ESTADO DE RONDÔNIA
PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE PORTO VELHO
GABINETE VEREADORA SOFIA ANDRADE

VEREADORA SOFIA ANDRADE

PROJETO DE LEI N°____/2025

CÂMARA MUNICIPAL DE PORTO VELHO

PROTOCOLO
Gerência das Comissões
Projeto de Lei Ordinária n°4785/2025

DATA: 05/05/2025

HORA:10h:48min

Institui a Política de Combate à Ludopatia âmbito do Município de Porto Velho-RO e dá outras providências.

O **PREFEITO DO MUNICÍPIO DE PORTO VELHO**, no uso de suas atribuições legais, conforme disposto no inciso IV do artigo 87 da Lei Orgânica do Município de Porto Velho-RO.

Faço saber que a **CÂMARA MUNICIPAL DE PORTO VELHO**, aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1° Fica instituída no âmbito do município de Porto Velho-RO, a Política de Combate à Ludopatia.

Parágrafo único. Para efeito deste artigo considera-se ludopatia a dependência ocasionada por vícios em apostas esportivas ou cassinos *onlines*.

Art. 2° São diretrizes da política de que trata esta Lei:

I - a dignidade humana;

II - a liberdade e autodeterminação;

III - o direito universal à saúde física e mental;

IV - estudo e apoio das pessoas com transtornos mentais; e

V - a proteção à saúde mental de crianças e adolescentes.

Art. 3° São objetivos desta Lei:

I - prevenir e combater o vício em apostas e jogos de azar, especialmente em crianças e adolescentes;

II - 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;

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

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

IV - 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;

V - combater práticas abusivas que incentivem o vício de que trata esta Lei;

VI - prevenir o endividamento e o comprometimento financeiro de pessoas e famílias em decorrência de apostas esportivas;

VII - reduzir os danos de pessoas que já estejam com a situação financeira comprometida em decorrência de apostas esportivas e cassinos *onlines*;

VIII - auxiliar pessoas que sofrem com a ludopatia e seus familiares;

IX - apoiar técnica e financeiramente entidades e ações voluntárias que trabalham socialmente o tema e a recuperação das pessoas que se autodeclarem psicologicamente dependentes em apostas. e

X - 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. 3° Fica instituído o Dia Municipal de Combate à ludopatia, a ser celebrado, anualmente, no dia 04 de Setembro.

§ 1° Parágrafo único. A celebração do Dia Municipal de Combate à ludopatia tem por objetivo promover a conscientização da população por meio de campanhas informativas, palestras, debates e demais atividades educativas sobre os riscos da ludopatia.

§ 2° A data poderá ser comemorada em parceria com órgãos governamentais, instituições educacionais, de saúde e de assistência social, bem como contar com o apoio de entidades não governamentais e do setor privado, visando ampliar o alcance das ações preventivas e de enfrentamento ao problema.

Art. 4° O Poder Executivo regulamentará a presente Lei, no que couber.

Art. 5° As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 6° Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões, 25 de abril de 2025.

SOFIA ANDRADE DE AGUIAR GOMES
VEREADORA – PL

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

JUSTIFICATIVA

Nobres Pares,

O presente Projeto de Lei visa instituir a Política Municipal de Combate à Ludopatia em Porto Velho, um problema que vem se agravando com a crescente popularização das apostas esportivas e jogos de azar, especialmente entre crianças, adolescentes e pessoas vulneráveis.

A ludopatia, reconhecida como um transtorno psiquiátrico pela Organização Mundial da Saúde (OMS) desde 1980 e tem o CID-11 Transtorno de Jogo[1] (6C50), afeta diretamente a saúde mental dos indivíduos, podendo levar a impactos severos na vida social, profissional e financeira dos afetados e de suas famílias.

A ludopatia, ou Transtorno de Jogo, é um padrão persistente de comportamento de jogo em um indivíduo que perdeu o controle e continua a apostar apesar das consequências negativas.

