



MINISTÉRIO DA FAZENDA
Conselho Administrativo de Recursos Fiscais



PROCESSO	10831.721627/2013-00
ACÓRDÃO	3002-003.808 – 3ª SEÇÃO/2ª TURMA EXTRAORDINÁRIA
SESSÃO DE	28 de agosto de 2025
RECURSO	VOLUNTÁRIO
RECORRENTE	N.C.GAMES & ARCADES-COMERCIO IMPORTACAO EXPORTACAO E LOCACAO DE FITAS E MÁQUINAS LTDA.
INTERESSADO	FAZENDA NACIONAL

Assunto: Processo Administrativo Fiscal

Data do fato gerador: 06/07/2010

LIVRE CONVICÇÃO DO JULGADOR. DECISÃO RECORRIDA. NULIDADE. INEXISTÊNCIA.

Nos termos do artigo 29 do Decreto nº 70.235/72, a autoridade julgadora de primeira instância, na apreciação das provas e razões ofertadas pela contribuinte, formará livremente sua convicção, não se cogitando em nulidade da decisão quando não comprovada a efetiva existência de preterição do direito de defesa do contribuinte.

SOLUÇÃO DE CONSULTA DE TERCEIROS. NÃO VINCULAÇÃO. APRECIÇÃO DA NORMA.

Apesar de a solução de consulta somente constituir norma aplicável ao consulente, tem-se que pode ser considerada como princípio informativo para aplicação do direito à parte não consulente. De toda forma, nada impede que o julgador, ao conhecer da matéria posta em julgamento, dê solução equivalente ao posicionamento reiteradamente aceito no âmbito de soluções de consulta respondidas pela RFB.

LIMITES SUBJETIVOS DA COISA JULGADA.

Nos termos do artigo 503 do Código de Processo Civil, a decisão que julgar total ou parcialmente o mérito tem força de lei nos limites da questão principal expressamente decidida.

Assunto: Imposto sobre Produtos Industrializados - IPI

Data do fato gerador: 06/07/2010

BASE DE CÁLCULO. VALOR ADUANEIRO. JOGOS DE VIDEOGAME.

O valor aduaneiro dos jogos de vídeo destinados ao uso em consoles e máquinas de jogos de vídeo da posição 95.04 do Sistema Harmonizado de Designação e Codificação de Mercadorias compreende o custo ou valor total da transação, incluídos o valor do software e do suporte físico.

Portando, não se aplica aos referidos jogos a regra de exceção estabelecida no artigo 81, caput, do Decreto nº 6.759/2009 (RA/2009) para valoração aduaneira de suporte físico que contenha dados ou instruções para equipamento de processamento de dados.

ACÓRDÃO

Vistos, relatados e discutidos os presentes autos.

Acordam os membros do colegiado, por unanimidade de votos, em rejeitar as preliminares e, no mérito, em negar provimento ao Recurso Voluntário.

Assinado Digitalmente

Luiz Felipe de Rezende Martins Sardinha – Relator

Assinado Digitalmente

Renato Câmara Ferro Ribeiro de Gusmão – Presidente

Participaram da sessão de julgamento os Conselheiros Adriano Monte Pessoa, Anselmo Messias Ferraz Alves (substituto integral), Gisela Pimenta Gadelha, Luiz Felipe de Rezende Martins Sardinha, Neiva Aparecida Baylon, Renato Câmara Ferro Ribeiro de Gusmão (Presidente).

RELATÓRIO

Por bem descrever os fatos e por economia processual reproduzo o relatório da Delegacia de Julgamento da Receita Federal do Brasil (DRJ) 07.

Trata-se de Auto de Infração complementar lavrado pela Alfândega do Aeroporto Internacional de Viracopos, em relação às Declarações de Importação nº 10/1130571-4, 10/1130574-9 e 10/1130617-6, todas registradas em 06/07/2010, para exigência de multa de 75% incidente sobre a falta de recolhimento do

Imposto sobre Produtos Industrializados – IPI vinculado, no montante total de R\$ 77.477,60, conforme Demonstrativo Consolidado (fls.08), discriminado a seguir:

Multa/Juros Diversos Independentes - Imposto Sobre Produtos Industrializados	
Multa	77.477,60
Juros Isolados	0,00
Valor do Crédito Apurado	77.477,60
Total	
Crédito tributário do processo em R\$	Valor 77.477,60

A Multa Isolada foi lançada complementarmente ao lançamento efetivado no Auto de Infração COMPROT 10831.720229/2011-04, relativo à diferença de IPI decorrente da recomposição do valor aduaneiro efetivada pela fiscalização, apuradas nas mesmas DI acima relacionadas. Do Termo de Verificação Fiscal acostado às fls. 45/48, em apertada síntese, depreende-se o seguinte:

- O importador submeteu a despacho aduaneiro, através das Declarações de Importação nº 10/1130571-4, 10/1130574-9 e 10/1130617-6, as mercadorias por ela classificadas na NCM 8523.4029, com as alíquotas Imposto Importação (16%), IPI (15%), PIS/PASEP (1,65%) e COFINS (7,6%).
- A autoridade fiscal aduaneira interrompeu o curso do despacho aduaneiro e procedeu ao cumprimento da exigência de inclusão na base de cálculo o valor dos “softwares” constantes nas faturas apresentadas, considerando não se aplicar ao caso o disposto no artigo 81 do Regulamento Aduaneiro, aprovado pelo Decreto nº 6759/2009, além do recolhimento das multas cabíveis.
- Ciente da exigência fiscal, a interessada apresentou petição intitulada “Manifestação de Inconformidade”, na qual discorda do entendimento fiscal e solicita que a mercadoria seja liberada, nos termos previstos na Portaria MF nº 389, de 13/10/1976, mediante depósito das diferenças exigidas.
- A exigência se deu a partir do entendimento de que o valor total do produto (suporte físico + “software”) é à base de cálculo para tributação dos jogos de videogame, interpretando para tal convicção que o termo “equipamento de processamento de dados”, contido no art. 81 do Decreto nº 6.759/2009 - Regulamento Aduaneiro, corresponde a máquinas automáticas para processamento de dados, classificadas na posição tarifária 84.71, ou seja, computadores, e assim apenas os softwares contendo dados ou instruções especificamente destinados aos equipamentos de processamento de dados têm o valor aduaneiro determinado exclusivamente pelo **valor do suporte**, quando este estiver devidamente destacado na fatura que instrui a Declaração de Importação.
- Como a empresa demonstrou sua inconformidade com a exigência fiscal feita no curso do despacho das DI’s acima relacionadas, procedeu-se ao lançamento do presente Auto de Infração.

