



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Chico Alencar – PSOL/RJ

PROJETO DE LEI Nº _____, DE 2026
(Do Sr. Chico Alencar)

Proíbe, em todo o território nacional, a exploração de jogos de cassino on-line, na modalidade de apostas de quota fixa ou similares, com objetivo central de proteção da família, e dá outras providências.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a vedação da exploração, oferta e intermediação de jogos de cassino on-line em canais eletrônicos acessíveis a residentes no território nacional, quaisquer que sejam a denominação comercial, a tecnologia empregada ou o país de origem da plataforma.

Art. 2º Para os fins desta Lei, observadas as definições constantes da Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, considera-se:

I – jogo on-line: o canal eletrônico que viabiliza a aposta virtual em jogo cujo resultado é determinado pelo desfecho de evento futuro aleatório, a partir de gerador estritamente eletrônico de números, símbolos, figuras ou objetos definidos em sistema de regras;

II – evento virtual de jogo on-line: o evento, competição ou ato de jogo on-line cujo resultado é desconhecido no momento da aposta e ocorre exclusivamente em ambiente virtual, sem correspondência com fatos ou eventos reais;

III – jogos de cassino on-line: os jogos on-line, com ou sem apostas de quota fixa, cuja dinâmica reproduz ou simula jogos tradicionalmente ofertados em cassinos físicos, tais como caça-níqueis, roletas, jogos de cartas bancados pela casa, “crash games” e outros jogos de resultado predominantemente aleatório, com ciclos rápidos de apostas e múltiplas rodadas sucessivas em curto intervalo de tempo.

Parágrafo único. Incluem-se na categoria de jogos de cassino on-line, para os fins desta Lei, os jogos comercialmente conhecidos como “slots”, “tigrinho” e denominações análogas, bem como seus equivalentes gráficos e funcionais.

Art. 3º É vedada, em todo o território nacional, a exploração, operação, administração, intermediação, divulgação ou disponibilização, por pessoa física ou jurídica, de jogos de cassino on-line, ainda que na forma de apostas de quota fixa, de promoções assemelhadas ou de qualquer outro arranjo contratual ou tecnológico.

§ 1º A vedação prevista no caput abrange:





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Chico Alencar – PSOL/RJ

Apresentação: 18/09/2026 15:53:44.403 - Mesa

PL n.5401/2026

I – a oferta direta ao público consumidor, por meio de sítios eletrônicos, aplicativos, plataformas digitais ou quaisquer outros canais eletrônicos de comunicação;

II – a intermediação por influenciadores digitais, agências de publicidade ou entidades privadas que, de qualquer forma, promovam, indiquem, hospedem ou facilitem o acesso a jogos de cassino on-line;

III – o desenvolvimento, licenciamento, hospedagem ou manutenção de softwares e sistemas destinados à operação de jogos de cassino on-line acessíveis no Brasil;

IV – a utilização de meios de pagamento, carteiras digitais, criptoativos ou instrumentos financeiros para viabilizar a participação em jogos de cassino on-line por residentes no País.

§ 2º É igualmente vedada a autorização, pela União ou por qualquer ente ou órgão da administração pública, direta ou indireta, para exploração de jogos de cassino on-line, não podendo tais produtos ser enquadrados na modalidade lotérica de apostas de quota fixa nem em qualquer outra espécie de jogo regulamentado.

Art. 4º Constitui infração administrativa grave a exploração, direta ou indireta, de jogos de cassino on-line, sujeitando o infrator, sem prejuízo de outras sanções civis e penais, às seguintes sanções e medidas administrativas:

I – multa fixada entre R\$ 100.000,00 (cem mil reais) e R\$ 2.000.000.000,00 (dois bilhões de reais), podendo, alternativamente, corresponder de 0,1% (um décimo por cento) a 20% (vinte por cento) do faturamento bruto do último exercício anterior à instauração do processo administrativo ou do produto da arrecadação anual relacionado à exploração de jogos de cassino on-line, o que for mais elevado, considerados:

- a) a gravidade da infração e a extensão do dano social e familiar causado;
- b) a capacidade econômica do infrator e o porte do grupo econômico;
- c) a vantagem econômica auferida com a atividade vedada; e
- d) a reincidência, especialmente em condutas que envolvam publicidade dirigida a crianças, adolescentes, jovens ou pessoas em situação de vulnerabilidade econômica.

