

## PLENÁRIO

### PARECER ÀS EMENDAS DE PLENÁRIO OFERECIDAS AO PROJETO DE LEI Nº 442/1991

Apensados: PL nº 1101/1991, PL nº 1176/1991, PL nº 2826/2008, PL nº 6020/2009, PL nº 4062/2012, PL nº 530/2019, PL nº 3090/2015, PL nº 5319/2019, PL nº 5783/2019, PL nº 585/2020, PL nº 5234/2020, PL nº 6405/2009, PL nº 1471/2015, PL nº 2903/2015, PL nº 3096/2015, PL nº 3554/2015, PL nº 4065/2015, PL nº 3420/2015, PL nº 3815/2015, PL nº 8972/2017, PL nº 9192/2017, PL nº 5782/2016 e PL nº 9711/2018

Revoga os dispositivos legais que menciona, referentes à prática do "jogo do bicho".

**Autor:** Renato Vianna - PMDB/SC

**Relator:** Deputado FELIPE CARRERAS

#### I - Relatório

Durante a discussão da matéria em Plenário, foram apresentadas xx emendas ao Projeto de Lei, assim sintetizadas:

A Emenda nº 1, de autoria do Deputado Newton Cardoso Jr. (MDB-MG), institui Contribuição de Intervenção no Domínio Econômico incidente sobre a comercialização de jogos e apostas.

A emenda nº 2,.

A emenda nº 3,.

A emenda nº 4,.

As emendas nº 5.

A emenda nº 6,.

#### II – VOTO DO RELATOR:

Após a análise das emendas de plenário apresentadas, concordamos que não é possível pensar em um mercado novo a ser criado sem considerar os benefícios arrecadatários e ter um mecanismo de regulação de mercado. A instituição de uma CIDE permitirá, desde logo, a vinculação da arrecadação tributária decorrente da exploração de jogos e apostas,

assegurando mais recursos para a implantação e desenvolvimento de políticas públicas sociais, inclusive para Estados e Municípios, representando um reforço ao nosso federalismo fiscal. Desse modo, acatamos a emenda 1, na forma da subemenda substitutiva que ora apresento.

Na elaboração da Subemenda Substitutiva, buscou-se contemplar, tanto quanto possível, o Substitutivo apresentado pelo Deputado Guilherme Mussi, Relator da matéria no âmbito da Comissão Especial, a quem agradeço a colaboração para a construção do texto final, em especial quanto às regras de jogo responsável e aos tipos penais previstos na proposição. Também se orienta nos estudos realizados no âmbito do Grupo de Trabalho criado para atualização do texto da Comissão, que permitiu avançar no propósito da legalização da exploração dos jogos de azar, oferecendo subsídios relevantes para o estabelecimento de um robusto marco regulatório.

O texto ora apresentado, na forma de Subemenda, traz catálogo de conceitos legais que entendemos necessários para a correta compreensão de todos do novo regime jurídico proposto. Entre outros, apresentamos o conceito de jogo, aposta, cassino, máquina de jogos, entre outros. Nesse sistema, a atividade de jogos e apostas é considerada como atividade econômica tipicamente privada sujeita ao controle do Estado – ou seja, não é serviço público.

O texto também apresenta as finalidades e diretrizes para a intervenção do Estado. Deixamos claro que uma das principais finalidades a serem observadas é a “consecução do interesse nacional”, de modo que a exploração de jogos e apostas sirva de instrumento de fomento ao turismo, à geração de emprego e de renda e ao desenvolvimento regional, coerente com os objetivos fundamentais da República.

Em relação à organização do mercado, este será regulado e supervisionado pela União, por meio de “órgão regulador e supervisor federal” a ser definido em lei própria. Assim o fizemos para que não haja problema de vício de iniciativa.

No novo texto ora apresentado, estamos propondo a estruturação do “Sistema Nacional de Jogos e Apostas”, integrado pelos seguintes atores: órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas; entidades operadoras de jogos e apostas; entidades turísticas; empresas de auditoria contábil; empresas de auditoria operacional de jogos e apostas registradas no órgão regulador e supervisor federal e entidades de autorregulação do mercado de jogos e apostas registradas no órgão regulador e supervisor federal.

Na Subemenda, estamos propondo que seja expressamente admitida no Brasil a exploração de jogos de cassino, jogos de bingo, jogo do bicho e apostas turfísticas.

Fica ainda definido que os jogos e as apostas poderão ser explorados por meio de estabelecimentos físicos ou virtuais.

Por se tratar de atividade econômica sujeita ao controle do Estado, o acesso a ela não será livre, mas condicionado à obtenção de atos de consentimento. Basicamente serão necessários:

- Autorização para constituição das entidades operadoras de jogos; e
- Licença para operação das entidades operadoras de jogos e apostas e das entidades turfísticas.

Em sintonia com as boas práticas internacionais de regulação, estamos propondo a criação do registro de proibidos, que consistirá em um grande banco de dados voltado para o registro dos jogadores impedidos de adentrarem em ambientes de jogos. Nele será possível controlar e registrar o acesso ao jogo e à aposta e permitir o monitoramento e o acompanhamento do comportamento dos jogadores e apostadores, com vistas à sua proteção e à prevenção de transtornos de comportamento relacionados ao jogo e à aposta.

No que diz respeito à proteção ao consumidor, foi criada a “Política Nacional de Proteção aos Jogadores e Apostadores” e também se estabeleceu política nacional contendo diretrizes e instrumentos que nortearão a atuação do Poder Público nesse sentido.

Também em linha com as boas práticas internacionais, estamos estabelecendo o que chamamos de “garantias de jogo honesto”. São elas:

- probabilidade certa: a chance de ganhar deverá ser fixa e previamente estipulada para determinado número de jogos ou apostas, sendo amplamente divulgada para todos os jogadores ou apostadores;
- aleatoriedade segura: os sistemas de jogos e apostas deverão assegurar o desconhecimento e a impossibilidade de se prever qual jogador ou aposta será ganhador;
- objetividade: as regras do jogo ou da aposta serão objetivas e claras, e não poderão ser alteradas por qualquer pessoa ou sofrer a influência de instrumentos ou artifícios tecnológicos;
- transparência: todas as etapas, rotinas, operações e processos de execução dos jogos e das apostas devem ser perceptíveis e passíveis de acompanhamento por jogadores e apostadores, bem como por auditores e pelo órgão regulador e supervisor federal;
- fortuna: somente será definido ganhador de determinado jogo ou aposta aquele a quem couber a oportunidade efetiva e aleatória de ganhar, dentro do sistema de regras previamente definido.

Atualmente jogos e apostas, em sua maioria, operam no Brasil de maneira informal, não pagando nenhum tipo de tributo. Com o crescimento das apostas on-line, há competição entre jurisdições (um brasileiro consegue facilmente apostas em sites estrangeiros). Esses fatores fazem com que o

setor tenha elevada elasticidade tributo-emenda, de forma que o tamanho do mercado é bastante sensível ao peso da tributação.

Nesse sentido, estamos propondo nível de tributação que crie incentivos à formalização e à competitividade dos operadores brasileiros, em comparação com o mercado mundial. E que também gere recursos financeiros para que União, Estados, Distrito Federal e Municípios financiem políticas sociais.

A proposta estabelece a CIDE-Jogos: o valor de alíquota de 17% para os jogos e a Taxa de fiscalização para emissão da licença.

Já a incidência do Imposto de Renda sobre as Pessoas Físicas ganhadoras de prêmios será de 20% sobre o ganho líquido, ou seja, sobre o prêmio deduzido do valor pago para apostar ou jogar. Para simplificação do sistema, essa incidência prevê que:

- O imposto será retido na fonte pela entidade operadora, de forma definitiva;
- Haverá isenção caso o valor do ganho líquido seja de até a R\$ 10.000,00 (dez mil)

Os recursos provenientes da CIDE-Jogos serão distribuídos da seguinte forma:

- 10% Embratur;
- 10% financiamento de programas e ações na área do esporte;
- 6% financiamento dos programas e ações compreendidos no âmbito da Política Nacional de Proteção aos jogadores e Apostadores;
- 6% financiamento de programas e ações de defesa e proteção animal;
- 6% financiamento dos programas e ações de saúde relacionadas a ludopatia;
- 6% Fundo Nacional de Segurança Pública;
- 10% Fundo Nacional da Cultura;
- 6% Fundo Nacional para a Criança e o Adolescente
- 20% Fundo de Participação dos Municípios – FPM; e
- 20% Fundo de Participação dos Estados – FPE.

Os recursos provenientes da arrecadação com as emissões das licenças, serão distribuídos da mesma forma.

Em relação aos aspectos penais, hoje no Brasil jogos e apostas são tratados como contravenções na forma do art. 50 do Decreto-Lei

no 3.688, de 1941 – Lei das Contravenções Penais. Essa lei estabelece penalidade de prisão simples de três meses a um ano e multa a quem estabelece ou explore jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante pagamento de entrada ou sem ele.

Desse modo, a falta de regulação dos jogos de um lado, e o tratamento penal dos jogos baseado em contravenção penal, de outro, beneficia somente o crime organizado e a clandestinidade, o que traz grandes prejuízos ao Estado.

Por outro lado, órgãos de persecução penal, assim como grupos da sociedade civil pontuam que a liberação dos jogos no Brasil poderá dificultar e aumentar a ocorrência de crimes de natureza sexual, de lavagem de dinheiro e relacionados a entorpecentes.

Diante disso, estamos propondo criar rol específico de “crimes contra o jogo e a aposta” e criminalizar a conduta de quem:

a. explora qualquer espécie de jogo, físico ou virtual, sem o atendimento dos requisitos propostos no diploma regulamentador (exploração ilegal de jogos deixa de ser contravenção penal e passa a ser crime);

b. fraudas o resultado do jogo ou aposta;

c. permite menor de dezoito anos participar de jogos e apostas;

d. realiza ou autoriza transações financeiras por meio de cartão de crédito, empréstimo ou outra espécie de financiamento com empresas ou sítios eletrônicos estrangeiros na rede mundial de computadores que explorem a atividade de jogos; e

e. impõe dificuldade na ação fiscalizadora do Poder Público em matéria de jogo e apostas.

É importante destacar que, se o projeto for aprovado, tais infrações penais serão configuradas como crimes, e não mais como meras contravenções. E serão punidas, de modo geral, com pena de reclusão, que pode chegar a 7 (sete) anos.

Adicionalmente, estamos propondo as seguintes modificações na legislação:

- Alteração da Lei nº 9.613 de 3 de março de 1998 – Lei de Lavagem de Dinheiro, para prever a aplicação da penalidade em dobro aos crimes cometidos com o auxílio da exploração de jogos e apostas, prevendo, também, a cassação da licença de localização e de funcionamento do estabelecimento como efeito obrigatório da condenação.

- Alteração do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal, para recrudescer a penalidade abstrata do crime previsto no art. 218-B (Favorecimento da prostituição ou de outra forma de exploração

sexual de criança ou adolescente ou de vulnerável), além de prever a cassação da licença de localização e de funcionamento do estabelecimento;

- Alteração do Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 – Código Penal, para prever a aplicação da pena em dobro, além da cassação da licença de localização e de funcionamento do estabelecimento, aos tipos penais previstos no Título V (Do Lenocínio e do Tráfico de Pessoa para fim de Prostituição ou outra forma de Exploração Sexual);

- Alteração da Lei nº 11.343, de 23 de agosto de 2006 – Lei de Drogas, para prever a aplicação da pena em dobro, além da cassação da licença de localização e de funcionamento do estabelecimento, se os crimes relacionados a entorpecentes forem praticados em estabelecimento destinado a exploração de jogos e apostas, a pena deverá ser aplicada em dobro; e

- Alteração da Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente, para prever a cassação da licença de localização e de funcionamento do estabelecimento e o aumento da penalidade dos crimes de natureza sexuais cometidos contra criança e adolescentes em estabelecimentos destinados a exploração de jogos e apostas.

