

Governo do Estado do Rio de Janeiro
Secretaria de Estado de Fazenda
Subsecretaria de Estado de Receita

Assunto: : ICMS. Jogos de cartas colecionáveis. CF/88.

Consulta nº 047 / 2024

RELATÓRIO

Trata-se de consulta formulada nos termos previstos na legislação estadual vigente.

A petição inicial (doc. 37986142) está acompanhada dos documentos necessários à representação do contribuinte (docs. 37986144 e 37986145) e do comprovante de pagamento da taxa de serviços estaduais exigida (doc. 37986143).

Em apertada síntese, a consulente questiona “*se a comercialização dos cards alcança a não incidência de ICMS, podendo ser revendida com imunidade tributária conforme prevista no art. 150 item VI da CF/88*”, em específico aquela relativa a ‘*livros, jornais, periódicos e o papel destinado a sua impressão*’.

A ARF 64.12 (Capital – antiga Sul) informou “*que a consulente não se encontra sob ação fiscal e que atende aos demais requisitos do Art. 165 do DECRETO Nº 2.473, DE 6 DE MARÇO DE 1979*”. (docs. 38713475). Visando ao cumprimento do inciso II do artigo 3º da Resolução n.º 109/76, os autos foram remetidos, em diligência, à Auditoria Fiscal de origem (docs. 40040811, 40041535, 72765660 e 72764764).

ANÁLISE, FUNDAMENTAÇÃO E RESPOSTA

Preliminarmente, registre-se que compete a esta Coordenadoria de Consultas Jurídico-Tributárias (CCJT) a interpretação da legislação tributária fluminense em tese, cabendo a verificação da adequação da norma ao caso concreto exclusivamente à autoridade fiscalizadora ou julgadora. Assim, a análise e verificação dos produtos, operações e informações indicados na petição inicial, por exigirem “*atividades de fiscalização específicas*”, competem à respectiva Auditoria Fiscal, conforme o caso^[1].

A consulta envolve tema extremamente complexo, cuja evolução jurisprudencial se mostra em curso e, *s.m.j.*, não consolidada. Diante das breves informações trazidas na petição inicial, considera-se que a dúvida envolve jogos de cartas colecionáveis (JCC), em especial o jogo de cartas ‘*magic: the gathering*’^[2]. Analisa-se, assim, se a imunidade contida na alínea ‘*d*’ do inciso VI do art. 150 da CF/1988 alcança estes jogos.

Os primeiros registros a respeito da imunidade tributária em exame surgiram por força da CF/1946^[3]. A CF/1967 ampliou o alcance para os ‘*livros, jornais, periódicos e o papel destinado a sua impressão*’, redação mantida pela CF/88. Segundo a doutrina, “*a imunidade visa a baratear o acesso à cultura. Por facilitar a livre manifestação do pensamento, a liberdade de atividade intelectual, artística, científica e da comunicação e o acesso à informação – todos direitos e garantias individuais constitucionalmente protegidos*”^[4].

Nos últimos anos, decisões judiciais reconhecerem que inúmeros itens, a exemplo das páginas amarelas, apostilas, álbuns de figurinhas e, recentemente, em decisão sujeita à repercussão geral, livros eletrônicos e leitores de livros eletrônicos, também são alcançados pela imunidade.

No que se refere aos *cards* examinados, em setembro de 2022, a 2ª Turma do Supremo Tribunal Federal (STF), proferiu decisão no Ag.Reg. no Recurso Extraordinário 1.108.541^[5]. Observe-se que o assunto ainda não foi julgado pelo plenário, bem como, *s.m.j.*, não foi objeto de súmula vinculante ou tema de repercussão geral.

A bibliografia sobre o tema não nos parece vasta, em especial em nosso idioma. A fim de melhor compreender a definição de jogos de cartas colecionáveis (em geral, associados às expressões TCG - *trading card games* ou CCG - *collectible card game*) recorreu-se a material acadêmico sobre a '*Evolução dos Jogos de Cartas*'^[6]. Para a referida dissertação, os jogos de cartas colecionáveis foram assim definidos:

- *Tem que ser um jogo: esta definição parece óbvia, mas neste caso jogo é definido pelos seguintes pontos:*

- *Sistema: Um sistema é um conjunto de coisas que afetam umas às outras dentro de um ambiente para formar um padrão maior que é diferente de qualquer uma das partes individuais.*

