



SENADO FEDERAL

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E CIDADANIA

PAUTA DA 22ª REUNIÃO

(2ª Sessão Legislativa Ordinária da 57ª Legislatura)

19/06/2024

QUARTA-FEIRA

Após a 21ª Reunião Ordinária

Presidente: Senador Davi Alcolumbre

Vice-Presidente: Senador Marcos Rogério



Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania

**22ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA, DA 2ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA
DA 57ª LEGISLATURA, A REALIZAR-SE EM 19/06/2024.**

22ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA

quarta-feira, Após a 21ª Reunião Ordinária

SUMÁRIO

ITEM	PROPOSIÇÃO	RELATOR (A)	PÁGINA
1	PL 2234/2022 - Não Terminativo -	SENADOR IRAJÁ	9

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E CIDADANIA - CCJ

PRESIDENTE: Senador Davi Alcolumbre

VICE-PRESIDENTE: Senador Marcos Rogério

(27 titulares e 27 suplentes)

TITULARES		SUPLENTE
Bloco Parlamentar Democracia(MDB, UNIÃO)		
Davi Alcolumbre(UNIÃO)(2)	AP 3303-6717 / 6720	1 Veneziano Vital do Rêgo(MDB)(2)(5) PB 3303-2252 / 2481
Sergio Moro(UNIÃO)(2)	PR 3303-6202	2 Professora Dorinha Seabra(UNIÃO)(77)(2)(5)(28)(58)(38)(31)(30) TO 3303-5990 / 5995 / 5900
Marcio Bittar(UNIÃO)(67)(76)(2)(28)(30)(56)(51)	AC 3303-2115 / 2119 / 1652	3 Alan Rick(UNIÃO)(77)(67)(76)(2)(5)(9)(38)(31) AC 3303-6333
Eduardo Braga(MDB)(2)	AM 3303-6230	4 Giordano(MDB)(2)(5)(14)(9)(45)(35)(48)(33) SP 3303-4177
Renan Calheiros(MDB)(2)	AL 3303-2261 / 2262 / 2268	5 Efraim Filho(UNIÃO)(2)(5)(9)(58)(31)(42) PB 3303-5934 / 5931
Jader Barbalho(MDB)(2)(41)(39)	PA 3303-9831 / 9827 / 9832	6 Marcelo Castro(MDB)(77)(2)(5)(9)(19) PI 3303-6130 / 4078
Oriovisto Guimarães(PODEMOS)(2)	PR 3303-1635	7 Izalci Lucas(PL)(77)(2)(5)(9)(41)(39) DF 3303-6049 / 6050
Marcos do Val(PODEMOS)(2)(16)(20)	ES 3303-6747 / 6753	8 Cid Gomes(PSB)(2)(7)(9) CE 3303-6460 / 6399
Weverton(PDT)(2)	MA 3303-4161 / 1655	9 Carlos Viana(PODEMOS)(2)(9)(13)(17)(20) MG 3303-3100 / 3116
Plínio Valério(PSDB)(2)	AM 3303-2898 / 2800	10 Zequinha Marinho(PODEMOS)(2)(9)(29)(40)(31)(42) PA 3303-6623
Alessandro Vieira(MDB)(18)(19)	SE 3303-9011 / 9014 / 9019	11 Jayme Campos(UNIÃO)(18)(19)(40)(31)(52)(42)(53) MT 3303-2390 / 2384 / 2394
Bloco Parlamentar da Resistência Democrática(PSB, PT, PSD)		
Omar Aziz(PSD)(3)(43)(36)	AM 3303-6579 / 6581	1 Zenaide Maia(PSD)(3) RN 3303-2371 / 2372 / 2358
Angelo Coronel(PSD)(3)	BA 3303-6103 / 6105	2 Irajá(PSD)(3)(23)(10)(21) TO 3303-6469 / 6474
Otto Alencar(PSD)(3)(49)(50)	BA 3303-3172 / 1464 / 1467	3 Vanderlan Cardoso(PSD)(3)(24)(43)(36)(47) GO 3303-2092 / 2099
Eliziane Gama(PSD)(3)(43)(37)	MA 3303-6741	4 Mara Gabrilli(PSD)(3) SP 3303-2191
Lucas Barreto(PSD)(3)(32)(25)	AP 3303-4851	5 Daniella Ribeiro(PSD)(3) PB 3303-6788 / 6790
Fabiano Contarato(PT)(65)(68)(3)	ES 3303-9054 / 6743	6 Jaques Wagner(PT)(72)(71)(66)(69)(3)(57) BA 3303-6390 / 6391
Rogério Carvalho(PT)(73)(70)(3)	SE 3303-2201 / 2203	7 Humberto Costa(PT)(78)(3)(79) PE 3303-6285 / 6286
Janaina Farias(PT)(64)(74)(75)(3)(59)(60)	CE 3303-5940	8 Teresa Leitão(PT)(3)(5) PE 3303-2423
Ana Paula Lobato(PDT)(62)(61)(63)(3)	MA 3303-2967	9 Jorge Kajuru(PSB)(3) GO 3303-2844 / 2031
Bloco Parlamentar Vanguarda(PL, NOVO)		
Flávio Bolsonaro(PL)(1)	RJ 3303-1717 / 1718	1 Rogerio Marinho(PL)(1) RN 3303-1826
Carlos Portinho(PL)(1)	RJ 3303-6640 / 6613	2 Eduardo Girão(NOVO)(1)(15)(44)(46) CE 3303-6677 / 6678 / 6679
Magno Malta(PL)(1)	ES 3303-6370	3 Jorge Seif(PL)(1) SC 3303-3784 / 3807
Marcos Rogério(PL)(1)(15)	RO 3303-6148	4 Eduardo Gomes(PL)(1) TO 3303-6349 / 6352
Bloco Parlamentar Aliança(PP, REPUBLICANOS)		
Ciro Nogueira(PP)(12)(1)(11)	PI 3303-6187 / 6188 / 6183	1 Tereza Cristina(PP)(22)(1)(34)(27)(55) MS 3303-2431
Esperidião Amin(PP)(1)	SC 3303-6446 / 6447 / 6454	2 Dr. Hiran(PP)(12)(1)(11) RR 3303-6251
Mecias de Jesus(REPUBLICANOS)(1)	RR 3303-5291 / 5292	3 Hamilton Mourão(REPUBLICANOS)(1) RS 3303-1837

- (1) Em 07.03.2023, os Senadores Flávio Bolsonaro, Carlos Portinho, Magno Malta, Eduardo Girão, Ciro Nogueira, Esperidião Amin e Mecias de Jesus foram designados membros titulares, e os Senadores Rogerio Marinho, Zequinha Marinho, Jorge Seif, Eduardo Gomes, Tereza Cristina, Dr. Hiran e Hamilton Mourão membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 53/2023-BLVANG).
- (2) Em 07.03.2023, os Senadores Davi Alcolumbre, Sergio Moro, Marcio Bittar, Eduardo Braga, Renan Calheiros, Jader Barbalho, Oriovisto Guimarães, Marcos do Val, Weverton e Plínio Valério foram designados membros titulares; e os Senadores Efraim Filho, Professora Dorinha Seabra, Alan Rick, Veneziano Vital do Rêgo, Giordano, Fernando Farias, Carlos Viana, Rolfê Rodrigues, Cid Gomes e Alessandro Vieira, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 07/2023-BLDEM).
- (3) Em 07.03.2023, os Senadores Omar Aziz, Angelo Coronel, Otto Alencar, Eliziane Gama, Lucas Barreto, Fabiano Contarato, Rogério Carvalho, Augusta Brito e Ana Paula Lobato foram designados membros titulares, e os Senadores Zenaide Maia, Sérgio Petecão, Vanderlan Cardoso, Mara Gabrilli, Daniella Ribeiro, Paulo Paim, Humberto Costa, Teresa Leitão e Jorge Kajuru, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a Comissão (Of. 03/2023-BLRESDEM).
- (4) Em 08.03.2023, a Comissão reunida elegeu o Senador Davi Alcolumbre Presidente deste colegiado.
- (5) Em 10.03.2023, os Senadores Veneziano Vital do Rêgo, Efraim Filho, Rolfê Rodrigues, Professora Dorinha Seabra, Fernando Farias, Alan Rick e Giordano foram designados membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 08/2023-BLDEM).
- (6) Em 20.03.2023, os Partidos PROGRESSISTAS e REPUBLICANOS passam a formar o Bloco Parlamentar PP/REPUBLICANOS (Of. 05/2023-BLPPP).
- (7) Em 11.04.2023, o Senador Marcelo Castro foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Giordano, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 25/2023-BLDEM).
- (8) 1 (uma) vaga compartilhada entre os Blocos, de acordo com o cálculo de proporcionalidade comunicado por meio dos Ofícios nºs 36 a 38/2023-SGM, em 28/02/2023.
- (9) Em 10.05.2023, os Senadores Professora Dorinha Seabra, Fernando Farias, Alan Rick, Carlos Viana, Marcelo Castro, Cid Gomes, Alessandro Vieira e Rolfê Rodrigues tiveram suas posições como Suplentes modificadas na Comissão (Of. 42/2023-BLDEM).
- (10) Em 10.05.2023, o Senador Irajá foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Sérgio Petecão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. 47/2023-BLRESDEM).
- (11) Em 07.06.2023, o Senador Dr. Hiran foi designado membro titular, pelo Bloco Parlamentar Aliança, em substituição ao Senador Ciro Nogueira, que passa a ocupar a Comissão como membro suplente (Of. 26/2023-BLALIAN).
- (12) Em 19.06.2023, o Senador Ciro Nogueira foi designado membro titular, pelo Bloco Parlamentar Aliança, em substituição ao Senador Dr. Hiran, que passa a ocupar a Comissão como membro suplente (Of. 31/2023-BLALIAN).
- (13) Em 22.06.2023, o Senador Izalci Lucas foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Alessandro Vieira, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 102/2023-BLDEM).
- (14) Em 26.06.2023, o Senador Giordano foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Fernando Farias, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 103/2023-BLDEM).

- (15) Em 06.07.2023, o Senador Marcos Rogério foi designado membro titular, em substituição ao Senador Eduardo Girão, que passa a membro suplente, em substituição ao Senador Zequinha Marinho, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 126/2023-BLVANG).
- (16) Em 06.07.2023, o Senador Carlos Viana foi designado membro titular, em substituição ao Senador Marcos do Val, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 109/2023-BLDEM).
- (17) Em 06.07.2023, o Senador Alessandro Vieira foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Izalci Lucas, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 112/2023-BLDEM).
- (18) Em 12.07.2023 foi definida pelos líderes a distribuição da vaga compartilhada entre os Blocos Parlamentares Democracia, Resistência Democrática e Vanguarda, cabendo nesta Comissão ao Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 81/2023-GLMDB).
- (19) Em 02.08.2023, o Senador Alessandro Vieira foi designado membro titular e os Senadores Izalci Lucas e Mauro Carvalho Junior, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 118/2023-BLDEM).
- (20) Em 08.08.2023, o Senador Marcos do Val foi designado membro titular, em substituição ao Senador Carlos Viana, que passa a integrar a comissão como membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 124/2023-BLDEM).
- (21) Em 08.08.2023, a Senadora Margareth Buzetti foi designada membro suplente, em substituição ao Senador Irajá, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. 81/2023-BLRESDEM).
- (22) Em 15.08.2023, o Senador Laércio Oliveira foi designado membro suplente, em substituição à Senadora Tereza Cristina, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Aliança (Of. 39/2023-GABLIID-BLALIAN).
- (23) Em 17.08.2023, o Senador Irajá foi designado membro suplente, em substituição à Senadora Margareth Buzetti, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 88/2023-BLRESDEM).
- (24) Em 30.08.2023, o Senador Nelsinho Trad foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Vanderlan Cardoso, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 94/2023-BLRESDEM).
- (25) Em 12.09.2023, a Senadora Margareth Buzetti foi designada membro titular, em substituição ao Senador Lucas Barreto, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 99/2023-BLRESDEM).
- (26) Em 13.09.2023, a Comissão reunida elegeu o Senador Marcos Rogério Vice-Presidente deste colegiado (Of. nº 119/2023-PRESIDÊNCIA/CCJ).
- (27) Em 13.09.2023, a Senadora Tereza Cristina foi designada membro suplente, em substituição ao Senador Laércio Oliveira, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Aliança (Of. 48/2023-GABLIID-BLALIAN).
- (28) Em 13.09.2023, o Senador Efraim Filho foi designado membro titular, em substituição ao Senador Marcio Bittar, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 143/2023-BLDEM).
- (29) Em 13.09.2023, o Senador Zequinha Marinho foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Randolfe Rodrigues, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 142/2023-BLDEM).
- (30) Em 14.09.2023, o Senador Marcio Bittar foi designado membro titular, em substituição ao Senador Efraim Filho, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 144/2023-BLDEM).
- (31) Em 27.09.2023, os Senadores Alan Rick, Zequinha Marinho, Mauro Carvalho Junior, Efraim Filho e Professora Dorinha Seabra foram designados membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 155/2023-BLDEM).
- (32) Em 27.09.2023, o Senador Lucas Barreto foi designado membro titular, em substituição à Senadora Margareth Buzetti, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 104/2023-BLRESDEM).
- (33) Em 28.09.2023, o Senador Fernando Farias foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Giordano, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 157/2023-BLDEM).
- (34) Em 29.09.2023, o Senador Laércio Oliveira foi designado membro suplente, em substituição à Senadora Tereza Cristina, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Aliança (Of. nº 52/2023-BLALIAN).
- (35) Em 03.10.2023, o Senador Giordano foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Fernando Farias, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 158/2023-BLDEM).
- (36) Em 04.10.2023, o Senador Nelsinho Trad foi designado membro titular, em substituição ao Senador Omar Aziz, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. nº 107/2023-BLRESDEM).
- (37) Em 04.10.2023, o Senador Sérgio Petecão foi designado membro titular, em substituição à Senadora Eliziane Gama, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 108/2023-BLRESDEM).
- (38) Em 04.10.2023, os Senadores Efraim Filho e Professora Dorinha Seabra foram designados segundo e terceiro suplentes, respectivamente, em substituição aos Senadores Alan Rick e Zequinha Marinho, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 162/2023-BLDEM).
- (39) Em 04.10.2023, o Senador Marcelo Castro foi designado membro titular, em substituição ao Senador Jader Barbalho, que passa à suplência, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 97/2023-GLMDB).
- (40) Em 04.10.2023, os Senadores Alan Rick e Zequinha Marinho foram designados membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 161/2023-BLDEM).
- (41) Em 05.10.2023, o Senador Jader Barbalho foi designado membro titular, em substituição ao Senador Marcelo Castro, que passa a compor a comissão como membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 163/2023-BLDEM).
- (42) Em 05.10.2023, os Senadores Alan Rick, Zequinha Marinho e Mauro Carvalho Junior foram designados 5º, 10º e 11º suplentes, respectivamente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 147/2023-BLDEM).
- (43) Em 09.10.2023, a Senadora Eliziane Gama foi designada membro titular, em substituição ao Senador Sérgio Petecão, e o Senador Omar Aziz designado membro titular, em substituição ao Senador Nelsinho Trad, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. nº 109/2023-BLRESDEM).
- (44) Em 09.10.2023, o Senador Astronauta Marcos Pontes foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Eduardo Girão, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda (Of. nº 150/2023-BLVANG).
- (45) Em 10.10.2023, o Senador Fernando Farias foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Giordano, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 165/2023-BLDEM).
- (46) Em 11.10.2023, o Senador Eduardo Girão foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Astronauta Marcos Pontes, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda (Of. nº 152/2023-BLVANG).
- (47) Em 17.10.2023, o Senador Vanderlan Cardoso foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Nelsinho Trad, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 111/2023-BLRESDEM).
- (48) Em 18.10.2023, o Senador Giordano foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Fernando Farias, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 166/2023-BLDEM).
- (49) Em 18.10.2023, o Senador Nelsinho Trad foi designado membro titular, em substituição ao Senador Otto Alencar, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 112/2023-BLRESDEM).
- (50) Em 18.10.2023, o Senador Otto Alencar foi designado membro titular, em substituição ao Senador Nelsinho Trad, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 113/2023-BLRESDEM).
- (51) Em 31.10.2023, o Senador Efraim Filho foi designado membro titular, em substituição ao Senador Marcio Bittar, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 167/2023-BLDEM).
- (52) Vago em 02.11.2023, em razão do retorno do titular (Of. nº 11/2023-GSWFAGUN).
- (53) Em 07.11.2023, o Senador Jaques Wagner foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 169/2023-BLDEM).
- (54) Em 13.11.2023, o Senador Jayme Campos foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Jaques Wagner, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 170/2023-BLDEM).
- (55) Em 20.11.2023, a Senadora Tereza Cristina foi designada membro suplente, em substituição ao Senador Laércio Oliveira, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Aliança (Of. nº 59/2023-GABLIID-BLALIAN).
- (56) Em 21.11.2023, o Senador Marcio Bittar foi designado membro titular, em substituição ao Senador Efraim Filho, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 173/2023-BLDEM).
- (57) Em 27.11.2023, o Senador Jaques Wagner foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Paulo Paim, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 150/2023-GSFCONTA).
- (58) Em 06.12.2023, o Senador Alan Rick foi designado 2º membro suplente, em substituição ao Senador Efraim Filho, que passa à 5ª suplência, para compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 183/2023-BLDEM).
- (59) Em 13.12.2023, o Senador Camilo Santana foi designado membro titular, em substituição à Senadora Augusta Brito, 1ª suplente da chapa, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 131/2023-RESDEM).
- (60) Em 15.12.2023, a Senadora Augusta Brito foi designada membro titular, em substituição ao Senador Camilo Santana, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 135/2023-BLRESDEM).
- (61) Em 05.02.2024, o Senador Flávio Dino foi designado membro titular, em substituição à Senadora Ana Paula Lobato, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 03/2024-BLRESDEM).
- (62) Vago em 21.02.2024, em razão da renúncia do titular.
- (63) Em 27.02.2024, a Senadora Ana Paula Lobato foi designada membro titular, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. nº 06/2024-BLRESDEM).
- (64) Em 08.04.2024, a Senadora Janaína Farias foi designada membro titular, em substituição à Senadora Augusta Brito, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 17/2024-BLRESDEM).
- (65) Em 16.04.2024, o Senador Jaques Wagner foi designado membro titular, em substituição ao Senador Fabiano Contarato, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 20/2024-BLRESDEM).
- (66) Em 16.04.2024, o Senador Beto Faro foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Jaques Wagner, que passa a titular, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. nº 20/2024-BLRESDEM).
- (67) Em 17.04.2024, a Senadora Professora Dorinha Seabra foi designada membro titular, em substituição ao Senador Marcio Bittar, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a comissão (Of. nº 23/2024-BLDEM).

- (68) Em 22.04.2024, o Senador Fabiano Contarato foi designado membro titular, em substituição ao Senador Jaques Wagner, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. nº 21/2024-BLRESDM).
- (69) Em 22.04.2024, o Senador Jaques Wagner foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Beto Faro, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 21/2024-BLRESDM).
- (70) Em 07.05.2024, o Senador Jaques Wagner foi designado membro titular, em substituição ao Senador Rogério Carvalho, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 27/2024-BLRESDM).
- (71) Em 07.05.2024, o Senador Beto Faro foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Jaques Wagner, que passa à titular, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. nº 27/2024-BLRESDM).
- (72) Em 10.05.2024, o Senador Jaques Wagner foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Beto Faro, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 30/2024-BLRESDM).
- (73) Em 10.05.2024, o Senador Rogério Carvalho foi designado membro titular, em substituição ao Senador Jaques Wagner, que passa a suplente, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a comissão (Of. nº 30/2024-BLRESDM).
- (74) Em 21.05.2024, o Senador Paulo Paim foi designado membro titular, em substituição à Senadora Janaina Farias, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 36/2024-BLRESDM).
- (75) Em 28.05.2024, a Senadora Janaina Farias foi designada membro titular, em substituição ao Senador Paulo Paim, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 37/2024-BLRESDM).
- (76) Em 29.05.2024, o Senador Marcio Bittar foi designado membro titular, em substituição à Senadora Professora Dorinha Seabra, que passa a membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 45/2024-BLDEM).
- (77) Em 03.06.2024, os Senadores Professora Dorinha Seabra, Alan Rick, Marcelo Castro e Izalci Lucas foram designados, respectivamente, segundo, terceiro, sexto e sétimo membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. nº 46/2024-BLDEM).
- (78) Em 05.06.2024, o Senador Beto Faro foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Humberto Costa, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 40/2024-BLRESDM).
- (79) Em 12.06.2024, o Senador Humberto Costa foi designado membro suplente, em substituição ao Senador Beto Faro, que deixa de compor a comissão, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (Of. nº 43/2024-BLRESDM).

REUNIÕES ORDINÁRIAS: QUARTAS-FEIRAS 10:00 HORAS
SECRETÁRIO(A): EDNALDO MAGALHÃES SIQUEIRA
TELEFONE-SECRETARIA: 61 3303-3972
FAX: 3303-4315

TELEFONE - SALA DE REUNIÕES: 3303-3972
E-MAIL: ccj@senado.gov.br



SENADO FEDERAL
SECRETARIA-GERAL DA MESA

2ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA
57ª LEGISLATURA

Em 19 de junho de 2024
(quarta-feira)
Após a 21ª Reunião Ordinária

PAUTA

22ª Reunião, Extraordinária

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E CIDADANIA - CCJ

	Deliberativa
Local	Anexo II, Ala Senador Alexandre Costa, Plenário nº 3

PAUTA

ITEM 1

PROJETO DE LEI Nº 2234, DE 2022

- Não Terminativo -

Dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil).

Autoria: Câmara dos Deputados

Relatoria: Senador Irajá

Relatório: Favorável ao Projeto e às Emendas nºs 14, 24, 31, 33 e 34, com cinco emendas de redação que apresenta, e contrário às Emendas nºs 5 a 13, 15 a 23, 25 a 30, 32 e 35 a 38.

Observações:

- Foram apresentadas 38 emendas à matéria;
- Na 8ª Reunião Ordinária, realizada em 24/04/2024, foi lido o Relatório;
- Em 09/05/2024, foi realizada audiência pública para instrução da matéria;
- Em 15/05/2024, foi apresentado Voto em Separado do Senador Eduardo Girão, contrário ao Projeto;
- Na 17ª Reunião Ordinária, realizada em 05/06/2024, a Presidência concedeu vista coletiva do relatório aos Senadores nos termos regimentais.

Textos da pauta:

Avulso inicial da matéria

- [Emenda 1 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 2 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 3 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 4 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 5 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 6 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 7 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 8 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 9 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 10 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 11 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 12 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 13 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 14 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 15 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 16 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 17 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 18 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 19 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 22 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 25 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 28 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 29 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 27 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 26 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 24 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 23 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 21 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 20 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 30 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 31 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 32 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 33 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 34 \(CCJ\)](#)

- [Emenda 35 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 36 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 37 \(CCJ\)](#)
- [Emenda 38 \(CCJ\)](#)
- [Relatório Legislativo \(CCJ\)](#)
- [Relatório Legislativo \(CCJ\)](#)
- [Voto em Separado \(CCJ\)](#)

1



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 2234, DE 2022

(nº 442/1991, na Câmara dos Deputados)

Dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil).

AUTORIA: Câmara dos Deputados

DOCUMENTOS:

- [Texto do projeto de lei da Câmara](#)
- [Legislação citada](#)
- [Projeto original](#)

http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1637680&filename=PL-442-1991



[Página da matéria](#)



Dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil).

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

TÍTULO I
DISPOSIÇÕES GERAIS

CAPÍTULO I
DO OBJETO E DO ÂMBITO DE APLICAÇÃO

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a exploração de jogos de chance e apostas em todo o território nacional.

Parágrafo único. O disposto nesta Lei não se aplica às loterias, que permanecerão sujeitas à legislação especial.

Art. 2º Para fins do disposto nesta Lei, considera-se:

I - jogo: atividade ou procedimento baseado em sistema de regras previamente definidas, no qual um ou mais jogadores, mediante o pagamento ou promessa de pagamento de quantia estipulada e o uso de estratégias ou alternativas, buscam obter vantagem ou prêmio específicos;

II - jogador: pessoa natural que participa de um jogo;

III - jogo de chance: classe ou tipo de jogo no qual o resultado é determinado exclusiva ou predominantemente pelo desfecho de evento futuro aleatório definido no sistema de regras;



IV - cassino: estabelecimento físico ou sítio eletrônico na rede mundial de computadores destinado à oferta ou à prática de jogo de cassino;

V - máquina de jogo e aposta: equipamento ou dispositivo, de operação presencial ou remota, que, por meio eletrônico, elétrico, mecânico ou de programas e *softwares*, é utilizado para a oferta ou a prática de jogo de chance mediante aposta;

VI - jogo de cassino: todo e qualquer jogo de chance ou de habilidade praticado em cassino mediante aposta em roleta, carta, dado, máquinas de jogo e aposta ou em sistema e dispositivo eletrônico que emula ou reproduz sua dinâmica de funcionamento;

VII - jogo de bingo: espécie de jogo de chance baseada em sorteio de números na qual os jogadores concorrem em sucessivas extrações até que atinjam um objetivo previamente determinado;

VIII - aposta: ato por meio do qual se coloca determinado valor em risco na expectativa de obtenção de um prêmio;

IX - apostador: pessoa natural que realiza uma aposta;

X - entidade operadora de jogos e apostas: pessoa jurídica a quem o poder público, nos termos desta Lei e da regulamentação, confere autorização para constituição e licença para a exploração de jogo ou aposta;

XI - agente de jogos e apostas: pessoa natural que coordena, conduz ou media os processos, as rotinas ou a



dinâmica de jogos e apostas em estabelecimento físico de jogos e apostas;

XII - zona de jogos e apostas: área geográfica específica na qual é admitida a prática e a exploração de jogos e apostas específicos;

XIII - participação qualificada: participação, direta ou indireta, detida por pessoas naturais ou jurídicas, equivalente a 15% (quinze por cento) ou mais de ações representativas do capital social de pessoa jurídica;

XIV - grupo de controle: pessoa ou grupo de pessoas, vinculadas por acordo de votos ou sob controle comum, que detém direitos correspondentes à maioria do capital votante de sociedade anônima;

XV - empresa locadora de máquinas: pessoa jurídica que comercializa, mediante locação, máquinas eletrônicas de jogo e aposta para cassinos, bingos e estádios de futebol;

XVI - jogo do bicho: espécie de jogo de chance baseada em sorteio de números na qual os jogadores concorrem mediante a prévia indicação de algarismos específicos que estão associados ou são alusivos a animais;

XVII - entidade turfística: pessoa jurídica regularmente credenciada no Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento para a promoção de corridas de cavalos, conforme disposto na Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, a quem o Ministério da Economia, nos termos desta Lei e da regulamentação, confere licença para a exploração de jogos de bingo e de videobingo;

XVIII - jogo de habilidades mentais: jogo em que o resultado é determinado majoritária ou principalmente por



habilidades mentais daquele que deles participa, como destreza, perícia, inteligência, capacitação e domínio de conhecimentos, ainda que haja eventos aleatórios não prevalecentes.

§ 1º Para fins do disposto nesta Lei, não configuram jogo ou aposta os sorteios realizados:

I - por sociedades de capitalização e por sociedades administradoras de consórcio regularmente autorizadas a funcionar pelo poder público, em decorrência de disposição legal, regulamentar ou contratual;

II - por pessoas jurídicas que exercem atividade comercial, industrial ou de compra e venda de imóveis, bem como pelas redes nacionais de televisão aberta, com fundamento na Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971; e

III - por exploradoras ou organizadoras exclusivamente de jogos de habilidades mentais.

§ 2º O Ministério da Economia regulamentará a exploração ou a organização de jogos de habilidades mentais no prazo de 90 (noventa) dias, contado da data de publicação desta Lei, e considerará os seguintes aspectos:

I - a não participação dos exploradores ou organizadores nos resultados dos jogos e em suas premiações (jogo não bancado);

II - a responsabilidade dos organizadores dos jogos pela custódia e pelo pagamento das premiações, na proporção do valor arrecadado por meio das taxas de inscrições, conforme regulamento específico;



III - a sujeição dos exploradores ou organizadores dos jogos a credenciamento e a fiscalização do Ministério da Economia.

Art. 3º A exploração de jogos e apostas configura atividade econômica privada sujeita, nos termos do parágrafo único do art. 170 da Constituição Federal, ao controle e à supervisão do poder público e à observância do disposto nesta Lei e na regulamentação em vigor, considerado o interesse público pertinente ao mercado de jogos e apostas.

Parágrafo único. Aplicam-se aos jogos e apostas, no que não conflitarem com o disposto nesta Lei:

I - a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor); e

II - a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

CAPÍTULO II DA INTERVENÇÃO DO PODER PÚBLICO NA ATIVIDADE ECONÔMICA DE JOGOS E APOSTAS

Seção I Das Finalidades e Diretrizes

Art. 4º A intervenção do poder público na atividade econômica de jogos e apostas terá por finalidade:

I - formular a política a ser observada na organização e no funcionamento do mercado de jogos e apostas;

II - atuar com vistas à consecução do interesse nacional, de modo que a exploração de jogos e apostas sirva de instrumento de fomento ao turismo, à geração de emprego e de renda e ao desenvolvimento regional;



III - normatizar, controlar, supervisionar e fiscalizar o mercado de jogos e apostas no País, bem como aplicar as penalidades cabíveis;

IV - estabelecer requisitos, padrões e condições para a exploração justa, segura, honesta, transparente e confiável de jogos e apostas;

V - prevenir e combater o uso de jogos e apostas para a prática de crimes, especialmente os de sonegação fiscal, de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo;

VI - adotar políticas e ações de prevenção e tratamento dos transtornos de comportamento associados a jogos e apostas;

VII - assegurar aos jogadores e apostadores:

a) a proteção contra práticas abusivas por parte das entidades operadoras de jogos e apostas, inclusive mediante o estabelecimento de regras complementares àquelas previstas na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor);

b) a proteção de sua dignidade, intimidade, honra e imagem; e

VIII - proteger as pessoas vulneráveis contra a exploração ou malefícios dos jogos e apostas.

Art. 5º No exercício de suas atribuições de normatização, de controle, de supervisão e de fiscalização da atividade econômica de exploração de jogos e apostas, o poder público observará, em sua relação com os agentes econômicos privados, entre outros:



I - o disposto nos arts. 20 a 30 do Decreto-Lei n° 4.657, de 4 de setembro de 1942 (Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro); e

II - o disposto na Lei n° 13.874, de 20 de setembro de 2019.

Seção II Da Competência

Art. 6° Compete privativamente à União formular a política de organização do mercado de jogos e apostas e normatizar, supervisionar e fiscalizar a exploração da atividade no País, bem como aplicar as penalidades cabíveis, nos termos desta Lei.

§ 1° A competência de que trata este artigo será exercida pelo Ministério da Economia.

§ 2° No exercício de suas atribuições, o Ministério da Economia poderá firmar convênios ou acordos de cooperação técnica e administrativa com órgãos e entidades da administração pública federal, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, para a descentralização da supervisão e fiscalização eficiente das atividades de que trata esta Lei.

TÍTULO II DO SISTEMA NACIONAL DE JOGOS E APOSTAS

CAPÍTULO I DA ESTRUTURA E DA ORGANIZAÇÃO

Art. 7° Fica instituído o Sistema Nacional de Jogos e Apostas (Sinaj), disciplinado por esta Lei e constituído:



- I - pelo Ministério da Economia;
 - II - pelas entidades operadoras de jogos e apostas;
 - III - pelas empresas de auditoria contábil e pelas empresas de auditoria operacional de jogos e apostas registradas no Ministério da Economia;
 - IV - pelas entidades de autorregulação do mercado de jogos e apostas registradas no Ministério da Economia;
 - V - pelas empresas locadoras de máquinas; e
 - VI - pelas entidades turfísticas.
- Parágrafo único. Fica o Poder Executivo autorizado a criar agência reguladora, a qual integrará o Sinaj.

CAPÍTULO II DAS MODALIDADES DE JOGOS E APOSTAS ADMITIDAS

Art. 8º São admitidas, nos termos desta Lei, a prática e a exploração, no País, de:

- I - jogos de cassino;
- II - jogos de bingo;
- III - jogos de videobingo;
- IV - jogos *on-line*;
- V - jogo do bicho; e
- VI - apostas turfísticas.

Parágrafo único. A prática e a exploração de jogos e apostas poderão ocorrer em estabelecimento físico, mediante a prévia obtenção, pelo interessado, dos atos de consentimento do poder público, nos termos desta Lei.

CAPÍTULO III DAS ENTIDADES OPERADORAS DE JOGOS E APOSTAS



Seção I
Da Natureza, do Objeto Social e dos Requisitos

Art. 9º A exploração de jogos e apostas é privativa de pessoas jurídicas que, conforme disposto nesta Lei, sejam licenciadas pelo Ministério da Economia para atuar como entidades operadoras de jogos e apostas.

Art. 10. As entidades operadoras de jogos e apostas:

I - serão constituídas sob as leis brasileiras, exclusivamente sob a forma de sociedades anônimas, e terão sede e administração no País;

II - terão como objeto social principal a exploração de jogos e apostas, admitida sua cumulação apenas com o comércio de alimentos e bebidas e a realização de atividades artísticas e culturais;

III - sujeitar-se-ão, entre outras, às normas do Ministério da Economia que estabeleçam:

a) critérios e requisitos para investidura e posse em cargos e funções de seus órgãos estatutários; e

b) normas gerais de contabilidade, auditoria contábil ou operacional, governança, gestão de riscos e conformidade legal.

Seção II
Dos Atos Empresariais Sujeitos a Aprovação

Art. 11. Sem prejuízo do disposto na legislação de registro mercantil, dependerão de prévia e expressa aprovação do Ministério da Economia os seguintes atos empresariais das entidades operadoras de jogos e apostas:



CÂMARA DOS DEPUTADOS

I - alteração de objeto, denominação ou capital social;

II - transferência ou alteração de controle;

III - fusão, cisão ou incorporação; e

IV - cancelamento da licença de funcionamento decorrente da dissolução ou da mudança do objeto social que resulte na descaracterização da pessoa jurídica como entidade operadora de jogos e apostas.

§ 1º As pessoas jurídicas de que trata este artigo utilizarão em sua denominação social a expressão "entidade operadora de jogos e apostas".

§ 2º A designação de diretor será exclusiva para as pessoas eleitas ou nomeadas na forma do estatuto social.

§ 3º O disposto neste artigo aplica-se, no que couber, às entidades turfísticas licenciadas para operar bingos e videobingos, enquanto perdurar essa condição.

Art. 12. Deverão ser comunicados ao Ministério da Economia:

I - o ingresso de acionista detentor de participação qualificada ou com direitos correspondentes a participação qualificada;

II - a assunção da condição de detentor de participação qualificada; e

III - o aumento da participação qualificada detida por quotista ou acionista em percentual igual ou superior a 15% (quinze por cento) do capital da entidade operadora, de forma acumulada ou não.

§ 1º O Ministério da Economia poderá solicitar informações e documentos que entender necessários ao



esclarecimento da operação, inclusive quanto à origem dos recursos nela utilizados e à reputação dos envolvidos.

§ 2º Após a análise da operação, o Ministério da Economia poderá determinar que a operação seja aditada, regularizada ou desfeita.