Em relação aos Cassinos, a licença será por meio de licitação do tipo maior investimento proposto e maior proposta para obter a licença e com capital integralizado de R\$ 100 milhões.

Fica vedada a licença de mais de um estabelecimento por estado ao mesmo grupo econômico e mais de cinco para o mesmo grupo econômico no território nacional.

Fica condicionada a existência limitada de licenças de cassinos integrados ao critério populacional de 1 licença para UF com até 15 milhões de habitantes, 2 licenças para UF entre 15 milhões e 25 milhões de habitantes e 3 licenças para UF com mais de 25 milhões de habitantes.

Para os bingos, a licença será por meio de licitação do tipo maior investimento proposto e maior proposta para obter a licença com valor mínimo do equivalente ao capital integralizado, limitado 1 bingo a cada 150 mil habitantes por município e com capital integralizado de R\$ 10 milhões. Limitado a 400 máquinas de vídeo bingo por estabelecimento e autoriza a exploração em estádios com capacidade acima de 15.000 torcedores.

Já para o Jogo do Bicho a licença será por meio de licitação do tipo maior investimento proposto e maior proposta para obter a licença, com valor mínimo do equivalente ao capital integralizado, com capital integralizado de R\$ 10 milhões e reserva de recurso em garantia para pagamento.

A exploração de jogos de chance, por meio de apostas em canais eletrônicos de comercialização, via internet, telefonia móvel, dispositivos computacionais móveis ou quaisquer outros canais digitais de comunicação autorizados, dependerá de regulamento específico para esse fim, a ser elaborado pelo órgão regulador. A exploração de jogos on-line deverá,

obrigatoriamente, ser efetuada por meio de servidor central que esteja instalado em território brasileiro.

A licença de cada operador de jogos de apostas turfísticas será efetivada mediante aprovação do órgão regulador e maior proposta para obter a licença, com valor mínimo do equivalente ao capital integralizado, considerando a pré-existência da entidade turfística na data da promulgação da lei e fica vedada a cessão da exploração.

A Subemenda também determina que as empresas licenciadas elaborem plano e adotem medidas que garantam a prática do jogo de maneira moderada, não compulsiva e responsáveis e com medidas de:

- Prevenção do transtorno do jogo;
- Proteção das pessoas vulneráveis, como menores de idade e idosos; e
- Prevenção a ocorrência de potenciais danos indesejáveis.

Com isso, não temos dúvidas de que o Marco Regulatório dos Jogos no Brasil será importante vetor para o desenvolvimento social e econômico, mais um passo para a concretização dos objetivos fundamentais da República.

#### CONCLUSÃO:

Diante do exposto, pela COMISSÃO ESPECIAL, votamos pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa, pela adequação financeira e orçamentária, e, no mérito pela aprovação da emenda nº 1, na forma da Subemenda Substitutiva Global anexa.

Sala das sessões, 16 de dezembro de 2021.

Deputado FELIPE CARRERAS

Relator

## **SUBEMENDA SUBSTITUTIVA AO PROJETO DE LEI Nº 442, DE 1991**

(Apensos: PLs 1101/1991, 1176/1991, 1212/1991, 2826/2008, 6020/2009, 6405/2009, 4062/2012, 1471/2015, 2903/2015, 3090/2015, 3096/2015, 3420/2015, 3554/2015, 3815/2015, 4065/2015, 5782/2016, 8972/2017, 9192/2017, 9711/2018, 530/2019, 5319/2019, 5783/2019, 585/2020 e 5234/2020)

Dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

### **TÍTULO I – DISPOSIÇÕES GERAIS**

#### **CAPÍTULO I – DO OBJETO E DO ÂMBITO DE APLICAÇÃO**

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a exploração de jogos e apostas em todo o território nacional.

Parágrafo único. O disposto nesta Lei não se aplica às loterias, que permanecerão sujeitas à legislação especial.

Art. 2º Para fim do disposto nesta lei, considera-se:

I – jogo: atividade ou procedimento baseado em sistema de regras previamente definidas, no qual um ou mais jogadores, mediante o pagamento ou promessa de pagamento de quantia estipulada e o uso de estratégias ou alternativas, buscam obter vantagem ou prêmio específicos;

II – jogador: pessoa natural que participa de um jogo;

III – jogo de chance: classe ou tipo de jogo no qual o resultado é determinado exclusivamente ou predominantemente pelo desfecho de evento futuro aleatório definido no sistema de regras;

IV – cassino: estabelecimento físico ou sítio eletrônico na rede mundial de computadores destinado à oferta ou à prática de jogo de cassino;

V – máquina de jogo e aposta: equipamento ou dispositivo, de operação presencial ou remota que, por meio eletrônico, elétrico, mecânico ou de programas e softwares, seja utilizado para a oferta ou a prática de jogo de chance mediante aposta;

VI – jogo de cassino: todo e qualquer jogo de chance ou de habilidade praticado em cassino mediante aposta em roleta, carta, dado, máquinas de jogo e aposta ou em sistema e dispositivo eletrônico que emule ou reproduza sua dinâmica de funcionamento;

VII – jogo de bingo: espécie de jogo de chance baseada em sorteio de números na qual os jogadores concorrem em sucessivas extrações até que atinjam um objetivo previamente determinado;

VIII – aposta: ato por meio do qual se coloca determinado valor em risco na expectativa de obtenção de um prêmio;

IX – apostador: pessoa natural que realiza uma aposta;

X – entidade operadora de jogos e apostas: pessoa jurídica a quem o Poder público, nos termos desta Lei e da regulamentação, confere autorização para constituição e licença para a exploração de jogo ou aposta;

XI – entidade turfística: pessoa jurídica regularmente credenciada no Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento para a promoção de corridas de cavalos, conforme disposto na Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, a quem o Poder público, nos termos desta Lei e da regulamentação, confere licença para a exploração de bingo e vídeo bingo

XII – agente de jogos e apostas: pessoa natural que coordena, conduz ou media os processos, as rotinas ou a dinâmica de jogos e apostas em estabelecimento físico de jogos e apostas;

XIII – zona de jogos e apostas: área geográfica específica na qual é admitida a prática e a exploração de jogos e apostas específicos;

XIV – participação qualificada: participação, direta ou indireta, detida por pessoas naturais ou jurídicas, equivalente a 15% (quinze por cento) ou mais de ações representativas do capital social de pessoa jurídica;

XV – grupo de controle: pessoa ou grupo de pessoas, vinculadas por acordo de votos ou sob controle comum, que detenha direitos correspondentes à maioria do capital votante de sociedade anônima.

XVI – empresa operadora de máquinas: pessoa jurídica que comercializa mediante venda ou locação, máquinas eletrônicas de jogos e apostas para casinos, bingos, jockeys e estádios de futebol.

XVII - jogo do bicho: espécie de jogo de chance baseada em sorteio de números na qual os jogadores concorrem mediante a prévia indicação de algarismos específicos que estejam associados ou sejam alusivos a animais

Parágrafo único. Para fins do disposto nesta Lei não configuram jogo ou aposta os sorteios realizados:

I – por sociedades de capitalização e sociedades administradoras de consórcio regularmente autorizadas a funcionar pelo Poder público, em decorrência de disposição legal, regulamentar ou contratual; e

II – por pessoas jurídicas que exerçam atividade comercial, industrial ou de compra e venda de imóveis, bem como pelas redes nacionais de televisão aberta, com fundamento no disposto na Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971.

Art. 3º A exploração de jogos e apostas configura atividade econômica privada sujeita, nos termos do art. 170, parágrafo único, da Constituição Federal, ao controle e à supervisão do Poder público e à observância do disposto nesta Lei e na regulamentação em vigor, tendo em vista o interesse público pertinente a esse mercado.

Parágrafo único. Aplicam-se aos jogos e apostas, no que não conflitarem com o disposto nesta Lei:

I – a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor); e

II – a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

## CAPÍTULO II – DA INTERVENÇÃO DO PODER PÚBLICO NA ATIVIDADE ECONÔMICA DE JOGOS E APOSTAS

### Seção I – Das Finalidades e Diretrizes

Art. 4º A intervenção do Poder público na atividade econômica de jogos e apostas terá por finalidade:

I – formular a política a ser observada na organização e no funcionamento do mercado de jogos e apostas;

II – atuar no sentido da consecução do interesse nacional, de modo que a exploração de jogos e apostas sirva de instrumento de fomento ao turismo, à geração de emprego e de renda e ao desenvolvimento regional;

III – normatizar, controlar, supervisionar e fiscalizar o mercado de jogos e apostas no País, aplicando as penalidades cabíveis;

IV – estabelecer requisitos, padrões e condições para a exploração justa, segura, honesta, transparente e confiável de jogos e apostas;

V – prevenir e combater do uso de jogos e apostas para as práticas de crimes, especialmente a sonegação fiscal, a lavagem de dinheiro e o financiamento ao terrorismo;

VI – adotar políticas e ações de prevenção e tratamento dos transtornos de comportamento associados a distúrbios com jogos e apostas;

VII – assegurar aos jogadores e apostadores:

a) a proteção contra práticas abusivas por parte das entidades operadoras de jogos de apostas, inclusive mediante o estabelecimento de regras complementares àquelas previstas na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor);

b) a proteção de sua dignidade, intimidade, honra e imagem;

e

VIII – proteger as pessoas vulneráveis contra a exploração ou malefícios dos jogos e apostas.

Art. 5º No exercício de suas atribuições de normatização, controle, supervisão e fiscalização da atividade econômica de exploração de jogos e apostas, o Poder público observará, em sua relação com os agentes econômicos privados, entre outros:

I – o disposto nos arts. 20 a 30, do Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942 (Lei de Introdução às normas do Direito Brasileiro); e

II – o disposto na Lei nº 13.874, de 20 de dezembro de 2019.

## Seção II – Da Competência

Art. 6º Compete privativamente à União formular a política de organização do mercado de jogos e apostas, bem como normatizar, supervisionar e fiscalizar a exploração da atividade no País, aplicando as penalidades cabíveis, nos termos desta Lei.

§ 1º A competência de que trata este artigo será exercida por órgão regulador e supervisor federal, conforme disposto em lei, observado o disposto no inciso VI, do art. 84, da Constituição Federal.

§ 2º No exercício de suas atribuições, o órgão regulador e supervisor federal poderá firmar convênios ou acordos de cooperação técnica e administrativa com órgãos e entidades da Administração Pública federal, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, para a descentralização da supervisão e fiscalização eficiente das atividades de que trata esta Lei.

## TÍTULO II – DO SISTEMA NACIONAL DE JOGOS E APOSTAS

### CAPÍTULO I – DA ESTRUTURA E DA ORGANIZAÇÃO

Art. 7º Fica instituído o Sistema Nacional de Jogos e Apostas – Sinaj, disciplinado por esta Lei e constituído:

I – pelo órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas;

II – pelas entidades operadoras de jogos e apostas;

III – pelas entidades turfísticas;

IV – pelas empresas de auditoria contábil e pelas empresas de auditoria operacional de jogos e apostas registradas no órgão regulador e supervisor federal;

V – pelas entidades de autorregulação do mercado de jogos e apostas registradas no órgão regulador e supervisor federal; e

VI – pelas empresas operadoras de máquinas.

### CAPÍTULO II – DAS MODALIDADES DE JOGOS E APOSTAS ADMITIDAS

Art. 8º É admitida, nos termos desta Lei, a prática e a exploração, no País, de:

I – jogos de cassino;

II – jogos de bingo;

III – jogos de vídeo bingo;

IV - Jogos on-line; e

V - Apostas turfísticas.

