

Data de aprovação: 28/11/2022

A REGULAMENTAÇÃO TRIBUTÁRIA DAS APOSTAS ESPORTIVAS NO BRASIL

Joan Rocha Silva Nunes¹

Abraão Luiz Filgueira Lopes²

RESUMO

Atualmente, muito se é discutido a respeito das apostas esportivas presentes no Brasil, questionando se a prática é fato legal ou não dentro do país, na medida em que ao longo dos anos esta modalidade vem crescendo e ganhando cada vez mais repercussão no cenário brasileiro, sendo então, responsável direto por diversas movimentações de capital dentro do país. Frente a isso, a situação das apostas esportivas no Brasil chegou até a ser pauta no Congresso Nacional, mas sem evoluir muito com relação a qualquer resolução concreta, mediante isso, o presente estudo busca analisar a possibilidade de regulamentação das apostas esportivas em solo brasileiro, apresentando possíveis meios para a obtenção da regulamentação dessa prática, por meio de análise comparativa em relação a outros países onde as apostas já são regularizadas. Este trabalho será dividido em 4 (quatro) partes, sendo apresentadas inicialmente as apostas esportivas e suas origens de maneira geral; depois conceituações e diferenças entre as apostas e os jogos sendo apresentados as definições de variadas modalidades de jogos; após isso, será falado como o setor jurídico brasileiro entende das apostas esportivas, por meio de entendimentos legislativos, jurisprudenciais e doutrinários; por fim será abordado como vem sendo planejado a regulamentação das apostas esportivas no Brasil, sendo levado em consideração aspectos principalmente tributários.

Palavras-chave: Regulamentação, Tributação, Legalidade, Apostas Esportivas.

¹ Acadêmico do Curso de Direito do Centro Universitário do Rio Grande do Norte. Email: joannunes27@gmail.com

² Professor Orientador do Curso de Direito do Centro Universitário do Rio Grande do Norte. Email: abraao.lobes@rrc.adv.br

ABSTRACT

THE TAX REGULATION OF BETS IN BRAZIL

Currently, much is discussed about sports betting in Brazil, questioning whether the practice is legal or not within the country, as over the years this modality has been growing and gaining more and more repercussions in the Brazilian scenario, being, therefore, directly responsible for several movements of capital within the country. In view of this, the situation of sports betting in Brazil even became an agenda in the National Congress, but without evolving much in relation to any concrete resolution, therefore, the present study seeks to analyze the possibility of regulating sports betting on Brazilian soil, presenting possible means to obtain the regulation of this practice, through a comparative analysis in relation to other countries where bets are already regularized. This work will be divided into 4 (four) parts, initially presenting sports betting and its origins in general; then conceptualizations and differences between bets and games, with definitions of various types of games being presented; after that, it will be discussed how the Brazilian legal sector understands sports betting, through legislative, jurisprudential and doctrinal understandings; finally, it will be discussed how the regulation of sports betting in Brazil has been planned, taking into account mainly tax aspects.

Keywords: Taxation. Gambling. Governance. Legality. Sports betting.

1. INTRODUÇÃO

As apostas esportivas estão cada vez mais em alta na atual sociedade, atingindo cada vez mais usuários. Empresas novas do ramo surgem a cada dia, sempre com muito investimento, sendo forte catalisador na economia do país atualmente, a partir desses empresas de maioria estrangeira em sua maioria que vêm patrocinando inúmeros influenciadores digitais e a até mesmo grandes competições esportivas, fator que contribuiu para a popularização da prática no Brasil.

Nesse estudo, serão abordados os primórdios da origem das apostas esportivas, pois ela nada mais é do que uma adaptação a modalidade antigas de apostas e jogos que já existiram ao longo da história, chegando ao entendimento de como chegamos ao patamar atual de popularidade. Ademais, nesse estudo conterà a diferenciação entre apostas e jogos, traçando os parelos e relações entre elas, assim como, a elucidação dos mais variados tipos de jogos.

Além disso, por meio do método dedutivo-explicativo será explanado os motivos que levaram toda a estruturação das apostas, através da utilização das conceituações jurídicas das apostas esportivas no Brasil. Será apresentado, as definições legislativas, jurisprudenciais e doutrinárias das apostas esportivas na ótica jurídica pátria.

