

PROJETO DE LEI Nº ____, DE 2026

(Do Sr. LINDBERGH FARIAS)

Dispõe sobre a proibição da exploração comercial de jogos de azar digitais e modalidades disfarçadas em território nacional; altera o Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941, e a Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023; e dá outras providências.

Apresentação: 09/06/2026 14:02:33.663 - Mesa

PL n.2939/2026

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

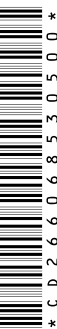
CAPÍTULO I — DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Esta Lei tem por finalidade proteger a saúde pública, a integridade econômica das famílias e a ordem social, mediante a proibição da exploração comercial de jogos de azar digitais e de modalidades que, independentemente de denominação ou formato, reproduzam sua estrutura em ambiente virtual.

Art. 2º Para os fins desta Lei considera-se:

I — jogo de azar digital: qualquer aplicação, plataforma ou ambiente virtual — acessível por dispositivo conectado à internet, independentemente da sede do operador — em que o resultado dependa exclusiva ou predominantemente de gerador de números aleatórios (RNG) ou mecanismo equivalente, com possibilidade de depósito e resgate de valores monetários ou ativos conversíveis em dinheiro, incluindo, sem limitação:

- slots* e caça-níqueis virtuais, qualquer que seja a temática gráfica adotada (animais, figuras mitológicas, frutas, deuses, etc.);
- jogos que simulem ou reproduzam jogos de cassino, tais como roleta, dados, cartas, Black Jack e pôquer digitais, dentre outros;
- raspadinhas virtuais;
- jogos de multiplicador, “*crash games*” ou apostas instantâneas baseadas em eventos aleatórios (jogos de multiplicador com encerramento aleatório);
- aplicações, jogos digitais ou sistemas que utilizem mecanismos de premiação aleatória mediante pagamento, tais como “*loot boxes*”, “caixas misteriosas” ou equivalentes;
- quaisquer outros formatos digitais que, independentemente da nomenclatura, envolvam aposta com base em evento incerto ou aleatório.



II — formato disfarçado: qualquer produto, serviço ou mecanismo que, mediante redesign de interface, reclassificação comercial, de nomenclatura ou estrutura jurídica, envolvam risco financeiro e resultado predominantemente aleatório, incluindo a classificação de jogos de azar como "jogos de habilidade" e "entretenimento interativo"; que reproduza os elementos definidores do jogo de azar digital com o propósito de contornar a proibição desta Lei;

III — operador: pessoa física ou jurídica, nacional ou estrangeira, que explore, gerencie, desenvolva, intermedie, financie ou facilite tecnicamente qualquer das atividades proibidas;

IV — facilitador: instituições financeiras, processadoras de pagamento, intermediadoras de pagamentos (*gateways*), corretoras (*exchanges*) de criptomoedas, provedores de acesso à internet (ISPs), lojas de aplicativos e plataformas de publicidade digital que viabilizem, direta ou indiretamente, as atividades proibidas;

CAPÍTULO II — DAS PROIBIÇÕES

Art. 3º Fica proibida, em todo o território nacional, a exploração comercial a operação, a intermediação, a facilitação, a publicidade, a promoção, o patrocínio ou qualquer forma de comunicação comercial e de divulgação das atividades de jogos de azar digitais, conforme definidos no art. 2º, inciso I.

Parágrafo único. A proibição aplica-se independentemente de:

I — a plataforma estar sediada no Brasil ou no exterior;

II — o pagamento ser realizado em moeda nacional, moeda estrangeira ou criptoativo;

III — a interface ser acessada por aplicativo, redes sociais, serviço de mensageria, navegador web, sítios eletrônicos, plataformas digitais, console de videogame, *smart TV* ou qualquer outro dispositivo conectado.

