



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Eduardo Girão

PROJETO DE LEI N° , DE 2023

Esta Lei veda a utilização de quaisquer meios de pagamentos no Brasil para a realização de transações em sítios eletrônicos de apostas em jogos ilícitos.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei tem por objetivo vedar a utilização de meios de pagamento no Brasil, tais como cartões de débito, cartões de crédito, Pix, Transferência Eletrônica Disponível (TED) e outros, para realização de transações em sítios eletrônicos utilizados para apostas em jogos ilícitos.

Art. 2º Fica vedada a utilização de meios de pagamento no Brasil, tais como cartões de débito, cartões de crédito, Pix, Transferência Eletrônica Disponível (TED) e outros, para realização de transações em sítios eletrônicos, sediados ou não no Brasil, utilizados para apostas em jogos ilícitos.

§ 1º A vedação inclui a utilização de meios de pagamentos no Brasil para a realização de transações em sítios eletrônicos, sediados ou não no Brasil, que além de oferecerem apostas de quota fixa ou outros jogos lícitos, ofereçam também, na mesma plataforma, jogos ilícitos no Brasil.

§ 2º As instituições financeiras ou de pagamentos deverão estabelecer procedimentos para identificar e impedir as transações realizadas nos termos deste artigo, conforme definido em regulamento.

§ 3º A efetivação de transações em desconformidade com o definido em regulamento, conforme o § 2º deste artigo, implicará pagamento de multa de 100 (cem) vezes o valor dessas transações pela instituição financeira ou de pagamento.

Art. 3º A presente Lei será regulamentada pelo Conselho Monetário Nacional (CMN).

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Observa-se uma proliferação de sítios eletrônicos, sediados ou não no Brasil, que oferecem jogos de apostas que são ilícitos em nosso país. A ampla disponibilidade desses jogos de fácil acesso na internet tem levado indivíduos e famílias a crescentes problemas financeiros.

As modalidades online, particularmente, aumentam expressivamente o potencial de acesso ao jogo e os problemas associados. Um estudo do Reino Unido, por exemplo, onde a jogatina é permitida há muitos anos, revelou que, entre os jogadores pela internet, a taxa de prevalência de jogo patológico era 4 vezes maior do que entre os jogadores em geral. Isso ocorre porque a tecnologia (i) aumenta a motivação para jogar e a frequência de participação de jogo; (ii) dá ao jogador a falsa percepção de que pode controlar os resultados; e (iii) amplia as oportunidades de jogo, inclusive com acesso 24 horas, promovendo intervalos cada vez menores entre rodadas etc. Em suma, o jogo online é ainda mais viciante do que as formas offline.

A contestada aprovação da loteria de apostas de quota fixa em nosso País, por meio da Lei nº 13.756, de 2018, provocou uma explosão desordenada, e perigosa, do ponto de vista da saúde pública, dos jogos de apostas esportivas online. Na esteira da entrada em vigor da Lei, o ambiente virtual transformou-se, ironicamente, em uma espécie de terra sem lei, onde vicejam não apenas as por si deletérias apostas esportivas, mas também uma série de jogos ilegais e outras atividades fraudulentas.

Diante dessa falta de controle sobre as centenas de empresas de aposta online, fato que potencializou os riscos de manipulação de resultados, fica evidente a importância, cada vez maior, de desenvolvimento de formas de controle e fiscalização no âmbito dessa modalidade, seja para prevenir ilícitos relacionados à tentativa fraudulenta de influenciar nos resultados ou quaisquer condutas ilegais no âmbito esportivo.

Igualmente, os jogos de azar são reconhecidamente uma prática que acarreta o vício que na literatura médica é mais conhecido como Ludopatia. O vício em jogos foi incluído pela Organização Mundial de Saúde na relação de patologias do Código Internacional de Doenças (CID) da Organização Mundial de Saúde, em 1992. Essa fissura não escolhe sexo ou faixa etária, mas estatisticamente acomete mais as mulheres e principalmente os idosos.

Estudos publicados no The New York Times indicam 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 0,5%).

Os jogos de azar, são uma porta aberta para a 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 da República já se manifestaram publicamente no sentido de afirmar que o Brasil não possui ferramentas tecnológicas que garantam uma eficiente fiscalização de uma atividade onde circula tanto dinheiro, principalmente quando tratarmos dos possíveis meios de pagamento que serão empregados.

A legislação em vigor sobre o tema tem se mostrado insuficiente para coibir os jogos de apostas ilícitos, que são principalmente financiados a partir do uso de meios de pagamentos eletrônicos, tais como cartões de débito, cartões de crédito, Pix e Transferência Eletrônica Disponível (TED), entre outros.

Em vista disso, propomos uma vedação expressa ao uso de meios de pagamentos no Brasil para transações em sítios eletrônicos, sediados ou não no Brasil, que hospedem apostas em jogos ilícitos. Além disso, para desencorajar o descumprimento da medida, o Projeto de Lei prevê uma multa às instituições financeiras ou de pagamentos de 100 (cem) vezes o valor das transações efetuadas em desconformidade com a medida.

Diante do exposto, solicitamos o apoio dos nobres pares para esta proposição.

Sala das Sessões,

Senador EDUARDO GIRÃO