- *Jogadores: Um jogo é algo que um ou mais participantes jogam ativamente. Os jogadores interagem com o sistema de um jogo para experimentar o jogar do jogo.*

- *Artificial: Os jogos mantêm uma fronteira da chamada "vida real" tanto no espaço como no tempo. Embora os jogos obviamente ocorram no mundo real, a artificialidade é uma de suas características definidoras.*

- *Conflito: Todos os jogos incorporam uma disputa de poderes. A disputa pode assumir muitas formas, desde cooperação à competição, do conflito individual com um sistema de jogo a um conflito social de múltiplos jogadores. O conflito é central para os jogos.*

- *Regras: As regras são uma parte crucial dos jogos. As regras fornecem a estrutura da qual emerge o jogo, delimitando o que o jogador pode e o que não pode fazer.*

- *Resultado quantificável: Os jogos têm um objetivo ou resultado quantificável. Na conclusão de um jogo, um jogador ganhou, perdeu ou recebeu algum tipo de pontuação numérica. Um resultado quantificável é o que normalmente distingue um jogo de atividades lúdicas menos formais.*

- *Propriedade Intelectual: que adquire a função de universo base para a narrativa na qual o jogo se constrói. Este elemento vincula-se com o tema do jogo, que influencia a representação das suas cartas.*

- *Tem que ser primariamente jogado com cartas: Como já podemos aferir no decorrer deste texto, as cartas são um objeto de jogo imensamente versátil, podendo portanto ser utilizadas numa variedade de jogos. No entanto, para o jogo poder ser identificado como um jogo de cartas colecionáveis, as cartas têm que ser a principal peça de jogo. Deste modo, os jogadores podem jogar uma partida apenas com os seus baralhos e mais uma outra peça de jogo adicional, como dados, marcadores, ou material riscador para marcar resultados. Caso o jogo necessite de uma miríade de outras peças de jogos que impeçam a portabilidade do jogo, este não será considerado como jogo de cartas colecionáveis para fins desta dissertação, sendo tido ao invés simplesmente como um jogo de tabletop. É de notar que objetos adicionais, como capas de proteção para as cartas, tapetes de jogo e caixas de baralhos não entram dentro desta exceção, pois apesar poderem melhorar a*

experiência de jogo dos jogadores, estes não são necessários para a realização de uma partida de jogo.

- *Cada jogador tem que ter o seu próprio baralho: Este ponto começa a entrar no aspeto de colecionismo presentes no jogo. Uma das principais características dos jogos de cartas colecionáveis, é a aquisição de novas peças de jogo que abrem as possibilidades de customização do baralho ao jogador. Deste modo, jogos nos quais o jogador possa colecionar cartas, mas que o obriguem a partilhar o baralho não serão tidos como jogos de cartas colecionáveis para fins de dissertação. Não obstante, caso um jogo utilize a mecânica de baralho partilhado em adição aos baralhos controlados por cada jogador individual, esse jogo será considerado um jogo de cartas colecionáveis. Adicionalmente, este ponto dá origem a mais dois subpontos:
 - *Aquisição das Cartas: Desde que o jogador tenha opção de adquirir mais cartas do que as presentes num único baralho de jogo, esse jogo cai dentro da definição aqui proposta. Sendo que o método de aquisição de cartas não se encontra relevante para os fins de estudo do texto em questão. Deste modo é indiferente se as cartas são adquiridas individualmente, em packs randomizados, em bundles pré-definidas, ou por qualquer outro método, desde que, como já foi referido o jogador tenha opção de adquirir cartas adicionais às oferecidas num único baralho de jogo.*
 - *Customização de Baralhos: Como já referido, uma das principais características dos jogos de cartas colecionáveis provém das oportunidades de customização que estes oferecem aos jogadores. Neste caso, da oportunidade de construir baralhos a partir das cartas que colecionam. No entanto, as regras para a construção de baralho podem variar imenso de jogo para jogo. Assim sendo, o mínimo de customização aceite para caber dentro desta definição de jogos de cartas colecionáveis, é que os jogadores possam ao menos escolher baralhos diferentes para jogar uma partida, não sendo necessária a habilidade de mudar as cartas do baralho em si, desde que o jogador tenha acesso à aquisição de mais baralhos para além do inicial.**

A referida definição nos traz a primeira impressão: estamos diante de um jogo de cartas moderno, cujo propósito, assim como os jogos de cartas tradicionais, nos parece ser o divertimento e recreação. Entre os jogos de cartas colecionáveis aparentemente mais conhecidos, destacam-se ‘*Magic: the gathering*’, ‘*Pokemon Trading Card Game*’ e ‘*Yu-Gi-Oh!*’, sendo o primeiro o precursor de todos os demais.