Com isso, espera ser desenvolvida uma logística acerca do que pensa as entidades jurídicas de direito sobre a legalidade das apostas esportivas, que caso seja relatada, deverá arcar com a responsabilização de regulamentação da mesma, principalmente no quesito tributário.

Tais questionamentos serão levantados e respondidos nesta pesquisa, tendo um apanhado histórico, conceitual, jurídico e tributário, todos atrelados visando a busca pela resposta de como as apostas esportivas alcançaram o patamar atual, se elas são legais, e a importância de sua regulamentação mediante legalidade explícita.

Sendo assim, será alcançado um resultado e opinião a respeito do atual cenário das apostas esportivas no Brasil, assim como, possíveis soluções para a problemática, projetando-se as devidas medidas a serem tomadas quando o quesito desejado é uma regulamentação bem feita e estrutura, para assim, garantir uma boa utilização das apostas no âmbito social, na medida em que, evita possíveis danos causados pela liberação da prática em sociedade, seja para o combate e proibição

dela ou até mesmo regulamentação na seara tributária, para que o país gere renda através da tributação em cima da difundida prática econômica aqui apresentada.

2. O SURGIMENTO DOS JOGOS E SUA DIFUSÃO AO LONGA HISTÓRIA, UMA ANÁLISE DO CAMINHO PERCORRIDO ATÉ O SURGIMENTO DAS APOSTAS ESPORTIVAS

As apostas esportivas e os jogos de maneira geral são atualmente fenômenos sociais, isso não quer dizer que eles sejam necessariamente recentes, por meio desse capítulo será explanado a origem dos jogos e toda a sua mudança e adaptação ao longo dos anos, sofrendo diversas alterações quanto a sua permissão e proibição, conforme os jogos e apostas iam evoluindo e se difundindo cada vez mais nas grandes civilizações dos mais variados tempos históricos.

2.1 IDADE ANTIGA

O mundo das apostas surgiu muito antes do que muitos pensam, tendo sua origem nas antigas civilizações, sendo muitas vezes altamente praticada nas sociedades da época, servindo até como renda financeira para muitos, ou até mesmo uma forma de lazer para outros. Não se tem registros exatos de qual civilização antiga realizou as primeiras movimentações quanto aos jogos de azar e apostas de maneira geral, mas Registros arqueológicos relatam uma ampla gama de evidências da presença dos mais variados gêneros de jogos na antiguidade, muitos relatos antes mesmo de quaisquer resquícios de origem da escrita.

Nesse cerne, os indícios mais antigos encontrados são datados por volta de 4.000 a.C. na China, conforme alega (McMILLEN, 1996, p. 6). Entretanto, foi somente em meados de 3.000 a.C., na suméria e principalmente no Egito que se pôde ter a origem real das primeiras modalidades de jogos de azar, através de uma prática denominada astrágalos, na qual calcânhares de animais de criação como ovelhas, davam origem a um objeto com 4 lados, sendo cada lado um resultado diferente em relação à prática do jogo que consistia (ARNOLD, 1977, p. 8). associa-se tal prática como principal precursora atualmente conhecida como dado de seis faces.

Tais registros encontrados traziam os jogos de azar por meio das pinturas da época, provando a origem dos jogos antes mesmo da escrita. A referida prática

se tornou suscetível antes mesmo da origem das moedas, tendo as relações de jogatina sendo associada a escolhas divinas, tendo até Deuses associados diretamente as práticas dos jogos, como os principais casos da divindade Thoth no Egito e Hermes na Grécia antiga.

Ademais, muitas vezes as decisões que aconteciam por meio dos jogos de azar eram atribuídas a determinadas crenças religiosas e acontecimentos do período, como o caso da própria Grécia, onde se acreditava que os três irmãos Zeus, Poseidon e Hades, após venceram a batalha contra os (complementar de acordo com a história grega) haviam decidido a divisão dos três mundos através de uma partida de astrágalos, findando com o resultado de Zeus tendo herdando os céus e o monte Olimpo, Poseidon os mares e Hades o Submundo (ARNOLD, 1977, p. 8).

Conseqüentemente, a mais variada miscelânea de jogos chegou a outras civilizações antigas monoteístas, como o caso do grande império Romano, onde as práticas eram tão difundidas, que arqueólogos como Rodolfo Lanciani (1892, p. 97), registram em seus relatos a descoberta de inúmeros tabuleiros e utensílios utilizados nas jogatinas da época, os quais podem ser facilmente encontrados em escavações ao longo da cidade romana.

