



ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO
PROCURADORIA-GERAL FEDERAL
PROCURADORIA FEDERAL ESPECIALIZADA JUNTO AO INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE
INDUSTRIAL
COORDENAÇÃO-GERAL JURÍDICA DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL
RUA MAYRINK VEIGA, 9 - CENTRO - RJ - CEP: 20090-910

PARECER n. 00019/2024/CGPI/PFE-INPI/PGF/AGU

NUP: 52402.008915/2024-10

INTERESSADOS: INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL - INPI

ASSUNTOS: PROPRIEDADE INTELECTUAL / INDUSTRIAL

1. Consulta sobre a licitude do registro de sinais distintivos, nos quais se encontram reivindicados serviços de jogos de azar on-line na modalidade virtual e apostas esportivas nas modalidades virtual e física.
2. Inteligência do art. 128, §1º da Lei n.º 9279, de 1996. Somente é admitido registro marcário de atividade lícita.
3. Decreto-Lei n.º 3.688, de 1941. Proibição dos jogos de azar e cassinos.
4. Lei n.º 14.790, de 29 de dezembro de 2023, dispõe sobre a modalidade lotérica de aposta de quota fixa. Interpretação restrita da Lei.
5. Serviços de apostas esportivas, nas modalidades virtual ou física. Ajuste da especificação nos termos do art. 3º, incisos I e II da Lei n.º 14.790, de 29 de dezembro de 2023.

1. RELATÓRIO

1. A Coordenação Geral de Marcas II (CGMAR-II/DIRMA) submete à Procuradoria, por meio do Despacho (1056754), consulta sobre a licitude do registro de sinais distintivos, nos quais são reivindicados serviços de jogos de azar on-line na modalidade virtual e apostas esportivas nas modalidades virtual e física, tendo em vista a Lei n.º 14.790, de 29 de dezembro de 2023.

2. Na Nota Técnica/SEI n.º 4/2024/ INPI /SEGEC /COGIR /DIRMA /PR, sustenta-se que o art. 3º, da Lei n.º 14.790, de 2023, permite as apostas de quota fixa, modalidade lotérica criada pela Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, que possuem como objeto eventos reais de temática esportiva ou eventos virtuais de jogos on-line.

3. Ressaltou-se, ali, que o art. 2º estabeleceu as definições de quota fixa, evento real de temática esportiva, jogo on-line e evento virtual de jogo on-line. A Lei acrescentou, ainda, nos arts. 6º, 7º e 14, requisitos para a atividade de exploração das apostas de quotas fixas.

4. Apontou-se também que "a DIRMA tem sido instada a se manifestar pelos canais institucionais, como o Fale Conosco, sobre a licitude da exploração de atividades relativas a apostas e cassinos on-line e suas implicações nos procedimentos técnicos do exame de marcas". Segundo a Diretoria, os requerentes de pedidos de registro de marca têm alegado que as atividades já são lícitas pela legislação brasileira.

5. Por conseguinte, na Nota Técnica, indaga-se sobre a legalidade da compreensão da área técnica a respeito dos procedimentos a serem executados nesses casos:

"Desde que exercidas por pessoas jurídicas constituídas segundo a legislação brasileira, com sede e administração no território nacional, serão consideradas lícitas as apostas de quotas fixas

relativas a:

apostas esportivas – evento real de temática esportiva nas modalidades virtual e física (arts. 2º, 3º e 14 da Lei 14.790, de 2023); e

jogos de azar na modalidade virtual – evento virtual de jogo on-line, somente ofertada em meio virtual, sendo, portanto, vedada a instalação ou disponibilização de equipamentos ou outros dispositivos em estabelecimentos físicos que sejam destinados à comercialização de apostas de quota fixa em meio virtual (arts. 2º, 3º e 14, §§ 2º e 3º, da Lei 14.790, de 2023).

Pedidos de registro de marca que visem assinalar jogos de azar na modalidade virtual e apostas esportivas não podem ser requeridos por estrangeiros ou pessoas físicas nacionais (art. 7º da Lei 14.790, de 2023);

Portanto, **serão considerados lícitos** os produtos ou serviços listados abaixo desde que tenham o escopo devidamente limitado à luz da Lei nº 14.790, de 2023:

aposta [aposta esportiva na modalidade virtual ou física ou jogo de azar on-line na modalidade virtual];

jogos de azar [somente jogo de azar on-line na modalidade virtual];

serviços de jogos de azar ou apostas [aposta esportiva na modalidade virtual ou física ou jogo de azar on-line na modalidade virtual];

serviço de mensagens pela web em particular na área de apostas [aposta esportiva na modalidade virtual ou física ou jogo de azar on-line na modalidade virtual];

serviço de jogos de cassino [somente jogo de azar on-line na modalidade virtual];

cassino, jogos e apostas [aposta esportiva na modalidade virtual ou física ou jogo de azar on-line na modalidade virtual]; e

software para cassino [somente jogo de azar on-line na modalidade virtual].

