



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 2.564, DE 2024

(Do Sr. Duda Ramos)

Propõe ações de Combate a atuação em Território Nacional dos Jogos Ilegalis na Internet

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:
COMUNICAÇÃO; E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (MÉRITO E ART. 54,
RICD).

APRECIAÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Federal **Duda Ramos - MDB/RR**

Apresentação: 25/06/2024 17:51:58.390 - Mesa

PL n.2564/2024

PROJETO DE LEI Nº , DE 2024
(Do Sr. DUDA RAMOS)

Propõe ações de Combate a atuação
em Território Nacional dos Jogos Ilegais na
Internet

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei tem por objetivo regulamentar e combater a oferta e acesso a jogos de azar ilegais na internet no território brasileiro, de acordo com o disposto no Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) e demais normas correlatas.

Art. 2º Fica proibida a oferta e promoção de jogos de azar não autorizados pelas autoridades competentes, conforme definido na legislação vigente.

Art. 3º Os provedores de acesso à internet e plataformas digitais que hospedam ou disponibilizam jogos de azar ilegais devem adotar medidas técnicas para impedir o acesso a tais conteúdos, incluindo a derrubada imediata de perfis de influenciadores digitais e empresas que façam publicidade de jogos ilegais, sob pena de sanções administrativas e judiciais.

Art. 4º As autoridades competentes, em conjunto com órgãos reguladores, devem estabelecer mecanismos de monitoramento e fiscalização para identificar e combater operações ilegais de jogos de azar na internet.

Parágrafo único. As disposições desta Lei não se aplicam aos jogos de azar autorizados por lei e devidamente regulamentados.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



* C D 2 4 9 3 1 8 3 6 1 9 0 0 *

JUSTIFICAÇÃO

Os jogos de azar ilegais, como os popularmente conhecidos como "jogos do tigrinho", têm se proliferado na internet, muitas vezes promovidos por influenciadores digitais sem regulamentação adequada. Esta prática tem gerado uma série de impactos negativos na sociedade brasileira, especialmente entre as pessoas vulneráveis ao vício em jogos de azar.

Influenciadores digitais, por meio de suas plataformas e redes sociais, têm um alcance significativo sobre seus seguidores, muitos dos quais são jovens e pessoas em situação de vulnerabilidade. A promoção indiscriminada de jogos ilegais pode induzir esses indivíduos ao vício, impactando negativamente suas vidas e de suas famílias.

O vício em jogos de azar é uma questão de saúde pública, acarretando problemas financeiros sérios, desestruturação familiar, e até mesmo questões psicológicas graves, como ansiedade e depressão. A ausência de regulamentação efetiva para conter a divulgação e oferta desses jogos ilegais contribui para a ampliação deste problema social.

Portanto, é imperativo estabelecer medidas legislativas que controlem e inibam a divulgação e acesso a jogos de azar ilegais na internet. A intervenção regulatória é necessária para proteger os cidadãos, especialmente os mais vulneráveis, contra práticas predatórias que exploram o vício em jogos de azar para fins lucrativos.

Este projeto de lei visa não apenas coibir a disseminação de jogos ilegais, mas também proteger a saúde e bem-estar da população, promovendo um ambiente digital mais seguro e responsável.

Por fim, espera-se que este projeto contribua significativamente para conter o avanço descontrolado dos jogos ilegais no Brasil.

Assim, pelo exposto, pedimos o apoio dos nobres Pares para a aprovação desta iniciativa.

Sala das Sessões, em 25 de junho de 2024.

Deputado DUDA RAMOS





CÂMARA DOS DEPUTADOS
CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO – CEDI
Coordenação de Organização da Informação Legislativa – CELEG

**LEI N° 12.965, DE 23 DE
ABRIL DE 2014**

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:201404-23;12965>

FIM DO DOCUMENTO