Entretanto, a prática era tão difundida na sociedade, que punições a prática compulsiva de jogos tiveram que ser criadas. Sendo assim, no Egito antigo a prática ilegal dos jogos era penalizada pela escravidão do infrator, independentemente da classe social a qual ocupasse. Ademais, no governo romano percebeu-se que existia um efeito maléfico na prática dos jogos de azar, sendo trazida à tona a questão do vício, fato esse, que tornavam as pessoas em sua maioria pródigas ao perder todos os seus bens em prol dos jogos, movido pela simples compulsão de tentar ganhar o máximo possível.

Fato esse, acarretou diretamente no surgimento das primeiras leis a respeito da proibição da prática de jogos, tendo-se a proibição instituída, sendo penalizado com multa de até 4x o indivíduo que fosse pego praticando tais atos, também em Roma que se originou a ausência de tutela jurídica as pessoas endividadas por jogos, fonte que influenciou diversos países a tomarem a mesma medida, tendo a norma sendo aplicada até hoje no próprio ordenamento jurídico brasileiro.

2.2 IDADE MÉDIA

Com a grande extensão do império romano ao longo da idade antiga, tivemos os jogos de azar como prática difundida por toda extensão do império, levando o contato da jogatina aos mais diversos povos dominados por Roma. Entretanto, com o declínio de Roma, o controle proibitivo dos jogos de permaneceu em boa parte da extensão do antigo mais império, devido a forte influência eclesiástica na época, a qual permaneceu dominante após a derrocada romana, adaptando-se até mesmo na transição do império romano para as normas bizantinas que sucederam as normas de Roma em relação aos jogos.

Tal fato pode ser explicado em detrimento do grande comércio mercantil desenvolvido no período, sendo as práticas ainda mais difundidas em torno dos países envolvidos na rota comércio da época, como Espanha e Portugal, os quais foram fundamentais na disseminação de novos jogos de azar, a partir da busca pela comercialização de especiarias junto a países do oriente médio, leste Europeu e Ásia de maneira geral.

Nesse cerne, que houve uma das descobertas revolucionárias no mundo das apostas, que foi a descoberta dos barulhos oriundos da Ásia (THOMPSON, 2010, p. 3), pois o carteador trouxe novas modalidades possíveis a serem jogadas, desenvolvendo uma maior diversidade nos jogos, ocasionado ainda mais no sucesso e expansão dos jogos de azar e habilidade. Dessa forma, fomentou-se ainda mais a repressão por parte dos governos locais agora que teriam ainda mais possibilidades para proibir e fiscalizar, sendo assim, para tentarem proibir todas as práticas relacionadas a apostas, os governos locais contaram com a presença maciça da igreja que na época ocupava cargos de extremas influências nas sociedades do período.

Tal combate aos jogos de azar, surgiu mediante as novas conceituações religiosas atreladas aos jogos, no qual eram definidos pela própria igreja como prática reprovável, buscando associar as práticas dos jogos de azar diretamente como vício causado nas pessoas, relacionado tal compulsão como tentações atribuídas ao diabo, tornando a prática como impura, devendo ser ela vista com maus olhos perante a sociedade, enquanto isso, outras práticas semelhantes aos jogos eram vistas com bons olhos como os casos da caça e xadrez que eram vistos de maneira digna socialmente pelo fato de perfazerem costumes e estratégias relacionadas às guerras e aos combates bélicos.

Ao ser repreendido socialmente, principalmente perante os dizeres da igreja, os jogos de azar e apostas foram fortemente combatidos, tendo até mesmo a igreja julgado alguns jogadores na inquisição pela reiterada prática dos jogos, considerado na época como crime mortal, pelo fato das pessoas que detinha compulsão pelos jogos serem interpretados como indivíduos com a alma corrompida pelos clérigos. Entretanto, pela enorme diversidade desenvolvida ao longo da idade média, os jogos continuaram a crescer ainda mais, sendo praticados principalmente de forma clandestina, muitas vezes pelos próprios membros de classes sócias mais altas.

