



# SENADO FEDERAL

## PROJETO DE LEI Nº 2470, DE 2026

Altera a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, para dispor sobre a proteção da saúde mental, do consumidor e da economia familiar no ambiente de apostas de quota fixa e jogos online, com ênfase na prevenção e redução de danos, e dá outras providências.

**AUTORIA:** Senadora Damares Alves (REPUBLICANOS/DF), Senador Astronauta Marcos Pontes (PL/SP), Senadora Teresa Leitão (PT/PE), Senador Hamilton Mourão (REPUBLICANOS/RS), Senador Humberto Costa (PT/PE), Senador Izalci Lucas (PL/DF), Senador Otto Alencar (PSD/BA)



[Página da matéria](#)



SENADO FEDERAL

SF/26201.35753-20

## PROJETO DE LEI Nº , DE 2026

Altera a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, para dispor sobre a proteção da saúde mental, do consumidor e da economia familiar no ambiente de apostas de quota fixa e jogos online, com ênfase na prevenção e redução de danos, e dá outras providências.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

### CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS E OBJETO

**Art. 1º** Esta Lei altera a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, para dispor sobre a proteção da saúde mental, do consumidor e da economia familiar no ambiente de apostas de quota fixa e jogos online, com ênfase na prevenção e redução de danos associados à comunicação mercadológica, ao patrocínio e ao design de produtos de alto risco.

§ 1º Para os fins desta Lei, entende-se por:

I - 'apostas online' toda modalidade de aposta ou jogo prevista na Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, bem como quaisquer jogos de azar ou produtos de natureza análoga disponibilizados por meio de dispositivos eletrônicos ou plataformas digitais, ainda que não autorizados pela legislação nacional, sempre que acessíveis a usuários no território brasileiro;

II - 'produtos de alto risco', todo produto previsto na Lei 14.790, de 29 de dezembro de 2023, bem como quaisquer jogos, apostas ou modalidades digitais que apresentem, isolada ou cumulativamente, uma ou mais das seguintes características:





## SENADO FEDERAL

- a) resultado instantâneo ou de curta duração;
- b) possibilidade de repetição contínua ou sucessiva em curto intervalo de tempo;
- c) uso de geradores randômicos, algoritmos ou mecanismos automatizados de definição de resultado;
- d) mecanismos de recompensa intermitente, reforço variável, quase-acerto ou estímulo à recuperação de perdas;
- e) estímulos audiovisuais, gráficos, sonoros ou interativos destinados a intensificar a permanência do usuário na plataforma;
- f) arquitetura de escolha voltada a dificultar a interrupção da aposta, a saída da plataforma, o acionamento de limites, pausas, bloqueios ou autoexclusão;
- g) indução à realização de apostas sucessivas, impulsivas ou de valor crescente; e
- h) qualquer outro mecanismo definido em regulamento que aumente significativamente o risco de comportamento compulsivo, endividamento, sofrimento psíquico, autolesão ou dano à saúde mental.

§ 2º Para os fins desta Lei, aplicam-se as definições constantes da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, inclusive quanto aos jogos online de alto risco.

§ 3º A incidência desta Lei sobre plataformas, jogos, apostas ou produtos não autorizados pela legislação nacional não implica reconhecimento de licitude, autorização, regularização ou direito de exploração econômica, sem prejuízo das medidas de bloqueio, responsabilização administrativa, civil, consumerista e penal cabíveis.

## **CAPÍTULO II**

### **DAS DISPOSIÇÕES SOBRE COMUNICAÇÃO, PUBLICIDADE, PROPAGANDA E PATROCÍNIO**

**Art. 2º** A Seção II do Capítulo V da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, passa a vigorar com a seguinte redação:





## SENADO FEDERAL

“Da Comunicação Mercadológica, da Publicidade, da Propaganda e do Patrocínio

**Art. 16.** As ações de comunicação, publicidade, propaganda, marketing e patrocínio relativas à loteria de apostas de quota fixa e aos jogos online observarão esta Lei e a regulamentação do Poder Executivo, orientadas pela proteção da saúde mental, de crianças e adolescentes, do consumidor e da economia familiar.

§ 1º Para os fins desta Seção, considera-se:

I – comunicação mercadológica: toda forma de comunicação comercial, direta ou indireta, destinada a promover, divulgar, estimular, facilitar, associar positivamente ou reforçar a lembrança de marca, serviço, plataforma, produto, operação ou prática relacionados à loteria de apostas de quota fixa;

II – publicidade indireta: a comunicação que, sem se apresentar explicitamente como publicidade, produza efeito promocional, inclusive por inserção de marca, *product placement*, *branded content*, publicidade nativa, ação com influenciadores, conteúdo afiliado, propaganda subliminar ou expediente equivalente;

III – patrocínio: toda transferência de recursos financeiros, bens, serviços, vantagens, cessão de direitos, *namings rights*, licenciamento de marca, fornecimento de uniformes, apoio institucional ou benefício econômico de qualquer natureza em troca de exposição, associação de marca, ativação promocional ou qualquer forma de visibilidade comercial.

IV – afiliado ou intermediário promocional: a pessoa natural ou jurídica que, a qualquer título, promova, recomende, compare, ranqueie, intermedie, distribua ou monetize a divulgação de agentes operadores, plataformas ou serviços de apostas.

2º A autorregulação deverá ser adotada de modo complementar, vedada sua utilização para restringir a incidência desta Lei ou para substituir o exercício do poder regulatório, fiscalizatório e sancionador do Poder Público.

**Art. 17.** Fica vedada, em todo o território nacional, a comunicação mercadológica, direta ou indireta, relativa às apostas de quota fixa e aos jogos online, nos termos desta Lei, nos seguintes meios, formatos, espaços ou estratégias:

I – emissoras de rádio e televisão, abertas ou por assinatura;

II – jornais, revistas, encartes, tabloides, outdoors, mobiliário urbano, painéis eletrônicos, mídia exterior e meios impressos ou digitais equivalentes;





## SENADO FEDERAL

III – plataformas de streaming de vídeo e áudio, serviços de podcast e serviços de conteúdo sob demanda;

IV – redes sociais, plataformas de vídeo, aplicações de internet, sítios eletrônicos, blogs, fóruns, comunidades, marketplaces, mecanismos de busca e demais ambientes da internet;

V – mensagens instantâneas, serviço de mensagens curtas (sms), correio eletrônico, notificações push, listas de transmissão, grupos, canais e quaisquer meios de comunicação digital ou telefônica dirigida;

VI – publicidade programática, marketing via segmentação algorítmica, impulsionamento, remarketing, perfilamento comportamental e técnicas equivalentes;

VII – inserção de produto, publicidade nativa, merchandising, propaganda subliminar, conteúdo editorial patrocinado e demais formas de publicidade indireta;

VIII – plataformas de jogos eletrônicos, e-sports, transmissões de jogos e ambientes digitais interativos;

IX – uniformes, vestimentas, equipamentos, materiais esportivos e indumentárias de uso individual ou coletivo;

X – veículos, estações, terminais e demais instalações do transporte público coletivo de passageiros, assim como bens públicos de uso comum;

XI – conteúdos produzidos por afiliados, *tipsters*, comparadores, plataformas de recomendação e quaisquer intermediários remunerados;

XII - promover, sob qualquer forma, bônus, créditos promocionais, apostas gratuitas, cashback, recompensas condicionadas, rodadas grátis, vantagens de entrada, programas de fidelidade promocional ou expedientes equivalentes destinados a estimular a adesão, a continuidade, a intensificação ou a retomada da aposta, especialmente quando direcionados a grupos vulneráveis;

XIII – divulgação, promoção ou qualquer forma de comunicação mercadológica relativa a jogos online de alto risco, ainda que disfarçados como apostas esportivas ou produtos híbridos;

XIV – utilização de expressões, chamadas, slogans, narrativas ou recursos comunicacionais, inclusive por afiliados, influenciadores, *tipsters* ou intermediários promocionais, que apresentem a aposta como atividade sem risco, fonte de renda, solução financeira, oportunidade de lucro certo, forma de recuperação de perdas, método garantido, acesso privilegiado a ganhos ou vantagem econômica previsível, incluindo





## SENADO FEDERAL

expressões como “aposta sem risco”, “dinheiro da casa”, “renda extra”, “lucro certo”, “grupo VIP”, “sinais”, “método garantido”, “recuperação de perdas”, “ganhe dinheiro assistindo jogo” e outras assemelhadas; e

XV – qualquer outro meio ou estratégia que produza efeito promocional equivalente, a ser regulamentado pelo Poder Executivo Federal.

