



CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

DIRLEG	FL.
<i>[assinatura]</i>	1

PROJETO DE LEI Nº 297/25

Veda, no Município de Belo Horizonte, a publicidade, o patrocínio e a promoção de jogos de azar eletrônicos, bem como apostas que envolvam resultados de eleições, e dá outras providências.

A Câmara Municipal de Belo Horizonte decreta:

Art. 1º. Esta Lei dispõe sobre a proibição da publicidade, patrocínio e promoção de jogos de azar eletrônicos e apostas que envolvam resultados de eleições, referendos e plebiscitos no Município de Belo Horizonte.

§ 1º. A vedação prevista no *caput* aplica-se à veiculação em quaisquer meios, inclusive rádio, televisão, internet, redes sociais, mídia impressa, outdoors, eventos, ou em espaços públicos e privados.

§ 2º. Estão incluídas na proibição todas as formas de comunicação direta ou indireta, explícita ou subliminar, que estimulem, promovam ou façam apologia à realização de apostas.

Art. 2º. É vedada, no território do Município de Belo Horizonte:

- I – a veiculação de anúncios publicitários sobre jogos de azar eletrônicos online;
- II – o patrocínio de eventos esportivos, culturais, cívicos, educacionais ou similares por empresas operadoras ou promotoras de apostas;
- III – a publicidade indireta em transmissões, programas, ações promocionais, canais digitais, redes sociais ou outras formas de inserção mercadológica;
- IV – a pré-instalação de aplicativos de apostas em dispositivos eletrônicos comercializados no Município.

Art. 3º. Ficam igualmente vedadas ações publicitárias relacionadas a apostas que envolvam resultados de eleições, plebiscitos ou referendos.



CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE

DIRLEG 4	FL. 2
-------------	----------

Art. 4º. A infração a esta Lei sujeita os responsáveis – pessoas físicas ou jurídicas – às seguintes penalidades:

I – advertência;

II – multa no valor de 1.000 (mil) a 10.000 (dez mil) Unidades Fiscais do Estado de Minas Gerais (Ufemgs), conforme a capacidade econômica do infrator, o alcance e a frequência da infração;

III – suspensão temporária de atividades de divulgação publicitária no Município;

IV – cassação de licença para funcionamento de estabelecimentos que reincidirem.

Parágrafo único. As penalidades previstas neste artigo poderão ser aplicadas cumulativamente, conforme a gravidade da infração e os antecedentes do infrator.

Art. 5º. O Poder Executivo Municipal, por meio dos órgãos competentes, será responsável por:

I – fiscalizar o cumprimento desta Lei;

II – adotar, na forma de regulamento, medidas educativas e informativas sobre os riscos sociais, econômicos e à saúde decorrentes do uso compulsivo de plataformas de apostas e jogos de azar.

Art. 6º. Esta Lei não se aplica a jogos de loteria ou sorteios realizados por órgãos públicos ou empresas de apostas privadas devidamente autorizadas pela legislação federal.

Art. 7º. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Belo Horizonte, 19 de maio de 2025

Ver. PEDRO ROUSSEFF (PT)



JUSTIFICATIVA

O presente projeto de lei visa coibir a crescente influência da publicidade de jogos de azar e apostas esportivas no cotidiano dos cidadãos belo-horizontinos, sobretudo em face do aumento de casos de dependência, endividamento e perda de patrimônio familiar.

No Congresso Nacional tramita o Projeto de Lei nº 3.033/2024, de autoria do Senador Randolfe Rodrigues (Rede-AP), com proposições semelhantes no âmbito federal. Na Assembleia Legislativa de Minas Gerais, tramitam os Projetos de Lei nº 1.901/2023 e nº 3.033/2024, que tratam da proibição da publicidade de jogos on-line e apostas por influenciadores digitais e nos meios de comunicação em geral. A proposta ora apresentada no âmbito municipal segue a mesma linha de proteção da saúde mental, do patrimônio e da economia popular.

Segundo estimativas divulgadas pelo Banco Central em abril de 2024, os brasileiros apostam cerca de R\$ 30 bilhões por mês em plataformas de apostas – uma cifra alarmante¹. Segundo estudo da PwC Strategy& (2024), as apostas já representam 0,73% da renda familiar média e 1,38% entre as classes D e E, equivalendo a 5% dos gastos com alimentação e 36% do que se destina ao lazer – em 2023, os gastos referentes à apostas superaram o valor gasto com cinema, games e streaming somados².

Trata-se, portanto, de um fenômeno com alto custo econômico e social, que já afeta o consumo familiar, estimula o endividamento e ameaça a saúde mental dos usuários, sobretudo os mais jovens e vulneráveis.

Ao vedar a publicidade dessas práticas no Município, a Câmara Municipal contribui para reduzir os estímulos ao comportamento compulsivo e promove o bem-estar coletivo. Espera-se, com isso, um avanço legislativo proporcional ao desafio imposto por esse mercado, sem vedar liberdades individuais, mas limitando práticas que induzem ao vício por meio de mecanismos publicitários agressivos.

1

<https://www.cnnbrasil.com.br/economia/macroeconomia/brasileiros-gastam-cerca-de-r-30-bi-em-bets-por-mes-estima-bc/>

2

https://www.strategyand.pwc.com/br/pt/relatorios/impacto_apostas_esportivas_consumo_pub_strategy_2024.pdf