



## Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

**Nº da proposição**  
00218/2019

**Data de autuação**  
02/04/2019

---

Assunto principal: PROPOSIÇÕES  
Assunto: PROJETO DE LEI

---

Autor: DEPUTADO NEZINHO FARIAS

**Ementa:**

DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA NO ÂMBITO DO ESTADO DO CEARÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

**Comissão temática:**

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO  
COMISSÃO DE IND. DESENV. ECONÔMICO E COMÉRCIO  
COMISSÃO DE ORÇAMENTO, FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	PROJETO DE LEI
<b>Descrição:</b>	DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA NO ÂMBITO DO ESTADO DO CE		
<b>Autor:</b>	99858 - DEPUTADO NEZINHO FARIAS		
<b>Usuário assinator:</b>	99858 - DEPUTADO NEZINHO FARIAS		
<b>Data da criação:</b>	01/04/2019 18:00:40	<b>Data da assinatura:</b>	01/04/2019 18:01:07



## **Assembleia Legislativa do Estado do Ceará**

GABINETE DO DEPUTADO NEZINHO FARIAS

AUTOR: DEPUTADO NEZINHO FARIAS

PROJETO DE LEI  
01/04/2019

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Ceará e dá outras providências.

A ASSEMBLÉIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ DECRETA:

Art. 1º - O exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Ceará obedecerá ao disposto nesta Lei.

Parágrafo único – Entende-se por esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, em sistema de Ascenso e Descenso misto de competição, com a utilização do round - robin tournament systems e o knockout systems.

Art. 2º - Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de ATLETA.

Art. 3º - É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado do Ceará, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das tecnologias de informação e comunicação – TIC à formação cultural, propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I- promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência entre os seres humanos através da prática esportiva;

II- propiciar a prática esportiva educativa, levando os participantes a se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do fair play, para a construção de identidades, baseado no respeito mútuo;

III- desenvolver a prática esportiva cultural, unindo por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independente do credo, raça e divergência política, histórica e/ ou social;

Art. 4º - O Estado do Ceará reconhece como fomentadora da atividade esportiva eletrônica, a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º - Fica instituído o Dia Estadual do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente, no dia 27 de junho.

Art. 6º Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

Sala das Sessões, 01 de abril de 2019.

Deputado Nezinho Farias

## JUSTIFICATIVA

A presente proposta visa fomentar a prática desportiva eletrônica, como direito de cada um, conforme preconizado em nosso ordenamento jurídico, com a promulgação da constituição Federal de 1988, mais especificamente no Artigo 217.

Com a evolução dos jogos e sua crescente adesão de usuários e, entre estes, aqueles que praticam profissionalmente, não há como deixá-los à margem da lei. Inicialmente vistos como uma simples brincadeira para crianças e adolescente, os esportes eletrônicos se transformaram em assunto sério e que alimenta uma indústria altamente lucrativa. Especialistas do setor afirmam que o Brasil seja o quarto maior consumidor deste tipo de produto e, nessa condição, inafastável o crescimento de consumidores,

sejam amadores, sejam aqueles já profissionais remunerados, mais ainda não reconhecidos como tais, e que integram equipes esportivas.(E – Sports).

Alguns estados brasileiros já identificaram positivamente esse crescimento e investem na criação de pólos de games reconhecidos nacionalmente e na produção de jogos digitais. As empresas que atuam nesse segmento de jogos eletrônicos desembolsam enormes somas em dinheiro e altas remunerações para seus diretores executivos, hoje conhecidos como CEOs( sigla em inglês Chief Executive Officer), sobretudo considerando se tratar de um mercado extremamente competitivo e em permanente evolução.

Durante a sexta Conferência Olímpica, os principais representantes do movimento olímpico colocaram em discussão alguns assuntos relevantes ao tema, como proteção a atletas que jogam limpo, testes de *dopping* antes dos Jogos e a fundação da Autoridade Independente de Testes (ITA). Além disso, o Comitê Olímpico Internacional (COI) ainda levantou outro tópico importante: o desenvolvimento dos eSports.

Veja a lista de tópicos com conclusões sobre o desenvolvimento dos eSports que a sexta Conferência Olímpica criou:

- “eSports” estão mostrando um forte crescimento, especialmente dentro do grupo demográfico juvenil em diferentes países, e podem fornecer uma plataforma para o envolvimento com o Movimento Olímpico.
- Os “eSports” competitivos podem ser considerados uma atividade esportiva, e os jogadores envolvidos se preparam e treinam com uma intensidade que pode ser comparável aos atletas nos esportes tradicionais.
- Para ser reconhecido pelo COI como esporte, o conteúdo dos “eSports” não deve infringir os valores olímpicos.
- Um requisito adicional para o reconhecimento pelo COI deve ser a existência de uma organização que garanta o cumprimento das regras e regulamentos do Movimento Olímpico (antidopping, apostas, manipulação, etc.).

( f o n t e :

<https://www.tudocelular.com/windows/noticias/n102919/esports-modalidade-esportiva-coi.html> )

Segundo pesquisa da Universidade Federal da Paraíba, no ano de 2016, com tema: JOGOS ELETRÔNICOS: contribuições para o processo de aprendizagem, de SAMARA SALETE DA SILVA, tendo como orientadora a Prof. Dr<sup>a</sup>. Norma Maria Lima:

“Os jogos eletrônicos assim como os jogos „tradicionais?, possuem os mesmos objetivos, que é favorecer ao jogador divertimento, lazer, brincadeira para gastar energia, um momento para “fugir” da realidade e do cotidiano. Mas, além disso, os jogos favorecem o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Eles permitem um momento de inclusão, pois não distingue cor nem raça, atinge todas as idades e classes sociais, está presente em toda a evolução dos seres humanos.

Corroborando com Piaget (1967) apud Kishimoto (2007), “o jogo é a construção do conhecimento [...], desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica”. Ainda segundo Kishimoto (2007), “O jogo com sua função lúdica de propiciar diversão, prazer e mesmo desprazer ao ser escolhido de forma voluntária e o jogo com sua função educativa [...], contempla o saber, o conhecimento e a descoberta. Ide (2007) afirma que o jogo, “cria um clima de liberdade, propícia à aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão”. Ainda segundo a autora, o jogo nos propicia a experiência do êxito, pois é significativo, possibilitando a

autodescoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e vivências” (P. 95-96). 20.