Para comprovar que o indivíduo evoluiu da dependência, é necessário avaliar uma combinação de fatores psicológicos, biológicos e sociais. **De acordo com o DSM-TR5[2], ele deve apresentar ao menos quatro dos critérios descritos a seguir em um período de 12 meses:**

1. Necessidade **Preocupação com jogos de azar:** O indivíduo demonstra uma preocupação crescente com jogos de azar, pensando constantemente em experiências passadas de jogos de azar, planejando futuras aventuras de jogos de azar ou criando estratégias para obter dinheiro para jogos de azar.

2. **Necessidade de apostar com quantias crescentes de dinheiro:** A pessoa precisa apostar com quantias maiores de dinheiro ou fazer apostas mais frequentes para atingir a excitação ou “adrenalina” desejada associada ao jogo. Este critério indica tolerância, em que o indivíduo requer um envolvimento mais significativo no jogo para atingir o efeito desejado.

3. **Tentativas frustradas de parar ou controlar o jogo:** O indivíduo faz repetidas tentativas frustradas de controlar, reduzir ou parar de jogar. Ele pode ter sentido um forte desejo de parar de jogar, mas não consegue.

4. **Inquietação ou irritabilidade ao tentar parar de jogar:** A pessoa sente inquietação ou irritabilidade ao tentar reduzir ou parar de jogar. Este critério destaca os sintomas de abstinência associados à interrupção ou redução do comportamento de jogo.

5. **O jogo como fuga de problemas ou de estados de ânimo negativos:** O indivíduo frequentemente usa o jogo para escapar de problemas ou emoções negativas, buscando alívio ou distração por meio do jogo. Este critério

[1] https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/pt#1041487064
[2] https://www.gatewayfoundation.org/blog/dsm-5-gambling/

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

sugere que o jogo se torna um mecanismo de enfrentamento para o sofrimento emocional.

6. **Perseguição de perdas:** A pessoa frequentemente se envolve em "perseguição de perdas", tentando recuperar perdas anteriores em jogos de azar, continuando a jogar. Esse comportamento frequentemente leva a dificuldades financeiras, exacerbadas pelo aumento das apostas ou por riscos maiores para recuperar perdas.

7. **Mentir para ocultar a extensão do seu envolvimento com jogos de azar:** o indivíduo frequentemente mente para familiares, amigos ou terapeutas para ocultar a extensão de suas atividades de jogo.

8. **Colocar em risco ou perder oportunidades importantes:** a pessoa continua a jogar apesar de sofrer consequências negativas em seus relacionamentos, trabalho, educação ou outras áreas significativas da vida. Este critério enfatiza o impacto do jogo nos aspectos interpessoais e funcionais da vida do indivíduo.

9. **Depender de terceiros para resgate financeiro:** O indivíduo depende de terceiros para oferecer assistência financeira a fim de aliviar situações desesperadoras causadas por perdas no jogo. Este critério reflete a crescente dependência do indivíduo de apoio externo devido às consequências financeiras de seu comportamento no jogo.

10. **Cometer atos ilícitos:** A pessoa passa a cometer atos ilícitos como falsificação, roubo, fraude ou apropriação indébita para financiar seu jogo.

POR QUE AS APOSTAS VICIAM?

A **ludopatia** é desencadeada pelo desafio que provoca excitação, o que pode levar à dependência, assim como qualquer substância estimulante que atue no sistema nervoso central.

"*Os jogos são projetados com eventos de "quase-ganho" e recompensas imprevisíveis, criando uma sensação de "quase vencer" que mantém o jogador envolvido", explica a especialista.*

Ainda, a ativação do sistema de recompensa do cérebro libera dopamina, o neurotransmissor associado ao prazer, o que reforça o desejo de continuar apostando.