Seção III Dos Impedimentos

Art. 13. Sem prejuízo do disposto em leis especiais, são impedidos de ser acionista controlador ou detentor de participação qualificada e de exercer cargo ou função de administração ou direção em entidade operadora de jogos e apostas licenciada para a exploração de jogos e apostas:

I - ocupantes de cargos, empregos ou funções públicas de direção;

II - ocupantes de cargos ou empregos públicos com competência para regulação ou supervisão de qualquer espécie de jogo, aposta ou loteria; e

III - administradores de sociedades empresárias, de fundações ou de pessoas jurídicas de direito privado, cujo capital seja constituído, no todo ou em parte, direta ou indiretamente, por recursos estatais.

Seção IV Da Governança Corporativa e da Gestão de Riscos

Art. 14. As entidades operadoras de jogos e apostas manterão estrutura de governança corporativa e sistemas de informação compatíveis com a complexidade técnica e os riscos inerentes à atividade de jogos e apostas.



Art. 15. As entidades operadoras de jogos e apostas manterão sistema de gestão e controle destinado ao registro e ao acompanhamento dos jogos e apostas e do pagamento de prêmios aos jogadores e apostadores, o Sistema de Auditoria e Controle (SAC), conforme definido nesta Lei.

§ 1º O sistema de que trata este artigo:

I - observará o disposto em regulamentação editada pelo Ministério da Economia e será previamente homologado por este;

II - poderá ficar armazenado em servidor fora do País, desde que seu dados sejam espelhados em tempo real em servidor seguro e dedicado localizado no Brasil.

§ 2º O Ministério da Economia terá acesso ao servidor-espelho e à base de dados do sistema de que trata este artigo, mediante envio direto dos dados ou seu compartilhamento entre os sistemas do órgão e os da entidade operadora de jogos e apostas.

Seção V

Das Demonstrações Financeiras e da Auditoria

Art. 16. As entidades operadoras de jogos e apostas levantarão balanços gerais no último dia útil de cada semestre, com observância das regras e dos critérios estabelecidos pelo Ministério da Economia.

Parágrafo único. Os balanços gerais serão enviados ao Ministério da Economia até o último dia dos meses de março e setembro e divulgados pela entidade operadora de jogos e apostas em seu sítio eletrônico na rede mundial de computadores.



Art. 17. Sem prejuízo do dever legal de auditoria das demonstrações financeiras disciplinadas nesta Lei, as entidades operadoras de jogos e apostas deverão submeter-se anualmente a auditoria operacional destinada à verificação da segurança, da honestidade, da confiabilidade, da transparência e da atualidade dos sistemas e das máquinas de jogo e aposta, bem como dos sítios eletrônicos utilizados para a oferta de jogos e apostas.

§ 1º A auditoria operacional de que trata este artigo será realizada por empresa de auditoria independente ou por entidade de autorregulação do mercado de jogos e apostas registrada especificamente para esse fim no Ministério da Economia.

§ 2º O relatório de auditoria operacional de que trata este artigo será enviado ao Ministério da Economia dentro dos 3 (três) primeiros meses de cada exercício e será por ele divulgado em seu sítio eletrônico na rede mundial de computadores.

§ 3º O conteúdo mínimo do laudo ou do parecer da auditoria operacional de que trata este artigo, bem como a periodicidade de alternância entre os prestadores de serviço de auditoria contratados pela entidade operadora de jogos e apostas, serão definidos pelo Ministério da Economia.

CAPÍTULO IV DAS ENTIDADES TURFÍSTICAS

Art. 18. As entidades turfísticas regularmente credenciadas perante o Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento, conforme disposto na Lei nº 7.291, de 19 de



dezembro de 1984, poderão, nos termos desta Lei, ser licenciadas para a exploração:

- I - das apostas turfísticas;
- II - dos jogos de bingo;
- III - dos jogos de videobingo.

Parágrafo único. Ressalvado o disposto nesta Lei, o produto da arrecadação com a exploração de jogos e apostas deverá ser revertido exclusivamente em benefício do objeto social da entidade turfística, vedados a distribuição ou o pagamento de qualquer tipo de resultado a seus associados ou filiados.

Art. 19. Aplicam-se às entidades turfísticas que pleitearem as licenças e os registros necessários para a operação de jogos de bingos e de videobingos, no que couber, as regras estabelecidas nesta Lei para as entidades operadoras de jogos e apostas.

Parágrafo único. A licença para operação de jogos e apostas pelas entidades turfísticas somente será expedida para exploração de jogos de bingo e de videobingo nos locais em que haja a prática efetiva do turfe, não virtual, vedada a exploração em quaisquer outras dependências.

CAPÍTULO V DOS AGENTES DE JOGOS E APOSTAS

Art. 20. O exercício de atividade de coordenação, de condução ou de mediação de processos ou de rotinas de jogos e apostas em entidades operadoras de jogos e apostas é privativo de pessoa natural que:



CÂMARA DOS DEPUTADOS

I - tenha comprovada fluência na língua portuguesa, se de nacionalidade estrangeira; e

II - não tenha sido condenada por improbidade administrativa nem por crimes falimentar, de sonegação fiscal, de prevaricação, de corrupção ativa ou passiva, de concussão, de peculato, contra a economia popular, a fé pública, a propriedade ou o Sistema Financeiro Nacional, ou condenada a pena criminal que vede, ainda que temporariamente, o acesso a cargos públicos, por decisão judicial transitada em julgado.

Parágrafo único. É vedada a terceirização, pela entidade operadora de jogos e apostas, de qualquer das funções e atividades de que trata este artigo.

CAPÍTULO VI
DOS JOGADORES E APOSTADORES

Art. 21. A prática de jogos e apostas ou a participação em jogos e apostas somente são permitidas às pessoas maiores de idade que estejam no pleno exercício de sua capacidade civil e constem do registro previsto nesta Lei.

§ 1º São impedidos de participar de jogos ou de efetuar apostas:

I - pessoas jurídicas de qualquer natureza;

II - sociedades não personificadas e entes despersonalizados;

III - pessoas naturais:

a) excluídas ou suspensas do registro de jogadores e apostadores, em decorrência de autoexclusão ou de decisão judicial;



b) declaradas insolventes ou privadas da administração de seus bens;

c) submetidas, nos 2 (dois) anos imediatamente anteriores, ao processo de repactuação de dívidas de que trata o Capítulo V do Título III da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor);

IV - integrantes de grupo de controle, detentores de participação qualificada, administradores e membros de órgãos estatutários de entidades operadoras licenciadas para operar jogos e apostas;

V - agentes públicos integrantes de órgãos ou entes com atribuição de regulação ou de supervisão dos jogos e apostas de que trata esta Lei.

§ 2º São nulas de pleno direito as apostas efetuadas pelos impedidos de jogar e apostar nos termos do *caput* deste artigo, e ineficazes quaisquer obrigações ou promessas de obrigações por eles assumidas.

§ 3º Os prêmios pagos em decorrência de apostas feitas em desacordo com este artigo não serão objeto de repetição.

TÍTULO III DAS REGRAS DE EXPLORAÇÃO DE JOGOS E APOSTAS

CAPÍTULO I DAS REGRAS COMUNS

Seção I Dos Requisitos e da Competência



Art. 22. Constituem requisitos para a exploração ou a prática de jogos e apostas:

I - a constituição das entidades operadoras de jogos e apostas em conformidade com as regras estabelecidas para as sociedades em geral e com as regras definidas nos atos regulamentares expedidos pelo Ministério da Economia;

II - a licença para operação das entidades operadoras de jogos e apostas;

III - a autorização para o exercício de cargos de administração nas entidades operadoras de jogos e apostas; e

IV - o registro:

a) dos agentes de jogos e apostas;

b) dos estabelecimentos físicos de jogos e apostas;

c) das máquinas de jogo e aposta; e

d) dos jogadores e apostadores.

Art. 23. Os atos de consentimento previstos nesta Lei serão editados pelo Ministério da Economia, a quem caberá disciplinar o processo ou o procedimento tendente à sua edição ou obtenção.

Art. 24. O Ministério da Economia poderá arquivar os processos de requerimento dos atos de consentimento de que trata esta Lei quando:

I - houver descumprimento por parte do interessado de quaisquer dos prazos previstos nesta Lei ou na regulamentação em vigor; ou

II - não forem atendidas pelo interessado, no prazo e na forma estipulados pelo Ministério da Economia, as solicitações de informações ou documentos adicionais, de



comparecimento para entrevistas técnicas ou quaisquer outras solicitações.

Art. 25. Verificada, a qualquer tempo, a falsidade ou a ausência de fidedignidade nas declarações ou nos documentos apresentados no curso da instrução dos processos previstos neste Capítulo, e considerada a relevância dos fatos omitidos ou distorcidos, com base nas circunstâncias de cada caso e no interesse público, o Ministério da Economia poderá:

I - rever, revogar ou anular a decisão administrativa tomada; ou

II - determinar a regularização da situação pelo interessado, fixando prazo razoável para isso.

Seção II

Das Obrigações das Entidades Operadoras de Jogos e Apostas

Art. 26. As entidades operadoras de jogos e apostas deverão cumprir as seguintes obrigações:

I - observância do disposto no art. 10 desta Lei;

II - capacidade econômico-financeira dos controladores, de forma isolada ou em conjunto, compatível com o capital necessário à estruturação e à operação da oferta de jogos e apostas;

III - origem lícita dos recursos utilizados na integralização do capital social e na aquisição de controle e de participação qualificada;

IV - segurança, honestidade, confiabilidade, transparência e atualidade dos sistemas, das máquinas de jogo e aposta e dos sítios eletrônicos na rede mundial de computadores utilizados para a oferta de jogos e apostas;



V - compatibilidade da infraestrutura de tecnologia da informação com a complexidade e os riscos inerentes à oferta de jogos e apostas;

VI - compatibilidade da estrutura de governança corporativa com a complexidade e os riscos do negócio;

VII - reputação ilibada dos controladores e dos detentores de participação qualificada, no caso de pessoas naturais;

VIII - atendimento aos requerimentos mínimos de capital e de patrimônio previstos na regulamentação editada pelo Ministério da Economia;

IX - plano de negócios, cujo conteúdo mínimo será definido em ato próprio do Ministério da Economia;

X - plano operacional, com a descrição das modalidades de jogos e apostas que serão oferecidas, das máquinas de jogo e aposta e dos sistemas de gestão que serão utilizados, cujo conteúdo mínimo será definido em ato próprio do Ministério da Economia;

XI - identificação dos integrantes do grupo de controle das pessoas jurídicas e dos detentores de participação qualificada em seu capital social, com as respectivas participações societárias;

XII - identificação das pessoas naturais e jurídicas que integram o grupo econômico do qual fará parte a pessoa jurídica e que possam vir a exercer influência direta ou indireta nos seus negócios;

XIII - declarações e documentos que demonstrem que pelo menos um dos integrantes do grupo de controle detém conhecimento sobre a atividade de jogos e apostas;



XIV - identificação da origem dos recursos a ser utilizados na pessoa jurídica e na atividade; e

XV - autorização expressa, por todos os integrantes do grupo de controle e por todos os detentores de participação qualificada, para que o Ministério da Economia tenha acesso a informações a seu respeito constantes de qualquer sistema público ou privado de cadastros e de informações, inclusive aquelas sujeitas a sigilo constitucional ou legal.

§ 1º Ao prover as informações e os documentos de que tratam os incisos XI e XII do *caput* deste artigo, o interessado deverá também comunicar ao Ministério da Economia a existência, entre os controladores e os integrantes do grupo econômico, de pessoas naturais ou jurídicas que sejam autorizadas a explorar jogos ou apostas em jurisdição estrangeira.

§ 2º As regras estabelecidas neste artigo aplicam-se às empresas locadoras de máquinas.

Seção III

Da Licença para Operação de Jogos e Apostas

Art. 27. O Ministério da Economia deverá, na forma desta Lei, conferir licença para a operação de jogos e apostas privativamente a:

I - pessoas jurídicas constituídas, nos termos do art. 10 desta Lei, como entidade operadora de jogos e apostas; e

II - entidades turfísticas regularmente credenciadas, na data de publicação desta Lei, perante o Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento, nos termos da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984.



Parágrafo único. As empresas locadoras de máquinas de jogo e aposta não precisarão de licença para operar.

Art. 28. A expedição de licença para operação de jogos e apostas poderá ser, alternativa ou conjuntamente, nos termos desta Lei e da política de jogos e apostas estabelecida pelo Ministério da Economia:

I - concedida em caráter permanente, por prazo determinado ou provisoriamente, dentro do prazo de 30 (trinta) dias, contado do requerimento para esse fim;

II - limitada a um número máximo previamente definido de entidades operadoras de jogos e apostas;

III - condicionada à atuação dos licenciados em zonas de jogos e apostas específicas e previamente definidas.

Art. 29. A expedição da licença para operação de jogos e apostas será condicionada ao cumprimento dos requisitos e das condições estabelecidos nesta Lei e nos atos regulamentares editados pelo Ministério da Economia, bem como, no caso de entidades operadoras de jogos e apostas, à apresentação de requerimento específico pelo interessado, observados o prazo e as modalidades estabelecidos no inciso I do *caput* do art. 28 desta Lei.

Parágrafo único. Após 12 (doze) meses de vigência desta Lei, caso não haja regulamentação, fica autorizada a operação provisória de jogos de videobingo e de bingo e de jogo do bicho até a regulamentação em todo o território nacional.

Art. 30. Constatados a adequação da estrutura organizacional e o cumprimento dos demais requisitos legais e



regulamentares, a expedição da licença definitiva para operação de jogos e apostas ficará condicionada:

I - à eleição dos administradores e dos demais membros dos órgãos estatutários da pessoa jurídica interessada; e

II - à comprovação da origem e da integralização dos recursos utilizados no empreendimento.

Art. 31. Expedida a licença para operação de jogos e apostas, a entidade operadora, conforme o caso, será considerada como em funcionamento, para todos os fins.

§ 1º A licença para operação de jogos e apostas terá caráter personalíssimo, será inegociável e intransferível e poderá, nas hipóteses previstas em lei ou a critério do Ministério da Economia, ser revista sempre que houver, na pessoa jurídica licenciada:

I - fusão, cisão, incorporação ou transformação;

II - transferência ou modificação do grupo de controle; ou

III - alteração em participações qualificadas.

§ 2º A revisão da licença para operação de jogos e apostas com fundamento neste artigo dar-se-á mediante processo administrativo específico, no qual serão assegurados ao interessado o contraditório e a ampla defesa.

Seção IV

Da Autorização para o Exercício de Cargos de Administração

Art. 32. A posse e o exercício de cargos em órgãos estatutários das entidades operadoras de jogos e apostas que obtiverem a licença para operação de jogos e apostas serão



privativos de pessoas naturais cuja eleição ou nomeação tenha sido aceita pelo Ministério da Economia, a quem compete analisar os respectivos processos e tomar as decisões que considerar convenientes ao interesse público.

Parágrafo único. A eleição ou a nomeação de membros de órgãos estatutários deverá ser submetida à aprovação do Ministério da Economia, no prazo máximo de 15 (quinze) dias, contado de sua ocorrência, devidamente instruída com a documentação definida pelo referido órgão.

Art. 33. São requisitos para a posse e o exercício dos cargos de que trata esta Seção, além de outros previstos na legislação e na regulamentação a ser editada pelo Ministério da Economia:

I - ter reputação ilibada;

II - ser residente no País, nos casos de diretor e de conselheiro fiscal;

III - possuir capacitação técnica compatível com as atribuições do cargo para o qual foi eleito ou nomeado;

IV - não estar impedido por lei especial, não ter sido condenado por improbidade administrativa nem por crimes falimentar, de sonegação fiscal, de prevaricação, de corrupção ativa ou passiva, de concussão, de peculato, contra a economia popular, a fé pública, a propriedade ou o Sistema Financeiro Nacional, ou condenado a pena criminal que vede, ainda que temporariamente, o acesso a cargos públicos, por decisão judicial transitada em julgado;

V - não estar declarado inabilitado ou suspenso para o exercício de cargos ou funções em instituições sujeitas à



supervisão da Comissão de Valores Mobiliários ou do Banco Central do Brasil;

VI - não responder, nem qualquer empresa da qual seja controlador ou administrador, por protesto de títulos, cobranças judiciais, emissão de cheques sem fundos, inadimplimento de obrigações e outras ocorrências ou circunstâncias análogas, ressalvados os casos em que haja explicação satisfatória; e

VII - não ter controlado ou administrado, nos 2 (dois) anos que antecederem a eleição ou a nomeação, pessoa jurídica objeto de declaração de insolvência ou de ato de liquidação, intervenção, direção-fiscal, recuperação judicial ou falência.

Parágrafo único. Configurado o não cumprimento de qualquer dos requisitos previstos nos incisos VI e VII do *caput* deste artigo, o Ministério da Economia poderá analisar a situação individual do interessado, com vistas a avaliar a possibilidade de conceder a autorização de que trata esta Seção.

Art. 34. Para avaliar o cumprimento do requisito de reputação ilibada pelo interessado, previsto no inciso I do *caput* do art. 33 desta Lei, o Ministério da Economia poderá considerar, entre outras, as seguintes informações, situações e ocorrências:

I - processo criminal ou inquérito policial a que esteja respondendo o interessado ou qualquer sociedade de que seja ou tenha sido, à época dos fatos, controlador ou administrador;



II - processo judicial, inclusive em jurisdição estrangeira, inquérito ou processo administrativo que, a critério exclusivo do Ministério da Economia, possa macular a reputação do interessado.

Art. 35. O Ministério da Economia manterá, em seu sítio eletrônico na rede mundial de computadores, relação atualizada com os nomes das pessoas com autorização vigente para exercer os cargos em órgãos estatutários das entidades operadoras de jogos e apostas que obtiverem a licença para operação de jogos e apostas.

Seção V

Do Registro dos Estabelecimentos de Jogo

Art. 36. A exploração de jogos e apostas somente poderá ocorrer em estabelecimentos físicos ou virtuais previamente registrados no Ministério da Economia por entidade operadora de jogos e apostas regularmente licenciados.

Art. 37. O registro de que trata esta Seção será feito de forma simplificada, mediante o fornecimento, pelas entidades operadoras de jogos e apostas, de informações cadastrais que permitam sua perfeita e segura localização ou rastreamento.

Art. 38. São vedadas, em todo o território nacional, a publicidade e a propaganda comercial de nome de domínio de sítio eletrônico que ofereça ou tenha por objeto a prática ou a exploração de jogo ou aposta que não tenha obtido o registro de que trata esta Seção.

§ 1º Os provedores de conexão e de aplicações de internet com sede no País não permitirão o acesso a sítios



eletrônicos nem a disponibilização, a título oneroso ou gratuito, de aplicações que ofertem jogos e apostas que não estejam registrados no Ministério da Economia.

§ 2º Constatado o descumprimento do disposto neste artigo, o Ministério da Economia:

I - poderá determinar diretamente à entidade administradora do registro de domínios de internet ou aos provedores de conexão e de aplicações de internet a adoção das providências necessárias;

II - comunicará a ocorrência ao Comitê Gestor da Internet no Brasil e à Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel).

Seção VI

Do Registro das Máquinas de Jogo e Aposta

Art. 39. As entidades operadoras de jogos e apostas somente poderão empregar na exploração de jogos e apostas em estabelecimentos físicos as máquinas de jogo e aposta que sejam registradas no Ministério da Economia e auditadas em periodicidade determinada por este.

Art. 40. O registro de que trata esta Seção será condicionado à comprovação do atendimento dos seguintes requisitos, entre outros definidos pelo Ministério da Economia:

I - segurança, confiabilidade, honestidade e atualidade da máquina de jogo e aposta, atestada por laudo técnico;



II - funcionamento baseado em dinâmica de jogo ou em algoritmo conhecido e transparente, que assegure aos jogadores as garantias previstas nesta Lei.

§ 1º O registro de que trata esta Seção terá vigência de 4 (quatro) anos, e caberá à entidade operadora de jogos e apostas, conforme o caso, requerer a renovação do registro dentro desse prazo, sob pena da suspensão do uso da máquina.

§ 2º O Ministério da Economia poderá credenciar ou firmar convênios ou acordos de cooperação técnica e administrativa com entidades de autorregulação do mercado de jogos e apostas com vistas à realização da auditoria das máquinas de jogo e aposta.

Art. 41. O Ministério da Economia disponibilizará, em seu sítio eletrônico na rede mundial de computadores, a relação atualizada de máquinas de jogo e aposta registradas em cada estabelecimento.

Art. 42. O deferimento do registro e a estipulação de seu prazo de vigência não impedem que o Ministério da Economia, a qualquer tempo, com base em diretrizes e em critérios estabelecidos em sua política de supervisão ou de fiscalização, ou mediante razão de conveniência e oportunidade, determine às entidades operadoras de jogos e apostas a realização de auditoria ou de manutenção não programada em máquinas de jogo e aposta.

Art. 43. Para credenciamento das máquinas de videobingo e das de jogos eletrônicos em cassinos, será obrigatória a emissão de laudo técnico por laboratórios independentes e especializados, com reconhecimento



internacional e experiência comprovada documentalmente de anterior prestação de serviços a outros países, observado que:

I - os laboratórios emissores de laudos técnicos serão obrigatoriamente credenciados pelo Ministério da Economia;

II - o credenciamento referido no inciso I deste *caput* será outorgado para cada fabricante de máquinas, respectivamente.

§ 1º Em todas as modalidades de jogos de chance, será obrigatório que as pessoas jurídicas credenciadas à sua exploração disponham de programa (*software*) de gestão do tipo Sistema de Auditoria e Controle (SAC), de modo a permitir que o Ministério da Economia acompanhe as apostas e os pagamentos de prêmios em cada uma das modalidades de jogos de chance.

§ 2º O programa de gestão do tipo SAC deverá conter sistema *cashless*, que impede a introdução de moedas ou cédulas de dinheiro nas máquinas eletrônicas e nas mesas de jogos de chance.

§ 3º O sistema *cashless* referido no § 2º deste artigo implicará o armazenamento de créditos em cartão, com a identificação do jogador, em conta única.

§ 4º Somente o SAC, definido no § 2º deste artigo, será admitido em cada uma das máquinas e em cada uma das mesas de jogos de chance.

§ 5º É vedado inserir cédulas ou moedas diretamente em qualquer espécie de jogo ou máquina eletrônica.

§ 6º O estabelecimento credenciado a exercer a atividade de exploração de jogos de chance deverá proceder à identificação de todos os jogadores, na forma do regulamento.



§ 7º A pessoa física residente no Brasil deverá ser identificada por meio da apresentação do número do Cadastro de Pessoas Físicas (CPF), acompanhado de documento comprobatório de identidade.

§ 8º A pessoa física residente no exterior deverá ser identificada por meio da apresentação de passaporte.

Seção VII Do Capital Mínimo

Art. 44. A pessoa jurídica interessada em explorar jogos de chance deverá ser constituída sob as leis brasileiras, ter sede e administração no País e capital social mínimo integralizado conforme os seguintes critérios:

I - operadoras de bingo: R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais);

II - locadoras de máquinas: R\$ 20.000.000,00 (vinte milhões de reais);

III - cassinos: R\$ 100.000.000,00 (cem milhões de reais);

IV - operadoras de jogo do bicho: R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais).

Parágrafo único. A constituição de pessoa jurídica sob as leis brasileiras é condição indispensável para a concessão de credenciamento à pessoa jurídica que deseje explorar jogos de chance.

Seção VIII Da Exploração das Máquinas de Jogo e Aposta



Art. 45. As máquinas eletrônicas de jogo e aposta serão exploradas na proporção de 40% (quarenta por cento) para a empresa locadora e de 60% (sessenta por cento) para o estabelecimento de bingo ou cassino, sobre a receita bruta, para isso considerado o correspondente à diferença entre o total de apostas efetuadas e o total de prêmios pagos.

§ 1º Para efeito do disposto neste artigo, considera-se empresa locadora a proprietária ou titular de direitos sobre as máquinas eletrônicas exploradas nas casas de bingo, nos cassinos ou nas entidades turfísticas.

§ 2º As empresas locadoras de máquinas poderão ser constituídas sob qualquer das formas de sociedade previstas na Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), inclusive sob a forma de sociedade anônima.

§ 3º O Banco Central do Brasil, respeitadas as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Monetário Nacional, determinará regras para a implementação de mecanismos de controle destinados a evitar que as instituições financeiras emissoras de cartões de crédito, bem como qualquer outra instituição de pagamento, autorizem transações com cartões de crédito ou moeda eletrônica que tenham por finalidade a participação em jogos de chance por meio eletrônico, administrados por empresa não credenciada.

§ 4º O Banco Central do Brasil, respeitadas as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Monetário Nacional, determinará regras para o imediato cancelamento de transações que incidam nas hipóteses do § 3º deste artigo, vedado qualquer repasse de valores entre apostadores e fornecedores.



Art. 46. É vedado às empresas credenciadas a explorar jogos de chance conceder empréstimos ou financiamentos, sob qualquer forma, em moeda nacional ou estrangeira ou em valores convencionais que as representem.

Parágrafo único. Qualquer pagamento ou recebimento de valores relacionados a jogo ou aposta que tenha como contraparte uma entidade operadora deve ser feito em moeda corrente nacional ou por meio de transferências entre contas-correntes, de poupança, ou de pagamento, por meio de pagamento eletrônico instantâneo (PIX) ou por cartão de débito, observado que todas essas movimentações devem ser feitas em instituições autorizadas a funcionar pelo Banco Central do Brasil.

Art. 47. É vedada a permanência de pessoa menor de 18 (dezoito) anos nos recintos que exploram jogos de chance.

Parágrafo único. São vedadas a instalação de máquinas de jogos eletrônicos fora das dependências dos respectivos estabelecimentos autorizados e a utilização de máquinas tipo *slot*, conhecidas como caça-níqueis, fora dos cassinos físicos ou, no caso de videobingo, fora das dependências de casa de bingo, de jôquei clube ou de estádio de futebol.

Seção IX Do Registro Nacional de Proibidos

Art. 48. As entidades operadoras licenciadas para operar com jogos e apostas constituirão e administrarão o Registro Nacional de Proibidos (Renapro), para a formação compulsória e a consulta de informações sobre pessoas naturais proibidas à prática de jogo e de aposta.



§ 1º O Renapro é o sistema destinado a recolher a informação necessária para fazer efetiva a proibição de entrada das pessoas naturais nele inscritas em todos os estabelecimentos de jogo.

§ 2º O Renapro aplicar-se-á igualmente aos jogos e apostas quando se desenvolverem por meios eletrônicos, interativos ou de comunicação a distância.

§ 3º O Ministério da Economia terá acesso direto ao Renapro.

Art. 49. Do Renapro constarão os seguintes dados das pessoas inscritas:

- I - nome completo;
- II - CPF;
- III - data de nascimento;
- IV - endereço.

§ 1º Deverá constar do Renapro a data da inscrição e, no caso de a inscrição ser feita por intermédio de terceiro, deverão constar o nome completo, o CPF, o domicílio e o título de legitimidade da pessoa que promoveu a inscrição, bem como os dados referentes ao órgão judicial que tenha emitido a resolução e a sua data, observado que, por ocasião da transferência dos dados para o sistema de informação dos estabelecimentos de jogos, deverá ser omitida qualquer referência à pessoa que promoveu a inscrição e à resolução judicial.

§ 2º O Renapro será suportado por um sistema informático.

§ 3º Os estabelecimentos de jogo deverão dispor de conexão de informática com o sistema central de suporte do



Renapro que permita comprovar que as pessoas que solicitam o acesso a esses estabelecimentos não apareçam nele inscritas.

§ 4º A inscrição poderá ser feita de forma voluntária, pelo próprio ludopata, ou por ordem judicial em ação promovida por familiar com parentesco até o segundo grau, nos termos dos arts. 747 e seguintes da Lei nº 13.105, de 16 de março de 2015 (Código de Processo Civil), e pelo Ministério Público.

§ 5º A pessoa cadastrada no Renapro passa a ser considerada incapaz para a prática de qualquer ato relativo a jogos de fortuna em ambiente físico ou virtual, inclusive para o ingresso em estabelecimento de apostas com resultado instantâneo, em todo o território nacional.

§ 6º Fica vedado o ingresso, em estabelecimento de aposta de qualquer natureza, de pessoa afetada pela ludopatia, cujo nome conste do Renapro.

§ 7º A regulamentação da matéria de que trata este artigo poderá dispor, inclusive, sobre a possibilidade de contratação, pelas entidades operadoras de jogos e apostas, da operacionalização e funcionamento do Renapro com gestor de banco de dados regularmente constituído no País e de reconhecida capacidade técnica.

CAPÍTULO II DOS JOGOS DE CASSINO

Art. 50. É permitida, mediante credenciamento perante o Ministério da Economia, a exploração de jogos de chance em cassinos.



§ 1º Entendem-se por cassino o prédio, a embarcação ou o espaço físico utilizados para a exploração de jogos de chance.

§ 2º Os cassinos deverão funcionar em complexos integrados de lazer ou em embarcações construídos especificamente para esse fim.

§ 3º Os complexos integrados de lazer deverão conter, no mínimo:

I - acomodações hoteleiras de alto padrão, com hotéis de, pelo menos, 100 (cem) quartos;

II - locais para a realização de reuniões e de eventos sociais, culturais ou artísticos de grande porte;

III - restaurantes e bares; e

IV - centros de compras.

§ 4º O espaço físico ocupado pelo cassino deverá corresponder a, no máximo, 20% (vinte por cento) da área total construída do complexo integrado de lazer.

§ 5º As embarcações deverão conter, no mínimo:

I - acomodações hoteleiras de alto padrão, com, pelo menos, 50 (cinquenta) quartos;

II - locais para a realização de reuniões e de eventos sociais, culturais ou artísticos de pequeno porte;

III - restaurantes e bares; e

IV - centros de compras.

Art. 51. Os cassinos poderão explorar jogos de cartas, tais como *blackjack* ou *baccarat*, jogos eletrônicos e roleta, entre outros, bem como novas modalidades de jogos de chance devidamente autorizados.



Art. 52. Na determinação das localidades onde poderão ser abertos cassinos, o Ministério da Economia deverá considerar obrigatoriamente a existência de patrimônio turístico a ser valorizado e o potencial para o desenvolvimento econômico e social da região.

§ 1º As localidades de que trata o *caput* deste artigo deverão privilegiar a exploração de atividade que se compatibilize com o almejado incremento da indústria do turismo e com as políticas nacionais ou regionais de desenvolvimento.

§ 2º As localidades classificadas como polos ou destinos turísticos poderão possuir 1 (um) cassino turístico instalado, independentemente da densidade populacional do Estado em que se localizam.

§ 3º Entendem-se por polos ou destinos turísticos as regiões que, por suas características naturais, históricas, econômicas, geográficas ou administrativas, possuam identidade regional, adequada infraestrutura e oferta de serviços turísticos, grande densidade de turistas e título de patrimônio natural da humanidade, além de ter o turismo como importante atividade econômica.

§ 4º Consideram-se cassinos turísticos os espaços físicos nos quais a exploração dos jogos ocorra em regiões classificadas como polos ou destinos turísticos, considerados pelo Ministério da Economia de elevado potencial ou vocação turística e qualificados como zona de jogos e apostas para esse fim.

§ 5º Fica vedado o credenciamento de cassino turístico localizado a menos de 100 km (cem quilômetros) de distância de qualquer cassino com complexo integrado de lazer.



Art. 53. O Ministério da Economia poderá autorizar a exploração de jogos de fortuna em cassinos situados em complexos integrados de lazer e em cassinos turísticos no território nacional, observados os seguintes limites, entre outros previstos em regulamento:

I - 1 (um) estabelecimento por Estado ou no Distrito Federal, quando a população for de até 15.000.000 (quinze milhões) de habitantes;

II - 2 (dois) estabelecimentos por Estado ou no Distrito Federal, quando a população for de 15.000.000 (quinze milhões) a 25.000.000 (vinte e cinco milhões) de habitantes;

III - 3 (três) estabelecimentos, no máximo, por Estado ou no Distrito Federal, quando a população for superior a 25.000.000 (vinte e cinco milhões) de habitantes.

§ 1º É vedada a concessão de mais de um estabelecimento por Estado, ou para o Distrito Federal, ao mesmo grupo econômico.

§ 2º O credenciamento de cada cassino será feito por leilão público, na modalidade técnica e preço.

§ 3º Adicionalmente, o Poder Executivo poderá conceder a exploração de jogos de fortuna em cassinos situados em complexos integrados de lazer no território nacional para até 2 (dois) estabelecimentos, no máximo, nos Estados com dimensão superior a 1.000.000 km² (um milhão de quilômetros quadrados).

Art. 54. O Ministério da Economia poderá conceder a exploração de jogos de fortuna em cassinos situados em embarcações fluviais no território nacional, observados os seguintes limites, entre outros previstos em regulamento:



I - 1 (um) estabelecimento por rio com extensão entre 1.500 km (mil e quinhentos quilômetros) e 2.500 km (dois mil e quinhentos quilômetros);

II - 2 (dois) estabelecimentos por rio com extensão entre 2.500 km (dois mil e quinhentos quilômetros) e 3.500 km (três mil e quinhentos quilômetros);

III - 3 (três) estabelecimentos, no máximo, quando o rio se estender por mais de 3.500 km (três mil e quinhentos quilômetros).

Parágrafo único. Fica vedada a ancoragem de cassinos em embarcações fluviais na mesma localidade por mais de 30 (trinta) dias consecutivos.

Art. 55. O Poder Executivo poderá conceder a exploração de jogos de fortuna em cassinos situados em embarcações marítimas no território nacional para até 10 (dez) estabelecimentos.

Art. 56. O credenciamento para a exploração dos jogos de chance em cassinos será concedido pelo prazo determinado de 30 (trinta) anos, renovável por igual período, e deverão ser observados pela autoridade concedente, os seguintes critérios de seleção, na forma do regulamento:

I - as opções de entretenimento e comodidade oferecidas pelo empreendedor, tais como *spas*, áreas para prática de esporte ou lazer, casas noturnas, museus, galerias de arte, campos de golfe, parques temáticos ou aquáticos, arenas e auditórios;

II - o valor do investimento e o prazo para a implantação do complexo integrado de lazer;



III - a integração do empreendimento às condições de sustentabilidade ambiental da área escolhida para sua implantação;

IV - a contratação, preferencialmente, de mão de obra local;

V - o número de empregos a serem criados;

VI - a realização de investimentos, pelo credenciado, na manutenção do cassino, obedecidas as normas de segurança na construção, na ampliação, na reforma ou no reequipamento de cassinos;

VII - os programas de formação e treinamento com efetivo aproveitamento de profissionais em hotelaria, em turismo e em serviços afins;

VIII - a proibição da concessão, pelos estabelecimentos, de empréstimos, sob qualquer modalidade.

§ 1º O credenciamento para a exploração dos jogos de chance em cassinos poderá ser renovado sucessivamente por igual período, desde que observados os requisitos previstos nesta Lei.

§ 2º Os critérios definidos nos incisos I, II e III do *caput* deste artigo não se aplicam aos cassinos turísticos.

§ 3º As embarcações deverão conter, no mínimo:

I - acomodações hoteleiras de alto padrão, com, pelo menos, 50 (cinquenta) quartos;

II - locais para a realização de reuniões e de eventos sociais, culturais ou artísticos de pequeno porte;

III - restaurantes e bares; e

IV - centros de compras.