Contudo, considerando as disposições constantes do art. 14, §3º, da Lei 14.790, de 2023, que veda a instalação ou disponibilização de equipamentos ou outros dispositivos em estabelecimentos físicos que sejam destinados à comercialização de apostas de quota fixa em meio virtual, **não serão considerados lícitos** os produtos ou serviços abaixo:

provimento de instalações para cassino [jogos de azar ou apostas]; e

máquinas para jogos de azar".

6. Consequentemente, a DIRMA questiona se seriam lícitos os jogos de azar on-line na modalidade virtual, gênero no qual se incluiria a espécie cassino on-line na modalidade virtual, e as apostas esportivas nas modalidades virtual e física.

7. É o relatório

2. MÉRITO

8. Conforme relatado, esta Procuradoria foi instada a se pronunciar sobre os efeitos da regulamentação da modalidade lotérica de apostas de quota fixa, a partir da Lei n.º 13.756, de 2018, e da Lei n.º 14.790, de 2023, em relação aos procedimentos de registro marcário, especialmente quanto à licitude dos serviços de jogos de azar on-line na modalidade virtual, gênero no qual se incluiria a espécie cassino on-line na modalidade virtual, e das apostas esportivas nas modalidades virtual e física.

9. A Lei n.º 9.279, de 1996, estabelece, em seu art. 128, §1º, os requisitos para os requerentes de registros de marcas de produtos e de serviços. Nos termos do dispositivo legal, somente podem requerer registro de marcas aqueles que exercerem, de forma efetiva e lícita, a atividade relacionada ao produto ou serviço reivindicado.

10. A licitude da atividade exercida pelo requerente constitui consequência lógica do sistema, uma vez que não se admite que o ato administrativo de concessão do registro marcário tenha objeto ilícito, por ser o serviço ou produto reivindicado ilegal, ou por ser ilícita a própria expressão nominativa, ou figurativa do signo.

11. Os jogos de azar são proibidos no território nacional, nos termos do art. 50 e seguintes do Decreto-Lei n.º 3.688, de 3 de outubro de 1941.

12. Desse modo, tem-se que a regra geral é a caracterização como ilícita a atividade de exploração de quaisquer formas de jogos de azar. E, conseqüentemente, não se admite o registro marcário de tal atividade, à luz dos artigos 128 da LPI e 50 do Decreto-Lei n.º 3.688/1941.

13. Criando uma exceção à vedação de jogos de azar, a Lei n.º 14.790, de 2023, em seu art. 2º, trouxe as seguintes definições relacionadas à modalidade lotérica de aposta de quota fixa:

Art. 2º Para fins do disposto nesta Lei, considera-se:

I - aposta: ato por meio do qual se coloca determinado valor em risco na expectativa de obtenção de um prêmio;

II - quota fixa: fator de multiplicação do valor apostado que define o montante a ser recebido pelo apostador, em caso de premiação, para cada unidade de moeda nacional apostada;

III - apostador: pessoa natural que realiza aposta;

IV - canal eletrônico: plataforma, que pode ser sítio eletrônico, aplicação de internet, ou ambas, de propriedade ou sob administração do agente operador de apostas, que viabiliza a realização de aposta por meio exclusivamente virtual;

V - aposta virtual: aquela realizada diretamente pelo apostador em canal eletrônico, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta;

VI - aposta física: aquela realizada presencialmente mediante a aquisição de bilhete em forma impressa, antes ou durante a ocorrência do evento objeto da aposta;

VII - evento real de temática esportiva: evento, competição ou ato que inclui competições desportivas, torneios, jogos ou provas, individuais ou coletivos, excluídos aqueles que envolvem exclusivamente a participação de menores de 18 (dezoito) anos de idade, cujo resultado é desconhecido no momento da aposta e que são promovidos ou organizados:

a) de acordo com as regras estabelecidas pela organização nacional de administração do esporte, na forma prevista na Lei n.º 14.597, de 14 de junho de 2023 (Lei Geral do Esporte), ou por suas organizações afiliadas; ou

b) por organizações de administração do esporte sediadas fora do País;

VIII - jogo *on-line*: canal eletrônico que viabiliza a aposta virtual em jogo no qual o resultado é determinado pelo desfecho de evento futuro aleatório, a partir de um gerador randômico de números, de símbolos, de figuras ou de objetos definido no sistema de regras;

IX - evento virtual de jogo *on-line*: evento, competição ou ato de jogo *on-line* cujo resultado é desconhecido no momento da aposta;

X - agente operador de apostas: pessoa jurídica que recebe autorização do Ministério da Fazenda para explorar apostas de quota fixa; e

XI - aplicações de internet: o conjunto de funcionalidades que podem ser acessadas por meio de um terminal conectado à internet.

14. Além disso, o art. 3º da Lei determina que as apostas de quota fixa poderão ter por objeto eventos reais de temática esportiva ou eventos virtuais de jogos *on-line*. O regime de exploração das apostas de quotas fixas também é previsto na Lei: serão exploradas em ambiente concorrencial, mediante prévia autorização a ser expedida pelo Ministério da Fazenda, nos termos também do § 3º do art. 29 da Lei n.º 13.756, de 2018.