Da Impugnação

Cientificada do auto de infração no dia 21/05/2013, através de ciência eletrônica por decurso de prazo à folha 145, a Impugnante apresentou em 19/06/2013 sua peça impugnatória (fls. 147/170), abaixo sintetizada:

Afirma que o presente processo é complementar ao COMPROT 10831.720229/2011-04, sendo relativo à multa prevista no artigo 80 da Lei 4.502/64, e, portanto, sendo aquele processo julgado improcedente, este também o deve ser.

Esclarece ser distribuidora oficial de softwares para jogos para videogame, e para tal procedimento utiliza-se da previsão do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro, considerando como valor aduaneiro somente o suporte físico das mercadorias.

Assevera que a natureza jurídica do conteúdo gravado nas mídias é “*dados ou instruções para equipamento de processamento de dados*”, sinônimo de software. Cita o artigo 1º da Lei nº 9.609/1998, e que o fato de a fiscalização ter tornado inequívoca a qualidade de jogos de videogame, como software, afasta a inaplicabilidade da regra acima citada.

Acosta, também, laudo técnico do Instituto Mauá de Tecnologia (Doc. 2), segundo o qual jogos de videogame são *softwares*; bem como Parecer jurídico relativo à matéria (Doc. 3).

Assim, partindo da premissa de que os bens em comento são *softwares*, não há que se negar que há perfeito enquadramento no artigo 81 do Regulamento Aduaneiro, visto que a norma não faz qualquer distinção acerca do tipo de *software* a que se aplica a regra ali estabelecida. Os dados ou instruções compreendem qualquer *software*, seja sistema operacional, aplicativos, jogos ou outro.

Da mesma maneira, não há distinção entre os tipos de equipamentos de processamento de dados que utilizarão aquele *software*, sendo, portanto, o dispositivo aplicável aos computadores do tipo servidor, *desktops*, consoles de videogame, celulares, *notebooks*, etc.

Segue argumentando que todos os requisitos para o correto enquadramento do produto na regra legal foram cumpridos: o custo ou valor do suporte físico está destacado no documento de aquisição; as mídias em questão são indubitavelmente discos ópticos (DVD/Blu-Ray), portanto, não se enquadram na exceção trazida pelo § 2º do artigo 81, reservada aos circuitos integrados, semicondutores e similares (tais como memórias *flash*, do tipo *pen drives*, cartões SD, *smart cards*); e, não se enquadram na exceção trazida pelo § 3º, que trata de mídias gravadas exclusivamente com dados de áudio e vídeo como músicas, shows e filmes.

Ressalta que no art. 9º da Lei 9.609/98, não há nenhuma disposição acerca das obras audiovisuais, bem como não há na Lei de Direitos Autorais, Lei 9.610/98, nenhuma determinação de que o uso de livros, CDs de áudio ou DVDs ou Blu-Rays de vídeo no Brasil está vinculado a contrato de licença, acrescentando que o

regramento previsto no artigo 81 do RA é decorrente da adesão do Brasil à Decisão 4.1 do Comitê de Valoração Aduaneira do GATT, aprovada em 12 de maio de 1995, que se aplica à importação de todo tipo de *software*, sem qualquer restrição de finalidade. Nesse sentido cita Parecer da COSIT e julgamentos de DRJ;

Defende, ainda, ser inaceitável a tese da Impugnada no sentido de que os *softwares* de jogos objetos desta impugnação não seriam utilizados em equipamento de processamento de dados, porque, segundo a Fiscalização, os videogames não atenderiam a esta especificação, pois, se verificados os componentes dos videogames atuais descritos no laudo técnico do Instituto Mauá de Tecnologia, e da leitura do Parecer da Ilustre jurista Patrícia Peck Pinheiro (Docs. 2 e 3), temos que os consoles hoje não são mais simples sistemas de entretenimento de singela operação, mas sim computadores de alta tecnologia e *performance* que funcionam e executam suas funções mediante o processamento dos dados inseridos mediante softwares, tais como as mercadorias objeto da presente fiscalização;

Da Decisão Judicial favorável à Impugnante

Prossegue afirmando embora os argumentos antes tecidos sejam suficientes para julgar a ação fiscal improcedente, convém trazer ao conhecimento dos Nobres Julgadores a decisão judicial proferida em sede de sentença em que a Impugnante figurou no pólo ativo e a União e Inspetor da Alfândega do Aeroporto Internacional de Guarulhos/SP figuraram no pólo passivo (Doc 05);

Tal fato é de suma relevância, visto que a matéria ora debatida foi apreciada pelo Poder Judiciário, que foi favorável à tese da Impugnante e os efeitos da decisão recaem sobre a União; logo, o presente feito sequer deveria ter sido iniciado. Esclarece que na ação, distribuída à 4a Vara Federal da Subseção Judiciária de Guarulhos/SP sob o nº 0006315-49.2010.4.03.6119, a Impugnante discutiu exatamente a aplicabilidade do “caput” do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro em suas importações de *softwares* para jogo de *videogame*, sendo sua tese acolhida *in totum*.

Cita outras decisões exaradas pelo Tribunal Regional Federal da 3a Região, que ao analisar a matéria em questão, foram favoráveis à Impugnante, demonstrando se tratar de assunto pacificado no Egrégio Tribunal Regional Federal da 3a Região.

Assim, por se tratar de matéria julgada pelo Poder Judiciário, em que a Impugnante figurou no pólo ativo e a União figurou no pólo passivo, bem como diante da concordância da tese já externada em diversos órgãos da Administração Pública, imperiosa a extensão dos efeitos da decisão de cunho declaratório ao presente feito administrativo.

Da Multa de 75%

Argumenta que a multa aplicada, no percentual de 75%, é excessiva violando o direito de propriedade da Impugnante, bem como os princípios do não-confisco,

da proporcionalidade e do não-confisco, sendo absurda a relação de causa-e-efeito. Cita excertos da doutrina e acosta jurisprudência.

Argumenta que não houve fraude ou dolo capaz de ensejar a aplicação da penalidade.

Do Pedido

Por fim, requer seja a ação fiscal julgada improcedente, reconhecendo-se a correta classificação fiscal das mercadorias, bem como a devida aplicação do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro conforme descrito no Auto de Infração COMPROT 10831.720229/2011-04, não cabendo a multa aplicada.