Art. 4º O art. 50 do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais), passa a vigorar acrescido do seguinte parágrafo:

"§ 5º Incorre nas mesmas penas deste artigo quem, por qualquer meio eletrônico ou digital, explorar, desenvolver, intermediar, financiar ou facilitar jogo de azar digital, conforme definido em lei específica, independentemente da denominação comercial adotada ou da sede do operador, ressalvadas as modalidades de apostas de quota fixa regularmente autorizadas pelo Ministério da Fazenda."

Art. 5º Presume-se que um produto ou serviço constitui jogo de azar digital proibido, independentemente de sua denominação, quando reunir cumulativamente os seguintes elementos:



I — possibilidade de depósito de valores monetários ou aquisição de créditos, seja através de transferência bancária, compra no cartão de crédito ou débito, moedas virtuais, fichas, créditos, ativos digitais ou criptomoedas conversíveis em dinheiro para participação;

II — resultado determinado por gerador de números aleatórios (RNG) ou mecanismo de aleatoriedade equivalente, sem interferência relevante de habilidade, conhecimento ou estratégia do participante;

III — possibilidade de resgate, saque, transferência ou conversão dos créditos ou prêmios em dinheiro real ou ativo com valor monetário;

IV — estrutura de recompensa variável, em que o valor do prêmio é imprevisível ao participante no momento da aposta.

§ 1º A denominação do produto como "jogo de habilidade", "simulador", "entretenimento interativo", "token de recompensa" ou qualquer outro eufemismo não afasta a aplicação desta Lei quando presentes os elementos do *caput*.

§ 2º O ônus de demonstrar que seu produto não se enquadra nas hipóteses proibidas recai inteiramente sobre o operador, perante a autoridade competente.

§ 3º A Secretaria de Prêmios e Apostas do Ministério da Fazenda (SPA/MF) publicará, no prazo de 60 (sessenta) dias da vigência desta Lei, lista exemplificativa e continuamente atualizada de produtos e plataformas enquadrados como jogos de azar digitais proibidos, com base nos critérios do *caput*.

I – A lista será meramente exemplificativa, não sendo exaustiva.

II – Caso o jogo/ produto não esteja na lista exemplificativa, mas se enquadre como jogo de azar de acordo com os critérios dessa Lei, a plataforma será igualmente ilegal.

CAPÍTULO III — DAS OBRIGAÇÕES DOS FACILITADORES

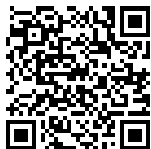
Art. 6º Fica proibida a realização de operações financeiras destinadas a viabilizar as atividades previstas nesta Lei.

Art. 7º As instituições financeiras, operadoras de pagamento e demais entidades autorizadas pelo Banco Central ficam obrigadas a:

I — bloquear, em até 72 (setenta e duas) horas após notificação da SPA/MF ou do Banco Central, transações destinadas a operadores identificados como não autorizados;

II — rejeitar transações cujo código de categoria de comerciante (MCC) corresponda a jogos de azar de operadores não autorizados;

III — reportar ao Conselho de Controle de Atividades Financeiras (COAF) as movimentações suspeitas de financiamento a operadores proibidos;



IV – implementar mecanismos de monitoramento e prevenção.

Art. 8º As *exchanges* de criptoativos ficam obrigadas a bloquear transferências para carteiras digitais identificadas, pela SPA/MF ou pelo Banco Central, como pertencentes a operadores proibidos, no prazo de 72 (setenta e duas) horas após notificação.

Art. 9º Os provedores de acesso à internet (ISPs) ficam obrigados a bloquear o acesso a domínios, endereços IP e aplicativos de operadores proibidos, em até 48 (quarenta e oito) horas após notificação da Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL).

Art. 10. As lojas de aplicativos e plataformas de distribuição digital ficam obrigadas a remover, em até 24 (vinte e quatro) horas após notificação, os aplicativos de operadores proibidos disponíveis para usuários localizados no Brasil.