O jogo de cartas ‘*magic: the gathering*’, p.ex., foi criado em 1993^[7] e lançado no Brasil em 1995^[8], portanto surgiu há mais de 3 (três) décadas e poucos anos após a promulgação da atual Constituição Federal. Em 2003, Portaria da Secretaria Nacional de Justiça publicou a classificação indicativa do referido jogo^[9].

O manual de regras básico, obtido no site da distribuidora *Wizards*^[10], traz informações sobre o jogo:

Os jogos de estampas ilustradas como Magic: The Gathering combinam cards colecionáveis e jogo de estratégia. Comece a sua coleção com um Première Pack e entre imediatamente na batalha com um deck pronto para jogar.

Entrevista com o criador do jogo expõe com clareza que se trata de um jogo^[11] e que a possibilidade de colecionar os ‘*cards*’ visava a aumentar a variedade do jogo^[12]. Trata-se, portanto, de um jogo de cartas inovador e, naturalmente, uma evolução dentro da categoria de jogos de cartas, motivo pelo qual é comum serem tratados como jogos de cartas modernos.

Veja-se breve resumo sobre a dinâmica do jogo citado^[13]:

Magic The Gathering é um divertido jogo de cartas distribuído pela empresa Wizards of the Coast. Os jogadores tornam-se magos em um duelo, prontos para derrotar seus oponentes invocando criaturas e usando mágicas reveladas

pelos cards. Todo jogador precisa reunir cards e montar um deck para ter um duelo interessante. Os duelos são baseados em turnos e termina quando um jogador fica sem cards ou perde todos os seus pontos de vida.

O sofisticado jogo se mostra em “*constante mudança*”, como resume o próprio manual de regras básico^[14]. Recentes novidades, inclusive, reforçam seu propósito, vide, *p.ex.*, a criação de *cards* que preveem o uso de dados D20, de 20 faces, característicos dos jogos de RPG (*‘roleplaying game’*), como exemplo: *‘Adventures in the Forgotten Realms’*^[15].

Conhecidas as características e histórico relacionados ao jogo, parece-nos caracterizado que os jogos de cartas colecionáveis não são *‘livro, jornal ou periódico’*, se considerado o autêntico sentido desta expressão na CF/88.

Registre-se que não se discute o conteúdo do jogo de cartas em exame, ou seja, não se afere eventual valor cultural, afinal é indiscutível que o acesso à cultura pode ocorrer por diversas formas, guardem ou não relação com aqueles imunizados por força do disposto na alínea *‘d’* do inciso VI do art. 150 da CF/88.

O fato de o jogo de cartas em exame ser colecionável não altera sua destinação, qual seja, jogar partida de cartas, bem como não o torna *‘livro, jornal ou periódico’*. A possibilidade de customização dos baralhos dos jogadores, como vimos a partir de entrevista com o criador do jogo, procurou aumentar a variedade do jogo e, possivelmente, revelou-se vantajosa estratégia comercial. Nota-se ainda que, se colados os *cards* em eventual álbum, como ocorre, *p.ex.*, com os álbuns de figurinhas, não seria possível praticar sua principal destinação^[16].

Diante do exposto, não nos parece razoável concluir que cartas criadas e comercializadas com autonomia própria e propósito específico (jogar partida de cartas, em geral, recreativamente) sejam classificadas como *‘livros, jornais e periódicos’*. Em regra, os jogos de cartas, ainda que colecionáveis, não integram um livro ou mesmo o formam, nos termos previstos na alínea *‘d’* do inciso VI do art. 150 da CF/88. As cartas analisadas, mesmo desacompanhadas de livros, são perfeitamente aproveitadas para o fim que foram criadas: jogar partida de cartas.

Conclusão que não confira imunidade aos jogos de cartas em exame não resulta *o esvaziamento das normas imunizantes por mero lapso temporal ou retrocesso social*, pois, *s.m.j.*, (i) a ideia expressa na norma nunca se propôs a jogos de cartas, inclusive se considerados os colecionáveis, e (ii) a utilização de *‘livros, jornais e periódicos’* não foi substituída por estes jogos.