Cientificada, a recorrente ingressou com impugnação ao auto de infração (fls. 146/260), a qual foi julgada improcedente pela DRJ, que manteve o crédito tributário proferindo o Acórdão nº 107-001.833, da 10ª Turma da DRJ07, não ementado (fls. 277/288).

Cientificada do julgamento em 04/11/2020, a recorrente apresentou recurso voluntário em 27/11/2020 (fls. 298/331), alegando em síntese que:

- i) o acórdão recorrido é nulo, pois não apreciou adequadamente os fundamentos e provas apresentadas, além de ignorar o laudo técnico que comprova a natureza dos jogos como softwares;
- ii) a autuação violou o art. 146 do Código Tributário Nacional, ao desconsiderar soluções de consulta específicas para suas importações;
- iii) as soluções de consulta mencionadas no acórdão atacado não poderiam ter efeitos sobre ela, pois se referem a outra empresa, são posteriores ao fato gerador autuado e contrariam solução de consulta específica da própria recorrente;
- iv) a decisão que considerou os jogos como obras audiovisuais ampliou indevidamente o rol de exceções do §3º do artigo 81 do RA, por meio de analogia, em afronta ao disposto no art. 108, § 1º do Código Tributário Nacional, que veda tal prática;
- v) os jogos de videogame são softwares e, portanto, devem ter tributos aduaneiros calculados apenas sobre o valor do suporte físico (mídia óptica), conforme o art. 81 do Decreto nº 6.759/2009 (Regulamento Aduaneiro – R.I.);
- vi) já levou a questão ao Poder Judiciário, seara em que não há a menor dúvida de que os jogos de videogame são softwares e não mero conteúdo audiovisual, bem como acerca da aplicabilidade do art. 81 do Regulamento Aduaneiro na valoração das mídias ópticas contendo tais logiciários.

Foram juntados aos autos o laudo técnico do Instituto Mauá de Tecnologia, parecer jurídico, normas, doutrinas e jurisprudências (fls. 192/260), bem como decisão judicial (fls.

332/338), para comprovar que os conteúdos dos suportes físicos importados eram de fato softwares, e não gravações de som e imagem, como aduzido pelo Fisco.

É o relatório.

VOTO

Conselheiro **Luiz Felipe de Rezende Martins Sardinha**, Relator

1. Da competência para julgamento

Com base no artigo 65, do Anexo da Portaria MF nº 1.634, de 2023, que aprovou o Regimento Interno do Conselho Administrativo de Recursos Fiscais (RICARF), este colegiado é competente para apreciar este feito.

2. Do conhecimento

O recurso é tempestivo e atende às demais condições de admissibilidade, de forma que o conheço.

3. Preliminar

3.1. Nulidade do acórdão recorrido

A legislação de regência estabelece hipóteses de nulidade dos atos administrativos, mais precisamente nos termos do artigo 59 do Decreto nº 70.235/1972, que assim prescreve:

“Art. 59. São nulos:

I - os atos e termos lavrados por pessoa incompetente;

II - os despachos e decisões proferidos por autoridade incompetente ou com preterição do direito de defesa.

§ 1º A nulidade de qualquer ato só prejudica os posteriores que dele diretamente dependam ou sejam consequência.

§ 2º Na declaração de nulidade, a autoridade dirá os atos alcançados, e determinará as providências necessárias ao prosseguimento ou solução do processo.

§ 3º Quando puder decidir do mérito a favor do sujeito passivo a quem aproveitaria a declaração de nulidade, a autoridade julgadora não a pronunciará nem mandará repetir o ato ou suprir-lhe a falta. (Redação dada pela Lei nº 8.748, de 1993)”

3.1.1. Ausência de apreciação dos fundamentos e provas

A recorrente alega que o acórdão recorrido é nulo por ter incorrido em preterição do seu direito de defesa, pois não apreciou adequadamente os fundamentos e provas

apresentadas, além de ignorar o laudo técnico que comprovaria a natureza dos jogos como softwares.

Argumenta que tem direito a saber os motivos pelos quais seus fundamentos e provas não foram acatados, conforme bem decidido por acórdão paradigma transcrito.

Muito embora a recorrente lance referida assertiva, não faz prova ou indica precisamente qual a efetiva pretensão omissão em que o julgador guerreado teria incorrido, capaz de ensejar a preterição do seu direito de defesa.

Como se observa do *decisum* atacado, de fato, a autoridade julgadora não adentrou a todas as alegações suscitadas pela então impugnante. Tal fato, isoladamente, porém, não tem o condão de configurar preterição do direito de defesa da contribuinte, mormente quando esta não afirma qual teria sido o prejuízo decorrente da conduta do julgador de primeira instância.

Nesse sentido, basta que o julgador adentre as questões mais importantes suscitadas pelo recorrente, decidindo de forma fundamentada e congruente, para que sua decisão tenha plena validade.

No presente caso, extrai-se da defesa inaugural que a contribuinte traz à colação alegações que não são capazes de rechaçar a pretensão fiscal (no entendimento da autoridade fazendária), as quais foram analisadas de forma conjugada no contexto geral da demanda, conforme muito bem explicitado pelo julgador recorrido e, o fato de uma ou outra argumentação não ter sido contemplada individualmente, sem qualquer prejuízo da contribuinte, não gera a nulidade do acórdão guerreado.

3.1.2. Do laudo técnico

Especificamente com relação ao laudo técnico, o qual, de acordo com a recorrente, comprovaria a natureza dos jogos como softwares, a DRJ entendeu que *“toda a discussão sobre o meio físico conter “software” ou “obra audiovisual” cai por terra, por desnecessária ao deslinde da questão como acima já se firmou”* grifou-se (fl. 283).

Assim, resta claro que o julgador não dissertou a respeito do laudo técnico pela razão exposta acima, firmando sua convicção com esteio em outro fundamento, o que não implica em nulidade da decisão, ainda que em direção oposta da contribuinte.

Neste contexto, não se cogita em nulidade do acórdão recorrido, especialmente quando o julgador de primeira instância dissertou sobre o tema objeto da demanda, com base nos fundamentos e provas que entendeu pertinentes, formando livremente sua convicção no sentido de não acolher o pleito da contribuinte.

Assim, nego provimento a essa preliminar.

