



GABINETE DO VEREADOR PROFESSOR JORGE QUINTINO

REQUERIMENTO Nº /2026

Encaminha ao Excelentíssimo Senhor Prefeito do Município de Caruaru, Sr. Rodrigo Pinheiro, o presente **Anteprojeto de Lei** que institui o **Programa Municipal "Caruaru Joga Limpo"**, destinado à prevenção, conscientização e enfrentamento da dependência em jogos e apostas eletrônicas no Município de Caruaru.

EMENTA: Institui o Programa Municipal "**Caruaru Joga Limpo**", destinado à prevenção, conscientização e enfrentamento da dependência em jogos e apostas eletrônicas, à promoção da educação financeira, da saúde mental e da proteção de crianças, adolescentes e demais grupos vulneráveis no Município de Caruaru, e dá outras providências.

Art. 1º Fica instituído o Programa Municipal "Caruaru Joga Limpo", com a finalidade de promover ações permanentes de prevenção, conscientização, orientação, acolhimento e enfrentamento da dependência em jogos e apostas eletrônicas, bem como de seus impactos sociais, econômicos, familiares e psicológicos.

Art. 2º São objetivos do Programa:

- I – prevenir a ludopatia e demais transtornos relacionados ao uso compulsivo de jogos e apostas eletrônicas;
- II – promover campanhas permanentes de conscientização sobre os riscos do jogo compulsivo;
- III – estimular a educação financeira e o consumo consciente;



IV – fortalecer ações de prevenção voltadas a crianças, adolescentes, jovens e pessoas em situação de vulnerabilidade social;

V – apoiar famílias afetadas pelos prejuízos decorrentes do vício em jogos;

VI – promover a identificação precoce de situações de dependência;

VII – estimular a integração entre saúde, educação, assistência social e defesa do consumidor;

VIII – produzir informações que subsidiem políticas públicas municipais.

Art. 3º O Programa poderá desenvolver, entre outras, as seguintes ações:

I – campanhas educativas permanentes;

II – palestras, seminários e oficinas;

III – ações de educação financeira;

IV – divulgação dos riscos associados às apostas eletrônicas;

V – capacitação de profissionais da rede municipal;

VI – produção de materiais educativos;

VII – campanhas em meios digitais;

VIII – ações voltadas à prevenção do superendividamento.

Art. 4º A Secretaria Municipal de Saúde poderá promover:

I – protocolos de identificação precoce da dependência em jogos;

II – orientação às equipes da Atenção Primária;

III – encaminhamento aos serviços especializados da Rede de Atenção Psicossocial, quando indicado;

IV – capacitação permanente dos profissionais de saúde sobre ludopatia e outras dependências comportamentais.

Art. 5º A Secretaria Municipal de Educação poderá desenvolver ações educativas destinadas à conscientização dos estudantes acerca:



- I – dos riscos das apostas eletrônicas;
- II – da educação financeira;
- III – do consumo responsável;
- IV – da cidadania digital;
- V – da prevenção ao endividamento precoce.

Art. 6º A Secretaria Municipal de Assistência Social poderá desenvolver ações de orientação e acompanhamento das famílias impactadas pelo uso compulsivo de jogos e apostas eletrônicas, observadas as diretrizes do Sistema Único de Assistência Social – SUAS.

Art. 7º O Município poderá realizar campanhas públicas anuais com a participação de:

- I – instituições de ensino;
- II – universidades;
- III – conselhos municipais;
- IV – entidades da sociedade civil;
- V – Ordem dos Advogados do Brasil;
- VI – Ministério Público;
- VII – Defensoria Pública;
- VIII – instituições especializadas em saúde mental e educação financeira.

Art. 8º Fica autorizada a criação da Semana Municipal de Prevenção à Dependência em Jogos e Apostas Eletrônicas, destinada à realização de campanhas educativas, debates, palestras, ações comunitárias e atividades de orientação à população.

Art. 9º O Poder Executivo poderá instituir o Observatório Municipal sobre Jogos, Apostas e Endividamento, com as seguintes atribuições:

- I – produzir indicadores sobre os impactos sociais e econômicos do jogo compulsivo;
- II – acompanhar dados relativos ao superendividamento;



III – elaborar estudos para subsidiar políticas públicas;

IV – incentivar pesquisas em parceria com universidades.

Art. 10º O Município poderá celebrar convênios e parcerias com:

I – instituições de ensino superior;

II – Ministério Público;

III – Defensoria Pública;

IV – PROCON;

V – entidades de saúde mental;

VI – Conselhos Profissionais;

VII – organizações da sociedade civil;

VIII – demais instituições públicas ou privadas relacionadas ao objeto desta Lei.

Art. 11º As ações previstas nesta Lei observarão os princípios da prevenção, proteção integral, promoção da saúde mental, dignidade da pessoa humana, educação para o consumo consciente e responsabilidade social.