§ 1º Não se considera comunicação mercadológica, para os fins deste artigo, a divulgação estritamente institucional realizada exclusivamente em ambientes digitais próprios, controlados e não promocionais do agente operador autorizado, compreendidos como:

I – sítio eletrônico oficial;

II – aplicativo oficial disponibilizado ao usuário;

III – interfaces internas da plataforma, inclusive áreas autenticadas ou logadas;

IV – canais próprios de atendimento ao usuário, tais como serviço de atendimento ao consumidor (SAC), chat de suporte e correio eletrônico institucional.

§ 2º A comunicação deve se limitar à divulgação de informações necessárias à identificação do agente operador, à indicação de seus canais oficiais, às regras legais de acesso, aos mecanismos de autoexclusão e bloqueio, aos canais de atendimento e às advertências obrigatórias, e observado, cumulativamente, que:

I – não contenha promessa, sugestão ou referência a ganhos financeiros, facilitação de renda ou êxito pessoal;

II - não utilize bônus, créditos, vantagens promocionais ou condições especiais de aposta;

III - não empregue linguagem imperativa, convites diretos à ação ou qualquer forma de incentivo ao engajamento;

IV - não utilize imagens, sons, símbolos ou recursos gráficos destinados a atrair ou reter a atenção;

V – observe mecanismos de restrição etária e de não impulsionamento, na forma do regulamento;

VI - não seja ação patrocinada ou esteja em propaganda de sites, redes sociais ou mídias digitais;

VII - não seja veiculada nas redes sociais e na internet em canais ou contas diversas das oficiais do agente operador; e

VIII - tenha finalidade exclusivamente informativa, sem estímulo à realização de aposta, à permanência na plataforma, ao aumento de





## SENADO FEDERAL

frequência, ao aumento de valores apostados, à recuperação de perdas ou à retomada de aposta após perda, pausa, bloqueio, autoexclusão ou manifestação de intenção de parar.

§ 3º A vedação prevista no *caput* aplica-se às pessoas naturais e jurídicas, nacionais ou estrangeiras, que veiculem, intermedeiem, hospedem, distribuam, monetizem ou favoreçam a divulgação de conteúdo promocional direcionado a usuários localizados no território nacional.

§ 4º O agente operador responde solidariamente pelos atos de afiliados, agências, influenciadores, intermediários, plataformas contratadas e quaisquer terceiros por ele remunerados, contratados ou incentivados para fins de promoção comercial.

**Art. 17-A.** É vedado, em todo o território nacional, o patrocínio, direto ou indireto, por agente operador de apostas de quota fixa:

- I – a clubes e entidades de prática desportiva, em qualquer modalidade;
- II – a federações, confederações, ligas e demais entidades de administração do esporte;
- III – a competições, torneios, campeonatos, copas e eventos esportivos;
- IV – a transmissões esportivas, programas jornalísticos e programas de entretenimento que tratem de esporte;
- V – a eventos culturais, shows, festivais, peças teatrais e demais manifestações culturais e artísticas;
- VI – a programas educacionais, projetos sociais, entidades filantrópicas e organizações da sociedade civil;
- VII – a partidos políticos, candidatos, campanhas eleitorais e demais atividades político-partidárias; e
- VIII – a influenciadores digitais, atletas, artistas, celebridades ou qualquer pessoa natural com audiência pública relevante.

§ 1º A vedação de que trata este artigo abrange exposição de marca, ativação promocional, ações com embaixadores, uso de imagem, *naming rights*, licenciamento, apoio institucional com contrapartida promocional e qualquer estratégia equivalente de associação reputacional.

§ 2º A partir da publicação desta Lei, fica vedada a celebração de novos contratos de patrocínio, apoio institucional, licenciamento, *naming rights* ou associação promocional abrangidos por este artigo, bem como a renovação, prorrogação ou ampliação de contratos vigentes.

§ 3º Durante o período de transição previsto nesta Lei, os contratos vigentes não poderão ser ampliados quanto à exposição de marca,





## SENADO FEDERAL

ativação promocional, distribuição de bônus, uso de influenciadores, ações voltadas a crianças e adolescentes ou qualquer estratégia destinada à captação, fidelização ou reativação de apostadores.

§ 4º É vedada, desde a publicação desta Lei, qualquer ativação promocional de patrocínio de apostas que envolva crianças, adolescentes, escolas, projetos de base, categorias infantojuvenis ou ações de caráter educacional.

§ 5º É vedado ao agente operador patrocinar, financiar com exposição de marca ou associar sua imagem a campanhas, eventos, projetos, instituições ou conteúdos relacionados a saúde mental, prevenção ao suicídio, educação financeira, tratamento do transtorno do jogo, assistência social, prevenção ao superendividamento ou proteção de famílias vulneráveis.

**Art. 17-B.** São especialmente proibidas, ainda que sob a forma de comunicação institucional, informação, entretenimento, conteúdo editorial, publicidade indireta ou expediente equivalente:

I – a comunicação comercial de apostas dirigida, de modo direto ou indireto, a menores de 18 (dezoito) anos, inclusive por segmentação algorítmica, linguagem, estética, personagens, mascotes ou referências culturais do universo infantojuvenil;

II – a associação da aposta a enriquecimento fácil, ascensão social, solução de problemas financeiros, pagamento de dívidas, complementação de renda familiar, recuperação de perdas, independência financeira, investimento, trabalho, renda extra, êxito pessoal, mérito individual ou habilidade apta a neutralizar o risco da atividade;

III – a minimização, ocultação ou relativização do risco de perda financeira, de endividamento, de comprometimento da renda ou de agravamento de sofrimento psíquico;

IV – a utilização de dados pessoais de pessoas autoexcluídas, em tratamento ou recuperação por transtorno do jogo, ou que tenham solicitado bloqueio de marketing, para direcionamento publicitário ou reativação comercial;

V – a pré-instalação de aplicações, atalhos, banners ou ofertas de apostas em dispositivos eletrônicos, sistemas operacionais, aplicações de terceiros, smart TVs ou interfaces equivalentes;

VI – o envio de comunicação eletrônica direta sem consentimento prévio, livre, informado, inequívoco e revogável do destinatário;





## SENADO FEDERAL

VII – o envio reiterado ou intrusivo de mensagens promocionais, alertas comerciais, convites individualizados, gatilhos de urgência ou estímulos personalizados voltados à retomada do comportamento de aposta;

VIII – a divulgação, por pessoa natural ou jurídica não autorizada, ou em favor de agente operador não autorizado, de serviços de apostas de quota fixa;

IX - a utilização de mensagens, ofertas, bônus, notificações, alertas, descontos, vantagens, gatilhos de urgência ou estímulos personalizados destinados à retomada da aposta por usuário que tenha reduzido sua frequência de jogo, registrado perdas relevantes, acionado limites, pausas, bloqueio de marketing, autoexclusão ou apresentado sinais de comportamento de risco;

X - a exploração, direta ou indireta, de estado de vulnerabilidade psíquica, emocional, econômica, social ou familiar do usuário para estimular a realização, continuidade, intensificação ou retomada de apostas;

XI - a divulgação, por qualquer meio, de ganhos, prêmios, bilhetes vencedores, prints de apostas, rankings, saldos positivos, odds vencedoras, supostas estratégias, sinais ou resultados individuais que induzam o público a acreditar na viabilidade ordinária de ganho financeiro por meio de apostas;

XII - a oferta, divulgação, venda, intermediação ou promoção de grupos de sinais, mentorias, métodos, cursos, comunidades, rankings, comparadores, canais pagos, *tipsters* ou serviços equivalentes que prometam, sugiram ou induzam expectativa de ganho, redução de risco, previsibilidade, recuperação de perdas ou vantagem econômica em apostas; e

XIII - a comunicação mercadológica que explore contextos de crise econômica, desemprego, endividamento, vulnerabilidade social, sofrimento emocional, luto, ansiedade, depressão, solidão ou qualquer situação de fragilidade pessoal ou familiar como oportunidade de captação, fidelização ou reativação de apostadores.

