



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 3.751, DE 2024

(Do Sr. Helio Lopes)

Institui a Política Nacional de Proteção e Educação de Crianças e Jovens Expostos a Jogos de Azar e estabelece o serviço “Disque 100 Ludopatia” para denúncias e apoio aos afetados pelo vício em jogos de azar.

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:

EDUCAÇÃO;

SAÚDE;

PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E FAMÍLIA;

FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO (ART. 54 RICD); E

CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD).

APRECIÇÃO:

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

PUBLICAÇÃO INICIAL

Art. 137, caput - RICD

PROJETO DE LEI Nº ___, DE 2024
(Do Sr. Helio Lopes)

Institui a Política Nacional de Proteção e Educação de Crianças e Jovens Expostos a Jogos de Azar e estabelece o serviço "Disque 100 Ludopatia" para denúncias e apoio aos afetados pelo vício em jogos de azar.

O Congresso Nacional decreta:

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Fica instituída a Política Nacional de Proteção e Educação de Crianças e Jovens Expostos a Jogos de Azar, com o objetivo de prevenir o vício, promover a conscientização sobre os riscos associados e oferecer suporte a famílias e indivíduos afetados.

§1º Para fins desta Lei, considera-se jogo de azar toda atividade em que o resultado depende predominantemente da sorte, com ou sem promessa de ganho financeiro, incluindo apostas esportivas, cassinos e jogos online de quota fixa.

CAPÍTULO II - CRIAÇÃO DO SERVIÇO "DISQUE 100 LUDOPATIA"

Art. 2º Fica instituído o "Disque 100 Ludopatia", um serviço de atendimento telefônico e online gratuito, vinculado à Secretaria Nacional de Assistência Social, com o objetivo de prestar suporte, orientação e acolhimento psicossocial a pessoas afetadas pela ludopatia (vício em jogos de azar), bem como para o recebimento de denúncias relacionadas à exploração de jogos de azar.



§1º O “Disque 100 Ludopatia” terá as seguintes finalidades:

I - Receber denúncias de exploração, coação ou práticas abusivas relacionadas aos jogos de azar, com ênfase em casos que envolvam crianças e adolescentes;

II - Oferecer orientação e conscientização sobre os riscos associados ao vício em jogos de azar, disseminando informações sobre prevenção, sintomas e tratamento da ludopatia;

III - Encaminhar as denúncias recebidas às autoridades competentes, como o Ministério da Justiça, Ministério da Saúde, Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome, e aos Conselhos Tutelares, nos casos em que envolverem menores de idade;

IV - Disponibilizar atendimento psicossocial remoto, oferecendo acolhimento imediato e realizando o encaminhamento para serviços de apoio presenciais vinculados ao Sistema Único de Saúde (SUS) e ao Sistema Único de Assistência Social (SUAS), conforme a necessidade do caso;

V - Fornecer um canal de fácil acesso para a população, com atendimento disponível 24 horas por dia e suporte em múltiplas plataformas, incluindo atendimento telefônico, via internet e aplicativos de mensagens, garantindo maior alcance e proteção.

CAPÍTULO III - AÇÕES DE IMPLEMENTAÇÃO

Art. 3º A Política Nacional de Proteção e Educação de Crianças e Jovens Expostos a Jogos de Azar compreende as seguintes ações:

I - Criação de programas educativos sobre os riscos dos jogos de azar, integrados aos currículos escolares das redes pública e privada, com foco no desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico e autocontrole;



II - Prevenção da participação de menores de 18 anos em jogos de azar, por meio da exigência de sistemas de verificação de idade e ferramentas de controle, como reconhecimento facial e bloqueio de acesso em plataformas online e físicas;

III - Implementação de suporte psicológico e social, com serviços especializados no atendimento de crianças, jovens e adultos em risco de vício, a serem disponibilizados pelo Sistema Único de Saúde (SUS) e pelo Sistema Único de Assistência Social (SUAS), além de entidades privadas, quando aplicável;

IV - Capacitação contínua de educadores e profissionais de saúde e assistência social, para que possam identificar sinais precoces de envolvimento com jogos de azar e encaminhar os jovens para os serviços de suporte adequados;

V - Criação de canais de comunicação e materiais educativos acessíveis, voltados para jovens, pais, responsáveis e educadores, visando à divulgação de informações sobre os riscos e efeitos do vício em jogos de azar