Art. 11. As plataformas de publicidade digital, redes sociais e provedores de serviços de internet ficam proibidas de veicular, monetizar ou distribuir conteúdo publicitário de operadores proibidos, inclusive por meio de influenciadores digitais, após notificação da SPA/MF, sujeitando-se às penalidades do art. 13 desta Lei.

CAPÍTULO IV — DAS PENALIDADES

Art. 12. As infrações a esta Lei sujeitam o operador às seguintes penalidades administrativas, aplicadas pela SPA/MF ou pela autoridade competente:

I — multa de R\$ 500.000,00 (quinhentos mil reais) a R\$ 50.000.000,00 (cinquenta milhões de reais), graduada conforme a gravidade, o porte econômico do infrator e a reincidência;

II — bloqueio imediato dos domínios e aplicativos do infrator no território nacional;

III — bloqueio de ativos financeiros mantidos no Brasil;

IV — proibição de contratar com o Poder Público pelo prazo de 5 (cinco) anos.

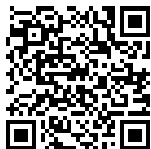
Art. 13. As infrações desta Lei também constituem crime, nos termos do art. 50, §5º, do Decreto-Lei nº 3.688/1941, com redação dada pelo art. 5º desta Lei, sujeitando os responsáveis a:

I — detenção de 1 (um) a 4 (quatro) anos e multa, para quem explorar diretamente as atividades proibidas;

II — detenção de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos e multa, para o facilitador que, devidamente notificado, deixar de cumprir as obrigações dos artigos 6º ao 11.

§ 1º A pena é aumentada de 1/3 (um terço) se a conduta for praticada:

I — por meio de plataforma que simule interface de apostas esportivas autorizadas para atrair usuários;



II — com direcionamento a menores de 18 (dezoito) anos;

III — mediante uso de celebridades, influenciadores digitais ou personagens infantis na publicidade.

Art. 14. Os facilitadores que descumprirem as obrigações dos artigos 6º ao 11, após notificação regular, sujeitam-se a multa de R\$ 100.000,00 (cem mil reais) por dia de descumprimento, sem prejuízo das sanções penais cabíveis.

Art. 15. As plataformas digitais e redes sociais que veicularem publicidade de operadores proibidos após notificação sujeitam-se a multa de R\$ 100.000,00 (cem mil reais) por dia por peça publicitária identificada.

Art. 16. Os valores arrecadados com as multas serão destinados:

I — 50% ao Sistema Único de Saúde (SUS), para programas de prevenção e tratamento da ludopatia;

II — 30% ao Fundo Nacional de Assistência Social (FNAS);

III — 20% ao custeio das ações de fiscalização da SPA/MF e da ANATEL.

CAPÍTULO V — DA FISCALIZAÇÃO E PROTEÇÃO AOS USUÁRIOS

Art. 17. Compete à SPA/MF, em articulação com o Banco Central, a ANATEL, o COAF e a Polícia Federal:

I — monitorar continuamente plataformas digitais em busca de jogos de azar proibidos;

II — manter e atualizar a lista de operadores e plataformas proibidos;

III — notificar facilitadores para cumprimento das obrigações desta Lei;

IV — aplicar as penalidades administrativas previstas no art. 12;

V — representar ao Ministério Público nos casos de indícios de crime.

Art. 18. A SPA/MF poderá celebrar acordos de cooperação com autoridades regulatórias estrangeiras para identificação de operadores sediados no exterior que ofereçam jogos proibidos a usuários no Brasil.

Art. 19. O Poder Executivo promoverá campanhas de conscientização sobre os riscos associados às apostas e jogos de azar, com foco em prevenção ao vício e proteção financeira das famílias.

Art. 20. As operadoras deverão:

I — garantir a retirada integral dos saldos dos usuários;



II — prestar informações claras e acessíveis;

III — encerrar contas sem ônus aos usuários.

CAPÍTULO VI — DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 21. As apostas de quota fixa autorizadas pela SPA/MF, nos termos das Leis n^os 13.756/2018 e 14.790/2023, não sofrem qualquer alteração por força desta Lei, permanecendo sujeitas exclusivamente à regulamentação específica do setor.