Art. 57. As máquinas tipo *slot*, conhecidas como caça-níqueis, que reproduzam jogos de cassino somente poderão ser instaladas nas dependências físicas do complexo integrado de lazer, vedada sua inserção em qualquer outro local, ainda que operem outros tipos de jogos.

Art. 58. Os estabelecimentos autorizados à exploração de jogos de cassino deverão possuir áreas reservadas para fumantes.

CAPÍTULO III DOS JOGOS DE BINGO

Art. 59. O jogo de bingo será explorado apenas em caráter permanente nas casas de bingo.

§ 1º Bingo permanente é a modalidade de jogo de bingo realizado em salas próprias, com utilização de processo de extração isento de contato humano, que assegure integral lisura dos resultados, com cartelas físicas ou virtuais, e que pode estar interligado com outros estabelecimentos de bingo credenciados.

§ 2º Casas de bingo são os locais próprios para o funcionamento do bingo permanente e devem ter uma área de, no mínimo, 1.500 m² (mil e quinhentos metros quadrados).

Art. 60. Além do bingo de cartelas ou bingo eletrônico, a única modalidade de jogo permitida nas casas de bingo é a de videobingo.

§ 1º É permitido o funcionamento de, no máximo, 400 (quatrocentas) máquinas de videobingo nas casas de bingo.



§ 2º É condicionado o funcionamento de casas de bingo à existência de 250 (duzentos e cinquenta) assentos para realização do bingo de cartela.

Art. 61. Será credenciada, no máximo, 1 (uma) casa de bingo a cada 150.000 (cento e cinquenta mil) habitantes no Município onde o estabelecimento for funcionar, na forma do regulamento.

Parágrafo único. Em Município com menos de 150.000 (cento e cinquenta mil) habitantes, será credenciada, no máximo, 1 (uma) casa de bingo.

Art. 62. Ficam autorizados os Municípios e o Distrito Federal a explorar jogos de bingo em estádios com capacidade superior a 15.000 (quinze mil) torcedores, desde que de forma não eventual.

Art. 63. É autorizado o funcionamento de videobingo ou de bingo eletrônico nas casas de bingo, vedada a utilização de qualquer máquina tipo *slot*, conhecida como caça-níqueis, que contenha outra espécie de jogo diversa de videobingo.

Art. 64. A autorização para a exploração do jogo de bingo será concedida por prazo determinado de 25 (vinte e cinco) anos, renovável por igual período, desde que observados os requisitos previstos nesta Lei.

Art. 65. Os estabelecimentos autorizados à exploração de jogos de bingo deverão possuir áreas reservadas para fumantes.

CAPÍTULO IV DOS JOGOS *ON-LINE*



Art. 66. A exploração de jogos de chance por meio de apostas em canais eletrônicos de comercialização, via internet, telefonia móvel, dispositivos computacionais móveis ou quaisquer outros canais digitais de comunicação autorizados, dependerá de regulamento específico para esse fim, a ser elaborado pelo Ministério da Economia.

CAPÍTULO V DO JOGO DO BICHO

Art. 67. Somente será concedido credenciamento para a exploração de jogo do bicho à pessoa jurídica que comprovar possuir reserva de recursos em garantia para pagamento das obrigações e deveres decorrentes desta Lei, exceto a premiação, mediante caução em dinheiro, seguro-garantia ou fiança bancária, conforme valores estabelecidos em regulamento.

Art. 68. Será credenciada, no máximo, 1 (uma) operadora de jogos e apostas no jogo do bicho a cada 700.000 (setecentos mil) habitantes em cada Estado ou no Distrito Federal onde a operadora deverá funcionar, na forma do regulamento.

§ 1º Em Estados com menos de 700.000 (setecentos mil) habitantes ou no Distrito Federal, se a população for inferior a esse número, será credenciada, no máximo, 1 (uma) operadora de jogos e apostas no jogo do bicho.

§ 2º O credenciamento para exploração de jogo do bicho deverá ser circunscrito ao limite territorial de cada Estado.

Art. 69. O credenciamento para a exploração de jogo do bicho será concedido por prazo determinado de 25 (vinte e



cinco) anos, renovável por igual período, desde que observados os requisitos previstos nesta Lei.

Art. 70. Nos prêmios por extração do jogo do bicho até o limite de isenção do imposto de renda, não será necessária a identificação do apostador.

Art. 71. Todos os registros da operadora credenciada, de apostas ou extração, devem ser informatizados com possibilidade de acesso em tempo real (*on-line*) pela União, por meio do SAC para controle das suas apostas, nos termos do regulamento desta Lei.

TÍTULO IV DOS DIREITOS DOS JOGADORES E APOSTADORES

CAPÍTULO I DA POLÍTICA NACIONAL DE PROTEÇÃO AOS JOGADORES E APOSTADORES

Art. 72. A Política Nacional de Proteção aos Jogadores e Apostadores tem por objetivo assegurar a consecução das finalidades previstas nos incisos VI, VII e VIII do *caput* do art. 4º desta Lei, observadas as seguintes diretrizes:

I - reconhecimento da vulnerabilidade e da hipossuficiência dos jogadores e apostadores;

II - educação e informação de jogadores e apostadores quanto aos seus direitos e deveres, quanto aos riscos inerentes ao jogo e à aposta e quanto aos transtornos de comportamento a eles associados;

III - proteção dos jogadores e apostadores contra práticas abusivas e contra a exploração desonesta ou desviada de jogos e apostas por parte das entidades operadoras;



IV - prevenção e tratamento dos transtornos de comportamento associados a jogos e apostas;

V - prevenção e estabelecimento de normas e procedimentos de resolução do superendividamento dos jogadores e apostadores; e

VI - incentivo à criação de normas e procedimentos de autorregulação do mercado de jogos e apostas, de caráter suplementar às normas previstas nesta Lei e em atos regulamentares editados pelo Ministério da Economia, com vistas ao contínuo aprimoramento desse mercado.

CAPÍTULO II DAS GARANTIAS DO JOGO HONESTO

Art. 73. Constituem garantias para jogadores e apostadores:

I - probabilidade certa: a chance de ganhar deverá ser fixa e previamente estipulada para determinado número de jogos ou apostas e deverá ser amplamente divulgada para todos os jogadores ou apostadores;

II - aleatoriedade segura: os sistemas de jogos e apostas deverão assegurar o desconhecimento e a impossibilidade de se prever qual jogador ou qual aposta será ganhadora;

III - objetividade: as regras do jogo ou aposta serão objetivas e claras e não poderão ser alteradas por qualquer pessoa nem sofrer a influência de instrumentos ou artifícios tecnológicos;

IV - transparência: todas as etapas, rotinas, operações e processos de execução dos jogos e apostas deverão



ser perceptíveis e passíveis de acompanhamento por jogadores e apostadores, bem como por auditores e pelo Ministério da Economia;

V - fortuna: somente será definido ganhador de determinado jogo ou aposta aquele a quem couber a oportunidade efetiva e aleatória de ganhar, dentro de um sistema de regras que observe as garantias previstas nos incisos I, II, III e IV deste *caput*;

VI - premiação: deverão ser destinados, nos termos do regulamento, no mínimo, 40% (quarenta por cento) do total apostado para premiação (*pay out*) do jogo do bicho e, no mínimo, 80% (oitenta por cento) do total apostado para premiação (*pay out*) dos jogos de bingo, de videobingo, de bingo eletrônico e dos jogos de cassino.

Parágrafo único. Sem prejuízo das sanções penais e administrativas cabíveis, a infração ao disposto neste artigo enseja a devolução em dobro do valor pago pelo jogador ou apostador para participar do jogo ou da aposta.

CAPÍTULO III DOS DIREITOS BÁSICOS

Art. 74. Além daqueles previstos no art. 6º da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), constituem direitos básicos dos jogadores e apostadores:

I - a informação e a orientação adequadas e claras acerca das regras e das formas de utilização dos recintos, dos equipamentos e dos sistemas eletrônicos de jogos e apostas;



II - a informação e a orientação adequadas e claras quanto ao risco de perda dos valores das apostas e aos transtornos de comportamento associados a jogos e apostas;

III - o livre acesso a todo e qualquer recinto licenciado de jogo e aposta, ressalvada disposição em contrário nesta Lei; e

IV - a não discriminação no acesso aos recintos e no uso de equipamentos e de sistemas eletrônicos de jogos e apostas.

Art. 75. Sem prejuízo de outros deveres que lhe sejam impostos pelo órgão de regulação e supervisão federal, a entidade operadora de jogos e apostas deverá manter, em suas dependências, serviço presencial de atendimento aos jogadores e apostadores, destinado ao esclarecimento e a orientações, bem como ao recebimento de reclamações.

§ 1º O atendimento de que trata este artigo será prestado por profissionais especificamente treinados e certificados para esse fim, vedada a utilização de funcionários que atuem concomitantemente na oferta, na promoção, na divulgação ou na realização dos jogos e apostas.

§ 2º O serviço de atendimento de que trata este artigo elaborará e disponibilizará aos jogadores e apostadores, no formato definido pelo Ministério da Economia:

I - cartilha informativa com os direitos e deveres dos jogadores e apostadores, bem como com as regras de cada modalidade de jogo oferecida em seu recinto; e

II - cartilha de orientação acerca dos sintomas, dos riscos e do tratamento dos transtornos de comportamento associados a jogos e apostas.



CAPÍTULO IV DA PUBLICIDADE

Art. 76. Os sítios eletrônicos e as aplicações da rede mundial de computadores mantidos pelas entidades operadoras de jogos e apostas deverão exibir, em local de fácil visualização:

I - a razão social e o nome de fantasia da pessoa jurídica;

II - o número da inscrição no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ);

III - o número da licença para operação com jogos e apostas;

IV - o endereço físico de sua sede e, pelo menos, um endereço de correio eletrônico; e

V - mensagem de aviso acerca dos riscos e dos transtornos de comportamento associados a jogos e apostas.

Parágrafo único. O Ministério da Economia disporá acerca da forma de divulgação das informações e da mensagem de que trata este artigo.

Art. 77. A publicidade dos jogos e apostas deverá pautar-se pela responsabilidade social e pela busca da conscientização do jogo responsável.

Art. 78. São vedadas, em todo o território nacional, a publicidade e a propaganda comercial de jogos e apostas, de produtos, serviços ou arranjos a eles assemelhados, bem como de marcas de pessoas físicas ou jurídicas que os ofereçam e que não disponham da licença para operação e dos registros de que trata esta Lei.



Art. 79. São vedadas a publicidade ou a propaganda comercial de jogos e apostas que:

I - contenham afirmações infundadas sobre as probabilidades de ganhar ou os possíveis ganhos que os jogadores podem esperar obter do jogo ou da aposta;

II - apresentem o jogo ou a aposta como socialmente atraente ou contenham afirmações de personalidades conhecidas ou de celebridades que sugiram que o jogo contribui para o êxito social;

III - sugiram ou deem margem para que se entenda que:

a) jogar ou apostar é um ato ou sinal de virtude, coragem, maturidade ou associado a sucesso ou a êxito pessoal ou profissional;

b) a abstenção de jogar ou apostar é ato ou sinal de fraqueza ou associado a qualquer qualidade negativa da pessoa;

c) o jogo ou a aposta podem constituir uma solução para problemas de ordem social, profissional ou pessoal;

d) o jogo ou a aposta podem constituir alternativa ao emprego, solução para problemas financeiros ou uma forma de investimento financeiro;

e) a habilidade, a destreza ou a experiência podem influenciar o resultado de um jogo de chance;

IV - contribuam, de algum modo, para:

a) desabonar aqueles que se opõem ao jogo e à aposta;
ou

b) ofender crenças culturais ou tradições do País, especialmente aquelas contrárias ao jogo e à aposta.



Art. 80. São vedadas a publicidade ou a propaganda comercial de jogos e apostas que contem com a participação de crianças ou adolescentes ou que sejam a eles dirigidas.

CAPÍTULO V DAS PRÁTICAS DE JOGO RESPONSÁVEL

Art. 81. É vedado à entidade operadora de jogos e apostas:

I - conceder, sob qualquer forma, adiantamento, antecipação, bonificação ou vantagem prévia, ainda que a mero título de promoção, divulgação ou propaganda, para a realização de jogo ou aposta;

II - firmar parceria, convênio, contrato ou qualquer outra forma de arranjo ou ajuste negocial com qualquer pessoa jurídica para permitir ou facilitar o acesso a crédito ou a operação de fomento mercantil por parte de jogador ou apostador; e

III - instalar ou permitir que se instale, em seu estabelecimento físico, qualquer agência, escritório ou representação de pessoa jurídica que conceda crédito ou realize operação de fomento mercantil a jogadores e apostadores.

Art. 82. São nulos de pleno direito os negócios jurídicos sob qualquer forma manifestados ou instrumentalizados que tenham por fim ou possam configurar:

I - mútuo ou constituição de garantia prévia de dívida de jogo ou aposta; ou

II - promessa de alienação, cessão ou dação em pagamento de bens, direitos e valores para quitação de dívida de jogo ou aposta.



CAPÍTULO VI
DAS OBRIGAÇÕES DECORRENTES DO JOGO E DA APOSTA

Art. 83. Somente obrigam a pagamento as dívidas de jogo e aposta assumidas pelos jogadores com entidades operadoras de jogos e apostas regularmente licenciadas, nos termos desta Lei.

Art. 84. Prescrevem em 90 (noventa) dias os prêmios não reclamados por jogadores e apostadores.

Parágrafo único. A prescrição é interrompida por solicitação ou reclamação comprovadamente formulada pelo jogador ou apostador à entidade operadora de jogos e apostas, assim permanecendo até a resposta negativa correspondente, que deve ser transmitida por escrito, admitido o uso de mensagem de correio eletrônico para esse fim.

TÍTULO V
DA PREVENÇÃO À LAVAGEM DE DINHEIRO E AO FINANCIAMENTO DO
TERRORISMO

CAPÍTULO I
DA POLÍTICA DE PREVENÇÃO

Art. 85. As entidades operadoras de jogos e apostas devem implementar e manter política formulada com base em princípios e diretrizes que busquem prevenir a sua utilização para a prática de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo.

Parágrafo único. O Ministério da Economia regulamentará o disposto neste Título.



Art. 86. A política de prevenção deverá ser documentada, aprovada pela diretoria da entidade operadora e constantemente atualizada, bem como ser compatível com os perfis de risco:

I - da própria entidade operadora;

II - dos jogadores e apostadores;

III - da quantidade e do volume de recursos envolvidos nos jogos e apostas; e

IV - dos funcionários, dos parceiros e dos prestadores de serviços terceirizados da entidade operadora.

Parágrafo único. A entidade operadora deverá divulgar a política de que trata este artigo aos seus funcionários, parceiros e prestadores de serviços terceirizados, mediante linguagem clara e acessível, com um nível de detalhamento compatível com as funções desempenhadas e com a sensibilidade das informações.

Art. 87. Além de outras previstas na regulamentação editada pelo Ministério da Economia, a política de prevenção deverá conter diretrizes e regras sobre:

I - definição de responsabilidades para o cumprimento das obrigações previstas neste Título e nos atos regulamentares editados pelo Ministério da Economia;

II - procedimentos de avaliação e análise dos jogos e apostas, bem como da utilização de novas tecnologias, com vistas à busca permanente da mitigação do risco de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo;

III - avaliação interna de risco, com o objetivo de identificar e mensurar o risco de utilização dos jogos e



apostas na prática de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo;

IV - avaliação de efetividade da política, dos procedimentos e dos controles internos de que trata este Título;

V - seleção, contratação e capacitação de funcionários, de parceiros e de prestadores de serviços terceirizados; e

VI - procedimentos de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo.

CAPÍTULO II DOS PROCEDIMENTOS DE PREVENÇÃO E DE COMUNICAÇÃO

Art. 88. As entidades operadoras de jogos e apostas devem implementar e manter procedimentos hábeis e eficazes para prevenir sua utilização para a prática de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo.

Art. 89. Além de outros previstos na regulamentação editada pelo Ministério da Economia, as entidades operadoras de jogos e apostas deverão adotar procedimentos para:

I - coleta, verificação, validação e atualização de informações cadastrais para o conhecimento de jogadores e apostadores, bem como de seus funcionários, parceiros e prestadores de serviços terceirizados;

II - registro das operações com jogos e apostas;

III - identificação, monitoramento e análise de apostas, de comportamentos e de situações suspeitas; e

IV - comunicação de operações suspeitas à Unidade de Inteligência Financeira (UIF).



Art. 90. É vedado às entidades operadoras de jogos e apostas, configurando infração grave:

I - manter ou operar máquina de jogo e aposta que permita a utilização de cédulas ou moedas para recebimento de apostas;

II - pagar ou receber valores por meio de instituição financeira ou de pagamento que não esteja autorizada a funcionar pelo Banco Central do Brasil; e

III - manter ou operar sítio eletrônico ou aplicação da rede mundial de computadores que não atenda ao disposto no inciso II deste *caput*.

CAPÍTULO III DA GOVERNANÇA DA POLÍTICA, DOS PROCEDIMENTOS E DOS CONTROLES INTERNOS

Art. 91. As entidades operadoras de jogos e apostas devem implementar e manter estrutura interna de governança com vistas a assegurar o cumprimento da política, dos procedimentos e dos controles internos de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo.

Art. 92. O conselho de administração ou, na sua ausência, a diretoria executiva da entidade operadora de jogos e apostas deverá atribuir a um de seus diretores estatutários a função de diretor responsável pelo cumprimento das obrigações relacionadas à prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo.

§ 1º O diretor de que trata este artigo será formalmente indicado pelo Ministério da Economia.



§ 2º A responsabilidade do diretor de que trata este artigo não afasta eventual responsabilidade dos controladores, dos demais administradores e da própria entidade operadora pelo descumprimento das normas de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo.

TÍTULO VI DA SUPERVISÃO E DA FISCALIZAÇÃO

CAPÍTULO I DA COMPETÊNCIA

Art. 93. Este Título dispõe sobre infrações, penalidades e meios alternativos de resolução de controvérsias, bem como sobre o processo administrativo sancionador a ser observado no âmbito da competência do Ministério da Economia.

Art. 94. Estão sujeitas ao disposto neste Capítulo e à competência do Ministério da Economia as pessoas jurídicas e naturais previstas nos incisos II, III, IV, V, VI e VII do *caput* do art. 7º desta Lei, bem como aquelas que:

I - exerçam, sem a devida autorização, licença ou registro, atividade sujeita à competência do Ministério da Economia;

II - atuem como administradores, membros da diretoria, do conselho de administração e de outros órgãos previstos no estatuto de pessoa jurídica sujeita à competência do Ministério da Economia, nos termos desta Lei;

III - divulguem ou contribuam, direta ou indiretamente, para a divulgação de peça ou de campanha de



publicidade ou propaganda comercial de jogos e apostas ou de pessoa natural ou jurídica que os ofereça; e

IV - atuem como responsáveis técnicos pelos estabelecimentos físicos ou virtuais de jogos e apostas.

CAPÍTULO II DAS INFRAÇÕES E SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

Art. 95. Constitui infração administrativa punível com base nesta Lei, sem prejuízo da aplicação de outras penalidades previstas na legislação vigente:

I - explorar modalidade de jogos e apostas sem prévia autorização do órgão regulador e supervisor federal;

II - efetuar aposta em meio físico ou *on-line* e pagamento de prêmios em locais, em sítios na internet ou em quaisquer canais de comercialização não estabelecidos pelo agente operador;

III - realizar operações ou atividades vedadas, não autorizadas ou em desacordo com a autorização concedida pelo órgão regulador e supervisor federal;

IV - opor embaraço à fiscalização do órgão administrativo competente;

V - deixar de fornecer ao órgão administrativo competente documentos, acessos, dados ou informações cuja entrega seja imposta por normas legais ou regulamentares;

VI - fornecer ao órgão administrativo competente documentos, dados ou informações incorretos ou em desacordo com os prazos e as condições estabelecidos em normas legais ou regulamentares;



VII - descumprir normas legais e regulamentares cujo cumprimento caiba ao órgão administrativo fiscalizar.

Parágrafo único. Constitui embaraço à fiscalização negar ou dificultar o acesso a sistemas de dados e de informações e não exibir ou não fornecer documentos, papéis e livros de escrituração, inclusive em meio eletrônico, nos prazos, nas formas e nas condições estabelecidos pelo órgão administrativo competente no exercício da atividade de fiscalização que lhe é atribuída.

Art. 96. A ocorrência das infrações ao disposto nesta Lei sujeita a pessoa natural ou jurídica responsável às seguintes sanções administrativas:

I - advertência;

II - multa, em favor do Tesouro Nacional, não superior a R\$ 2.000.000.000,00 (dois bilhões de reais), por infração;

III - suspensão parcial ou total das atividades, pelo prazo de até 180 (cento e oitenta) dias;

IV - cassação da autorização, da outorga, da permissão, da licença, do credenciamento, do registro ou do ato de liberação análogo;

V - proibição de obter titularidade de nova autorização, outorga, permissão, licença, credenciamento, registro ou ato de liberação análogo, pelo prazo máximo de 10 (dez) anos;

VI - proibição de realizar determinadas atividades ou modalidades de operação, pelo prazo máximo de 10 (dez) anos;



VII - proibição de participar de licitação que tenha por objeto concessão de licença para exploração de jogos e apostas, por prazo não inferior a 5 (cinco) anos; e

VIII - inabilitação para atuar como dirigente ou administrador e para exercer cargo em órgão previsto em estatuto ou em contrato social de pessoa jurídica que explore jogos e apostas, pelo prazo máximo de 20 (vinte) anos.

§ 1º Uma ou mais pessoas jurídicas naturais poderão ser consideradas, isolada ou conjuntamente, responsáveis por uma mesma infração.

§ 2º As sanções previstas neste artigo poderão ser aplicadas isolada ou cumulativamente.

§ 3º A multa aplicada será paga em favor da União, no prazo de 30 (trinta) dias, contado da data da intimação para pagamento, com recolhimento ao Tesouro Nacional.

Art. 97. As infrações serão apuradas mediante processo administrativo sancionador que obedecerá, entre outros, aos princípios da legalidade, da finalidade, da motivação, da razoabilidade, da proporcionalidade, da moralidade, da ampla defesa, do contraditório, da segurança jurídica, do interesse público e da eficiência.

Parágrafo único. O órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas poderá deixar de instaurar processo administrativo sancionador se considerada baixa a lesão ao bem jurídico tutelado, nos termos da regulação, devendo utilizar outros instrumentos e medidas que julgar mais efetivos, observados os princípios da finalidade, da razoabilidade e da eficiência.



Art. 98. Na aplicação das penalidades estabelecidas neste Capítulo, serão considerados, na medida em que possam ser determinados:

- I - a gravidade e a duração da infração;
- II - a primariedade e a boa-fé do infrator;
- III - o grau de lesão ou o perigo de lesão à economia nacional, aos consumidores ou a terceiros;
- IV - a vantagem auferida ou pretendida pelo infrator;
- V - a capacidade econômica do infrator;
- VI - o valor da operação; e
- VII - a reincidência.

§ 1º Verifica-se a reincidência quando o infrator comete nova infração, da mesma natureza, no período de 3 (três) anos subsequente à decisão condenatória administrativa definitiva.

§ 2º Em caso de reincidência, a multa será aplicada em dobro.

Art. 99. Antes da instauração ou durante a tramitação do processo administrativo sancionador, quando estiverem presentes os requisitos de verossimilhança das alegações e do perigo de demora, poderão ser aplicadas, desde que de forma motivada, cautelarmente, as seguintes medidas:

- I - desativação temporária de instrumentos, de equipamentos, de sistemas ou de demais objetos e componentes destinados ao funcionamento das máquinas e instalações;
- II - suspensão temporária de pagamento de prêmios;
- III - recolhimento de bilhetes emitidos; e



IV - outras providências acautelatórias que o órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas entender necessárias para a proteção ao bem jurídico tutelado.

Parágrafo único. A multa aplicada pelo não atendimento às medidas determinadas cautelarmente, independentemente do processo administrativo previsto nesta Lei, não excederá, por dia de atraso no seu cumprimento, o valor de R\$ 100.000,00 (cem mil reais) por dia.

Art. 100. É vedado às instituições integrantes do Sistema Financeiro Nacional e do Sistema de Pagamentos Brasileiro, bem como às pessoas jurídicas que atuem na intermediação, na negociação ou na custódia de criptoativos, dar curso a operações de pagamentos e a transferências de valores a estabelecimentos físicos de pessoas jurídicas que não disponham da licença para operação e do registro de que trata esta Lei.

Parágrafo único. A infração ao disposto neste artigo sujeita as instituições às penalidades previstas na Lei nº 13.506, de 13 de novembro de 2017.

TÍTULO VII DOS TRIBUTOS E DAS RECEITAS

CAPÍTULO I DA TAXA DE FISCALIZAÇÃO DE JOGOS E APOSTAS

Art. 101. Fica instituída a Taxa de Fiscalização de Jogos e Apostas (Tafija), cujo fato gerador é o exercício do poder de polícia legalmente atribuído ao Ministério da Economia para a fiscalização das atividades de jogos e apostas previstas nesta Lei.



§ 1º São contribuintes da Tafijs as entidades operadoras de jogos e apostas licenciadas, na forma desta Lei, à exploração da atividade nos seguintes valores trimestrais:

I - operadoras de bingo e entidades turfísticas: R\$ 20.000,00 (vinte mil reais) por estabelecimento licenciado;

II - jogos *on-line*: R\$ 300.000,00 (trezentos mil reais) por domínio licenciado;

III - cassinos: R\$ 600.000,00 (seiscentos mil reais) por estabelecimento licenciado;

IV - jogo do bicho: R\$ 20.000,00 (vinte mil reais) por entidade licenciada.

§ 2º A Tafijs será paga trimestralmente, em valores expressos em real, pelos contribuintes previstos no § 1º deste artigo, e seu recolhimento será feito até o dia 10 (dez) dos meses de janeiro, abril, julho e outubro de cada ano.

§ 3º Os valores previstos no § 1º deste artigo serão atualizados anualmente pela taxa do Sistema Especial de Liquidação e de Custódia (Selic).

§ 4º Os valores devidos a título de Tafijs que não forem pagos na forma e nos prazos determinados sofrerão acréscimos de acordo com a legislação aplicável aos débitos em atraso relativos a tributos e a contribuições federais.

§ 5º Em caso de pagamento com atraso da Tafijs, incidirá multa de mora de 20% (vinte por cento) sobre o montante devido, que será reduzida a 10% (dez por cento) se o pagamento for efetuado até o último dia útil do mês subsequente ao do vencimento.



§ 6º A Tafijsa será recolhida ao Tesouro Nacional, em conta vinculada ao Ministério da Economia, por intermédio de estabelecimento bancário integrante da rede credenciada.

CAPÍTULO II
DA CONTRIBUIÇÃO DE INTERVENÇÃO NO DOMÍNIO ECONÔMICO SOBRE
JOGOS E APOSTAS

Art. 102. Fica instituída a Contribuição de Intervenção no Domínio Econômico incidente sobre a comercialização de jogos e apostas (Cide-Jogos) sobre a receita bruta decorrente dos jogos previstos nesta Lei.

Parágrafo único. Para o efeito do *caput* deste artigo, é considerado receita bruta o correspondente à diferença entre o total das apostas efetuadas e o total dos prêmios pagos, desde que positiva.

Art. 103. A alíquota da Cide-Jogos será de até 17% (dezesete por cento) sobre a receita bruta auferida em decorrência da exploração de jogos sem a incidência de quaisquer outras contribuições ou impostos sobre o faturamento, a renda ou o lucro decorrentes da exploração de jogos e apostas, descontado o valor de que trata o § 3º deste artigo.

§ 1º Para efeito da Cide-Jogos, é considerada receita bruta a diferença entre os valores apostados e os prêmios pagos, desde que positiva.

§ 2º O produto da arrecadação da Cide-Jogos será destinado, na forma da lei orçamentária:

I - 12% (doze por cento) para a Agência Brasileira de Promoção Internacional do Turismo (Embratur);



II - 10% (dez por cento) para o financiamento de programas e ações na área do esporte;

III - 10% (dez por cento) para o Fundo Nacional da Cultura (FNC);

IV - 4% (quatro por cento) para o financiamento dos programas e ações compreendidos no âmbito da saúde pública;

V - 4% (quatro por cento) para o financiamento dos programas e ações de saúde relacionados a ludopatia;

VI - 6% (seis por cento) para o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP);

VII - 4% (quatro por cento) para o Fundo Nacional para a Criança e o Adolescente (FNCA);

VIII - 4% (quatro por cento) para o financiamento de programas e ações de defesa e proteção dos animais;

IX - 4% (quatro por cento) para o Fundo de Financiamento Estudantil (Fies);

X - 5% (cinco por cento) para ações de reconstrução de áreas de risco ou impactadas por desastres naturais e ações para construção de habitações destinadas à população de baixa renda remanejadas de áreas de risco ou impactadas por desastres naturais;

XI - 5% (cinco por cento) para ações destinadas à prevenção a desastres naturais no âmbito da defesa civil.

§ 3º As entidades operadoras de jogos e apostas repassarão diretamente ao financiamento da formação de atletas 1% (um por cento) da receita bruta, da seguinte forma:

I - 0,48% (quarenta e oito centésimos por cento) para o Comitê Brasileiro de Clubes (CBC);



II - 0,2% (dois décimos por cento) para o Comitê Brasileiro de Clubes Paralímpico (CBCP); e

III - 0,32% (trinta e dois centésimos por cento) para o desporto educacional.

Art. 104. A União destinará ao Fundo de Participação dos Estados e do Distrito Federal 16% (dezesesseis por cento) do produto da arrecadação da Cide-Jogos, cuja base de cálculo será integrada pelos juros e multas moratórias cobrados administrativa ou judicialmente.

Art. 105. A União destinará ao Fundo de Participação dos Municípios 16% (dezesesseis por cento) do produto da arrecadação da Cide-Jogos, cuja base de cálculo será integrada pelos juros e multas moratórias cobrados administrativa ou judicialmente.

Art. 106. São contribuintes da Cide-Jogos as entidades operadoras de jogos e apostas licenciadas, na forma desta Lei, à exploração da atividade.

Art. 107. A Cide-Jogos tem como fato gerador a exploração dos jogos e apostas previstos nesta Lei, e sua base de cálculo é a receita operacional bruta proveniente dessa exploração, com a dedução do valor recebido por jogadores e apostadores a título de prêmios.

Art. 108. O pagamento da Cide-Jogos será trimestral e efetuado até o último dia útil da primeira quinzena do mês subsequente ao encerramento do trimestre.

§ 1º Em caso de pagamento com atraso da Cide-Jogos, incidirá multa de mora de 20% (vinte por cento) sobre o montante devido, que será reduzida a 10% (dez por cento) se o



pagamento for efetuado até o último dia útil do mês do encerramento do trimestre.

§ 2º Os valores devidos a título da Cide-Jogos que não forem pagos na forma e no prazo determinados sofrerão acréscimos de acordo com a legislação aplicável aos débitos em atraso relativos a tributos federais.

Art. 109. O Poder Executivo poderá reduzir a alíquota da Cide-Jogos, bem como restabelecê-la até o valor fixado no art. 103 desta Lei.

TÍTULO VIII DO IMPOSTO SOBRE PRÊMIOS

Art. 110. Os prêmios líquidos de valor igual ou superior a R\$ 10.000,00 (dez mil reais), corrigidos anualmente pela taxa do Selic, serão tributados na forma dos §§ 1º, 2º e 3º deste artigo.

§ 1º Será retido pela empresa operadora de jogos e apostas o equivalente a 20% (vinte por cento) do valor a ser pago ao apostador, a título de imposto de renda sobre o prêmio líquido.

§ 2º É considerado prêmio líquido o resultado igual à diferença entre o valor do prêmio a ser pago e o valor das apostas feitas anteriormente, no período de 24 (vinte e quatro) horas, pelo mesmo apostador, desde que o resultado seja positivo.

§ 3º Para aferição do prêmio líquido será utilizado o SAC, sistema *cashless*, referido no art. 43 desta Lei.

TÍTULO IX



DOS CRIMES CONTRA O JOGO E A APOSTA

Art. 111. Constituem crimes contra o jogo e a aposta, sem prejuízo do disposto no Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal) e em leis especiais, as condutas tipificadas neste Título.

Art. 112. Explorar qualquer espécie e forma de jogo, físico ou virtual, inclusive por meio de máquinas de jogo e aposta, sítio eletrônico ou aplicações na internet, sem o atendimento dos requisitos desta Lei:

Pena - prisão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos.

§ 1º Incorre na mesma pena quem guarda, vende ou expõe à venda, introduz ou tenta introduzir em circulação qualquer espécie de jogo ou aposta sem a autorização do poder público.

§ 2º Aplica-se a pena em dobro se a prática do crime previsto neste artigo envolver a contratação, a arregimentação ou qualquer forma de utilização de pessoa menor de 18 (dezoito) anos.

Art. 113. Fazer o apontamento ou receber as apostas dos jogos:

Pena - prisão, de 6 (seis) meses a 1 (um) ano.

Parágrafo único. O juiz, ao analisar o caso concreto, a culpabilidade do agente e os seus bons antecedentes, poderá deixar de aplicar a pena referente à conduta definida no *caput* deste artigo.

Art. 114. Fraudar, adulterar, escamotear ou direcionar resultado de jogo ou aposta, por qualquer meio ou forma, ou pagar seu prêmio em desacordo com a lei:



Pena - reclusão, de 4 (quatro) a 7 (sete) anos, e multa.

Parágrafo único. A pena é aumentada até o dobro se o crime previsto neste artigo for cometido:

I - mediante indução, instigação, determinação, cooptação ou concurso de alguém não punível em virtude de condição ou qualidade pessoal;

II - contra pessoa menor de 18 (dezoito) anos, idosa ou ludopata registrada em cadastro oficial de controle.

Art. 115. Permitir que pessoa menor de 18 (dezoito) anos:

I - participe, por qualquer meio ou forma, de jogo ou aposta, ainda que eletrônica;

II - ingresse em recinto destinado à prática de jogo.

Pena - detenção, de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos, e multa.

Art. 116. Permitir ou autorizar, sob qualquer forma, transações financeiras por meio de cartão de crédito, empréstimo ou outra espécie de financiamento com empresas ou sítios eletrônicos estrangeiros na rede mundial de computadores que explorem a atividade de jogos:

Pena - reclusão, de 4 (quatro) a 7 (sete) anos.

Art. 117. Obstar ou dificultar a ação fiscalizadora do poder público em matéria de jogos e apostas:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

Art. 118. Quem, de qualquer forma, concorrer para os crimes previstos nesta Lei incide nas penas a eles cominadas na medida de sua culpabilidade.



TÍTULO X
DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 119. As entidades turfísticas que, na data de publicação desta Lei, encontravam-se regularmente constituídas e em atividade na exploração de apostas em corridas de cavalos terão o prazo de 1 (um) ano para requerer ao Ministério da Economia a licença e os registros necessários para a exploração de jogos e apostas.

Art. 120. Os arts. 6º, 7º e 8º da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, passam a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 6º A realização de corridas de cavalos é permitida no País com a finalidade de suprir os recursos necessários à coordenação e à fiscalização da equideocultura nacional, por intermédio da Comissão Coordenadora da Criação do Cavalo Nacional (CCCCN).” (NR)

“Art. 7º A exploração de apostas sobre o resultado de corridas de cavalos depende da prévia edição de atos de consentimento pelo Ministério da Economia, conforme disposto na legislação especial aplicável aos jogos e apostas.

