

PROJETO DE LEI Nº _____, DE 2026

(Do Sr. PAULO PIMENTA)

Veda a exploração, a oferta e a publicidade de jogos de azar baseados em resultado gerado por sistema eletrônico ou algoritmo, operados por meio digital ou pela internet no território nacional, revoga o art. 3º, inciso II, da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, e dá outras providências.

Art. 1º É vedada, em todo o território nacional, a exploração, a comercialização, a intermediação, a oferta ao público e a publicidade de jogos de azar baseados em resultado gerado por sistema eletrônico ou algoritmo, operados por meio digital ou pela internet, inclusive por plataformas estrangeiras acessíveis a residentes no Brasil.

Parágrafo único. O disposto no caput aplica-se independentemente da forma de acesso, da moeda utilizada, do domicílio do operador ou do meio de pagamento empregado, sendo nulos de pleno direito os contratos, autorizações e licenças que contrariem esta vedação.

Art. 2º Fica revogado o art. 3º, inciso II, da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, permanecendo vigentes os demais dispositivos daquela Lei exclusivamente no que se refere às apostas sobre eventos reais de temática esportiva.

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



JUSTIFICAÇÃO

I – DO OBJETO E DO CONTEXTO NORMATIVO

O presente Projeto de Lei tem objeto delimitado e específico: veda a exploração, a oferta e a publicidade de jogos de azar cujo resultado é inteiramente gerado por sistema eletrônico ou algoritmo, operados por meio digital ou pela internet. Não se confundem com as apostas esportivas de quota fixa – em que o resultado depende de evento real externo –, tampouco com as loterias tradicionais operadas pela Caixa Econômica Federal. O alvo normativo do presente projeto é a modalidade popularmente conhecida como cassino online, que engloba caça-níqueis digitais, jogos de crash e similares, notoriamente exemplificados pelo chamado "Jogo do Tigrinho".

Essa distinção tem relevância jurídica direta. A Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, ao disciplinar as apostas de quota fixa no Brasil, incluiu em seu art. 3º, inciso II, os chamados "eventos virtuais de jogos on-line" como objeto possível dessas apostas, abrindo a via legal para a operação dos cassinos online algorítmicos. O presente Projeto de Lei revoga exclusivamente esse dispositivo, preservando integralmente o restante da Lei nº 14.790/2023 no que se refere às apostas sobre eventos esportivos reais.

A distinção entre as duas modalidades é reconhecida pelo próprio Ministério da Fazenda: enquanto as apostas esportivas envolvem prognóstico sobre resultado externo e incerto, os jogos algorítmicos geram resultados internamente, por meio de sistemas de geração de números aleatórios controlados pelo próprio operador, sem qualquer evento externo verificável que sirva de referência ao apostador.

II – DO IMPACTO ECONÔMICO SOBRE AS FAMÍLIAS

Os dados disponíveis sobre o impacto econômico dos jogos de azar online – que incluem, de forma indissociável, tanto as apostas esportivas quanto os cassinos online – revelam dimensão expressiva. O estudo "O Panorama das Bets", divulgado em janeiro de 2025 pela Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC) com base em dados disponibilizados pelo Banco Central, estima que os brasileiros destinaram cerca de R\$ 240 bilhões às plataformas de apostas online em



2024, e que o varejo deixou de faturar R\$ 103 bilhões no mesmo período em razão do redirecionamento de recursos das famílias para essas plataformas, com cerca de 1,8 milhão de brasileiros entrando em situação de inadimplência¹.

Registre-se que entidades representativas do setor contestam parte dessas estimativas, apontando inconsistências metodológicas e divergência com dados oficiais do Governo Federal. O debate permanece aberto no plano técnico. Não obstante, os dados do Banco Central sobre transferências via Pix para plataformas de apostas – base do estudo da CNC – são de origem pública e não foram objeto de contestação quanto à sua autenticidade.

O fenômeno atinge com maior intensidade os segmentos sociais de menor renda. Segundo nota técnica divulgada pelo Banco Central em setembro de 2024, cerca de 5 milhões de beneficiários do Programa Bolsa Família enviaram R\$ 3 bilhões via Pix a plataformas de apostas apenas no mês de agosto de 2024 – valor equivalente a 20% do total desembolsado pelo programa naquele mês. Desse montante, R\$ 2 bilhões foram transferidos especificamente pelos chefes de família, que representam 70% dos apostadores identificados naquele universo².

