



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 prevaletentes.

§ 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 conflitam 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 nº 4.657, de 4 de setembro de 1942 (Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro); e

II - o disposto na Lei nº 13.874, de 20 de setembro de 2019.

Seção II Da Competência

Art. 6º 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.

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

§ 2º 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. 7º 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:

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:

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, inadimplemento 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 ofereçam 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 Apostas

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 exhibir 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 Tafija 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 Tafijs 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% (dezesseis 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);

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 da Câmara dos Deputados

