

EMENDA Nº - PLEN
(ao PLS nº 186, de 2014)

Dê-se aos arts. 3º, 4º, 6º, 10, 13, 14, 16 e 19 e à Seção I do Capítulo III do PLS nº 186, de 2014, na forma do que dispõe a Emenda Substitutiva aprovada na CEDN, a seguinte redação:

“Art. 3º

IV – jogos eletrônicos, inclusive vídeo-jogo.”

“Art. 4º

VI – vídeo-jogo: jogo realizado mediante o uso de equipamento de informática comandado por programa de processamento de dados dedicado que assegure integral lisura dos resultados, oferecendo prêmios em dinheiro, cujas combinações são sorteadas eletronicamente, mediante programa dedicado, acionado individualmente pelo jogador, cuja memória flash, inviolável e vinculada ao programa eletrônico da máquina, registre todas as operações realizadas no curso de sua utilização na qual um único jogador concorre a uma sequência ganhadora.”

“Art. 6º O credenciamento para explorar jogos de azar somente será outorgado às pessoas jurídicas que comprovarem:

I – regularidade fiscal em relação aos tributos e contribuições de competência da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios; e

II – idoneidade financeira.



Parágrafo único. A pessoa jurídica interessada em explorar jogos de azar em cassinos deverá ser constituída sob as leis brasileiras, com sede e administração no País.”

“CAPÍTULO III DA EXPLORAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR

Seção I

Do jogo do bicho e do vídeo-jogo”

“**Art. 10.** Somente será concedido credenciamento para a exploração de jogo do bicho ou de vídeo-jogo 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.

Parágrafo único. Os estabelecimentos credenciados à exploração de jogo do bicho também poderão ser credenciados para exploração de vídeo-jogo, desde que atendidas as condições previstas em lei ou regulamento.”

“**Art. 13.** É permitido o funcionamento de vídeo-bingo (bingo eletrônico individual – BEI) e terminal de vídeo-jogo nas casas de bingo.”

“**Art. 14.** 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. 16.** Os cassinos poderão explorar os jogos de cartas, como o *blackjack* e *baccarat*, roleta, dados e terminais de vídeo-



jogo, entre outros, sem desconsiderar novas modalidades de jogos de azar devidamente autorizadas na forma do art. 4º.”

“**Art. 19.** Deverão ser destinados, nos termos do regulamento, entre 50% (cinquenta por cento) e 70% (setenta por cento), no mínimo, do total de recursos arrecadados com a realização do jogo do bicho, de bingo, de vídeo-jogo e de jogos eletrônicos para a premiação, incluído nesse percentual a parcela correspondente ao Imposto sobre a Renda e outros eventuais tributos incidentes sobre o valor do prêmio distribuído.”

JUSTIFICAÇÃO

A definição de um novo marco regulatório dos jogos no país constitui grande oportunidade para o Estado resolver definitivamente o problema da clandestinidade dessa atividade no território nacional.

O Senado não pode abdicar de legislar e tributar as diversas modalidades de jogos, que hoje já estão estabelecidas pela realidade do mercado de apostas.

Estudos apontam que o mercado clandestino do jogo no Brasil (jogo do bicho, bingos, vídeo-jogo e jogo *on-line*) movimentava hoje quase 20 (vinte) bilhões de reais por ano contra 14 (quatorze) bilhões de reais do jogo legalizado. Se o governo tributasse somente o mercado negro poderia arrecadar anualmente cerca de seis bilhões de reais.

Mas o potencial de crescimento do mercado de jogo no Brasil, com a introdução de um marco legal, pode chegar a 60 (sessenta) bilhões de reais por ano. Seguindo a tributação mundial, estamos tratando de uma arrecadação pelo governo de cerca de 20 (vinte) bilhões de reais com a regulamentação de todas as modalidades. Além do ganho com tributos e investimentos, seriam formalizados 450 (quatrocentos e cinquenta) mil empregos com o jogo do bicho e vídeo-jogo, além serem criados pelo menos mais 150 (cento e cinquenta) mil com as outras modalidades. Ou seja, Estado e sociedade só têm a ganhar com a legalização de todas as modalidades de apostas disponíveis atualmente.



O texto substitutivo apresentado pelo ilustre relator da matéria, senador Blairo Maggi, não contemplou a modalidade vídeo-jogo, a qual sugerimos incluir por meio da presente Emenda. Estima-se atualmente que existem em operação cerca de 500 (quinhentos) mil terminais de vídeo-jogo operando na zona cinzenta. Com a regulamentação inteligente desta modalidade, será possível promover um aumento imediato da arrecadação e legalizar esta atividade que tem legitimidade social.

Sem a inclusão da modalidade de jogo de azar proposta por esta Emenda, a arrecadação vislumbrada pelo Governo Federal não será atingida. Além disso, a proposta poderá ajudar a incrementar a indústria da informática, com o desenvolvimento de software e hardware, bem como a indústria de metalurgia e componentes, além de servir como complemento de receitas para os pequenos comerciantes ou microempresários individuais (MEI).

Adicionalmente, de forma a facilitar e simplificar o processo de credenciamento para a exploração de jogos de azar, propomos ainda duas outras medidas: a redução dos requisitos que devem ser observados pelas pessoas jurídicas interessadas em explorar jogos de azar, eliminando as exigências contidas no substitutivo quanto aos sócios controladores (art. 6º); e a alteração do critério para credenciamento de casas de bingo previsto no art. 14 (de uma casa a cada duzentos e cinquenta mil habitantes para uma casa a cada cento e cinquenta mil habitantes).

Quando se fala em jogos de azar, só temos duas opções: jogo legal ou ilegal. É necessário legalizar e regulamentar todas as modalidades de jogos antes proibidos, pois a proibição leva ao jogo clandestino e o jogo clandestino leva à corrupção. Assim, com a legalização dos jogos de azar ganham o Estado e a sociedade.

Sala da Comissão,

Senador BENEDITO DE LIRA