II – comunicação às autoridades de proteção do consumidor, de combate à lavagem de dinheiro e de supervisão financeira, para adoção das medidas cabíveis.

§ 1º Na hipótese de atuação coordenada, grupo econômico ou confusão patrimonial, a multa poderá ser aplicada, motivadamente, às pessoas jurídicas controladoras, controladas e coligadas vinculadas à exploração de jogos de cassino on-line.

§ 2º A aplicação da multa prevista neste artigo não afasta a incidência de outras sanções administrativas, civis ou penais estabelecidas na legislação vigente, quando cabíveis, inclusive aquelas relacionadas à exploração de jogos de azar, à lavagem de dinheiro, à publicidade enganosa ou abusiva e à proteção da criança, do adolescente e da família.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Chico Alencar – PSOL/RJ

Apresentação: 18/09/2026 15:53:44.403 - Mesa

PL n.5401/2026

§ 3º As sanções e medidas administrativas previstas neste artigo serão regulamentadas pelo Poder Executivo, assegurada a participação de órgãos de saúde, de proteção e defesa do consumidor e de promoção de direitos da criança, do adolescente e da família.

Art. 5º O Poder Executivo promoverá campanhas permanentes de prevenção à ludopatia e aos danos sociais e familiares associados ao jogo, com destaque para os riscos específicos dos jogos de cassino on-line, incluindo:

I – divulgação de informações sobre a prevalência de transtornos de jogo e seus impactos em saúde mental, renda, endividamento e violência doméstica;

II – apoio à criação e ao fortalecimento de serviços públicos de acolhimento e tratamento de pessoas com transtorno de jogo, bem como de seus familiares, com enfoque comunitário e de proteção integral;

III – articulação com o Sistema Único de Saúde, com o Sistema Único de Assistência Social e com os órgãos de proteção de direitos da criança, do adolescente e da família, para identificação precoce e mitigação de danos associados ao jogo.

Parágrafo único. As ações de prevenção e cuidado previstas neste artigo deverão priorizar famílias de baixa renda, jovens, crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social e econômica, grupos mais suscetíveis aos danos do jogo e às estratégias de marketing agressivo dos operadores.

Art. 6º As disposições desta Lei aplicam-se inclusive a plataformas hospedadas no exterior que, por qualquer meio tecnológico, ofereçam jogos de cassino on-line a pessoas localizadas no Brasil, cabendo ao Poder Executivo adotar medidas de cooperação internacional, de regulação tecnológica e de proteção de dados para restringir tais atividades.

Art. 7º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de 180 (cento e oitenta) dias a contar de sua publicação, definindo procedimentos de fiscalização, monitoramento, bloqueio tecnológico, cooperação internacional e articulação com órgãos de saúde e de proteção da família.

Art. 8º Essa Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Este Projeto de Lei nasce de uma escuta atenta das dores silenciosas e muitas vezes invisíveis que se espalham pelo nosso país, especialmente entre as famílias





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Chico Alencar – PSOL/RJ

trabalhadoras, quando a promessa de “dinheiro fácil” pelos jogos de cassino on-line se transforma em endividamento, sofrimento psíquico e desagregação familiar. Não se trata aqui de demonizar o lazer ou o esporte, mas de enfrentar, com seriedade e responsabilidade, um modelo de negócio construído sobre a fragilidade humana e a desigualdade social.