Além do mais, em nosso entendimento, os jogos de cartas, inclusive se colecionáveis, não são alcançados pela definição contida no art. 2º da lei nº 10.753/03^[17] (que institui a Política Nacional do Livro), afinal não são *“fichas ou folhas, não periódica, grampeada, colada ou costurada, em volume cartonado, encadernado ou em brochura, em capas avulsas, em qualquer formato e acabamento”* nem são nenhuma das hipóteses equiparadas previstas no parágrafo único do referido artigo. As cartas analisadas, em seu conjunto, formam um baralho (não tradicional) destinado a jogar o correspondente jogo.

Algumas normas chegam a classificar os jogos de cartas como brinquedos, a exemplo de Portarias do INMETRO^[18] que dispõem sobre requisitos de segurança, de forma que alguns jogos de cartas colecionáveis^[19] foram certificados pela referida autarquia federal.

Adotar interpretação extensiva da imunidade ao presente caso, além de aparentemente distorcer a ideia expressa no dispositivo constitucional, parece conflitar com princípios

relevantes de nosso ordenamento. Como os jogos em geral são normalmente tributados, tal medida, *s.m.j.*, (i) não seria isonômica e, ainda, (ii) a depender do perfil populacional que jogue cartas colecionáveis, não observaria a capacidade contributiva^[20].

Ainda que naturalmente seja possível, em maior ou menor medida, conforme o caso, oferecer cultura e conhecimento e/ou desenvolver habilidades sociais por meio de jogos de cartas, estímulos que, por sinal, achamos extremamente importantes em prol de uma sociedade mais informada e preparada, não os alcançou o autêntico sentido da alínea 'd' do inciso VI do art. 150 da CF/88.

Portanto, entendemos que os jogos de cartas colecionáveis, em regra, não se confundem com '*livros, jornais ou periódicos*'^[21], de forma que não lhes é possível conferir imunidade tributária com base (i) no disposto na alínea 'd' do inciso VI do art. 150 da CF/88 ou (ii) nos contornos firmados no RE 330.817 (que tratou de livros eletrônicos e leitores de livros eletrônicos), motivo pelo qual nos parece oportuno e importante o reexame de decisões em sentido contrário. Acreditamos que, atualmente, para afastar a tributação dos referidos jogos de cartas, deve ser editado ato próprio, em observância ao disposto no § 6º do art. 150 da CF/1988 e lei complementar nº 24/1975.

Esta consulta não produzirá os efeitos que lhe são próprios caso seja editada norma superveniente que disponha de forma contrária à presente resposta dada ou ocorra mudança de entendimento por parte da Administração Tributária.

Por fim, recomenda-se que o Sr. Superintendente de Tributação avalie se é cabível o envio à Subsecretaria de Estado de Receita, tendo em vista o disposto no §2º do artigo 37 do Anexo à Resolução n.º 414/22.

É o parecer, *sub censura*.

[1] Nos termos contidos no Anexo da Resolução SEFAZ nº 414/2022.

[2] Uma vez que nos sites da consulente são encontradas informações sobre este jogo de cartas e, em sua tela inicial, consta a seguinte mensagem: "*Sua melhor experiência com Magic: The Gathering.*".

[3] Segundo Luís Eduardo Schoueri: "*Essa imunidade surgiu no ordenamento brasileiro por força da Constituição de 1946. Naquela época, entretanto, o que se imunizava era o "papal de impressão destinado exclusivamente à impressão de livros, periódicos e jornais"*". SCHOUERI, Luís Eduardo. Direito Tributário. Saraiva Jur. Edição do Kindle. P. 523.

[4] ALEXANDRE, Ricardo. Direito Tributário. 17ª edição. 2023. P. 261.

[5] O Ag.Reg. no Recurso Extraordinário 1.108.541 fixou a seguinte ementa:

"AGRAVO INTERNO EM RECURSO EXTRAORDINÁRIO. DIREITO TRIBUTÁRIO. IMUNIDADE TRIBUTÁRIA. CARDS DA SÉRIE MAGIC THE GATHERING. ACESSO À INFORMAÇÃO E DISSEMINAÇÃO CULTURAL. ART. 150, VI, "D", DA CONSTITUIÇÃO FEDERAL. INTERPRETAÇÃO EXTENSIVA. ACÓRDÃO RECORRIDO EM DESCONFORMIDADE COM O ENTENDIMENTO FIRMADO PELO PLENÁRIO DO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL NO JULGAMENTO DO RE 330.817.