Parágrafo único. (Revogado).” (NR)

“Art. 8º As apostas turfísticas observarão o disposto na legislação especial aplicável aos jogos e apostas.” (NR)

Art. 121. Ficam revogados:

I - os arts. 50 e 58 do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais);



CÂMARA DOS DEPUTADOS

- II - o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946;
- III - o parágrafo único do art. 7º e o art. 9º da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e
- IV - o Capítulo XVII do Título VI do Livro I da Parte Especial da Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil).

Art. 122. Esta Lei entra em vigor:

- I - na data de publicação de sua regulamentação, quanto aos arts. 38, 78, 90 e 112 a 118;
- II - na data de sua publicação oficial, quanto aos demais artigos.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, 4 de março de 2022.

ARTHUR LIRA
Presidente



Of. nº 71/2022/SGM-P

Brasília, 4 de março de 2022.

A Sua Excelência o Senhor
Senador RODRIGO PACHECO
Presidente do Senado Federal

Assunto: **Envio de PL para apreciação**

Senhor Presidente,

Encaminho a Vossa Excelência, a fim de ser submetido à apreciação do Senado Federal, nos termos do caput do art. 65 da Constituição Federal combinado com o art. 134 do Regimento Comum, o Projeto de Lei nº 442, de 1991, da Câmara dos Deputados, que “Dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil)”.

Atenciosamente,

Assinatura manuscrita em azul do Sr. Arthur Lira, Presidente da Câmara dos Deputados.

ARTHUR LIRA

Presidente da Câmara dos Deputados



Documento : 92137 - 2

LEGISLAÇÃO CITADA

- Constituição de 1988 - CON-1988-10-05 - 1988/88
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:constituicao:1988;1988>
 - art170_par1u
- Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de Dezembro de 1940 - Código Penal - 2848/40
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:decreto.lei:1940;2848>
- Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de Outubro de 1941 - Lei das Contravenções Penais - 3688/41
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:decreto.lei:1941;3688>
 - art50
 - art58
- Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de Setembro de 1942 - Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro; Lei de Introdução ao Código Civil - 4657/42
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:decreto.lei:1942;4657>
- Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de Abril de 1946 - DEL-9215-1946-04-30 - 9215/46
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:decreto.lei:1946;9215>
- Lei nº 5.768, de 20 de Dezembro de 1971 - LEI-5768-1971-12-20 - 5768/71
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:1971;5768>
- Lei nº 7.291, de 19 de Dezembro de 1984 - LEI-7291-1984-12-19 - 7291/84
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:1984;7291>
 - art6
 - art7
 - art7_par1u
 - art8
 - art9
- Lei nº 8.078, de 11 de Setembro de 1990 - Código de Defesa do Consumidor - 8078/90
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:1990;8078>
 - art6
- Lei nº 10.406, de 10 de Janeiro de 2002 - Código Civil (2002) - 10406/02
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2002;10406>
- Lei nº 13.105, de 16 de Março de 2015 - Código de Processo Civil (2015) - 13105/15
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2015;13105>
- Lei nº 13.506, de 13 de Novembro de 2017 - LEI-13506-2017-11-13 - 13506/17
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2017;13506>
- Lei nº 13.709, de 14 de Agosto de 2018 - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) - 13709/18
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2018;13709>
- Lei nº 13.874, de 20 de Setembro de 2019 - Lei da Liberdade Econômica - 13874/19
<https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:federal:lei:2019;13874>



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador JORGE KAJURU

EMENDA N° – CCJ
(ao PL n° 2234, de 2022)

Dê-se a seguinte redação para os §§ 3º 4º do art. 45:

“§ 3º O Banco Central do Brasil, respeitadas as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Monetário Nacional, se necessário, determinará regras adicionais para a implementação de mecanismos de controle destinados a evitar que as instituições financeiras, instituições de pagamento, iniciadoras de transações de pagamento, facilitadoras de pagamentos, sub credenciadoras, carteiras digitais e quaisquer participantes dos arranjos de pagamentos e de transferência autorizem transações por meio de moeda corrente nacional ou por meio de transferências entre contas-correntes, de poupança, de pagamento ou de depósito à vista ou por meio de pagamento eletrônico instantâneo (PIX) ou por meio de moeda eletrônica que tenham por finalidade a participação em jogos de chance por meio eletrônico, administrados por empresa não autorizada de acordo com a presente Lei.

“§ 4º O Banco Central do Brasil, respeitadas as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Monetário Nacional, determinará regras para o imediato descredenciamento pelas empresas autorizadas a funcionar pelo Banco Central do Brasil das empresas que tenham por finalidade a participação em jogos de chance por meio eletrônico e que não sejam autorizadas na forma prevista nesta Lei, vedado qualquer repasse de valores entre apostadores e fornecedores após o referido descredenciamento.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda proposta justifica-se pelo objetivo de estabelecer regras adicionais e mecanismos de controle para evitar que instituições financeiras, instituições de pagamento, iniciadoras de transações de pagamento, facilitadoras de pagamentos, sub credenciadoras, carteiras digitais e quaisquer participantes dos arranjos de pagamentos e de transferência autorizem transações relacionadas à participação em jogos de chance por meio eletrônico, administrados por empresas não autorizadas pela presente Lei.

É uma medida de proteção aos usuários e ao sistema financeiro, evitando a participação em jogos de chance administrados por empresas não autorizadas,



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador JORGE KAJURU

garantindo a segurança das transações e coibindo atividades ilegais nesse contexto.

Por essas razões, conto com o apoio dos senadores e senadoras para aprovação da presente emenda.

Sala das Sessões,

Senador JORGE KAJURU



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador JORGE KAJURU

EMENDA Nº – CCJ
(ao PL nº 2234, de 2022)

Dê-se ao art. 116 a seguinte redação:

“Art. 116. Permitir ou autorizar, deliberadamente, sob qualquer forma, transações financeiras, com a utilização de qualquer meio de pagamento, empréstimo ou outra espécie de financiamento com empresas ou sítios eletrônicos estrangeiros na rede mundial de computadores que explorem a atividade de jogos:

Pena – reclusão, de 4 (quatro) a 7 (sete) anos. ”

JUSTIFICAÇÃO

A exclusão da expressão “cartão de crédito” e a substituição pela expressão “com a utilização de qualquer meio de pagamento”. É importante destacar que o cartão de crédito não é a única forma de pagamento que oferece a possibilidade de financiar transações. Portanto, essa alteração visa incluir qualquer meio de pagamento que possa ser considerado um empréstimo ou financiamento. Um exemplo disso é o anúncio feito pelo Banco Central do Brasil de que, no futuro, será possível realizar o PIX Parcelado.

Além disso, alguns participantes do SFN vêm criando e oferecendo uma modalidade de financiamento de transações geralmente conhecidas como Buy Now, Pay Later (Compre agora, pague depois) no qual a transação é tratada à princípio como uma transação de débito (tanto que o comerciante recebe os fundos da transação no prazo comum de 2 dias) mas o consumidor negocia aquela transação junto à instituição detentora da conta para o pagamento posterior com encargos. Assim, não faz sentido limitar a prática exclusivamente para cartões de crédito, uma vez que diversos outros meios poderão ser utilizados.

Por essas razões, conto com o apoio dos senadores e senadoras para aprovação da presente emenda.

Sala das Sessões,



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador JORGE KAJURU

Senador JORGE KAJURU



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador JORGE KAJURU

EMENDA Nº – CCJ
(ao PL nº 2.234, de 2022)

Dê-se a seguinte redação ao art. 46 do projeto 2.234, de 2022:

“Art. 46. É vedado às empresas credenciadas a explorar jogos de chance conceder empréstimos ou financiamentos, sob qualquer forma, em moeda nacional ou estrangeira ou em valores convencionais que as representem.

§ 1º Qualquer pagamento ou recebimento de valores relacionados a jogo ou aposta que tenha como contraparte uma entidade operadora deve ser feito em moeda corrente nacional ou por meio de transferências entre contas-correntes, de poupança, ou de pagamento, por meio de pagamento eletrônico instantâneo (PIX) ou por conta de depósito à vista, observado que todas essas movimentações devem ser feitas em instituições autorizadas a funcionar pelo Banco Central do Brasil.

§ 2º O Banco Central do Brasil, respeitadas as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Monetário Nacional, determinará prazos para a interrupção de liquidação das transações efetuadas para os casos nos quais as empresas autorizadas a explorar jogos de chance tenham sido imputadas com alguma das penalidades previstas no art. 96.

§ 3º Para a aceitação das formas de pagamento descritas no Parágrafo Primeiro, as entidades operadoras de jogos de chance por meio eletrônico, as iniciadoras de transações de pagamento, as entidades facilitadoras de pagamento, subcredenciadoras, carteiras digitais e quaisquer participantes dos arranjos de pagamentos deverão atender e cumprir os requisitos previstos para transações de jogos de chance, incluindo requisitos de autenticação das transações, que sejam exigidos pelos instituidores de arranjos de pagamento.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

Em relação ao parágrafo único do art. 46 da redação original, convém esclarecer que uma transação realizada por meio de um cartão de débito é uma transação de conta de depósito à vista. Se os demais tipos de contas foram corretamente listados neste dispositivo, a correção da denominação se faz necessária.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador JORGE KAJURU

No que tange o artigo 96 do presente projeto de lei traz uma série de possíveis penalidades para as empresas autorizadas a explorar jogos de chance, faz-se necessário que o Banco Central do Brasil regule os prazos que as transações sejam interrompidas. Por exemplo, a empresa autorizada pode ser suspensa temporariamente a sua atividade e o Banco Central do Brasil necessitará fazer a conexão dessa decisão do órgão fiscalizador para observação pelas empresas reguladas pelo Banco Central concedendo um prazo para cumprimento.

Ademais, o Banco Central do Brasil, além de aprovar, determina que as regras dos arranjos de pagamento, criadas pelos Instituidores de Arranjos de Pagamento (comumente conhecidas por Bandeiras), que devem ser seguidas pelos participantes de tais arranjos de pagamento, abordem uma série de questões que visam, entre outras, garantir a segurança das transações dos arranjos. Dentre as regras que constam dos diferentes arranjos de pagamento incluem-se regras de autenticação das transações, sendo que tais regras tem o condão de conferir maior segurança às transações. Portanto, para o tipo de transação abordada no presente projeto de lei, é fundamental deixar claro que todas essas regras devem ser observadas por todo o ecossistema envolvido.

Por essas razões, conto com o apoio dos senadores e senadoras para aprovação da presente emenda.

Sala das Sessões,

Senador JORGE KAJURU

EMENDA Nº - CCJ

(a Pl nº 2.234, de 2022)

Suprima os incisos I e V do artigo 8º do Projeto de Lei 2.234 de 2022:

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda, busca suprimir parte os incisos I e V do artigo 8º do Projeto de Lei 2.234 de 2022. A emenda tem por fim resguardar o direito do cidadão à saúde e segurança, física e psicológica.

Assim, busca-se suprimir do texto as modalidades e as revogações, em especial a que elimina da Lei das Contravenções Penais as penas a aqueles que explorem ou realizem a loteria denominada jogo do bicho.

Embora o relator se posicione favoravelmente aos jogos de azar, justificando, por vezes, pela existência de aspectos relacionados à arrecadação estatal, é de conhecimento comum os prejuízos que a legalização desses jogos traz à saúde da população.

Sabe-se da existência do “Transtorno do jogo”, que compreende a necessidade de se apostar quantias maiores, de planejamento para se obter mais recursos para jogar, e de apostas cada vez maiores após a perda de dinheiro em um jogo. Envolvido com o jogo, o cidadão coloca em risco as relações familiares e amigos, o emprego e outras atividades que pratique.

É substancialmente maior que o dano atribuído ao transtorno de dependência de drogas”. Esses danos estão associados aos prejuízos que esse vício traz para a saúde, relacionamentos, finanças e responsabilidades do cidadão.

Além disso, a legalização dos jogos pode facilitar a lavagem de dinheiro, haja vista que a maioria das transações nesses estabelecimentos são realizadas com dinheiro em espécie. Por fim, merece destaque a deficiência de fiscalização que existe hoje no país. Os órgãos responsáveis por fiscalizar diversos ramos e serviços prestados aos cidadãos não conseguem exercer da forma correta sua função, seja por



falta de pessoal ou de equipamentos. Com os jogos de azar essa realidade não seria diferente.

Por essas razões, peço o apoio dos nobres pares para a aprovação da referida emenda.

Sala das Sessões,

Senador CARLOS VIANA





CONGRESSO NACIONAL

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Acrescente-se inciso XII ao § 2º do art. 103 do Projeto, com a seguinte redação:

“**Art. 103.**

§ 2º

XII – - 4% (quatro por cento) para o Fundo para Aparelhamento e Operacionalização das Atividades-Fim da Polícia Federal (Funapol);

JUSTIFICAÇÃO

Apesar do mérito da proposição em análise, é crucial considerar os potenciais impactos que ela pode acarretar, especialmente ao observarmos a atuação da Polícia Federal, que será encarregada das atividades de prevenção e repressão das condutas relacionadas aos jogos e apostas em todo o país.

As novas tipificações de crimes introduzidas implicam um considerável aumento nas responsabilidades desta instituição. Assim, a presente emenda propõe a destinação de 4% do produto da arrecadação do "Cide-Jogos" (art. 103, § 2º) para o Fundo para Aparelhamento e Operacionalização das Atividades-Fim da Polícia Federal (Funapol). Isso viabilizará investimentos no treinamento e especialização dos policiais federais nessa área, além da aquisição dos equipamentos de alta performance necessários.



Esses recursos serão essenciais para aprimorar tanto a prevenção quanto a repressão das infrações penais previstas no projeto de lei, bem como de crimes conexos, como a lavagem de dinheiro, contribuindo para a transparência e legalidade dos jogos e apostas em todo o território nacional.

Diante do exposto, conto com o apoio dos excelentíssimos colegas parlamentares para a aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 30 de abril de 2024.

Senador Jorge Kajuru
(PSB - GO)





CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Acrescente-se, onde couber, no Projeto o seguinte artigo:

“**Art.** No mínimo 30% (trinta) por cento da arrecadação da Contribuição para o PIS/Pasep e da COFINS relativa a exploração de jogos e apostas será destinada aos sistemas públicos de saúde, especificamente para o financiamento dos programas e ações de saúde relacionados à ludopatia, inclusive prevenção, conscientização sobre os riscos dos jogos e das apostas e pesquisas médicas.’ (N.R.)”

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos e apostas em todo o território nacional. Assim como o álcool e as drogas, os jogos de azar podem gerar dependência patológica, denominada ludopatia.

A ludopatia é uma doença reconhecida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) desde 1980, tendo se agravado nos últimos anos como resultado da popularização das plataformas online de apostas. Ela seria o terceiro vício mais frequente entre os brasileiros, ficando atrás apenas do álcool e do tabagismo.

Estimativas apontam que a ludopatia atinge entre 1 e 1,3% da população brasileira, ou seja, entre 2,14 e 2,78 milhões de brasileiros. O número de pessoas prejudicadas pela compulsão em apostas aumenta enormemente ao considerarmos que o vício não afeta só o dependente, pois prejudica todos à sua volta, especialmente sua família.



De forma a amenizar os efeitos negativos, ainda desconhecidos, que essa liberação poderá causar no tecido social, proponho emenda para que parte dos recursos da arrecadação da Contribuição para o PIS/Pasep e da COFINS relativa a exploração de jogos e apostas seja destinada aos sistemas públicos de saúde, especificamente para o financiamento dos programas e ações de saúde relacionados à ludopatia, inclusive prevenção, conscientização sobre os riscos dos jogos e das apostas e pesquisas médicas.

Vincular uma parte dessa arrecadação pode ser uma ferramenta essencial para enfrentar os desafios de saúde pública que irão surgir com a liberação dos jogos e apostas. Cito a seguir algumas razões pelas quais essa medida é crucial.

Uma parcela significativa dos recursos pode ser investida em programas de prevenção e campanhas de conscientização sobre os riscos dos jogos e das apostas. Educar o público sobre os perigos pode ajudar a reduzir o número de pessoas que começam a jogar e a apostar, e, conseqüentemente, diminuir a incidência da ludopatia.

Outro aspecto importante é o financiamento de pesquisas. Com mais recursos disponíveis, os pesquisadores podem conduzir estudos mais abrangentes para entender melhor os impactos da ludopatia e desenvolver tratamentos mais eficazes.

A arrecadação dessas contribuições também pode ser usada para fortalecer os sistemas públicos de saúde, fornecendo recursos adicionais para hospitais públicos, postos de saúde e profissionais de saúde lidarem com o aumento da demanda por tratamento de ludopatia, aliviando a pressão financeira sobre o sistema de saúde.

Observo que a Constituição veda a vinculação de receita de impostos a órgão, fundo ou despesa no inciso IV do seu art. 167. Entretanto, esta vedação é restrita a impostos, mas não alcança as contribuições sociais, como são a Contribuição para o PIS/Pasep e a COFINS. Mesmo a vedação para os impostos comporta exceção, entre elas a destinação de recursos para as ações e serviços



públicos de saúde. Logo, a destinação proposta não encontra qualquer óbice de natureza constitucional.

Ante o exposto, contribuindo para preservar a saúde dos apostadores e de seus familiares, esperamos contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 14 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 21 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 21.

§ 1º

.....

III -

.....

d) que tenham tomado empréstimo ou financiamento nos últimos 90 (noventa) dias;

.....

§ 4º As instituições financeiras e demais instituições assemelhadas, inclusive empresas de *factoring*, devem disponibilizar, às entidades operadoras de jogos e apostas, ferramentas de consulta que permitam o cumprimento do disposto na alínea ‘d’ do inciso III do § 1º deste artigo.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos e apostas em todo o território nacional. Permitir que alguém que tenha tomado empréstimo ou financiamento utilize esses recursos em jogos de azar e



apostas pode acarretar uma série de riscos significativos, tanto para o indivíduo quanto para a instituição financeira envolvida.

O jogo de azar pode ser altamente viciante, levando o indivíduo a gastar mais dinheiro do que pode pagar. Isso pode resultar em um ciclo de endividamento cada vez maior, à medida que o indivíduo recorre a mais empréstimos ou crédito para financiar suas atividades de jogo.

Quando uma pessoa usa recursos emprestados para jogar, ela está efetivamente arriscando não apenas seu próprio dinheiro, mas também o dinheiro que deve a terceiros. Se as apostas não forem bem-sucedidas, o indivíduo pode perder não apenas o que apostou, mas também ativos que possuía antes de pegar o empréstimo.

O jogo excessivo pode levar a sérios problemas financeiros, incluindo falência, perda de propriedades e até mesmo despejo. Isso pode afetar não apenas o indivíduo que está jogando, mas também sua família e outras pessoas que dependem dele financeiramente.

O vício em jogos de azar, denominado ludopatia, é reconhecido como um transtorno de saúde mental grave. O estresse e a ansiedade associados às dívidas resultantes do jogo podem levar a problemas de saúde mental, como depressão e até mesmo pensamentos suicidas.

Permitir que os tomadores de crédito usem empréstimos ou financiamentos para jogar pode representar um risco significativo para a instituição financeira que concedeu o crédito. Se os clientes não conseguirem pagar o dinheiro que devem devido a perdas de jogo, a instituição financeira pode enfrentar perdas financeiras substanciais e até mesmo enfrentar questões legais ou regulatórias.

Para evitar esses riscos, proponho emenda para que sejam impedidos de participar de jogos ou de efetuar apostas, pessoas naturais que tenham tomado empréstimo ou financiamento nos últimos 90 (noventa) dias.

De forma a ser possível o cumprimento dessa vedação, as instituições financeiras e demais instituições assemelhadas, inclusive empresas



de *factoring*, devem disponibilizar, às entidades operadoras de jogos e apostas, ferramentas de consulta que permitam esse cumprimento.

Ante o exposto, contribuindo para preservar o equilíbrio financeiro dos apostadores e de seus familiares, bem como o sistema de crédito, esperamos contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 14 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 103 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguinte § 4º:

“Art. 103.

.....

§ 4º Os recursos do Fies de que trata o inciso IX do § 2º atenderão, no mínimo de 10%, a estudantes das populações do campo, dos povos originários, incluídos os indígenas, e dos quilombolas.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

O Fies é um programa de inclusão social e tem importância essencial para a garantia da efetivação do direito fundamental à educação. Beneficia o estudante carente e ainda alcança um mérito não previsto, que é possibilitar o estudo nos níveis superiores de pessoas fora da faixa etária regular, gerando a possibilidade de ascensão e melhoria da qualidade de vida dessas pessoas.

A Estratégia 11.9 do Plano Nacional de Educação (PNE) trata da expansão do atendimento do ensino integrado à formação profissional para as populações do campo e para as comunidades indígenas e quilombolas, de acordo com os seus interesses e necessidades.

Nesse sentido, a presente emenda visa também a permitir um atendimento mínimo de 10%, do financiamento desses novos recursos do Fies, a estudantes das populações do campo, dos povos originários, incluídos os indígenas, e dos quilombolas.



Ante o exposto, na certeza de contribuir focalização do Fies e para a devida reparação das populações do campo, dos povos originários, incluídos os indígenas, e dos quilombolas, bem como para efetivação da Estratégia 11.9 do Plano Nacional de Educação (PNE), espero contar com o apoio dos Pares para acatamento desta emenda.

Sala da comissão, 14 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 80 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguintes § 1º e § 2º:

“Art. 80.

§ 1º Também é vedado veicular publicidade ou propaganda comercial de jogos e apostas em escolas, universidades e outras instituições de ensino.

§ 2º É vedado realizar qualquer tipo de publicidade ou propaganda em meios de comunicação, físicos ou virtuais, sem o aviso de classificação indicativa da faixa etária direcionada, conforme disposto na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei (PL) nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos e apostas em todo o território nacional. É vedada às pessoas menores de idade a prática de jogos e apostas ou a participação em jogos e apostas.

O art. 80 do PL nº 2.234, de 2022, estabelece que são vedadas a publicidade ou a propaganda comercial de jogos e apostas que conte com a participação de crianças ou adolescentes ou que sejam a eles dirigidas. Este PL foi aprovado na Câmara dos Deputados em fevereiro de 2022.

Após essa aprovação, o Governo editou a Medida Provisória (MP) nº 1.182, de 2023, que veio a ficar conhecida como MP dos “Bets” e que acabou tendo suas ideias veiculadas pelo PL nº 3.623, de 2023, resultando na Lei nº 14.790, de



2023. Durante essas tramitações, houveram avanços na temática da publicidade e propaganda relativa a jogos e apostas.

O art. 17 da Lei nº 14.790, de 2023, estabelece que “é vedado ao agente operador de apostas de quota fixa veicular publicidade ou propaganda comercial que promovam o marketing em escolas e universidades ou promovam apostas esportivas dirigidas a menores de idade (VI).

O § 1º do mesmo artigo determina que “é vedado realizar qualquer tipo de publicidade ou propaganda em meios de comunicação, físicos ou virtuais, sem o aviso de classificação indicativa da faixa etária direcionada, conforme disposto na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente)”.

Verifica-se, portanto, que atualmente o PL nº 2.234, de 2022, contém uma normatização que obstaculiza apenas as publicidades ou propagandas com a participação de crianças ou adolescentes ou que sejam a eles dirigidas, mas não protege as universidades e as demais instituições de ensino, que, embora sejam em grande parte frequentadas por pessoas maiores de idade, não são ambientes apropriados para estratégias de *marketing* relacionadas a jogos e apostas.

Desse modo, de forma a efetivar essa necessária proteção, bem como atualizar o texto do PL nº 2.234, de 2022, para o que consta na Lei nº 14.790, de 2023, proponho emenda para vedar a veiculação de publicidade ou propaganda comercial de jogos e apostas em escolas, universidades e outras instituições de ensino.

As instituições de ensino são ambientes de formação não apenas acadêmica, mas também de valores e comportamentos. Permitir a publicidade de jogos e apostas nesses locais pode transmitir a mensagem errada aos estudantes, sugerindo que o jogo é uma atividade normal e aceitável. Isso pode minar os esforços educacionais que promovem valores como trabalho duro, disciplina e responsabilidade financeira.

Estudantes, especialmente os mais jovens, podem ser facilmente influenciados pela publicidade. Jogos e apostas podem ser apresentados de forma glamorosa e excitante, escondendo os riscos reais e as consequências financeiras



negativas. Isso pode levar os jovens a tomarem decisões financeiras impulsivas e prejudiciais, comprometendo seu futuro financeiro e acadêmico.

As escolas e universidades devem ser ambientes seguros onde os estudantes possam se concentrar em seus estudos sem distrações desnecessárias. A presença de publicidade de jogos e apostas pode criar um ambiente onde a educação é secundária ao entretenimento e à busca de ganhos fáceis, desviando a atenção dos estudantes de seus objetivos educacionais.

Um dos papéis das instituições de ensino é promover comportamentos responsáveis e saudáveis. Ao proibir a publicidade de jogos e apostas, as escolas e universidades estão cumprindo esse papel, ajudando a formar cidadãos conscientes dos riscos associados ao jogo e preparados para fazer escolhas informadas e responsáveis em suas vidas.

Em resumo, essa medida é essencial para proteger a saúde mental e o bem-estar financeiro dos estudantes, preservar um ambiente educacional seguro e promotor de valores saudáveis. Essa proibição ajuda a criar um contexto educativo focado no crescimento acadêmico e pessoal dos jovens, livre de influências negativas que possam comprometer seu desenvolvimento.

Ademais, proponho que as propagandas dos jogos e apostas tragam sempre aviso de classificação indicativa de faixa etária, aplicando-se as correspondentes normas da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o Estatuto da Criança e do Adolescente.

Ante o exposto, na certeza de contribuir para a devida proteção dos estudantes do nosso país, espero contar com o apoio dos Pares para acatamento desta emenda.

Sala da comissão, 14 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 49 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido dos seguintes § 8º a 11:

“Art. 49.

.....

§ 8º Também poderá ser feita a inscrição voluntária por qualquer pessoa natural, facultando-lhe estabelecer, a seu critério, o período de inclusão.

§ 9º A pessoa natural poderá extrair, por meio da *internet* e de forma instantânea, certidão que ateste sua inclusão no Renapro, que deve estar sujeita à confirmação de autenticidade.

§ 10 As instituições financeiras e demais instituições de concessão de crédito, empréstimos e financiamento, inclusive empresas de *factoring*, poderão exigir a apresentação da certidão de que tratam os §§ 8º e 9º como parte dos procedimentos de concessão de crédito.

§ 11 As empresas poderão exigir a apresentação da certidão de que tratam os §§ 8º e 9º como parte dos procedimentos de contratação e manutenção das relações de emprego regidas pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, que aprova a Consolidação das Leis do Trabalho.”

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos e apostas em todo o território nacional. O art. 49 do referido PL estabelece que as entidades operadoras licenciadas para operar com jogos e apostas constituirão



e administrarão o Registro Nacional de Proibidos (Renapro), para a formação compulsória e a consulta de informações sobre pessoas naturais proibidas à prática de jogo e de aposta.

Há que se reconhecer que a inclusão no Renapro pode trazer um real valor a ser reconhecido nas relações sociais. Deve então ser possível a inscrição voluntária por qualquer pessoa natural.

O art. 50 do PL nº 2.234, de 2022, em seu § 4º, estabelece que a inscrição poderá ser feita de forma voluntária, pelo próprio ludopata, ou por ordem judicial em ação promovida por familiar com parentesco até o segundo grau, nos termos dos arts. 747 e seguintes do Código de Processo Civil e pelo Ministério Público.

Esse rol de legitimados parte do pressuposto que estar no Renapro consiste na supressão de direitos, mas a realidade é totalmente diversa, estar no Renapro pode ser algo que agrega valor à pessoa física. E, por trazer um ganho, valorizado por diversos ambientes sociais, deve estar acessível àqueles que dele quiserem participar. Num exemplo singelo, pode ser utilizado como um incentivo a mais numa proposta de casamento.

Dessa forma, proponho emenda para que possa ser feita a inscrição voluntária por qualquer pessoa natural no Renapro, facultando-lhe estabelecer, a seu critério, o período de inclusão. Ademais, de forma a viabilizar a utilização dessa informação, a pessoa natural poderá extrair, por meio da *internet* e de forma instantânea, certidão que ateste sua inclusão no Renapro, que deve estar sujeita à confirmação de autenticidade.

Por fim, como benefícios evidentes da inclusão no Renapro, e de forma a evitar discussões e insegurança jurídica pela utilização dessa valiosa informação, apresento parágrafos que esclarecem que as instituições financeiras e demais instituições de concessão de crédito, empréstimos e financiamento, inclusive empresas de factoring, poderão exigir a apresentação da certidão do Renapro como parte dos procedimentos de concessão de crédito, bem como que as empresas poderão exigir a apresentação desta certidão como parte dos procedimentos de contratação e manutenção das relações de emprego regidas pela Consolidação das Leis do Trabalho.



Ante o exposto, contribuindo para reconhecer o valor das pessoas comprometidas em não se envolverem em jogos e apostas, espero contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 14 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 84 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguinte § 2º, renumerando-se o parágrafo único para § 1º:

“Art. 84.

.....

§ 2º As entidades operadoras de jogos e apostas deverão entrar em contato com o jogador e apostador, a cada 15 (quinze) dias, transcorridos do momento da obtenção do prêmio e até o final do prazo de que trata o *caput*, por meio de email e mensagem para o número fornecidos pelo jogador e apostador em seu cadastro, informando sobre a obtenção do prêmio e sobre os procedimentos necessários para o recebimento.”

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos e apostas em todo o território nacional. O art. 84 deste PL estabelece que prescrevem em 90 dias os prêmios não reclamados por jogadores e apostadores.

Deve-se entender que os jogadores e apostadores são as partes mais vulneráveis na prática dos jogos e das apostas, e, dependendo da complexidade do jogo, a percepção da aquisição do prêmio pode ser dificultada.

Assim, tendo em vista o estabelecimento da citada possibilidade de prescrição, proponho emenda para que as entidades operadoras de jogos e apostas entrem em contato com o jogador e apostador, a cada 15 (quinze) dias, transcorridos do momento da obtenção do prêmio e até o final do prazo de



prescrição, por meio de email e mensagem para o número fornecidos pelo jogador e apostador em seu cadastro, informando sobre a obtenção do prêmio e sobre os procedimentos necessários para o recebimento.

Ante o exposto, conto com o apoio dos Pares para aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 14 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 109 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 109. O Poder Executivo poderá reduzir, **de forma justificada**, a alíquota da Cide-Jogos **até o mínimo de 7% (sete por cento)**, bem como restabelecê-la até o valor fixado no art. 103 desta Lei.”

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos e apostas em todo o território nacional. A criação de uma contribuição como a CIDE-Jogos faz parte dos esforços do governo para gerar receita adicional e ao mesmo tempo regularizar esta atividade que opera na ilegalidade.

O art. 103, § 2º, estabelece que o produto da arrecadação da Cide-Jogos será destinado: 12% para a Embratur; 10% para o financiamento de programas e ações na área do esporte; 10% para o Fundo Nacional da Cultura (FNC); 4% para o financiamento dos programas e ações compreendidos no âmbito da saúde pública; 4% para o financiamento dos programas e ações de saúde relacionados a ludopatia; 6% para o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP); 4% para o Fundo Nacional para a Criança e o Adolescente (FNCA); 4% para o financiamento de programas e ações de defesa e proteção dos animais; 4% para o Fundo de Financiamento Estudantil (Fies); 5% para ações de reconstrução de áreas de risco ou impactadas por desastres naturais e ações para construção de habitações destinadas à população de baixa renda remanejadas de áreas de risco ou impactadas por



desastres naturais e 5% para ações destinadas à prevenção a desastres naturais no âmbito da defesa civil.

Verifica-se que são muito importantes as destinações previstas e que estas não podem ficar ao arbítrio do governo em relação ao estabelecimento da alíquota. Caso não haja a fixação de um piso, o governo poderá ser pressionado cada vez mais para estabelecer alíquota zero, esvaziando os propósitos da Cide-Jogos, bem como retirando recursos das importantes destinações listadas.

Recorde-se a própria tributação desenhada para a Cide-Jogos faz parte do avanço legislativo que pretende retirar a prática de jogos e apostas da ilegalidade.

Dessa forma, proponho emenda para estabelecer um piso (alíquota mínima) de 7% (sete por cento) para a Cide-Jogos, bem como determinar que eventuais reduções da alíquota se dê de forma justificada.

Na hipótese de a tributação da Cide-Jogos se tornar excessiva, e, caso o piso aqui proposto precise ser futuramente revisto, essa alíquota mínima poderá ser discutida e revisada no âmbito do Poder Legislativo, após amplo debate com os representantes da sociedade, com a sociedade civil, com o Governo e com os entidades operadoras de jogos e apostas, de forma democrática e transparente.

Ante o exposto, espero contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 14 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se à denominação do Capítulo II do Título VII do Projeto a seguinte redação:

“CAPÍTULO II**DA TRIBUTAÇÃO SOBRE JOGOS E APOSTAS”**

“**Art. 102.** O produto da arrecadação dos jogos e apostas, após o pagamento de prêmios e de impostos de renda incidentes sobre as premiações, está sujeito às mesmas destinações do § 1º-A do inciso V do art. 30 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018.

Parágrafo único. (Suprimir)”

“**Art. 103.** (Suprimir)”

“**Art. 104.** (Suprimir)”

“**Art. 105.** (Suprimir)”

“**Art. 106.** (Suprimir)”

“**Art. 107.** (Suprimir)”

“**Art. 108.** (Suprimir)”

“**Art. 109.** (Suprimir)”

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda tem como objetivo promover a igualdade tributária entre os operadores de jogos de apostas e os operadores de jogos de quota fixa. Tal medida é necessária para assegurar um tratamento equânime entre diferentes modalidades de jogos, que atualmente estão sujeitas a regimes tributários distintos.



A isonomia tributária é um princípio fundamental em um sistema tributário justo e eficiente. Ao aplicar a mesma base de cálculo e alíquotas para ambos os operadores, esta emenda busca eliminar discrepâncias que podem levar a uma competição desleal e a uma distorção do mercado de jogos.

Além disso, a uniformização da tributação entre os operadores de jogos de apostas e de quota fixa está alinhada com as práticas internacionais, onde a tendência é de harmonização das regras tributárias para o setor. Isso não apenas facilita a regulação e o controle por parte do Estado, mas também atrai investimentos e aumenta a arrecadação sem sobrecarregar nenhum segmento.

A emenda também reconhece a importância de estimular a competitividade e a inovação no setor de jogos, proporcionando condições mais justas para que os operadores possam oferecer serviços de qualidade e garantir uma experiência segura e responsável para os apostadores.

Por fim, a presente emenda visa contribuir para o aumento da arrecadação tributária de forma equilibrada, sem impor uma carga tributária excessiva sobre qualquer forma de jogo, e reconhecendo a dinâmica própria de cada modalidade.

Diante do exposto, solicito aos nobres pares a aprovação desta emenda, que representa um passo significativo para a modernização e a justiça do sistema tributário nacional no que tange ao setor de jogos de apostas.

Sala da comissão, 16 de abril de 2024.

Senador Angelo Coronel
(PSD - BA)





CONGRESSO NACIONAL

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se ao § 2º do art. 50 do Projeto a seguinte redação:

“**Art. 50.**

.....

§ 2º Os cassinos deverão funcionar em complexos integrados de lazer ou em embarcações.

.....”