Art. 22. O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de 60 (sessenta) dias contados de sua publicação.

Art. 23. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O presente Projeto de Lei tem por objetivo proibir a exploração de jogos eletrônicos de azar em ambiente virtual, com especial atenção às modalidades que simulam ou reproduzem mecanismos típicos de cassino, como os chamados caça-níqueis digitais, muitas vezes disfarçados de inofensivos jogos lúdicos, incluindo aqueles popularmente conhecidos como “jogo do tigrinho”.

A proposta decorre da necessidade de enfrentamento de um fenômeno recente e de rápida expansão no Brasil: a disseminação de plataformas digitais que operam com base em ciclos rápidos e contínuos de aposta, perda e recompensa, estruturados por mecanismos de aleatoriedade e intensificação comportamental, associados a maior risco de dependência. O “jogo do tigrinho” e seus similares podem ser acessados por meio de celulares, *tablets* ou computadores, com poucos cliques, sem exigência de comprovação de idade ou informações financeiras detalhadas.

A expansão dessas plataformas no Brasil tem ocorrido de forma acelerada, impulsionada por estratégias digitais altamente agressivas e pela utilização de mecanismos de engajamento que potencializam comportamentos compulsivos, incluindo propagandas massivas feitas por influenciadores digitais.

O que, na maioria das vezes começa como brincadeira, pode acabar levando ao vício no jogo (ludopatia). O Brasil já conta com mais de 2 milhões de pessoas viciadas em jogo. Os registros de atendimentos de pessoas com sintomas de jogo patológico na rede pública aumentaram 300% de 2022 para 2024. Quase 11 milhões de brasileiros abusam de apostas em jogos e os adolescentes são o grupo mais vulnerável – o risco de



dependência é ainda maior para este público, cuja área cerebral responsável pela tomada de decisão ainda não está totalmente desenvolvida.

A compulsão pelo jogo pode desencadear uma série de problemas emocionais e psicológicos, entre eles ansiedade, depressão, isolamento social, sentimentos de culpa e, em casos mais graves, ideação suicida.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) reconhece a ludopatia, ou transtorno de jogo compulsivo, como uma condição de saúde mental caracterizada pela incapacidade de resistir ao impulso de jogar, mesmo diante de consequências negativas. No Brasil, o vício em apostas é identificado como uma doença pela Classificação Internacional de Doenças (CID-10), nas categorias mania de jogo e jogo patológico.

De acordo com estudos acadêmicos, o perfil da maioria dos jogadores é de jovens adultos entre 18 e 35 anos, com maior prevalência entre indivíduos de baixa renda, escolaridade intermediária e acesso cotidiano às redes sociais, que relataram buscar no “jogo do tigrinho” uma alternativa de renda rápida e fácil. Além disso, dizem terem sido incentivados por propagandas em plataformas digitais, e que o primeiro contato com o jogo, foi através de influenciadores digitais, que apontam para a possibilidade de conquistar renda de forma fácil. Muitos jogadores relataram isolamento social, queda no rendimento acadêmico e afastamento do trabalho, como consequências diretas do envolvimento com o jogo. Em algumas situações, houve rompimento de vínculos familiares, perda da guarda de filhos e envolvimento com atividades ilícitas para financiar o vício.

Do ponto de vista socioeconômico, os impactos são igualmente relevantes. Evidências indicam que essas plataformas contribuem para o aumento do endividamento das famílias. A perda de controle sobre os gastos, somada à crença de que "na próxima rodada tudo será recuperado", aprofunda o ciclo de perdas e leva alguns indivíduos a recorrerem a empréstimos, penhor de bens e uso indevido de cartões de terceiros.

Embora o ordenamento jurídico brasileiro tenha recentemente avançado na regulamentação das apostas esportivas por meio das Leis nº 13.756/2018 e nº 14.790 de 2023, é fundamental reconhecer que os jogos eletrônicos de azar aqui tratados possuem natureza substancialmente distinta e apresentam riscos significativamente mais elevados.