A Lei nº 14.790, de 2023, conhecida como “Lei das Bets”, deu o enquadramento jurídico às apostas de quota fixa, abrangendo tanto eventos esportivos reais quanto jogos on-line e seus eventos virtuais, com base em geradores randômicos de números, símbolos e figuras. A própria regulamentação do Ministério da Fazenda reconhece que os jogos on-line de cassino – roletas, caça-níqueis, crash games, entre outros – são produtos distintos das apostas sobre eventos esportivos reais, por terem o resultado totalmente desvinculado da realidade, determinado por algoritmos e ciclos muito rápidos de aposta.

Ao propor a proibição específica dos jogos de cassino on-line, este Projeto não toca na possibilidade de apostas de quota fixa em eventos reais de temática esportiva, já disciplinadas pela legislação e pela regulamentação vigente. Nosso objetivo é, portanto, cirúrgico: retirar do ordenamento um tipo de produto que concentra em si o máximo de risco de dependência, endividamento e destruição de vínculos afetivos, sem qualquer contrapartida social relevante.

A [Organização Mundial da Saúde estima](#) que cerca de 1,2% da população adulta mundial apresenta transtorno de jogo – a chamada “ludopatia” –, reconhecido como problema de saúde mental no mesmo capítulo dos transtornos por uso de substâncias como álcool e opióides. Estudos indicam que pessoas que jogam em níveis nocivos são responsáveis por aproximadamente 60% das perdas registradas nas plataformas, o que evidencia que **o modelo de negócio é, por natureza, regressivo: lucra mais quanto maior o dano sofrido pelos jogadores.**

Em países onde a pesquisa é mais ampla, como Austrália e Estados Unidos, dados populacionais mostram que entre 7% e mais de 20% dos adultos apresentam algum grau de problemas com jogo, e que cerca de 6% dos adultos relatam serem diretamente prejudicados pelo jogo de terceiros, quase sempre familiares. [Estudos recentes](#) estimam que entre 10% e 14% das crianças vivem em lares onde pelo menos um dos pais apresenta problema de jogo, com impactos profundos em sua saúde mental, rendimento escolar e bem-estar.

No caso específico do jogo on-line, inclusive para adolescentes, [revisão de estudos internacionais](#) aponta prevalências de comportamento problemático de jogo





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Chico Alencar – PSOL/RJ

significativamente superiores entre aqueles que usam plataformas digitais, com taxas de transtorno de jogo on-line próximas de 1% e percentuais muito maiores de jovens em situação de risco. A facilidade de acesso pelo celular, a disponibilidade 24 horas e os ciclos rápidos de aposta, tão característicos dos slots e crash games, potencializam o risco de dependência, principalmente entre os mais jovens e economicamente vulneráveis.

As consequências não se limitam ao indivíduo que joga. [Pesquisas de saúde pública](#) demonstram que o jogo problemático está associado a maior incidência de depressão, ansiedade, violência doméstica, negligência infantil, conflitos intensos e rupturas de relacionamentos. Famílias de jogadores compulsivos relatam maior frequência de dívidas impagáveis, uso de alimentos de bancos comunitários, problemas de moradia, além de sintomas físicos e psicológicos graves em cônjuges e filhos. **Os cassinos on-line estão destruindo as famílias!**

Do ponto de vista econômico, o jogo desordenado corrói a renda familiar, desvia gastos de itens essenciais como alimentação, moradia e educação, alimenta o superendividamento e agrava a exclusão financeira, sobretudo nos segmentos de menor renda. [Estudos](#) de inclusão financeira apontam que entre os “danos do jogo” mais frequentes estão a insegurança financeira, dívidas, uso de mecanismos de socorro como bancos de alimentos e até falência pessoal, com impacto concentrado em comunidades mais pobres. Em outras palavras, há transferência de recursos das parcelas mais frágeis da sociedade para empresas que operam jogos de alto risco, muitas delas sediadas em paraísos fiscais ou atuando em zonas cinzentas da regulação.