Dessa forma é necessário refletir sobre a utilização dos jogos eletrônicos, tendo em vista que cada dia que passa, mais crianças, adolescentes e jovens se interessam por esse tipo de jogo e cada vez mais cedo as crianças iniciam o manuseio de aparelhos que permitem o acesso a diversos tipos de jogos. Faz-se necessário que o educador de uma forma geral conheça e utilize essa ferramenta dentro das salas de aula, que utilizem ao máximo suas vantagens positivas no processo de desenvolvimento do ensino-aprendizagem, e que não veja o jogo eletrônico apenas como, “vilão”.

Nesse contexto, o psicopedagogo contribui com o processo educativo ao apresentar propostas para a construção de conhecimentos e novas aprendizagens por caminhos diversos, através de recursos presentes no cotidiano das crianças/estudantes/jogadores de todas as idades, que sejam capazes de permitir ao aluno vivenciar experiências prazerosas e lúdicas para atuarem de diferentes formas no seu contexto sociocultural.

O psicopedagogo em seu processo de intervenção vai utilizar os jogos eletrônicos como uma ferramenta valiosa, por meio dela, é possível trabalhar dificuldades que abrangem a leitura, escrita, psicomotricidade, cálculos matemáticos, interpretação de texto e muitas outras dificuldades, pois os games permitem uma maior interação do aprendente, o mesmo participa ativamente de todo o processo, adquirindo assim melhores resultados na intervenção.

A partir do exposto podemos concluir, por meio das informações aqui apresentadas, que a pesquisa realizada sobre “Jogos eletrônicos: Contribuições para o processo de aprendizagem” foi de grande valia, oferecendo ricas informações para a nossa vida acadêmica e prática profissional. Torna-se necessário que haja estudos no tocante aos jogos eletrônicos, visto que é uma ferramenta essencial para a intervenção psicopedagógica.”

Para os membros da Conferência, os eSports devem fazer parte da grade olímpica, uma vez que o segmento tem crescido rapidamente e se tornou um interesse de muitas pessoas. Eles também concordaram que os chamados eGames evoluem principalmente entre os jovens em diferentes países e pode gerar um envolvimento com o movimento olímpico.

Os videogames trazem vários benefícios para as pessoas. Surgiram também estudos em universidades americanas e japonesas, apontando que estes tipos de jogos “ajudariam a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos” (KENSKI, 2000). “Estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que as outras atividades de lazer.” (SOUZA, 2006).

Os jogadores podem também aprender a cultura de outros países, como o Japão, mitologias, e ter gosto pela leitura, além do usuário ter de criar estratégias em tempo real durante o jogo (e muitas delas ele tem

que fazer rapidamente), criar soluções para os problemas e quebra-cabeças, traduzir os diálogos (melhorando e treinando outros idiomas, como o inglês).

Os jogos educativos estão em alta na sociedade. Além de divertir, também podem ajudar na educação de crianças e, para os desenvolvedores, é um nicho de mercado que ainda é pouco explorado. Mas, ainda assim, muitos pedagogos têm receio de usar estes tipos de jogos na educação.

Um jogo educativo é composto por estratégias e tecnologias que lhe darão uma forma curricular mais próxima a de um currículo escolar: os conteúdos trabalhados serão aqueles consagrados no ambiente escolar (matemática, física, história, biologia, e outros); as tecnologias teórico-metodológicas se pautarão em teorias tradicionais historicamente desenvolvidas no ambiente escolar ou em teorias construtivistas tão difundidas nos anos 90; as respostas corretas, dadas por quem está aprendendo, serão bem avaliadas, mas as respostas incorretas, muitas vezes, não serão sequer problematizadas. (MENDES, 2005).

Outro benefício interessante é usar o videogame como remédio. “Um estudo publicado na revista especializada BMC Pediatrics recomenda que hospitais deixem as crianças que estão internadas jogar videogames de realidade virtual como complemento a remédios para reduzir a dor.” O estudo afirma que as crianças, enquanto estão jogando videogame, sentem menos dor que tomando analgésicos.

Nolan Bushnell, criador do Atari, afirma que “as pesquisas mostram que as crianças que jogam com moderação têm melhor desempenho se comparadas às que não jogam”. (REVISTA OI, 2006)

(fonte: <https://www.selectgame.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>)

Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público, com capacidade para contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora.

A regulamentação se faz necessária para que não ocorra desvirtuamento letal e para que a prática se dê de forma independente do credo, raça e divergência política, combatendo assim a discriminação de qualquer natureza.

A data alusiva em comemoração ao Dia do Esporte Eletrônico marca a fundação da empresa Atari, uma das principais responsáveis pela popularização dos vídeos games, fundada em 27 de junho de 1972, por Nolan Bushnell e Ted Tabney.

Solicitamos o apoio dos nobres pares para a aprovação.

Deputado Nezinho Farias.



DEPUTADO NEZINHO FARIAS

DEPUTADO (A)

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DESPACHO
<b>Descrição:</b>	LEITURA NO EXPEDIENTE		
<b>Autor:</b>	99725 - EVA SARA STUDART ARAÁŠJO PEREIRA		
<b>Usuário assinador:</b>	99623 - EVANDRO LEITAO_		
<b>Data da criação:</b>	03/04/2019 10:03:02	<b>Data da assinatura:</b>	05/04/2019 08:43:02



## Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

PLENÁRIO

DESPACHO  
05/04/2019

LIDO NA 30ª (TRIGÉSIMA) SESSÃO ORDINÁRIA DA PRIMEIRA SESSÃO LEGISLATIVA DA TRIGÉSIMA LEGISLATURA DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ, EM 03 DE ABRIL DE 2019.

CUMPRIR PAUTA.