CAPÍTULO IV - DIRETRIZES DA POLÍTICA

Art. 4º A Política deverá observar as seguintes diretrizes:

I - Promover a conscientização sobre ludopatia e seus riscos, com campanhas informativas e educativas nas escolas, mídias sociais e outros meios de comunicação;

II - Estabelecer parcerias com instituições públicas e privadas, incluindo ONGs, plataformas de tecnologia e profissionais de saúde, para o desenvolvimento de programas de prevenção e tratamento de vícios em jogos de azar;

III - Proibir a publicidade de jogos de azar voltada para menores de 18 anos, incluindo a veiculação de propagandas que direta ou indiretamente incentivem a participação de jovens em jogos de azar;



IV - Monitorar e avaliar continuamente a eficácia das campanhas e programas implementados, ajustando as estratégias conforme os dados e resultados obtidos.

CAPÍTULO V - FISCALIZAÇÃO E COORDENAÇÃO

Art. 5º O Ministério da Educação, em cooperação com o Ministério da Saúde, o Ministério da Justiça e o Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome, será responsável pela coordenação, fiscalização e regulamentação desta Política.

§1º Caberá ao Ministério da Educação planejar e supervisionar os programas educativos, além de promover a capacitação dos profissionais de ensino.

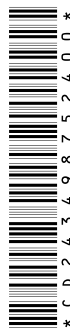
§2º O Ministério da Justiça deverá estabelecer normas de fiscalização e garantir que plataformas e estabelecimentos físicos respeitem as disposições desta Lei, com sanções rigorosas em caso de descumprimento.

§3º O Ministério da Saúde, em conjunto com o Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome e o Sistema Único de Assistência Social (SUAS), será responsável por regulamentar o atendimento psicológico e social previsto nesta Lei, assegurando que o tratamento de vício em jogos de azar seja acessível a toda a população.

CAPÍTULO VI - RESPONSABILIDADE DAS EMPRESAS E PENALIDADES

Art. 6º As plataformas e empresas de jogos de azar têm a responsabilidade de garantir que menores de 18 anos não participem de quaisquer atividades de jogos de azar.

§1º É expressamente proibida a participação de crianças e jovens menores de 18 anos em qualquer forma de propaganda, divulgação ou promoção de jogos de azar.



§2º As empresas e plataformas que permitirem, facilitarem ou promoverem a participação de menores de 18 anos em campanhas publicitárias relacionadas a jogos de azar estarão sujeitas às seguintes penalidades:

I - Multas administrativas progressivas, proporcionalmente à gravidade da infração;

II - Suspensão temporária ou definitiva da autorização de operação da plataforma ou empresa;

III - Imposição de medidas corretivas, incluindo a remoção de conteúdo publicitário e a reparação dos danos causados.

§3º O descumprimento das disposições deste artigo resultará em fiscalização imediata, com sanções aplicadas pelos órgãos competentes.

CAPÍTULO VII - FINANCIAMENTO DAS AÇÕES

Art. 7º O financiamento das ações previstas nesta Política será garantido por meio de:

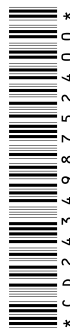
I - Parcerias com o setor privado, especialmente empresas de tecnologia e plataformas de jogos de azar;

II - Destinação de uma porcentagem da arrecadação das plataformas de jogos de azar para fundos que promovam campanhas educativas e ofereçam suporte a tratamentos de dependência;

III - Utilização de verbas públicas direcionadas à saúde mental e prevenção de vícios, conforme as diretrizes dos Ministérios da Saúde e Educação.

CAPÍTULO VIII - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 8º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de 180 (cento e oitenta) dias, contados a partir da data de sua publicação, definindo os critérios para a implementação das medidas estabelecidas.



Art. 9º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação

JUSTIFICAÇÃO

O presente projeto de lei, que institui a Política Nacional de Proteção e Educação de Crianças e Jovens Expostos a Jogos de Azar, juntamente com o serviço “Disque 100 Ludopatia”, baseia-se nas melhores práticas internacionais de prevenção e combate ao vício em jogos de azar, bem como em dados nacionais que apontam o crescimento alarmante desse problema no Brasil, inclusive entre menores de idade. A crescente preocupação com a exposição de crianças e adolescentes aos jogos de azar, especialmente em ambientes digitais, torna imprescindível a adoção de medidas eficazes e integradas, que envolvem educação, monitoramento e suporte social.