"À medida que alguém joga mais e mais, seu cérebro desenvolve uma tolerância à dopamina liberada pelo jogo. Com o tempo, apostar a mesma quantia de antes não produz o mesmo efeito, e o indivíduo passa a assumir riscos cada vez maiores", explica Dra. Nicole.[3]

Estudos indicam que o fácil acesso a plataformas de apostas *online* tem aumentado significativamente o número de pessoas com comportamentos compulsivos relacionados a jogos de

[3] https://hcxfmusp.org.br/portal/online/ludopatia-conheca-a-patologia-que-cresce-no-brasi/

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

azar. Esse cenário exige uma atuação do poder público para estabelecer diretrizes de prevenção, conscientização e apoio aos indivíduos que sofrem com essa condição.

A crescente popularização das apostas online no Brasil tem resultado em diversos casos de perdas financeiras significativas, evidenciando a gravidade da ludopatia. Um exemplo notório é o de **uma estudante de Direito da Unidade Central de Educação FAEM (UCEFF) de Chapecó/SC que, como presidente da comissão de formatura, utilizou aproximadamente R$ 77[4] mil arrecadados para a festa em apostas no "Jogo do Tigrinho",** perdendo todo o montante e comprometendo o evento planejado por seus colegas.

Outro caso comovente e com grande repercussão nacional foi o **Ângela da Paz[5], de 39 anos, que tinha vício em jogos de cassino online e estava individada. Ângela Maria Camilo da Paz tirou a própria vida em Missão Velha (CE), em 12 de dezembro de 2023**. Ela havia perdido uma quantia significativa de dinheiro pelo vício em jogos, como Crash, conhecido como "jogo do aviãozinho", e *Fortune Double*, todos da empresa *Blaze*.

Segundo a sua irmã Jéssica Lobo, Ângela contraiu uma dívida de mais de **R$ 500 mil em empréstimos e cartões de crédito, mas o valor pode ser ainda maior.** Ângela também tinha feito **empréstimos com familiares e amigos. A família só soube do vício em jogos após a morte da mulher.**

Dentre os casos, podemos citar ainda o caso da **cozinheira Patrícia[6] que perdeu mais de R$ 80 mil em dois meses, jogando em cassinos online.** A autônoma relatou que "*acordava de madrugada para jogar. Ganhava, mas rapidamente a ganância a dominava e não parava até perder tudo.".*

Além desse caso, relatos de indivíduos que enfrentaram perdas substanciais devido ao vício em apostas online são cada vez mais comuns. Um estudo macroeconômico realizado pelo banco Itaú[7] projetou um gasto anual de R$ 23,9 bilhões com jogos e apostas online no país, indicando a magnitude do problema.

A Política Municipal de Combate à Ludopatia tem como propósito promover ações educativas e preventivas, conscientizando a população sobre os riscos do vício em jogos de azar e suas consequências. Além disso, busca-se estimular a criação de parcerias entre órgãos públicos e privados para garantir o suporte psicológico, social e financeiro às vítimas da ludopatia e seus familiares.

Outro ponto fundamental é a instituição do Dia Municipal de Combate ao Vício em Apostas e Jogos de Azar, no dia 04 de setembro, que proporcionará um espaço para ampliação do debate e implementação de campanhas informativas e educativas, promovendo a conscientização da sociedade sobre a gravidade do problema.

[4] https://www.migalhas.com.br/quentes/425483/aluna-de-direito-gasta-r-77-mil-de-formatura-no-jogo-do-tigrinho?
[5] https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2024/04/12/morto-jogo-aviaozinho.htm
[6] http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2024/06/08/cozinheira-perde-r-80-mil-em-dois-meses-relatos-de-quem-perdeu-tudo-com-cassinos-online.ghtml
[7] https://www.cnnbrasil.com.br/blogs/pedro-duran/economia/macroeconomia/brasileiros-perdem-r-24-bilhoes-em-apostas-online-por-ano-projeta-itau/

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

É pertinente destacar que a regulamentação das apostas esportivas de quota fixa (*bets*), sancionada pela Lei nº 13.756/2018 e posteriormente detalhada pelo Marco Regulatório das Apostas Lei Federal n° 14.790, de 29 de dezembro de 2023[8], estabeleceu diretrizes para o setor, permitindo sua operação no Brasil sob fiscalização do poder público.