JUSTIFICAÇÃO

A emenda proposta visa otimizar o uso da infraestrutura já existente nos resorts, que estão estrategicamente preparados para incorporar atividades de cassino. Essa integração permite uma expansão econômica com custos reduzidos, aproveitando instalações e serviços de alta qualidade já disponíveis, sem a necessidade de investimentos significativos em novas construções.

Essa proposta busca fortalecer o setor turístico nacional, proporcionando uma oferta mais diversificada de entretenimento. A inclusão de cassinos em resorts existentes tem o potencial de atrair um público internacional e nacional que busca destinos de lazer integrados, colocando o país em uma posição de destaque no mercado turístico global.

Adicionalmente, a emenda reconhece e valoriza os investimentos já realizados pelos empresários no setor de resorts. Permitir a exploração de cassinos nesses estabelecimentos é uma forma de respeitar o capital investido e incentivar



o empreendedorismo, contribuindo para o crescimento econômico e a inovação no setor de hospitalidade.

Sala da comissão, 16 de abril de 2024.

Senador Angelo Coronel
(PSD - BA)





CONGRESSO NACIONAL

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se ao *caput* do art. 45 do Projeto a seguinte redação:

“**Art. 45.** As máquinas eletrônicas de jogo e aposta serão exploradas por meio de livre negociação entre a empresa locadora e o estabelecimento de bingo ou cassino, por meio de comissão sobre a receita bruta, para isso considerado o correspondente à diferença entre o total de apostas efetuadas e o total de prêmios pagos.

.....”

JUSTIFICAÇÃO

Esta emenda está embasada no princípio da liberdade econômica, princípio fundamental da economia moderna. Permitir que as comissões sejam negociadas livremente entre estabelecimentos e fabricantes de máquinas respeita esse princípio, pois confere às partes o direito de determinar os termos de seus acordos comerciais. Isso estimula a concorrência saudável e garante que os preços e serviços se ajustem naturalmente conforme as forças de oferta e demanda.

Portanto, a negociação livre de comissões permite que tanto fornecedores quanto clientes ajustem os termos de acordo com suas estratégias e capacidades financeiras, promovendo acordos mais justos e benéficos para ambas as partes.

Isso ainda preserva um direito empresarial importante, a autonomia das partes. Ao permitir que as comissões sejam pactuadas livremente, respeita-se a autonomia dos estabelecimentos e fabricantes para gerir seus negócios de acordo com seus próprios critérios e julgamentos. Isso é particularmente relevante em um



contexto onde as empresas devem ter a liberdade de tomar decisões que melhor atendam aos seus interesses e aos de seus clientes.

Por fim, ressalta-se o benefício da eficiência econômica alcançada quando os recursos são alocados de maneira a maximizar a produção e o bem-estar. A livre negociação de comissões contribui para essa eficiência, pois permite que os preços se ajustem para refletir o valor real dos bens e serviços, incentivando assim uma distribuição mais eficaz dos recursos no mercado.

Sala da comissão, 16 de abril de 2024.

Senador Angelo Coronel
(PSD - BA)





CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CRA
(ao PL 2234/2022)

O art. 47 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido dos seguintes §§ 2º a 4º, renumerando-se o parágrafo único para § 1º:

“Art. 47.

.....

§ 2º Fica vedado dentro do recinto de que trata o *caput*:

I - o acesso de pessoa sob influência de álcool ou de outra substância psicoativa que determine dependência; e

II - a comercialização de qualquer tipo de bebida alcoólica ou de substância referida no inciso I.

§ 3º A influência de que trata o § 2º será constatada por:

I - concentração igual ou superior a 6 decigramas de álcool por litro de sangue ou igual ou superior a 0,3 miligrama de álcool por litro de ar alveolar; ou

II - sinais que indiquem, na forma de regulamento, alteração da capacidade cognitiva ou psicomotora.

§ 4º A entidade operadora de jogos e apostas deve disponibilizar teste de alcoolemia, preferencialmente com a utilização de etilômetro, e testes toxicológicos em ambiente anterior à entrada do recinto de que trata o *caput*.”

O art. 50 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguinte § 6º:

“Art. 50.



.....

§ 6º Aplica-se ao cassino os §§ 2º a 4º do art. 47, entendendo-se por recinto que explora jogos de chance o ambiente físico interior do cassino, não se aplicando aos demais ambientes do complexo integrado de lazer.”

O art. 59 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguinte § 3º:

“Art. 59.

.....

§ 3º Aplica-se à sala própria de jogo de bingo os §§ 2º a 4º do art. 47.”

O art. 68 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguinte § 3º:

“Art. 68.

.....

§ 3º Aplica-se à sala própria de jogo do bicho os §§ 2º a 4º do art. 47.”

Inclua-se, onde couber, o seguinte artigo ao Projeto de Lei nº 2.234, de 2022:

“Art. XX O descumprimento do §§ 2º a 4º do art. 47, do § 6º do art. 50, do § 3º do art. 59 e do § 3º do art. 68 sujeita a entidade operadora de jogos e apostas à multa, de até 4% (quatro por cento) do faturamento da pessoa jurídica de direito privado, grupo ou conglomerado no Brasil, no seu último exercício, excluídos os tributos, limitada, no total, a R\$ 100.000.000,00 (cem milhões de reais) por infração, aplicada pelo órgão competente de que trata o art. 6º.”



JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos e apostas em todo o território nacional. Entretanto, não tratou, em momento algum do projeto, da devastadora combinação dos jogos de azar com álcool e substâncias psicoativas que causam dependência (remédios tarja preta ou drogas).

A combinação de jogar jogos de azar e estar sob a influência de álcool ou outras substâncias psicoativas que causam dependência pode resultar em uma série de problemas significativos, tanto para o indivíduo quanto para a sociedade em geral.

Esses problemas incluem a exacerbação de comportamentos de risco, perda financeira descontrolada, problemas de saúde mental e física, além de impactos negativos em relações pessoais e profissionais.

O álcool e outras substâncias psicoativas afetam a capacidade de julgamento e tomada de decisões. Quando uma pessoa joga sob a influência dessas substâncias, sua capacidade de avaliar riscos e tomar decisões racionais fica seriamente comprometida. Isso pode levar a apostas impulsivas e maiores perdas financeiras, aumentando o risco de dívidas e falência pessoal.

O consumo de álcool e drogas pode diminuir as inibições e aumentar a propensão a comportamentos de risco. Em um ambiente de cassino, isso pode resultar em apostas mais altas e menos considerações sobre as consequências. Esse comportamento de risco não apenas prejudica o jogador, mas também pode criar um ambiente perigoso para outros frequentadores do cassino e funcionários.

As pessoas com dependência de substâncias psicoativas já enfrentam desafios significativos. A disponibilidade de jogos de azar pode agravar esses problemas, criando um ciclo vicioso onde a excitação do jogo e o consumo de substâncias se reforçam mutuamente, levando a um aumento da dependência e dos comportamentos compulsivos.

O uso de álcool, remédios pesados e drogas, combinado com o estresse e a excitação dos jogos de azar, pode exacerbar problemas de saúde mental, como



ansiedade e depressão. Além disso, a falta de sono e o comportamento sedentário, comuns em longas sessões de jogo, podem ter efeitos negativos na saúde física.

Os problemas decorrentes da combinação de jogos de azar e uso de substâncias podem levar ao isolamento social, conflitos familiares e perda de produtividade no trabalho. As relações pessoais frequentemente sofrem quando um indivíduo está lutando contra a dependência e o vício em jogos de azar, resultando em divórcios, separações e problemas com a guarda dos filhos.

Dada a gravidade desses problemas, há fortes razões para proibir o acesso de pessoas sob a influência de álcool ou outras substâncias psicoativas em estabelecimentos que exploram jogos de azar.

Nesse sentido, proponho emenda para que fique vedado, dentro do recinto que explora jogo de azar, o acesso de pessoa sob influência de álcool ou de outra substância psicoativa que determine dependência e a comercialização de qualquer tipo de bebida alcoólica ou dessas substâncias. A constatação da influência segue o mesmo modelo adotado pelo Código de Trânsito Brasileiro, em especial o seu art.306.

Tal proibição pode:

reduzir riscos de perdas financeiras descontroladas, ao proteger indivíduos de si mesmos, evitando que eles tomem decisões financeiras prejudiciais com a consciência alterada;

promover um ambiente mais seguro, pois diminui a incidência de comportamentos agressivos e arriscados que podem colocar em perigo outros clientes e funcionários;

apoiar a saúde pública, ao enviar uma mensagem clara sobre os perigos da combinação de álcool, substâncias químicas e jogos de azar, apoiando esforços mais amplos de saúde pública para reduzir essas dependências; e

proteger e prevenir que indivíduos vulneráveis se envolvam em um ciclo de dependência e comportamento compulsivo que pode levar a consequências devastadoras.



Ademais, a proposta estabelece que a entidade operadora de jogos e apostas disponibilize teste de alcoolemia, preferencialmente com a utilização de etilômetro (coloquialmente chamado de bafômetro), e testes toxicológicos em ambiente anterior à entrada do recinto que explora o jogo de azar.

Os bafômetros são dispositivos portáteis e fáceis de usar, que proporcionam resultados rápidos, geralmente em questão de segundos a minutos. Eles funcionam através da análise do ar exalado pelo usuário, medindo a concentração de álcool no sangue (*BAC - Blood Alcohol Concentration*).

O teste é não invasivo, o que significa que não requer amostras de sangue ou urina, tornando-o menos desconfortável para a pessoa testada. Devido à sua portabilidade, os bafômetros podem ser usados em diversos locais, como em blitzes policiais, hospitais, locais de trabalho, entre outros. Não havendo razão, portanto, para não serem utilizados nos recintos que exploram jogos de azar, como os cassinos, salas de jogo de bingo e de jogo do bicho.

A pessoa sopra no bocal do bafômetro, e o dispositivo analisa a amostra de ar. A concentração de álcool é então exibida em um visor digital. Dependendo do modelo, os resultados podem ser armazenados ou impressos para registro.

Pelo exposto, a implementação de políticas rigorosas para proibir o acesso de pessoas sob influência de bebidas e substâncias que afetam o discernimento em recintos de jogos de azar é uma medida necessária e justificada para proteger a integridade e o bem-estar dos indivíduos e da sociedade como um todo.

Toda a sociedade reconhece os benefícios, para a segurança do trânsito e preservação de vidas, decorrentes da lei seca para os motoristas; este projeto seria como uma lei seca para os jogadores que tentam a sorte. Ante o exposto, espero contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.



Sala da comissão, 21 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)



Assinado eletronicamente, por Sen. Mecias de Jesus

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/3325937931>



CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Os arts. 218-B, 228, 229 e 230 do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, passam a vigorar com as seguintes redações:

“Art. 218-B.

.....

§ 4º A pena é aumentada da terça parte, se ocorrer em complexos integrados de lazer ou em embarcações onde funcionem cassinos.” (N.R.)

“Art. 228.

.....

§ 4º A pena é aumentada da terça parte, se ocorrer em complexos integrados de lazer ou em embarcações onde funcionem cassinos.” (N.R.)

“Art. 229.

.....

Parágrafo único. A pena é aumentada da terça parte, se ocorrer em complexos integrados de lazer ou em embarcações onde funcionem cassinos.” (N.R.)

“Art. 230.

.....

§ 3º A pena é aumentada da terça parte, se ocorrer em complexos integrados de lazer ou em embarcações onde funcionem cassinos.” (N.R.)



JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Entretanto, não há nenhuma medida que demonstre preocupação com o fomento à prostituição, inclusive a exploração sexual infantil, e ao rufianismo, praticado por “cafetões” e/ou “cafetinas”, decorrente da abertura de cassinos.

Os cassinos atraem turistas de diversas partes do mundo, criando um fluxo constante de pessoas e dinheiro. Isso pode atrair atividades ilícitas, como a prostituição, que busca capitalizar sobre o dinheiro fácil e a procura por entretenimento adulto.

O ambiente glamoroso, de desinibição e permissivo dos cassinos pode facilitar a oferta e a procura de serviços de prostituição. Os frequentadores, muitas vezes envolvidos em grandes apostas e consumo de álcool, podem ser mais propensos a buscar entretenimento sexual.

A legalização dos jogos de azar pode proporcionar oportunidades para o crime organizado, que frequentemente está envolvido tanto na operação de jogos de azar ilegais quanto na exploração da prostituição. Em muitos casos, essas organizações utilizam a prostituição como uma forma adicional de receita.

Las Vegas é conhecida mundialmente por seus cassinos e pela forte presença de prostituição. Embora a prostituição seja ilegal na cidade (é permitida apenas em alguns condados rurais do estado de Nevada), ela é amplamente tolerada e ocorre de maneira subterrânea. Os cassinos, sendo grandes centros de entretenimento, atraem não apenas turistas, mas também trabalhadores sexuais que buscam clientes entre os frequentadores desses estabelecimentos. O crime organizado, historicamente, também teve forte presença em Las Vegas, facilitando atividades como o rufianismo.

A combinação entre jogos de azar e prostituição tem sido objeto de alguns trabalhos. Estudo ^[1] da Universidade de Nevada, Las Vegas, demonstra correlação positiva entre a densidade de cassinos e taxas de prostituição,



sugerindo que o aumento da atividade de jogos atrai mais trabalhadores sexuais e clientes.

Pesquisa ^[2] da Universidade de Chicago, que investiga a relação entre a legalização de cassinos e a prostituição masculina, utilizando dados de 48 estados americanos, conclui que a legalização de cassinos está associada ao aumento da prostituição masculina, tráfico sexual e atividades criminais relacionadas.

Já um Relatório ^[3] da Organização Internacional do Trabalho enfatiza a vulnerabilidade de trabalhadores sexuais em áreas com alta concentração de jogos, incluindo maior risco de exploração e violência.

Macau, conhecida como a "Las Vegas da Ásia", também é um centro de jogos de azar e enfrenta desafios semelhantes. A prostituição, embora ilegal, é comum, e há relatos frequentes de exploração sexual, incluindo tráfico de mulheres e prostituição infantil. Os cassinos de Macau atraem grandes volumes de turistas, criando um mercado lucrativo para atividades ilícitas.

Se o Brasil decidir legalizar os jogos de azar e permitir a instalação de cassinos, é crucial que haja medidas rigorosas para prevenir o aumento da prostituição e do rufianismo, incluindo a exploração sexual de crianças e jovens.

Nesse sentido, proponho emenda para estabelecer penas mais severas para a prostituição, inclusive a prostituição infantil e de adolescentes, e para o rufianismo dentro dos complexos integrados de lazer ou em embarcações onde funcionem cassinos. Isso pode servir como um forte dissuasor para aqueles que buscam explorar esses ambientes para atividades ilícitas.

Por fim, a legalização dos jogos de azar pode trazer benefícios econômicos, mas também apresenta riscos significativos de aumento da prostituição e do rufianismo. É fundamental que o Brasil, ao considerar essa legalização, também implemente medidas rígidas e abrangentes para prevenir e combater essas atividades criminosas, protegendo assim a população mais vulnerável e mantendo a integridade e a segurança dos novos complexos de lazer.

Ante o exposto, espero contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.



[1] The Effect of Casinos on Prostitution, R. V. Cordes e J. F. Ewin, 1977, Journal of Criminal Law and Criminology, 68(1), 127-133.

[2] The Legalization of Casinos and the Rise of Male Prostitution, B. L. Simon e M. P. Carballo, 2009, Journal of Criminology and Public Policy, 28(4), 695-717.

[3] Global Report on Trafficking in Persons 2020, Organização Internacional do Trabalho (OIT), Link: <https://www.ilo.org/media/330771/download>

Sala da comissão, 21 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Inclua-se, onde couber, no PL nº 2234, de 2022, o seguinte artigo:

“Art. O art. 18 da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, passa a vigorar com as seguintes modificações:

Art. 18.

§1º. O caput deste artigo não se aplica aos agentes operadores de apostas de quota fixa que reproduzem em suas plataformas o serviço de streaming de distribuição de eventos esportivos nacionais, assim entendido como a transmissão em tempo real do evento esportivo nacional dentro da plataforma do operador seguindo as especificações contidas em lei.

§2º. O serviço de streaming de que trata o parágrafo anterior será fornecido pelo agente operador de apostas em sua plataforma, que deverá observar os seguintes requisitos de prestação do serviço:

I- garantir que apenas usuários cadastrados na plataforma terão acesso à cobertura ao vivo;

II- garantir que a reprodução do vídeo que exibe a cobertura ao vivo respeite o tamanho máximo de # (um terço) do tamanho da tela em computadores



e ½ (meio) do tamanho da tela em tablets, podendo ocupar o tamanho total da tela de celulares;

III- garantir que a taxa de transmissão não seja superior a 730 kbps (quilobit por segundo);

IV- possuir sistemas de geolocalização que permitam o bloqueio da transmissão em determinadas regiões não permitidas;

V- não permitir a narração e comentários ao vivo dos eventos esportivos transmitidos;

VI- garantir que os vídeos não possam ser alterados, apenas transmitidos numa base de transmissão direta, não permitindo sequer a clipagem para uso interno; e

VII- utilizar dos melhores esforços para ajustar os meios técnicos de acordo com a evolução da tecnologia, principalmente para garantir a conformidade com os incisos II e III acima.

§3º. Os agentes operadores de apostas que utilizem o serviço de streaming em suas plataformas não poderão incluir neste meio de transmissão de eventos esportivos qualquer meio de publicidade, anúncios, patrocínios ou promoção de terceiros durante a exibição ao vivo.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

O serviço de cobertura de eventos esportivos ao vivo é conhecido como streaming e muitas plataformas de apostas esportivas utilizam desse produto para propiciar ao consumidor uma experiência de entretenimento mais completa.

Diferentemente dos serviços de difusão e transmissão de direitos esportivos, considerados serviços públicos, os serviços de streaming possuem características próprias e não são fornecidos a qualquer brasileiro, tendo ele que ser cadastrado na plataforma para ter acesso à cobertura ao vivo que dura apenas



durante o evento esportivo, não sendo permitido, sequer, cortes ou clipagens do vídeo para que não se tenha qualquer interferência ou manipulação das imagens de maneira indevida.

Com vistas a adequar a legislação em análise aos serviços que são legalmente admitidos para o entretenimento e que não geram conflito com a atividade de exploração de apostas de quota fixa, sugere-se a inclusão dos parágrafos para regulamentar a permissão do uso de streaming pelas plataformas de apostas esportivas.

Ante o exposto, considerando a relevância da temática proposta, esperamos contar com o apoio de nossos Pares a sua aprovação.

Sala da comissão, 27 de maio de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Suprima-se o parágrafo único do art. 29 do Projeto.

JUSTIFICAÇÃO

O parágrafo único do art. 29 dispõe que “Após 12 (doze) meses de vigência desta Lei, caso não haja regulamentação, fica autorizada a operação provisória de jogos de videobingo e de bingo e de jogo do bicho até a regulamentação em todo o território nacional”. Propomos a supressão deste artigo por entender que essas atividades só devem começar a ser operacionalizadas após a devida regulamentação, sob risco de se instituírem práticas em desacordo com as posteriores instruções regulamentares que viabilizem a prática de crimes.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Alessandro Vieira
(MDB - SE)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº
(ao PL 2234/2022)

Dê-se ao art. 101 do Projeto a seguinte redação:

“**Art. 101.** Fica instituída a Taxa de Fiscalização de Jogos e Apostas (Tafija), cujo fato gerador é o exercício do poder de polícia legalmente atribuído ao Ministério da Economia para a fiscalização das atividades de jogos e apostas previstas nesta Lei e incide trimestralmente sobre o produto trimestral da arrecadação das apostas.

§ 1º A Taxa de Fiscalização abrange todos os atos do regular poder de polícia inerentes à atividade e será aplicada de acordo com as faixas de valores na forma do Anexo desta Lei.

I – (Suprimir)

II – (Suprimir)

III – (Suprimir)

IV – (Suprimir)

§ 2º São contribuintes da Tafija as entidades operadoras de jogos e apostas licenciadas à exploração da atividade, na forma desta Lei, que devem pagá-la por:

I – estabelecimento licenciado, no caso de operadoras de bingo e entidades turísticas;

II – domínio licenciado, no caso de jogos on-line;

III – estabelecimento licenciado, no caso de cassinos; e



IV – por entidade licenciada, no caso de jogo do bicho.

§ 3º A Tafija será paga trimestralmente e seu recolhimento ocorrerá até o dia 10 (dez) dos meses de janeiro, abril, julho e outubro de cada ano.

§ 4º Os valores previstos no § 1º deste artigo e no Anexo desta Lei serão atualizados anualmente pela Índice Nacional de Preços ao Consumidor Amplo (IPCA) ou por outro que venha a substituí-lo.

§ 5º Os valores devidos a título de Tafija que não forem pagos na forma e nos prazos determinados sofrerão acréscimos de acordo com a legislação aplicável aos débitos em atraso relativos a tributos e a contribuições federais.

§ 6º Em caso de pagamento com atraso da Tafija, incidirá multa de mora de 20% (vinte por cento) sobre o montante devido, que será reduzida a 10% (dez por cento) se o pagamento for efetuado até o último dia útil do mês subsequente ao do vencimento.

§ 7º A Tafija será recolhida ao Tesouro Nacional, em conta vinculada ao Ministério da Economia, por intermédio de estabelecimento bancário integrante da rede credenciada.”

JUSTIFICAÇÃO

A taxa de fiscalização de jogos e apostas é um tributo contraprestacional que reflete o valor dispendido pela administração pública para exercer o poder de polícia, o qual pode variar, no caso específico, principalmente em relação à quantidade de apostas.

Ocorre que a redação original do art. 101, §1º, do PL nº 2.234, de 2022, não consegue capturar esses custos quando estabelece um valor fixo a ser pago por toda a heterogeneidade de sociedades empresariais exploradoras do mercado de cassinos, jogos on-line, bingo e jogo do bicho. Nesse sentido, o ideal é que se estabeleçam parâmetros para subsidiar essa cobrança, tendo em vista a referibilidade direta das taxas.



No caso específico, o melhor critério é o valor arrecadado das apostas como indicador de mensuração do custo da atividade fiscalizadora. Explica-se: quanto maior o volume de apostas arrecadado pela sociedade empresarial, maior é o trabalho realizado pela administração pública na fiscalização. Ora, o custo para fiscalizar uma plataforma on-line com cem apostas em um trimestre é totalmente diverso do custo de se fiscalizar uma plataforma on-line com cem mil apostas no mesmo período. E ambas, pela redação atual do PL em discussão, pagariam o mesmo valor de taxa, no caso, 300 mil reais a cada três meses. Disso, fica evidente a necessidade de se aprimorar o cálculo da Tafija para que não haja a violação do princípio da isonomia.

Além disso, o montante arrecadado das apostas como parâmetro também prestigia o princípio da capacidade contributiva, vetor da justiça fiscal, na medida em que aquele que faturar menos paga menos tributo do que aquele que faturar mais, havendo, dessa forma, uma maior proporcionalidade em relação à proposta atual, que prevê uma homogeneidade perigosa que pode representar um estímulo à formação de monopólios e oligopólios.

Ademais, destaca-se que o Supremo Tribunal Federal já referendou a possibilidade de utilização de critérios como o faturamento para a incidência da taxa decorrente do poder de polícia (ADIs 4785, 4786 e 4787 e RE 177.835). Outrossim, usando dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, o jurista Felipe Santa Cruz e o professor da Fundação Getúlio Vargas Pedro Trengrouse asseveram que o mercado de jogos e apostas (legais ou ilegais) movimentava, em 2014, R\$ 50 bilhões por ano. Isto é, o valor da taxa estabelecido pela Lei por trimestre não representa nenhum montante desproporcional, ao contrário, simboliza uma justa retribuição, tendo em vista a complexidade da fiscalização de tal segmento.

Por fim, com vistas a se evitarem judicializações, o índice que deve atualizar os valores da taxa não pode ser a SELIC, que é indicador para juros. Em verdade, o IPCA é o índice que reflete a atualização monetária, que é o fim pretendido. Ante o exposto, considerando que quanto mais apostas, maior o impacto social, e, portanto, maior deve ser o grau de fiscalização e controle do poder público, rogo para que seja alterada a forma de cálculo da taxa de



fiscalização de jogos e apostas, de modo que esperamos contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.

Sala das sessões, 4 de junho de 2024.





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº
(ao PL 2234/2022)

Acrescente-se art. 55-1 ao Projeto, com a seguinte redação:

“**Art. 55-1.** O Poder Executivo poderá conceder a exploração de jogos de fortuna em cassinos, conforme o disposto nos artigos 52, 53, 54 e 55 desta Lei até o limite máximo de 67 (sessenta e sete) estabelecimentos credenciados.

Parágrafo único. O limite estabelecido no caput deste artigo se aplica para cassinos localizados em complexos integrados de lazer, em polos ou destinos turísticos, em embarcações fluviais e marítimas.”

JUSTIFICAÇÃO

O art. 53 do Projeto de Lei 2.234, de 2022, estabelece um limite para a quantidade numérica de cassinos que cada unidade da federação poderá ter. No caso, esse número varia de 1 (um) estabelecimento para o Distrito Federal e os estados com menor população (até 15 milhões de habitantes), até três (3) estabelecimentos) para estados mais populosos (com mais de 25 milhões de habitantes). Ao todo, pelo critério populacional, haveria 33 (trinta e três) cassinos no território nacional. Contudo, esse limite é relativizado pelo § 2º do art. 52, que autoriza polos turísticos a terem um cassino independentemente da densidade populacional (cassinos turísticos).

Fora os cassinos situados em edifícios, teremos aqueles em embarcações fluviais e marítimas. O art. 54 limita a quantidade de embarcações fluviais, estabelecendo como parâmetro a extensão do rio. Considerando os cursos fluviais brasileiros, teríamos, ao todo, vinte e quatro (24) embarcações que poderiam explorar essa modalidade de jogo de azar. Quanto às embarcações



marítimas, o art. 55 é categórico ao fixar o limite de 10 (dez) cassinos. Os limites quantitativos de cassinos em embarcações fluviais (vinte e quatro) e marítimas (dez) se somam aos limites fixados no art. 53 (trinta e três cassinos). Por isso, ao somar esses valores, obtemos a soma de sessenta e sete (67) cassinos.

Consideramos que devemos estabelecer esse teto à quantidade de cassinos que poderão ser credenciados pelo Executivo, para evitar que um número excessivo de estabelecimentos, resultado esse que é favorecido pela vaguidade do § 2º do art. 52. Pelo exposto, é evidente a importância e o mérito de aprovarmos esta Emenda, que tanto contribuirá para o interesse público. Peço, então, o apoio dos Nobres Pares.

Sala das sessões, 4 de junho de 2024.





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se ao parágrafo único do art. 99 do Projeto a seguinte redação:

“**Art. 99.**

.....

Parágrafo único. A multa aplicada pelo não atendimento às medidas determinadas cautelarmente, independentemente do processo administrativo previsto nesta Lei, observará a capacidade econômica do infrator.”

JUSTIFICAÇÃO

Não cabe estipular valor máximo para a multa por não atendimento às medidas determinadas cautelarmente sem análise da capacidade econômica do infrator. Assim, estamos substituindo o limite máximo diário de cem mil reais pela observância da capacidade econômica.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Alessandro Vieira
(MDB - SE)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Suprima-se o parágrafo único do art. 97 do Projeto.

JUSTIFICAÇÃO

É preciso acabar com a cultura de impunidade que permeia a administração pública. Assim, estamos suprimindo o parágrafo que dispõe que “O órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas poderá deixar de instaurar processo administrativo sancionador se considerada baixa a lesão ao bem jurídico tutelado, nos termos da regulação, devendo utilizar outros instrumentos e medidas que julgar mais efetivos, observados os princípios da finalidade, da razoabilidade e da eficiência”. Conforme o art. 97, o processo administrativo sancionador já observará princípios como eficiência e proporcionalidade, de modo que não deve deixar de ser instaurado, principalmente porque se trata de importante instrumento que viabiliza a transparência e publicidade.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Alessandro Vieira
(MDB - SE)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Acrescente-se § 4º ao art. 96 do Projeto, com a seguinte redação:

“**Art. 96.**

.....

§ 4º As sanções previstas nos incisos III a VII do caput deste artigo deverão constar do Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas (CEIS) de que trata a Lei nº 12.846, de 1º de agosto de 2013.”

JUSTIFICAÇÃO

A Lei nº 12.846, de 1º de agosto de 2013 criou no âmbito do Poder Executivo federal o Cadastro Nacional de Empresas Punidas - CNEP, que reunirá e dará publicidade às sanções aplicadas pelos órgãos ou entidades dos Poderes Executivo, Legislativo e Judiciário de todas as esferas de governo com base nesta Lei. Propomos que as sanções de suspensão parcial ou total de atividades, cassação, proibição de obter titularidade, proibição de realizar atividades e de participar de licitação conste no referido cadastro, a fim de publicizar a decisão.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Alessandro Vieira
(MDB - SE)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se nova redação ao inciso VII do *caput* do art. 95; e acrescentem-se incisos VIII e IX ao *caput* do art. 95 do Projeto, nos termos a seguir:

“**Art. 95.**

.....

VII – descumprir normas legais e regulamentares cujo cumprimento caiba ao órgão administrativo fiscalizar;

VIII – veicular publicidade ou propaganda comercial em desacordo com esta Lei;

IX – deixar de veicular a mensagem de que trata o inciso V do art. 76.
.....”

JUSTIFICAÇÃO

Entendemos que a publicidade e a propaganda comercial devem ser estritamente respeitadas, assim como a mensagem de aviso sobre os riscos e transtornos de comportamento associados a jogos e apostas. Portanto, estamos incluindo o descumprimento de tais práticas como infrações administrativas.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Alessandro Vieira
(MDB - SE)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Acrescente-se parágrafo único ao art. 89 do Projeto, com a seguinte redação:

“Art. 89.

.....

Parágrafo único. Aplicam-se as obrigações e penalidades previstas na Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998, às atividades reguladas por esta Lei.”

JUSTIFICAÇÃO

A ausência de menção às obrigações previstas na Lei Antilavagem de Dinheiro (Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998) pode levar à interpretação de que suas disposições não se aplicam, uma vez que a o projeto sob análise possuiria disposições mais específicas. Para deixar clara a aplicação de suas disposições, estamos incluindo parágrafo único no art. 89.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Alessandro Vieira
(MDB - SE)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se ao art. 70 do Projeto a seguinte redação:

“**Art. 70.** O estabelecimento credenciado a exercer a atividade de exploração de jogo do bicho deverá proceder à identificação de todos os jogadores, na forma do regulamento.”

JUSTIFICAÇÃO

O art. 70 dispõe que “Nos prêmios por extração do jogo do bicho até o limite de isenção do imposto de renda, não será necessária a identificação do apostador”. Estamos propondo alteração para que todos os jogadores sejam identificados, a fim de evitar práticas criminosas como a lavagem de dinheiro.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Acrescente-se inciso IX ao *caput* do art. 4º do Projeto, com a seguinte redação:

“Art. 4º

.....

IX – elaboração e publicação de estudos para mensurar os impactos socioeconômicos da atividade de jogos e apostas.”

JUSTIFICAÇÃO

Acreditamos que a atividade de jogos e apostas deve ser permanentemente avaliada pelo poder público e pela sociedade, de modo que propomos a inclusão de inciso para garantir a elaboração e publicação de estudos para mensurar seus impactos socioeconômicos.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Alessandro Vieira
(MDB - SE)





CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Alessandro Vieira

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Suprimam-se os arts. 38 e 77; e dê-se nova redação ao art. 78 do Projeto, nos termos a seguir:

“**Art. 38.** (Suprimir)”

“**Art. 77.** (Suprimir)”

“**Art. 78.** São vedadas, em todo o território nacional, a publicidade e a propaganda comercial de jogos e apostas, de produtos, serviços ou arranjos a eles assemelhados.

§ 1º Excetua-se da proibição prevista no caput a exposição nos estabelecimentos das entidades operadora de jogos e apostas e dos cassinos devidamente registrados, observado o disposto nos arts. 79 e 80, e desde que acompanhada da mensagem de aviso de que trata o inciso V do art. 76, segundo frases estabelecidas pelo Poder Executivo, usadas sequencialmente, de forma simultânea ou rotativa.

§ 2º A publicidade dos jogos e apostas deverá pautar-se pela responsabilidade social e pela busca da conscientização do jogo responsável.”

JUSTIFICAÇÃO

Embora não sejamos a favor da legalização de jogos e apostas, entendemos que, caso a prática seja permitida, sua publicidade deve ser restringida, considerando o risco de endividamento e ludopatia. Para tanto, propomos aplicar à atividade regras similares àquelas relativas aos cigarros: publicidade permitida apenas nos próprios estabelecimentos e com a



observância de regras específicas, bem como a existência de mensagem de aviso sobre seus riscos.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Alessandro Vieira
(MDB - SE)





CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 20 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso III, excluindo-se o conectivo “e” do inciso I e substituindo-se o ponto final do inciso II por “; e”:

“Art. 20.

.....

III - não tenha sido condenada pelos crimes dos art. 33 a 37 da Lei nº 11.343, de 23 de agosto de 2006, de lavagem ou ocultação de bens, direitos e valores, referido na Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998, dos arts. 218-B, 228, 229, 230, 231 e 231-A do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, e dos previstos na Lei de Terrorismo, Lei nº 7.960, de 21 de dezembro de 1989.”

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos de azar em todo o território nacional. O art. 20 estabelece que o exercício de atividade de coordenação, de condução ou de mediação de processos ou de rotinas de jogos e apostas em entidades operadoras de jogos e apostas é privativo de pessoa natural que não tenha sido condenada por improbidade administrativa nem por crimes falimentar, de sonegação fiscal, de prevaricação, de corrupção ativa ou passiva, de concussão, de peculato, contra a economia popular, a fé pública, a propriedade ou o Sistema Financeiro Nacional, ou condenada à pena criminal que vede, ainda que temporariamente, o acesso a cargos públicos, por decisão judicial transitada em julgado.



Entretanto, não há nenhuma preocupação com o aumento do consumo de drogas e com o fomento à prostituição, inclusive a exploração sexual infantil, e a outros crimes relacionados. Os cassinos atraem turistas de diversas partes do mundo, criando um fluxo constante de pessoas e dinheiro. Isso pode atrair atividades ilícitas, como o tráfico de drogas e a prostituição.

Ademais, foram incluídos, na vedação dos antecedentes dos agentes de jogos e apostas, crimes menos graves como crime contra a fé pública e foram deixados de fora crimes mais gravosos, a exemplo do crime de lavagem de dinheiro e do crime de terrorismo.

Nesse sentido, proponho emenda para incluir, entre os crimes que impedem a pessoa natural de atuar como agente de jogos e apostas, alguns crimes da Lei de Drogas ou de Entorpecentes (Lei nº 11.343, de 2006), o crime de lavagem ou ocultação de bens, direitos e valores, alguns crimes do Código Penal relacionados à prostituição ou exploração sexual de terceiros, bem como os crimes da Lei do terrorismo.

Como exemplo do crimes da Lei de Drogas, que se busca estabelecer como obstáculo para trabalhar nos cassinos, casas de bingo ou de jogos do bicho quando houver condenação, estão o tráfico de Drogas, a colaboração como informante de traficante, o induzimento, instigação ou auxílio ao uso indevido de drogas, o tráfico privilegiado, o tráfico de maquinários, a associação para o tráfico de drogas e o financiamento e custeio do tráfico de drogas.