EVANDRO LEITAO\_

1º SECRETÁRIO

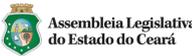
<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	INFORMAÇÃO
<b>Descrição:</b>	ENCAMINHA-SE A PROCURADORIA		
<b>Autor:</b>	99427 - COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO JUSTIÇA E REDAÇÃO		
<b>Usuário assinator:</b>	99427 - COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO JUSTIÇA E REDAÇÃO		
<b>Data da criação:</b>	05/04/2019 13:55:27	<b>Data da assinatura:</b>	05/04/2019 13:55:34



**Assembleia Legislativa  
do Estado do Ceará**

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO JUSTIÇA E REDAÇÃO

INFORMAÇÃO  
05/04/2019

	<b>Diretoria Adjunta Operacional</b>	<b>CÓDIGO:</b>	FQ-COTEP-014-00
	<b>Formulário de Qualidade Comissões Técnicas Permanentes</b>	<b>DATA EMISSÃO:</b>	11/06/2018
	Formulário de Protocolo para Procuradoria	<b>DATA REVISÃO:</b>	

Encaminha-se à Procuradoria para emissão de parecer.

Comissão de Constituição, Justiça e Redação.

*Vinny Aguiar*

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO JUSTIÇA E REDAÇÃO

SECRETÁRIO (A) DA COMISSÃO

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DESPACHO
<b>Descrição:</b>	PL 218/2019 - REMESA À CTJUR		
<b>Autor:</b>	99313 - WALMIR ROSA DE SOUSA		
<b>Usuário assinator:</b>	99313 - WALMIR ROSA DE SOUSA		
<b>Data da criação:</b>	08/04/2019 09:34:24	<b>Data da assinatura:</b>	08/04/2019 09:34:30



**Assembleia Legislativa  
do Estado do Ceará**

COORDENADORIA DAS CONSULTORIAS TECNICAS

DESPACHO  
08/04/2019

ENCAMINHE-SE À CONSULTORIA TÉCNICO-JURÍDICA, PARA ANÁLISE E PARECER.

WALMIR ROSA DE SOUSA  
COORDENADOR DA PROCURADORIA

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DESPACHO
<b>Descrição:</b>	PL 218/2019 - DISTRIBUIÇÃO PARA ANÁLISE/PARECER.		
<b>Autor:</b>	99281 - FRANCISCO JOSE MENDES CAVALCANTE FILHO		
<b>Usuário assinator:</b>	99281 - FRANCISCO JOSE MENDES CAVALCANTE FILHO		
<b>Data da criação:</b>	06/05/2019 10:56:41	<b>Data da assinatura:</b>	06/05/2019 10:56:46



## **Assembleia Legislativa do Estado do Ceará**

### **CONSULTORIA JURÍDICA**

DESPACHO  
06/05/2019

À Dra. Lílian Lusitano Cysne para proceder análise e emitir parecer.

FRANCISCO JOSE MENDES CAVALCANTE FILHO  
DIRETOR DA CONSULTORIA TÉCNICO JURÍDICA

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	PARECER DA PROCURADORIA (1 ASSINATURA)
<b>Descrição:</b>	PARECER JURÍDICO EM PROJETO DE LEI N. 218/2019		
<b>Autor:</b>	99307 - LILIAN LUSITANO CYSNE		
<b>Usuário assinador:</b>	99307 - LILIAN LUSITANO CYSNE		
<b>Data da criação:</b>	07/05/2019 09:47:12	<b>Data da assinatura:</b>	07/05/2019 09:47:19



## **Assembleia Legislativa do Estado do Ceará**

### **CONSULTORIA JURÍDICA**

PARECER DA PROCURADORIA (1 ASSINATURA)  
07/05/2019

#### **PROJETO DE LEI Nº 218/2019**

**AUTORIA: DEPUTADO NEZINHO FARIAS**

**MATÉRIA: DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA NO ÂMBITO DO ESTADO DO CEARÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS**

### **PARECER**

Submete-se à apreciação da Procuradoria desta Casa de Leis, com esteio no Ato Normativo 200/96, em seu art. 1º, inciso V, a fim de emitir-se parecer técnico quanto à sua constitucionalidade, legalidade, juridicidade e regimentalidade, o **Projeto de Lei nº 218/2019**, de autoria do Excelentíssimo Senhor **Deputado Nezinho Farias**, que "**DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA NO ÂMBITO DO ESTADO DO CEARÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS**".

### **DO PROJETO DE LEI**

No que concerne a projetos de lei, assim dispõe o art. 58, inciso III, da Carta Magna Estadual, *in verbis*:

“Art. 58. O processo legislativo compreende a elaboração de:

(...)

III – leis ordinárias;”

Da mesma forma, estabelecem os artigos 196, inciso II, alínea “b”, e 206, inciso II do Regimento Interno da Assembleia Legislativa do Estado do Ceará (Resolução 389 de 11/12/96 – D.O. 12.12.96), respectivamente, abaixo:

“Art. 196. As proposições constituir-se-ão em:

(...)

II – projeto:

(...)

b) de lei ordinária;

(...)

Art. 206. A Assembléia exerce a sua função legislativa, além da proposta de emenda à Constituição Federal e à Constituição Estadual, por via de projeto .”

(...)

II – de lei ordinária, destinado a regular as matérias de competência do Poder Legislativo, com a sanção do Governador do Estado;” [grifos nossos]

A Constituição Federal de 1988, em seu bojo, assim prescreve no que é pertinente à organização político-administrativa da República Federativa do Brasil:

“Art. 18. A organização político-administrativa da República Federativa do Brasil compreende a União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios, todos autônomos, nos termos desta Constituição.”

Dispõe, outrossim, a Carta Magna Federal, em seu art. 25, §1º, in verbis:

“Art. 25. Os Estados organizam-se e regem-se pelas Constituições e leis que adotarem, **observados os princípios desta Constituição**.

§1º. **São reservadas aos Estados as competências que não lhes sejam vedadas por esta Constituição**.” [grifos e destaques nossos]

A Constituição do Estado do Ceará, por sua vez, estabelece em seu artigo 14, inciso I, *ex vi legis*:

“Art. 14. O Estado do Ceará, pessoa jurídica de direito público interno, exerce em seu território as competências que, explícita ou implicitamente, **não lhes sejam vedadas pela Constituição Federal**, observados os seguintes princípios:

(...)