No entanto, cassinos físicos e outras modalidades de jogos de azar continuam proibidos pela legislação nacional, conforme o artigo 50 do Decreto-Lei nº 3.688/1941[9] (Lei das Contravenções Penais). Vejamos:

> **Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessivel ao público**, **mediante o pagamento de entrada ou sem ele:** (Vide Decreto-Lei nº 4.866, de 23.10.1942) (Vide Decreto-Lei 9.215, de 30.4.1946)
>
> Pena – prisão simples, de três meses a um ano, e multa, de dois a quinze contos de réis, estendendo-se os efeitos da condenação à perda dos moveis e objetos de decoração do local.
> § 1º A pena é aumentada de um terço, se existe entre os empregados ou participa do jogo pessoa menor de dezoito anos.
>
> § 2º Incorre na pena de multa, de duzentos mil réis a dois contos de réis, quem é encontrado a participar do jogo, como ponteiro ou apostador.
>
> **§ 2º Incorre na pena de multa, de R$ 2.000,00 (dois mil reais) a R$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, ainda que pela internet ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador**. (Redação dada pela Lei nº 13.155, de 2015)
>
> **§ 3º Consideram-se, jogos de azar:**
>
> **a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte**;
>
> b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
> c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.
>
> § 4º Equiparam-se, para os efeitos penais, a lugar acessível ao público:
>
> a) a casa particular em que se realizam jogos de azar, quando deles habitualmente participam pessoas que não sejam da família de quem a ocupa;
>
> b) o hotel ou casa de habitação coletiva, a cujos hóspedes e moradores se proporciona jogo de azar;
>
> c) a sede ou dependência de sociedade ou associação, em que se realiza jogo de azar;
>
> d) o estabelecimento destinado à exploração de jogo de azar, ainda que se dissimule esse destino.

Essa distinção demonstra que, embora o setor de apostas tenha sido parcialmente regulamentado, ainda há lacunas na proteção da população contra os riscos da ludopatia, exigindo políticas públicas efetivas de conscientização e apoio aos afetados.

[8] https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm
[9] https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

Em relação aos aspectos jurídico-constitucionais, a Constituição Federal de 1988[10], em seu artigo 23, inciso V, assegura competência comum à União, aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios para legislar sobre diversas matérias, incluindo cuidar da saúde. Veja-se o dispositivo:

> **Art. 23. É competência comum** da União, dos Estados, do Distrito Federal e **dos Municípios:**
>
> [...]
>
> **II - cuidar da saúde e assistência pública,** da proteção e garantia das pessoas portadoras de deficiência**;**

No mesmo sentido, a Constituição Federal, em seu artigo 30, inciso I, estabelece que cabe aos Municípios legislar sobre assuntos de interesse local e suplementar a legislação federal e estadual no que couber conforme o seu inciso II. Observem-se:

> **Art. 30. Compete aos Municípios:**
>
> **I - legislar sobre assuntos de interesse local;**
>
> **II - suplementar a legislação federal e a estadual no que couber**;
>
> [...]

Ademais, é importante destacar o artigo 47 da Lei Orgânica Municipal[11], que estabelece as atribuições da Câmara Municipal, com a sanção do Prefeito e dentre essas atribuições, encontra-se a competência para legislar sobre matérias atribuídas, explícita ou implicitamente, ao Município. Confira-se:

> Art. 47 - **Compete á Câmara Municipal, com a sanção do Prefeito, legislar sobre todas as matérias atribuídas, implícita ou explicitamente, ao Município**, especialmente sobre:
>
> [...]