*Parágrafo único.* O disposto neste artigo aplica-se sem prejuízo das condutas vedadas previstas nos arts. 23 e 29 desta Lei.

**Art. 17-C.** Sem prejuízo do disposto nos §§ 3º e 4º do art. 23 e no art. 29 da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, os agentes operadores autorizados deverão:

I – manter, em seus canais eletrônicos e interfaces de uso, alertas permanentes, ostensivos e de fácil compreensão sobre os riscos do jogo compulsivo, do endividamento e da perda patrimonial;





## SENADO FEDERAL

II – disponibilizar, de forma simples, gratuita, destacada e permanente, ferramenta de bloqueio integral de marketing e de comunicações promocionais;

III – adotar protocolos auditáveis de identificação de risco e de intervenção proporcional para prevenção e redução de danos, inclusive com alerta automático, alerta reforçado, pausa obrigatória, bloqueio temporário, restrição de depósito, restrição de perda, limitação de acesso a produtos digitais de alto risco, bloqueio de marketing e encaminhamento a canais públicos de orientação e cuidado, na forma do regulamento;

IV – cooperar com autoridades públicas no fornecimento de dados agregados e anonimizados, sempre que solicitados, conforme definido na forma de Regulamento;

V – assegurar que os mecanismos de consentimento, bloqueio, autoexclusão, pausa e limitação sejam acessíveis, permanentes e plenamente funcionais;

VI – assegurar mecanismos técnicos que impeçam o acesso, a oferta ou a simulação de jogos online de alto risco em suas plataformas, inclusive por terceiros, nos termos dos arts. 17-I a 17-N, sob pena de responsabilização solidária;

VII - assegurar que as advertências obrigatórias utilizem linguagem clara, direta e não promocional, com informação expressa de que apostas podem causar vício, endividamento, sofrimento psíquico, ruptura familiar, agravamento de ansiedade e depressão e aumento do risco de suicídio, vedado o uso de formulações genéricas, minimizadoras ou acompanhadas de elementos visuais que reduzam sua gravidade; e

VIII - assegurar que campanhas, avisos, relatórios, ações educativas ou comunicações relacionadas a jogo responsável, prevenção do transtorno do jogo ou redução de danos não contenham promoção de marca, bônus, estímulo à aposta, linguagem de fidelização, imagem de celebridades, atletas ou influenciadores, nem qualquer elemento destinado a reforçar reputação comercial de operador de apostas.

*Parágrafo único.* O tratamento, o compartilhamento e a divulgação dos dados de que trata o inciso IV do caput observarão a legislação de proteção de dados pessoais, vedada a identificação individual de apostadores.

**Art. 17-D.** As empresas divulgadoras de publicidade ou propaganda, incluídos provedores de aplicação de internet, plataformas digitais, marketplaces de aplicações, serviços de hospedagem, redes sociais e intermediários de mídia, deverão proceder à exclusão das divulgações e





## SENADO FEDERAL

das campanhas irregulares após notificação da autoridade competente do Ministério da Fazenda.

§ 1º As empresas provedoras de conexão à internet e de aplicações de internet deverão proceder ao bloqueio dos sítios eletrônicos ou à exclusão dos aplicativos que ofertem a loteria de apostas de quota fixa ou jogos online em desacordo com o disposto nesta Lei, após notificação da autoridade competente do Ministério da Fazenda.

§ 2º Os provedores de aplicações de internet que ofertem aplicações de terceiros deverão proceder à exclusão, no âmbito e nos limites técnicos de seu serviço, das aplicações que tenham por objeto a exploração da loteria de apostas de quota fixa ou jogos online em desacordo com o disposto nesta Lei, após notificação da autoridade competente do Ministério da Fazenda.

§ 3º A notificação prevista neste artigo deverá conter, sob pena de nulidade, identificação clara e específica do conteúdo, do canal, da aplicação, da campanha ou do serviço apontado como infringente, de modo a permitir sua localização inequívoca.

§ 4º A notificação prevista neste artigo deverá restringir-se a conteúdo de natureza comercial, promocional, publicitária ou mercadológica relacionado a apostas, vedada sua utilização para restringir conteúdo jornalístico, acadêmico, parlamentar, artístico, opinativo ou de debate público que não tenha finalidade promocional ou vínculo econômico com operador, afiliado ou intermediário de apostas;

§ 5º As empresas de que trata este artigo deverão manter canal permanente e funcional de comunicação com a autoridade competente do Ministério da Fazenda, que possibilite o recebimento e a tramitação prioritária das determinações previstas nesta Seção.

§ 6º O disposto neste artigo será executado nos limites técnicos do serviço e observado o disposto na legislação aplicável à internet e à proteção de dados pessoais.

§ 7º O descumprimento do disposto nesta Seção constitui infração administrativa punível na forma dos arts. 39 a 42 desta Lei, sem prejuízo da responsabilidade civil, consumerista, concorrencial e penal cabível, e das sanções previstas nesta Lei e na Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023;

§ 8º O responsável notificado poderá apresentar recurso administrativo, sem efeito suspensivo quando houver risco de dano a crianças, adolescentes, idosos, pessoas autoexcluídas, pessoas em situação comprovada de adicção, superendividados ou demais grupos vulneráveis,





## SENADO FEDERAL

assegurados o contraditório e a ampla defesa na forma do regulamento;  
e

§ 9º Aplica-se o disposto neste artigo, inclusive, aos conteúdos, aplicações e serviços que ofertem ou simulem jogos online de alto risco, nos termos dos arts. 17-I a 17-N.

**Art. 17-E.** As restrições previstas nesta Seção, inclusive quanto às limitações à comunicação mercadológica e ao patrocínio, fundamentam-se na proteção da saúde pública, da saúde mental, do consumidor e de grupos vulneráveis, observado o princípio da proporcionalidade, considerando a natureza de risco da atividade de apostas e suas externalidades negativas para a saúde e a economia familiar.

**Art. 18.** É vedado ao agente operador, bem como às suas controladas e controladoras, por si ou por interposta pessoa, adquirir, licenciar, financiar a aquisição ou explorar direitos de eventos desportivos realizados no País para emissão, difusão, transmissão, retransmissão, reprodução, distribuição, disponibilidade ou qualquer forma de exibição de seus sons e imagens, por qualquer meio ou processo, bem como associar tais direitos à divulgação de marcas, canais, plataformas ou produtos relacionados à loteria de apostas de quota fixa.

**Art. 18-A.** Os agentes operadores e os demais sujeitos alcançados por esta Lei deverão cessar a veiculação de publicidade, propaganda e demais ações de comunicação mercadológica vedadas no prazo máximo de 365 (trezentos e sessenta e cinco) dias, contado da publicação desta Lei.

