

Vinicius Branco: A regulação dos jogos e apostas eletrônicas

O governo federal, atento ao expressivo volume de recursos movimentados pelo mercado de apostas feitas através de meios virtuais, editou a Medida Provisória nº 1.182/23 (MP 1.182/23) e promoveu em 2018, para normatizar essa atividade.



A referida medida tratou genericamente da modalidade

lotérica denominada de aposta de quota fixa, assim entendida aquela em que o apostador tenta prever o resultado de eventos esportivos, fazendo jus, em caso de acerto, a um prêmio cujo montante é apurado mediante aplicação de um fator de multiplicação do valor apostado sobre cada unidade de moeda nacional apostada, popularmente conhecida como "bex".

Para entender o sistema, supondo que a unidade de moeda apostada valha vinte reais; que o apostador tenha comprado cinco dessas unidades, e que o fator de multiplicação seja dez, ele receberá, se for premiado, mil reais (20x5x10).

A regulamentação da MP 1.182/23 será promovida pelo ministro da Fazenda, e deve ocorrer no prazo máximo de dois anos. Para que não perca eficácia, o Congresso precisa converter a MP 1.182/23 em lei dentro do prazo de sessenta dias de sua publicação, prorrogável por igual período. Mesmo que a perca, é possível que seus principais dispositivos sejam incorporados a um projeto de lei em tramitação no Congresso versando sobre o mesmo tema (Projeto de Lei do Senado Federal nº 845/23).

Por depender de regulamentação, a exploração de toda e qualquer modalidade de aposta eletrônica, tenha ou não a natureza de quota fixa, continuará sendo feita de forma precária, até que o Poder Público defina seus contornos e balizas.

Em que pese essa pendência, depreende-se do texto legal que alguns pontos importantes já se encontram definidos, dentre os quais seu escopo, restrito às apostas de quota fixa (artigo 29); a necessidade de outorga para exploração dessa atividade (artigo 29, §2º); a carga tributária, que será de 18% das receitas auferidas após dedução das despesas com prêmios e do imposto de renda que sobre elas incida (artigo 30, §1º), e a exigência de presença de um agente operador no Brasil para que o evento possa ser objeto de divulgação ou propaganda em território nacional (artigos 29, §4º e 33-B).



Além disso, quaisquer pagamentos dessas apostas devem ser feitos por meio de instituições autorizadas a funcionar pelo Banco Central do Brasil, impedindo fluxos ocultos de recursos nesse mercado (artigo 34-A).

O alcance da MP 1.182/23 circunscreve-se às loterias de prognósticos esportivos, nas quais eventual acerto decorre de simples previsão baseada em fatos ou dados concretos que possam levar ao resultado esperado, sem qualquer garantia de que será alcançado.

A norma não contemplou competições disputadas diretamente entre dois ou mais jogadores cujo resultado dependa preponderantemente da destreza do apostador, e não de evento futuro e incerto, como é o caso da atividade futebolística. Além disso, exige que as apostas guardem relação com eventos reais de temática esportiva, assim consideradas as competições ou atos que incluam disputas desportivas, torneios, jogos ou provas com interação humana, individuais ou coletivos, cujo resultado seja desconhecido no momento da aposta, e que sejam promovidos ou organizados de acordo com as regras estabelecidas por organização nacional ou internacional de administração do esporte, ou por suas organizações afiliadas.

A MP 1.182/23 não especifica quais seriam os esportes que possam ser objeto de apostas, decerto por serem tantas as modalidades existentes — além das que estão por vir —, que seria temerário o legislador listá-las de forma exaustiva.

Dada a ausência de especificidade, valemo-nos das balizas previstas na Lei das Contravenções Penais (Decreto-Lei 3.688/41), que considera como prática ilegal a participação em jogos de azar, assim entendidos os que dependem exclusiva ou principalmente da sorte, excluídas expressamente desse conceito as loterias autorizadas por legislação especial e a atividade turfística.

Aplicando-se o método da interpretação por exclusão, conclui-se não ser considerada jogo de azar, e sim esporte, toda a atividade voltada ao entretenimento que exija esforço intelectual, capacidade cognitiva, destreza e habilidade jogador, e não apenas da casualidade.

Atenta a essa questão, a Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados aprovou o Projeto de Lei nº 5.840/16, que estende aos esportes da mente a possibilidade de serem reconhecidos como desporto educacional, de participação ou de rendimento, tal como referidos no artigo 3º da Lei nº 9.615, de 1998 (Lei Pelé). Esse projeto, que aguarda apreciação pelo Senado Federal, também não especifica quais são os esportes da mente, muito embora se possa inferir, com base na interpretação acima, que sejam todos aqueles que não dependam exclusiva e principalmente da sorte.



Aliás, convém levar em conta que para fins de tributação, é absolutamente irrelevante o fato de tratar-se ou não de atividade lícita, pois o Código Tributário Nacional estabelece que a validade jurídica dos atos efetivamente praticados e dos efeitos por eles produzidos não devem ser levados em conta na interpretação da definição legal do fato gerador do imposto. Logo, ainda que determinada modalidade de aposta eletrônica seja declarada ilícita, deve ser tributado o eventual acréscimo patrimonial auferido tanto pelos que exploram essa atividade quanto pelos apostadores que sejam premiados em dinheiro ou bens de qualquer natureza.

Como se vê, há muitas questões a serem dirimidas pela regulamentação prometida pelo governo federal. Espera-se que apostas eletrônicas e jogos virtuais sejam regulamentadas o quanto antes, garantindo a necessária segurança jurídica e colocando todos os players em condição de igualdade.