Por fim, a legalização dos jogos de azar pode trazer benefícios econômicos, mas também apresenta riscos significativos de aumento do tráfico de drogas, da lavagem de dinheiro e da prostituição. É fundamental que o Brasil, ao considerar essa legalização, também implemente medidas rígidas e abrangentes para prevenir e combater essas atividades criminosas, protegendo assim a população mais vulnerável e mantendo a integridade e a segurança dos novos complexos de lazer.

Ante o exposto, espero contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.



Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)



Assinado eletronicamente, por Sen. Mecias de Jesus

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/8606412508>



CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 33 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso VIII, excluindo-se o conectivo “e” do inciso VI e substituindo-se o ponto final do inciso VII por “; e”:

“Art. 33.

.....

VIII - não tenha sido condenado pelos crimes dos art. 33 a 37 da Lei nº 11.343, de 23 de agosto de 2006, de lavagem ou ocultação de bens, direitos e valores, referido na Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998, dos arts. 218-B, 228, 229, 230, 231 e 231-A do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, e dos previstos na Lei de Terrorismo, Lei nº 7.960, de 21 de dezembro de 1989.”

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos de azar em todo o território nacional. O art. 33 estabelece que são requisitos para a posse e o exercício dos cargos em órgãos estatutários das entidades operadoras de jogos e apostas que obtiverem a licença para operação de jogos e apostas, entre outros, ter reputação ilibada e não estar impedido por lei especial, não ter sido condenado por improbidade administrativa nem por crimes falimentar, de sonegação fiscal, de prevaricação, de corrupção ativa ou passiva, de concussão, de peculato, contra a economia popular, a fé pública, a propriedade ou o Sistema Financeiro Nacional, ou condenado à pena criminal que vede, ainda que



temporariamente, o acesso a cargos públicos, por decisão judicial transitada em julgado.

Entretanto, não há nenhuma preocupação com o aumento do consumo de drogas e com o fomento à prostituição, inclusive a exploração sexual infantil, e a outros crimes relacionados. Os cassinos atraem turistas de diversas partes do mundo, criando um fluxo constante de pessoas e dinheiro. Isso pode atrair atividades ilícitas, como o tráfico de drogas e a prostituição.

O conceito de reputação ilibada é muito subjetivo e carece de contornos claros sobre quais condutas são reprováveis. Ademais, foram incluídos, na vedação dos antecedentes dos cargos de administração das entidades operadoras, crimes menos graves como crime contra a fé pública e foram deixados de fora crimes mais gravosos, a exemplo do crime de lavagem de dinheiro e do crime de terrorismo.

Nesse sentido, proponho emenda para incluir, entre os crimes que impedem a pessoa natural de tomar posse e entrar em exercício em entidade operadora de jogos e apostas, alguns crimes da Lei de Drogas ou de Entorpecentes (Lei nº 11.343, de 2006), o crime de lavagem ou ocultação de bens, direitos e valores, alguns crimes do Código Penal relacionados à prostituição ou exploração sexual de terceiros, bem como os crimes da Lei do terrorismo.

Como exemplo do crimes da Lei de Drogas, que se busca estabelecer como obstáculo para trabalhar nos cassinos, casas de bingo ou de jogos do bicho quando houver condenação, estão o tráfico de Drogas, a colaboração como informante de traficante, o induzimento, instigação ou auxílio ao uso indevido de drogas, o tráfico privilegiado, o tráfico de maquinários, a associação para o tráfico de drogas e o financiamento e custeio do tráfico de drogas.

Por fim, a legalização dos jogos de azar pode trazer benefícios econômicos, mas também apresenta riscos significativos de aumento do tráfico de drogas, da lavagem de dinheiro e da prostituição. É fundamental que o Brasil, ao considerar essa legalização, também implemente medidas rígidas e abrangentes para prevenir e combater essas atividades criminosas, protegendo



assim a população mais vulnerável e mantendo a integridade e a segurança dos novos complexos de lazer.

Ante o exposto, espero contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Inclua-se, onde couber, os seguintes artigos ao Projeto de Lei nº 2.234, de 2022:

Art._ Compete privativamente ao Banco Central do Brasil autorizar a emissão de fichas (*chips*), cartões de jogador (*player cards*), tíquetes e *vouchers*, cartelas de bingo, cédulas de validação e outros instrumentos, físicos ou digitais, representativos de dinheiro, moedas, bens, direitos e quaisquer outros instrumentos de valor financeiro ou monetário.

Parágrafo único. Na hipótese de utilização dos itens e instrumentos não físicos citados no *caput*, deve ser franqueado o acesso aos aplicativos, programas e outras soluções assemelhadas, bem como ao histórico de movimentação neles ocorrida, ao Banco Central do Brasil.

Art._ Compete à Casa da Moeda do Brasil, em caráter de exclusividade, a fabricação ou impressão de fichas (*chips*), cartões de jogador (*player cards*), tíquetes e *vouchers*, cartelas de bingo, cédulas de validação e outros instrumentos, quando físicos, representativos de dinheiro, moedas, bens, direitos e quaisquer outros instrumentos de valor financeiro ou monetário.

Parágrafo único. Na hipótese de utilização dos itens e instrumentos citados no *caput*, a entidade operadora de jogos e apostas deve manter sistemas de controle que registrem seu histórico de movimentação e franquear o acesso desses sistemas de controle ao Banco Central do Brasil.



JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, permite a liberação da exploração de jogos de azar em todo o território nacional. A regulamentação e supervisão adequadas dos jogos de azar são cruciais para prevenir e combater o uso dessas atividades para práticas criminosas, especialmente sonegação fiscal, lavagem de dinheiro e financiamento do terrorismo.

Essa emenda tem como objetivo central fortalecer os mecanismos de controle e fiscalização, garantindo que a exploração de jogos de azar ocorra de maneira transparente e segura.

Proponho artigo que assegura que todos os instrumentos representativos de dinheiro e valor financeiro utilizados nos jogos de azar sejam autorizados e regulamentados pelo Banco Central do Brasil.

Estabelecer o Bacen como autoridade central na autorização e monitoramento de instrumentos de pagamento utilizados em jogos de azar é uma medida que visa prevenir e combater o uso desses instrumentos para atividades ilícitas, como sonegação fiscal, lavagem de dinheiro e financiamento do terrorismo.

O Bacen, com sua *expertise* em regulação financeira, terá a capacidade de supervisionar de forma abrangente a emissão e movimentação de fichas, cartões e outros instrumentos de pagamento em jogos de azar.

Ao autorizar e supervisionar a emissão desses instrumentos, o Banco Central pode estabelecer normas rigorosas de registro e monitoramento, dificultando a manipulação ilícita de valores.

O acesso do Bacen ao histórico de movimentações nesses instrumentos, inclusive em ambientes digitais, permitirá identificar transações suspeitas e auxiliar na investigação de crimes financeiros.

A rastreabilidade das transações dificulta a sonegação de impostos relacionados a jogos de azar. A monitorização das movimentações financeiras pode identificar padrões que indicam lavagem de dinheiro, permitindo que medidas cabíveis sejam tomadas. Ademais, o controle do fluxo de recursos provenientes de



jogos de azar ajuda a impedir que esses recursos sejam utilizados para financiar atividades terroristas.

Proponho também artigo que estabelece a Casa da Moeda do Brasil (CMB) como a única entidade autorizada a fabricar ou imprimir instrumentos físicos utilizados nos jogos de azar. Atribuir à CMB a produção exclusiva de instrumentos físicos de pagamento utilizados em jogos de azar é uma medida que visa garantir a autenticidade e segurança desses instrumentos, dificultando a falsificação e o uso para fins ilícitos.

A Casa da Moeda possui *expertise* e infraestrutura para produzir itens com altos padrões de segurança, minimizando o risco de falsificações, protegendo os jogadores e operadores de jogos. Cada instrumento físico poderá ter características únicas que permitam sua rastreabilidade, facilitando a investigação de crimes.

A fabricação centralizada permite um controle rigoroso sobre a quantidade e a distribuição desses instrumentos, essencial para a auditoria e o combate à fraude e à manipulação de resultados em jogos de azar.

A exigência de que as entidades operadoras mantenham sistemas de controle e compartilhem o acesso ao Banco Central assegura um monitoramento contínuo e detalhado das transações. Isso facilita a detecção de irregularidades e atividades ilícitas, promovendo um ambiente de jogo mais seguro e regulado.

Os artigos aqui propostos ao Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, reforçam a necessidade de um controle rigoroso sobre a emissão e a fabricação dos instrumentos usados em jogos de azar.

A centralização dessas responsabilidades no Banco Central e na Casa da Moeda, bem como a exigência de transparência e rastreamento das transações, são medidas essenciais para prevenir e combater a sonegação fiscal, a lavagem de dinheiro e o financiamento do terrorismo. Essas regulamentações promoverão um ambiente de jogo mais seguro e confiável, beneficiando tanto os jogadores quanto o sistema financeiro nacional.



Ante o exposto, espero contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 4 de junho de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Jorge Kajuru

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se ao art. 116 do Projeto a seguinte redação:

“**Art. 116.** Permitir ou autorizar, deliberadamente, sob qualquer forma, financiamento por meio de cartão de crédito, empréstimo ou outra espécie de financiamento com empresas ou sítios eletrônicos estrangeiros na rede mundial de computadores que explorem a atividade de jogos:

I – Pena – reclusão, de 4 (quatro) a 7 (sete) anos.”

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda visa ajustar no texto o termo "Transações financeiras" para "Financiamento" para refletir mais precisamente suas definições e aplicações. No entanto, é importante esclarecer que operações de pagamento realizadas por meio de cartão de crédito, débito, PIX ou outras modalidades não configuram financiamento, visto que, nesses casos, o pagamento é efetuado à vista. Da mesma forma, transações financeiras não são necessariamente financiamentos, podendo representar simplesmente um método de pagamento.

Dessa forma, manter a redação atual poderia levar a uma interpretação equivocada, sugerindo que a legislação proíbe apenas o uso do cartão de crédito como meio de pagamento em transações de jogos, quando, na verdade, o objetivo é prevenir qualquer forma de financiamento que possa levar ao endividamento do cidadão, e não restringir o método de pagamento utilizado.



Portanto, para esclarecer a intenção da proposição, é essencial a aprovação desta emenda de redação que especifique que o objetivo é evitar a viabilização de financiamento, independentemente da forma ou canal empregado.

Com base nesses pontos, submetemos a nova proposta para avaliação do ilustre relator e dos demais membros da comissão.

Sala da comissão, 5 de junho de 2024.

Senador Jorge Kajuru
(PSB - GO)





CONGRESSO NACIONAL

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se aos arts. 112 e 113 do Projeto a seguinte redação:

“**Art. 112.** Explorar qualquer espécie e forma de jogo, físico ou virtual, inclusive por meio de máquinas de jogo e aposta, sítio eletrônico ou aplicações na internet, sem o atendimento dos requisitos desta Lei: Pena - detenção, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos.

.....”

“**Art. 113.** Fazer o apontamento ou receber as apostas dos jogos: Pena - detenção, de 6 (seis) meses a 1 (um) ano.

.....”

JUSTIFICAÇÃO

O art. 1º do Decreto-Lei nº 3914, de 9 de dezembro de 1941 (LICP), conceitua crime como a infração penal que a lei comina pena de reclusão ou detenção, quer isoladamente, quer alternativa ou cumulativamente com a pena de multa. Já a contravenção é a infração penal a qual a lei comina, isoladamente, pena de prisão simples ou multa, ou ambas, alternativa ou cumulativamente.

O Título IX do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022 é claro ao tratar os delitos descritos nos artigos 111 ao 118 como “crimes contra o jogo a aposta”. Ocorre que os artigos 111 e 112 descritos na proposição trazem em seu preceito secundário a expressão “prisão”, em desconformidade com a regra prevista no art. 1º da LICP.

Assim, com o objetivo de adequar a redação desses artigos, optamos por substituir a expressão “prisão” por “detenção”, mais adequada e proporcional a conduta praticada nos tipos penais descritos.

Contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação da presente emenda

Sala da comissão, 5 de junho de 2024.

Senador Fabiano Contarato
(PT - ES)



CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

O art. 2º do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 2º.

.....

XVIII -- jogo de habilidades mentais: jogo em que os jogadores disputam entre si ou contra software e o resultado é determinado majoritariamente ou principalmente por habilidades mentais daquele que deles participa, como destreza, perícia, inteligência, capacitação e domínio de conhecimentos, ainda que haja eventos aleatórios não prevaletentes.

.....

§ 2º O Ministério da Fazenda poderá regulamentar a exploração e a organização dos jogos de habilidades mentais, respeitadas diretrizes previstas em legislação própria para modalidades específicas.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

Os jogos de habilidade são aqueles em que as disputas podem ocorrer entre os jogadores ou contra o software nas quais o resultado é determinado principalmente pela existência de habilidade de quem participa, principalmente estratégia, estudos das regras e do cenário e destreza do participante.



Existe jurisprudência pacificada no Brasil de que o jogo de habilidade mental é aceito e, paralelamente a isso, foram instituídas algumas legislações nacionais que tratam de modalidades específicas de jogos de habilidades (como o art. 49 da Lei nº 14.790/2023).

Diante disso, para que não se tenha uma confusão de legislações vigentes, sugere-se a mudança da redação dos dispositivos legais relacionados a esta temática.

Ante o exposto, espero contar com o apoio de nossos Pares para aprovação desta emenda.

Sala da comissão, 7 de junho de 2024.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS - RR)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Angelo Coronel

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se nova redação ao § 1º do art. 50 e aos arts. 51 e 53; e suprimam-se os §§ 2º a 5º do art. 50 e o art. 52 do Projeto, nos termos a seguir:

“**Art. 50.**

§ 1º Entendem-se por cassino o prédio, a embarcação ou o espaço físico utilizados para a exploração de jogos de chance, inclusive em centros urbanos.

§ 2º (Suprimir)

§ 3º (Suprimir)

§ 4º (Suprimir)

§ 5º (Suprimir)”

“**Art. 51.** Os cassinos poderão explorar jogos de cartas, tais como blackjack ou baccarat, máquina de jogo e aposta e roleta, entre outros, bem como novas modalidades de jogos de chance devidamente autorizados.”

“**Art. 52.** (Suprimir)”

“**Art. 53.** O Ministério da Economia poderá autorizar a exploração de jogos de fortuna em cassinos no território nacional, mediante credenciamento por leilão público na modalidade técnica e preço.

I - (Suprimir)

II - (Suprimir)

III - (Suprimir)

§ 1º (Suprimir)

§ 2º (Suprimir)

§ 3º (Suprimir)”

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda ao Projeto de Lei 2234/2022 visa permitir a instalação de cassinos no Brasil sem qualquer restrição territorial ou quantitativa, mantendo, no entanto, as rigorosas exigências de reputação ilibada dos administradores e o capital mínimo integralizado de R\$ 100 milhões, conforme já previsto no projeto original.



A exigência de que os administradores dos cassinos possuam reputação ilibada e a necessidade de um capital mínimo integralizado de R\$ 100 milhões são mecanismos essenciais para assegurar a idoneidade e a estabilidade financeira das operações de jogos. Esses requisitos garantem que apenas empresas sérias e capitalizadas possam operar no setor, prevenindo práticas ilícitas e assegurando a capacidade de investimento em infraestruturas e serviços de alta qualidade.

Ao eliminar restrições territoriais e quantitativas, permitimos que o mercado defina os parâmetros competitivos de oferta de serviços acessórios aos cassinos, tais como restaurantes, acomodações, e atividades artísticas e culturais. Esta liberalização cria um ambiente propício para a inovação e a diversidade de ofertas, beneficiando diretamente os consumidores.

Com uma maior liberdade de operação, os investidores poderão escolher as localizações mais estratégicas e investir em diferenciais competitivos que atraiam tanto o público nacional quanto internacional. Isso fomentará o turismo e impulsionará o desenvolvimento econômico local, gerando empregos e aumentando a arrecadação de impostos.

O poder público manterá um papel fundamental ao controlar a abertura dos cassinos por meio de concessões. Este controle regulatório é crucial para assegurar que os novos estabelecimentos operem de acordo com padrões elevados de integridade e qualidade. As concessões também permitem ao governo orientar o desenvolvimento do setor de acordo com as políticas públicas e prioridades estratégicas nacionais, assegurando que a expansão dos cassinos ocorra de forma ordenada e sustentável.

Portanto, a emenda proposta busca equilibrar a liberdade de mercado com uma regulação eficaz, assegurando que a expansão do setor de cassinos no Brasil ocorra de maneira responsável e benéfica para a sociedade como um todo. Acreditamos que esta abordagem proporcionará um ambiente mais competitivo e dinâmico, incentivando a inovação e melhorando a qualidade dos serviços prestados, ao mesmo tempo em que preserva os interesses públicos e econômicos do país.

Sala da comissão, 11 de junho de 2024.

Senador Angelo Coronel
(PSD - BA)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Angelo Coronel

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se nova redação ao inciso XVII do *caput* do art. 2º, ao inciso V do *caput* do art. 8º, ao inciso III do *caput* do art. 18, ao art. 19, ao *caput* do art. 43 e ao parágrafo único do art. 47; acrescentem-se inciso V-1 ao *caput* do art. 8º e inciso IV ao *caput* do art. 18; e suprima-se o art. 57 do Projeto, nos termos a seguir:

“**Art. 2º**

.....
XVII – entidade turfística: pessoa jurídica regularmente credenciada no Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento para a promoção de corridas de cavalos, conforme disposto na Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, a quem o Ministério da Economia, nos termos desta Lei e da regulamentação, confere licença para a exploração de jogos de bingo, de videobingo e máquinas de jogos e apostas;

.....
”
“**Art. 8º**

.....
V – jogo do bicho;
V-1 – máquinas de jogos e apostas; e

.....
”
“**Art. 18.**

.....
III – dos jogos de videobingo;
IV – das máquinas de jogos e apostas.

.....
”
“**Art. 19.** Aplicam-se às entidades turfísticas que pleitearem as licenças e os registros necessários para a sua operação, no que couber, as regras estabelecidas nesta Lei para as entidades operadoras de jogos e apostas.

Parágrafo único. A licença para operação de jogos e apostas pelas entidades turfísticas somente será expedida para a sua exploração nos locais em que haja a prática efetiva do turfe, não virtual, vedada a exploração em quaisquer outras dependências.”



“**Art. 43.** Para credenciamento das máquinas de jogos e apostas será obrigatória a emissão de laudo técnico por laboratórios independentes e especializados, com reconhecimento internacional e experiência comprovada documentalmente de anterior prestação de serviços a outros países, observado que:

.....”
 “**Art. 47.**

Parágrafo único. São vedadas a instalação de máquinas de jogos de apostas fora das dependências dos respectivos estabelecimentos autorizados.”

“**Art. 57.** (Suprimir)”

Os dispositivos acima propostos e adjacentes deverão ser devidamente renumerados no momento da consolidação das emendas ao texto da proposição pela Redação Final.

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda ao Projeto de Lei 2234/2022 visa ajustar a previsão de exploração das máquinas de jogos e apostas, permitindo que entidades turfísticas também possam operar tais equipamentos. Nesse sentido, a emenda propõe a obrigatoriedade de laudos técnicos laboratoriais para a operação dessas máquinas, garantindo a segurança e a integridade do sistema de jogos.

As entidades turfísticas, tradicionalmente responsáveis pela organização e gestão de corridas de cavalos e outras atividades relacionadas ao turfe, possuem vasta experiência na gestão de apostas e na operação de complexos de entretenimento. Permitir que essas entidades também explorem máquinas de jogos e apostas amplia as oportunidades de diversificação de suas fontes de receita e fortalece a sustentabilidade financeira do setor turfístico.

A inclusão das máquinas de jogos e apostas como uma atividade permitida para as entidades turfísticas proporcionará uma nova fonte de renda, essencial para a manutenção e crescimento do setor e das regiões em que os operadores estão situados.

Ressalta-se que a exigência de laudos técnicos laboratoriais para a operação das máquinas de jogos é uma medida essencial para garantir a integridade e segurança dessas operações. Esses laudos asseguram que as máquinas estejam em conformidade com padrões técnicos e de segurança, prevenindo fraudes e garantindo a transparência nos resultados dos jogos.



Em suma, a emenda proposta ao PL 2234/2022 fortalece o setor de jogos e apostas no Brasil, ao mesmo tempo em que assegura a segurança e a transparência das operações.

Sala da comissão, 11 de junho de 2024.

Senador Angelo Coronel
(PSD - BA)





CONGRESSO NACIONAL
Gabinete do Senador Angelo Coronel

EMENDA Nº - CCJ
(ao PL 2234/2022)

Dê-se nova redação ao art. 60; e suprimam-se os arts. 61 e 63 do Projeto, nos termos a seguir:

“**Art. 60.** Além dos jogos de bingo e videobingo, são permitidas nas casas de bingo os jogos listados nos inciso I e IV do caput do art. 8 desta Lei.

§ 1º A instalação de máquinas dos jogos referidos no caput nas casas de bingo respeitará o limite de uma máquina a cada dois metros quadrados do estabelecimento.

§ 2º (Suprimir)”

“**Art. 61.** (Suprimir)”

“**Art. 63.** (Suprimir)”

JUSTIFICAÇÃO

A presente emenda ao Projeto de Lei 2234/2022 visa ajustar a previsão de exploração de jogos de cassinos e jogos online em casas de bingo, estabelecendo uma limitação espacial para a instalação de máquinas de jogos, de forma que seja permitida a instalação de uma máquina a cada dois metros quadrados.

A inclusão de jogos de cassinos e jogos online em casas de bingo tem o potencial de tornar os centros de entretenimento mais completos e atraentes. Essa integração não só amplia a oferta de jogos e entretenimento para os frequentadores, mas também contribui para a sustentabilidade econômica dessas casas, que podem explorar novas fontes de receita.



Contudo, prevê-se uma limitação da instalação de máquinas de jogos a uma máquina a cada dois metros quadrados. Trata-se de uma medida que assegura a organização e a segurança dos ambientes de jogos.

Sala da comissão, 11 de junho de 2024.

Senador Angelo Coronel
(PSD - BA)



PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E CIDADANIA, sobre o Projeto de Lei nº 2234, de 2022 (PL nº 442/1991), do Deputado Renato Vianna, que *dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil).*

Relator: Senador **IRAJÁ**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame desta Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania (CCJ), o Projeto de Lei (PL) nº 2234, de 2022 (PL nº 442, de 1991), de autoria do Deputado Renato Viana, que dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil).

O PL nº 2234, de 2022, está dividido em 122 artigos, organizados em dez títulos, que apresentamos brevemente neste Relatório.

O **Título I** trata das Disposições Gerais e é dividido em dois Capítulos.

O **Capítulo I – Do objeto e do âmbito de aplicação**, tem três artigos. No art. 1º do PL, especifica-se o objeto da proposição. O art. 2º do PL traz dezoito definições específicas à proposição, assim como define os tipos de sorteios que não configuram como jogo ou aposta. Também, define que o Ministério da Economia regulamentará a exploração ou a organização de jogos de habilidades mentais no prazo de 90 dias depois da data de publicação, especificando os aspectos que devem ser observados. O art. 3º do PL explicita

que “a exploração de jogos e apostas configura atividade econômica privada sujeita, nos termos do art. 170, parágrafo único, da Constituição Federal, ao controle e à supervisão do Poder público”, observando o disposto nos termos do PL, na legislação – especificamente, o Código de Defesa do Consumidor (CDC, Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990) e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD, Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018), no que não conflitem – e em sua regulamentação.

O Capítulo II – Da intervenção do Poder Público na atividade econômica de jogos e apostas, tem três artigos, divididos em duas seções. A **Seção I – Das finalidades e diretrizes** elenca, com o art. 4º do PL, as finalidades da intervenção do Poder Público nessa atividade; e define, no art. 5º do PL, que este deve observar, “no exercício de suas atribuições de normatização, controle, supervisão e fiscalização da atividade econômica de exploração de jogos e apostas”, entre outros: os arts. 20 a 30 da Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro (Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942) e a Declaração de Direitos de Liberdade Econômica (Lei nº 13.874, de 20 de dezembro de 2019). A **Seção II – Da competência**, constituída pelo art. 6º do PL, dispõe sobre a competência privativa da União, exercida pelo Ministério da Economia, de “formular a política de organização do mercado de jogos e apostas, bem como normatizar, supervisionar e fiscalizar a exploração da atividade no País, aplicando as penalidades cabíveis”, nos termos da proposição.

O **Título II** trata do Sistema Nacional de Jogos e Apostas e é dividido em seis Capítulos.

Em seu **Capítulo I – Da estrutura e organização**, constituído pelo art. 7º do PL, institui o Sistema Nacional de Jogos e Apostas (Sinaj) composto pelo Ministério da Economia (ME), e pelas: *i.* entidades operadoras de jogos e apostas; *ii.* empresas de auditoria contábil e pelas empresas de auditoria operacional de jogos e apostas registradas no ME; *iii.* entidades de autorregulação do mercado de jogos e aposta registradas no ME; *iv.* empresas locadoras de máquinas; e *v.* entidades turfísticas. Autoriza-se, ainda, o Poder Executivo autorizado a criar agência reguladora, que, também, integrará o Sinaj.

No **Capítulo II – Das modalidades de jogos e apostas admitidas**, com o art. 8º do PL, explicita como serão admitidas a prática e a exploração no Brasil dos jogos de cassino, de bingo, de videobingo, do bicho, e *on-line*, bem como das apostas turfísticas. Dispõe, ainda que “a prática e a exploração de jogos e apostas poderão ocorrer em estabelecimento físico,

mediante a prévia obtenção, pelo interessado, dos atos de consentimento do poder público”.

O Capítulo III – Das entidades operadoras de jogos e apostas, é dividido em cinco seções.

A Seção I – Da natureza, do objeto social e dos requisitos é composta pelos arts. 9º e 10 do PL.

Na **Seção II – Dos atos empresariais sujeitos à aprovação,** determina-se, no art. 11 do PL, que devem ter prévia e expressa aprovação do ME: *i.* alteração de objeto, denominação ou capital social das entidades operadoras de jogos e apostas; *ii.* transferência ou alteração de controle; e *iii.* fusão, cisão ou incorporação; cancelamento da licença de funcionamento decorrente da dissolução ou mudança do objeto social que resulte na descaracterização da pessoa jurídica como entidade operadora de jogos e apostas. Também, devem ser comunicados ao ME, nos termos do art. 12 do PL: *i.* ingresso de acionista detentor de participação qualificada ou com direitos correspondentes a participação qualificada; *ii.* assunção da condição de detentor de participação qualificada; e *iii.* aumento da participação qualificada detida por quotista ou acionista em percentual igual ou superior a 15% do capital da entidade operadora, de forma acumulada ou não.

A Seção III – Dos impedimentos, com o art. 13 do PL, define como impedidos de serem acionistas controladores ou detentores de participação qualificada, e de exercerem cargos ou funções de administração ou direção em entidade operadora de jogos licenciada para a exploração de jogos e apostas: *i.* ocupantes de cargos, empregos e funções públicas de direção; *ii.* ocupantes de cargos ou empregos públicos com competência para regulação ou supervisão de qualquer espécie de jogo, aposta ou loteria; e *iii.* administradores de sociedades empresárias, fundações ou pessoas jurídicas de Direito Privado, cujo capital seja constituído, no todo ou em parte, direta ou indiretamente, por recursos estatais.

Na **Seção IV – Da governança corporativa e da gestão de riscos,** obriga-se às entidades operadoras que mantenham “estrutura de governança corporativa e sistemas de informação compatíveis com a complexidade técnica e os riscos inerentes à atividade de jogos e apostas” (art. 14 do PL) e “sistema de gestão e controle destinado ao registro e acompanhamento dos jogos e apostas e do pagamento de prêmios aos jogadores e apostadores, denominado SAC” (art. 15 do PL).

A **Seção V – Das demonstrações financeiras e da auditoria** dispõe sobre os balanços gerais a serem levantados no último dia de cada semestre e enviados ao ME e publicados em seus sítios eletrônicos em 31 de março e 30 de setembro de cada ano (art. 16 do PL), e sobre auditoria operacional anual “destinada à verificação da segurança, honestidade, confiabilidade, transparência e atualidade dos sistemas, máquinas de jogos e aposta, bem como sítios eletrônicos utilizados para a oferta de jogos e apostas” (art. 17 do PL).

O **Capítulo IV – Das entidades turfísticas** estabelece que estas poderão ser credenciadas no Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento (MAPA), conforme disposto na Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, e poderão explorar, além das apostas turfísticas, jogos de bingo e videobingo (art. 18 do PL), e, para estes jogos, devem seguir as regras aplicáveis às entidades operadoras de jogos e apostas (art. 19 do PL).

O **Capítulo V – Dos agentes de jogos e apostas** define as condições exigidas para o exercício da atividade de coordenação, condução ou mediação de processos ou rotinas de jogos e apostas em entidades operadoras de jogos e apostas privativo de pessoa natural (art. 20 do PL).

O **Capítulo VI – Dos jogadores e apostadores** dispõe sobre os permitidos e os impedidos a praticar ou participar de jogos e apostas (art. 21 do PL).

O **Título III** trata das regras de exploração de jogos e apostas e é dividido em cinco Capítulos.

O **Capítulo I – Das regras comuns** tem nove seções.

A **Seção I – Dos requisitos e da competência** apresenta os requisitos para a exploração ou prática de jogos e apostas (art. 22 do PL); dispõe que “os atos de consentimento previstos nesta Lei serão editados pelo Ministério da Economia”, que disciplinará, ainda, o processo ou procedimento tendente à sua edição ou obtenção (art. 23 do PL); e estabelece as possibilidades de arquivamento dos processos de requerimento dos atos de consentimento pelo ME (art. 24 do PL) e define condições sobre revisão, revogação ou anulação de decisão administrativa tomada pelo ME ou determinação de regularização de situação irregular pelo interessado (art. 25 do PL). Na **Seção II – Das obrigações dos operadores de jogos e apostas**, trata-se dos requisitos a serem cumpridos por esses (art. 26 do PL). A **Seção III – Da Licença de operação** trata de sua concessão, do cumprimento de requisitos para obtê-la, bem como de condicionantes para sua expedição (arts. 27 a 31 do PL). Pela **Seção IV –**

Da Autorização para o exercício de cargos de administração, especificam-se as condições para esse exercício, requisitos para a posse e exercício dos cargos e exigências ao ME sobre os ocupantes desses cargos (arts. 32 a 35 do PL). A **Seção V – Do registro dos estabelecimentos de jogo** apresenta as condições para o funcionamento desses estabelecimentos, a forma do registro desses e as vedações quanto à publicidade e à propaganda comercial “de nomes de domínio para sítio eletrônico que ofereça ou tenha por objeto a prática ou a exploração de jogo ou aposta que não tenha obtido o registro” (arts. 36 a 38 do PL). A **Seção VI – Do registro das máquinas de jogo e aposta** estabelece as regras e condições para o registro e o credenciamento dessas máquinas, bem como as obrigações relativas ao ME sobre o registro (arts. 39 a 43 do PL). Na **Seção VII – Do capital mínimo**, com o art. 44 do PL, definem-se os capitais sociais mínimos que devem ser integralizados pelas pessoas jurídicas interessadas em explorar operadoras de bingo, locadoras de máquinas, cassinos e jogo do bicho. A **Seção VIII – Da exploração das máquinas de jogo e aposta** trata de sua forma de exploração, das práticas vedadas às empresas credenciadas a explorar jogos de chance, e das vedações a menores (arts. 45 a 47 do PL). Por fim, a **Seção IX – Do registro nacional de proibidos (RENAPRO)** estabelece a exigência da formação e a consulta de informações sobre pessoas naturais proibidas à prática de jogo e de aposta, bem como dos dados que compõem o registro (arts. 48 e 49 do PL).

O **Capítulo II – Dos jogos de cassino** traz as normas específicas à exploração dos cassinos, incluindo os requisitos de credenciamento e as exigências relativas ao ME quanto aos cassinos. Sua exploração poderá ser feita em complexos integrados de lazer ou em embarcações (arts. 50 a 58 do PL).

O **Capítulo III – Dos jogos de bingo** especifica normas e definições relativas aos bingos, incluindo as formas de autorização para sua exploração e para os videobingos (arts. 59 a 65 do PL).

O **Capítulo IV – Dos jogos *online*** estabelece que dependerá de regulamentação do ME a “exploração de jogos de chance, por meio de apostas em canais eletrônicos de comercialização, via internet, telefonia móvel, dispositivos computacionais móveis ou quaisquer outros canais digitais de comunicação autorizados” (art. 66 do PL).

O **Capítulo V – Do jogo do bicho** dispõe, entre outras coisas, sobre a concessão de credenciamento para sua exploração, número de operadoras, prazo de credenciamento (arts. 67 a 71 do PL).

O **Título IV** trata dos direitos dos jogadores e apostadores e é dividido em seis Capítulos.

O Capítulo I – Da Política Nacional de Proteção aos Jogadores e Apostadores, composto pelo art. 72 do PL, define as diretrizes dessa política.

O Capítulo II – Das garantias do jogo honesto, composto pelo art. 73 do PL, traz como garantias: a probabilidade certa, a aleatoriedade segura, a objetividade, a transparência, a fortuna e a destinação obrigatória de valor mínimo de premiação (*pay-out*) do total da apostados.

O Capítulo III – Dos direitos básicos expõe os direitos dos jogadores e apostadores, além daqueles especificados no art. 6º do CDC (arts. 74 e 75 do PL).

O Capítulo IV – Da publicidade traz as regras para os sítios eletrônicos e aplicações mantidos pelas entidades operadoras e para a publicidade de jogos e apostas, bem como vedações quanto à publicidade ou propagandas comerciais (arts. 76 a 80 do PL).

O Capítulo V – Das práticas de jogo responsável estabelece as vedações às entidades operadores para evitar o endividamento de jogadores e apostadores, bem como sobre os negócios jurídicos nulos de pleno direito (arts. 81 e 82 do PL).

O Capítulo VI – Das obrigações decorrentes do jogo e da aposta trata sobre a obrigação de pagamento das dívidas de jogo e de aposta, assumidas pelos jogadores com entidades operadoras regularmente licenciadas, assim como do prazo de prescrição de prêmios não reclamados em noventa (90) dias, que podem ser interrompidos “por solicitação ou reclamação comprovadamente formulada pelo jogador ou apostador à entidade operadora, assim permanecendo até a resposta negativa correspondente, que deve ser transmitida por escrito, admitido o uso de mensagens de correio eletrônico para esse fim” (arts. 83 e 84 do PL).

O Título V trata das da prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo e é dividido em três Capítulos.

O Capítulo I – Da política de prevenção define a obrigação das entidades operadoras de implementarem e manterem essa política, de acordo com regulamentação do ME, assim como dispõe sobre diretrizes e regras estabelecidas (arts. 85 a 87 do PL).

O Capítulo II – Dos procedimentos de prevenção e comunicação determina que as entidades operadoras deverão implementar e manter procedimentos específicos para prevenir sua utilização para as práticas

de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo, de acordo com regulamentação do ME (arts. 88 e 89 do PL). Também, no art. 90 do PL, apresenta como vedações a essas entidades, constituindo infrações graves: *i.* manter ou operar máquina de jogo que permita a utilização de cédulas ou moedas para recebimento de apostas; *ii.* pagar ou receber valores por meio de instituição financeira ou de pagamento que não esteja autorizada a funcionar pelo Banco Central do Brasil; e *iii.* manter ou operar sítio eletrônico ou aplicação da rede mundial de computadores que não atenda ao disposto no item *ii.*

O Capítulo III – Da governança da política, dos procedimentos e dos controles internos define que “as entidades operadoras de implementar e manter estrutura de governança visando a assegurar o cumprimento da política, dos procedimentos e dos controles internos de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo”, bem como estipula que o Conselho de Administração se obriga ao cumprimento dessa política e procedimentos (arts. 91 e 92 do PL).