I – **respeito à Constituição Federal** e à unidade da Federação;” [grifos e destaques nossos]

Nas Constituições Estaduais e nas Leis Orgânicas dos Municípios e do Distrito Federal se encontram os seus poderes, a organização de seu serviço público e a distribuição de competência de seus órgãos, sempre se respeitando os limites da Constituição Federal.

Na Constituição da República são enumerados os poderes (competências) da União e dos Municípios; ao Distrito Federal as competências legislativas reservadas aos Estados e Municípios, cumulativamente; e aos Estados os poderes *remanescentes, residuais*.

É bem verdade que cabem aos Estados não só as competências que não lhes sejam vedadas, mas também as enumeradas em comum com a União e os Municípios (artigo 23), assim como a competência concorrente, citada no artigo 24 e a competência exclusiva referida no artigo 25, parágrafos 2º e 3º da Carta Magna Federal.

Desta forma, entende-se que os Estados podem exercer em seu território as competências que, explícita ou implicitamente, não lhes sejam vedadas pela Carta Magna Federal, observando-se certos princípios constitucionais.

Segundo José Afonso da Silva, a capacidade de *auto-organização* decorre das normas que distribuem as competências entre União, Estados, Distrito Federal e Municípios. Dessa forma, o processo legislativo decorrente de tais competências deve observar, sob pena de flagrante vício inconstitucional, as regras e princípios elencados na referida Carta Magna Federal.

Importante observar, a princípio, a competência, no âmbito do Estado do Ceará, para iniciativa de leis a que se refere a Constituição do Estado do Ceará em seu artigo 60, inciso I, *ipsis litteris*:

“Art. 60. Cabe a iniciativa de leis:

I – aos Deputados Estaduais;”

Não custa repetir que a competência acima citada é remanescente ou residual, ou seja, remanesce aos Deputados Estaduais a iniciativa de assuntos não atribuídos aos legitimados nos demais incisos do mencionado artigo[1].

## DO MÉRITO

A presente propositura intenciona, em síntese, regulamentar a prática eletrônica esportiva – ciberesportes ou *e-sports* – no âmbito do Estado do Ceará.

Sobre o tema objeto de análise, na Câmara dos Deputados foram apresentados os PLs 3450/2015, do deputado federal João Henrique Caldas (PSB) e 7747/2017, da deputada federal Mariana Carvalho (PSDB). No Senado Federal, tem-se o PL 383/2017, apresentado pelo senador Roberto Rocha (PSDB). Todos se encontram em trâmite nas respectivas casas legislativas, não tendo ainda sido aprovados. **In** existe, portanto, legislação federal abordando a temática do desporto eletrônico.

A competência para legislar sobre desporto, matéria que constitui o cerne da proposta legislativa em comento, é concorrente:

“Art. 24. **Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre:**

(...)

IX - educação, cultura, ensino, **desporto**, ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação;” [destaques nossos]

No âmbito da legislação concorrente, a União tem competência apenas para estabelecer as normas gerais (§1º) e os Estados podem suplementar (complementar, detalhar) a legislação federal (§2º). Veja-se:

“Art. 24. (...)

§ 1º No âmbito da legislação concorrente, a competência da União limitar-se-á a estabelecer normas gerais.

§ 2º A competência da União para legislar sobre normas gerais não exclui a competência suplementar dos Estados.”

A lei federal que institui normas gerais sobre desporto é a Lei 9.615/98, conhecida como “Lei Pelé”. Sua vigência no ordenamento jurídico, contudo, não exclui, conforme se depreende do texto constitucional, a competência *suplementar, residual, remanescente* dos Estados para legislar sobre questões específicas de interesse regional. Ressalte-se que a Lei 9.615/98 em momento algum menciona a prática eletrônica esportiva.

Assim, sobre o *desporto eletrônico*, repita-se: não há nenhuma norma nacional no ordenamento jurídico versando *genericamente* sobre a questão. Não havendo nenhum diploma normativo nesse sentido, os Estados-membros passam a deter **competência legislativa plena** – o que compreende normas *gerais e específicas* – para legislar sobre matérias de competência concorrente:

“Art. 24. (...)

§3º Inexistindo lei federal sobre normas gerais, os Estados exercerão a competência legislativa **plena**, para atender a suas peculiaridades.”

Caso posteriormente o Congresso Nacional aprove os projetos de lei supramencionados estabelecendo normas *gerais* sobre a prática eletrônica esportiva, os preceitos normativos *genéricos* da lei estadual deverão ser *suspensos* (não revogados):

“Art. 24. (...)

§4º A superveniência de lei federal sobre normas gerais **suspende** a eficácia da lei estadual, no que lhe for contrário.”

No que concerne às normas *específicas*, caso ocorra o cenário descrito anteriormente, estas poderão continuar vigorando no ordenamento jurídico estadual, desde que não conflitem com o disposto na legislação federal e tendo em vista a repartição constitucional de competências; a competência **residual** dos Estados-membros; e o princípio norteador dessas repartições, que é o **princípio da predominância do interesse** – à União cabe legislar sobre normas de interesse nacional, aos Municípios cabe legislar sobre normas de interesse local, e aos Estados cabe legislar sobre normas de interesse regional.

Analisando-se os artigos da atual propositura o projeto em questão não fere a competência indicada ao Poder Executivo – Governador do Estado, no que se refere à iniciativa do processo legislativo sobre as matérias relacionadas no artigo 60, II, §2º, alíneas “a”, “b”, “c”, e “d” e “e” da Carta Magna Estadual. Tampouco trata de matéria relacionada à competência privativa do Chefe do Executivo, especificamente as elencadas no artigo 88, incisos III, e VI, da Constituição Estadual, *in verbis*:

“Art.88. Compete privativamente ao Governador do Estado:

III – iniciar o processo legislativo, na forma e nos casos previstos nesta Constituição;

(.....)