3.1.3. Da desconsideração de soluções de consulta

A recorrente alega que o posicionamento adotado pelo acórdão recorrido também diverge frontalmente do entendimento consolidado no CARF quanto à necessidade de

atendimento ao disposto no artigo 146 do CTN, na medida em que a autuação desconsiderou as Soluções de Consulta nº 31/2007 e 30 e 32/2008, por ela formuladas, que validaram seu procedimento de calcular os tributos aduaneiros apenas sobre o valor do suporte físico (mídia óptica), com fulcro no *caput* do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro.

Primeiramente, cabe esclarecer que as mencionadas Soluções de Consulta não foram localizadas nestes autos, embora conste informação nesse sentido no recurso voluntário (fl. 301). Assim, a análise deste tópico foi feita com base em textos desses documentos obtidos pela internet.

O art. 46 do Decreto nº 70.235/1972 estabelece que o sujeito passivo pode formular consulta sobre dispositivos da legislação tributária aplicáveis **a fato determinado**.

Por sua vez, a Instrução Normativa RFB nº 740, de 02 de maio de 2007, que disciplinava o processo de consulta relativo à interpretação da legislação tributária e aduaneira e à classificação de mercadorias no âmbito da Secretaria da Receita Federal do Brasil à época dos fatos, assim dispunha acerca dos efeitos da consulta:

Efeitos da Consulta

Art. 14. A consulta eficaz, formulada antes do prazo legal para recolhimento de tributo, impede a aplicação de multa de mora e de juros de mora, relativamente à matéria consultada, a partir da data de sua protocolização até o trigésimo dia seguinte ao da ciência, pelo consulente, da Solução de Consulta.

§ 1º Quando a solução da consulta implicar pagamento, este deverá ser efetuado no prazo referido no *caput*.

§ 2º Os efeitos da consulta que se reportar a situação não ocorrida, somente se aperfeiçoarão se o fato concretizado for aquele sobre o qual versou a consulta previamente formulada.

(...)

Assim, de acordo com a legislação de regência, a consulta se aplica a fato determinado e produz efeitos relativamente à matéria consultada.

A Solução de Consulta nº 31 - SRRF/8ª RF/Disist, de 08 de fevereiro de 2007, trata da incidência da **Contribuição de Intervenção no Domínio Econômico (Cide)**, relativamente à remuneração de direitos autorais considerados “*royalties*” relacionados à cessão ou licença de uso de software (CDROM e DVD), bem como sobre créditos incidentes sobre *royalties* referentes a contratos de exploração de patentes e de uso de marca.

Nesse contexto, de acordo com a legislação de regência, por se referir à Contribuição de Intervenção no Domínio Econômico (Cide), a mencionada Solução de Consulta não se aplica ao Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) objeto do presente processo, motivo pelo qual não vejo razão para que a decisão de origem não pudesse se abster de dissertar sobre esse documento.

Por sua vez, as Soluções de Consulta nº 30 e 32 - SRRF/8ª RF/Diana, de 31 de julho de 2008, tratam da **Classificação de Mercadorias** de jogos de videogame para consoles, gravados em formato UMD (Universal Media Disc), DVD e mini-DVD.

Ambas concluem que tais mercadorias devem adotar o código **8523.40.29** da Tarifa Externa Comum (TEC), do Mercosul, aprovada pelo Decreto nº 2.376/1997 (D.O.U. de 13/11/97).

Compulsando os autos, verifico que, sem divergir das mencionadas Soluções de Consulta, o auto de infração tratado no presente processo (fls. 3/7) foi lavrado em face da importação de mercadorias classificadas na Nomenclatura Comum do Mercosul (NCM) **8523.40.29**, conforme consignado nas Declarações de Importação - DI nº 10/1130571-4, 10/1130574-9 e nº 10/1130617-6, de 06/07/2010 (fl. 45).

Assim, por não haver no auto de infração qualquer contrariedade quanto à classificação de mercadorias adotada nas referidas soluções de consulta, que pudesse suscitar a manifestação da autoridade julgadora de primeira instância, considero sem razão a argumentação de que esse documento deveria ter sido abordado na decisão de primeira instância.

Pelo exposto, nego provimento a essa preliminar.

4. Mérito

4.1. Inaplicabilidade de soluções de consulta formuladas posteriormente por terceiros

A recorrente alega que as soluções de consulta mencionadas no acórdão atacado não poderiam ter efeitos sobre ela, pois se referem a outra empresa, são posteriores ao fato gerador autuado e contrariam solução de consulta específica por ela formulada.

Ocorre que o acórdão recorrido citou a Solução de Consulta - Cosit nº 446, de 18 de setembro de 2017, bem como outras de terceiros, somente para **corroborar** o entendimento de que a base de cálculo dos tributos deve ser apurada com base no 1º Método de Valoração Aduaneira – o valor da transação, ou seja, o preço total efetivamente pago pelas mercadorias (fls. 284/285), como se verifica no trecho a seguir:

Convém, ainda, ressaltar que a Administração Tributária firmou **reforçou o entendimento** sobre este tema, nos termos da Solução de Consulta - Cosit nº 446 de 18 de setembro de 2017, cuja ementa abaixo transcrevo:

Solução de Consulta - Cosit nº 446 de 18 de setembro de 2017

ASSUNTO: IMPOSTO SOBRE A IMPORTAÇÃO – II BASE DE CÁLCULO. VALOR ADUANEIRO. JOGOS DE VIDEOGAME.

O valor aduaneiro dos jogos de vídeo destinados ao uso em consoles e máquinas de jogos de vídeo da posição 95.04 do Sistema Harmonizado de Designação e Codificação de Mercadorias compreende o custo ou valor total da transação, incluídos o valor do software e do suporte físico. Portanto, não se aplica aos referidos jogos a regra de exceção estabelecida

para valoração aduaneira de suporte físico que contenha dados ou instruções para equipamento de processamento de dados.

Dispositivos Legais: Decreto Legislativo nº 71, de 1988; Decreto Legislativo nº 30, de 1994; Decreto Legislativo nº 496, de 2009; Decreto nº 97.409, de 1988; Decreto nº 1.355, de 1994; Decreto nº 7.030, de 2009; e Decreto nº 6.759, de 2009, art. 81; que tem por base a Decisão 4.1 do Comitê de Valoração Aduaneira, de 1984.

Importante destacar que outras Soluções sobre idêntico tema **corroboraram o mesmo entendimento** ao concluírem da mesma forma (...) (Grifou-se)

Assim, o acórdão atacado não utilizou as referidas soluções de consulta como razão ou fundamento legal para decidir e sim, tão somente, para corroborar o seu entendimento, motivo pelo qual não vislumbro nenhuma impropriedade na indicação desses documentos.

Desse modo, sem razão a recorrente.

Voto por negar provimento neste tópico.

4.2. Jogos de videogame equiparados a obras audiovisuais por meio da ampliação indevida do rol de exceções da legislação

A recorrente alega que a decisão contestada ampliou indevidamente o rol de exceções previsto na legislação, ao equiparar os complexos softwares (jogos de videogame) às simples gravações de som, cinema ou vídeo para enquadrá-los na exceção prevista no parágrafo 3º do artigo 81 do Decreto nº 6.759, de 5 de fevereiro de 2009 (Regulamento Aduaneiro – R.A.) e não na definição de *software* estabelecida no *caput* do mesmo artigo.

Transcreve-se a seguir o aludido dispositivo legal:

Art. 81. O valor aduaneiro de suporte físico que contenha dados ou instruções para equipamento de processamento de dados será determinado considerando unicamente o custo ou valor do suporte propriamente dito (Acordo de Valoração Aduaneira, Artigo 18, parágrafo 1, aprovado pelo Decreto Legislativo nº 30, de 1994, e promulgado pelo Decreto nº 1.355, de 1994; e Decisão 4.1 do Comitê de Valoração Aduaneira, aprovada em 12 de maio de 1995).

§ 1º Para efeitos do disposto no caput, o custo ou valor do suporte físico será obrigatoriamente destacado, no documento de sua aquisição, do custo ou valor dos dados ou instruções nele contidos.

§ 2º O suporte físico referido no caput não compreende circuitos integrados, semicondutores e dispositivos similares, ou bens que contenham esses circuitos ou dispositivos.

§ 3º Os dados ou instruções referidos no caput não compreendem as gravações de som, de cinema ou de vídeo.

(...)

Ocorre que o auto de infração mencionou o § 3º do art. 81 do Decreto nº 6.759/2009 tão somente para **reforçar** o entendimento de que o valor aduaneiro dos jogos importados não se restringe ao valor do suporte físico, devendo a tributação ocorrer sobre o valor total de cada videogame (fls. 47/48), conforme trecho a seguir transcrito:

Cumprе destacar, **como reforço**, que o § 3º do art. 81 do Decreto nº 6.759/2009 determina que os dados e instruções referidos no seu caput não compreendem as gravações de som, de cinema ou de vídeo, ou seja, para estes o valor aduaneiro deve ser apurado, adicionando-se o valor da obra ao seu suporte.

De acordo com o iDicionário Aulete (<http://aulete.uol.com.br>), o vocábulo vídeo é definido, no item 4, como filme ou produção audiovisual.

O jogo de videogame é reconhecidamente uma recreação eletrônica na qual o jogador interage com imagens e sons enviados a um dispositivo que faz a exibição, ou seja, é um produto audiovisual e consequentemente um vídeo.

Destarte, a conclusão é que o valor aduaneiro dos bens importados não se restringe ao valor do suporte físico, devendo a tributação ocorrer sobre o valor total de cada videogame. (Grifou-se)

No mesmo sentido, o acórdão recorrido equiparou os jogos de videogame a obras audiovisuais como um **motivo adicional** a justificar que tais mercadorias não pudessem ter o seu valor aduaneiro determinado na forma prescrita no *caput* do art. 81 do R.A. (fl. 284), conforme transcrição a seguir:

Assim, definitivamente, os games importados, jogos eletrônicos para os consoles elencados, que reproduzem som e vídeo, **também por este motivo**, não podem ter o seu valor aduaneiro determinado na forma prescrita no caput do mencionado art. 81 do Regulamento Aduaneiro. (Grifou-se)

De fato, o fundamento utilizado no acórdão recorrido para sustentar que os jogos eletrônicos importados pela contribuinte não estão contemplados no *caput* do art. 81 do R.A. foi que tais mercadorias não são destinadas a equipamentos de processamento de dados (fl. 283), como se verifica a seguir:

Portanto, claro está que **referidos jogos eletrônicos importados** pela contribuinte **não estão contemplados no caput do art. 81 do Regulamento Aduaneiro, eis que não são destinados a equipamentos de processamento de dados.**

Dito isto, é de se concluir, então, que **toda a discussão sobre o meio físico conter “software” ou “obra audiovisual” cai por terra, por desnecessária ao deslinde da questão como acima já se firmou.** (Grifou-se)

Assim, o acórdão atacado não equipara os jogos de videogame a obras audiovisuais como razão ou fundamento legal para decidir e sim, tão somente, para reforçar o seu entendimento. Destaca, inclusive, que *“toda a discussão sobre o meio físico conter “software” ou “obra audiovisual” cai por terra, por desnecessária ao deslinde da questão”* (fl. 283).

Desse modo, considero desnecessário adentar nessa discussão.

Sem razão a recorrente.

Voto por negar provimento neste tópico.

4.3. Jogos de videogame são softwares e devem ser tributados pelo valor do suporte físico

A fiscalização entendeu que o valor aduaneiro dos jogos de videogame compreende o valor total da transação, incluídos o valor do software e do suporte físico, não se aplicando aos referidos jogos a regra de exceção estabelecida no *caput* do artigo 81 do Decreto nº 6.759/2009, considerada exclusiva para a valoração aduaneira de suporte físico que contenha dados ou instruções para equipamento de processamento de dados (computadores) (fls. 45/48).

Explicou que o termo “*equipamento de processamento de dados*”, contido no *caput* do art. 81 do Decreto nº 6.759/2009, corresponde a máquinas automáticas **para processamento de dados** classificadas na posição tarifária 84.71, ou seja, computadores, não abrigando os consoles para jogos de videogame, que têm finalidade distinta e classificação própria na posição 95.04.

Destacou que a matriz legal indicada no art. 81 do Regulamento Aduaneiro é o Acordo de Valoração Aduaneira, art. 18, parágrafo 1º, aprovado pelo Decreto Legislativo nº 30, de 1994, e promulgado pelo Decreto nº 1.355, de 1994; e Decisão 4.1 do Comitê de Valoração Aduaneira, aprovada em 12 de maio de 1995.

Assim, apenas os softwares contendo dados ou instruções especificamente destinados aos equipamentos de processamento de dados (computadores) têm o valor aduaneiro determinado pelo valor do suporte, nos termos do *caput* do art. 81 do Decreto nº 6.759/2009.