1. Ao apreciar a controvérsia, o Tribunal de origem divergiu de entendimento firmado pelo Plenário do Supremo segundo o qual "a interpretação das imunidades tributárias deve se projetar no futuro e levar em conta os novos fenômenos sociais, culturais e tecnológicos. Com isso, evita-se o esvaziamento das normas imunizantes por mero lapso temporal, além de se propiciar a constante atualização do alcance de seus preceitos" (RE 330.817, ministro Dias Toffoli).

2. Agravo interno desprovido".

[6] Dissertação '*Evolução dos Jogos de Cartas: Dos Clássicos em papel aos colecionáveis digitais*', pág. 51, de João Pedro Ferreira Santos, para obtenção do Grau de Mestre, na Universidade portuguesa da Beira Interior (UBI).

Disponível em: https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/12509/1/9154_19708.pdf. Acessado em 22 de maio de 2024.

[71] “Richard Garfield designed the first trading card game, *Magic: The Gathering*, in 1993”. Garfield, Richard; Jackson, Steve; Yu, Dale; Selinker, Mike; Levy, Richard C; Ernest, James; Steenson, Lisa; Looney, Andrew; Daviau, Rob; Tidball, Jeff. *Kobold Guide to Board Game Design* (Kobold Guides to Game Design Book 4) (p. 10). Open Design LLC. Edição do Kindle.

[81] “O barato do baralho”. *Jornal do Brasil*. Edição 292. 25 de janeiro de 1998.

[91] Conforme consta no Diário Oficial da União:

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA DEPARTAMENTO DE JUSTIÇA, CLASSIFICAÇÃO, TÍTULOS E QUALIFICAÇÃO

PORTARIA Nº 10, DE 18 DE JULHO DE 2003

O(A) Diretor(a), no uso de suas atribuições, e tendo em vista o disposto nos artigos 21, Inciso XVI, e 220, parágrafo 3º, Inciso I, da Constituição Federal e artigo 74 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, com base na Portaria MJ nº 796, de 08 de setembro de 2000 publicada no DOU de 13 de setembro de 2000, resolve: Processos MJ nºs: 08017.006013/2003-76 e 0 8 0 1 7 . 0 0 6 0 1 4 / 2 0 0 3 – 11

Jogos: “MAGIC: THE GATHERING e YU-GI-OH!”

Distribuidor: Devir Livraria Ltda.

Classificar os jogos conjuntos de cards “MAGIC: THE GATHERING e YU-GI-OH!”, como: “Inadequado para menores de 12 anos”, com as seguintes impropriedades: *Conflitos Psicológicos Atenuados e Baixa Tensão*. (Grifos nossos).

[10] https://media.wizards.com/images/magic/resources/rules/PT_MTGM14_Rulebook_Web.pdf
Acessado em 20 de maio de 2024.

[11] <https://www.vice.com/en/article/kwpgb9/an-interview-with-richard-garfield-creator-of-magic-the-gathering> . Acessado em 26 de maio de 2024.

“So, with Magic, my game was inspired by the mechanics. I was interested in designing a game in which people could construct their own decks, and that was the root of the game.”.

[12] Na mesma entrevista anteriormente citada: “With Magic, I was mainly being driven by the idea that, if people could collect their own cards, there would be a huge amount of variety to the game”.

[13] ABBOTT, Joshua. *Guia Não Oficial Do Magic The Gathering* . The Yuw. Edição do Kindle.
Traduzido por Robson Rodrigues, Posição 37 de 345.

[14] “A parte mais legal de um jogo de estampas ilustradas é que ele está em constante mudança. Você cria e constrói seus próprios decks exclusivos e cada jogo de Magic que você disputa é diferente. Novas expansões de Magic são lançadas algumas vezes ao ano e cada uma delas traz novas maneiras de surpreender e derrotar seus oponentes.”.

[15] <https://br.ign.com/magic-the-gathering-arena/91190/news/magic-the-gathering-colecao-de-dd-traz-mecanicas-especiais-do-rpg> . Acessado em 15 de maio de 2024.

“D20. *Magic: The Gathering* não poderia fazer um crossover com *Dungeons & Dragons* sem trazer um dos elementos mais clássicos do RPG para o card game: os dados D20 (de vinte faces). Alguns cards terão uma tabela de resultados após o rolar do dado e a habilidade desencadeada pelo número sorteado pode ser a salvação (ou não) de um jogador, inclusive com a capacidade de mudar o rumo da partida”.