VI – dispor sobre a organização e o funcionamento do Poder Executivo e da administração estadual, na forma da lei”

Somam-se às considerações anteriores a constatação de que a Carta Estadual não reserva ao Governador a competência iniciadora sobre a matéria em questão, nem se pode juridicamente tê-la como parte da organização administrativa, uma vez que regulamenta a prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Ceará, mas não impõe despesas aos demais Poderes, e institui o Dia Estadual do Esporte Eletrônico, remanescendo, assim, ao Poder Legislativo do Estado do Ceará a competência para legislar sobre o tema.

Repise-se que se pode observar, claramente, que a proposição em análise não impôs qualquer tipo de conduta ao Poder Executivo ou ao Poder Judiciário, não ofendendo, portanto, o princípio da Tripartição dos Poderes, princípio este geral do Direito Constitucional e fundamental da Constituição, consagrado no art. 2º da Carta Magna da República e art. 3º da Constituição Estadual, tampouco desrespeitou o princípio da Unidade da Federação.

## DA CONCLUSÃO

Diante do exposto, uma vez feitas as considerações acima, opinamos pelo **PARECER FAVORÁVEL**, estando o presente projeto de lei em harmonia com os preceitos constitucionais e legais, não havendo óbice para que caiba a aprovação da propositura legislativa sobre a matéria em questão.

É o parecer, salvo melhor juízo.

CONSULTORIA TÉCNICO-JURÍDICA DA PROCURADORIA DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ.

---

[1] CE/89. Art. 60, incisos II, III, IV, V e VI, § 2º e suas alíneas.



LILIAN LUSITANO CYSNE

CONSULTOR (A) TÉCNICO (A) JURÍDICO



<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DESPACHO
<b>Descrição:</b>	PL 218/2019 - ENCAMINHAMENTO À COORDENADORIA DAS CONSULTORIAS TÉCNICAS.		
<b>Autor:</b>	99281 - FRANCISCO JOSE MENDES CAVALCANTE FILHO		
<b>Usuário assinator:</b>	99281 - FRANCISCO JOSE MENDES CAVALCANTE FILHO		
<b>Data da criação:</b>	10/05/2019 09:37:44	<b>Data da assinatura:</b>	10/05/2019 09:37:48



**Assembleia Legislativa  
do Estado do Ceará**

CONSULTORIA JURÍDICA

DESPACHO  
10/05/2019

De acordo com o parecer.

Encaminhe-se ao Senhor Coordenador das Consultorias Técnicas.

FRANCISCO JOSE MENDES CAVALCANTE FILHO  
DIRETOR DA CONSULTORIA TÉCNICO JURÍDICA

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DESPACHO
<b>Descrição:</b>	PL 218/2019- ANÁLISE E REMESSA AO PROCURADOR		
<b>Autor:</b>	99313 - WALMIR ROSA DE SOUSA		
<b>Usuário assinator:</b>	99313 - WALMIR ROSA DE SOUSA		
<b>Data da criação:</b>	10/05/2019 14:42:22	<b>Data da assinatura:</b>	10/05/2019 14:42:28



**Assembleia Legislativa  
do Estado do Ceará**

COORDENADORIA DAS CONSULTORIAS TECNICAS

DESPACHO  
10/05/2019

DE ACORDO COM O PARECER.

EMCAMINHE-SE AO PROCURADOR.

WALMIR ROSA DE SOUSA  
COORDENADOR DA PROCURADORIA

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DESPACHO
<b>Descrição:</b>	PROJETO DE LEI Nº 218/2019 - PARECER - ANÁLISE E REMESSA À CCJR.		
<b>Autor:</b>	99649 - RODRIGO MARTINIANO AYRES LINS		
<b>Usuário assinator:</b>	99649 - RODRIGO MARTINIANO AYRES LINS		
<b>Data da criação:</b>	10/05/2019 15:22:49	<b>Data da assinatura:</b>	10/05/2019 15:23:20



**Assembleia Legislativa  
do Estado do Ceará**

GABINETE DO PROCURADOR

DESPACHO  
10/05/2019

De acordo com o parecer.

Encaminhe-se à Comissão de Constituição, Justiça e Redação.

RODRIGO MARTINIANO AYRES LINS

PROCURADOR

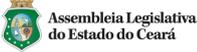
<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	MEMORANDO
<b>Descrição:</b>	DESIGNAÇÃO DE RELATORIA NA CCJR		
<b>Autor:</b>	99741 - DEPUTADO ANTONIO GRANJA		
<b>Usuário assinator:</b>	99741 - DEPUTADO ANTONIO GRANJA		
<b>Data da criação:</b>	15/05/2019 09:49:43	<b>Data da assinatura:</b>	15/05/2019 09:50:53



**Assembleia Legislativa  
do Estado do Ceará**

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO JUSTIÇA E REDAÇÃO

MEMORANDO  
15/05/2019

	<b>Diretoria Adjunta Operacional</b>	<b>CÓDIGO:</b>	FQ-COTEP-002-00
	<b>Formulário de Qualidade Comissões Técnicas Permanentes</b>	<b>DATA EMISSÃO:</b>	11/06/2018
	<b>Memorando de Designação de Relatoria</b>	<b>DATA REVISÃO:</b>	

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO JUSTIÇA E REDAÇÃO.

A Sua Excelência o Senhor

Deputado Júliocésar Filho

**Assunto:** Designação para relatoria

Senhor Deputado,

Conforme prevê o art. 65, inciso IV, da Resolução nº 389, de 11 de dezembro de 1996 (Regimento Interno da ALECE), designamos Vossa Excelência para relatar:

**Matéria:** SIM

**Emendas:** NÃO

**Regime de Urgência:** NÃO.

Solicitamos observar os prazos estabelecidos no art. 82, do Regimento Interno, conforme abaixo:

**Art. 82.** O Relator terá, para apresentação de seu parecer escrito, os seguintes prazos:

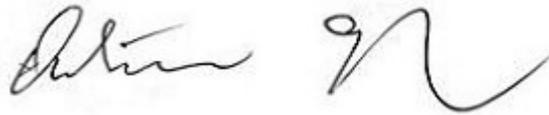
**I** - 10 (dez) dias, nas matérias em regime de tramitação ordinária;

**II** - 5 (cinco) dias, nas matérias em regime de prioridades;

**III** - 2 (dois) dias, nas matérias em regime de urgência.

Outrossim, solicitamos que a proposição seja devolvida à Comissão, tão logo seja emitido o parecer de Vossa Excelência.

Atenciosamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Antonio Granja', with a stylized flourish at the end.

DEPUTADO ANTONIO GRANJA

PRESIDENTE DA COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	PARECER
<b>Descrição:</b>	PARECER DO RELATOR DA CCJR		
<b>Autor:</b>	99594 - PAULO SERGIO ROCHA		
<b>Usuário assinator:</b>	99062 - DEPUTADO JULIO CESAR FILHO		
<b>Data da criação:</b>	30/05/2019 17:40:20	<b>Data da assinatura:</b>	30/05/2019 17:45:27



## Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

GABINETE DO DEPUTADO JULIOCESAR FILHO

PARECER  
30/05/2019

### Comissão de Constituição, Justiça e Redação

PARECER SOBRE O PROJETO DE LEI 218/2019

**“DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA NO ÂMBITO DO ESTADO DO CEARÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.”**

### PARECER

#### **I – RELATÓRIO**

(exposição da matéria – Art. 102, §1º, I, do Regimento Interno)

Trata-se do **Projeto de Lei nº 218/2019** proposto pelo Deputado Nezinho Farias, o qual dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Ceará e dá outras providências.

Na justificativa do Projeto de Lei o autor destaca que *“A presente proposta visa fomentar a prática esportiva eletrônica, como direito de cada um, conforme preconizado em nosso ordenamento jurídico, com a promulgação da constituição Federal de 1988, mais especificamente no Artigo 217.”*

Salienta ainda em sua justificativa que *“..., a virtualização esportiva é de relevante interesse público, com capacidade para contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora. A regulamentação se faz necessária para que não ocorra desvirtuamento letal e para que a prática se dê de forma independente do credo, raça e divergência política, combatendo assim a discriminação de qualquer natureza.”*

Inicialmente, vale esclarecer que os aspectos constitucional, legal, jurídico, regimental e de técnica de redação legislativa do presente projeto foram devidamente analisados pela Procuradoria desta Casa Legislativa, às fls. 12/17, que apresentou parecer favorável à sua regular tramitação, por entender que se encontra em harmonia com os ditames jurídico-constitucionais.

Vale esclarecer que, consoante o disposto no artigo 48, inciso I, a, do Regimento Interno, compete à CCJR a análise dos aspectos constitucional, legal, jurídico, regimental e de técnica de redação legislativa de projetos, competindo à análise do mérito as demais comissões.

É o relatório. Passo a opinar.

## II – VOTO

(Art. 102, §1º, II, Do Regimento Interno)

Feitas estas breves considerações iniciais, como membro da Comissão de Constituição, Justiça e Redação da Assembleia Legislativa do Estado do Ceará, passo a emitir parecer acerca da constitucionalidade do projeto ora examinado.

Referido Projeto de Lei visa à regulamentação da prática de esportes eletrônicos (*eSports*), como maneira de dar maior base, bem como visibilidade para os praticantes desse ramo, considerando-os atletas e dando as devidas vertentes para estes. Além disso, busca estabelecer diretrizes a essas práticas, considerando-as como de cunho social, que fomenta e estimula a cidadania, bem com a integração social dos jovens. Além disso, estabelece o Dia Estadual do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente, no dia 27 de junho.

Conforme restou esclarecido no parecer da Procuradoria Jurídica desta Casa, a matéria em apreciação é de competência concorrente da União, Estados e Distrito Federal, uma vez que trata sobre esportes eletrônicos, classificados como desporto, conforme disposto no art. 24, IX, da Constituição Federal de 1988. Complementar, vale ressaltar que a proposição é tão somente norma complementar de direito a norma federal, de maneira a recair sobre o disposto nos parágrafos 2º e 3º do artigo supracitado. Além disso, vale ressaltar que lida com a organização político administrativa de ente público, estando, portanto inserida na competência do ente respectivo para tal auto administração, nos termos do art. 18 deste mesmo diploma.

Portanto, verifica-se a competência do Estado do Ceará para legislar sobre o assunto.

Quanto à iniciativa da Lei, constata-se que a presente proposição segue os devidos ditames da norma constitucional posta, uma vez que se encaixa na competência residual dos Deputados Estaduais, conforme o art. 60, I, da Constituição Estadual do Ceará, pois não se vê disposta nas alíneas do art. 60, II, §2º, do mesmo diploma legal. Logo, o presente Projeto de Lei apresenta regular consonância em relação a sua iniciativa.

Assim, diante do exposto, convencido da legalidade do Projeto de Lei nº 218/2019, apresentamos **PARECER FAVORÁVEL**, à regular tramitação da presente Proposição, uma vez que está em consonância com os ditames constitucionais federais e estaduais, bem como de acordo com o regimento interno dessa Casa Legislativa.

É o parecer.



DEPUTADO JULIO CESAR FILHO

DEPUTADO (A)

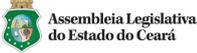
<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DELIBERAÇÃO DA COMISSÃO
<b>Descrição:</b>	CONCLUSÃO DA CCJR		
<b>Autor:</b>	99741 - DEPUTADO ANTONIO GRANJA		
<b>Usuário assinator:</b>	99741 - DEPUTADO ANTONIO GRANJA		
<b>Data da criação:</b>	05/06/2019 10:40:51	<b>Data da assinatura:</b>	05/06/2019 10:41:13



**Assembleia Legislativa  
do Estado do Ceará**

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO JUSTIÇA E REDAÇÃO

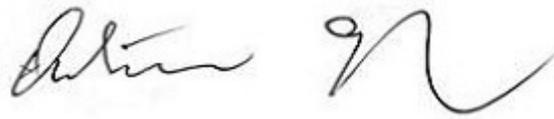
DELIBERAÇÃO DA COMISSÃO  
05/06/2019

	<b>Diretoria Adjunta Operacional</b>	<b>CÓDIGO:</b>	FQ-COTEP-004-00
	<b>Formulário de Qualidade Comissões Técnicas Permanentes</b>	<b>DATA EMISSÃO:</b>	20/06/2018
	<b>Conclusão da Comissão</b>	<b>DATA REVISÃO:</b>	

**13ª REUNIÃO ORDINÁRIA    Data 04/06/2019**

**COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO**

**CONCLUSÃO: APROVADO O PARECER DO RELATOR.**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Antonio Granja', with a stylized flourish at the end.