VI – jogo do bicho

Parágrafo único. A prática e a exploração de jogos e apostas poderão ocorrer em estabelecimento físico, mediante a prévia obtenção, pelo interessado, dos atos de consentimento do Poder público, nos termos desta Lei.

### CAPÍTULO III – DAS ENTIDADES OPERADORAS DE JOGOS E APOSTAS

#### Seção I – Da Natureza, do Objeto Social e dos Requisitos

Art. 9º A exploração de jogos e apostas é privativa de pessoas jurídicas que, conforme disposto nesta Lei, sejam licenciadas pelo órgão regulador e supervisor federal para atuar como entidades operadoras de jogos e apostas.

Art. 10. As entidades operadoras de jogos e apostas:

I – serão constituídas sob as leis brasileiras, exclusivamente sob a forma de sociedades anônimas e terão sede e administração no País;

II – terá como objeto social principal a exploração de jogos e apostas, admitida sua cumulação apenas com o comércio de alimentos e bebidas e a realização de atividades artísticas e culturais;

III – sujeitar-se-ão, entre outras, às normas do órgão regulador e supervisor federal que estabeleçam:

a) critérios e requisitos para investidura e posse em cargos e funções de seus órgãos estatutários; e

b) normas gerais de contabilidade, auditoria contábil ou operacional, governança, gestão de riscos e conformidade legal.

#### Seção II – Dos Atos Empresariais Sujeitos a Aprovação

Art. 11. Sem prejuízo do disposto na legislação de registro mercantil, dependerão de prévia e expressa aprovação do órgão regulador e supervisor federal os seguintes atos empresariais das entidades operadoras de jogos e apostas:

I – alteração de objeto, denominação ou capital social;

II – transferência ou alteração de controle;

III – fusão, cisão ou incorporação; cancelamento da licença de funcionamento decorrente da dissolução ou mudança do objeto social que resulte na descaracterização da pessoa jurídica como entidade operadora de jogos e apostas; e

IV – investidura e posse em cargos e funções de órgãos estatutários.

§ 1º As pessoas jurídicas de que trata este artigo utilizarão em sua denominação social a expressão “entidade operadora de jogos e apostas”.

§ 2º A designação de diretor será exclusiva para as pessoas eleitas ou nomeadas na forma do estatuto social.

§ 3º O disposto neste artigo se aplica, no que couber, às entidades turfísticas licenciadas para operar bingos e vídeo bingos, enquanto perdurar essa condição.

Art. 12. Devem ser comunicados ao órgão regulador e supervisor federal:

I – o ingresso de acionista detentor de participação qualificada ou com direitos correspondentes a participação qualificada;

II – a assunção da condição de detentor de participação qualificada; e

III – o aumento da participação qualificada detida por quotista ou acionista em percentual igual ou superior a 15% (quinze por cento) do capital da entidade operadora, de forma acumulada ou não.

§ 1º O órgão regulador e supervisor federal poderá solicitar informações e documentos que entender necessários ao esclarecimento da operação, inclusive quanto à origem dos recursos nela utilizados e à reputação dos envolvidos.

§ 2º Após a análise da operação, o órgão regulador e supervisor federal poderá determinar que a operação seja aditada, regularizada ou desfeita.

### Seção III – Dos Impedimentos

Art. 13. Sem prejuízo do disposto em leis especiais, são impedidos de ser acionista controlador ou detentor de participação qualificada, e de exercer cargo ou função de administração ou direção em entidade operadora de jogos e apostas ou entidade turfística licenciada para a exploração de jogos e apostas:

I – ocupantes de cargos, empregos e funções públicas de direção;

II – ocupantes de cargos ou empregos públicos com competência para regulação ou supervisão de qualquer espécie de jogo, aposta ou loteria; e

III – administradores de sociedades empresárias, fundações ou pessoas jurídicas de Direito Privado, cujo capital seja constituído, no todo ou em parte, direta ou indiretamente, por recursos estatais.

#### Seção IV – Da Governança Corporativa e da Gestão de Riscos

Art. 14. As entidades operadoras manterão estrutura de governança corporativa e sistemas de informação compatíveis com a complexidade técnica e os riscos inerentes à atividade de jogos e apostas.

Art. 15. A entidade operadora manterá sistema de gestão e controle destinado ao registro e acompanhamento dos jogos e apostas e do pagamento de prêmios aos jogadores e apostadores, denominado SAC, conforme definido no artigo 45, parágrafo 1º desta lei.

§ 1º O sistema de que trata este artigo:

I – observará o disposto em regulamentação editada pelo órgão regulador e supervisor federal e será previamente homologado por este;

II – poderá ficar armazenado em servidor fora do País, desde que seu dados sejam espelhados em tempo real em servidor seguro e dedicado localizado no Brasil.

§ 2º O órgão regulador e supervisor federal terá acesso ao servidor espelho e à base de dados do sistema de que trata este artigo, mediante envio direto dos dados ou seu compartilhamento entre os sistemas do órgão e os da entidade operadora.

#### Seção V – Das Demonstrações Financeiras e da Auditoria

Art. 16. As entidades operadoras levantarão balanços gerais no último dia útil de cada semestre, com observância das regras e dos critérios estabelecidos pelo órgão regulador e supervisor federal.

Parágrafo único. Os balanços gerais serão enviados ao órgão regulador e supervisor federal até o último dia dos meses de março e setembro e

divulgados pela entidade operadora em seu sítio eletrônico na rede mundial de computadores.

Art. 17. Sem prejuízo do dever legal de auditoria das demonstrações financeiras de que trata o art. 16 desta Lei, as entidades operadoras deverão se submeter anualmente a auditoria operacional destinada à verificação da segurança, honestidade, confiabilidade, transparência e atualidade dos sistemas, máquinas de jogos e aposta, bem como sítios eletrônicos utilizados para a oferta de jogos e apostas.

§ 1º A auditoria operacional de que trata este artigo será realizada por empresa de auditoria independente ou entidade de autorregulação do mercado de jogos e apostas registrada especificamente para esse fim no órgão regulador e supervisor federal.

§ 2º O relatório de auditoria operacional de que trata este artigo será enviado ao órgão regulador e supervisor federal dentro dos três primeiros meses de cada exercício e será por ele divulgado em seu sítio eletrônico na rede mundial de computadores.

§ 3º O conteúdo mínimo do laudo ou parecer da auditoria operacional de que trata este artigo, bem como a periodicidade de alternância entre os prestadores de serviço de auditoria contratados pela entidade operadora, serão definidos pelo órgão regulador e supervisor federal.

#### CAPÍTULO IV – DAS ENTIDADES TURFÍSTICAS

Art. 18. As entidades turfísticas regularmente credenciadas perante o Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento, conforme disposto na Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, poderão, nos termos desta Lei, ser licenciadas para a exploração:

- I – das apostas turfísticas;
- II – dos jogos de bingo;
- III – dos jogos de vídeo-bingo.

Parágrafo único. Ressalvado o disposto nesta Lei, o produto da arrecadação com a exploração de jogos e apostas deverá reverter exclusivamente em benefício do objeto social da entidade turfística, sendo vedada a distribuição ou pagamento de qualquer tipo de resultado a seus associados ou filiados.

Art. 19. Aplicam-se às entidades turfísticas que pleitearem as licenças e os registros necessários para a operação de bingos e vídeo bingos, no que couber, as regras estabelecidas nesta Lei para as entidades operadoras de jogos e apostas.

Parágrafo único. A licença para operação referida no artigo 27, inciso II, desta lei, somente será expedida para exploração de bingo e vídeo-bingo nos locais em que haja a prática efetiva do Turfe, não virtual, sendo vedada a exploração em quaisquer outras dependências.

## CAPÍTULO V – DOS AGENTES DE JOGOS E APOSTAS

Art. 20. O exercício de qualquer função ou atividade de coordenação, condução ou mediação de processos ou rotinas de jogos e apostas em entidades operadoras de jogos e apostas é privativo de pessoa natural que:

I – tenha concluído o ensino médio no País ou equivalente no exterior;

II – se de nacionalidade estrangeira, tenha comprovada fluência na língua portuguesa;

III – tenha sido aprovada em exames de certificação técnica e ética definidos pelo órgão regulador e supervisor federal; e

IV – não tenha sido condenada por improbidade administrativa, crime falimentar, de sonegação fiscal, de prevaricação, de corrupção ativa ou passiva, de concussão, de peculato, contra a economia popular, a fé pública, a propriedade ou o Sistema Financeiro Nacional, ou condenada à pena criminal que vede, ainda que temporariamente, o acesso a cargos públicos, por decisão judicial transitada em julgado.

Parágrafo único. É vedada a terceirização, pela entidade operadora de jogos e apostas, de qualquer das funções e atividades de que trata este artigo.

## CAPÍTULO VI – DOS JOGADORES E APOSTADORES

Art. 21. A prática ou a participação em jogos e apostas somente será permitida aos maiores de idade que estejam no pleno exercício de sua capacidade civil e constem do registro previsto nesta Lei.

§ 1º São impedidos de participar de jogos ou efetuar apostas:

I – pessoas jurídicas de qualquer natureza;

II – sociedades não personificadas e os entes despersonalizados;

III – pessoas naturais:

excluídas ou suspensas do registro de jogadores e apostadores, em decorrência de autoexclusão ou decisão judicial;

b) declaradas insolventes ou privadas da administração de seus bens;

c) que, nos dois anos imediatamente anteriores, tenham se submetido ao processo de repactuação de dívidas de que trata o Capítulo V, do Título III, da Lei nº 8.078, de 1990 (Código de Defesa do Consumidor);

IV – integrantes de grupo de controle, detentores de participação qualificada, administradores e membros de órgãos estatutários de entidades operadoras ou entidades turfísticas licenciadas para operar jogos e apostas;

V – agentes de jogos e apostas com registro ativo;

VI – agentes públicos integrantes de órgãos ou entes com atribuição de regulação ou supervisão dos jogos e apostas de que trata esta Lei;

§ 2º São nulas de pleno direito as apostas efetuadas e ineficazes quaisquer obrigações ou promessas de obrigações assumidas pelos impedidos ao jogo e à aposta nos termos deste artigo.

§ 3º Os prêmios pagos em decorrência de apostas feitas em desacordo com este artigo não serão objeto de repetição.

## TÍTULO III – DAS REGRAS DE EXPLORAÇÃO DE JOGOS E APOSTAS

### CAPÍTULO I – DAS REGRAS COMUNS

#### Seção I – Dos Requisitos e da Competência

Art. 22. Constituem requisitos para a exploração ou prática de jogos e apostas:

I – a constituição das entidades operadoras de jogos e apostas em conformidade com as regras estabelecidas para as sociedades em geral, e com as regras definidas nos atos regulamentares expedidos pelo órgão regulador e supervisor federal;

II – a licença para operação das entidades operadoras de jogos e apostas e das entidades turfísticas;

III – a autorização para o exercício de cargos de administração nas entidades operadoras de jogos e apostas e nas entidades turfísticas; e

IV – o registro:

- a) dos agentes de jogos e apostas;
- b) dos estabelecimentos físicos de jogos e apostas;
- c) das máquinas de jogo e aposta; e
- d) dos jogadores e apostadores.

Art. 23. Os atos de consentimento previstos nesta Lei serão editados pelo órgão regulador e supervisor federal, a quem caberá disciplinar o processo ou procedimento tendente à sua edição ou obtenção.

Art. 24. O órgão regulador e supervisor federal poderá arquivar os processos de requerimento dos atos de consentimento de que trata esta Lei quando:

I – houver descumprimento, por parte do interessado, de quaisquer dos prazos previstos nesta Lei ou na regulamentação em vigor; ou

II – não forem atendidas, pelo interessado, no prazo e na forma estipulados pelo órgão regulador e supervisor federal, as solicitações de informações ou documentos adicionais, de comparecimento para entrevistas técnicas ou de quaisquer outras solicitações.

Art. 25. Verificada, a qualquer tempo, a falsidade ou ausência de fidedignidade nas declarações ou nos documentos apresentados no curso da instrução dos processos previstos neste capítulo e considerando a relevância dos fatos omitidos ou distorcidos, tendo por base as circunstâncias de cada caso e o interesse público, o órgão regulador e supervisor federal poderá:

I – rever, revogar ou anular a decisão administrativa tomada; ou

II – determinar a regularização da situação pelo interessado, fixando prazo razoável para tanto.

## Seção II – Das Obrigações das Operadoras de Jogos e Apostas

Art. 26. As entidades operadoras de jogos e apostas deverão cumprir os seguintes requisitos:

I – observância do disposto no art. 10 desta Lei;

II – capacidade econômico-financeira dos controladores, de forma isolada ou em conjunto, compatível com o capital necessário à estruturação e à operação da oferta de jogos e apostas;

III – origem lícita dos recursos utilizados na integralização do capital social, na aquisição de controle e de participação qualificada;

IV – segurança, honestidade, confiabilidade, transparência e atualidade dos sistemas, das máquinas de jogo e aposta e dos sítios eletrônicos na rede mundial de computadores utilizados para a oferta de jogos e apostas;

V – compatibilidade da infraestrutura de tecnologia da informação com a complexidade e os riscos inerentes à oferta de jogos e apostas;

VI – compatibilidade da estrutura de governança corporativa com a complexidade e os riscos do negócio;

VII – reputação ilibada dos controladores e dos detentores de participação qualificada, no caso de pessoas naturais; e

VIII – atendimento aos requerimentos mínimos de capital e de patrimônio previstos na regulamentação editada pelo órgão regulador e supervisor federal.

IX – plano de negócios, cujo conteúdo mínimo será definido em ato próprio do órgão regulador e supervisor federal;

X – plano operacional, com a descrição das modalidades de jogos e apostas que serão oferecidas, das máquinas de jogo e aposta e dos sistemas de gestão que serão utilizados, cujo conteúdo mínimo será definido em ato próprio do órgão regulador e supervisor federal;

XI – identificação dos integrantes do grupo de controle das pessoas jurídicas e dos detentores de participação qualificada em seu capital social, com as respectivas participações societárias;

XII – identificação das pessoas naturais e jurídicas que integram o grupo econômico do qual fará parte a pessoa jurídica e que possam vir a exercer influência direta ou indireta nos seus negócios;

XIII – declarações e documentos que demonstrem que pelo menos um dos integrantes do grupo de controle detêm conhecimento sobre a atividade de jogos e apostas;

XIV – identificação da origem dos recursos a serem utilizados na pessoa jurídica e na atividade; e

XV – autorização expressa, por todos os integrantes do grupo de controle e por todos os detentores de participação qualificada, para que o órgão regulador e supervisor federal tenha acesso a informações a seu respeito constantes de qualquer sistema público ou privado de cadastros e informações, inclusive aquelas sujeitas a sigilo constitucional ou legal.

§1º Ao prover as informações e documentos de que tratam os incisos XI e XII do caput deste artigo, o interessado deverá também comunicar ao órgão regulador e supervisor federal a existência, entre os controladores e

os integrantes do grupo econômico, de pessoas naturais ou jurídicas que sejam autorizadas a explorar jogos ou apostas em jurisdições estrangeiras.

§2º As regras estabelecidas neste artigo aplicam-se às empresas operadoras de máquinas.

### Seção III – Da Licença para Operação

Art. 27. O órgão regulador e supervisor federal deverá, na forma desta Lei, conferir licença para a operação de jogos e apostas privativamente a:

I – pessoas jurídicas constituídas, nos termos do artigo 10 desta lei, como entidade operadora de jogos e apostas;

II – entidades turfísticas regularmente credenciadas, na data de publicação desta Lei, perante o Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento, nos termos da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984.

Art. 28. A expedição de licenças poderá ser, alternativa ou conjuntamente, nos termos desta Lei e da política de jogos e apostas estabelecida pelo órgão regulador e supervisor federal:

I – concedida em caráter permanente, por prazo determinado ou provisoriamente, dentro do prazo de 30 (trinta) dias contado de requerimento para esse fim.

II – limitada a um número máximo previamente definido de entidades operadoras ou entidades turfísticas;

III – condicionada à atuação dos licenciados em zonas de jogos e apostas específicas e previamente definidas; e

IV – ser precedida de leilões ou outras formas de disputa pelas licenças disponibilizadas.

Art. 29. A expedição da licença de operação será condicionada ao cumprimento dos requisitos e condições estabelecidos nesta Lei e nos atos regulamentares editados pelo órgão regulador e supervisor federal, bem como:

I – no caso de entidades operadoras de jogos e apostas, à apresentação de requerimento específico pelo interessado, observado o prazo e modalidades estabelecidos no inciso I do artigo 28 desta lei; e

II – no caso de entidades turfísticas, ao cumprimento do disposto no arts. 26, no que couber, e à apresentação de requerimento específico.

Parágrafo único. Até a expedição da licença de que trata esta seção será vedado o início da atividade ou a exploração de qualquer jogo ou

aposta por parte do interessado, sendo admitida apenas a prática dos atos necessários para o cumprimento dos requisitos e condições estabelecidos nesta Lei.

Art. 30. Constatada a adequação da estrutura organizacional e o cumprimento dos demais requisitos legais e regulamentares, a expedição da licença definitiva para operação ficará condicionada:

I – à eleição dos administradores e demais membros dos órgãos estatutários da pessoa jurídica interessada; e

II – à comprovação da origem e da integralização dos recursos utilizados no empreendimento.

Art. 31. Expedida a licença para operação, a entidade operadora ou a entidade turfística, conforme o caso, será considerada como em funcionamento, para todos os fins.

§ 1º A licença terá caráter personalíssimo, sendo inegociável e intransferível e, além das demais hipóteses previstas em lei, poderá, a critério do órgão regulador e supervisor federal, ser revista sempre que houver, na pessoa jurídica licenciada:

I – fusão, cisão, incorporação ou transformação;

II – transferência ou modificação do grupo de controle; ou

III – alteração em participações qualificadas.

§ 2º A revisão da licença para operação com fundamento do disposto neste artigo dar-se-á mediante processo administrativo específico, no qual será assegurado ao interessado o contraditório e a ampla defesa.

#### Seção IV – Da Autorização para o Exercício de Cargos de Administração

Art. 32. A posse e o exercício de cargos em órgãos estatutários das entidades operadoras de jogos e apostas, bem como das entidades turfísticas que obtiverem a licença para operação de jogos e apostas, serão privativos de pessoas naturais cuja eleição ou nomeação tenha sido aceita pelo órgão regulador e supervisor federal, a quem compete analisar os respectivos processos e tomar as decisões que considerar convenientes ao interesse público.

§ 1º É vedada a eleição ou nomeação de pessoa que já exerça qualquer dos cargos de que trata este artigo em outra entidade operadora de jogos e apostas ou entidade turfística licenciada, ainda que pertencente ao mesmo grupo econômico.

§ 2º A eleição ou a nomeação de membros de órgãos estatutários deve ser submetida à aprovação do órgão regulador e supervisor

federal, no prazo máximo de 15 (quinze) dias de sua ocorrência, devidamente instruída com a documentação definida pelo referido órgão.

Art. 33. São requisitos para a posse e o exercício dos cargos de que trata esta seção, além de outros previstos na legislação e na regulamentação a ser editada pelo órgão regulador e supervisor federal:

I – ter reputação ilibada;

II – ser residente no País, nos casos de diretor e de conselheiro fiscal;

III – possuir capacitação técnica compatível com as atribuições do cargo para o qual foi eleito ou nomeado;

IV – não estar impedido por lei especial, nem ter sido condenado por improbidade administrativa, crime falimentar, de sonegação fiscal, de prevaricação, de corrupção ativa ou passiva, de concussão, de peculato, contra a economia popular, a fé pública, a propriedade ou o Sistema Financeiro Nacional, ou condenado à pena criminal que vede, ainda que temporariamente, o acesso a cargos públicos, por decisão judicial transitada em julgado;

V – não estar declarado inabilitado ou suspenso para o exercício de cargos ou funções em instituições sujeitas à supervisão da Comissão de Valores Mobiliários ou do Banco Central do Brasil;

VI – não responder, nem qualquer empresa da qual seja controlador ou administrador, por protesto de títulos, cobranças judiciais, emissão de cheques sem fundos, inadimplemento de obrigações e outras ocorrências ou circunstâncias análogas, ressalvados casos em que haja explicação satisfatória; e

VII – não ter controlado ou administrado, nos 2 (dois) anos que antecedem a eleição ou nomeação, pessoa jurídica objeto de declaração de insolvência, ou ato de liquidação, intervenção, direção-fiscal, recuperação judicial ou falência.

Parágrafo único. Configurado o não cumprimento de qualquer dos requisitos previstos nos incisos VI e VII do caput deste artigo, o órgão regulador e supervisor federal poderá analisar a situação individual do interessado, com vistas a avaliar a possibilidade de conceder a autorização de que trata esta seção.

Art. 34. Para avaliar o cumprimento do requisito de reputação ilibada pelo interessado, o órgão regulador e supervisor federal poderá considerar, entre outras, as seguintes informações, situações e ocorrências:

I – processo criminal ou inquérito policial, a que esteja respondendo o interessado ou qualquer sociedade de que seja ou tenha sido, à época dos fatos, controlador ou administrador;

II – processo judicial, inclusive em jurisdição estrangeira, de inquérito ou processo ou administrativo, que, a critério exclusivo do órgão regulador e supervisor federal, possa macular a reputação do interessado.

Art. 35. O órgão regulador e supervisor federal manterá, em seu sítio eletrônico na rede mundial de computadores, relação atualizada com os nomes das pessoas com autorização vigente para exercer os cargos em órgãos estatutários das entidades operadoras de jogos e apostas, bem como das entidades turfísticas que obtiverem a licença para operação de jogos e apostas.

#### Seção V – Do Registro dos Agentes de Jogos e Apostas

Art. 36. Compete ao órgão regulador e supervisor federal:

I – aprovar previamente o programa e a periodicidade dos exames a serem utilizados para a certificação de que trata o inciso III do art. 20; e

II – estabelecer outros critérios, bem como os procedimentos para o registro dos agentes de jogos e apostas.

Art. 37. O órgão regulador e supervisor federal poderá credenciar ou firmar convênios ou acordos de cooperação técnica e administrativa com entidades de autorregulação do mercado de jogos e apostas com vistas à descentralização do registro de que trata esta seção.

#### Seção VI – Do Registro dos Estabelecimentos de Jogo

Art. 38. A exploração de jogos e apostas somente poderá ocorrer em estabelecimentos físicos ou virtuais previamente registrados no órgão regulador e supervisor federal por entidade operadora de jogos e apostas ou entidade turfística regularmente licenciados.

Art. 39. O registro de que trata esta seção será feito de forma simplificada, mediante o fornecimento, pelas entidades operadoras ou pelas entidades turfísticas, de informações cadastrais que permitam sua perfeita e segura localização ou rastreamento.

Art. 40. É vedado o registro de nomes de domínio para sítio eletrônico que oferte ou tenha por objeto a prática ou a exploração de jogo ou aposta que não tenha obtido o registro de que trata esta seção.

§ 1º Os provedores de conexão e de aplicações de internet com sede no País não permitirão o acesso a sítios eletrônicos, nem a

disponibilização, a título oneroso ou gratuito, de aplicações que ofertem jogos e apostas que não estejam registrados no órgão regulador e supervisor federal.

§ 2º Constatado o descumprimento do disposto neste artigo, o órgão regulador e supervisor de jogos e apostas:

I – poderá determinar diretamente à entidade administradora do registro de domínios de internet ou aos provedores de conexão e de aplicações de internet a adoção das providências necessárias;

II – comunicará a ocorrência ao Comitê Gestor da Internet no Brasil e à Agência Nacional de Telecomunicações.

## Seção VII – Do Registro das Máquinas de Jogo e Aposta

Art. 41. As entidades operadoras e as entidades turfísticas somente poderão empregar na exploração de jogos e apostas em estabelecimentos físicos as máquinas de jogo e aposta que sejam registradas no órgão regulador e supervisor federal e auditadas em periodicidade determinada por este.

Art. 42. O registro de que trata esta seção será condicionado à comprovação do atendimento dos seguintes requisitos, entre outros definidos pelo do órgão regulador e supervisor federal:

I – segurança, confiabilidade, honestidade e atualidade da máquina de jogo e aposta, atestada por laudo técnico;

II – funcionamento baseado em dinâmica de jogo ou algoritmo conhecido e transparente, que assegure aos jogadores as garantias previstas no nesta Lei.

§ 1º O órgão regulador e supervisor federal, do registro de que trata esta seção terá vigência de 4 (quatro) anos, cabendo à entidade operadora ou entidade turfística, conforme o caso, requerer a renovação do registro dentro desse prazo, sob pena da suspensão do uso da máquina.

§ 2º O órgão regulador e supervisor federal poderá credenciar ou firmar convênios ou acordos de cooperação técnica e administrativa com entidades de autorregulação do mercado de jogos e apostas com vistas à realização da auditoria das máquinas de jogo e aposta.

Art. 43. O órgão regulador e supervisor federal disponibilizará, em seu sítio eletrônico na rede mundial de computadores, a relação atualizada de máquinas de jogo e aposta registradas em cada estabelecimento.

Art. 44. O deferimento do registro e a estipulação de seu prazo de vigência não impedem que o órgão regulador e supervisor federal, a

qualquer tempo, com base em diretrizes e critérios estabelecidos em sua política de supervisão ou de fiscalização, ou mediante razão de conveniência e oportunidade, determine às entidades operadoras ou às entidades turfísticas a realização de auditoria ou manutenção não programada em máquinas de jogo e aposta.

Art. 45. Para credenciamento das máquinas de vídeo-bingo e das de jogos eletrônicos em cassinos, será obrigatória a emissão de laudo técnico por laboratórios independentes especializados, com reconhecimento internacional e experiência comprovada documentalmente, de anterior prestação de serviços a outros países. Esses laboratórios, emissores de laudos técnicos, serão obrigatoriamente credenciados pelo órgão do Poder Executivo Federal a ser definido no regulamento desta lei. O credenciamento aqui referido será outorgado para cada fabricante de máquinas, respectivamente.

§ 1º Em todas as modalidades de jogos de azar definidas no art. 8º desta lei, parágrafo único, inciso I a IV e VI, será obrigatório que as pessoas jurídicas credenciadas à sua exploração disponham de programa (“software”) de gestão – SAC – (Sistema de Auditoria e Controle), de modo a permitir que o órgão do Poder Executivo Federal, a ser definido no regulamento desta lei, acompanhe as apostas e pagamentos de prêmios em cada uma das modalidades de jogos de azar.

§ 2º O programa de gestão – Sistema de Auditoria de Controle – deverá conter as seguintes características:

I – Sistema “cashless”, que impede a introdução de moedas ou cédulas de dinheiro nas máquinas eletrônicas e mesas de jogos de azar.

II – O sistema “cashless” implicará o armazenamento de créditos em cartão, com a identificação do jogador, em conta única.

§ 3º Somente esse Sistema de Auditoria e Controle, definido no § 2º supra, será admitido em cada uma das máquinas, e em cada uma das mesas de jogos de azar.

§ 4º É vedado inserir cédulas ou moedas diretamente em qualquer espécie de jogo ou máquina eletrônica.

§ 5º O estabelecimento credenciado a exercer a atividade de exploração de jogos de azar deverá proceder à identificação de todos os jogadores, na forma do regulamento.

§ 6º A pessoa física residente no Brasil deverá ser identificada por meio da apresentação do número do Cadastro de Pessoa Física (CPF), acompanhado de documento comprobatório de identidade.

§ 7º A pessoa física residente no exterior deverá ser identificada por meio da apresentação de passaporte.

## Seção VIII – Do Capital Mínimo

Art. 46. A pessoa jurídica interessada em explorar jogos de azar deverá ser constituída sob as leis brasileiras, com sede e administração no País e, também, com capital social mínimo integralizado conforme aos seguintes critérios:

I – Casas de bingo: R\$ 10.000.000,00 (dez milhões) de reais;

II – Operadoras de máquinas: R\$ 20.000.000,00 (vinte milhões) de reais; e

III – Cassinos: R\$ 100.000.000,00 (cem milhões) de reais.

IV – Jogo do bicho: R\$ 10.000.000,00 (dez milhões) de reais

Parágrafo único. A constituição de pessoa jurídica sob as leis brasileiras é condição indispensável para a concessão de credenciamento à pessoa jurídica que deseje explorar jogos de azar.

## Seção IX – Da Exploração das Máquinas de Jogo e Aposta

Art. 47. As máquinas eletrônicas serão exploradas na proporção de 40% (quarenta por cento) para a empresa operadora e de 60% (sessenta por cento) para o estabelecimento de bingo ou cassino, sobre a receita bruta.

§1º Para efeito do estabelecido neste artigo, é considerada empresa operadora a proprietária ou titular de direitos sobre as máquinas eletrônicas exploradas nas casas de bingo, cassinos ou entidade turfística.

§ 2º O Banco Central do Brasil, respeitadas as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Monetário Nacional, determinará regras para a implementação de mecanismos de controle destinados a evitar que as instituições financeiras emissoras de cartões de crédito, bem como qualquer outra instituição de pagamento, autorizem transações com cartões de crédito ou moeda eletrônica que tenham por finalidade a participação em jogos de azar por meio eletrônico, administrados por empresa não credenciada.

§ 3º O Banco Central do Brasil, respeitadas as diretrizes estabelecidas pelo Conselho Monetário Nacional, determinará regras para o imediato cancelamento de transações que incidam nas hipóteses do § 1º deste artigo, ficando vedado qualquer repasse de valores entre apostadores e fornecedores.”

Art. 48. É vedado às empresas credenciadas a explorar jogos de azar as seguintes práticas:

I – conceder empréstimos ou financiamentos, sob qualquer forma, seja em moeda nacional ou estrangeira, seja em valores convencionais que as representem;

II – receber apostas que não sejam pagas em moeda corrente nacional ou por meio de cartão de débito, exclusivamente.

III – É proibido aos exploradores de quaisquer modalidades de jogos conceder empréstimos aos jogadores.

Art.49. É vedada a permanência de menor de 18 (dezoito) anos nos recintos que explorem jogos de azar.

Parágrafo único. É vedada a instalação de máquinas de jogos eletrônicos fora das dependências dos respectivos estabelecimentos autorizados, sendo vedada qualquer utilização de máquinas tipo slot fora dos cassinos físicos ou, no caso de vídeo-bingo, fora das dependências de casa de bingo, de jôquei clube, ou de estádio de futebol.

#### Seção X – Do Registro Nacional de proibidos

Art. 50. As entidades operadoras e as entidades turfísticas licenciadas para operar com jogos e apostas constituirão e administrarão o Registro Nacional de Proibidos – Renapro, para a formação compulsória e a consulta de informações sobre pessoas naturais proibidas à prática de jogo e de aposta.

§ 1º O Renapro terá como conceito e finalidade:

I – O Registro de interdições de acesso ao jogo é o Sistema destinado a recolher a informação necessária para fazer efetivo o direito subjetivo aos cidadãos que lhe sejam proibidas a entrada em todos os estabelecimentos de jogos.

II – O Sistema de registro se aplicará igualmente aos jogos e apostas quando se desenvolvam por meios eletrônicos, interativos ou de comunicação a distância.

§ 2º O órgão regulador e supervisor federal terá acesso direto ao Renapro.

Art. 51. No Renapro serão inscritos os seguintes dados em relação às pessoas inscritas:

I - nome completo;

II - CPF;

III - data de nascimento;

IV - endereço.

§ 1º Deverá constar a data da inscrição e, no caso de a inscrição ser feita através de um terceiro, deverão constar o nome completo, CPF, domicílio, e o título de legitimidade do promotor da inscrição assim como os referentes ao órgão judicial que tenha emitido a resolução e data da mesma. Não obstante, os dados que se transfiram ao Sistema de informação dos estabelecimentos de jogos omitirão toda a referência ao promotor da inscrição e a resolução judicial.

§ 2º O Renapro estará suportado por um Sistema informático.

§ 3º Os estabelecimentos de jogo deverão dispor de uma conexão de informática com o sistema central de suporte do Renapro que permita comprovar que as pessoas que solicitam o acesso aos citados estabelecimentos não apareçam nele inscritas .

§ 4º A inscrição poderá ser feita de forma voluntária, pelo próprio ludopata, ou por ordem judicial em ação promovida por familiar com parentesco até o segundo grau, nos termos dos artigos 747 e seguintes do CPC, e pelo Ministério Público.

§ 5º O cadastramento torna o cadastrado incapaz para a prática de qualquer ato relativo a jogos de fortuna em ambiente físico ou virtual, incluindo o ingresso em estabelecimento de apostas com resultado instantâneo, em todo o território nacional.

§ 6º Fica vedado o ingresso de pessoa portadora do vício de ludopatia, cujo nome conste no Renapro.

Parágrafo único. A regulamentação de que trata este artigo poderá dispor, inclusive, sobre a possibilidade de contratação, pelas entidades operadoras e pelas entidades turfísticas, da operacionalização e funcionamento do Renapro com gestor de banco de dados regularmente constituído no País e de reconhecida capacidade técnica.

## CAPÍTULO II – DOS JOGOS DE CASSINO

Art. 52. É permitida, mediante credenciamento junto a órgão a ser designado pelo Poder Executivo Federal, a exploração de jogos de azar em cassinos.

§ 1º Entende-se por cassino o prédio ou espaço físico utilizado para exploração dos jogos de chance.

§ 2º Os cassinos deverão funcionar junto a complexos integrados de lazer construídos especificamente para esse fim.

§ 3º Os complexos integrados de lazer deverão conter, no mínimo:

I – acomodações hoteleiras de alto padrão, com hotéis de, pelo menos, 100 (cem) quartos;

II – locais para a realização de reuniões e eventos sociais, culturais ou artísticos de grande porte;

III – restaurantes e bares; e

IV – centros de compras.

§ 4º O espaço físico ocupado pelo cassino deverá corresponder a, no máximo, 20% (vinte por cento) da área total construída do complexo integrado de lazer.

Art. 53. Os cassinos poderão explorar jogos de cartas, tais como o blackjack ou baccarat, jogos eletrônicos e roleta, entre outros, sem desconsiderar novas modalidades de jogos de azar devidamente autorizados.

Art. 54. Na determinação das localidades onde poderão ser abertos cassinos, o órgão do Poder Executivo Federal deverá considerar a existência de patrimônio turístico a ser valorizado e o potencial para o desenvolvimento econômico e social da região.

§ 1º As localidades de que trata o caput serão indicadas pelos Estados ou pelo Distrito Federal e submetidas à avaliação do Poder Executivo Federal, privilegiando a exploração de atividade que se compatibilize com o almejado incremento da indústria do turismo e com as políticas nacionais ou regionais de desenvolvimento.

Art. 55. O Poder Executivo poderá conceder a exploração de jogos de fortuna em cassinos em complexos integrados de lazer no território nacional, observando os seguintes limites, dentre outros previstos em regulamento:

I - 1 (um) estabelecimento por Estado ou no Distrito Federal, com população até 15 (quinze) milhões de habitantes;

II - 2 (dois) estabelecimentos por Estado ou no Distrito Federal, com população entre 15 (quinze) e 25 (vinte e cinco) milhões de habitantes;

III - 3 (três) estabelecimentos, no máximo, por Estado ou no Distrito Federal, quando a população for maior que 25 (vinte e cinco) milhões de habitantes.

§1º É vedada a concessão de mais de um estabelecimento por Estado, ou para o Distrito Federal, ao mesmo grupo econômico.

§ 2º O credenciamento de cada cassino será feito por leilão público, de acordo com a melhor oferta.

Art. 56. O credenciamento para a exploração dos jogos de azar em cassinos será concedido pelo prazo determinado de 30 (trinta) anos, renováveis por igual período, devendo ser observados pela autoridade concedente, como critérios de seleção, na forma do regulamento:

I – as opções de entretenimento e comodidade oferecidas pelo empreendedor, tais como spas, áreas para prática de esporte ou lazer, casas noturnas, museus, galerias de arte, campos de golfe, parques temáticos ou aquáticos, arenas, auditórios, entre outros;

II – o valor do investimento e prazo para implantação do complexo integrado de lazer;

III – a integração do empreendimento às condições de sustentabilidade ambiental da área escolhida para sua implantação;

IV – a contratação, preferencialmente, de mão-de-obra local;

V – o número de empregos a serem criados;

VI – a realização de investimentos, pelo credenciado, na manutenção do cassino, obedecidas as normas de segurança na construção, ampliação, reforma ou reequipamento de cassinos;

VII – os programas de formação e treinamento com efetivo aproveitamento de profissionais em hotelaria, turismo e serviços afins;

VIII – a proibição da concessão, pelos estabelecimentos, de empréstimos, sob qualquer modalidade.

Parágrafo único. O credenciamento para a exploração dos jogos de azar em cassinos poderá ser renovado sucessivamente por igual período, desde que observados os requisitos previstos nesta Lei.

Art. 57. As máquinas tipo slot (caça níqueis) que reproduzam jogos de cassino somente poderão ser instaladas nas dependências físicas do complexo integrado de lazer, sendo vedada sua inserção em qualquer outro local, ainda que operem outros tipos de jogos.

Art 58. Os estabelecimentos autorizados à exploração de jogos de cassino deverão possuir áreas reservadas para fumantes.

### CAPÍTULO III – DOS JOGOS DE BINGO

Art. 59. O jogo de bingo será explorado apenas em caráter permanente nas casas de bingo.

§ 1º Bingo permanente é a modalidade de jogo de bingo realizado em salas próprias, com utilização de processo de extração isento de contato humano, que assegure integral lisura dos resultados, com cartelas

físicas ou virtuais, podendo estar interligado com outros estabelecimentos de bingo credenciados.

§ 2º Casas de bingo são os locais próprios para o funcionamento do bingo permanente, e terão uma área de, no mínimo, 1.000m<sup>2</sup> (mil metros quadrados).

Art. 60. Além do bingo de cartelas ou bingo eletrônico, as únicas modalidades de jogo permitidas nas casas de bingo serão as de vídeo-bingo.

Parágrafo único. É permitido o funcionamento de, no máximo, 400 (quatrocentas) máquinas de vídeo-bingo nas casas de bingo.

Art. 61. Será credenciada, no máximo, 1 (uma) casa de bingo a cada 150 (cento e cinquenta) mil habitantes no Município onde o estabelecimento deverá funcionar, na forma do regulamento.

Parágrafo único. Em Município com menos de 150 (cento e cinquenta) mil habitantes será credenciada no máximo 1 (uma) casa de bingo.

Art. 62. Fica autorizado ao Município e ao Distrito Federal a exploração de jogos de bingo em estádios com capacidade acima de 15.000 (quinze mil) torcedores ou em jôqueis clube, desde que de forma não eventual.

Art. 63. É autorizado o funcionamento de vídeo-bingo ou bingo eletrônico nas casas de bingo, vedada a utilização de qualquer máquina tipo slot (caça níqueis) que contenha outra espécie de jogo diversa de vídeo-bingo.

Art. 64. A autorização para a exploração do jogo de bingo será concedida por prazo determinado de 20 (vinte) anos, renováveis por igual período, desde que observados os requisitos previstos nesta Lei.

Art. 65. Os estabelecimentos autorizados à exploração de jogos de bingo deverão possuir áreas reservadas para fumantes.

#### **CAPÍTULO IV – DOS JOGOS ON-LINE**

Art. 66. A exploração de jogos de azar, por meio de apostas em canais eletrônicos de comercialização, via internet, telefonia móvel, dispositivos computacionais móveis ou quaisquer outros canais digitais de comunicação autorizados, dependerá de regulamento específico para esse fim, a ser elaborado pela SECAP (Secretaria de Avaliação, Planejamento, Energia e Loteria, do Ministério da Economia).

#### **CAPÍTULO V – DO JOGO DO BICHO**

**Art. 67. Somente será concedido credenciamento para a exploração de jogo do bicho à pessoa jurídica que comprovar possuir reserva de recursos em garantia para pagamento das obrigações e deveres decorrentes desta Lei, exceto a premiação, mediante caução em dinheiro, seguro-garantia ou fiança bancária, conforme valores estabelecidos em regulamento.**

**Art. 68. O credenciamento para exploração de jogo do bicho deverá ser circunscrito ao limite territorial de cada Estado.**

**Art. 69. O credenciamento para a exploração de jogo do bicho será concedido por prazo determinado de 20 (vinte) anos, renováveis por igual período, desde que observados os requisitos previstos nesta Lei.**

**Art. 70. Nos prêmios por extração do jogo do bicho até o limite de isenção do imposto de renda, não será necessária a identificação do apostador.**

**Art 71. Todos os registros da credenciada, seja de apostas ou extração, devem ser informatizados com possibilidade de acesso em tempo real (on line) pela União, por meio do sistema SAU para controle das suas apostas, nos termos do regulamento respectivo desta Lei.**

#### **TÍTULO IV – DOS DIREITOS DOS JOGADORES E APOSTADORES**

##### **CAPÍTULO I – DA POLÍTICA NACIONAL DE PROTEÇÃO AOS JOGADORES E APOSTADORES**

**Art. 72. A Política Nacional de Proteção aos Jogadores e Apostadores tem por objetivo assegurar a consecução das finalidades previstas nos incisos VI, VII e VIII do art. 4º desta Lei, observadas as seguintes diretrizes:**

**I – reconhecimento da vulnerabilidade e hipossuficiência dos jogadores e apostadores;**

**II – educação e informação de jogadores e apostadores quanto aos seus direitos e deveres, quanto aos riscos inerentes ao jogo e à aposta e quanto aos transtornos de comportamento a eles associados;**

**III – proteção dos jogadores e apostadores contra práticas abusivas e contra a exploração desonesta ou desviada de jogos e apostas por parte das entidades operadoras e das entidades turfísticas;**

IV – prevenção e tratamento dos transtornos de comportamento associados a distúrbios com jogos e apostas;

V – prevenção e estabelecimento de normas e procedimentos de resolução do superendividamento dos jogadores e apostadores; e

VI – incentivo à criação de normas e procedimentos de autorregulação do mercado de jogos e apostas, de caráter suplementar às normas previstas nesta Lei e em atos regulamentares editados pelo órgão regulador e supervisor federal, com vistas ao contínuo aprimoramento dessa indústria.

## CAPÍTULO II – DAS GARANTIAS DO JOGO HONESTO

Art. 73. Constituem garantias para jogadores e apostadores:

I – probabilidade certa: a chance de ganhar deverá ser fixa e previamente estipulada para determinado número de jogos ou apostas, sendo amplamente divulgada para todos os jogadores ou apostadores;

II – aleatoriedade segura: os sistemas de jogos e apostas deverão assegurar o desconhecimento e a impossibilidade de se prever qual jogador ou aposta será ganhador;

III – objetividade: as regras do jogo ou da aposta serão objetivas e claras, e não poderão ser alteradas por qualquer pessoa ou sofrer a influência de instrumentos ou artifícios tecnológicos;

IV – transparência: todas as etapas, rotinas, operações e processos de execução dos jogos e das apostas devem ser perceptíveis e passíveis de acompanhamento por jogadores e apostadores, bem como por auditores e pelo órgão regulador e supervisor federal;

V – fortuna: somente será definido ganhador de determinado jogo ou aposta aquele a quem couber a oportunidade efetiva e aleatória de ganhar, dentro de um sistema de regras que observe as garantias previstas nos incisos I a IV deste artigo.

VI - Deverão ser destinados, nos termos do regulamento, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) do total apostado para premiação (pay out) do jogo do bicho e, no mínimo, 80% (oitenta por cento) do total apostado para premiação (pay out) dos jogos de bingo, vídeo-bingo, bingo eletrônico, e jogos de cassino.

Parágrafo único. Sem prejuízo das sanções penais e administrativas cabíveis, a infração ao disposto neste artigo enseja a devolução em dobro do valor pago pelo jogador ou apostador para participar do jogo ou da aposta.

### CAPÍTULO III – DOS DIREITOS BÁSICOS

Art. 74. Além daqueles previstos no art. 6º da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), constituem direitos básicos dos jogadores e apostadores:

I – a informação e a orientação adequada e clara acerca das regras e formas de utilização dos recintos, dos equipamentos e sistemas eletrônicos de jogos e apostas;

II – a informação e orientação adequada e clara quanto aos riscos de perda dos valores das apostas e aos transtornos de comportamento associados a distúrbios com jogos e apostas;

III – o livre acesso a todo e qualquer recinto licenciado de jogo e aposta, ressalvada disposição em contrário nesta Lei; e

IV – a não discriminação no acesso aos recintos e no uso de equipamentos e sistemas eletrônicos de jogos e apostas.

Art. 75. Sem prejuízo de outros deveres que lhe sejam impostos pelo órgão de regulação e supervisão federal, a entidade operadora de jogos e apostas deverá manter, em suas dependências, um serviço presencial de atendimento aos jogadores e apostadores, destinado ao esclarecimento e orientações, bem como ao recebimento de reclamações.

§ 1º O atendimento de que trata este artigo será prestado por profissionais especificamente treinados e certificados para este fim, sendo vedada a utilização de funcionários que atuem concomitantemente na oferta, promoção, divulgação ou realização dos jogos e apostas.

§ 2º O serviço de atendimento de que trata este artigo elaborará e disponibilizará, aos jogadores e apostadores, no formato definido pelo órgão regulador e supervisor federal:

I – cartilha informativa com os direitos e deveres dos jogadores e apostadores, bem como as regras de cada modalidade de jogo oferecida em seu recinto; e

II – cartilha de orientação acerca dos sintomas, riscos e tratamento dos transtornos de comportamento associados a distúrbios com jogos e apostas.

#### CAPÍTULO IV – DA PUBLICIDADE

Art. 76. Os sítios eletrônicos e as aplicações da rede mundial de computadores mantidos pelas entidades operadoras e entidades turfísticas deverá exibir, em local de fácil visualização:

I – a razão social e o nome de fantasia da pessoa jurídica;

II – o número da inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas;

III – o número da licença para operação com jogos e apostas;

IV – o endereço físico de sua sede e pelo menos um endereço de correio eletrônico; e

V – uma mensagem de aviso acerca dos riscos e dos transtornos de comportamento associados ao jogo e à aposta.

Parágrafo único. O órgão regulador e supervisor federal disporá acerca da forma de divulgação das informações e mensagens de que trata este artigo.

Art. 77. A publicidade dos jogos e apostas deverá se pautar pela responsabilidade social e pela busca da conscientização do jogo responsável.

Art. 78. São vedadas, em todo o território nacional, a publicidade e a propaganda comercial de jogos e apostas, de produtos, serviços ou arranjos sob a eles assemelhados, bem como de marcas de pessoas físicas ou jurídicas que o ofereçam, que não disponham da licença para operação e dos registros de que trata esta Lei.

Art. 79. É vedada a publicidade ou propaganda comercial de jogos e apostas que:

I – contenham afirmações infundadas sobre as probabilidades de ganhar ou os possíveis ganhos que os jogadores podem esperar obter do jogo ou da aposta;

II – apresentem o jogo ou a aposta como socialmente atraente ou contenham afirmações de personalidades conhecidas, ou celebridades, que sugiram que o jogo contribui para o êxito social;

III – sugiram ou dêem margem para que se entenda que:

a) jogar ou apostar é um ato ou sinal de virtude, coragem, maturidade ou associado a sucesso ou êxito pessoal ou profissional;

b) a abstenção de jogar ou apostar é ato ou sinal de fraqueza ou associado a qualquer qualidade negativa da pessoa;

c) o jogo ou a aposta podem constituir uma solução para problemas de ordem social, profissional ou pessoal;

d) o jogo ou a aposta podem constituir alternativa ao emprego, solução para problemas financeiros ou uma forma de investimento financeiro;

e) a habilidade, a destreza ou a experiência podem influenciar o resultado de um jogo de chance;

IV – contribuam, de algum modo, para:

a) denegrir aqueles que se opõem ao jogo e à aposta; ou

b) ofender crenças culturais ou tradições do País, especialmente aquelas contrárias ao jogo e à aposta.

Art. 80. É vedada a publicidade ou propaganda comercial de jogos e apostas que contem com a participação de criança ou adolescentes ou que sejam a eles dirigidas.

## CAPÍTULO V – DAS PRÁTICAS DE JOGO RESPONSÁVEL

### Seção I – Da Prevenção e da Limitação de Perdas

Art. 81. As entidades operadoras de jogos e apostas e as entidades turfísticas deverão dispor de mecanismos e sistemas internos de controle que permitam ao jogador e ao apostador estabelecer ou definir:

I – limite diário de tempo de jogo ou aposta;

II – limite máximo de perda;

III – período de pausa; e

IV – autoexclusão.

Parágrafo único. A opção manifestada pelo jogador com base no disposto nesta Seção se dará em caráter irrevogável e irretratável, permanecendo íntegra e eficaz durante todo o período definido pelo jogador e apostador, independentemente de arrependimento posterior deste.

Art. 82. O limite diário de tempo de jogo ou aposta consistirá no intervalo de tempo em que, por sua decisão e opção, o jogador ou apostador poderá participar de um ou mais jogos e apostas, em um ou mais entidades operadoras ou entidades turfísticas.

§ 1º O lapso temporal poderá ser estabelecido por modalidade de jogo ou aposta ou para todo e qualquer, e terá duração máxima de 24 (vinte e quatro) horas.

§ 2º Findo o lapso temporal previsto neste artigo, o jogador ou apostador somente poderá voltar a participar de jogo ou efetuar aposta após o transcurso de 24 (vinte e quatro) horas.

Art. 83. O limite máximo de perda consistirá no valor máximo de apostas que sua decisão e opção, o jogador ou apostador será permitido a incorrer, em um ou mais entidades operadoras ou entidades turfísticas.

§ 1º O limite de que trata este artigo será estabelecido em base diária, podendo, a critério do jogador ou apostador, ser estabelecido também em base semanal ou mensal.

§ 2º Atingido o volume máximo de apostas previsto neste artigo, o jogador ou apostador somente poderá voltar a incorrer em novas perdas após o transcurso de 24 (vinte e quatro) horas.

Art. 84. O período de pausa consistirá no intervalo de tempo em que, por sua decisão e opção, o jogador ou apostador ficará impedido de participar de um ou mais jogos e apostas.

Parágrafo único. O período de pausa será sempre fixado em dias, sendo superior a um e igual ou inferior a 180 (cento e oitenta).

Art. 85. A autoexclusão consistirá no mecanismo pelo qual o jogador ou apostador ficará impedido de participar de um ou mais jogos e apostas, por período superior a 180 (cento e oitenta) dias.

Art. 86. São nulas de pleno direito as apostas efetuadas e ineficazes quaisquer obrigações ou promessas de obrigações assumidas pelos impedidos ao jogo e à aposta nos termos deste artigo.

Parágrafo único. Os prêmios pagos em decorrência de apostas feitas em desacordo com este artigo não serão objeto de repetição.

### Seção III – Da Prevenção ao Endividamento

Art. 87. É vedado à entidade operadora ou entidade turfística:

I – conceder, sob qualquer forma, adiantamento, antecipação, bonificação ou vantagem prévia, ainda que a mero título de promoção, divulgação ou propaganda, para a realização de jogo ou aposta;

II – firmar parceria, convênio, contrato ou qualquer outra forma de arranjo ou ajuste negocial com qualquer pessoa jurídica para permitir ou facilitar o acesso a crédito ou a operação de fomento mercantil por parte de jogador ou apostador; e

III – instalar ou permitir que se instale, em seu estabelecimento físico, qualquer agência, escritório ou representação de pessoa jurídica que conceda crédito ou realize operação de fomento mercantil a jogadores e apostadores; e

Art. 88. São nulos de pleno direito os negócios jurídicos sob qualquer forma manifestados ou instrumentalizados que tenham por fim ou possam configurar:

I – mútuo ou constituição de garantia prévia de dívida de jogo ou aposta; ou

II – promessa de alienação, cessão ou dação em pagamento de bens, direitos e valores para quitação de dívida de jogo ou aposta.

### CAPÍTULO VI – DAS OBRIGAÇÕES DECORRENTES DO JOGO E DA APOSTA

Art. 89. Somente obrigam a pagamento as dívidas de jogo e aposta assumidas pelos jogadores com entidades operadoras e entidades turfísticas regularmente licenciadas, nos termos desta Lei.

Art. 90. Prescrevem em 90 (noventa) dias os prêmios não reclamados por jogadores e apostadores.

Parágrafo único. A prescrição é interrompida por solicitação ou reclamação comprovadamente formulada pelo jogador ou apostador à entidade operadora ou entidades turfística, assim permanecendo até a resposta negativa correspondente, que deve ser transmitida por escrito, admitido o uso de mensagem de correio eletrônico para esse fim.

## TÍTULO V – DA PREVENÇÃO À LAVAGEM DE DINHEIRO E AO FINANCIAMENTO DO TERRORISMO

### CAPÍTULO I – DA POLÍTICA DE PREVENÇÃO

Art. 91. As entidades operadoras e as entidades turfísticas devem implementar e manter política formulada com base em princípios e diretrizes que busquem prevenir a sua utilização para as práticas de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo.

Parágrafo único. O órgão regulador e supervisor federal regulamentará o disposto neste Título.

Art. 92. A política de prevenção deverá ser documentada, aprovada pela diretoria da entidade operadora ou turfística, constantemente atualizada e compatível com os perfis de risco:

I – da própria entidade operadora ou turfística;

II – dos jogadores e apostadores;

III – da quantidade e do volume de recursos envolvidos nos jogos e apostas; e

IV – dos funcionários, parceiros e prestadores de serviços terceirizados da entidade operadora ou turfística.

Parágrafo único. A entidade operadora ou turfística deverá divulgar a política de que trata este artigo aos seus funcionários, parceiros e prestadores de serviços terceirizados, mediante linguagem clara e acessível, em nível de detalhamento compatível com as funções desempenhadas e com a sensibilidade das informações.

Art. 93. Além de outras previstas na regulamentação editada pelo órgão regulador e supervisor federal, a política de prevenção deverá conter diretrizes e regras sobre:

I – definição de responsabilidades para o cumprimento das obrigações de previstas neste Título e nos atos regulamentares editados pelo órgão regulador e supervisor federal;

II – procedimentos de avaliação e análise dos jogos e das apostas, bem como da utilização de novas tecnologias, com vistas à busca permanente da mitigação do risco de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo;

III – avaliação interna de risco, com o objetivo de identificar e mensurar o risco de utilização dos jogos e apostas na prática da lavagem de dinheiro e do financiamento do terrorismo;

IV – avaliação de efetividade da política, dos procedimentos e dos controles internos de que trata este Título;

V – seleção, contratação e capacitação de funcionários, parceiros e prestadores de serviços terceirizados; e

VI – procedimentos de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo.

## CAPÍTULO II – DOS PROCEDIMENTOS DE PREVENÇÃO E COMUNICAÇÃO

Art. 94. As entidades operadoras e entidades turfísticas devem implementar e manter procedimentos hábeis e eficazes para prevenir sua utilização para as práticas de lavagem de dinheiro e de financiamento do terrorismo.

Art. 95. Além de outros previstos na regulamentação editada pelo órgão regulador e supervisor federal, as entidades operadoras e entidades turfísticas deverão adotar procedimentos para:

I – coleta, verificação, validação e atualização de informações cadastrais para o conhecimento de jogadores e apostadores, bem como de seus funcionários, parceiros e prestadores de serviços terceirizados;

II – registro das operações com jogos e apostas;

III – identificação, monitoramento e análise de apostas, comportamentos e situações suspeitas; e

IV – comunicação de operações ao Conselho de Controle de Atividades Financeiras – Coaf.

Art. 96. Além de outras hipóteses previstas na regulamentação editada pelo órgão regulador e supervisor federal, as entidades operadoras e entidades turfísticas comunicarão ao Coaf as seguintes operações:

I – recebimento, isolado ou agregado em um dia, de valores de apostas iguais ou superior a R\$ 10.000,00 (dez mil reais); e

II – pagamento, isolado ou agregado em um dia, de valores de prêmios iguais ou superiores a R\$ 10.000,00 (dez mil reais).

Art. 97. Todo e qualquer pagamento ou recebimento de valores relacionados a jogo ou aposta que tenha como contraparte uma entidade operadora ou entidade turfística deve ser feito exclusivamente por meio de transferências de e para contas corrente, de poupança ou de pagamento mantida em instituição financeira ou instituição de pagamento autorizada a funcionar pelo Banco Central do Brasil.

Parágrafo único. É vedado às entidades operadoras e às entidades turfísticas, configurando infração grave:

I – receber os valores cobrados a título de ingressos, entradas ou apostas em espécie ou cheque;

II – pagar os valores de prêmios em espécie ou cheque;

III – manter ou operar máquina de jogo que permita a utilização de cédulas ou moedas para recebimento ou pagamento de valores de apostas ou prêmios;

IV – pagar ou receber valores por meio de instituição financeira ou de pagamento que não esteja autorizada a funcionar pelo Banco Central do Brasil;  
e

V – manter ou operar sítio eletrônico ou aplicação da rede mundial de computadores que não atenda ao disposto no inciso IV, do caput deste artigo.

### CAPÍTULO III – DA GOVERNANÇA DA POLÍTICA, DOS PROCEDIMENTOS E DOS CONTROLES INTERNOS

Art. 98. As entidades operadoras e entidades turfísticas devem implementar e manter estrutura interna de governança visando a assegurar o cumprimento da política, dos procedimentos e dos controles internos de prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo.

Art. 99. O Conselho de Administração ou, na sua ausência, a Diretoria Executiva da entidade operadora ou entidade turfística, deverá atribuir a um de seus diretores estatutários a função de um diretor responsável pelo cumprimento das obrigações relacionadas à prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo.

§ 1º O diretor de que trata este artigo será formalmente indicado ao órgão regulador e supervisor federal.

§ 2º A responsabilidade do diretor de que trata este artigo não afasta eventual responsabilidade dos controladores, dos demais administradores e da própria entidade operadora pelo descumprimento das normas prevenção à lavagem de dinheiro e ao financiamento do terrorismo.

## TÍTULO VI – DA SUPERVISÃO E DA FISCALIZAÇÃO

### CAPÍTULO I – DA COMPETÊNCIA

Art. 100. Este Título dispõe sobre infrações, penalidades, meios alternativos de resolução de controvérsias e sobre o processo administrativo sancionador a ser observado no âmbito da competência do órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas.