**Art. 18-B.** Os contratos de patrocínio alcançados pelo art. 17-A da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, deverão ser adequados ou extintos no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) meses, contado da publicação desta Lei.” (NR)

### CAPÍTULO III DA PROTEÇÃO DE GRUPOS VULNERÁVEIS

**Art. 3º** A Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, passa a vigorar acrescida da seguinte Seção III no Capítulo V, com os seguintes arts. 17-F a 17-H:





## SENADO FEDERAL

## “Seção III

## Da Proteção de Grupos Vulneráveis, da Prevenção e da Redução de Danos

**Art. 17-F.** Para os fins desta Lei, consideram-se grupos vulneráveis:

- I – crianças e adolescentes;
- II – pessoas autoexcluídas das plataformas de apostas;
- III – pessoas em tratamento ou recuperação por transtorno do jogo;
- IV – pessoas com sinais ou padrões de comportamento compatíveis com jogo problemático ou com risco elevado de agravamento de vulnerabilidade econômica, social ou psíquica;
- V - pessoas em situação de endividamento, superendividamento ou vulnerabilidade financeira;
- VI - familiares, cônjuges, companheiros, dependentes econômicos e pessoas que integrem o núcleo de convivência habitual de indivíduos com comportamento de jogo problemático, quando diretamente afetados por suas consequências econômicas, patrimoniais, sociais, psicológicas ou familiares;
- VII - pessoas beneficiárias de programas públicos de transferência de renda, pessoas inscritas em cadastros de inadimplência, pessoas em processo de renegociação de dívidas ou em situação de vulnerabilidade econômica reconhecida na forma do regulamento; e
- VIII – outras pessoas definidas em regulamento em razão de especial suscetibilidade aos danos associados à atividade de apostas.

*Parágrafo único.* A interpretação e a aplicação desta Seção observarão os princípios da proteção integral, da prevenção, da precaução, da redução de danos, da dignidade da pessoa humana, da proteção do consumidor e da proteção da economia familiar.

**Art. 17-G.** É vedado ao agente operador, direta ou indiretamente:

- I – direcionar comunicação, oferta, estímulo, ação promocional ou qualquer forma de abordagem comercial a crianças e adolescentes;
- II – utilizar linguagem, estética, personagens, mascotes, elementos visuais, trilhas, referências culturais ou estratégias de segmentação que atraiam ou alcancem, de modo relevante, crianças e adolescentes;
- III – utilizar dados pessoais de pessoas autoexcluídas, em tratamento ou recuperação por transtorno do jogo, ou que tenham solicitado bloqueio de marketing, para fins de direcionamento publicitário, reativação comercial ou estímulo à aposta;





## SENADO FEDERAL

IV – enviar comunicações individualizadas, repetitivas ou intrusivas a pessoas com indícios de comportamento de risco, com a finalidade de incentivar a realização ou a retomada de apostas;

V – adotar práticas, mecanismos ou arquiteturas de escolha que induzam, manipulem ou dificultem a tomada de decisão consciente do usuário, especialmente aquelas destinadas a estimular a recuperação de perdas, a intensificação impulsiva de apostas, a permanência prolongada na plataforma ou a retomada do comportamento de aposta após manifestação de intenção de parada;

VI – utilizar comportamento de risco, histórico de perdas, endividamento, vulnerabilidade econômica, redução de frequência de aposta, tentativa de pausa, sofrimento psíquico, bloqueio de marketing ou manifestação de intenção de parar como critério para direcionamento de ofertas, bônus, mensagens promocionais, notificações, vantagens ou estímulos à retomada da aposta;

VII – oferecer, facilitar ou intermediar qualquer forma de crédito, financiamento, adiantamento ou antecipação de recursos vinculados, direta ou indiretamente, à realização de apostas;

VIII - utilizar algoritmos, modelos preditivos, segmentação comportamental ou sistemas automatizados que tenham por finalidade ou efeito identificar momentos de maior vulnerabilidade, perdas recentes, compulsão, tentativa de pausa, endividamento ou sofrimento psíquico para direcionar estímulos, bônus, notificações, ofertas ou mecanismos de retenção; e

IX - oferecer, facilitar, intermediar ou aceitar apostas realizadas mediante crédito, empréstimo, financiamento, adiantamento, cheque especial, cartão de crédito, crédito rotativo, antecipação salarial, antecipação de benefício social ou qualquer modalidade que permita apostar com recursos não imediatamente disponíveis como saldo próprio do usuário.

**Art. 17-H.** Os agentes operadores autorizados deverão adotar mecanismos permanentes, acessíveis e eficazes de proteção de grupos vulneráveis, inclusive:

I – verificação etária e controle de acesso aptos a impedir a participação de menores de 18 (dezoito) anos;

II – ferramenta de autoexclusão, de bloqueio temporário e de bloqueio definitivo, de uso simples, imediato e gratuito;

III – ferramenta de bloqueio integral de comunicações promocionais e mercadológicas;





## SENADO FEDERAL

IV – mecanismos de limitação voluntária de tempo de uso, frequência, depósito, perda e movimentação financeira;

V – alertas permanentes, ostensivos e de fácil compreensão sobre os riscos do jogo compulsivo, do endividamento e da perda patrimonial;

VI – disponibilização ostensiva de informações sobre canais públicos e privados de orientação, prevenção e cuidado em saúde mental;

VII – disponibilização ao usuário, de forma clara e atualizada, de informações sobre seu comportamento de aposta, incluindo valores apostados, perdas acumuladas, tempo de uso e frequência.

§ 1º Os mecanismos previstos neste artigo deverão permanecer disponíveis de forma contínua, com acesso facilitado, vedada a adoção de obstáculos artificiais, fluxos excessivamente complexos ou recursos de desestímulo ao seu acionamento.

§ 2º A autoexclusão deverá produzir efeitos sobre todos os operadores autorizados, na forma do regulamento, vedada a reativação da conta, o envio de comunicação promocional, a concessão de bônus ou a oferta de vantagens durante o período de bloqueio.

§ 3º Regulamento disporá sobre os parâmetros mínimos de usabilidade, acessibilidade, transparência e efetividade dos mecanismos de proteção previstos neste artigo.” (NR)

## CAPÍTULO IV DA CLASSIFICAÇÃO DE RISCOS E DA PROTEÇÃO À SAÚDE MENTAL

**Art. 4º** A Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, passa a vigorar acrescida da seguinte Seção IV no Capítulo V, com a seguinte redação:

### "Seção IV

#### Da Classificação de Risco dos Eventos e Objetos das Apostas de Quota Fixa e Jogos Online

**Art. 17-I.** Os eventos e objetos das apostas de quota fixa e jogos online de que trata esta Lei serão obrigatoriamente avaliados e classificados, previamente à sua oferta ao público e independentemente de sua natureza, quanto ao seu grau de risco à saúde pública.





## SENADO FEDERAL

§ 1º A oferta ao público fica condicionada à prévia apreciação e aprovação da análise de risco pelo Ministério da Saúde, na forma do regulamento, sem prejuízo das competências regulatórias e da autorização para funcionamento exercidas pelo Ministério da Fazenda.

§ 2º A avaliação preliminar de que trata este artigo será realizada pelo agente operador, segundo metodologia, parâmetros e diretrizes fixados pelo Ministério da Saúde, e ficará sujeita à aprovação deste, na forma do regulamento.

§ 3º O agente operador deverá manter, em meio auditável e por prazo definido em regulamento, registro e documentação técnica da avaliação preliminar realizada, para fins de responsabilização, prestação de contas e fiscalização, especialmente nas hipóteses em que o evento ou objeto não for classificado como de risco excessivo.

§ 4º O Ministério da Saúde poderá, mediante decisão fundamentada e notificação prévia ao agente operador:

- I – determinar a reclassificação do evento ou objeto, inclusive de ofício;
- II – exigir a realização de avaliação de impacto regulatório complementar, inclusive enquanto perdurar investigação em curso;
- III – determinar a suspensão ou a proibição da exploração comercial do evento ou objeto como aposta de quota fixa, enquanto pendente a reclassificação ou a avaliação.

§ 5º Reclassificado o evento ou objeto como de risco alto, aplicam-se as medidas de mitigação previstas no art. 17-I; reclassificado como de risco excessivo, ou identificado pela autoridade competente, ou confirmado em processo de avaliação regulatória, o seu enquadramento nas hipóteses do art. 17-K, aplicam-se integralmente as vedações do art. 17-M e as obrigações do art. 17-N.