2.3 IDADE MODERNA

Posteriormente, em meados do século XV, com advento do movimento renascentista, houve uma quebra sociológica nas classes dominantes das principais civilizações europeias, principalmente com a igreja, em detrimento do enfraquecimento dos ideais teológicos, promovido principalmente pelos princípios renascentistas, os quais visavam conceitos como a racionalidade humana, desvinculando os acontecimentos da vida com as escolhas divinas de entidades religiosas, passando a analisar os aspectos históricos junto com antropologia para melhor compreensão a cerca do ser humano e suas decisões.

Dessa forma, as normas de proibições dos jogos e das apostas passaram a ser cada vez menos seguidas, completamente ignoradas e banalizadas socialmente. Sendo assim, normalizada uma nova forma de pensar dentro da sociedade, buscando-se cada vez mais descobrir a origem das coisas que antes eram explicadas através das crenças religiosas.

Nesse cerne, surgiu uma maior diversidade social, ao ser estabelecido uma nova base sociológica, base essas que serviu principalmente para instauração e propagação do capitalismo como sistema político. Ademais, tais mudanças foram impactantes para a área dos jogos, os quais saíram da zona do lazer e da ambição, passando a se tornarem uma forma de ganhar mais dinheiro de maneira segura.

Prosseguindo, em detrimento da evolução das ciências matemáticas, a qual passou a ser associada com alguns jogos de azar, em decorrência dos estudos a respeito de probabilidade, buscando entender melhor a rentabilidade monetária que os jogos e apostas poderiam oferecer, a partir da busca pela redução de perdas através da probabilidade matemática, o qual se tornaria um divisor de águas para se

existirem ainda mais jogadores.

Nesse entendimento, que mercadores locais desenvolveram a criação das loterias, as quais se utilizavam de tal prática para desencalhar alguns produtos que estavam perto de estragar ou que tinham em demasia parado em seus estoques, utilizando-se assim como mecanismo de venda para diminuir prejuízo que teriam sem o uso da loteria.

Ademais, é válido ressaltar que não só os cidadãos comuns passaram a usufruir a liberdade completa de jogar, tendo os governos da época também usufruindo tais modalidades de lazer, ao perceber o quão rentável as loterias poderiam se tornar para os cofres públicos, haja vista que, na época a única modalidade para se ganhar dinheiro era por meio do aumento dos tributos cobrados.

Com isso, os governos visavam arrecadar o máximo que possível por meio de premiações altíssimas para o vencedor sorteado. Tal prática foi fundamental pela acumulação de capital dos países europeus, servindo de base financeira principal para as expedições marítimas de colonização, as quais posteriormente resultaram na descoberta das Américas.

Entretanto, não eram todos os jogos liberados, o que causou certo dilema nos líderes de estado da época, haja vista que, o próprio governo estava aparelhado de alguma maneira à prática de jogos de azar, conforme podemos ver na seguinte reflexão de Atherton (2006):

Em um período de extrema estratificação social, a loteria provocava medos compreensíveis entre os legisladores. Afinal, as chances de ganhar ou perder eram iguais para todos, ocasionando a possibilidade de maior mobilidade social em ambos os sentidos, não tendo o ganho da loteria associado a nenhuma relação com o esforço pessoal no trabalho.

Dessa forma, os próprios legisladores eram colocados em contradição ao permitir somente um jogo de azar promovido pelo próprio Estado.

2.3 IDADE CONTEMPORÂNEA

Seguindo a tradição iniciada na idade moderna, temos no início da fase contemporânea uma fase maior ainda de propagação dos jogos muito se pautando nas teorias probabilísticas, assim como, a busca por melhores condições financeiras dentro de um sólido modelo político capitalista.

Tendo as proibições diminuindo cada vez mais, observaram-se a maior liberdade para difusão das apostas e práticas em jogos de azar, a qual foi acompanhada proporcionalmente ao aumento das falências pessoais, tal processo se dava principalmente por que, os jogos de azar assim como as apostas tinham a capacidade de mudar a vida financeira das pessoas, fazendo com que a maioria de seus praticantes fosse pessoas de baixa renda, buscando ascensão pessoal e mudança de patamar econômico.

Nesse enfoque, tínhamos a maioria dos endividados sendo as pessoas mais abastadas da sociedade, pois os pertencentes de classes econômicas superiores na sociedade não tinham problema em perder dinheiro, haja vista que, a perda monetária pouco modificava sua condição social e econômica.

