposto sobre o produto industrializado (IPI) e imposto de importação (II).

Art. 22º Os jogos eletrônicos, enquanto mídias físicas e digitais, possuem isenção de imposto de importação (II).

Capítulo IV - Da promoção cultural aos jogos eletrônicos e jogos analógicos

Art. 23º Aplica-se às Empresas Produtoras de Jogos, exclusivamente de jogos eletrônicos e jogos analógicos, o disposto no art. --- X --- da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991.

Parágrafo único. Para fins do disposto no caput deste artigo, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos ou jogos analógicos é considerado cultura.

Art. 24º A promoção da cultura nacional e do mercado de jogos eletrônicos brasileiro, bem como a garantia da participação de profissionais brasileiros na execução de obras audiovisuais nacionais, nos termos do § 3º do art. 222 da Constituição da República Federativa do Brasil, é dever dos provedores de serviço digital de jogos eletrônicos sob demanda e lojas digitais de jogos eletrônicos:

Parágrafo único. Prover disposição em catálogo, de modo permanente, de uma vitrine digital na aba principal, contendo todos os jogos eletrônicos brasileiros presentes no catálogo;

Art. 25º O provedor do serviço digital de jogos eletrônicos sob demanda e loja digital de jogos eletrônicos investirá anualmente percentual de sua receita bruta na produção ou aquisição de direitos de licenciamento de obras de jogos eletrônicos brasileiras.

§ 1º O percentual a ser investido será proporcional à receita bruta anual obtida pelo provedor no exercício anterior ao do investimento, obedecendo aos seguintes percentuais e em apuração progressiva:

- I - 0% (zero por cento) para a parcela de receita bruta anual, de vendas a consumidores brasileiros, até 10.000.000 Ufir (dez milhões);
- II - 1% (um por cento) para a parcela de receita bruta anual, de vendas a consumidores brasileiros, acima de 10.000.000 Ufir (dez milhões) e até 50.000.000 Ufir (cinquenta milhões);
- III - 1,5% (um por cento e cinco décimos) para a parcela de receita bruta anual, de vendas a consumidores brasileiros, acima de 50.000.000 Ufir (cinquenta milhões) e até 200.000.000 Ufir (duzentos milhões);
- IV - 2% (dois por cento) para a parcela de receita bruta anual, de vendas a consumidores brasileiros, acima de 200.000.000 Ufir (duzentos milhões).

Art. 24º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, exceto em relação aos arts. Xº, Y, ... e Zº desta Lei, que entram em vigor em 1º de janeiro de 2024.

🕒 11 de julho de 2023

🕒 26 de junho de 2023

👤 Alexandre Tolstenko (34.96%), Miguel Eduardo Senna Moroni (56.19%), otakugui (3.98%), AlexRamosBrazil (3.1%), Iago Carvalho (1.77%)