§ 6º Os eventos e objetos atualmente ofertados ao público como apostas de quota fixa deverão ser submetidos à avaliação prevista neste artigo no prazo de até 6 (seis) meses, contado da publicação desta Lei, priorizando-se aqueles diversos de eventos esportivos reais e os exclusivamente virtuais.

§ 7º Descumprido o prazo previsto no § 6º deste artigo, fica suspensa, de pleno direito, a oferta ao público dos eventos e objetos pendentes de avaliação, até a sua finalização pelo Ministério da Saúde.

§ 8º A constatação de avaliação preliminar fraudulenta, incompleta ou inverídica sujeita o agente operador às sanções previstas nesta Lei, sem prejuízo da imediata adoção das medidas regulatórias e de governança correspondentes ao grau de risco efetivamente identificado.





## SENADO FEDERAL

§ 9º O Ministério da Saúde e o Ministério da Fazenda atuarão, na execução desta Seção, na forma do regulamento.

**Art. 17-J.** Para os fins desta Lei, consideram-se de risco alto os eventos e objetos de apostas de quota fixa que apresentem, alternativa ou cumulativamente, ao menos uma das seguintes características:

I – estejam vinculados a eventos virtuais que apresentem características de risco nos termos desta Lei;

II – sejam diversos dos eventos esportivos reais e verificáveis e não se enquadrem nas hipóteses previstas no art. 17-K; ou

III – apresentem, em razão de suas características de oferta, design ou operação, impacto significativo nas condições de saúde, de sociabilidade, de segurança financeira e de proteção social dos usuários, nos termos dos critérios técnicos definidos no art. 17-L.

*Parágrafo único.* O Ministério da Saúde poderá estabelecer, por regulamento, critérios técnicos complementares, observados o princípio da proteção da saúde pública e a evolução tecnológica dos produtos.

**Art. 17-K.** Para os fins desta Lei, consideram-se de risco excessivo os eventos e objetos de apostas de quota fixa que apresentem, alternativa ou cumulativamente, ao menos uma das seguintes características:

I – resultado determinado, predominantemente, por evento aleatório, simulação computacional ou gerador randômico de números, sem vinculação efetiva a evento real, externo e verificável;

II – ciclos contínuos, repetitivos e de alta frequência de apostas, jogadas ou rodadas, com resolução imediata ou em intervalo reduzido de tempo;

III – emprego de estímulos visuais, sonoros, hápticos ou de mecânicas de recompensa variável, intermitente ou de quase-acerto (*near miss*), bem como de quaisquer elementos de design comportamental destinados a prolongar o tempo de uso, a intensificar o engajamento ou a reduzir a percepção de risco pelo usuário;

IV – operação por meio de sistemas automatizados de oferta contínua, incluindo, exemplificativamente, jogos de roleta, de caça-níqueis (*slots*), de colisão (*crash games*), de cartas de resolução automatizada, esportes virtuais simulados e quaisquer produtos equivalentes, independentemente da denominação comercial adotada.

§ 1º A vinculação meramente formal a evento real, esportivo ou de outra natureza, quando o resultado da aposta não for efetiva e majoritariamente determinado por esse evento, não afasta o enquadramento previsto neste artigo.





## SENADO FEDERAL

§ 2º A classificação de que trata este artigo independe da denominação comercial, da categorização formal do produto, da estratégia tecnológica de oferta ou da forma de licenciamento, e prevalece sobre o resultado da avaliação preliminar realizada pelo agente operador, nos termos do art. 17-I.

§ 3º Os produtos enquadrados neste artigo são considerados, para fins regulatórios, produtos de risco excessivo à saúde pública, sujeitando-se às vedações do art. 17-M e às obrigações do art. 17-N, sem prejuízo das demais sanções previstas nesta Lei, sendo proibida a sua oferta ao público.

**Art. 17-L.** Aos eventos e objetos classificados como de risco alto aplicam-se medidas de mitigação de risco e de redução de danos, proporcionais ao grau de risco identificado, compreendendo, entre outras:

- I – limites mais restritivos de frequência, de valor e de duração das apostas;
- II – restrições qualificadas à comunicação mercadológica e ao patrocínio relativos a esses eventos e objetos;
- III – obrigações específicas de transparência ao usuário quanto a probabilidades, volatilidade, perdas acumuladas e tempo de uso;
- IV – protocolos reforçados de identificação de comportamento de risco e de intervenção progressiva;
- V – mecanismos qualificados de pausa, autoexclusão e bloqueio temporário.

*Parágrafo único.* As medidas de que trata o caput serão disciplinadas em regulamento do Ministério da Saúde, sem prejuízo das demais obrigações previstas nesta Lei.

**Art. 17-M.** É vedada, em todo o território nacional, a exploração, oferta, disponibilização ou operação de eventos e objetos classificados como de risco excessivo, ainda que sob a forma de apostas de quota fixa ou qualquer outra modalidade.

§ 1º A vedação de que trata o *caput* inclui:

- I – a disponibilização direta por agentes operadores autorizados;
- II – a intermediação, hospedagem, distribuição ou facilitação de acesso por plataformas digitais, provedores de aplicação ou terceiros;
- III – a promoção, divulgação ou recomendação, por qualquer meio, inclusive por afiliados, influenciadores ou conteúdos patrocinados;





## SENADO FEDERAL

IV – a disponibilização por meio de aplicações móveis, sítios eletrônicos, interfaces digitais, dispositivos eletrônicos ou quaisquer meios tecnológicos equivalentes.

§ 2º Considera-se infração a manutenção de funcionalidades, interfaces ou sistemas que reproduzam, simulem ou viabilizem, ainda que parcialmente, as mecânicas descritas no art. 17-I.

§ 3º O disposto neste artigo aplica-se independentemente da denominação comercial, da classificação formal do produto ou da estratégia tecnológica utilizada para sua oferta.

§ 4º A vedação prevista neste artigo prevalece sobre qualquer autorização ou licença previamente concedida.

§ 5º O disposto neste artigo aplica-se inclusive a operadores sediados no exterior que disponibilizem acesso a usuários localizados no território nacional.

§ 6º A vedação prevista neste artigo não gera direito à indenização ou compensação por investimentos realizados em atividades posteriormente enquadradas como de risco excessivo.

**Art. 17-N.** Os agentes operadores autorizados deverão adotar medidas técnicas para impedir o acesso, a oferta ou a simulação de eventos e objetos classificados como de risco excessivo em suas plataformas, inclusive quando disponibilizados por terceiros, sob pena de responsabilização solidária.

*Parágrafo único.* O descumprimento do disposto neste artigo sujeita o infrator às sanções previstas nesta Lei." (NR)

## CAPÍTULO V DAS OBRIGAÇÕES DE SAÚDE PÚBLICA

**Art. 5º** Sem prejuízo das obrigações previstas na Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, e nas demais disposições desta Lei, os agentes operadores de apostas online autorizados a funcionar no Brasil ficam sujeitos a obrigações de mitigação de risco, cooperação institucional e





## SENADO FEDERAL

financiamento de ações de saúde pública destinadas à prevenção e ao tratamento do transtorno do jogo.