Além disso, o artigo 61 da mesma Lei Orgânica trata do processo legislativo, que inclui a elaboração de leis ordinárias. Observe-se o dispositivo:

> Art. 61 - O processo legislativo compreende a elaboração de:
>
> **III – Leis ordinárias;**

Por fim, o artigo 118 da Resolução n° 254[12], que regulamenta o Regimento Interno da Câmara Municipal de Porto Velho, define as proposições que podem ser apresentadas pelos parlamentares. Essas proposições são essenciais para a atuação legislativa, e uma das mais relevantes é o Projeto de Lei. Veja-se:

> **Art. 118 - As proposições consistirão em:**

[10] https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm
[11] https://www.portovelho.ro.leg.br/leis/lei-organica-municipal/leiorganicadeportovelho.pdf/view
[12]https://sapl.portovelho.ro.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/1991/4966/regimento_interno_camara_municipal_de_porto_velho_-_atualizado_11062024.pdf

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

[...]

V - Projeto de Lei;

O artigo 135, junto com seu § 1°, do Regimento Interno da Câmara Municipal de Porto Velho-RO, também garante que os vereadores tenham a iniciativa de propor Projetos de Lei, refletindo a participação ativa e fundamental da Câmara Municipal na criação de normas que atendam aos anseios da população.

O dispositivo seguinte detalha as formas de proposição, estabelecendo um mecanismo claro para a atuação legislativa, que pode ser de competência do vereador, do Prefeito ou até mesmo da iniciativa popular. Veja-se o § 1°:

> Art. 135 - **O Projeto de Lei** é a proposição que tem por fim regular toda a **matéria legislativa, sujeita à sanção do Prefeito.**
>
> § 1º - **A iniciativa dos Projetos de Lei será:**
>
> **I - do Vereador;**

Inconste que esse dispositivo reforça o papel essencial da Câmara Municipal de Porto Velho como um elo direto entre os cidadãos e o poder público, permitindo que os vereadores exerçam sua função legislativa de maneira proativa.

Ao assegurando que a proposição de Projetos de Leis seja uma prerrogativa do Vereador e, o Regimento Interno assegura a representatividade e o acesso da população às suas necessidades e demandas, viabilizando que temas de interesse coletivo sejam discutidos e regulamentados pela própria Casa legislativa, o que também contribui para a democratização do processo legislativo, tornando-o mais inclusivo e alinhado aos desafios locais.

Quanto à tecnicidade, o Projeto de Lei ora apresentado obedece integralmente aos critérios parametrizados nas seguintes legislações:

1. **Lei Complementar Federal nº 95[13], de 26 de fevereiro de 1998** – "Dispõe sobre a elaboração, a redação, a alteração e a consolidação das leis, conforme determina o parágrafo único do art. 59 da Constituição Federal, estabelecendo normas para a consolidação dos atos normativos que menciona.";

2. **Lei Complementar Estadual nº 236[14], de 20 de dezembro de 2000** – "Regula a elaboração, redação, alteração e consolidação das leis, conforme o parágrafo único do artigo 37 da Constituição Estadual, estabelecendo diretrizes para a consolidação dos atos normativos estaduais.";

3. **Lei Complementar Municipal nº 29[15], de 14 de setembro de 1994** – "Dispõe sobre a elaboração, alteração e consolidação de leis municipais, alinhando-se com os parâmetros técnicos exigidos pela legislação municipal.".

[13] https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp95.htm
[14] https://sapl.al.ro.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2000/369/369_texto_integral.pdf
[15] https://sapl.portovelho.ro.leg.br/ta/1532/text?

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

Portanto, o Projeto de Lei em questão segue rigorosamente as normas estabelecidas por essas três legislações, garantindo a conformidade técnica e a qualidade normativa do texto apresentado.

Diante da relevância da matéria e do impacto social que a ludopatia pode causar, faz-se necessária a aprovação desta Lei para a proteção da população de Porto Velho, garantindo um ambiente mais saudável e seguro para todos.

Por derradeiro, diante de todos os motivos e fundamentos trazidos nesta justificativa, solicito o apoio dos Nobres Pares para aprovação deste Projeto de Lei.

SOFIA ANDRADE DE AGUIAR GOMES
VEREADORA – PL

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A

Assinado por **Sofia Andrade De Aguiar Gomes** - VEREADORA - Em: 28/04/2025, 20:34:11

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC FC4F4A0A