DEPUTADO ANTONIO GRANJA

PRESIDENTE DA COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO

<b>Nº do documento:</b>	00093/2019	<b>Tipo do documento:</b>	TERMO DE DESENTRANHAMENTO
<b>Descrição:</b>	TERMO DE DESENTRANHAMENTO DO DOCUMENTO: MEMORANDO Nº (S/N) - (CICTS)		
<b>Autor:</b>	99012 - MARIA REJANE ASSUMPÇÃO AUTO		
<b>Usuário assinator:</b>	99012 - MARIA REJANE ASSUMPÇÃO AUTO		
<b>Data da criação:</b>	25/11/2019 10:47:24	<b>Data da assinatura:</b>	25/11/2019 10:47:24



## **Assembleia Legislativa do Estado do Ceará**

COORDENADORIA DAS COMISSÕES

TERMO DE DESENTRANHAMENTO Nº 00093/2019  
25/11/2019

Termo de desentranhamento MEMORANDO nº (S/N)  
Motivo: Nova indicação

NÃO HÁ ASSINADOR ASSOCIADO

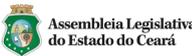
<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	MEMORANDO
<b>Descrição:</b>	MEMORANDO INDICAÇÃO DE RELATORIA		
<b>Autor:</b>	99884 - DEPUTADO NIZO COSTA		
<b>Usuário assinator:</b>	99884 - DEPUTADO NIZO COSTA		
<b>Data da criação:</b>	25/11/2019 14:33:12	<b>Data da assinatura:</b>	25/11/2019 14:33:19



## Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

### COMISSÃO DE INDÚSTRIA, DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E COMÉRCIO

MEMORANDO  
25/11/2019

	<b>Diretoria Adjunta Operacional</b>	CÓDIGO:	FQ-COTEP-002-01
	<b>Formulário de Qualidade Comissões Técnicas Permanentes</b>	DATA EMISSÃO:	11/06/2018
	<b>Memorando de Designação de Relatoria</b>	DATA REVISÃO:	07/06/2019

### COMISSÃO DE INDÚSTRIA E COMÉRCIO, TURISMO E SERVIÇOS.

A Sua Excelência o(a) Senhor(a)

Deputado JulioCesar Filho

**Assunto:** Designação para relatoria

Senhor Deputado,

Conforme prevê o art. 65, inciso IV, da Resolução nº 389, de 11 de dezembro de 1996 (Regimento Interno da ALECE), designamos Vossa Excelência para relatar:

**Projeto:** SIM

**Emendas:** NÃO

**Regime de Urgência:** NÃO.

**Alteração(ões) no parecer do relator e da Conclusão da Comissão de Constituição, Justiça e Redação: NÃO.**

Seguem os prazos, estabelecidos no art. 82, do Regimento Interno, os quais devem ser observados:

**Art. 82.** O Relator terá, para apresentação de seu parecer escrito, os seguintes prazos:

**I** - 10 (dez) dias, nas matérias em regime de tramitação ordinária;

**II** - 5 (cinco) dias, nas matérias em regime de prioridades;

**III** - 2 (dois) dias, nas matérias em regime de urgência.

Outrossim, solicitamos que a proposição seja devolvida à Comissão tão logo seja emitido o parecer.

Atenciosamente,



DEPUTADO NIZO COSTA

PRESIDENTE DA COMISSÃO DE INDÚSTRIA, COMÉRCIO, TURISMO E SERVIÇOS

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	PARECER
<b>Descrição:</b>	PARECER CICTS		
<b>Autor:</b>	99062 - DEPUTADO JULIO CESAR FILHO		
<b>Usuário assinator:</b>	99062 - DEPUTADO JULIO CESAR FILHO		
<b>Data da criação:</b>	13/01/2021 10:20:19	<b>Data da assinatura:</b>	13/01/2021 10:20:23



## **Assembleia Legislativa do Estado do Ceará**

GABINETE DO DEPUTADO JULIOCESAR FILHO

PARECER  
13/01/2021

### **COMISSÃO DE INDÚSTRIA, COMÉRCIO, TURISMO E SERVIÇOS**

#### **PARECER SOBRE O PROJETO DE LEI Nº 218/2019**

**DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA NO ÂMBITO DO ESTADO DO CEARÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

#### **PARECER**

#### **I – RELATÓRIO**

(exposição da matéria – Art. 102, §1º, I, do Regimento Interno)

Trata-se do Projeto de Lei nº 218/2019, proposto pelo Deputado Nezinho Farias, o qual trata da regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Ceará e dá outras providências.

Na justificativa do Projeto de Lei, o autor destaca que **“a virtualização esportiva é de relevante interesse público, com capacidade para contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora. A regulamentação se faz necessária para que não ocorra desvirtuamento letal e para que a prática se dê de forma independente do credo, raça e divergência política, combatendo assim a discriminação de qualquer natureza.”**

Inicialmente, vale esclarecer que os aspectos constitucional, legal, jurídico, regimental e de técnica de redação legislativa do presente projeto foram devidamente analisados pela Procuradoria desta Casa Legislativa, que apresentou parecer favorável à sua regular tramitação, por entender que se encontra em harmonia com os ditames jurídico-constitucionais.

A Comissão de Constituição, Justiça e Redação, em reunião extraordinária realizada na data de 17 de junho de 2020, aprovou o Projeto de Lei em comento, seguindo o voto do parlamentar (relator designado pela CCJR), que não vislumbrou óbices legais ao projeto, e apresentou parecer favorável à sua tramitação (fls. 24/26).