As apostas esportivas, ainda que também envolvam riscos, possuem objeto delimitado, vinculado a eventos reais e externos ao sistema da plataforma. Em tese, o jogo de aposta tradicional, como uma bet esportiva, deve ser auditável e é necessário saber a probabilidade de ganhar. Já os jogos eletrônicos de azar operam em ambiente fechado, no qual o próprio sistema define as probabilidades, controla a dinâmica do jogo e organiza os estímulos ao usuário.

Esses jogos são estruturados de forma a estimular repetição contínua, com resultados baseados predominantemente em aleatoriedade, o que os aproxima dos modelos tradicionais de caça-níqueis — historicamente reconhecidos como uma das formas mais intensas de jogo de azar.



Os jogos digitais de cassino são projetados com base em princípios de engenharia comportamental, utilizando mecanismos de reforço intermitente, recompensas variáveis e estímulos sensoriais contínuos. Esses elementos ativam o sistema de recompensa cerebral e dificultam o abandono do jogo, mesmo após prejuízos financeiros ou emocionais. Tais elementos são amplamente reconhecidos na literatura científica como fatores que potencializam comportamentos compulsivos e aumentam o risco de dependência.

No ambiente digital, esses riscos são ampliados por características específicas, como:

- acesso permanente (24 horas por dia);
- ausência de barreiras físicas;
- velocidade elevada das rodadas de aposta;
- possibilidade de reinvestimento imediato das perdas;
- uso de interfaces gamificadas que reduzem a percepção de risco.

Além disso, observa-se a crescente utilização de estratégias destinadas a contornar a regulação e dificultar a identificação dessas práticas como jogos de azar. Entre elas destacam-se:

- utilização de moedas virtuais, fichas ou créditos digitais;
- apresentação como jogos de habilidade;
- inserção em plataformas digitais com aparência lúdica e personagens para ampliar o apelo, especialmente entre públicos jovens;
- uso de sistemas de premiação aleatória como “caixas misteriosas”.

Tais mecanismos dificultam a compreensão do risco pelo usuário e ampliam a exposição de públicos vulneráveis, especialmente jovens. A cláusula anticontorno do art. 6º é o núcleo inovador desta proposta: em vez de listar plataformas ou nomes comerciais (facilmente alteráveis), ela tipifica os elementos estruturais do jogo de azar digital, tornando irrelevante qualquer mudança gráfica ou renomeação que o setor venha a adotar para escapar da regulação.

Importa ressaltar que a proposta ora apresentada não constitui uma vedação genérica a todas as formas de aposta, mas sim uma medida específica, direcionada às modalidades de maior risco e maior potencial de dano social.

A proposta adota, portanto, uma abordagem específica e proporcional, voltada à eliminação de práticas de maior risco, sem interferir no regime jurídico das apostas esportivas atualmente reguladas.

Sob o prisma constitucional, a iniciativa encontra fundamento no dever do Estado de proteger a dignidade da pessoa humana, a saúde pública e os consumidores, conforme previsto nos arts. 1º, III, 5º, XXXII, e 196 da Constituição Federal.

Trata-se de medida necessária para proteger a população brasileira de mecanismos digitais de alto potencial aditivo e de significativo impacto socioeconômico.

A experiência regulatória brasileira demonstra que o Estado historicamente adotou postura cautelosa em relação aos jogos de azar, reconhecendo seus potenciais impactos



sociais. A emergência dos jogos eletrônicos de cassino exige atualização desse entendimento, diante de um contexto tecnológico que amplia exponencialmente sua capacidade de difusão e impacto.

Diante do exposto, solicita-se o apoio dos nobres Parlamentares para a aprovação da presente proposição.

Sala das Sessões, em de de 2026.

Deputado LINDBERGH FARIAS (PT/RJ)

