

Senado aprova Projeto de Lei que regula as criptomoedas

01.06.2022 4 minutos de leitura

Autores

Felipe Palhares

Áreas relacionadas

Proteção de Dados e
Cybersecurity

Assuntos

Informativos, Proteção de Dados e
Cybersecurity, Criptomoedas
Ativos digitais

No dia 26.04.22, o Senado Federal aprovou o **Projeto de Lei (PL) nº 4.401/2021**, que regulamenta os serviços referentes a operações realizadas com criptoativos em plataformas eletrônicas de negociação. O Projeto tem como objetivo regular o setor de criptomoedas, definir diretrizes e regras contra lavagem de dinheiro, e prever penalidades mais rígidas para crimes financeiros, promovendo uma maior transparência em transações que utilizam-se de criptoativos.

O PL define ativo virtual como "a representação digital de valor que pode ser negociada ou transferida por meios eletrônicos e utilizada para realização de pagamentos ou com propósito de investimento", ressalvadas as hipóteses previstas nos incisos do artigo 3º, tal como a moeda eletrônica (Lei nº 12.865/2013).

Nos termos do artigo 5º, o PL é aplicável às prestadoras de serviços de ativos virtuais, ou seja, qualquer pessoa jurídica que "executa, em nome de terceiros, pelo menos um dos serviços de ativos virtuais". O PL define serviços de ativos virtuais como: (i) troca entre ativos virtuais e moeda nacional ou moeda estrangeira; (ii) troca entre um ou mais ativos virtuais; (iii) transferência de ativos virtuais; (iv) custódia ou administração de ativos virtuais ou de instrumentos que possibilitem controle sobre ativos virtuais; ou (v) participação em serviços financeiros e prestação de serviços relacionados à oferta por um emissor ou venda de ativos virtuais.

Sobre esse ponto, o PL delega a competência a órgão ou a entidade da Administração Pública Federal indicado em ato do Poder Executivo de autorizar a prestação de outros serviços que estejam, direta ou indiretamente, relacionados à atividade da prestadora de serviços de ativos virtuais tratados no artigo 5º.

Ao longo do PL, é possível verificar diversas competências outorgadas ao órgão regulador responsável por disciplinar o funcionamento e a supervisão da prestadora de serviços de ativos virtuais, a ser indicado pelo Poder Executivo. O órgão será o responsável, por exemplo, por estabelecer quais serão os ativos financeiros regulados (artigo 3º, §1º), autorizar funcionamento, transferência de controle, fusão, cisão e incorporação da prestadora de serviço de ativos virtuais (artigo 7º, I), bem como supervisionar as prestadoras de serviço de ativos virtuais e aplicar as disposições da Lei nº 13.506/2017 (processo administrativo sancionador na esfera de atuação do BACEN e da CVM), em caso de descumprimento da regulamentação (artigo 7º, III).

O PL altera a Lei nº 9.613/1998, que trata sobre os crimes de lavagem ou ocultação de bens, direitos e valores, incluindo as prestadoras de serviços de ativos virtuais no rol de instituições sujeitas à respectiva legislação, exigindo do setor de criptoativos a observância de regras *know your client (KYC)*, por exemplo. Da mesma forma, o texto altera a Lei nº 7.492/1986 para incluir a

prestadora de serviços de ativos virtuais no rol de instituições sujeitas às disposições da legislação sobre crimes contra o sistema financeiro nacional.

Além disso, o PL tem um importante papel ao trazer maior segurança jurídica aos atores envolvidos nas operações de criptoativos, ao estabelecer os conceitos acima, tipificar crimes financeiros cometidos por meio da utilização de ativos virtuais, exigir instrumentos de prevenção à lavagem de dinheiro, bem como definir as obrigações dos prestadores desse serviço.

A proposta também alinha a legislação brasileira aos padrões mundiais para ações de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento ao terrorismo definidos pelo Grupo de Ação Financeira Internacional (GAFI).

Em relação ao Código Penal, a proposta aprovada altera o dispositivo para tipificar, no artigo 171-A, o crime de fraude em prestação de serviços de ativos virtuais, valores mobiliários ou ativos financeiros, que configura "organizar, gerir, ofertar carteiras ou intermediar operações envolvendo ativos virtuais, valores mobiliários ou quaisquer ativos financeiros com o fim de obter vantagem ilícita, em prejuízo alheio, induzindo ou mantendo alguém em erro, mediante artifício, ardil, ou qualquer outro meio fraudulento".

Por fim, outra inovação do PL se refere ao benefício fiscal para máquinas e ferramentas destinadas a empreendimentos que utilizarem em suas atividades 100% de energia elétrica de fontes renováveis e que neutralizem 100% das emissões de gases de efeito estufa oriundas dessas atividades. Até 31 de dezembro de 2029, serão zeradas as alíquotas de PIS/PASEP, COFINS, IPI e Imposto de Importação para a importação, a industrialização ou a comercialização de hardware e software usados nas atividades de "processamento, mineração e preservação de ativos virtuais desenvolvidas por pessoas jurídicas de direito privado".

O PL será, agora, encaminhado para a Câmara dos Deputados para votação.

- **Para ler o substitutivo do PL aprovado na íntegra, clique aqui.**

Este conteúdo faz parte do informativo mensal de Proteção de Dados e Cybersecurity. Clique aqui para ler as outras notícias.

Profissionais que aliam visão jurídica e visão de mercado



Felipe Palhares