§1º Para fins de mitigação de risco no ambiente das plataformas, os operadores deverão:

I – incluir, em todas as comunicações institucionais e nas plataformas digitais de apostas, alertas permanentes, visíveis e de fácil compreensão sobre os riscos do jogo compulsivo, do endividamento e da perda patrimonial, em modelo semelhante ao adotado em políticas de controle do tabaco previstas na Lei nº 9.294/1996;

II – implementar mecanismos técnicos de autoexclusão voluntária, bem como limites configuráveis de depósito, de perda e de tempo de jogo, assegurando sua plena funcionalidade, acessibilidade e gratuidade;

III – vedar qualquer mecanismo que permita ao apostador apostar com recursos que não dispõe no momento da aposta, incluindo oferta, facilitação ou intermediação de qualquer forma de crédito, financiamento, adiantamento ou antecipação de recursos vinculados, direta ou indiretamente, à realização das apostas;

IV – disponibilizar ao usuário, de forma clara, acessível e atualizada, informações sobre seu comportamento de aposta, incluindo valores apostados, perdas acumuladas, tempo de uso e frequência;

V – adotar protocolos proporcionais e auditáveis de identificação de comportamento de risco e de intervenção progressiva, incluindo alertas automatizados, alertas reforçados, pausas obrigatórias e restrições temporárias de acesso, nos termos do regulamento;

VI – abster-se de adotar práticas, mecanismos ou arquiteturas de escolha que induzam, manipulem ou dificultem a tomada de decisão consciente do usuário, especialmente aquelas destinadas a estimular a recuperação de perdas, a intensificação impulsiva de apostas ou a permanência prolongada na plataforma.

§2º Para fins de cooperação institucional e monitoramento em saúde pública, os operadores deverão:





## SENADO FEDERAL

I – fornecer, semestralmente, ao Ministério da Saúde e ao órgão regulador, dados anonimizados sobre padrões de uso das plataformas, incluindo indicadores de comportamento compulsivo, para fins de monitoramento epidemiológico;

II – disponibilizar em suas plataformas acesso facilitado a canais públicos de orientação e apoio a pessoas com sinais de dependência em jogos;

III – cooperar com o poder público na implementação de sistemas nacionais de autoexclusão e proteção ao usuário.

§ 3º O descumprimento das obrigações previstas neste artigo sujeita o operador às sanções do Capítulo VI desta Lei, sem prejuízo da responsabilidade civil por danos à saúde dos apostadores.

### **Art. 6º** O Poder Executivo Federal deverá:

I – promover a elaboração ou atualização de protocolo clínico e diretriz terapêutica para o transtorno do jogo no âmbito do SUS, observados os procedimentos e instâncias técnicas competentes;

II – incluir o transtorno do jogo nos programas de capacitação de profissionais de saúde, especialmente no âmbito da atenção básica e da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS);

III – integrar o monitoramento do transtorno do jogo e dos comportamentos de risco associados às apostas online aos sistemas nacionais de informação em saúde e vigilância epidemiológica existentes, assegurada a produção de indicadores específicos;

IV – publicar relatório anual sobre o impacto das apostas online nos indicadores de saúde mental, endividamento familiar e demanda por serviços de saúde e assistência social;

V - disponibilizar, em sítio eletrônico oficial, lista dos agentes operadores de apostas autorizados, com seus canais digitais oficiais;

VI – disponibilizar, em sítio eletrônico oficial, orientações para familiares e pessoas próximas de indivíduos com comportamento de jogo





## SENADO FEDERAL

problemático, com informações sobre sinais de transtorno do jogo, prevenção ao superendividamento, proteção patrimonial mínima, acesso a tratamento e medidas de apoio psicossocial.

§ 1º As ações descritas nos incisos I, II e V deste artigo deverão ser implementadas no prazo de 180 (cento e oitenta) dias após a publicação desta Lei.

§ 2º A integração de dados prevista no inciso III deverá ser realizada no prazo de 360 (trezentos e sessenta) após a publicação desta Lei.

### **CAPÍTULO VI DAS SANÇÕES**

**Art. 7º** O descumprimento das disposições desta Lei sujeita os infratores às seguintes penalidades, aplicáveis de forma isolada ou cumulativa, a critério da autoridade competente, observados a gravidade da infração, o grau de risco ou dano causado, a vantagem auferida, a capacidade econômica do infrator, a reincidência, a cooperação com a fiscalização, a adoção de medidas corretivas e o impacto sobre crianças, adolescentes, pessoas em situação de adicção, superendividados, pessoas em sofrimento psíquico ou famílias vulneráveis:

I – advertência formal, com determinação de cessação imediata da conduta infratora;

II – multa de R\$ 100.000,00 (cem mil reais) a R\$ 50.000.000,00 (cinquenta milhões de reais) por infração, considerando a capacidade econômica do infrator, o alcance da publicidade, a vantagem auferida, o dano potencial ou efetivo, a adoção de medidas corretivas e a reincidência;

III – determinação de retirada imediata, bloqueio ou cessação imediata do conteúdo ilícito de todos os canais de veiculação mediante notificação específica;

IV – suspensão temporária da autorização para operar apostas no Brasil, pelo prazo de 30 (trinta) a 365 (trezentos e sessenta e cinco) dias nos casos de infração grave, reincidência, descumprimento de determinações da autoridade competente, exploração de grupos





## SENADO FEDERAL

vulneráveis, reativação comercial de pessoa em situação de risco ou violação reiterada de medidas de proteção à saúde mental, à economia familiar e à pessoa em situação de adicção;

V – cassação definitiva da autorização para operar apostas no Brasil, nos casos de reincidência qualificada, infração dolosa de especial gravidade, exploração deliberada de grupos vulneráveis ou descumprimento reiterado de medidas de proteção à saúde mental e à economia familiar;

VI – proibição, pelo prazo de até 10 (dez) anos, de obter nova autorização de operação de apostas no território nacional.

§ 1º As multas previstas no inciso II serão agravadas em dobro nos casos de reincidência ou de infrações que tenham como público atingido predominantemente crianças, adolescentes, pessoas em tratamento por transtorno do jogo ou demais grupos vulneráveis.

§ 2º Na dosimetria das sanções, a autoridade competente poderá considerar como circunstâncias atenuantes a cessação imediata da conduta, a cooperação efetiva com a fiscalização, a adoção espontânea de medidas de reparação, a comunicação voluntária da irregularidade e a implementação de mecanismos adicionais de proteção ao usuário e à economia familiar.

§ 3º As plataformas digitais de intermediação, incluindo redes sociais, serviços de streaming e motores de busca, que veicularem publicidade de apostas em desconformidade com esta Lei, serão solidariamente responsáveis pela infração, sujeitando-se às mesmas penalidades quando veicularem, comercializarem, impulsionarem, monetizarem ou intermediarem publicidade de apostas em desconformidade com esta Lei, ou quando, após notificação específica, fundamentada e individualizada da autoridade competente, deixarem de adotar as providências tecnicamente cabíveis para remoção ou bloqueio do conteúdo irregular no prazo regulamentar.

§ 4º A pessoa física, incluindo influenciadores digitais, atletas, artistas, celebridades comunicadores, *tipsters*, afiliados ou produtores de conteúdo, que veicular, recomendar, promover, intermediar ou monetizar publicidade de apostas, que veicular publicidade de apostas em desacordo com esta Lei, sujeita-se à multa de R\$ 10.000,00 (dez mil reais) a R\$





## SENADO FEDERAL

5.000.000,00 (cinco milhões de reais) por infração, , observado o grau de participação, a capacidade econômica, o alcance da divulgação, a vantagem auferida e o impacto sobre grupos vulneráveis.

§ 5º O produto das multas arrecadadas nos termos deste artigo será destinado ao Fundo Nacional de Saúde, vinculado ao custeio de ações de prevenção, diagnóstico e tratamento do transtorno do jogo patológico, de prevenção ao suicídio, de atenção à saúde mental, de educação financeira e de proteção da economia familiar, na forma do regulamento.

**Art. 8º** A fiscalização e a aplicação das penalidades previstas nesta Lei caberão ao Poder Executivo.

### **CAPÍTULO VII DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS**

**Art. 9º** O Poder Executivo regulamentará esta Lei, estabelecendo, entre outros aspectos:

I – os critérios para caracterização da publicidade direta e indireta de apostas online, inclusive no ambiente digital;

II – os requisitos técnicos para os mecanismos de autoexclusão, bloqueio e controle de jogo responsável;

III – os indicadores de monitoramento do impacto das apostas online na saúde pública e no endividamento das famílias;

IV – os procedimentos de fiscalização, notificação e aplicação das sanções previstas nesta Lei, inclusive no ambiente digital;

V – os critérios e prazos para atuação das plataformas digitais na remoção ou bloqueio de publicidade em desconformidade com esta Lei.