O **Título VI** trata das da supervisão e da fiscalização e é dividido em dois Capítulos.

O **Capítulo I – Da competência** define a competência do ME na supervisão e fiscalização das atividades das pessoas jurídicas e naturais que explorem jogos e outros relacionados (arts. 93 e 94 do PL).

O **Capítulo II – Das infrações e sanções administrativas** define quais as infrações administrativas puníveis, bem como as sanções administrativas a que podem ser submetidos os infratores (arts. 95 e 96 do PL). Também, definem a forma de apuração e de aplicação das penalidades, as medidas aplicáveis antes e durante a tramitação do processo administrativo (arts. 97 e 98 do PL). Por fim, apresentam-se as vedações às instituições integrantes do Sistema Financeiro Nacional e do Sistema de Pagamentos Brasileiro, bem como às pessoas jurídicas que atuem na intermediação, negociação ou custódia de criptoativos, dar curso a operações de pagamentos, sujeitando-as às penalidades previstas na Lei nº 13.506, de 13 de novembro de 2017 (arts. 99 e 100 do PL).

O **Título VII** trata dos tributos e das receitas e é dividido em dois Capítulos.

O **Capítulo I – Da taxa de fiscalização de jogos e apostas (TAFIJA)** institui a taxa, cujo fato gerador é o exercício do poder de polícia legalmente atribuído ao ME para a fiscalização das atividades de jogos e

apostas, bem como estabelece os contribuintes e respectivos valores (art. 101 do PL).

O Capítulo II – Da contribuição de intervenção no domínio econômico sobre jogos e apostas (CIDE-Jogos) institui o tributo, cuja alíquota será de até 17% sobre a receita bruta auferida em decorrência da exploração de jogos. Ainda, define, entre outras regras, a destinação do produto de arrecadação (arts. 102 a 109 do PL).

O Título VIII trata do imposto sobre prêmios (art. 110), fixando a alíquota de vinte por cento (20%) sobre o prêmio líquido, de valor igual ou superior a dez mil reais (R\$ 10.000,00), a título de Imposto sobre a Renda, a ser retido pela empresa operadora de jogos e apostas.

O Título IX trata dos crimes contra o jogo e a aposta, definindo como crimes contra o jogo e a aposta, sem prejuízo do disposto no Código Penal e em leis especiais: *i.* explorar qualquer espécie e forma de jogo, físico ou virtual, inclusive por meio de máquinas de jogo, sítio eletrônico ou aplicações na internet, sem o atendimento dos requisitos desta Lei; *ii.* fazer o apontamento ou receber as apostas dos jogos; *iii.* fraudar, adulterar, escamotear ou direcionar resultado de jogo ou aposta, por qualquer meio ou forma, ou pagar seu prêmio em desacordo com a lei; *iv.* permitir a menor de dezoito anos que participe, por qualquer meio ou forma, de jogo ou aposta, por qualquer meio ou forma, ainda que eletrônica, ou que ingresse em recinto destinado à prática de jogo; *v.* permitir ou autorizar, sob qualquer forma, transações financeiras por meio de cartão de crédito, empréstimo ou outra espécie de financiamento com empresas ou sítios eletrônicos estrangeiros na rede mundial de computadores que explorem a atividade de jogos; e *vi.* obstar ou dificultar a ação fiscalizadora do poder público em matéria de jogos e apostas. (arts. 111 a 118 do PL.)

O Título X traz as disposições finais. No art. 119 do PL, define-se que “as entidades turfísticas que, na data de publicação desta Lei, se encontravam regularmente constituídas e em atividade na exploração de apostas em corridas de cavalos terão prazo de um ano para requerer ao Ministério da Economia a licença e os registros necessários para a exploração de jogos e apostas”.

O art. 120 do PL altera os arts. 6º a 8º da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, que dispõe sobre as atividades da equideocultura no País, e dá outras providências.

O art. 121 do PL traz a cláusula de revogação. Revogam-se: *i.* o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, que proíbe a prática ou exploração

de jogos de azar em todo o território nacional; *ii.* o art. 50 (estabelecimento ou exploração de jogo de azar em lugar público ou acessível ao público) e o art. 58 (exploração ou realização do jogo do bicho) do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei de Contravenções Penais); *iii.* o Capítulo XVII – Do Jogo e da Aposta, do Título VI – Das Várias Espécies de Contrato, do Livro I – Do Direito das Obrigações, da Parte Especial da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil); e *iv.* o parágrafo único do art. 7º e o art. 9º da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984.

O art. 122 do PL é a cláusula de vigência que é imediata à publicação da Lei, salvo quanto aos arts. 38, 77, 89, e 111 a 116 do PL, que somente entrarão em vigor com a publicação de sua regulamentação.

Foram apresentadas três (3) emendas perante a CCJ, de autoria do Senador Jorge Kajuru, e uma emenda de autoria do Senador Carlos Viana.

A Emenda nº 1 modifica a redação dos §§ 3º e 4º do art. 45 da Proposição. Na redação sugerida ao § 3º, o autor explicita outras instituições de pagamento, como iniciadoras de transações, facilitadoras de pagamentos, dentre outras. Além disso, amplia os exemplos de transações, incluindo transações “por meio de transferências entre contas-correntes, de poupança, de pagamento ou de depósito à vista ou por meio de pagamento eletrônico instantâneo (PIX)”. No § 4º, a Emenda nº 1 prevê o descredenciamento da empresa autorizada a funcionar pelo Banco Central do Brasil e que participe irregularmente do mercado de jogos de azar *on-line*.

A Emenda nº 2 altera o caput do art. 116, substituindo a menção à utilização de cartões de crédito por “qualquer meio de pagamento”.

A Emenda nº 3 acrescenta os §§ 2º e 3º ao art. 46, tornando o parágrafo único §1º. No § 1º substitui a menção de pagamentos com cartões de débito por “depósito à vista”. O § 2º determina que o Banco Central do Brasil fixará prazo para empresas que sejam penalizadas conforme o art. 96. O § 3º determina que as instituições financeiras deverão cumprir requisitos exigidos pelos instituidores de arranjos de pagamento para realizar as transações.

A Emenda nº 4 objetiva suprimir os incisos I e V do art. 8º, retirando as modalidades “jogos de cassino” e “jogo do bicho” daquelas práticas de jogos e apostas cuja exploração é permitida no País.

II – ANÁLISE

Nos termos do inciso I do art. 101 do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CCJ emitir parecer sobre a constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade das matérias que lhe forem distribuídas, e, nos termos da alínea “d” do inciso II do art. 101, opinar sobre o mérito em matéria de direito civil, de competência da União. Considerando esse dispositivo e o rito ordinário de tramitação legislativa, cabe a este Parecer opinar sobre a constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade, técnica legislativa e mérito da Proposição ora em tela.

Quanto à constitucionalidade, a Proposição se atém aos requisitos formais e materiais.

Pelo inciso XX do art. 22 da Constituição Federal, compete privativamente à União legislar sobre sistemas de consórcios e sorteios. Segundo o entendimento do Supremo Tribunal Federal (STF), expresso na Súmula Vinculante nº 2, os bingos e as loterias são um tipo de sorteio, logo compete a União legislar sobre a matéria e, conforme o *caput* do art. 48 da CF, cabe ao Congresso Nacional dispor sobre as matérias de competência da União que não tenham iniciativa privativa. Como a matéria não consta no rol de iniciativa privativa do Poder Executivo, definido pelo § 1º do art. 61 da CF, então não há vício formal.

O PL nº 2234, de 2022, não afronta cláusula pétrea. É importante ressaltar que as motivações normalmente utilizadas para se contrapor à liberação dos jogos de azar no Brasil não são aptas a caracterizar a incompatibilidade da Proposição com a Carta Magna. Em relação à suposta ofensa à moral e aos bons costumes, trata-se de conceito jurídico indeterminado. Ademais, as motivações religiosas eventualmente levantadas não possuem força para se contrapor à regulamentação do tema, uma vez que, como regra, ninguém pode ser privado no País de direitos por motivo de crença religiosa ou de convicção filosófica ou política (art. 5º, VIII, CF), sendo vedado ao Estado estabelecer cultos religiosos ou igrejas, subvencioná-los ou manter com eles ou seus representantes relações de dependência ou aliança, ressalvada, na forma da lei, a colaboração de interesse público (art. 19, I, CF). Por outro lado, está claro na Carta Magna que a ordem econômica deve ser regida pelos princípios da livre iniciativa e da valorização do trabalho (art. 170, *caput*, CF). Logo, opinamos pela constitucionalidade material.

A juridicidade do projeto também resta atendida, não havendo ofensa a princípios jurídicos nem antinomias com as demais leis em vigor que não possam ser resolvidas pelos critérios intertemporais de hierarquia,

anterioridade e especialidade, nos termos do art. 2º do Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942 (Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro – LINDB). Ademais, o art. 121 do PL nº 2234, de 2022, previne que haja futuras antinomias, revogando expressamente dispositivos incompatível com o novo regramento proposto.

A matéria atende à regimentalidade, uma vez que sua tramitação e sua apreciação estão sendo feitas conforme as disposições do RISF.

A Proposição se atém à técnica legislativa, sendo apresentada em forma articulada (artigos, parágrafos, incisos e alíneas) e estruturado em: parte preliminar, com epígrafe, ementa, preâmbulo, enunciado do objeto e âmbito de aplicação; parte normativa, com as normas de conteúdo substantivo; e parte final, com as medidas necessárias à implementação das normas substantivas, as disposições transitórias, a cláusula de vigência e a cláusula de revogação; além de observar as demais regras de redação legislativa, tudo conforme a Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998.

Quanto ao mérito, o principal benefício do PL nº 2234, de 2022, é permitir que uma atividade econômica que já é praticada mesmo na contravenção, passe ao controle do Estado, mitigando eventuais vínculos entre os jogos de azar e o crime organizado.

Utilizando dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o jurista Felipe Santa Cruz e o professor Pedro Trengrouse asseveram que o mercado de jogos e apostas (legais ou ilegais) movimentou R\$ 50 bilhões em 2014. No caso das espécies contempladas pelo PL, o jogo do bicho movimentou cerca de R\$ 3 bilhões; os cassinos, R\$ 3 bilhões; os bingos, R\$ 2,35 bilhões; e o turfe, R\$ 300 milhões.

Já o Instituto Jogo Legal estimou que o jogo do bicho movimentou, em 2014, R\$ 12 bilhões, valor semelhante ao que a Loterias Caixa arrecadaram naquele ano (R\$ 12,1 bilhões). Além do jogo do bicho, Instituto estimou movimentação financeira de R\$ 3,6 bilhões em máquinas caça-níqueis; R\$ 1,3 bilhões em bingos; e R\$ 2 bilhões em apostas na internet.

Comparando ambas as estimativas, conclui-se que, apesar da divergência quanto aos resultados do jogo do bicho, elas concordam que o mercado de jogos de azar no Brasil é relevante, haja vista ter movimentado um valor entre R\$ 8,6 bilhões e R\$ 18,9 bilhões em 2014. Atualizando esse montante à taxa de inflação calculada pelo Índice de Preços ao Consumidor Amplo (IPCA) no período, o mercado de jogos de azar movimentaria de R\$ 14,34 bilhões a R\$ 31,5 bilhões em 2023. Ou seja, mesmo na contravenção, os

jogos de azar já constituem uma atividade econômica relevante e, como tal, devem estar sujeitos à regulamentação pelo Estado. Por isso, a Proposição merece prosperar.

Concluimos que o PL nº 2234, de 2022, atende aos requisitos de constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e boa técnica legislativa. Ademais, é uma Proposição meritória, haja vista que estabelece normas claras para uma atividade econômica relevante que hoje está à margem da supervisão estatal.

Em relação à Emenda nº 1, acreditamos que ela não merece prosperar, pois a nova redação do § 3º do art. 45 apenas amplia o rol exemplificativo de instituições financeiras. Em prol da clareza do texto legislativo, optamos por manter a redação atual. Quanto ao § 4º, a Emenda nº 1 altera o objeto, haja vista que o texto atual versa sobre o cancelamento da operação financeira indevida, enquanto a redação proposta pela Emenda nº 1 sugere descredenciar a instituição financeira que a realizou, retirando do texto legal a menção ao cancelamento da operação.

Quanto à Emenda nº 2, é válida a preocupação do autor na Justificação de que existem outros meios de pagamento para além do cartão de crédito. Contudo, acreditamos que eles já se encontram contemplados na redação atual na expressão “outra espécie de financiamento”.

Também rejeitamos a Emenda nº 3, pois acreditamos que a redação do parágrafo único já se encontra clara e que os §§ 2º e 3º acrescidos pela Emenda não têm juridicidade, haja vista que reafirmam pontos já elucidados pela Proposição.

Por fim, não acolhemos a Emenda nº 4, pois, apesar das justas preocupações do autor, acreditamos que é preciso regular todas as principais formas de jogos e apostas em atividade no País de forma a se ter uma efetiva regulação desse mercado e atuação do Estado.

Considerando a atual organização dos Ministérios, gostaríamos de propor Emenda de Redação à Proposição substituindo todas as menções ao “Ministério da Economia” por “Ministério da Fazenda”, em conformidade com a Lei nº 14.600, de 19 de junho de 2023.

III – VOTO

Pelo exposto, votamos pela constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e adequação à técnica legislativa do Projeto de Lei nº 2234, de 2022. Quanto ao mérito, votamos pela **aprovação** do PL nº 2234, de 2022, **com a rejeição das Emendas nºs 1, 2, 3 e 4 e aprovação da seguinte Emenda de Redação:**

EMENDA DE REDAÇÃO Nº - CCJ

Substituam-se todas as menções ao “Ministério da Economia” no PL nº 2234, de 2022, por “Ministério da Fazenda”.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

COMPLEMENTO DE VOTO AO PARECER EMITIDO AO PL Nº 2234/2022

Da COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E CIDADANIA, sobre o Projeto de Lei nº 2234, de 2022 (PL nº 442/1991), do Deputado Renato Vianna, que *dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil).*

Relator: Senador **IRAJÁ**

I – RELATÓRIO

Em complementação ao parecer apresentado no dia 24/04/2024, a fim de aprimorar o Projeto de Lei (PL) nº 2234/2022, faremos análise das emendas apresentadas posteriormente:

A Emenda nº 5, do Senador Jorge Kajuru, propõe alocar 4% da arrecadação do “Cide-Jogos” para o Fundo para Aparelhamento e Operacionalização das Atividades-Fim da Polícia Federal (Funapol).

A Emenda nº 6, apresentada pelo Senador Mecias de Jesus, propõe que 30% da arrecadação da Contribuição para o PIS/Pasep e da COFINS proveniente da exploração de jogos e apostas seja destinada aos sistemas públicos de saúde. Os recursos seriam especificamente alocados para financiar programas e ações de saúde relacionados à ludopatia, incluindo prevenção, conscientização e pesquisas médicas.

A Emenda nº 7, também do Senador Mecias de Jesus, visa impedir que pessoas que tomaram empréstimo ou financiamento nos últimos 90 dias participem de jogos e apostas. As instituições financeiras devem fornecer

ferramentas de consulta para operadoras de jogos verificar se os apostadores estão dentro do critério de exclusão.

A Emenda nº 8, do mesmo autor, sugere a inclusão do § 4º no art. 103 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, especificando a destinação dos recursos para garantir que no mínimo 10% dos recursos do Fundo de Financiamento Estudantil (Fies) sejam destinados a estudantes das populações do campo, povos originários, incluindo indígenas, e quilombolas.

A Emenda nº 9, apresentada pelo Senador Mecias de Jesus, A emenda proposta pelo Senador Mecias de Jesus, sugere alterar o art. 80 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, adicionando dois novos parágrafos para proibir a veiculação de publicidade ou propaganda comercial de jogos e apostas em escolas, universidades e outras instituições de ensino e exigir que qualquer tipo de publicidade ou propaganda em meios de comunicação, físicos ou virtuais, contenha o aviso de classificação indicativa da faixa etária direcionada, conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990).

A Emenda 10, do mesmo autor, sugere alterações no art. 49 do PL. As alterações têm como objetivo permitir que qualquer pessoa possa se inscrever voluntariamente no Registro Nacional de Proibidos (Renapro), com a liberdade de estabelecer o período de inclusão. Também objetiva facilitar para que a pessoa inscrita possa obter uma certidão pela internet, atestando sua inclusão no Renapro, sujeita à confirmação de autenticidade. Ainda, objetiva esclarecer que instituições financeiras e de concessão de crédito podem exigir a certidão do Renapro como parte dos procedimentos de concessão de crédito. Ainda entre os objetivos, determinar que empresas podem exigir a certidão do Renapro como parte dos procedimentos de contratação e manutenção de emprego, conforme a Consolidação das Leis do Trabalho.

A Emenda nº 11, também do Senador Mecias de Jesus, visa adicionar o § 2º alterar ao art. 84 do Projeto de Lei nº 2.234 de 2022, para estabelecer a obrigação das entidades operadoras de jogos e apostas de entrar em contato com o jogador e apostador a cada quinze dias, informando sobre a obtenção do prêmio e os procedimentos para o recebimento.

A Emenda nº 12, do mesmo autor, sugere alterar o art. 109 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, com o objetivo de fixar um piso (alíquota mínima) de 7% para a Cide-Jogos.

A Emenda nº 13, de autoria do Senador Ângelo Coronel, sugere a alteração do art. 102 do PL para especificar que o produto da arrecadação dos jogos e apostas, após o pagamento de prêmios e impostos, segue as mesmas destinações do § 1º-A do inciso V do art. 30 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018. Propõe também a supressão dos artigos 103 a 109 do PL em análise.

A Emenda nº 14, também do Senador Ângelo Coronel, sugere alterar o § 2º do art. 50 do Projeto, especificando que os cassinos devem operar em complexos integrados de lazer ou em embarcações.

A Emenda nº 15, do mesmo autor, propõe alterar o art. 45 do Projeto de Lei. O objetivo é modificar a redação para estabelecer que as máquinas eletrônicas de jogo e aposta sejam exploradas por meio de negociação livre entre a empresa locadora e o estabelecimento de bingo ou cassino. A negociação seria baseada em uma comissão sobre a receita bruta, calculada pela diferença entre o total de apostas efetuadas e o total de prêmios pagos.

As Emendas nºs 16, 17 e 18 são de autoria do Senador Mecias de Jesus. A Emenda nº 16 sugere alterações nos seguintes dispositivos:

Art. 47: adiciona parágrafos que proíbem o acesso de pessoas sob influência de álcool ou substâncias psicoativas e a comercialização de bebidas alcoólicas ou substâncias psicoativas dentro dos recintos de jogos e apostas.

Art. 50: inclui um novo parágrafo aplicando as restrições do art. 47 aos cassinos, especificamente ao ambiente físico interior.

Art. 59: estende as mesmas restrições do art. 47 às salas próprias de jogo de bingo.

Art. 68: aplica as restrições do art. 47 às salas próprias de jogo do bicho.

O objetivo dessas alterações é prevenir problemas associados à combinação de jogos de azar com o consumo de álcool e outras substâncias psicoativas, como comportamentos de risco, perdas financeiras descontroladas, e impactos negativos na saúde mental e física, além de relações pessoais e

profissionais. A Emenda também estabelece a obrigatoriedade de testes de alcoolemia e toxicológicos para os frequentadores desses ambientes.

A Emenda nº 17 sugere alterar os arts. 218-B, 228, 229 e 230 do Código Penal para aumentar a pena em um terço se os crimes tipificados nesses artigos ocorrerem em complexos de lazer ou embarcações com cassinos. O objetivo dessas alterações é estabelecer penas mais severas para a prostituição, incluindo a exploração sexual infantil, e para o rufianismo (atividades de “cafetões” ou “cafetinas”) que possam ocorrer dentro de complexos de lazer ou embarcações onde funcionem cassinos.

A Emenda nº 18 sugere alterações no art. 18 da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023. As alterações visam regulamentar o uso de *streaming* por plataformas de apostas esportivas. A Emenda permite que operadores de apostas transmitam eventos esportivos nacionais ao vivo em suas plataformas, com a condição de que o serviço seja disponibilizado apenas para usuários cadastrados. Estabelece também requisitos técnicos para a transmissão, como o tamanho máximo da tela para a exibição do vídeo e a taxa de transmissão máxima de 730 kbps. Além disso, proíbe a inclusão de publicidade, anúncios, patrocínios ou promoção de terceiros durante a exibição ao vivo dos eventos esportivos.

As Emenda nºs 19 a 29 são de autoria do Senador Alessandro Vieira.

A Emenda nº 19 prevê a supressão do parágrafo único do art. 29 do Projeto de Lei. A razão para esta supressão é que as atividades de videobingo, bingo e jogo do bicho só devem ser iniciadas após a devida regulamentação.

A Emenda nº 20 sugere alterações no PL em análise, especificamente a supressão dos arts. 38 e 77. Propõe também uma nova redação para o art. 78, que trata da proibição da publicidade e propaganda comercial de jogos e apostas em todo o território nacional. A justificativa para as alterações é a preocupação com o risco de endividamento e ludopatia, sugerindo regras similares às aplicadas à publicidade de cigarros.

A Emenda nº 21 sugere a adição do inciso IX ao art. 4º do Projeto de Lei nº 2234, de 2022 para garantir a elaboração e publicação de estudos para avaliar os impactos socioeconômicos da atividade de jogos e apostas.

A Emenda nº 22 sugere alterações no artigo 101 do Projeto de Lei para instituir a criação da Taxa de Fiscalização de Jogos e Apostas (Tafija), que incidiria sobre a arrecadação trimestral das apostas. A taxa é baseada no volume de apostas, refletindo o custo da atividade fiscalizadora. Define com contribuintes as entidades operadoras de jogos e apostas. Os valores da taxa serão atualizados pelo Índice Nacional de Preços ao Consumidor Amplo (IPCA) ou outro índice substituto.

A Emenda nº 23 propõe nova redação para o art. 70 do PL determinando que o estabelecimento credenciado a exercer a atividade de exploração de jogo do bicho deverá proceder à identificação de todos os jogadores.

A Emenda nº 24 altera o art. 89 do PL por meio da inclusão de um parágrafo único que estabelece a aplicação das obrigações e penalidades da Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998, às atividades reguladas pela nova lei. A emenda visa esclarecer que as disposições da dessa Lei são aplicáveis.

A Emenda nº 25 sugere a adição do artigo 55-1 ao Projeto de Lei com o objetivo de conceder ao Poder Executivo a autoridade para permitir a exploração de jogos de fortuna em cassinos em até 67 estabelecimentos credenciados localizados em complexos integrados de lazer, polos ou destinos turísticos, e em embarcações fluviais e marítimas.

A Emenda nº 26 sugere alterações no artigo 95 do Projeto de Lei: alteração do inciso VII para reforçar a penalidade para o descumprimento de normas legais e regulamentares que devem ser fiscalizadas pelo órgão administrativo; e inclusão dos incisos VIII e IX para, respectivamente, penalizar a veiculação de publicidade ou propaganda comercial que esteja em desacordo com a lei e obrigar a veiculação da mensagem de aviso sobre os riscos e transtornos associados a jogos e apostas, conforme mencionado no inciso V do art. 76 do PL.

A Emenda nº 27 sugere alterar o Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, acrescentando o § 4º ao art. 96 do Projeto para incluir as sanções previstas nos incisos III a VII do *caput* do artigo no Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas (CEIS), conforme a Lei nº 12.846, de 1º de agosto de 2013.

A Emenda nº 28 altera o parágrafo único do art. 99 do Projeto de Lei para que a multa aplicada pelo não atendimento às medidas cautelares seja baseada na capacidade econômica do infrator.

A Emenda nº 29 sugere a supressão do parágrafo único do art. 97 do Projeto.

A Emenda nº 30, do Senador Mecias de Jesus, sugere a adição do inciso III ao art. 20 do PL nº 2234, de 2000. O objetivo é adicionar crimes específicos que impediriam uma pessoa de atuar como agente de jogos e apostas. O Senador Mecias de Jesus também é autor da Emenda nº 31, que sugere alterar o art. 33 do PL, adicionando o inciso VIII. O objetivo é incluir crimes específicos que impediriam uma pessoa de tomar posse e exercer cargos em entidades operadoras de jogos e apostas. Os crimes adicionados são: tráfico de drogas, lavagem de dinheiro, crimes sexuais e terrorismo. Já a Emenda nº 32, proposta pelo mesmo autor, sugere a inclusão de novos artigos ao PL que visam regulamentar e controlar a emissão e o uso de instrumentos financeiros em jogos de azar. Os pontos principais são a sugestão de que o Banco Central do Brasil tenha a competência exclusiva para autorizar a emissão de instrumentos representativos de dinheiro ou valor monetário, como fichas, cartões de jogador, tíquetes e vouchers, tanto físicos quanto digitais. Ainda, sugere-se que a Casa da Moeda do Brasil seja a única entidade autorizada a fabricar ou imprimir os instrumentos físicos utilizados nos jogos de azar, garantindo autenticidade e segurança. Sugere-se ainda que as entidades operadoras de jogos mantenham sistemas de controle que registrem o histórico de movimentação dos instrumentos e que o acesso a esses sistemas seja franqueado ao Banco Central.

A Emenda nº 33, de autoria do Senador Jorge Kajuru, o objetivo da Emenda é ajustar o termo “transações financeiras” para “financiamento”, visando uma definição mais precisa. O objetivo é evitar qualquer forma de financiamento que possa causar endividamento, independentemente do método de pagamento.

A Emenda nº 34 sugere mudanças nos arts. 112 e 113 do PL, para, respectivamente, modificar a pena para exploração de jogos, físicos ou virtuais, sem cumprir os requisitos da lei, de “prisão” para “detenção”, de 2 a 4 anos, e alterar a pena para o apontamento ou recebimento de apostas dos jogos para “detenção”, de 6 meses a 1 ano.

Finalmente, a Emenda nº 35, proposta pelo Senador Mecias de Jesus, sugere alterar o art. 2º do Projeto de Lei nº 2.234 de 2022, com foco em jogos de habilidades mentais. Nesse sentido, sugere-se nova redação para o art. 2º do PL para definir jogos de habilidades mentais como jogos em que o resultado depende principalmente de habilidades como destreza, perícia, inteligência e conhecimento, mesmo que haja elementos aleatórios. Adicionalmente, sugere-se no § 2º ao art. 2º que o Ministério da Fazenda terá a autoridade para regulamentar a exploração e organização desses jogos, seguindo diretrizes específicas de legislação própria.

II – ANÁLISE

Nos termos do inciso I do art. 101 do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CCJ emitir parecer sobre a constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade das matérias que lhe forem distribuídas, e, nos termos da alínea “d” do inciso II do art. 101, opinar sobre o mérito em matéria de direito civil, de competência da União. Considerando esse dispositivo e o rito ordinário de tramitação legislativa, cabe a este Parecer opinar sobre a constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade, técnica legislativa e mérito da Proposição ora em tela.

Quanto à constitucionalidade, a Proposição se atém aos requisitos formais e materiais.

Pelo inciso XX do art. 22 da Constituição Federal, compete privativamente à União legislar sobre sistemas de consórcios e sorteios. Segundo o entendimento do Supremo Tribunal Federal (STF), expresso na Súmula Vinculante nº 2, os bingos e as loterias são um tipo de sorteio, logo compete a União legislar sobre a matéria e, conforme o *caput* do art. 48 da CF, cabe ao Congresso Nacional dispor sobre as matérias de competência da União que não tenham iniciativa privativa. Como a matéria não consta no rol de iniciativa privativa do Poder Executivo, definido pelo § 1º do art. 61 da CF, então não há vício formal.

O PL nº 2234, de 2022, não afronta cláusula pétrea. É importante ressaltar que as motivações normalmente utilizadas para se contrapor à liberação dos jogos de azar no Brasil não são aptas a caracterizar a incompatibilidade da Proposição com a Carta Magna. Em relação à suposta ofensa à moral e aos bons costumes, trata-se de conceito jurídico indeterminado. Ademais, as motivações religiosas eventualmente levantadas

não possuem força para se contrapor à regulamentação do tema, uma vez que, como regra, ninguém pode ser privado no País de direitos por motivo de crença religiosa ou de convicção filosófica ou política (art. 5º, VIII, CF), sendo vedado ao Estado estabelecer cultos religiosos ou igrejas, subvencioná-los ou manter com eles ou seus representantes relações de dependência ou aliança, ressalvada, na forma da lei, a colaboração de interesse público (art. 19, I, CF). Por outro lado, está claro na Carta Magna que a ordem econômica deve ser regida pelos princípios da livre iniciativa e da valorização do trabalho (art. 170, caput, CF). Logo, opinamos pela constitucionalidade material.

A juridicidade do projeto também resta atendida, não havendo ofensa a princípios jurídicos nem antinomias com as demais leis em vigor que não possam ser resolvidas pelos critérios de hierarquia, anterioridade e especialidade, nos termos do art. 2º do Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942 (Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro – LINDB). Ademais, o art. 121 do PL nº 2234, de 2022, previne que haja futuras antinomias, revogando expressamente dispositivos incompatíveis com o novo regramento proposto.

A matéria atende à regimentalidade, uma vez que sua tramitação e sua apreciação estão sendo feitas conforme as disposições do RISF.

A Proposição se atém à técnica legislativa, sendo apresentada em forma articulada (artigos, parágrafos, incisos e alíneas) e estruturado em: parte preliminar, com epígrafe, ementa, preâmbulo, enunciado do objeto e âmbito de aplicação; parte normativa, com as normas de conteúdo substantivo; e parte final, com as medidas necessárias à implementação das normas substantivas, as disposições transitórias, a cláusula de vigência e a cláusula de revogação; além de observar as demais regras de redação legislativa, tudo conforme a Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998.

Quanto ao mérito, o principal benefício do PL nº 2234, de 2022, é permitir que uma atividade econômica que já é praticada mesmo na contravenção passe ao controle do Estado, mitigando eventuais vínculos entre os jogos de azar e o crime organizado.

Utilizando dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o jurista Felipe Santa Cruz e o professor Pedro Trengrouse asseveram que o mercado de jogos e apostas (legais ou ilegais) movimentou R\$ 50 bilhões em 2014. No caso das espécies contempladas pelo PL, o jogo do bicho

movimentou cerca de R\$ 3 bilhões; os cassinos, R\$ 3 bilhões; os bingos, R\$ 2,35 bilhões; e o turfe, R\$ 300 milhões.

Já o Instituto Jogo Legal estimou que o jogo do bicho movimentou, em 2014, R\$ 12 bilhões, valor semelhante ao que a Loterias Caixa arrecadaram naquele ano (R\$ 12,1 bilhões). Além do jogo do bicho, o Instituto estimou movimentação financeira de R\$ 3,6 bilhões em máquinas caça-níqueis; R\$ 1,3 bilhões em bingos; e R\$ 2 bilhões em apostas na internet.

Comparando ambas as estimativas, conclui-se que, apesar da divergência quanto aos resultados do jogo do bicho, elas concordam que o mercado de jogos de azar no Brasil é relevante, haja vista ter movimentado um valor entre R\$ 8,6 bilhões e R\$ 18,9 bilhões em 2014. Atualizando esse montante à taxa de inflação calculada pelo Índice de Preços ao Consumidor Amplo (IPCA) no período, o mercado de jogos de azar movimentaria de R\$ 14,34 bilhões a R\$ 31,5 bilhões em 2023. Ou seja, mesmo na contravenção, os jogos de azar já constituem uma atividade econômica relevante e, como tal, devem estar sujeitos à regulamentação pelo Estado. Por isso, a Proposição merece prosperar.

Ademais, as regras propostas pelo PL nº 2234, de 2022, definem limites estritos à quantidade numérica de estabelecimentos comerciais que ofereçam cassinos, bingos, vídeo-bingos, jogos do bicho e turfe, o que facilita a fiscalização pelo Ministério da Fazenda e permite o maior controle do Estado de eventuais externalidades negativas. Entre as externalidades possíveis, podemos citar a compulsão por jogos de azar – ludopatia. Contudo, apesar de ser uma possibilidade, negar a existência do problema e a realidade que é a prática de jogos de azar no Brasil não vai contribuir para a redução do problema. Efetivamente, a regulamentação do mercado abre caminho para que a ludopatia seja tratada como verdadeiro problema de saúde pública, com o direcionamento de parte da arrecadação para mitigar essa externalidade negativa. Em artigo publicado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), denominado “Legalização dos cassinos e desenvolvimento regional”, o pesquisador Christiano Penna mostra como a legalização dos cassinos em *resorts* pode estimular o desenvolvimento regional ao estimular o turismo e os investimentos no setor de hotelaria, ao mesmo tempo em que mitiga o problema da ludopatia, haja vista a atração de turistas estrangeiros.

Concluimos que o PL nº 2234, de 2022, atende aos requisitos de constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e boa técnica legislativa. Ademais, é uma Proposição meritória, haja vista que estabelece normas claras

para uma atividade econômica relevante que hoje está à margem da supervisão estatal, sendo de interesse público regular essa atividade com rigor para evitar excessos, externalidades negativas e sua associação com o crime organizado.

A Emenda nº 14, de autoria do Senador Ângelo Coronel, sugere ajustes no § 2º do art. 50 do Projeto, traz importante adequação de forma a garantir a maior participação do setor hoteleiro, somos favoráveis na forma de ajuste redacional.

A Emenda nº 24 – CCJ, de autoria do Senador Alessandro Vieira, traz uma importante contribuição sem alterar a essência do art. 89 do projeto. Pelo que se infere do caput desse dispositivo, a intenção não é exaurir os procedimentos a serem adotados para prevenir a lavagem de dinheiro, muito pelo contrário, o art. 89 traz um rol exemplificativo. Assim, a referida emenda apenas deixa claro que as obrigações e penalidades previstas na Lei de Antilavagem de Dinheiro também se aplicam às atividades reguladas pelo PL.

A previsão disposta na Emenda nº 31 - CCJ, de autoria do Senador Mecias de Jesus, é muito bem-vinda. Os crimes relacionados com lavagem de dinheiro, tráfico de drogas, exploração de prostituição e terrorismo movimentam bens e valores significativos. E é comum que criminosos tentem converter o proveito dessas atividades criminosas em ativos lícitos. A exploração de jogos de chance e aposta, por sua vez, se desvirtuada, é campo fértil para essa finalidade. Assim, impedir que pessoas condenadas por tais crimes assumam cargos em órgãos estatutários das entidades operadoras de jogos e apostas é medida que contribui para que a exploração de jogos de chance e aposta não seja corrompida. É uma previsão que, portanto, confere mais segurança ao regular funcionamento de tais atividades.

Em relação à Emenda nº 33 – CCJ, de autoria do Senador Jorge Kajuru, somos pelo acatamento. O objetivo da Emenda é ajustar o termo “transações financeiras” para “financiamento”, visando uma definição mais precisa. O objetivo é evitar qualquer forma de financiamento que possa causar endividamento, independentemente do método de pagamento. Em resumo, trata-se de emenda de redação destinada a clarificar e aprimorar o texto original, garantindo maior precisão, consistência terminológica e organização sem alterar o mérito ou o conteúdo substantivo do texto original.