Ademais, é válido destacar que não havia mais legislação que obrigasse a prestação de dívidas oriundas de apostas e jogos de azar, fato esse que pouco alterava na inadimplência dos devedores, pois a prática de pagar suas despesas era comum na medida em que se era muito respeitados os princípios sociais da honra e dignidade do indivíduo.

Posteriormente, por volta do século XIX, em advento da revolução industrial presente na Europa, foi-se utilizado o desenvolvimento industrial e tecnológico para invenção das máquinas caça-níqueis, as quais revolucionaram de vez a prática dos jogos, ao automatizar a prática esportiva, assim como, disponibilizá-la ao público geral de maneira rápida e eficiente.

Foi assim, que a prática foi se naturalizando cada vez mais ao longo do mundo, chegando ao seu ápice principal após a crise de 1929, a qual os Estados Unidos, tinham que pensar algum método de arrecadar mais receitas oriundas da população que surgiu a cidade de Las Vegas, ao ser desenvolvido principalmente para servir como templo da jogatina e dos jogos de azar por meio da criação de cassinos hotéis. Dessa forma, foi amplamente propagada tal prática, trazendo ainda mais arrecadações para os Estados, durante boa parte do século XX.

Seguindo a cronologia, temos que ao fim do século XX com o advento da tecnologia e o desenvolvimento da internet e dos computadores se teve ainda mais possibilidade de difusão dos jogos de azar, os quais por mais consolidados que fossem ao longo do século, foram possibilitados a se expandirem a todo o planeta por meio da internet, que em detrimento da globalização, tornou-se acessível a todos

os usuários virtuais, aumentando ainda mais um mercado já amplamente consolidado nos países desenvolvidos.

Por fim, ao se levar em consideração a ordenação histórica das apostas e jogos de azar nota-se que elas andam lado a lado, pois o mesmo fenômeno que aconteceu com os jogos de azar, culminou também na difusão das apostas esportivas como visualizadas hoje em dia, principalmente nos meios virtuais.

Entretanto, o início das apostas esportivas vai muito além do que se imagina, haja vista que, não se tem ideia da sua origem exata, porém como a prática citada sempre se relacionou diretamente com as práticas esportivas, associa-se que desde os primórdios dos esportes com origem na Grécia, que se existem as apostas esportivas acompanhando a evolução da histórica e os acontecimentos elencados ao longo de todo o capítulo. Não obstante a isso, visando uma melhor compreensão dos conceitos elencados, o próximo capítulo seguirá com uma breve conceituação e diferenciação em relação às mais variadas apostas, jogos de azar, jogos de habilidade, entre outras modalidades correlatas.

A partir do desenvolvimento do modelo social burguês, com o avanço do capitalismo, com seu auge marcado pela revolução industrial, o jogo e o jogar assumem funções ligadas à lógica da produção e do consumo.

3 CONCEITOS FUNDAMENTAIS, DIFERENCIAÇÃO E CORRELAÇÃO ENTRE OS JOGOS DE AZAR X JOGOS DE HABILIDADE

Inicialmente, cabe destacar a distinção entre jogar e apostar, na qual são pautadas principalmente pelo fator participação do envolvido em tais práticas, tendo o fator sorte como um diferencial em ambas as modalidades. A título de distinção, têm-se os jogos sendo uma modalidade onde os participantes fazem parte do processo competitivo diretamente, tendo os resultados dos jogos pautados em suas ações e decisões sejam elas por fator vinculado à sorte, suas habilidades pessoais ou as duas coisas juntas.

Já com relação às apostas, os apostadores dependem 100% do desempenho de outra pessoa, ao se confiar em apostar determinado valorou bem para se defender alguma decisão que ele ache que vai acontecer no jogo, dependendo diretamente do resultado para saber se será vencedor ou não da sua

suposição, mesmo que o resultado previamente seja incerto.

3.1 CONCEITO GERAL DE JOGOS

A definição de jogos é uma tarefa difícil, a partir do momento que diversos pensadores têm opiniões distintas a respeito. Nesse cerne, temos a definição trazida pelo historiador e filósofo Johan Huizinga, que em seu livro *homo ludens*, traz o jogo como uma atividade voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas de caráter obrigatório, dotado de um fim estipulado pela própria prática, sendo também utilizado como mecanismo para evasão dos indivíduos em relação a sua vida cotidiana, tendo o jogo como assumindo uma quebra da rotina por meio da prática de uma atividade temporária e efeitos provisórios, servindo de principal via de escape para a morosidade da vida padrão imposta pela sociedade, causando posteriormente diferenciação social.