**Art. 10.** Os agentes operadores e demais sujeitos alcançados por esta Lei terão o prazo máximo de 90 (noventa) dias, contado da data de entrada em vigor desta Lei, para cessar integralmente a oferta, disponibilização ou exploração de jogos online de alto risco, nos termos do art. 17-M desta Lei.





## SENADO FEDERAL

*Parágrafo único.* O descumprimento do disposto no caput sujeita o infrator às sanções previstas nesta Lei, incluindo suspensão das atividades e cassação da autorização.

**Art. 11.** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

### JUSTIFICAÇÃO

O Brasil atravessa uma crise silenciosa de saúde pública. Desde a regulamentação das apostas de quota fixa pela Lei nº 14.790/2023, o país assistiu a uma explosão sem precedentes no mercado de apostas eletrônicas, acompanhada de uma avalanche de publicidade que dominou todos os espaços de comunicação: a televisão aberta, as redes sociais, as camisas de times de futebol, as plataformas de streaming e até os perfis de influenciadores digitais seguidos por milhares de brasileiros, inclusive por crianças e adolescentes.

Embora iniciativas recentes de autorregulação tenham sido adotadas pelo setor, sob coordenação do Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (CONAR), tais medidas mostram-se insuficientes diante da magnitude dos impactos sanitários, sociais e econômicos associados à expansão das apostas online no país. As regras vigentes concentram-se em parâmetros formais de publicidade responsável, mas não enfrentam o problema estrutural da exposição contínua e disseminada da população a estímulos comerciais que incentivam o comportamento de aposta, inclusive entre pessoas vulneráveis, endividadas ou em situação de sofrimento psíquico.

Além disso, o modelo de autorregulação não impõe restrições efetivas à presença das marcas em patrocínios esportivos, à atuação de influenciadores digitais nem à difusão permanente de conteúdos promocionais em ambientes digitais. Como resultado, observa-se um processo crescente de normalização social das apostas, com impactos diretos sobre a saúde mental, o endividamento das famílias e a demanda por políticas públicas de assistência, cuidado e proteção social.





## SENADO FEDERAL

Nesse contexto, torna-se necessário superar a abordagem que trata as apostas como um produto comercial ordinário. Trata-se, na realidade, de um produto de risco, com potencial significativo de gerar danos à saúde mental e ao bem-estar da população, exigindo, portanto, resposta regulatória compatível com sua natureza. Importa destacar que a presente proposta não implica a proibição da atividade econômica de apostas de forma geral, mas estabelece limites proporcionais e diferenciados conforme o nível de risco dos produtos ofertados, em linha com o dever do Estado de proteção da saúde pública e do consumidor.

Importa destacar que a presente proposta não implica a proibição da atividade econômica de apostas de forma geral, mas estabelece limites proporcionais e diferenciados conforme o nível de risco dos produtos ofertados, em linha com o dever do Estado de proteção da saúde pública, do consumidor, da pessoa em situação de adicção, de crianças e adolescentes, dos superendividados e das famílias brasileiras.

O drama das apostas digitais não pode ser tratado apenas como questão de mercado, arrecadação ou entretenimento. Por trás dos números existem pessoas em sofrimento, famílias endividadas, jovens capturados por promessas de dinheiro fácil, trabalhadores que perdem a renda do mês, mães e pais que veem desaparecer recursos essenciais da casa e indivíduos que, em situação de adicção, ansiedade, depressão ou desespero financeiro, são estimulados a continuar apostando justamente quando mais precisam parar.

A pessoa em situação de adicção não se encontra em plena igualdade de condições diante de plataformas desenhadas para estimular repetição, urgência, recuperação de perdas e permanência prolongada. Por isso, a resposta legislativa não pode se limitar a advertências genéricas. É necessário impedir a publicidade predatória, a reativação comercial de vulneráveis, os bônus de retorno, os mecanismos de retenção e a exploração econômica do sofrimento humano.

Para além da publicidade, é fundamental reconhecer que nem todos os produtos de apostas apresentam o mesmo nível de risco. Parte relevante do crescimento recente do setor está associada à disseminação de jogos digitais de alta intensidade, caracterizados por ciclos contínuos,





## SENADO FEDERAL

alta frequência de uso e resolução imediata de resultados. Esses produtos são estruturados para maximizar o engajamento do usuário, por meio de mecanismos comportamentais como recompensas intermitentes, reforço variável e eventos de “quase-acerto”, amplamente reconhecidos na literatura científica como fatores que aumentam o risco de dependência.

Diferentemente das apostas baseadas em eventos reais, esses jogos operam a partir de algoritmos e geradores randômicos, permitindo repetição indefinida e consumo intensivo em curtos períodos de tempo. Evidências internacionais indicam que tais características elevam significativamente o risco de desenvolvimento de transtornos relacionados ao jogo, com impactos mais rápidos e mais severos sobre a saúde mental, o endividamento e a estabilidade das famílias.

A experiência recente demonstra que o problema não está apenas na decisão individual de apostar, mas também na forma como determinadas plataformas são desenhadas para prolongar a permanência do usuário, estimular apostas sucessivas, explorar perdas recentes, oferecer recompensas intermitentes e dificultar a interrupção do comportamento de jogo. A proteção da população exige, portanto, que a regulação alcance não apenas a publicidade externa, mas também a arquitetura digital interna dos produtos de aposta, especialmente quando estruturada para aumentar o engajamento compulsivo e reduzir a capacidade de decisão consciente do usuário.

Diante desse cenário, a presente proposta introduz uma distinção regulatória entre modalidades de menor e maior risco sanitário, classificando determinados jogos digitais como produtos de alto risco à saúde pública e estabelecendo restrições à sua oferta. Trata-se de medida proporcional, alinhada às melhores práticas internacionais de regulação de produtos nocivos, nas quais o foco recai não apenas sobre a comunicação, mas também sobre as características intrínsecas do produto que ampliam seu potencial de dano.

A proposta dialoga com experiências já consolidadas no ordenamento jurídico brasileiro no enfrentamento de produtos com impactos negativos à saúde pública, como o tabaco e o álcool. Nesses casos, o Estado reconheceu a necessidade de limitar práticas publicitárias e





## SENADO FEDERAL

estabelecer restrições proporcionais à proteção da saúde coletiva, especialmente de grupos vulneráveis. No caso das apostas online, a necessidade de intervenção é ainda mais sensível, considerando a rapidez com que os danos podem se manifestar.

Diferentemente de outros produtos de risco, cujos efeitos adversos frequentemente se acumulam ao longo de anos ou décadas, o transtorno do jogo pode evoluir rapidamente para situações de endividamento severo, perda de patrimônio, ruptura de vínculos sociais e agravamento de quadros de ansiedade e depressão. Em muitos casos, esses efeitos se materializam em poucos meses, com impactos profundos sobre a estrutura econômica e emocional das famílias, sendo também associados ao aumento do risco de ideação e tentativa de suicídio.

A proteção da família constitui eixo central da presente proposta. O dano decorrente da aposta compulsiva não se limita ao indivíduo que aposta. Em muitos casos, alcança cônjuges, companheiros, filhos, dependentes econômicos e demais integrantes do núcleo familiar, que passam a suportar os efeitos do endividamento, da ocultação de perdas, da dilapidação patrimonial, da instabilidade emocional e da ruptura da confiança doméstica. Por essa razão, a regulação das apostas digitais deve considerar não apenas a liberdade individual do apostador adulto, mas também as externalidades concretas impostas à economia familiar e à saúde mental das pessoas que convivem com o comportamento de jogo problemático.

A literatura científica reforça esse diagnóstico. Estudos recentes indicam que a exposição à publicidade e às estratégias de marketing do setor está diretamente associada ao aumento da intenção e da prática de apostas, contribuindo para comportamentos de maior risco, especialmente entre jovens e indivíduos em situação de vulnerabilidade.