[16] Acompanhe-se uma partida do jogo em um torneio mundial:

<https://www.youtube.com/watch?v=s8DTGME31AE>

[17] “Art. 2º Considera-se livro, para efeitos desta Lei, a publicação de textos escritos em fichas ou folhas, não periódica, grampeada, colada ou costurada, em volume cartonado, encadernado ou em brochura, em capas avulsas, em qualquer formato e acabamento.

Parágrafo único. São equiparados a livro:

I - fascículos, publicações de qualquer natureza que representem parte de livro;

II - materiais avulsos relacionados com o livro, impressos em papel ou em material similar;

III - roteiros de leitura para controle e estudo de literatura ou de obras didáticas;

IV - álbuns para colorir, pintar, recortar ou armar;

V - atlas geográficos, históricos, anatômicos, mapas e cartogramas;

VI - textos derivados de livro ou originais, produzidos por editores, mediante contrato de edição celebrado com o autor, com a utilização de qualquer suporte;

VII - livros em meio digital, magnético e ótico, para uso exclusivo de pessoas com deficiência visual;

VIII - livros impressos no Sistema Braille”.

[18] Portaria 302/21 e, anteriormente, Portarias nº 108/2005 e 321/2009.

O item 72 do Anexo A da Portaria nº 302/21, assim dispõe:

“72 Jogos com cartas / cartas de brinquedo avulsas / baralhos de brinquedo

Cartas comercializadas avulsas, com valor de brinquedo, jogos infantis com cartas, jogos de baralho infantis e baralhos de trunfo destinados ao público infantil, entre outros brinquedos que utilizem cartas.”.

[19] Por exemplo, certificados IP-BRI-4319/2018-1, IP-BRI-9715/2018-1, IP-BRI-2419/2021-01 e CE-BRI/QB 005728 52896/19-001.

[20] Este aspecto é exposto em decisão contida nos autos do processo nº 5005250-10.2018.4.03.6100 do TJ/SP, conforme trecho a seguir reproduzido: “*Negar a tributação sobre os cards significa não apenas estender a imunidade para campo não alcançado pelo favor fiscal, mas também em fazer com que a sociedade custeie, por outros meios, a riqueza que não foi recolhida ao erário mesmo diante da evidente capacidade contributiva a tanto. Em um país onde tributa-se alimentos e medicamentos, bens de primeira necessidade, revela-se contraditório exonerar, mediante tratamento tributário que escapa aos limites semânticos do dispositivo constitucional imunizante, bens que satisfazem a parcela da população dotada de ampla capacidade contributiva e que com o card game exercem função recreativa.”.*

[21] A conclusão também é alcançada por outras unidades federadas. A título de exemplo, resposta à consulta tributária 27390/2023, de 16 de junho de 2023, da Secretaria de Fazenda de São Paulo e solução de consulta COTRI Nº 10, de 17 de maio de 2022, da Secretaria de Fazenda do Distrito Federal. Na esfera federal, note-se a Solução de Consulta nº 249 – Cosit, de 12 de setembro de 2019.

Encaminhamos o Parecer sobre Pedido de Consulta Tributária [75433580](#), do órgão técnico desta Coordenadoria, cujo teor manifestamos concordância.

Considerando a possível repercussão geral da resposta desta Consulta, sugerimos a avaliação quanto à pertinência do encaminhamento dos autos à Subsecretaria de Estado de Receita para adoção das providências consideradas cabíveis; tendo em vista o disposto no §2º do artigo 37 do Capítulo II do Anexo à Resolução n.º 414/22^[1].

Em seguida, caso aplicável e com apreciação favorável ao parecer por parte do Sr. Subsecretário da Receita, sugerimos o encaminhamento à repartição fiscal de circunscrição do estabelecimento requerente, para dar ciência ao interessado, na forma preconizada pelo Art. 154^[2] do Decreto nº 2473/1979.

[1] *2º As decisões emanadas no âmbito da Superintendência de Tributação, que causem grande impacto e repercussão geral, deverão ser previamente apreciadas pela Subsecretaria de Estado de Receita antes da produção de efetivos efeitos.*

[2] *Art. 154. Respondida a consulta, o processo será devolvido à repartição de origem, para que esta cientifique o consulente, intimando-o, quando for o caso, a adotar o entendimento da administração e recolher o tributo porventura devido em prazo não inferior a 15 (quinze) dias.*