15. Verifica-se, portanto, que a Lei instituiu um regime jurídico próprio à modalidade lotérica de apostas de quotas fixas, dada a importância de ser garantida a segurança, a transparência e a lisura das práticas referentes ao apostador e ao evento esportivo, por exemplo.

16. Logo, os sistemas da Lei n.º 14.790, de 2023, e do Decreto-Lei n.º 3.688, de 1941, coexistem, eis que nem o Decreto-Lei foi revogado expressamente, nem a Lei n.º 14.790, de 2023 tratou da mesma matéria que o Decreto. Dessa maneira, cumpre a interpretar a Lei 14.790, de 2023 de modo restrito e utilizar os conceitos, nela expressos, de forma estrita, por ser justamente um regime de exceção.

17. Destaca-se que ainda se encontra em tramitação o Projeto de Lei (2.234/2022), aprovado recentemente pela Comissão de Constituição e Justiça do Senado Federal, que autoriza o funcionamento de bingos e de cassinos e regulariza jogos de azar, como o Jogo do Bicho.

18. Dos dispositivos legais transcritos, entende-se que é possível o registro marcário para assinalar serviços de apostas esportivas, nas modalidades virtual ou física, desde que conste exatamente o que está previsto no art. 3º, da Lei n.º 14.790, de 2023: serviços de apostas de quota fixa de eventos reais de temática esportiva ou apostas de quota fixa de eventos virtuais de jogos *on-line*.

19. De outro extremo, qualquer outro serviço de apostas que não os autorizados no art. 3º da Lei n.º 14.790, de 2023 são ilegais e, portanto, não passíveis de proteção marcária.

20. No caso específico dos ambientes de apostas ou cassinos, a Lei equipara, no § 4º do art. 50, do Decreto-Lei n.º 3.688, de 1941, a lugar acessível ao público: a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa; hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar; a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar e o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino.

21. Assim, entende-se que os jogos de azar *on-line* na modalidade virtual, gênero no qual se incluiria a espécie cassino *on-line* na modalidade virtual são proibidos pela legislação, Decreto-Lei n.º 3.688, de 1941, e não foram excepcionados pela Lei n.º 14.790, de 2023. Consequentemente, não são admitidos, nos termos do §1º do art. 128, da Lei n.º 9279, de 1996, registros marcários para assinalar serviços de "jogos de azar" e de "cassinos".

22. Por fim, em relação ao requerimento de registros marcários para assinalar serviços de apostas esportivas, nas modalidades virtual ou física, compreende-se ser possível o ajuste na especificação para que essa conste exatamente o que está previsto no art. 3º, da Lei n.º 14.790, de 2023: serviços de apostas de quota fixa de eventos reais de temática esportiva ou apostas de quota fixa de eventos virtuais de jogos *on-line*.

3. CONCLUSÃO

23. Com suporte em todo o exposto, apresentam-se as seguintes respostas:

1. Quanto à indagação sobre a licitude dos serviços de jogos de azar *on-line* na modalidade virtual, gênero no qual se incluiria a espécie cassino *on-line* na modalidade virtual, entende-se que os jogos de azar *on-line* na modalidade virtual, gênero no qual se incluiria a espécie cassino *on-line* na modalidade virtual, devem ser considerados ilícitos, uma vez que continuam proibidos pela legislação, Decreto-Lei n.º 3.688, de 1941, não tendo sido expressamente legalizados pela Lei n.º 14.790, de 2023. Por esse motivo, não são admitidos, nos termos do §1º do art. 128, da Lei n.º 9279, de 1996, registros marcários para assinalar serviços de "jogos de azar" e de "cassinos", por constituírem atividades ilícitas.
2. A respeito do questionamento acerca da legalidade dos serviços de apostas esportivas nas modalidades virtual e física, entende-se ser possível o ajuste na especificação para que esta conste exatamente o que está previsto no art. 3º da Lei n.º 14.790, de 2023: serviços de apostas de quota fixa de eventos reais de temática esportiva ou apostas de quota fixa de eventos virtuais de jogos *on-line*.

À consideração superior

ADALBERTO DO REGO MACIEL NETO
Procurador Federal

Atenção, a consulta ao processo eletrônico está disponível em <https://supersapiens.agu.gov.br> mediante o fornecimento do Número Único de Protocolo (NUP) 52402008915202410 e da chave de acesso a8e0f220



Documento assinado eletronicamente por ADALBERTO DO REGO MACIEL NETO, com certificado A1 institucional (*.agu.gov.br), de acordo com os normativos legais aplicáveis. A conferência da autenticidade do documento está disponível com o código 1595086949 e chave de acesso a8e0f220 no endereço eletrônico <https://sapiens.agu.gov.br>. Informações adicionais: Signatário (a): ADALBERTO DO REGO MACIEL NETO, com certificado A1 institucional (*.agu.gov.br). Data e Hora: 23-08-2024 15:39. Número de Série: 65437255745187764576406211080. Emissor: Autoridade Certificadora do SERPRO SSLv1.