Art. 12º A implementação das ações previstas nesta Lei observará a disponibilidade orçamentária e financeira do Município.

Art. 13º O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de até 90 (noventa) dias.

Art. 14º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Vereador PROFESSOR JORGE QUINTINO Autor



JUSTIFICATIVA

O presente Anteprojeto de Lei tem por finalidade instituir o **Programa Municipal "Caruaru Joga Limpo"**, estabelecendo uma política pública permanente voltada à prevenção, conscientização e enfrentamento da dependência em jogos e apostas eletrônicas, fenômeno que vem produzindo impactos cada vez mais significativos sobre a saúde mental, a estabilidade financeira das famílias, as relações sociais e a economia doméstica.

Nos últimos anos, a rápida expansão das plataformas digitais de apostas transformou o acesso aos jogos de azar em uma atividade cotidiana para milhões de brasileiros. A facilidade de acesso por meio de dispositivos móveis, a intensa publicidade em eventos esportivos e redes sociais e a utilização de estratégias de marketing voltadas ao entretenimento contribuíram para o aumento expressivo da participação da população nesse mercado, inclusive entre jovens e adultos em idade produtiva.

Embora a regulamentação das apostas de quota fixa seja matéria de competência da União, os reflexos decorrentes do uso abusivo dessas plataformas repercutem diretamente sobre políticas públicas de responsabilidade municipal, especialmente nas áreas da saúde, educação, assistência social, proteção do consumidor e desenvolvimento humano.

Estudos nacionais e internacionais apontam que a ludopatia — reconhecida pela Organização Mundial da Saúde como transtorno relacionado a comportamentos aditivos — pode provocar endividamento, comprometimento da renda familiar, ansiedade, depressão, conflitos familiares, evasão escolar, redução da produtividade e outras consequências sociais relevantes, exigindo ações preventivas e intersetoriais por parte do poder público.

Nesse contexto, o Programa "Caruaru Joga Limpo" propõe uma atuação integrada entre as Secretarias Municipais de Saúde, Educação, Assistência Social, Desenvolvimento Econômico e demais órgãos competentes, promovendo campanhas educativas, educação financeira, capacitação de profissionais, orientação às famílias, encaminhamento para atendimento especializado quando necessário e produção de indicadores que subsidiem futuras políticas públicas.

A criação da Semana Municipal de Prevenção à Dependência em Jogos e Apostas Eletrônicas e do Observatório Municipal permitirá ampliar o debate público, produzir conhecimento local sobre o fenômeno e fortalecer estratégias de prevenção baseadas em evidências.

A presente iniciativa encontra sólido fundamento na Constituição da República Federativa do Brasil. O art. 1º, inciso III, consagra a dignidade da pessoa humana como fundamento da República, enquanto o art. 6º reconhece a saúde, a educação e a assistência social como direitos sociais fundamentais.

O art. 23, inciso II, estabelece ser competência comum dos entes federativos cuidar da saúde e da assistência pública, ao passo que os arts. 30, incisos I e II, conferem aos Municípios competência para legislar sobre assuntos de interesse local e suplementar a legislação federal e estadual. O art. 196



dispõe que a saúde é direito de todos e dever do Estado, garantida mediante políticas sociais e econômicas destinadas à redução do risco de doenças e outros agravos.

A proposta harmoniza-se com a **Lei Federal nº 8.080/1990**, que organiza o Sistema Único de Saúde, especialmente quanto às ações de promoção, proteção e recuperação da saúde; com a **Lei nº 8.069/1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente)**, que assegura proteção integral às crianças e adolescentes; com a **Lei nº 13.460/2017**, que disciplina a participação e proteção dos usuários dos serviços públicos; e com a **Lei nº 14.181/2021 (Lei do Superendividamento)**, que reforça a necessidade de políticas voltadas à prevenção do endividamento excessivo e à promoção do consumo responsável.

A proposta também dialoga com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 das Nações Unidas, especialmente os Objetivos 3 (Saúde e Bem-Estar), 4 (Educação de Qualidade), 10 (Redução das Desigualdades) e 16 (Instituições Eficazes), reafirmando o compromisso do Município com políticas públicas preventivas, integradas e voltadas à proteção da população.

Dessa forma, a instituição do Programa Municipal "**Caruaru Joga Limpo**" representa medida de elevado interesse público, fortalecendo a saúde mental, promovendo educação financeira, protegendo famílias, prevenindo situações de vulnerabilidade e contribuindo para uma cidade mais consciente, saudável e socialmente responsável.

Diante da relevância da matéria e do elevado alcance social da proposta, submeto o presente Anteprojeto à apreciação do Poder Executivo Municipal.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Caruaru, Estado de Pernambuco

03 de agosto de 2026.

Vereador PROFESSOR JORGE QUINTINO Autor