O contraste entre a arrecadação tributária gerada pelo setor e os custos sociais por ele produzidos é expressivo. Segundo o dossiê "A Saúde dos Brasileiros em Jogo", elaborado pelo Instituto de Estudos para Políticas de Saúde (IEPS) em parceria com a Umane e a Frente Parlamentar Mista para Promoção da Saúde Mental, publicado em dezembro de 2025, o custo social anual associado aos jogos de azar e apostas online é estimado em R\$ 38,8 bilhões, dos quais R\$ 30,6 bilhões estão diretamente vinculados a danos à saúde – R\$ 17 bilhões relativos a mortes adicionais por suicídio, R\$ 10,4 bilhões por perda de qualidade de vida decorrente de depressão e R\$ 3 bilhões em custos de tratamento médico. Em contraste, a arrecadação tributária do setor entre fevereiro e setembro de 2025 foi de R\$ 6,8 bilhões – dos quais apenas 1% é legalmente destinado ao Ministério da Saúde³.

III – DOS IMPACTOS SOBRE A SAÚDE PÚBLICA

¹ Disponível em: <https://agenciabrasil.etc.com.br/economia/noticia/2025-01/cnc-diz-que-bets-causaram-perdas-de-r-103-bilhoes-ao-varejo-em-2024>

² Disponível em: <https://agenciabrasil.etc.com.br/economia/noticia/2024-09/beneficiarios-do-bolsa-familia-gastaram-r-3-bi-em-bets-em-agosto>

³ Disponível em: <https://ieps.org.br/bets-apostas-danos-saude-30-6-bilhoes-por-ano/>



O transtorno do jogo – tecnicamente denominado ludopatia – está classificado na Classificação Internacional de Doenças (CID-11) da Organização Mundial da Saúde como transtorno do comportamento aditivo. Do ponto de vista clínico, os jogos de azar algorítmicos apresentam características estruturais que potencializam o risco de dependência em relação às apostas esportivas convencionais: a ausência de qualquer evento externo como referência, a velocidade do ciclo de aposta e resultado, a disponibilidade permanente por dispositivo móvel e a ausência de qualquer elemento de habilidade ou conhecimento que o apostador possa invocar para racionalizar o comportamento compulsivo.

Modalidades como o "Jogo do Tigrinho" – caça-níqueis digitais cujo resultado é gerado por algoritmo interno da plataforma – são construídas sobre mecânicas de reforço intermitente, idênticas às documentadas na literatura científica sobre dependência em jogos de azar físicos, porém potencializadas pela escala, pela velocidade e pela acessibilidade irrestrita que o ambiente digital proporciona. O apostador não compete contra um evento externo verificável: compete contra um sistema projetado pelo próprio operador, sem qualquer possibilidade de aferição independente da regularidade dos resultados.

O dossiê do IEPS estima que os custos associados a mortes adicionais por suicídio representam a maior parcela individual do custo social do setor – R\$ 17 bilhões anuais –, dado que reflete a gravidade dos quadros de saúde mental associados à dependência em jogos de azar e que encontra respaldo em literatura científica internacional sobre o tema.

IV – DO FUNDAMENTO CONSTITUCIONAL E LEGAL

A proibição aqui proposta encontra amparo nos arts. 3º, incisos I e IV, e 196 da Constituição Federal. O art. 3º estabelece como objetivos fundamentais da República a construção de uma sociedade livre, justa e solidária e a promoção do bem de todos. O art. 196 define a saúde como direito de todos e dever do Estado, a ser garantido mediante políticas sociais e econômicas que visem à redução do risco de doença e de outros agravos.

No plano infraconstitucional, o art. 50, caput, do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 — a Lei das Contravenções Penais —, tipifica como



contravenção penal estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público. A questão da recepção desse dispositivo pela Constituição Federal de 1988 é objeto do Tema 924 de repercussão geral no Supremo Tribunal Federal, ainda pendente de julgamento definitivo. Não obstante, a jurisprudência consolidada do Superior Tribunal de Justiça reconhece a vigência e aplicabilidade do dispositivo, inclusive em relação a máquinas caça-níqueis e similares. A autorização conferida pelo art. 3º, inciso II, da Lei nº 14.790/2023 criou exceção a essa regra geral, exceção que o presente projeto ora suprime.

Por todo o exposto, submeto o presente Projeto de Lei à deliberação desta Casa Legislativa, confiante em seu mérito constitucional, legal e social.

Deputado Federal **PAULO PIMENTA**
(PT-RS)

