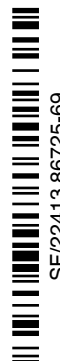




## PROJETO DE LEI Nº , DE 2022

Estabelece a obrigação de advertência em casas de apostas, poker, loterias, outros jogos de azar ou atividades similares nos quais os fatores aleatoriedade e sorte definem o resultado final, ainda que exista algum tipo de habilidade ou conhecimento por parte do jogador ou apostador.



SF/22413.86725-69

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

**Art. 1º** Esta Lei versa sobre a obrigação de exposição de advertência em jogos de azar.

**Art. 2º** Estão obrigados a expor advertência ao público, de modo claro e visível, nos termos desta Lei, as seguintes pessoas físicas ou jurídicas que mantenham, sejam proprietárias ou controlem direta ou indiretamente:

I – casas lotéricas;

II – jockey clube;

III – casas de poker e vídeo – poker;

IV – apostas esportivas de quota fixa.

§ 1º A presente Lei é aplicável também às hipóteses em que a realização, promoção, divulgação ou facilitação das atividades de jogo de azar ou aposta são feitas virtualmente, inclusive por meio da internet.

§ 2º Pessoas físicas ou jurídicas, nacionais ou estrangeiras, ainda que não mantenham qualquer estabelecimento físico, estão sujeitas à presente Lei, caso pessoas residentes no território nacional possam de algum modo jogar, apostar ou participar dos eventos promovidos, realizados, divulgados ou facilitados por meio das pessoas previstas no *caput* deste artigo.



**Art. 3º** A advertência mencionada no art. 2º desta Lei consiste na seguinte expressão: “A prática do jogo pode viciar e provocar problemas emocionais ou financeiros”.

§ 1º É vedada a utilização de palavras adicionais à expressão prevista no *caput* deste artigo.

§ 2º A advertência mencionada no *caput* deverá constar nos seguintes locais:

I – nos estabelecimentos físicos, em local próximo à entrada, em letras de tamanho grande de modo que qualquer pessoa possa enxergar a advertência do lado de fora do estabelecimento, bem como no momento em que nele ingressar por meio que qualquer entrada, passagem ou local que faça parte do estabelecimento;

II – no caso de sites, de aplicativos ou de qualquer meio que não utilize espaço físico, na capa de entrada do site, aplicativo ou meio similar, bem como por ocasião em que o apostador, jogador, ou qualquer do povo esteja prestes a concluir sua aposta;

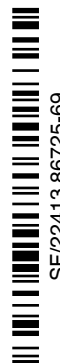
III – em qualquer tíquete, recibo em meio físico ou que possa ser impresso, inclusive no canhoto, no volante ou no comprovante que permanecerá com o apostador ou jogador.

**Art. 4º** O descumprimento, total ou parcial, do disposto nesta Lei sujeita o infrator ao pagamento de multa de R\$ 300.000,00 (trezentos mil reais) à União, sem prejuízo das demais sanções previstas na legislação civil, penal, administrativa ou consumerista.

**Art. 5º** Esta Lei entra em vigor após decorridos cento e oitenta dias de sua publicação oficial.

## **JUSTIFICAÇÃO**

Muitas pessoas estão sujeitas ao vício em apostas ou em jogos de azar. Os danos causados por essa atividade podem ser gravíssimos.





Com efeito, os jogos de azar e o mercado de apostas são reconhecidamente práticas que podem acarretar o vício que na literatura médica é mais conhecido como Ludopatia. A dependência em jogos, por isso, foi incluída pela Organização Mundial de Saúde na relação de patologias do Código Internacional de Doenças (CID) da Organização Mundial de Saúde, em 1992 (CID 10, F63.0). Essa fissura, comparável àquela apresentada na dependência química, não escolhe sexo ou faixa etária, mas estatisticamente acomete mais as mulheres e principalmente os idosos. Estudos afirmam que nessa faixa etária – já, por sua própria condição, mais vulnerável, a prática da jogatina exacerba o consumo de substâncias como álcool e tabaco, além de potencializar transtornos psiquiátricos e cardiovasculares.

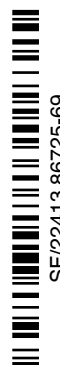
O fato é que, historicamente os idosos estão mais susceptíveis ao perverso método de sedução utilizado pelos donos de outras casas de jogos, que vendem a imagem de seus estabelecimentos como a oportunidade de ganhar um dinheiro extra.

Outro dado chocante vem do Programa Ambulatorial do Jogo Patológico (PRO-AMJO) do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (USP). Esse programa aponta que pouco mais de 73% dos viciados em jogos são também dependentes de álcool. Além desses, cerca de 60% apresenta dependência de nicotina e quase 40% algum transtorno relacionado às drogas.

Partindo da notória existência de loterias e outras atividades similares que promovem apostas legais no Brasil, propomos que seja efetuada advertência dos efeitos danosos que podem decorrer da prática reiterada das atividades mencionadas por parte de pessoas comuns.

Essa advertência deve ser feita pelas pessoas físicas ou jurídicas que, direta ou indiretamente, ofereçam a possibilidade de o cidadão comum apostar em poker, loterias, corridas de cavalo e apostas esportivas de quota fixa.

Cabe destacar, que as atividades presentes nessa iniciativa parlamentar, em que pese terem comprovadamente uma capacidade de causar dependência inferior àquelas como máquinas caça níqueis, bingos e aquelas presentes em cassinos, também podem afetar o psiquismo e as finanças de quem as executa de forma reiterada. Por conta disso, as devidas advertências sobre seus riscos devem ser realizadas aos jogadores.





**SENADO FEDERAL**  
Gabinete do Senador **EDUARDO GIRÃO**

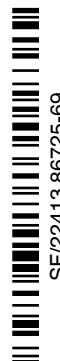
É o que se pode fazer, dada a conjuntura atual, para tentar minimamente proteger o cidadão comum de eventuais danos emocionais ou financeiros que podem decorrer da prática reiterada das atividades de jogo, aposta e similares.

A presente proposição é, sob tal aspecto, muito equilibrada. Não propomos nenhuma obrigação exagerada ou de difícil cumprimento. Uma advertência ao consumidor é algo muito fácil de ser feito.

Portanto, contamos com o apoio dos nossos Pares para a aprovação desta importante medida.

Sala das Sessões,

Senador **EDUARDO GIRÃO**



SF/22413.86725-69