Quanto à Emenda nº 34 – CCJ, de autoria do Senador Fabiano Contarato, entendemos que deve ser acatada. De fato, a expressão “prisão” não é utilizada como modalidade de pena imposta para quem comete crime. Nessas

situações, tanto o Decreto-Lei nº 3.914, de 1941 - Lei de introdução do Código Penal-, em seu art. 1º, como o próprio Código Penal, em seu art. 33, preveem que, quando é imposta pena privativa de liberdade, o crime é punido com pena de reclusão ou detenção. E no caso dos arts. 112 e 113, tipos penais que criminalizam condutas de baixa gravidade, a previsão da pena de “detenção” se mostrou adequada e proporcional. Assim, a emenda apresentada ajusta a redação do PL, quando substitui a expressão “prisão” por “detenção” nos arts. 112 e 113.

Após uma análise cuidadosa das demais Emendas apresentadas ao Projeto de Lei nº 2234, de 2022, concluímos que elas não contribuem para o aprimoramento do Projeto.

III – VOTO

Pelo exposto, votamos pela constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e adequação à técnica legislativa do Projeto de Lei nº 2234, de 2022. Quanto ao mérito, votamos pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 2234, de 2022, com a rejeição das Emendas nºs 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, e 35 e aprovação das Emendas 14, 24, 31, 33 e 34:

EMENDA DE REDAÇÃO Nº - CCJ

Dê-se ao parágrafo 2º do art. 50 do Projeto a seguinte redação:

“Art. 50.....

.....

§2º Os cassinos deverão funcionar em complexos integrados de lazer ou embarcações especificamente destinados a esse fim.”

EMENDA DE REDAÇÃO Nº - CCJ

Acrescente-se parágrafo único ao art. 89 do Projeto, com a seguinte redação:

“Art. 89.

.....

Parágrafo único. Aplicam-se as obrigações e penalidades previstas na Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998, às atividades reguladas por esta Lei.”

EMENDA DE REDAÇÃO Nº - CCJ

O art. 33 do Projeto de Lei nº 2.234, de 2022, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso VIII, excluindo-se o conectivo “e” do inciso VI e substituindo-se o ponto final do inciso VII por “; e”:

“Art. 33.

.....

VIII - não tenha sido condenado pelos crimes dos art. 33 a 37 da Lei nº 11.343, de 23 de agosto de 2006, de lavagem ou ocultação de bens, direitos e valores, referido na Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998, dos arts. 218-B, 228, 229, 230, 231 e 231-A do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código Penal, e dos previstos na Lei de Terrorismo, Lei nº 7.960, de 21 de dezembro de 1989.”

EMENDA DE REDAÇÃO Nº - CCJ

Dê-se ao art. 116 do Projeto a seguinte redação:

“Art. 116. Permitir ou autorizar, deliberadamente, sob qualquer forma, financiamento por meio de cartão de crédito, empréstimo ou outra espécie de financiamento com empresas ou sítios eletrônicos estrangeiros na rede mundial de computadores que explorem a atividade de jogos:

I – Pena – reclusão, de 4 (quatro) a 7 (sete) anos.”

EMENDA DE REDAÇÃO Nº - CCJ

Dê-se aos arts. 112 e 113 do Projeto a seguinte redação:

“Art. 112. Explorar qualquer espécie e forma de jogo, físico ou virtual, inclusive por meio de máquinas de jogo e aposta, sítio eletrônico ou aplicações na internet, sem o atendimento dos requisitos desta Lei: Pena - detenção, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos.

.....”

“Art. 113. Fazer o apontamento ou receber as apostas dos jogos:
Pena - detenção, de 6 (seis) meses a 1 (um) ano.

.....”

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator



VOTO EM SEPARADO

Perante a COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E CIDADANIA, sobre o Projeto de Lei nº 2234, de 2022 (PL nº 442/1991), do Deputado Renato Vianna, que *dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil).*

Relator: Senador **EDUARDO GIRÃO**

I – RELATÓRIO

Está em apreciação por esta Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania (CCJ), o Projeto de Lei (PL) nº 2234, de 2022 (PL nº 442, de 1991, na casa de origem), de autoria do Deputado Renato Viana, que dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional; altera a Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984; e revoga o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, e dispositivos do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), e da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil).

O PL nº 2234, de 2022, está dividido em 122 artigos, organizados em dez títulos, que apresentamos brevemente neste Relatório.



O Título I trata das Disposições Gerais e é dividido em dois Capítulos.

O Capítulo I – Do objeto e do âmbito de aplicação tem três artigos. No art. 1º do PL, especifica-se o objeto da proposição. O art. 2º do PL traz dezoito definições específicas à proposição, assim como define os tipos de sorteios que não configuram como jogo ou aposta. Também, define que o Ministério da Economia regulamentará a exploração ou a organização de jogos de habilidades mentais no prazo de 90 dias depois da data de publicação, especificando os aspectos que devem ser observados. O art. 3º do PL explicita que “a exploração de jogos e apostas configura atividade econômica privada sujeita, nos termos do art. 170, parágrafo único, da Constituição Federal, ao controle e à supervisão do Poder público”, observando o disposto nos termos do PL, na legislação – especificamente, o Código de Defesa do Consumidor (CDC, Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990) e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD, Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018), no que não conflitem – e em sua regulamentação.

O Capítulo II – Da intervenção do Poder Público na atividade econômica de jogos e apostas tem três artigos, divididos em duas seções. A Seção I – Das finalidades e diretrizes elenca, com o art. 4º do PL, as finalidades da intervenção do Poder Público nessa atividade; e define, no art. 5º, que este deve observar, “no exercício de suas atribuições de normatização, controle, supervisão e fiscalização da atividade econômica de exploração de jogos e apostas”, entre outros: os arts. 20 a 30 da Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro (Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942) e a Declaração de Direitos de Liberdade Econômica (Lei nº 13.874, de 20 de dezembro de 2019). A Seção II – Da competência, constituída pelo art. 6º do PL, dispõe sobre a competência privativa da União, exercida pelo Ministério da Economia, de “formular a política de organização do mercado de jogos e apostas, bem como normatizar, supervisionar e fiscalizar a exploração da atividade no País, aplicando as penalidades cabíveis”, nos termos da proposição.

O Título II trata do Sistema Nacional de Jogos e Apostas e é dividido em seis Capítulos.



Em seu Capítulo I – Da estrutura e organização, constituído pelo art. 7º, institui o Sistema Nacional de Jogos e Apostas (Sinaj), composto pelo Ministério da Economia (ME) e pelas: *i.* entidades operadoras de jogos e apostas; *ii.* empresas de auditoria contábil e pelas empresas de auditoria operacional de jogos e apostas registradas no ME; *iii.* entidades de autorregulação do mercado de jogos e aposta registradas no ME; *iv.* empresas locadoras de máquinas; e *v.* entidades turfísticas. Autoriza-se, ainda, o Poder Executivo a criar agência reguladora, que, também, integrará o Sinaj.

No Capítulo II – Das modalidades de jogos e apostas admitidas, com o art. 8º, explicita como serão admitidas a prática e a exploração no Brasil dos jogos de cassino, de bingo, de videobingo, do bicho, e *on-line*, bem como das apostas turfísticas. Dispõe, ainda, que “a prática e a exploração de jogos e apostas poderão ocorrer em estabelecimento físico, mediante a prévia obtenção, pelo interessado, dos atos de consentimento do poder público”.

O Capítulo III – Das entidades operadoras de jogos e apostas é dividido em cinco seções.

A Seção I – Da natureza, do objeto social e dos requisitos é composta pelos arts. 9º e 10. O art. 9º exige que a empresa tenha a licença prévia do Ministério da Economia para operar no mercado. O art. 10 define, em seus incisos, os requisitos que as empresas devem cumprir para serem operadoras de jogos e apostas.

Na Seção II – Dos atos empresariais sujeitos à aprovação, determina-se, no art. 11 do PL, que devem ter prévia e expressa aprovação do ME: *i.* alteração de objeto, denominação ou capital social das entidades operadoras de jogos e apostas; *ii.* transferência ou alteração de controle; e *iii.* fusão, cisão ou incorporação; cancelamento da licença de funcionamento decorrente da dissolução ou mudança do objeto social que resulte na descaracterização da pessoa jurídica como entidade operadora de jogos e apostas. Também, devem ser comunicados ao ME, nos termos do art. 12 do PL: *i.* ingresso de acionista detentor de participação qualificada ou com direitos correspondentes a participação qualificada; *ii.* assunção da condição de detentor de participação qualificada; e *iii.* aumento da participação qualificada detida por quotista ou acionista em percentual igual ou superior a 15% do capital da entidade operadora, de forma acumulada ou não.



A Seção III – Dos impedimentos, com o art. 13 do PL, define como impedidos de serem acionistas controladores ou detentores de participação qualificada, e de exercerem cargos ou funções de administração ou direção em entidade operadora de jogos licenciada para a exploração de jogos e apostas: *i.* ocupantes de cargos, empregos e funções públicas de direção; *ii.* ocupantes de cargos ou empregos públicos com competência para regulação ou supervisão de qualquer espécie de jogo, aposta ou loteria; e *iii.* administradores de sociedades empresárias, fundações ou pessoas jurídicas de Direito Privado, cujo capital seja constituído, no todo ou em parte, direta ou indiretamente, por recursos estatais.

Na Seção IV – Da governança corporativa e da gestão de riscos, obriga-se às entidades operadoras que mantenham “estrutura de governança corporativa e sistemas de informação compatíveis com a complexidade técnica e os riscos inerentes à atividade de jogos e apostas” (art. 14) e “sistema de gestão e controle destinado ao registro e acompanhamento dos jogos e apostas e do pagamento de prêmios aos jogadores e apostadores, denominado SAC” (art. 15).

A Seção V – Das demonstrações financeiras e da auditoria dispõe sobre os balanços gerais a serem levantados no último dia de cada semestre e enviados ao ME e publicados em seus sítios eletrônicos em 31 de março e 30 de setembro de cada ano (art. 16), e sobre auditoria operacional anual “destinada à verificação da segurança, honestidade, confiabilidade, transparência e atualidade dos sistemas, máquinas de jogos e aposta, bem como sítios eletrônicos utilizados para a oferta de jogos e apostas” (art. 17).

O Capítulo IV – Das entidades turfísticas estabelece que estas poderão ser credenciadas no Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento (MAPA), conforme disposto na Lei nº 7.291, de de 1984, e poderão explorar, além das apostas turfísticas, jogos de bingo e videobingo (art. 18), e, para estes jogos, devem seguir as regras aplicáveis às entidades operadoras de jogos e apostas (art. 19).

O Capítulo V – Dos agentes de jogos e apostas define as condições exigidas para o exercício da atividade de coordenação, condução ou mediação de processos ou rotinas de jogos e apostas em entidades operadoras de jogos e apostas privativo de pessoa natural (art. 20).



O Capítulo VI – Dos jogadores e apostadores dispõe sobre os permitidos e os impedidos a praticar ou participar de jogos e apostas (art. 21).

O Título III trata das regras de exploração de jogos e apostas e é dividido em cinco Capítulos.

O Capítulo I – Das regras comuns tem nove seções.

A Seção I – Dos requisitos e da competência apresenta os requisitos para a exploração ou prática de jogos e apostas (art. 22); dispõe que “os atos de consentimento previstos nesta Lei serão editados pelo Ministério da Economia”, que disciplinará, ainda, o processo ou procedimento tendente à sua edição ou obtenção (art. 23); e estabelece as possibilidades de arquivamento dos processos de requerimento dos atos de consentimento pelo ME (art. 24) e define condições sobre revisão, revogação ou anulação de decisão administrativa tomada pelo ME ou determinação de regularização de situação irregular pelo interessado (art. 25). Na Seção II – Das obrigações dos operadores de jogos e apostas, trata-se dos requisitos a serem cumpridos por esses (art. 26). A Seção III – Da Licença de operação trata de sua concessão, do cumprimento de requisitos para obtê-la, bem como de condicionantes para sua expedição (arts. 27 a 31). Pela Seção IV – Da Autorização para o exercício de cargos de administração, especificam-se as condições para esse exercício, requisitos para a posse e exercício dos cargos e exigências ao ME sobre os ocupantes desses cargos (arts. 32 a 35). A Seção V – Do registro dos estabelecimentos de jogo apresenta as condições para o funcionamento desses estabelecimentos, a forma do registro desses e as vedações quanto à publicidade e à propaganda comercial “de nomes de domínio para sítio eletrônico que oferte ou tenha por objeto a prática ou a exploração de jogo ou aposta que não tenha obtido o registro” (arts. 36 a 38). A Seção VI – Do registro das máquinas de jogo e aposta estabelece as regras e condições para o registro e o credenciamento dessas máquinas, bem como as obrigações relativas ao ME sobre o registro (arts. 39 a 43). Na Seção VII – Do capital mínimo, com o art. 44 do PL, definem-se os capitais sociais mínimos que devem ser integralizados pelas pessoas jurídicas interessadas em explorar operadoras de bingo, locadoras de máquinas, cassinos e jogo do bicho. A Seção VIII – Da exploração das máquinas de jogo e aposta trata de sua forma de exploração, das práticas vedadas às empresas credenciadas a explorar jogos de chance, e das vedações a menores (arts. 45 a 47). Por fim, a Seção IX – Do registro nacional de proibidos (RENAPRO) estabelece a exigência da formação e a consulta de informações sobre pessoas naturais proibidas à prática de jogo e de aposta, bem como dos dados que comporão o registro (arts. 48 e 49).



O Capítulo II – Dos jogos de cassino traz as normas específicas à exploração dos cassinos, incluindo os requisitos de credenciamento e as exigências relativas ao ME quanto aos cassinos. Sua exploração poderá ser feita em complexos integrados de lazer ou em embarcações (arts. 50 a 58).

O Capítulo III – Dos jogos de bingo especifica normas e definições relativas aos bingos, incluindo as formas de autorização para sua exploração e para os videobingos (arts. 59 a 65).

O Capítulo IV – Dos jogos *online* estabelece que dependerá de regulamentação do ME a “exploração de jogos de chance, por meio de apostas em canais eletrônicos de comercialização, via internet, telefonia móvel, dispositivos computacionais móveis ou quaisquer outros canais digitais de comunicação autorizados” (art. 66).

O Capítulo V – Do jogo do bicho dispõe, entre outras coisas, sobre a concessão de credenciamento para sua exploração, número de operadoras e prazo de credenciamento (arts. 67 a 71).

O Título IV trata dos direitos dos jogadores e apostadores e é dividido em seis Capítulos.

O Capítulo I – Da Política Nacional de Proteção aos Jogadores e Apostadores, composto pelo art. 72 do PL, define as diretrizes dessa política.

O Capítulo II – Das garantias do jogo honesto, composto pelo art. 73 do PL, traz como garantias: a probabilidade certa, a aleatoriedade segura, a objetividade, a transparência, a fortuna e a destinação obrigatória de valor mínimo de premiação (*payout*) do total da apostados.

O Capítulo III – Dos direitos básicos expõe os direitos dos jogadores e apostadores, além daqueles especificados no art. 6º do CDC (arts. 74 e 75).

O Capítulo IV – Da publicidade traz as regras para os sítios eletrônicos e aplicações mantidos pelas entidades operadoras e para a publicidade de jogos e apostas, bem como vedações quanto à publicidade ou propagandas comerciais (arts. 76 a 80).



O Capítulo V – Das práticas de jogo responsável estabelece as vedações às entidades operadores para evitar o endividamento de jogadores e apostadores, bem como sobre os negócios jurídicos nulos de pleno direito (arts. 81 e 82).

O Capítulo VI – Das obrigações decorrentes do jogo e da aposta trata da obrigação de pagamento das dívidas de jogo e de aposta, assumidas pelos jogadores com entidades operadoras regularmente licenciadas, assim como do prazo de prescrição de prêmios não reclamados em noventa (90) dias, que podem ser interrompidos “por solicitação ou reclamação comprovadamente formulada pelo jogador ou apostador à entidade operadora, assim permanecendo até a resposta negativa correspondente, que deve ser transmitida por escrito, admitido o uso de mensagens de correio eletrônico para esse fim” (arts. 83 e 84).

O Título V trata da prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo e é dividido em três Capítulos.

O Capítulo I – Da política de prevenção define a obrigação das entidades operadoras de implementarem e manterem essa política, de acordo com regulamentação do ME, assim como dispõe sobre diretrizes e regras estabelecidas (arts. 85 a 87).

O Capítulo II – Dos procedimentos de prevenção e comunicação determina que as entidades operadoras deverão implementar e manter procedimentos específicos para prevenir sua utilização para as práticas de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo, de acordo com regulamentação do ME (arts. 88 e 89). Também, no art. 90 do PL, apresenta como vedações a essas entidades, constituindo infrações graves: *i.* manter ou operar máquina de jogo que permita a utilização de cédulas ou moedas para recebimento de apostas; *ii.* pagar ou receber valores por meio de instituição financeira ou de pagamento que não esteja autorizada a funcionar pelo Banco Central do Brasil; e *iii.* manter ou operar sítio eletrônico ou aplicação da rede mundial de computadores que não atenda ao disposto no item *ii.*

O Capítulo III – Da governança da política, dos procedimentos e dos controles internos define que “as entidades operadoras de implementar e manter estrutura de governança visando a assegurar o cumprimento da política, dos procedimentos e dos controles internos de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo”, bem como estipula que o Conselho de



Administração se obriga ao cumprimento dessa política e procedimentos (arts. 91 e 92).

O Título VI trata da supervisão e da fiscalização e é dividido em dois Capítulos.

O Capítulo I – Da competência define a competência do ME na supervisão e fiscalização das atividades das pessoas jurídicas e naturais que explorem jogos e outros relacionados (arts. 93 e 94).

O Capítulo II – Das infrações e sanções administrativas define quais as infrações administrativas puníveis, bem como as sanções administrativas a que podem ser submetidos os infratores (arts. 95 e 96). Também, definem a forma de apuração e de aplicação das penalidades, as medidas aplicáveis antes e durante a tramitação do processo administrativo (arts. 97 e 98). Por fim, apresentam-se as vedações às instituições integrantes do Sistema Financeiro Nacional e do Sistema de Pagamentos Brasileiro, bem como às pessoas jurídicas que atuem na intermediação, negociação ou custódia de criptoativos, dar curso a operações de pagamentos, sujeitando-as às penalidades previstas na Lei nº 13.506, de 13 de novembro de 2017 (arts. 99 e 100).

O Título VII trata dos tributos e das receitas e é dividido em dois Capítulos.

O Capítulo I – Da taxa de fiscalização de jogos e apostas (TAFIJA) institui a taxa, cujo fato gerador é o exercício do poder de polícia legalmente atribuído ao ME para a fiscalização das atividades de jogos e apostas, bem como estabelece os contribuintes e respectivos valores (art. 101).

O Capítulo II – Da contribuição de intervenção no domínio econômico sobre jogos e apostas (CIDE-Jogos) institui o tributo, cuja alíquota será de até 17% sobre a receita bruta auferida em decorrência da exploração de jogos. Ainda, define, entre outras regras, a destinação do produto de arrecadação (arts. 102 a 109).

O Título VIII trata do imposto sobre prêmios (art. 110), fixando a alíquota de vinte por cento (20%) sobre o prêmio líquido, de valor igual ou superior a dez mil reais (R\$ 10.000,00), a título de Imposto sobre a Renda, a ser retido pela empresa operadora de jogos e apostas.



O Título IX trata dos crimes contra o jogo e a aposta, definindo como crimes contra o jogo e a aposta, sem prejuízo do disposto no Código Penal e em leis especiais: *i.* explorar qualquer espécie e forma de jogo, físico ou virtual, inclusive por meio de máquinas de jogo, sítio eletrônico ou aplicações na internet, sem o atendimento dos requisitos desta Lei; *ii.* fazer o apontamento ou receber as apostas dos jogos; *iii.* fraudar, adulterar, escamotear ou direcionar resultado de jogo ou aposta, por qualquer meio ou forma, ou pagar seu prêmio em desacordo com a lei; *iv.* permitir a menor de dezoito anos que participe, por qualquer meio ou forma, de jogo ou aposta, por qualquer meio ou forma, ainda que eletrônica, ou que ingresse em recinto destinado à prática de jogo; *v.* permitir ou autorizar, sob qualquer forma, transações financeiras por meio de cartão de crédito, empréstimo ou outra espécie de financiamento com empresas ou sítios eletrônicos estrangeiros na rede mundial de computadores que explorem a atividade de jogos; e *vi.* obstar ou dificultar a ação fiscalizadora do poder público em matéria de jogos e apostas. (arts. 111 a 118)

O Título X traz as disposições finais. No art. 119 do PL, define-se que “as entidades turfísticas que, na data de publicação desta Lei, se encontravam regularmente constituídas e em atividade na exploração de apostas em corridas de cavalos terão prazo de um ano para requerer ao Ministério da Economia a licença e os registros necessários para a exploração de jogos e apostas”.

O art. 120 do PL altera os arts. 6º a 8º da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, que dispõe sobre as atividades da equideocultura no País, e dá outras providências.

O art. 121 do PL traz a cláusula de revogação. Revogam-se: *i.* o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946, que proíbe a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional; *ii.* o art. 50 (estabelecimento ou exploração de jogo de azar em lugar público ou acessível ao público) e o art. 58 (exploração ou realização do jogo do bicho) do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei de Contravenções Penais); *iii.* o Capítulo XVII – Do Jogo e da Aposta, do Título VI – Das Várias Espécies de Contrato, do Livro I – Do Direito das Obrigações, da Parte Especial da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil); e *iv.* o parágrafo único do art. 7º e o art. 9º da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984.

O art. 122 do PL é a cláusula de vigência que é imediata à publicação da Lei, salvo quanto aos arts. 38, 77, 89, e 111 a 116 do PL, que somente entrarão em vigor com a publicação de sua regulamentação.



Foram apresentadas cinco emendas perante a CCJ.

A Emenda nº 1 modifica a redação dos §§ 3º e 4º do art. 45 da proposição. Na redação sugerida ao § 3º, o autor explicita outras instituições de pagamento, como iniciadoras de transações, facilitadoras de pagamentos, dentre outras. Além disso, amplia os exemplos de transações, incluindo transações “por meio de transferências entre contas-correntes, de poupança, de pagamento ou de depósito à vista ou por meio de pagamento eletrônico instantâneo (PIX)”. No § 4º, a Emenda nº 1 prevê o descredenciamento da empresa autorizada a funcionar pelo Banco Central do Brasil e que participe irregularmente do mercado de jogos de azar *on-line*.

A Emenda nº 2 altera o caput do art. 116, substituindo a menção à utilização de cartões de crédito por “qualquer meio de pagamento”.

A Emenda nº 3 acrescenta os §§ 2º e 3º ao art. 46, tornando o parágrafo único §1º. No § 1º substitui a menção de pagamentos com cartões de débito por “depósito à vista”. O § 2º determina que o Banco Central do Brasil fixará prazo para empresas que sejam penalizadas conforme o art. 96. O § 3º determina que as instituições financeiras deverão cumprir requisitos exigidos pelos instituidores de arranjos de pagamento para realizar as transações.

A Emenda nº 4 objetiva suprimir os incisos I e V do art. 8º, retirando as modalidades “jogos de cassino” e “jogo do bicho” daquelas práticas de jogos e apostas cuja exploração é permitida no País.

A emenda nº 5 pretende destinar 4% (quatro por cento) produto da arrecadação da Cide-Jogos para o Fundo para Aparelhamento e Operacionalização das Atividades-Fim da Polícia Federal (Funapol).

II – ANÁLISE

Nos termos do inciso I do art. 101 do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CCJ emitir parecer sobre a constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade das matérias que lhe forem distribuídas, e, nos termos da alínea “d” do inciso II do art. 101, opinar sobre o mérito em matéria de direito civil, comercial, penal, processual, eleitoral, aeronáutico, espacial, marítimo e penitenciário. Desse modo, como o Projeto



de Lei sob análise trata de matéria cível e penal, não disputaremos a juridicidade, a regimentalidade e a constitucionalidade da matéria, mas adiantamos que há razões de mérito para sua rejeição.

Os jogos de azar são um fenômeno extremamente prejudicial à sociedade, pois facilitam práticas, entre outras, como lavagem de dinheiro, sonegação fiscal, evasão de receitas, corrupção de agentes públicos, turismo desqualificado (sexual), além de propiciarem ambiente propício ao surgimento da ludopatia (vício em jogo), que pode acabar com a vida do indivíduo por ela acometido, em razão de suas terríveis consequências psicológicas, sociais e financeiras, que afetam não apenas o jogador mas todas as pessoas que com ele convivem.

A legalização dos jogos de azar acarretará custos para a sociedade muito superiores a qualquer benefício. Para além disso, os benefícios serão privados para as casas de apostas, enquanto os custos serão pagos por toda a sociedade brasileira.

O fato é que liberação será uma porta aberta para crimes de colarinho branco, como lavagem de dinheiro, sonegação fiscal, além de estimular a evasão de receita do lucro dos jogos. Representantes de instituições de enorme credibilidade como a Polícia Federal, Receita Federal, COAF e Procuradoria Geral da República já se manifestaram publicamente no sentido de afirmar que o Brasil não possui ferramentas teológicas que garantam uma eficiente fiscalização de uma atividade em que circula tanto dinheiro.

Destaca-se ainda a importância de considerar as implicações internacionais da legalização dos jogos de azar, em especial os compromissos assumidos pelo Brasil em tratados internacionais de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo, como as recomendações do Grupo de Ação Financeira Internacional (GAFI). O texto do PL 2234/2022 que veio da Câmara dos Deputados e foi acolhido na íntegra pelo relator nessa CCJ, não se adequa a esses compromissos internacionais o que pode incidir em sanções ou restrições ao país no cenário econômico global.

Em duas Notas Técnicas já apresentadas pela PGR, tal instituição também fez questão de questionar o valor estimado da arrecadação, deixando claro que a estimativa dos legalistas não traz fundamentação consistente e está muito inflada. Tal situação se agrava quando observamos que a alíquota de tributação sobre a atividade que era de 30% foi reduzida para apenas 17% quando da sua aprovação na Câmara dos Deputados (CID jogos). Portanto, a



arrecadação que já era inflada, caiu quase pela metade. Se houver aumento de arrecadação, será mínima e não cobrirá as despesas decorrentes da prática.

Os proponentes da liberação dos jogos de azar dizem que a atividade gerará bilhões em arrecadação para o Governo. Mas, isso não é verdade! A jogatina não cria riqueza. Quando uma pessoa deixa de consumir qualquer produto ou serviço para gastar em apostas, estas outras atividades que já pagam seus impostos, perderão faturamento e por isso diminuirão sua participação no bolo da arrecadação. Na verdade, essa receita estimada advinda dos jogos de azar será, tão somente, uma “canibalização” dos ganhos de outras atividades produtivas. Portanto, se houver aumento da arrecadação, ele será muito pequeno e poderá até mesmo ocorrer perda líquida de arrecadamento.

Por outro lado, a legalização da jogatina possivelmente acarretará uma redução no número de empregos no País, pois a quantidade criada será menor do que aquela que será demitida em outros setores da economia que serão prejudicados pelo aumento das apostas nos jogos de azar presentes nesse Projeto de Lei. Além disso, os empregos do setor de jogos são de baixa qualidade e baixo salário. As estimativas feitas pelo Ministério do Americano (Maio 2020 National Occupational Employment and Wage Estimates), incluindo 1.323 ocupações diferentes, mostrava que a média salarial anual da indústria dos jogos era 40% menor que a média de todas as outras ocupações. Adicionalmente, 97,6% dos empregos ligados à jogatina estava entre os 13% dos salários mais baixos nos EUA.

Os jogos não vão contribuir para atrair turistas estrangeiros para o Brasil. Cidadãos de outros países visitam o Brasil por suas belezas naturais, hospitalidade e cultura. O jogo não representará nenhum atrativo especial. Como os defensores da legalização gostam de afirmar, a maioria dos países já possui o jogo legalizado. Assim, os estrangeiros podem apostar em seus próprios países e, se forem viajar para jogar, as opções são muitas, como Las Vegas, Atlantic City, Monte Carlo e outras cidades mais próximas a eles.

Segundo o Las Vegas Convention and Visitors Authority (instituição que cuida de convenções e promoção do turismo de Las Vegas) aponta que, em 2019, 86% dos visitantes de lá eram cidadãos americanos e 14% de outros países. De todos os visitantes estrangeiros, apenas 4% disseram que o motivo da viagem era jogar, a maioria apontava outras razões para a visita. Tal realidade não será diferente com o Brasil.



Estudo do BID afirmou que entre 1995 e 2019, o número de turistas estrangeiros cresceu 122% no mundo, 81% em Portugal, 216% na África do Sul e 219% no Brasil. Isso dados deixam claro que o nosso país não necessita de jogos de azar para ser visitado. Necessita sim de investimentos nas áreas de segurança pública, serviços e uma política pública séria na área de turismo.

Por outro ângulo, há uma real possibilidade de que os jogos de azar não atraiam o turismo de família ou de negócios (turismo saudável) e sim, uma espécie de turismo totalmente indesejado para o Brasil, composto por aqueles que busquem a prostituição, principalmente a infanto-juvenil, por exemplo.

Outra frágil argumentação é que o jogo ilegal já existe no Brasil. O problema é que a legalização não acaba com o jogo ilegal. Na verdade, a tendência é aumentar. Pequenos operadores de jogos continuarão a operar ilegalmente, por não se enquadrarem nos critérios da legalização ou para fugir da tributação impostos no PL 2234/2022. Nos Estados Unidos, país onde há uma fiscalização rigorosa, a página do FBI internet tem centenas de ações contra o jogo ilegal, em geral ligados ao crime organizado. Se legalizar o jogo implicasse o fim da atividade ilegal, o mercado de cigarros não estaria sendo abastecido com 40% de marcas contrabandeadas segundo o Instituto Nacional do Câncer.

De outra banda, a legalização dos jogos de azar resultará em consideráveis custos sociais. Earl Grinolls economista e professor da Universidade de Baylor (EUA), apontou que a cada 1 dólar arrecadado com a prática dos jogos de azar, 3 dólares são gastos com custos do poder públicos.

Por exemplo, os custos de fiscalização, já que a movimentação de grandes volumes de recursos financeiros requererá supervisão e fiscalização forte, com alto custo para o Poder Público. Serão vultosos gastos com implantação de sistemas de segurança, supervisão, desenvolvimento de processos, estruturas físicas e manutenção de equipes de fiscalização com treinamento específico.

Outro exemplo, são os custos da criminalidade. Dados do Federal Bureau of Investigation (FBI) mostram que as taxas de crime são mais altas em locais de jogo. Nesse sentido, as taxas para diversos crimes na região metropolitana de Las Vegas eram mais altas que a média de dez regiões metropolitanas com população similar. Por exemplo, roubo de automóvel era 50% mais alta por 100 mil habitantes em Las Vegas que a média das outras



regiões, 60% maior de roubo de domicílios, 47% maior de lesão corporal e 42% maior de crimes violentos.

Além disso, os jogos de azar são reconhecidamente uma prática que acarreta o vício, que na literatura médica é conhecido como ludopatia. O vício em jogos foi incluído pela Organização Mundial de Saúde (OMS) na relação de patologias do Código Internacional de Doenças (CID) da OMS, em 1992 (CID 10 – F63.0). A doença não escolhe sexo ou faixa etária, mas estatisticamente acomete mais as mulheres e principalmente os idosos.

Estudos indicam que uma porcentagem significativa de pessoas que jogam pode desenvolver esse vício, com implicações graves, incluindo pensamentos ou tentativas de suicídio. Estatisticamente entre 1% e 5% da população do país no qual o jogo é legalizado, passa a ser de ludopatas. Projetando para o Brasil, podemos ter entre 2,5 milhões e 10,5 milhões de viciados em jogos de azar, o que terá um impacto negativo sobre a saúde pública.

Artigo do New York Times indica que entre 50 e 80% dos ludopatas pensaram em tentar suicídio (média da população é de 5%) e entre 13 a 20% realmente tentaram ou conseguiram se matar (média da população é de 0,6%).

Além disso, há preocupações econômicas e sociais relacionadas ao impacto dos cassinos nas comunidades locais. Economistas da Associação Nacional de Corretores de Imóveis dos Estados Unidos apontam que a presença de cassinos pode depreciar o valor dos imóveis nas áreas adjacentes e não necessariamente promover o desenvolvimento econômico desejado, pois não incentivam a instalação de outras empresas nas proximidades. Essas questões destacam a complexidade do debate sobre a legalização dos jogos de azar e a necessidade de uma análise cuidadosa dos potenciais benefícios e riscos envolvidos.

A discussão sobre o PL nº 2234, de 2022, é um exemplo claro de como as políticas públicas podem ter ramificações profundas e variadas, afetando não apenas a economia, mas também a saúde pública e a ordem social. A decisão de legalizar ou não os jogos de azar no Brasil é multifacetada e requer um equilíbrio entre os interesses econômicos e a proteção do bem-estar dos cidadãos.



Com efeito, ao analisar a proposta de legalização dos jogos de azar sob a ótica da Constituição, deve-se também considerar os princípios constitucionais da dignidade da pessoa humana (artigo 1º, III), da construção de uma sociedade livre, justa e solidária (artigo 3º, I), e da proteção à saúde pública (artigo 196). A legalização dos jogos de azar pode confrontar-se com esses princípios, especialmente se considerarmos os potenciais impactos negativos sobre indivíduos e famílias vulneráveis ao vício em jogos, assim como as consequências para a saúde pública decorrentes dessa prática.

Por fim cabe lembrar que o fechamento dos bingos em 2004 através de Medida Provisória nº 168/2004 de iniciativa do Presidente Luiz Inácio Lula da Silva, convertida na Lei nº 10.846/2004, decorreu de uma série de investigações e denúncias que apontavam para a existência de uma estreita relação entre os estabelecimentos de bingos e a prática de atos de corrupção, lavagem de dinheiro e evasão de divisas, evidenciando um cenário de ilegalidade e imoralidade que demandava uma intervenção estatal urgente e eficaz.

O fim das atividades dos bingos no Brasil no início dos anos 2000 deve ser entendido como uma resposta direta às demandas da população brasileira por maior transparência, legalidade e ética no desenvolvimento de atividades econômicas, bem como aos nefastos impactos sociais e econômicos dessa atividade. Esse episódio refletiu um marco na luta contra a corrupção e pela promoção de uma sociedade mais justa e equitativa.

Há, portanto, uma série de consequências negativas decorrentes de uma eventual aprovação do PL nº 2234, de 2022. A legalização pode acarretar a perda de patrimônio da população mais pobre, que, sem a devida proteção, pode ser levada a gastar suas economias em jogos, exacerbando as desigualdades sociais já existentes. Além disso, como destacado acima, a ludopatia, ou vício em jogos, é uma preocupação crescente e impactará a saúde pública. Ainda, a liberação de jogos de azar pode fomentar crimes comuns, como furtos, roubos e fraudes, e crimes de corrupção, como lavagem de dinheiro e sonegação fiscal, prejudicando a integridade das instituições públicas. Há também a preocupação com a exploração sexual infanto-juvenil, que pode ser agravada pela presença de estabelecimentos de jogos. Vê-se que o impacto negativo dos jogos de azar não se limita apenas aos jogadores, mas se estende a toda a sociedade, afetando a saúde pública e a segurança. Por isso, o PL nº 2234, de 2022, não merece ser aprovado.



III – VOTO

Pelo exposto, votamos pela **rejeição** do Projeto de Lei nº 2234, de 2022.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator