



CÂMARA MUNICIPAL DE DEODÁPOLIS

Estado de Mato Grosso do Sul

GABINETE DO VEREADOR FLÁVIO HENRIQUE

**PROJETO DE LEI MUNICIPAL DE INICIATIVA DO PODER LEGISLATIVO
Nº 027, DE 14 DE OUTUBRO DE 2024.**

*“INSTITUI O PROGRAMA DE COMBATE AO
VÍCIO EM APOSTAS E JOGOS DE AZAR
(LUDOPATIA), NO ÂMBITO DO MUNICÍPIO
DE DEODÁPOLIS”.*

O vereador **FLÁVIO HENRIQUE PATRÍCIO BARRETO**, da Câmara Municipal de Deodápolis/MS, no uso de suas atribuições que lhes conferem a Lei Orgânica do Município de Deodápolis, e Regimento Interno da Câmara, apresenta o seguinte Projeto de Lei:

Art. 1º. Fica instituído, no âmbito do município de Deodápolis, o Programa de Combate ao Vício em Apostas e Jogos de Azar.

Art. 2º. São objetivos do Programa de Combate ao Vício em Apostas e Jogos de Azar:

- I – Promover a conscientização da sociedade sobre os riscos da ludopatia (vício em jogos de azar), especialmente em crianças e adolescentes;
- II – Combater práticas abusivas que incentivem o vício de que trata esta Lei;
- III – Auxiliar pessoas que sofrem com a ludopatia e seus familiares;
- IV – Incentivar campanhas educativas e preventivas sobre os malefícios dos jogos de azar e o desenvolvimento da ludopatia, especialmente entre crianças e adolescentes, com foco especial nas plataformas digitais de apostas;
- V – Mobilizar escolas, pais, responsáveis e a sociedade civil para a discussão e desenvolvimento de ações de prevenção ao vício em jogos de azar e à ludopatia entre crianças e adolescentes;



CÂMARA MUNICIPAL DE DEODÓPOLIS

Estado de Mato Grosso do Sul

GABINETE DO VEREADOR FLÁVIO HENRIQUE

VI – Conscientizar as famílias, e a população de forma geral acerca da ludopatia e dos cuidados relativos à prática de apostas esportivas, de quota fixa, físicas ou virtuais, dentre outras;

VII – Fomentar o debate no âmbito do poder público sobre a implementação de políticas de proteção, fiscalização e combate à ludopatia, com ênfase entre crianças e adolescentes, garantindo a aplicação das normas previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA);

VIII – Apoiar o desenvolvimento de ações públicas de atendimento psicológico e, ainda, orientação para crianças e adolescentes que apresentem sinais de dependência ou compulsão por jogos de azar, especialmente no ambiente digital;

IX – Incentivar a criação de parcerias entre instituições de saúde, educacionais e de assistência social, públicas ou privadas, para a promoção de medidas preventivas e de tratamento contra a ludopatia.

Art. 3º. O Poder Executivo implementará o Cadastro Municipal de Combate ao Vício em Apostas e Jogos de Azar, com objetivo principal de inibir a campanha e divulgação ostensivas das casas de aposta às pessoas declaradamente vulneráveis.

Art. 4º. Será criada a Semana de Combate ao Vício em Apostas e Jogos de Azar, com realização de campanhas de conscientização nos meios de comunicação, além de palestras, debates e outras atividades em escolas e espaços públicos, com o objetivo de informar sobre os riscos dos jogos de azar e da ludopatia, especialmente para crianças e adolescentes.

Parágrafo único. A semana a que se refere o *caput* objetiva promover campanhas de conscientização da população sobre o vício em apostas e jogos de azar, bem como combater a ludopatia.

Art. 5º. As escolas públicas e particulares, o PROCON e demais instituições e organizações públicas poderão, ainda, desenvolver atividades, como palestras, ações de orientação em locais de grande circulação de pessoas, entre outras atividades voltadas para desestimular as pessoas a apostarem e participarem de jogos de azar, como forma de prevenção e combate ao vício.

Endereço: Rua Jonas Ferreira de Araújo, 738, centro, CEP 79790-000. C. P nº 04.

E-mail: protocolo@camaradeodapolis.ms.gov.br



CÂMARA MUNICIPAL DE DEODÁPOLIS
Estado de Mato Grosso do Sul

GABINETE DO VEREADOR FLÁVIO HENRIQUE

Art. 6º. Ato do Poder Executivo regulamentará a presente lei no que couber.

Art. 7º. As despesas decorrentes da execução desta lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas, se necessário.

Art. 8º. Esta lei entrará em vigor na data de sua publicação.

FLÁVIO HENRIQUE PATRÍCIO BARRETO

Vereador

Câmara Municipal de Deodópolis/MS

Assinado Digitalmente



CÂMARA MUNICIPAL DE DEODÁPOLIS *Estado de Mato Grosso do Sul*

GABINETE DO VEREADOR FLÁVIO HENRIQUE

JUSTIFICATIVA

A presente proposição tem por escopo prevenir e combater o vício em apostas e jogos de azar.

O governo Federal corre atrás do prejuízo, depois de fazer vista grossa à jogatina digital, na expectativa de aumentar a arrecadação de impostos. Agora, pretende coibir o mau uso das apostas, por meio da limitação das formas de pagamento e da regulamentação da publicidade das empresas. *“Vamos acompanhar CPF por CPF a evolução da aposta e do prêmio para evitar duas coisas: quem aposta muito e ganha pouco está com dependência psicológica do jogo e, quem aposta pouco e ganha muito, está, geralmente, lavando dinheiro”*.

Em cinco anos, segundo o Instituto Locomotiva, especializado em pesquisas de consumo, o número de brasileiros que apostaram nas *bets* chegou a 52 milhões, sendo 48% de novos jogadores neste ano. Homens são 53%, e 47%, mulheres. Quatro, de cada 10, têm entre 18 e 29 anos, 41% de 30 a 49 anos, e 19% têm 50 anos ou mais. Oito, de cada 10, são das classes C, D ou E, e dois, de cada 10, são da classe A ou da B. Sete, de cada 10 apostadores, costumam jogar, pelo menos uma vez ao mês. Dos que já ganharam a aposta, 60% usaram ao menos parte do valor do prêmio para tentar uma nova jogada.

No último ano, com a perspectiva de regulação, grandes sites internacionais chegaram ao país com gastos vultuosos em propaganda, em parceria com empresas brasileiras, inclusive com patrocínio em praticamente todos os clubes de futebol de elite brasileiros, além dos principais campeonatos. O impacto no consumo das famílias foi imediato. Segundo nota do Banco Central (BC), os beneficiários do Bolsa Família gastaram R\$ 3 bilhões em *bets* via Pix em agosto. Cerca de 5 milhões de beneficiários, de um total aproximado de 20 milhões, fizeram apostas por essa via de pagamento instantâneo. O gasto médio foi de R\$ 100 (cem reais). Dos 5 milhões de apostadores, 70% são chefes de família e enviaram R\$ 2 bilhões às *bets* (67% do total de R\$ 3 bilhões). O relatório inclui tanto as apostas em eventos esportivos como jogos em cassinos virtuais.

A epidemia das *bets* também virou um caso de polícia. Operações policiais envolvendo empresas que atuam no mercado de apostas de forma criminosa



CÂMARA MUNICIPAL DE DEODÁPOLIS

Estado de Mato Grosso do Sul

GABINETE DO VEREADOR FLÁVIO HENRIQUE

lançaram um facho de luz sobre a gravidade do problema. De janeiro a julho deste ano, 25 milhões de pessoas passaram a fazer apostas esportivas em plataformas eletrônicas, uma média de 3,5 milhões por mês. Em 11 meses, contagiou mais gente do que a pandemia da COVID-19. Celulares, o apelo publicitário do futebol e a dinâmica do jogo são os grandes atrativos dessas plataformas.

Entretanto, 86% das pessoas que apostam têm dívidas, e 64% estão negativadas na Serasa. Seis, de cada 10, admitem que a prática afeta o estado emocional e causa sentimentos negativos, como ansiedade (41%), estresse (17%) e culpa (9%). E mais: 45% admitem que as apostas “causaram prejuízos financeiros”, 37% usaram “dinheiro destinado a outras coisas importantes para apostar on-line”, e 30% afirmaram ter “prejuízos nas relações pessoais”. O impacto do endividamento de apostadores com o cartão de crédito para pagar apostas, a suspeita publicidade milionária com artistas e influenciadores digitais, e patrocínio de *bets* numa escala sem precedentes são realmente muito preocupantes.

Tanto é, que o Ministério Público junto ao Tribunal de Contas da União (TCU) enviou uma representação pedindo a suspensão do pagamento de benefícios sociais para quem apostar em jogos de azar — incluindo as *bets* — daqui para frente.

Dito tudo isso, se revela necessário educar as pessoas para o consumo consciente de produtos e serviços digitais e se antecipar e estancar o marketing de influência nefasto, impedir que pessoas sejam influenciadas de maneira negativa, diminuindo o poder de disseminação das apostas e jogos de azar, especialmente entre crianças e adolescentes.

O maior exemplo desse mal nefasto é o famoso "Jogo do Tigrinho", o qual já viciou e destruiu famílias inteiras, atraiu golpistas e tornou-se alvo da polícia, que está empreendendo inúmeras operações contra os grupos criminosos e contra influenciadores que emprestam seu nome e prestígio para propagar a jogatina desenfreada.

A ludopatia é reconhecida como um problema de saúde pública que, em crianças e adolescentes, possui o condão de afetar gravemente seu desenvolvimento. Além disso, como já exposto, o vício em jogos de azar pode impactar negativamente as



CÂMARA MUNICIPAL DE DEODÁPOLIS *Estado de Mato Grosso do Sul*

GABINETE DO VEREADOR FLÁVIO HENRIQUE

famílias, levando ao endividamento, a problemas de saúde mental, bem como diversos problemas de ordem social. Logo, necessário orientação e esclarecimento à população.

Em diversas partes do país já tramitam proposições legislativas versando acerca do assunto, inclusive na ALMS (PL 221/2024, de autoria da Dep. Lia Nogueira).

No aspecto formal, o projeto encontra respaldo no artigo 30, I, da Constituição Federal, segundo o qual compete ao Município legislar sobre assunto de interesse local, não havendo iniciativa reservada para a matéria. Há que se destacar, ademais, que não decorre nenhuma inconstitucionalidade do fato de o projeto de lei dispor, em seu objeto, sobre a instituição de uma política pública visando coibir e conscientizar acerca da ludopatia.

Isso porque, o Supremo Tribunal Federal pacificou o entendimento de que no tocante à reserva de iniciativa referente à organização administrativa, a reserva de lei de iniciativa do Chefe do Poder Executivo, prevista no art. 61, § 1º, II, b, da Constituição, somente se aplica aos Territórios federais (ADI 2.447, Rel. Min. Joaquim Barbosa, Tribunal Pleno, DJe 4.12.2009).

No mesmo sentido, a jurisprudência atual do E. Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo:

Ação direta de inconstitucionalidade. Lei municipal de origem parlamentar que institui o Programa de Sustentabilidade Ambiental na Rede Municipal de Ensino de Conchal. Inconstitucionalidade parcial, apenas no tocante ao artigo 3º da referida norma, que efetivamente dispõe sobre matéria de organização administrativa, em ofensa aos artigos 5º e 47, incisos II e XIV, ambos da Constituição Estadual. Não ocorrência de ofensa à regra da separação dos poderes, todavia, no tocante aos demais dispositivos. Precedentes deste Órgão Especial e do Supremo Tribunal Federal. Inexistência de vício de iniciativa: o rol de iniciativas legislativas reservadas ao chefe do Poder Executivo é matéria taxativamente disposta na Constituição Estadual. Precedentes do STF. Ausência, por fim, de ofensa à regra contida no artigo 25 da Constituição do Estado. A genérica previsão orçamentária não implica a existência de vício de constitucionalidade, mas, apenas, a inexecutabilidade da lei no exercício orçamentário em que aprovada. Precedentes do STF. Ação julgada parcialmente procedente. (Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo, Órgão Especial, ADI nº 2056692- 29.2016.8.26.0000, Rel. Des. Márcio Bartoli, j. 3 de agosto de 2016)



CÂMARA MUNICIPAL DE DEODÁPOLIS
Estado de Mato Grosso do Sul

GABINETE DO VEREADOR FLÁVIO HENRIQUE

Por todo exposto, solicito apoio dos Nobres Pares para apreciação e aprovação do projeto de lei em apresentação, pois estarão ajudando a zelar pela saúde e bem-estar da nossa população.

Câmara Municipal de Deodápolis-MS, 14 de outubro de 2024.

FLÁVIO HENRIQUE PATRÍCIO BARRETO

Vereador

Assinado Digitalmente

Câmara Municipal de Deodápolis/MS