De acordo com o Instituto Locomotiva, uma parcela significativa dos apostadores no Brasil relata prejuízos financeiros e emocionais resultantes do vício em jogos de azar. Cerca de 45% dos entrevistados admitem ter perdido quantias substanciais, enquanto 30% relatam prejuízos nas relações pessoais devido ao vício. Além disso, 64% dos apostadores estão com o nome negativado no Serasa, refletindo o impacto devastador sobre as finanças familiares.

Diante desse cenário, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) destaca a necessidade de proteger crianças e adolescentes dos riscos, reforçando a urgência de uma política pública que previna e eduque sobre os perigos dos jogos de azar.

A primeira medida importante deste projeto é a inclusão de programas educativos nas escolas, com foco nos riscos relacionados aos jogos de azar. Iniciativas bem-sucedidas, como as implementadas pelo National Center for Responsible Gaming (EUA) e o programa Gambling's Not a Game (Austrália), demonstram que a conscientização precoce, por meio de atividades interativas nas



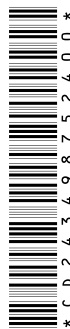
escolas, reduz significativamente a chance de envolvimento dos jovens com jogos de azar. Esses programas promovem o desenvolvimento de pensamento crítico e autocontrole, essenciais para evitar que crianças e adolescentes caiam no vício.

Além disso, o projeto de lei propõe o uso de tecnologias de monitoramento digital, como reconhecimento facial e verificação de idade, para impedir que menores de 21 anos tenham acesso a plataformas de apostas online. A Gambling Commission do Reino Unido é um exemplo de referência ao exigir rigorosos mecanismos de controle de acesso, que poderiam ser adotados no Brasil para proteger adolescentes dos perigos dos jogos de azar.

O projeto também prevê a capacitação de educadores e profissionais de saúde para detectar sinais precoces de dependência entre crianças e adolescentes. Essa estratégia é recomendada por órgãos como o Canadian Centre on Substance Use and Addiction (CCSA), que ressalta a importância de treinamento especializado para intervir rapidamente e encaminhar jovens para tratamento adequado.

Outra medida essencial é a proibição da publicidade de jogos de azar voltada para menores de 18 anos. Seguindo o exemplo de campanhas do European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction (EMCDDA), o projeto limita a veiculação de propagandas de jogos de azar que possam influenciar o público jovem. Além disso, proíbe a participação de menores em anúncios que incentivem esse tipo de prática.

No âmbito do suporte psicológico, o projeto propõe a criação de serviços de atendimento psicológico e centros de reabilitação, integrados ao Sistema Único de Saúde (SUS) e ao Sistema Único de Assistência Social (SUAS), inspirando-se em modelos como os da Nova Zelândia e das recomendações da Organização Mundial da Saúde (OMS). Essas medidas oferecem uma rede de apoio e tratamento robusta para jovens em risco de desenvolver ludopatia.



A criação de um comitê nacional permanente para monitorar e ajustar as estratégias de combate ao vício em jogos de azar também faz parte do projeto. Inspirado pelo Australian Institute of Family Studies (AIFS) e pela autoridade reguladora de jogos da França, o comitê será responsável por garantir que as políticas sejam adaptadas às mudanças tecnológicas e comportamentais.

Finalmente, o projeto de lei estabelece sanções rigorosas para empresas de jogos de azar que não cumprirem as normas de proteção aos jovens, incluindo multas e suspensão das atividades, conforme modelos já implementados no Reino Unido e na Suécia.

A criação do serviço “Disque 100 Ludopatia” complementa essas iniciativas, oferecendo um canal direto para denúncias e orientação, além de fornecer encaminhamento para tratamento psicológico e social.

Em suma, este projeto de lei justifica-se pela necessidade urgente de proteger crianças e jovens brasileiros dos perigos associados aos jogos de azar, por meio de uma política abrangente de prevenção, educação e apoio social, fundamentada nas melhores práticas internacionais e em conformidade com diretrizes de organizações especializadas no combate à ludopatia

Sala das Sessões, 27 de setembro de 2024.

**Deputado HELIO LOPES
(PL-RJ)**



FIM DO DOCUMENTO