



**MINISTÉRIO DA FAZENDA
TERCEIRO CONSELHO DE CONTRIBUINTES
PRIMEIRA CÂMARA**

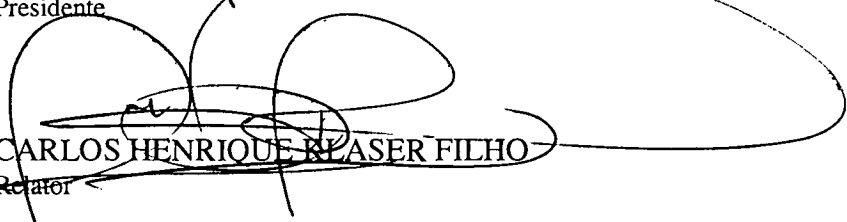
Processo nº : 12466.004674/2002-65
Recurso nº : 133.913
Sessão de : 28 de março de 2007
Recorrente : THORK COMÉRCIO IMP. E EXP. LTDA.
Recorrida : DRJ/FLORIANÓPOLIS/SC

R E S O L U Ç Ã O Nº 301-1.814

Vistos, relatados e discutidos os presentes autos.

RESOLVEM os Membros da Primeira Câmara do Terceiro Conselho de Contribuintes, por unanimidade de votos, converter o julgamento em diligência à Repartição de Origem, na forma do relatório e voto que passam a integrar o presente julgado.


OTACÍLIO DANTAS CARTAXO
Presidente


CARLOS HENRIQUE BLASER FILHO
Relator

Participaram, ainda, do presente julgamento, os Conselheiros: José Luiz Novo Rossari, Luiz Roberto Domingo, Valmar Fonsêca de Menezes, Susy Gomes Hoffmann, Irene Souza da Trindade Torres e Lisa Marine Ferreira dos Santos (Suplente). Ausente a Conselheira Atalina Rodrigues Alves. Esteve presente o Procurador da Fazenda Nacional José Carlos Dourado Maciel.

RELATÓRIO

Trata-se de Auto de Infração lavrado para exigir do contribuinte o recolhimento do II, acrescido de multa de ofício e juros de mora, em virtude de “simples divergência de classificação de mercadoria”.

Segundo a fiscalização, a empresa registrou a DI nº 02/0937213-8, para a importação de 4.200 jogos, gravados em discos óticos de oito centímetros de diâmetro, prontos para a venda ao consumidor, para o sistema de vídeo game da marca Nintendo Gamecube. A fiscalização entendeu que a classificação estava incorreta e que o valor aduaneiro informado restringia-se indevidamente ao valor do suporte físico.

Afirma a fiscalização que a utilização apenas do valor do suporte é cabível somente no caso de suportes com dados ou instruções para equipamento de processamento de dados, sendo que as mercadorias em questão não se enquadram nesta definição. Aduz que o produto foi erroneamente classificado no código NCM/TEC 8524.39.00, e que sua adequada classificação se encontra no Capítulo 95, o qual abriga os brinquedo, jogos e artigos para divertimento. Compreendem na posição 9504 os jogos de vídeo utilizados com um receptor de televisão ou de tela incorporada. Conclui que os jogos de vídeo game importados classificam-se no código NCM/TEC 9504.10.99, no qual se enquadram os discos óticos para jogos de vídeo, entre outras partes e acessórios.

Afirma ainda, que há evidente relacionamento entre a Thork importador e a Gradiente adquirente. Alega que a Gradiente encontra-se na condição de responsável solidária do imposto, na forma estabelecida no art. 32, parágrafo único, item III, do mesmo Decreto-lei nº 37/66. Que ambas as empresas concorreram para a prática das infrações ou delas se beneficiaram e devem conjuntamente ser responsabilizadas.

Da autuação, ambas as empresas foram intimadas e apresentaram impugnações, às fls. 44/48 e 80/84, alegando o seguinte:

- que o art. 5º, da Instrução Normativa SRF nº 16, em consonância com o disposto no Decreto nº 2.498/98 estabelece a base de cálculo aplicável na importação de softwares, não fazendo distinção entre softwares de prateleira e dos demais, determinando que tal valor se restringe ao suporte físico, desde que o custo ou o valor dos dados, programas ou aplicativos esteja destacado no documento de aquisição;

- que não há reparo a ser feito na base de cálculo indicada na DI;



Processo nº : 12466.004674/2002-65
Resolução nº : 301-1.814

- que não se aplica no presente caso o disposto na Portaria Interministerial MDIC nº 19/99, pois referidos discos óticos são, efetivamente, componentes no Teletube e não, como erroneamente afirmou a fiscalização, artigos prontos para a comercialização;

- que a própria legislação comete ato falho quando afirma que o subitem 9504.10.99 é relativo aos discos óticos para jogos de vídeo, entre outras partes e acessórios, pois se uma mercadoria é parte ou acessório – disco ótico, está claro que ela é um componente do produto final – vídeo game, não tendo a mínima utilidade caso não faça parte deste equipamento;

- que caso o julgador entenda que os discos óticos encontram adequada classificação no código NCM/TEC 9504.10.99, a alíquota correta a ser aplicada é a de 20% e não 32%, como pretende a fiscalização.

Em julgamento, a Delegacia de Florianópolis deu provimento ao lançamento, sob o fundamento de que os jogos de vídeo game gravados em disco óticos, são classificados no código NCM/TEC 9504.10.99, pela aplicação da 1ª Regra Geral para a Interpretação do Sistema Harmonizado. Que a base de cálculo dos tributos incidentes na importação de discos óticos contendo jogos de vídeo games não está limitada apenas ao valor do suporte físico, tendo em vista que somente nos casos de importação de programas de computador, o valor aduaneiro será unicamente o valor do suporte físico. Ainda que, o produto importado, por ser acessório de aparelho para jogo de vídeo, e não peça ou componente destinado a sua fabricação, enquadra-se na previsão de adicional à Tarifa Externa Comum – TEC, vigente na data da importação para o código NCM/TEC 9504.10.99.

Desta decisão, o contribuinte Gradiente Eletrônica S/A, apresentou Recurso Voluntário, às fls. 128/141, enquanto que o contribuinte THORK Comércio, Importação e Exportação Ltda apresentou às fls. 202/214, ambos reiterando os argumentos expostos nas Impugnações.

Assim sendo, foram os autos encaminhados a este Conselho para julgamento.

É o relatório.



VOTO

Conselheiro Carlos Henrique Klaser Filho, Relator

Conforme se depreende da leitura dos fatos acima narrados, a questão dos autos cinge-se em verificar a correta classificação fiscal dos equipamentos importados pela Recorrente, através da pela DI nº 02/0937213-8.

A fiscalização aduz que o produto foi erroneamente classificado no código NCM/TEC 8524.39.00, e que sua adequada classificação se encontra no Capítulo 95, o qual abriga os brinquedo, jogos e artigos para divertimento. Compreendem na posição 9504 os jogos de vídeo utilizados com um receptor de televisão ou de tela incorporada. Que os jogos de vídeo game importados classificam-se no código NCM/TEC 9504.10.99, no qual se enquadram os discos óticos para jogos de vídeo, entre outras partes e acessórios.

Por sua vez, os recorrentes alegam que os discos óticos são exatamente para jogos de vídeo, restando claro que é um componente do produto final (vídeo game), não tendo a mínima utilidade caso não faça parte deste equipamento. Alega que, o código NCM 8524.39.00 é o mais específico, tendo como base o Comunicado do DECEX nº 13/97 que ratificou que os jogos, enquanto discos gravados para uso exclusivo em aparelhos de video-game devem ser enquadrados na NCM 8524.39.00, sendo certo, inclusive, que o artigo 1º do Comunicado faz expressa referência às importações de discos óticos.

Em virtude de não conter laudo técnico elaborado por profissional habilitado, entendo haver a sua real necessidade, pois há controvérsias. Necessita-se, portanto, de perícia técnica para que defina se realmente vídeo game são ou não equipamentos de processamento de dados e, ainda, no que refere-se aos discos, fitas e suportes, qual a verdadeira utilidade, se são acessórios ou não. Se os jogos, discos gravados com jogos, são realmente para uso exclusivo em aparelhos de vídeo-game e, se são suportes informáticos.

Em razão disso, tenho o entendimento de que não ficou claro a classificação real do produto em questão.

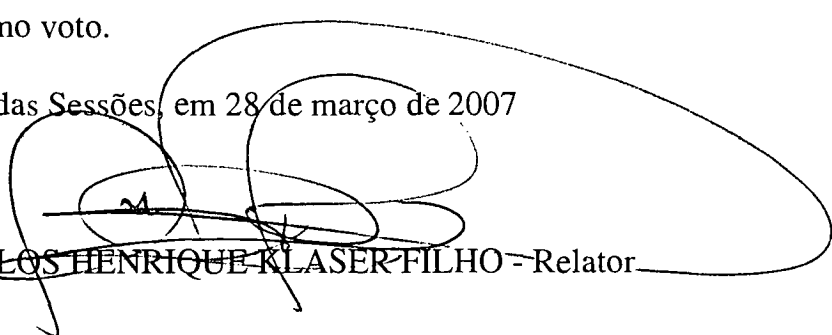
Processo nº : 12466.004674/2002-65
Resolução nº : 301-1.814

Só depois de respondida esta primeira questão, torna-se possível e relevante verificarmos se a descrição e a classificação tarifária adotada pela importadora são de fato adequadas para a mercadoria em tela.

Isto posto, voto no sentido de dar provimento ao Recurso interposto apenas para determinar o retorno do processo a Repartição de Origem para diligências.

É como voto.

Sala das Sessões, em 28 de março de 2007


~~CARLOS HENRIQUE KLASER FILHO~~ - Relator