O caso dos jogos de cassino on-line é especialmente preocupante porque, diferentemente de uma aposta pontual em um jogo de futebol, a dinâmica de roletas e caça-níqueis digitais é construída para maximizar tempo de tela e volume de apostas, com interface colorida, sons e elementos de “gamificação” que reforçam ciclos compulsivos de comportamento. A promessa de “ganhar de volta o que se perdeu” é, na verdade, o motor de um **mecanismo estatisticamente desenhado para que a casa vença, o que transforma a esperança do apostador em combustível de um sistema econômico que se alimenta da sua derrota reiterada.**

Há ainda o risco da manipulação de resultados. A *justiça* dos jogos on-line depende de geradores randômicos (RNG) e de auditorias externas ou de sistemas chamados “provably fair”, que permitem alguma verificação criptográfica. No entanto, na prática, a maioria dos jogadores não possui conhecimento técnico para avaliar esses mecanismos e depende da boa-fé de empresas e certificadoras. Em ambientes de baixa fiscalização, é possível ajustar algoritmos para reduzir a chance de ganho, alterar





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Chico Alencar – PSOL/RJ

parâmetros sem transparência ou operar plataformas não certificadas, o que equivale a colocar o cidadão diante de uma roleta cujo equilíbrio ele jamais poderá verificar.

Mesmo com esforços recentes do Ministério da Fazenda e da Secretaria de Prêmios e Apostas para estabelecer regras de jogo responsável, certificação e supervisão remota das plataformas, a experiência internacional mostra que apenas regulação não é suficiente para neutralizar os efeitos mais destrutivos dos produtos de maior risco, como os cassinos digitais. A OMS, em suas orientações, recomenda políticas robustas de restrição de acesso e disponibilidade a jogos de alto risco, além da limitação de publicidade, como formas eficazes de reduzir danos, especialmente em países de média e baixa renda, onde a expansão rápida do jogo on-line é puxada pela disseminação de smartphones.

Não estamos, portanto, diante de um simples entretenimento, mas de uma engrenagem que, em larga escala, transforma vulnerabilidade individual em lucro corporativo. Quando essa engrenagem invade a sala de estar, a cozinha e o quarto de milhões de lares via aparelhos celulares, ela rompe fronteiras que antes existiam entre o espaço de jogo e a vida doméstica. **A família**, que a Constituição reconhece como base da sociedade e merece especial proteção do Estado, passa a dividir o orçamento com uma roleta digital e a disputar a atenção de seus membros com o brilho sedutor dos caça-níqueis virtuais.

É por isso que este Projeto de Lei insere, nos próprios dispositivos, a centralidade da proteção da família e da saúde pública. Ao definir com rigor técnico os jogos de cassino on-line, articulando-se com as categorias já presentes na Lei nº 14.790, evitamos confusões jurídicas e preservamos as apostas em eventos reais de temática esportiva, que seguem sua disciplina própria. Ao prever campanhas de prevenção, articulação com o SUS e com a assistência social, e sanções proporcionais às condutas mais graves, buscamos não apenas proibir, mas também cuidar, acolher e reparar.

Em síntese, o que está em debate é qual Brasil queremos: um país em que o celular seja instrumento de educação, cultura, trabalho, lazer e organização comunitária, ou um país em que a tela se converta, cada vez mais, em porta de entrada para ciclos viciosos de endividamento e sofrimento silencioso cuja capacidade destrutiva é brutal. A proibição dos jogos de cassino on-line é um passo necessário para proteger a renda e o relacionamento das famílias, a saúde mental de nossos jovens e adultos, e para afirmar, de forma coerente, que o Estado brasileiro não será sócio de um mercado que se sustenta na derrota dos seus cidadãos.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Chico Alencar – PSOL/RJ

Pelo exposto, conto com o apoio das senhoras e dos senhores Parlamentares para a aprovação deste Projeto de Lei, em defesa da família brasileira, da saúde pública e de uma economia que não se alimente da fragilidade de seu povo.

Sala das Sessões, em de de 2026.

Deputado Chico Alencar (PSOL-RJ)