No Brasil, esse cenário é agravado por dinâmicas de desinformação no ambiente digital. Análises empíricas indicam que conteúdos promocionais frequentemente apresentam as apostas como alternativa de renda ou solução financeira, reforçando narrativas de “dinheiro fácil” e ocultando os riscos associados ao endividamento, ao transtorno do jogo e ao sofrimento familiar. Expressões como “renda





## SENADO FEDERAL

extra”, “lucro certo”, “sinais”, “grupo VIP”, “método garantido”, “recuperação de perdas” ou “ganhe dinheiro assistindo jogo” funcionam como instrumentos de indução, especialmente sobre pessoas economicamente vulneráveis ou já endividadas.

Por essa razão, a presente proposta veda não apenas a publicidade ostensiva, mas também a linguagem promocional destinada a apresentar a aposta como atividade segura, fonte de renda, solução financeira, oportunidade de lucro, forma de recuperação de prejuízo ou vantagem econômica previsível. O objetivo é impedir que a publicidade transforme vulnerabilidade econômica em oportunidade de captura comercial.

Também se mostra indispensável enfrentar o papel dos influenciadores digitais, afiliados, *tipsters*, celebridades, atletas e produtores de conteúdo. A difusão de apostas por pessoas com audiência pública relevante reduz a percepção de risco, confere aparência de legitimidade à atividade e alcança públicos especialmente sensíveis, inclusive adolescentes e jovens adultos. A publicidade disfarçada, os links de afiliados, os cupons promocionais, os grupos de sinais e a divulgação seletiva de ganhos compõem um ecossistema de incentivo permanente ao jogo.

A proposta também estabelece limites à atuação das plataformas digitais e intermediários de mídia, com o cuidado de preservar a distinção entre publicidade comercial irregular e conteúdo jornalístico, acadêmico, parlamentar, artístico ou opinativo. A intenção não é restringir o debate público sobre apostas, mas impedir a circulação de comunicação mercadológica destinada a estimular, reativar, fidelizar ou intensificar o comportamento de aposta em desacordo com a legislação.

Outro eixo essencial da proposta é a criação de mecanismos de proteção efetiva aos usuários em risco. Alertas genéricos e mensagens padronizadas de “jogo responsável” não são suficientes quando a pessoa já apresenta comportamento compulsivo, perda crítica, superendividamento, sofrimento psíquico ou tentativa reiterada de recuperação de perdas. Nessas hipóteses, a atuação regulatória deve exigir medidas concretas de contenção, como pausa obrigatória, bloqueio temporário, limitação de





## SENADO FEDERAL

depósito e perda, bloqueio de marketing e interrupção de comunicações promocionais.

A proposta também prevê o fortalecimento da autoexclusão e do bloqueio de marketing. A autoexclusão isolada por plataforma revela-se insuficiente quando o usuário pode migrar imediatamente para outro operador. Por isso, a criação de mecanismos nacionais ou interoperáveis de proteção é indispensável para impedir que a pessoa em adicção continue sendo estimulada por diferentes plataformas ou redirecionada para novos ambientes de aposta.

A proteção contra o endividamento também exige medidas específicas. Não é admissível que a atividade de apostas seja financiada por crédito, empréstimos, cheque especial, cartão de crédito, crédito rotativo, antecipação salarial, antecipação de benefício social ou qualquer modalidade que permita apostar com recursos que o usuário não possui. A aposta com crédito amplia o risco de superendividamento, compromete a renda familiar e agrava o ciclo de perdas, ocultação e desespero financeiro.

A presente proposta reconhece, ainda, que o Estado precisa dispor de dados adequados para compreender a dimensão sanitária, social e econômica do problema. Por isso, prevê o encaminhamento de dados agregados e anonimizados ao Ministério da Fazenda e ao Ministério da Saúde, abrangendo autoexclusões, bloqueios, pausas, alertas emitidos, intervenções realizadas, perdas acumuladas por faixas de valor, padrões de risco, comunicações promocionais bloqueadas e indicadores relacionados a comportamento compulsivo, sofrimento psíquico, superendividamento e risco de autolesão.

Esse monitoramento é essencial para que o Poder Público deixe de atuar apenas de forma reativa e passe a formular políticas públicas baseadas em evidências, com integração entre regulação econômica, defesa do consumidor, saúde mental, assistência social e prevenção ao superendividamento. O transtorno do jogo não pode ser invisível para o Sistema Único de Saúde, para a rede de assistência social ou para os órgãos de proteção do consumidor.





## SENADO FEDERAL

Os dados disponíveis evidenciam a dimensão do problema. Estimativas recentes apontam que os danos associados às apostas geram um custo social anual de aproximadamente R\$ 38,8 bilhões no Brasil, dos quais mais de R\$ 30 bilhões estão relacionados a impactos na saúde, incluindo depressão, perda de qualidade de vida e suicídio. Ao mesmo tempo, cerca de 12,8 milhões de brasileiros encontram-se em situação de risco em relação ao comportamento de apostas.

Esse quadro revela uma clara assimetria entre os benefícios arrecadatários e os custos sociais da atividade. Enquanto o setor gera receitas relevantes no curto prazo, seus efeitos negativos são amplamente absorvidos pelo Sistema Único de Saúde (SUS), pela rede de assistência social e pelas famílias brasileiras.

Diante dessa realidade, a presente proposta não se limita a restringir a publicidade das apostas, mas enfrenta também aspectos estruturais do mercado que contribuem para a intensificação dos danos associados ao jogo. Ao distinguir produtos de maior risco e estabelecer restrições proporcionais à sua oferta, o projeto alinha a regulação brasileira a uma abordagem de saúde pública, priorizando a proteção das famílias, a redução de danos e a sustentabilidade do sistema de saúde frente ao crescimento acelerado do setor.

Embora existam proposições legislativas voltadas à restrição da publicidade e do patrocínio de apostas, a presente proposta adota abordagem mais abrangente, orientada pela proteção da saúde mental, da economia familiar, da pessoa em situação de adicção e de grupos vulneráveis. O texto não se limita à comunicação mercadológica, mas enfrenta também mecanismos de indução comportamental, produtos digitais de alto risco, bloqueio de marketing, autoexclusão, protocolos de intervenção, monitoramento epidemiológico e deveres de cooperação com políticas públicas de saúde e proteção do consumidor.

A medida é, portanto, necessária, adequada e proporcional. Necessária, porque a autorregulação e as regras atualmente existentes não têm sido suficientes para conter a expansão da publicidade predatória e dos danos associados às apostas online. Adequada, porque atua diretamente sobre os fatores que ampliam o risco de vício, endividamento e sofrimento





## SENADO FEDERAL

psíquico. Proporcional, porque não proíbe genericamente a atividade autorizada, mas limita práticas de maior risco, especialmente aquelas voltadas à captação, retenção, reativação e exploração de usuários vulneráveis.

O Estado não pode permitir que a vulnerabilidade humana seja convertida em modelo de negócio. A pessoa em adicção não é consumidor comum. A família endividada não pode ser tratada como dano colateral aceitável. A publicidade que vende aposta como esperança econômica, entretenimento inofensivo ou caminho de renda precisa ser reconhecida como publicidade predatória de produto de risco.

Por essas razões, a aprovação do presente projeto representa medida indispensável para proteger a saúde mental, a dignidade da pessoa humana, a economia familiar, os consumidores vulneráveis e a sociedade brasileira diante dos impactos crescentes das apostas digitais.

Sala das Sessões,

Senadora DAMARES ALVES



# LEGISLAÇÃO CITADA

- Lei nº 9.294, de 15 de Julho de 1996 - Lei Antifumo; Lei Murad; Lei Antitabagismo - 9294/96

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1996;9294>

- Lei nº 14.790, de 29 de Dezembro de 2023 - LEI-14790-2023-12-29 - 14790/23

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2023;14790>

- art17-1

- art23\_par3

- art23\_par4

- art29