O entendimento da fiscalização foi mantido pela decisão de primeira instância, que assim concluiu:

Portanto, claro está que referidos jogos eletrônicos importados pela contribuinte não estão contemplados no *caput* do art. 81 do Regulamento Aduaneiro, eis que não são destinados a equipamentos de processamento de dados.

Dito isto, é de se concluir, então, que toda a discussão sobre o meio físico conter “software” ou “obra audiovisual” cai por terra, por desnecessária ao deslinde da questão como acima já se firmou.

Corroborando esse entendimento, o julgador de piso citou, dentre outras, a Solução de Consulta - Cosit nº 446, de 18 de setembro de 2017, com a seguinte ementa:

ASSUNTO: IMPOSTO SOBRE A IMPORTAÇÃO – II BASE DE CÁLCULO. VALOR ADUANEIRO. JOGOS DE VIDEOGAME.

O valor aduaneiro dos jogos de vídeo destinados ao uso em consoles e máquinas de jogos de vídeo da posição 95.04 do Sistema Harmonizado de Designação e Codificação de Mercadorias compreende o custo ou valor total da transação, incluídos o valor do software e do suporte físico. Portanto, não se aplica aos

referidos jogos a regra de exceção estabelecida para valoração aduaneira de suporte físico que contenha dados ou instruções para equipamento de processamento de dados.

Dispositivos Legais: Decreto Legislativo nº 71, de 1988; Decreto Legislativo nº 30, de 1994; Decreto Legislativo nº 496, de 2009; Decreto nº 97.409, de 1988; Decreto nº 1.355, de 1994; Decreto nº 7.030, de 2009; e Decreto nº 6.759, de 2009, art. 81; que tem por base a Decisão 4.1 do Comitê de Valoração Aduaneira, de 1984.

A recorrente alega que os jogos de videogame são softwares e, portanto, devem ter tributos aduaneiros calculados apenas sobre o valor do suporte físico (mídia óptica), conforme o artigo 81 do Decreto nº 6.759/2009.

Ressalta que não há previsão legal para exclusão dos softwares em comento (jogos de videogame) da valoração prevista no artigo 81, *caput*, do Decreto nº 6.759/09, sendo a decisão ora atacada uma clara extensão do rol taxativo de exceções previsto na norma.

Aduz que passou a utilizar apenas o valor dos suportes físicos como base de cálculo dos aludidos aduaneiros devidos, tendo em vista que restou expresso nas respostas obtidas nas Soluções de Consulta SRRF/8ª RF/DIANA nº 30 e 32/2008 e 31/2007, que os jogos de videogame possuem natureza de *softwares* e, portanto, sujeitam-se às disposições do *caput* do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro.

Argumenta que na Solução de Consulta SRRF/8ª RF/DISIT nº 31 de 02/02/2007, constou expressamente que apenas o suporte físico deveria ser tributado pelo II, IPI, PIS/COFINS-importação e ICMS-importação por se tratar de mercadoria, enquanto sobre o valor pago a título de remessa de direitos autorais incidiria apenas o IRRF.

Diz que o Fisco, de forma reiterada, concordou com os valores por ela recolhidos a título de tributos aduaneiros, liberando suas mercadorias sem qualquer autuação (até mesmo porque isso não faria sentido, já que a própria Secretaria da Receita Federal afirmou que a base de cálculo dos referidos tributos seria apenas o valor da mídia).

Tanto é assim que até a presente data centenas de importações em período posterior à autuação estão sendo regularmente desembaraçadas com a aplicação do artigo 81, *caput*, do Regulamento Aduaneiro.

Contesta o acórdão recorrido por admitir a aplicação retroativa de Soluções de Consulta para afastar o conteúdo das Soluções de Consulta especificamente por ela formuladas, válidas à época da importação, que reconheceram a natureza de software dos jogos de videogame e o valor do suporte físico como base de cálculo dos tributos aduaneiros.

Razão não assiste a Recorrente.

Pelas razões a seguir, discordo do argumento de que, nos termos do *caput* do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro, os jogos de videogame, por terem natureza de *softwares*, devem ser tributados considerando unicamente o custo ou valor do seu suporte físico.

Situação análoga foi abordada na Solução de Consulta - Cosit nº 446, de 18 de setembro de 2017 (ementa retrotranscrita), cujas razões e fundamentos considero aplicáveis ao presente caso e adoto como meus, nos termos do artigo 50, §1º, da Lei nº 9.784/1999.

A base de cálculo do imposto é o valor aduaneiro apurado segundo as normas do Artigo VII do Acordo Geral sobre Tarifas e Comércio - GATT 1994, conforme previsto no art. 75, inciso I, do Regulamento Aduaneiro.

O mencionado Acordo sobre a Implementação do Artigo VII do Acordo Geral sobre Tarifas e Comércio – GATT 1994, constante do Anexo 1A ao Acordo Constitutivo da Organização Mundial de Comércio, aprovado pelo Decreto Legislativo nº 30, de 15 de dezembro de 1994, e promulgado pelo Decreto nº 1.355, de 30 de dezembro de 1994, consagra o princípio do “*valor de transação das mercadorias*”:

Os Membros,

Tendo em vista as negociações comerciais Multilaterais;

Desejando promover a consecução dos objetivos do GATT 1994 e assegurar vantagens adicionais para o comércio internacional dos países em desenvolvimento;

Reconhecendo a importância das disposições do Artigo VII do GATT 1994 e desejando elaborar normas para sua aplicação com vistas a assegurar maior uniformidade e precisão na sua implementação;

Reconhecendo a necessidade de um sistema eqüitativo, uniforme e neutro para a valoração de mercadorias para fins aduaneiros, que exclua a utilização de valores aduaneiros arbitrários ou fictícios;

Reconhecendo que a base de valoração de mercadorias para fins aduaneiros deve ser tanto quanto possível o valor de transação das mercadorias a serem valoradas;

Reconhecendo que o valor aduaneiro deve basear-se em critérios simples e eqüitativos condizentes com as práticas comerciais e que os procedimentos de valoração devem ser de aplicação geral, sem distinção entre fontes de suprimento;

Reconhecendo que os procedimentos de valoração não devem ser utilizados para combater o dumping;

Acordam o seguinte: (...) (Grifou-se)

O princípio do “*valor de transação das mercadorias*” estabelece que a mercadoria será tributada pelo preço efetivamente pago ou a pagar, que significa o pagamento total da

mercadoria, feito ou a fazer, pelo comprador ao vendedor, ou em benefício deste, e compreende todos os pagamentos que, como condição de venda das mercadorias importadas, o comprador efetue ao vendedor ou a uma terceira parte para satisfazer uma obrigação do vendedor.