Vale esclarecer que, consoante o disposto no artigo 48, inciso I, a, do Regimento Interno, compete à CCJR a análise dos aspectos constitucional, legal, jurídico, regimental e de técnica de redação legislativa de projetos, competindo à análise do mérito as demais comissões.

É o relatório. Passo a opinar.

## II – VOTO

(Art. 102, §1º, II, Do Regimento Interno)

Feitas estas breves considerações iniciais, como relator na nas comissões conjuntas, da Assembleia Legislativa do Estado do Ceará, passo a emitir parecer acerca do mérito do Projeto de Lei ora examinado.

Referido Projeto de Lei visa à regulamentação da prática de esportes eletrônicos (eSports), como maneira de dar maior base, bem como visibilidade para os praticantes desse ramo, considerando-os atletas e dando as devidas vertentes para estes. Além disso, busca estabelecer diretrizes a essas práticas, considerando-as como de cunho social, que fomenta e estimula a cidadania, bem com a integração social dos jovens. Além disso, estabelece o Dia Estadual do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente, no dia 27 de junho.

A matéria é benéfica, uma vez que regulariza uma nova profissão do mercado de trabalho, aumento o número de oportunidades para jovens que estão enquadrados nesta prática esportiva, que já gera um vínculo empregatício entre a empresa e o esportista. Para tanto, sendo uma forma de garantir oportunidade para estes jovens, bem como não gerando quaisquer ônus ou atribuições para o Estado, percebemos o caráter benéfico do Projeto de Lei em comento.

Diante do exposto, no tocante ao **PROJETO DE LEI n° 218/2019**, apresentamos o **PARECER FAVORÁVEL** à regular tramitação da presente Proposição.

É o parecer.



DEPUTADO JULIO CESAR FILHO

DEPUTADO (A)



<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	INFORMAÇÃO
<b>Descrição:</b>	INFORMAÇÃO DE RELATORIA		
<b>Autor:</b>	99884 - DEPUTADO NIZO COSTA		
<b>Usuário assinator:</b>	99884 - DEPUTADO NIZO COSTA		
<b>Data da criação:</b>	18/01/2021 14:41:14	<b>Data da assinatura:</b>	18/01/2021 14:41:35



## Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

COMISSÃO DE INDÚSTRIA, DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E COMÉRCIO

INFORMAÇÃO  
18/01/2021

### INFORMAÇÃO

A indicação de relatoria e o parecer do relator relativos ao Projeto de Lei nº 218/2019 de autoria do Deputado Nezinho Farias, indicados nos documentos de nºs 14 e 15 são extensivos a Comissão de Orçamento, Finanças e Tributação.

DEPUTADO NIZO COSTA

PRESIDENTE DA COMISSÃO DE INDÚSTRIA, COMÉRCIO, TURISMO E SERVIÇOS

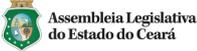
<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DELIBERAÇÃO DA COMISSÃO
<b>Descrição:</b>	DELIBERAÇÃO DAS COMISSÕES CONJUNTAS - COFT; CICTS		
<b>Autor:</b>	99437 - COMISSÃO DE ORÇAMENTO, FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO		
<b>Usuário assinator:</b>	99361 - ANTÔNIO GRANJA.		
<b>Data da criação:</b>	18/01/2021 16:51:05	<b>Data da assinatura:</b>	18/01/2021 17:09:31



**Assembleia Legislativa  
do Estado do Ceará**

COMISSÃO DE ORÇAMENTO, FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO

DELIBERAÇÃO DA COMISSÃO  
18/01/2021

	<b>DIRETORIA LEGISLATIVA</b>	CÓDIGO:	FQ-COTEP-004-01
	<b>FORMULÁRIO DE QUALIDADE COMISSÕES TÉCNICAS PERMANENTES</b>	DATA EMISSÃO:	11/06/2018
	<b>CONCLUSÃO DA COMISSÃO</b>	DATA REVISÃO:	24/01/2020

**66ª REUNIÃO EXTRAORDINÁRIA CONJUNTA    Data 16/12/2020**

**COMISSÕES DE ORÇAMENTO, FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO; E DE INDÚSTRIA, COMÉRCIO, TURISMO E SERVIÇOS**

**CONCLUSÃO: APROVADO O PARECER DO RELATOR.**

ANTÔNIO GRANJA.

PRESIDENTE DA COMISSÃO DE ORÇAMENTO, FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO EM EXERCÍCIO

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	DESPACHO
<b>Descrição:</b>	APROVAÇÃO		
<b>Autor:</b>	99725 - EVA SARA STUDART ARAÁŠJO PEREIRA		
<b>Usuário assinador:</b>	99623 - EVANDRO LEITAO_		
<b>Data da criação:</b>	26/01/2021 17:51:22	<b>Data da assinatura:</b>	27/01/2021 09:19:24



## Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

### PLENÁRIO

DESPACHO  
27/01/2021

APROVADO EM DICUSSÃO INICIAL E VOTAÇÃO 44ª (QUADRAGÉSIMA QUARTA) SESSÃO ORDINÁRIA DA SEGUNDA SESSÃO LEGISLATIVA DA TRIGÉSIMA LEGISLATURA DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ, EM 17 DE DEZEMBRO DE 2020.

APROVADO EM DISCUSSÃO FINAL E VOTAÇÃO NA 54ª (QUIQUAGÉSIMA QUARTA) SESSÃO EXTRAORDINÁRIA DA PRIMEIRA SESSÃO LEGISLATIVA DA TRIGÉSIMA LEGISLATURA DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ, EM 17 DE DEZEMBRO DE 2020.

APROVADO EM VOTAÇÃO DA REDAÇÃO FINAL NA 53ª (QUIQUAGÉSIMA QUINTA) SESSÃO EXTRAORDINÁRIA DA PRIMEIRA SESSÃO LEGISLATIVA DA TRIGÉSIMA LEGISLATURA DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ, EM 17 DE DEZEMBRO DE 2020.

EVANDRO LEITAO\_

1º SECRETÁRIO