Art. 101. Estão sujeitos ao disposto nesta Seção e à competência do órgão regulador e supervisor de jogos e apostas as pessoas jurídicas e naturais previstas nos incisos II a VII, do art. 7º desta Lei, bem como aquelas que:

I – exerçam, sem a devida autorização, licença ou registro, atividade sujeita à competência do órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas;

II – atuem como administradores, membros da diretoria, do conselho de administração e de outros órgãos previstos no estatuto de pessoa jurídica sujeita à competência do órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas, nos termos desta Lei;

III – divulguem ou contribuam, direta ou indiretamente, para a divulgação de peça ou campanha de publicidade ou propaganda comercial de jogos e apostas ou de pessoa natural ou jurídica que os ofereça; e

IV – atuem como responsáveis técnicos pelos estabelecimentos físicos ou virtuais de jogos e apostas.

### CAPÍTULO III – DAS INFRAÇÕES E SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

Art. 102. É vedado às instituições integrantes do Sistema Financeiro Nacional e do Sistema de Pagamentos Brasileiro, bem como às pessoas jurídicas que atuem na intermediação, negociação ou custódia de criptoativos, dar curso a operações de pagamentos e transferências de valores a estabelecimentos físicos de pessoas jurídicas que não disponham da licença para operação e do registro de que trata esta Lei.

Parágrafo único. A infração ao disposto neste artigo sujeita as instituições às penalidades previstas na Lei nº 13.506, de 13 de novembro de 2017.

## TÍTULO V – DOS TRIBUTOS E DAS RECEITAS

### CAPÍTULO I – DA TAXA DE FISCALIZAÇÃO DE JOGOS E APOSTAS

Art. 103. Fica instituída a Taxa de Fiscalização de Jogos e Apostas – Tafija, cujo fato gerador é o exercício do poder de polícia legalmente atribuído ao órgão regulador e supervisor federal para a fiscalização das atividades de jogo e aposta previstas nesta Lei.

§ 1º São contribuintes da Tafija as entidades operadoras de jogos e apostas e as entidades turfísticas licenciadas, na forma desta Lei, à exploração da atividade nos seguintes valores trimestrais:

I – Casas de Bingo – R\$ 20.000,00 (vinte mil) por estabelecimento licenciado.

II – Turfe – R\$ 30.000,00 (trinta mil) por entidade turfística licenciada.

III – Cassinos – R\$ 600.000,00 (seiscentos mil) por estabelecimento licenciado.

IV - Jogo do Bicho – 20.000,00 (vinte mil) reais a cada entidade licenciada

§ 2º A Tafija será paga trimestralmente, em valores expressos em reais, pelos contribuintes previstos no §1º deste artigo, e seu recolhimento será feito até o dia 10 (dez) dos meses de janeiro, abril, julho e outubro de cada ano.

§ 3º Os valores previstos no Anexo desta Lei serão atualizados anualmente, pela Taxa Selic.

§ 4º Os valores devidos a título de Tafija que não forem pagos na forma e prazos determinados sofrerão acréscimos de acordo com a legislação aplicável aos débitos em atraso relativos a tributos e contribuições federais.

§ 5º Em caso de pagamento com atraso da Tafijs, incidirá multa de mora de 20% (vinte por cento) sobre o montante devido, que será reduzida a 10% (dez por cento) se o pagamento for efetuado até o último dia útil do mês subsequente ao do vencimento.

§ 6º A Tafijs será recolhida ao Tesouro Nacional, em conta vinculada ao órgão regulador e supervisor federal, por intermédio de estabelecimento bancário integrante da rede credenciada.

## CAPÍTULO II – DA CONTRIBUIÇÃO DE INTERVENÇÃO NO DOMÍNIO ECONÔMICO SOBRE JOGOS E APOSTAS

Art. 104. Fica instituída a Contribuição de Intervenção no Domínio Econômico incidente sobre a comercialização de jogos e apostas – Cide-Jogos sobre a receita bruta decorrente dos jogos previstos nesta Lei.

Parágrafo único. Para o efeito disciplinado no caput, é considerada receita bruta o correspondente à diferença entre o total das apostas efetuadas e o total dos prêmios pagos.

Art. 105. A alíquota da contribuição será de 17% (dezessete por cento) sobre a receita bruta auferida em decorrência da exploração de jogos.

§1º Para efeito dessa contribuição, é considerada receita bruta a diferença entre os valores apostados e os prêmios pagos.

§2º Não haverá incidência de quaisquer outras contribuições ou impostos sobre a exploração de jogos e apostas.

§3º O produto da arrecadação da Cide-Jogos será destinado, na forma da lei orçamentária, para:

I - 10% Embratur;

II - 10% financiamento de programas e ações na área do esporte;

III - 6% financiamento dos programas e ações compreendidos no âmbito da Política Nacional de Proteção aos jogadores e Apostadores;

IV - 6% financiamento de programas e ações de defesa e proteção animal;

V - 6% financiamento dos programas e ações de saúde relacionadas a ludopatia;

VI - 6% fundo nacional de segurança pública;

VII - 10% fundo nacional da cultura; e

VIII – 6% Fundo Nacional para a Criança e o Adolescente

Art. 106. A União destinará 20% (vinte por cento) ao Fundo de Participação dos Estados do produto da arrecadação da Cide-Jogos, cuja base de cálculo será integrada pelos juros e multas moratórias cobrados administrativa ou judicialmente.

Art. 107. A União destinará 20% (vinte por cento) ao Fundo de Participação dos Municípios do produto da arrecadação da Cide-Jogos, cuja base de cálculo será integrada pelos juros e multas moratórias cobrados administrativa ou judicialmente.

Art. 108. São contribuintes da Cide-Jogos as entidades operadoras de jogos e apostas e as entidades turfísticas licenciadas, na forma desta Lei, à exploração da atividade.

Art. 109. A Cide-Jogos tem como fato gerador a exploração dos jogos e apostas previstos nesta Lei e sua base de cálculo é a receita operacional bruta proveniente de tal exploração, com a dedução do valor recebido por jogadores e apostadores a título de prêmios.

Art. 110. O pagamento da Cide-Jogos será trimestral e efetuado até o último dia útil da primeira quinzena do mês subsequente ao encerramento do trimestre.

§ 1º Em caso de pagamento com atraso da Cide-Jogos, incidirá multa de mora de 20% (vinte por cento) sobre o montante devido, que será reduzida a 10% (dez por cento) se o pagamento for efetuado até o último dia útil do mês do encerramento do trimestre.

§ 2º Os valores devidos a título de Cide-Jogos que não forem pagos na forma e prazo determinados sofrerão acréscimos de acordo com a legislação aplicável aos débitos em atraso relativos a tributos federais.

Art. 111. O Poder Executivo poderá reduzir a alíquota da Cide-Jogos, bem assim restabelecê-la até o valor fixado no art.110.

## TÍTULO VII – DO IMPOSTO SOBRE PRÊMIOS

Art. 112. Os prêmios líquidos de valor igual ou superior a R\$ 10.000,00 (dez mil reais), corrigidos anualmente pela Selic, serão tributados da seguinte forma:

§ 1º Será retido pela empresa operadora de jogos e apostas o equivalente a 20% (vinte por cento) do valor a ser pago ao apostador, a título de imposto de renda sobre o prêmio líquido.

§ 2º É considerado prêmio líquido o resultado igual à diferença entre o valor do prêmio a ser pago e o valor das apostas feitas anteriormente, no período de 24 horas, pelo mesmo apostador, desde que o resultado seja positivo.

§ 3º Para aferição do prêmio líquido será utilizado o sistema de Auditoria de Controle – sistema “cashless” – referido no artigo 45 e seus parágrafos desta lei.

## TÍTULO VIII – DOS CRIMES CONTRA O JOGO E A APOSTA

Art. 113. Constituem crimes contra o jogo e a aposta, sem prejuízo do disposto no Código Penal e em leis especiais, as condutas tipificadas nos artigos seguintes.

Art. 114. Explorar qualquer espécie e forma de jogo, físico ou virtual, inclusive por meio de máquinas de jogo, sítio eletrônico ou aplicações na internet, sem o atendimento dos requisitos desta Lei:

Pena – reclusão, de quatro a sete anos, e multa.

§ 1º Incorre na mesma pena quem guarda, vende ou expõe à venda, introduz ou tenta introduzir em circulação qualquer espécie de jogo ou aposta sem a autorização do poder público.

§ 2º Aplica-se a pena em dobro se a prática do crime previsto neste artigo envolver a contratação, arregimentação ou qualquer forma de utilização de pessoa menor de dezoito anos.

§ 3º A pena é aumentada de um terço se o crime for cometido contra menor de dezoito anos, idoso ou ludopata registrado em cadastro oficial de controle.

Art. 115. Fraudar, adulterar, escamotear ou direcionar resultado de jogo ou aposta, por qualquer meio ou forma, ou pagar seu prêmio em desacordo com a lei:

Pena – reclusão, de quatro a sete anos, e multa.

Parágrafo único. A pena é agravada até o dobro se o crime previsto neste artigo for cometido:

I – mediante indução, instigação, determinação, cooptação ou concurso de alguém não-punível em virtude de condição ou qualidade pessoal.

II – contra menor de dezoito anos, idoso ou ludopata registrado em cadastro oficial de controle.

Art. 116. Permitir que menor de dezoito anos:

I – participe, por qualquer meio ou forma, de jogo ou aposta, por qualquer meio ou forma, ainda que eletrônica;

II – ingresse em recinto destinado à prática de jogo ou aposta;

Pena – detenção, de seis meses a dois anos, e multa.

Art. 117. Permitir ou autorizar, sob qualquer forma, transações financeiras por meio de cartão de crédito, empréstimo ou outra espécie de

financiamento com empresas ou sítios eletrônicos estrangeiros na rede mundial de computadores que explorem a atividade de jogos:

Pena – reclusão, de quatro a sete anos.

Art. 118. Obstar ou dificultar a ação fiscalizadora do Poder Público em matéria de jogos e apostas.

Pena - reclusão de um a três anos, e multa.

Art. 119. Quem, de qualquer forma, concorrer para os crimes previstos nessa Lei, incide nas penas a esses cominadas na medida de sua culpabilidade.

## TÍTULO XI – DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 120. As entidades turfísticas que, na data de publicação desta Lei, se encontravam regularmente constituídas e em atividade na exploração de apostas em corridas de cavalos terão prazo de um ano para requerer ao órgão regulador e supervisor federal a licença e os registros necessários para a exploração de jogos e apostas.

Art. 121. Os arts. 6º, 7º e 8º da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984, passam a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 6º A realização de corridas de cavalo é permitida no País com a finalidade de suprir os recursos necessários à coordenação e fiscalização da equideocultura nacional, através da Comissão Coordenadora da Criação do Cavalo Nacional – CCCCN.” (NR)

“Art. 7º A exploração de apostas sobre o resultado de corridas de cavalos depende da prévia edição de atos de consentimento pelo órgão regulador e supervisor federal de jogos e apostas, conforme disposto na legislação especial aplicável aos jogos e apostas.” (NR)

“Art. 8º As apostas turfísticas observarão o disposto na legislação especial aplicável aos jogos e apostas.” (NR)

Art. 122. Ficam revogados:

I – o Decreto-Lei nº 9.215, de 30 de abril de 1946;

II – os arts. 50 e 58, do Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941 (Lei das Contravenções Penais);

III – o parágrafo único do art. 7º e o art. 9º da Lei nº 7.291, de 19 de dezembro de 1984;

IV – o capítulo XVII, do Título V, do Livro I, da Parte Especial da Lei nº 10.406, de 19 de janeiro de 2002 (Código Civil);

Art. 123. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação oficial.