PROJETO DE LEI N.º_____/2025.

Dispõe sobre a proibição de veiculação de propaganda de jogos de azar em eventos promovidos ou patrocinados pelo Município de Rio Branco.

O PREFEITO MUNICIPAL DE RIO BRANCO, Faço saber que a Câmara Municipal de Vereadores aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Fica proibida, no âmbito da Administração Pública Municipal de Rio Branco, a veiculação de publicidade, propaganda, promoção ou patrocínio de:

I - plataformas digitais que operem jogos de azar, cassinos virtuais, apostas esportivas online, bingos eletrônicos ou jogos baseados exclusivamente na sorte;

II - aplicativos, programas de computador, sítios eletrônicos ou ferramentas tecnológicas que promovam jogos de azar não autorizados pela legislação federal.

Parágrafo único. A proibição prevista no caput aplica-se a qualquer meio de comunicação ou divulgação, incluindo material gráfico, audiovisual, digital ou sonoro.

Art. 2º É vedado à Administração Pública Municipal contratar espetáculos, artistas ou eventos que envolvam, durante sua realização, patrocínio ou divulgação das modalidades de jogos previstas no art. 1º desta Lei.

Art. 3º Os contratos celebrados pelo Município para a realização de espetáculos, apresentações artísticas ou eventos deverão conter:

I – cláusula específica vedando a expressão, veiculação, citação ou patrocínio das modalidades de jogos previstas no art. 1º desta Lei;

II – cláusula proibindo a utilização de vestimentas, materiais cenográficos, equipamentos ou quaisquer elementos visuais que contenham propaganda das modalidades de jogos previstas no art. 1º desta Lei.

§ 1º O descumprimento das cláusulas previstas neste artigo acarretará:

I – rescisão imediata do contrato;

II – aplicação das sanções contratuais cabíveis;

III – multa equivalente ao valor integral do contrato.

§ 2º Qualquer pessoa física ou jurídica poderá denunciar o descumprimento das disposições desta Lei aos órgãos competentes da Administração Municipal.

Art. 4º O disposto nesta Lei não se aplica aos patrocínios de equipes esportivas em competições oficiais regulares.

Parágrafo único. A exceção prevista no *caput* não abrange jogos beneficentes, amistosos ou eventos esportivos não oficiais.

Art. 5º O Poder Executivo regulamentará esta Lei.

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

Rio Branco -Acre, 31 de julho de 2025.

Vereadora Lucilene da Droga Vale

LUCILENE DE SOUSA RODRIGUES VALE:60156678268

Assinado digitalmente por LUCILENE DE SOUSA RODRIGUES VALE:60156678268
ND: C=BR, O=ICP-Brasil, OU=Secretaria da Receita Federal do Brasil - RFB, OU=RFB e-CPF A1, OU=(EM BRANCO), OU=21196601000191, OU=videoconferencia, CN=LUCILENE DE SOUSA RODRIGUES VALE:60156678268
Razão: Eu sou o autor deste documento
Localização:
Data: 2025.07.31 13:03:11 -05'00'
Foxit PDF Reader Versão: 2025.1.0

JUSTIFICATIVA

Este projeto de lei busca proteger a população de Rio Branco dos impactos negativos dos jogos de azar e plataformas de apostas online, como o vício em jogos, a lavagem de dinheiro e o endividamento. Ao proibir a publicidade e o patrocínio desses jogos por parte da Administração Pública Municipal, a proposta visa resguardar a moralidade pública e a saúde mental dos cidadãos.

O PL estabelece restrições claras para a contratação de eventos, shows e artistas, garantindo que o dinheiro público não seja usado para promover atividades que possam ser prejudiciais. Além disso, a proposta prevê sanções rigorosas para quem descumprir as regras, incluindo a rescisão do contrato e multas e também define que a proibição não se aplica a patrocínios de equipes esportivas em competições oficiais.

Em suma, o projeto é uma medida de saúde pública e responsabilidade social, que reforça o compromisso do município em criar um ambiente seguro e ético, longe da influência da publicidade de jogos de azar. A proposta visa evitar a proliferação de plataformas de apostas online (bets) no Município de Rio Branco, protegendo a população. A publicidade e o patrocínio desses jogos, muitas vezes sem regulamentação adequada, podem levar a sérios problemas sociais, como o vício em jogos e a exploração de vulnerabilidades.