



**EMENDA Nº - PLEN**  
(ao PL nº 3626, de 2023)

Dê-se ao art. 23 do Projeto de Lei nº 3626, de 2023, a seguinte redação:

**“Art. 23** .....

.....  
§ 3º. O Ministério da Fazenda deve regulamentar a obrigatoriedade para que os operadores desenvolvam sistemas e processos eficazes para monitorar a atividade do cliente para identificar danos ou danos potenciais associados ao jogo, desde o momento em que uma conta é aberta, observando-se os seguintes critérios:

- a) gastos do cliente
- b) padrões de gastos
- c) tempo gasto jogando
- d) indicadores de comportamento de jogo
- e) contato liderado pelo cliente
- f) uso de ferramentas de gerenciamento de jogos de azar

§4º. O Ministério da Fazenda deve regulamentar a obrigatoriedade para que os operadores desenvolvam recurso de limitação de tempo de uso a ser acionado pelo usuário, com, no mínimo, as seguintes opções:

- a) 24 horas
- b) uma semana
- c) um mês ou
- d) qualquer outro período que o cliente possa razoavelmente solicitar, até um máximo de 6 semanas.” (NR)

## JUSTIFICAÇÃO

A realidade da legalização dos jogos de azar vem desde muito tempo trazendo enormes debates tanto no Congresso Nacional, quanto na sociedade brasileira. O fato é que não há consenso sobre essa matéria.





O mercado de apostas esportivas vêm crescendo ano a ano no mundo todo, movimentando cerca de 1,5 trilhão de dólares, ou seja, mais de 8 trilhões de reais. Os maiores sites de apostas, chegam a oferecer cerca de 8 mil modalidades de apostas em único dia e em todos os tipos de esporte.

Em que pese a necessidade de regulamentação, o PL 3626/2023 vai muito além da concepção inicial trazida para regulamentação dos jogos de apostas esportivas. A questão da ludopatia, por exemplo, é tratada com superficialidade.

Nesse sentido, o vício provocado pela prática dos jogos de azar, inclusive aqueles na modalidade online, é conhecido como ludopatia. O vício em jogos foi incluído pela OMS na relação do Código Internacional de Doenças (CID) da OMS, em 1992 (CID 10 – F63.0). Artigo do New York Times indica que entre 50 e 80% dos ludopatas pensaram tentar suicídio (média da população é de 5%) e entre 13 e 20% realmente tentaram ou conseguiram se matar (média da população é de 0,5%).

Portanto, com o objetivo de mitigar os terríveis impactos da dependência dos jogos de azar na nossa sociedade, apresentamos a presente emenda para regulamentar a obrigatoriedade para que os operadores desenvolvam sistemas e processos eficazes para monitorar a atividade do cliente para identificar danos ou danos potenciais associados ao jogo, desde o momento em que uma conta é aberta.

Sala das Sessões,

**Senador EDUARDO GIRÃO**  
**NOVO - CE**