A matriz legal do art. 81 do Regulamento Aduaneiro (nele indicada) é o Acordo de Valoração Aduaneira, art. 18, parágrafo 1º, aprovado pelo Decreto Legislativo nº 30, de 1994, e promulgado pelo Decreto nº 1.355, de 1994; e **Decisão 4.1 do Comitê de Valoração Aduaneira**, aprovada em 12 de maio de 1995.

A referida **Decisão 4.1 do Comitê de Valoração Aduaneira** emanada da décima reunião do Comitê de Valoração Aduaneira, realizada em 24 de setembro de 1984, reafirma o princípio do valor da transação, nos seguintes termos:

1. Reafirma-se que o valor de transação constitui a base primeira de valoração, segundo o Acordo sobre a Implementação do Artigo VII do GATT (doravante denominado "Acordo"), e que sua aplicação com respeito aos dados ou instruções (software) registrados em suportes físicos para equipamentos de processamento de dados está em plena conformidade com o Acordo.

2. Dada a situação única do gênero em que se encontram os dados ou instruções (software) registrados em suportes físicos para equipamentos de processamento de dados, e dado que algumas Partes têm buscado uma abordagem diferente, estaria também em conformidade com o Acordo que as Partes que assim o desejarem possam adotar a seguinte prática:

Na determinação do valor aduaneiro dos suportes físicos importados que contenham dados ou instruções, será considerado unicamente o custo ou valor do suporte físico propriamente dito. Portanto, o valor aduaneiro não compreenderá o custo ou valor dos dados ou instruções, desde que estes estejam destacados do custo ou valor do suporte físico.

Para os efeitos da presente Decisão, a expressão "suporte físico" não compreende os circuitos integrados, os semicondutores e dispositivos similares ou os artigos que contenham tais circuitos ou dispositivos; a expressão "dados ou instruções" não inclui as gravações de som, cinema ou vídeo.

3. As Partes que adotarem a prática mencionada no parágrafo 2 desta Decisão deverão notificar o Comitê sobre a data de início de sua aplicação.

4. As Partes que adotarem a prática mencionada no parágrafo 2 da presente Decisão deverão aplicá-la com base no princípio da nação mais favorecida (NMF), sem prejuízo de que qualquer Parte possa seguir recorrendo à prática do valor de transação. (Grifou-se)

O texto da Decisão 4.1 evidencia seu caráter excepcional, o qual, inicialmente, deve ser analisado à luz do contexto no qual a decisão foi firmada a fim de que os termos e expressões nela contidos sejam interpretados corretamente e haja uma delinação precisa de seu alcance.

Para tanto, é importante lembrar que à época da referida decisão os consoles de jogos de videogame utilizavam cartuchos os quais só mais tarde foram substituídos pelos CD ou DVD. Além disso, não é escusado lembrar que os cartuchos de jogos de videogames continham circuitos integrados semicondutores de memória, o que significa que os suportes físicos contendo jogos de videogame originalmente não foram contemplados pela referida decisão.

Acrescente-se a este fato que, ao tempo em que a Decisão 4.1 foi celebrada, estavam surgindo os primeiros computadores pessoais (Personal Computers – PC) acessíveis à população. Obviamente que se buscou, no âmbito do GATT/OMC, adotar medidas destinadas a incentivar o comércio internacional dos novos produtos desenvolvidos para os PC, sendo a Decisão 4.1 um exemplo.

Tal entendimento revela que o Comitê de Valoração Aduaneira objetivou estabelecer um critério para valoração de suportes físicos contendo programas de computador (softwares) para equipamentos de processamento de dados em sentido estrito. Por óbvio, os avanços tecnológicos ocorridos após a decisão devem ser analisados à luz do contexto em que foi firmada a Decisão, pois do contrário se estaria afrontando os objetivos colimados pelo referido Comitê.

Não obstante, para dirimir a questão é preciso buscar na nomenclatura internacional para classificação e codificação de mercadorias integrante da Convenção Internacional sobre o Sistema Harmonizado (SH) aprovada pelo Decreto Legislativo nº 71, de 1988, e promulgada pelo Decreto nº 97.409, de 1988, se os consoles e máquinas de jogos de videogame encontram-se entre o que se convencionou chamar de equipamentos de processamento de dados.

A nomenclatura do SH que passa por atualizações a cada cinco anos, inclusive como forma de acompanhar os avanços tecnológicos, distingue as “máquinas automáticas para processamento” classificadas na posição 84.71 dos “consoles e máquinas de jogos de vídeo” da posição 95.04 na qual estão inseridos exclusivamente artigos destinados a jogos, conforme se verifica no texto da posição transcrito a seguir:

95.04 Consoles e máquinas de jogos de vídeo, artigos para jogos de salão, incluindo os jogos com motor ou outro mecanismo, os bilhares, as mesas especiais para jogos de cassino e os jogos de balizas automáticos.

Portanto, de acordo com a Convenção Internacional sobre o Sistema Harmonizado (SH), os consoles e máquinas de jogos de videogame não se encontram entre o que se convencionou chamar de equipamentos de processamento de dados.

Ademais, não seria lógico interpretar que, para fins de determinação do valor aduaneiro, nos termos da Decisão 4.1, os suportes físicos para consoles e máquinas de videogame tenham tratamento equivalente ao dos suportes físicos para máquinas de processamento de dados, enquanto para fins de cobrança dos direitos aduaneiros os produtos aos quais se destinam são diferenciados em função de sua finalidade.

As alegações atinentes às soluções de consulta mencionadas neste tópico foram afastadas neste voto pelas razões expostas no tópico preliminar.

Por sua vez, a argumentação acerca da inaplicabilidade retroativa de Soluções de Consulta foi considerada improcedente conforme abordado no Item 4.1 deste voto.

Ante o exposto, voto por negar provimento neste tópico.

4.4. Decisão judicial favorável à recorrente

A recorrente alega que já levou a questão ao Poder Judiciário, seara em que não há a menor dúvida de que os jogos de videogame são softwares e não mero conteúdo audiovisual, bem como acerca da aplicabilidade do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro na valoração das mídias ópticas contendo tais logiciários.

O acórdão recorrido dissentiu da aplicabilidade da decisão judicial exarada nos autos do Mandado de Segurança nº 0006315-49.2010.4.03.6119, citado pela recorrente, vez que embora a matéria seja a mesma, ou seja, a inclusão do valor do software no valor aduaneiro, o objeto da ação não alcança as DIs nº 10/1130571-4, 10/1130574-9 e 10/1130617-6 tratadas no presente processo, conforme trecho transcrito a seguir:

Relatório

NC Games e Arcades – Comércio, Importação, Exportação e Locação de Fitas e Máquinas LTDA, qualificada nos autos, impetrou o presente mandado de segurança em face do Inspetor da Alfândega do Aeroporto Internacional de São Paulo/Guarulhos, objetivando medida liminar para que a impetrada realize o desembaraço aduaneiro dos bens amparados pela DI nº 10/0249692-8 sem exigência do acréscimo do valor do software ao do suporte físico no aduaneiro, aplicando-se o art. 81 do Regulamento Aduaneiro ao caso, bem como se abstenha de formular tal exigência para futuras importações.

(...)

Dispositivo Ante o exposto, CONCEDO A SEGURANÇA pleiteada nesta ação, extinguindo o processo com resolução do mérito para confirmando a medida liminar, determinar a autoridade coatora a liberação das mercadorias a que se refere o termo de exigência de fl. 497, independentemente da exigência n.01, "acrescentar ao valor declarado da mídia o valor pago pelo software jogo, para composição do valor aduaneiro", mantida a de n. 02, bem como para que se abstenha da prática de qualquer ato tendente a obstar o desembaraço de futuras importações de jogos de vídeo game pela impetrante, se a única razão para tanto for o não acréscimo ao valor declarado da mídia do valor pago pelo software (jogo) para a composição do valor aduaneiro."

Considerando que a decisão menciona "*futuras importações*", ressaltou, também, que as DI's objeto do presente lançamento foram registradas em 06/07/2010, portanto, antes da

propositura da referida ação judicial, cuja data de protocolo ocorreu em 12/07/2010, e do seu trânsito em julgado, que somente ocorreu em 2019.

A recorrente afirma que tal decisão foi julgada em caráter definitivo, após tramitar até o Egrégio Superior Tribunal de Justiça, sendo o acórdão proferido pelo egrégio Tribunal Regional Federal da 3ª Região a decisão que prevaleceu e se tornou imutável.

Transcreve a ementa do acórdão:

EMENTA

MANDADO DE SEGURANÇA. TRIBUTÁRIO. CLASSIFICAÇÃO ADUANEIRA. DVD DE JOGO. SOFTWARE.

1 - Os jogos de vídeo devem ser classificados como softwares, de acordo com a leitura do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro cumulado com o artigo 1º da Lei nº 9.609/98.

2 - É incontroverso que os DVDs de jogos não são meras gravações de som, cinema e vídeo, mas softwares, nem suportes com circuitos integrados, semicondutores e dispositivos análogos, mas suportes para leitura óptica.

3 - O art. 1º da Lei nº 9.609/98 não estabeleceu restrição alguma quanto aos fins do programa, não cabendo à autoridade fazê-lo.

4- Precedentes desta 4ª Turma.

5 - Apelação e remessa oficial improvidas.

ACÓRDÃO

Vistos e relatados estes autos em que são partes as acima indicadas, decide a Egrégia Quarta Turma do Tribunal Regional Federal da 3ª Região, por unanimidade, negar provimento à apelação e à remessa oficial, nos termos do relatório e voto que ficam fazendo parte integrante do presente julgado.

São Paulo, 03 de maio de 2012.

MARLI FERREIRA

Desembargadora Federal

Aduz que:

- há de se reconhecer a prevalência da decisão judicial sobre a decisão administrativa, sob pena de se subverter o sistema jurídico brasileiro, além da caracterização inequívoca de ilícitos de ordem civil e criminal, visto que estar-se-ia afrontando decisão judicial transitada em julgado;
- o precedente acima é norteador de todos as eventuais novas ações judiciais que venham a debater a questão, não havendo nenhuma razão para não a acatar e respeitar na esfera administrativa;

- autuação idêntica, julgada nesse egrégio Conselho Administrativo de Recursos Fiscais (processo administrativo 10880.727704/2011-80), foi objeto de ação judicial que impediu a execução dos valores decorrentes da decisão administrativa exarada por esse Colendo Conselho, tendo por base justamente a decisão judicial acima transcrita, que ainda sequer havia transitado em julgado. Decisão ora acostada como DOC. 01;
- a insistência na tese fiscal, mantida no acórdão ora recorrido, afronta questão já decidida e estabilizada pelo Poder Judiciário;
- a manutenção dessa decisão apenas caracterizará a desobediência, o desrespeito à tripartição dos poderes e ensejará novas demandas judiciais para aplicar o entendimento já sacramentado, trazendo prejuízos ao Erário em razão da reparação civil que será pleiteada e sucumbências processuais que poderiam ter sido evitadas.

Por concordar com os fundamentos do acórdão recorrido, adoto-os como razões de decidir neste tópico (fls. 286/287):

Com relação ao Mandado de Segurança nº 0006315-49.2010.4.03.6119 citado pela Defendente, vê-se que embora a matéria seja a mesma, ou seja, a inclusão do valor do Software nº Valor Aduaneiro, o objeto da ação não alcança as DIs nº 10/1130571-4, 10/1130574-9 e 10/1130617-6 tratadas no presente lançamento (...)

Importante ressaltar, também, que as DI's objeto do presente lançamento foram registradas em 06/07/2010, portanto, antes da propositura da referida ação judicial, cuja data de protocolo ocorreu em 12/07/2010, e do seu trânsito em julgado, que somente ocorreu em 2019.

Ademais, quanto aos efeitos da referida decisão, não hpa reparos a se fazer ao acórdão 12.112.116 da 2ª Turma da DRJ/RJO, proferido nos autos do processo COMPROT 10831.720229/2011-04 (...)

Ante o exposto, verifica-se que a referida ação judicial não tem o condão de vincular esta decisão administrativa ou mesmo suspender o crédito tributário objeto da presente processo, nos termos do art. 19-A, §1º, da Lei nº 10.522/2002.

Voto por negar provimento neste tópico.

5. Conclusão

Pelo exposto, voto em rejeitar as preliminares e, no mérito, em negar provimento ao Recurso Voluntário.

Assinado Digitalmente

Luiz Felipe de Rezende Martins Sardinha