Ademais, levando em consideração demais definições os autores (ZHENG; WAN, 2014) (COZIC; WINTERS, 1995) (DEVEREUX, 1968) (FABIANSOON, 2010), definiram os jogos como prática inata aos seres humanos, que involuntariamente são guiados a práticas de jogatina tanto no âmbito individual, assim como, no coletivo, tendo como principal função a satisfação do ser humano através do lazer, entretenimento, prazer, ambição e adrenalina, além de servir como ótimo mecanismo de estabilidade social entre os indivíduos.

Além disso, o jogo pode ser visto até mesmo como solução, mesmo que dentro do ensejo negativo a qual foi associada na antiguidade, como podemos ver nas palavras de Durkheim (2007), onde os jogos mesmo que sendo considerado mal social, tendo a sua prática associada principalmente aos vícios serve mesmo assim como uma forma de dispersão para alguns crimes, reafirmando-se assim, os códigos morais de uma sociedade, dessa forma, agindo como instrumento direto da estabilidade do sistema social quanto a moral.

Ou seja, para Durkheim mesmo que os jogos sejam ruins de alguma maneira para a sociedade, temos que o simples fato deles existirem já é o bastante para balizar o comportamento humano, ao delimitar os limites de até onde pode ser considerado bom a existência dos jogos, mesmo que a atividade seja vista como maléfica, sob o aspecto do comportamento humano.

Sintetizando o pensamento do filósofo, caso haja um uso moderado dos jogos, teríamos a prática considerada necessária à sociedade e a convivência humana por mais prejudicial que possa ser, sendo desenvolvida ao longo da história, e representando prática comum às sociedades haja vista que, cumpre minimamente sua função social de forma satisfatória, caso contrário já havia desaparecido como comportamento humano.

Por fim, denota-se que os jogos podem ser resumidas a atos voluntárias, incentivado pela sociedade ou até mesmo de forma inata pelos indivíduos, como mecanismo de fuga e descontração a vida cotidiana monótona e repetitiva, servindo de elemento de fuga para os seres humanos, ao mesmo tempo em que traz a sociedade de alguma maneira o desenvolvimento de possíveis novas classes sociais, assim como, manutenção do sistema social de maneira geral.

3.2 JOGOS DE AZAR

Para a devida definição do termo “jogos de azar” é necessário apresentar diversos contextos, sejam eles jurídicos, gramaticais ou então morais. Dessa forma, temos nos dicionário a seguinte definição: Aquele em que a perda ou o ganho dependem mais da sorte que do cálculo, ou somente da sorte, como, p. ex., bingos. Ademais, pode ser caracterizado pela utilização de dados, roletas e cartas, onde o resultado final a ser obtido independe da qualidade do jogador, já que ele não é capaz de mudar os resultados de forma favorável às suas vontades.

A partir do conceito descrito acima, pode ser definido que os jogos de azarsão aqueles caracterizados por levar um indivíduo a aposta determinada quantia esperando acertar para que possa ter valor superior sem voltado ao jogador. Entretanto, sem possuir nenhum controle direto sobre o resultado exato desejado, dependendo então, apenas do fator sorte, logo de um evento aleatório que envolve risco e incerteza. Nessa senda, os jogos de azar servem como desfecho eventual incontrolável, por ser associado diretamente e dependentemente do elemento da sorte.

Já no ordenamento jurídico brasileiro, temos os jogos de azar sendo definidos conforme os dizeres do artigo 50, § 3º da Lei nº 3.688/41 conhecida popularmente como as Leis das Contravenções Penais. Veja-se:

Art. 50 (...) § 3º Consideram-se, jogos de azar: a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte; b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas; c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

Dessa forma, nota-se nitidamente que é delimitado um rol taxativo das práticas de jogos considerados de azar e possui proibição legal. Destaque para as apostas sobre qualquer outra competição esportiva, a qual se pode levantar o questionamento se englobam ou não a prática das apostas esportivas.

3.3 JOGOS DE HABILIDADE

Quando se trata de jogos de habilidade, deve ser levado em consideração que como próprio nome já diz, exige uma certa habilidade do participante, isso quer dizer que para praticar tais jogos deve se ter algum tipo de conhecimento prévio acerca das regras e jogabilidade da atividade de maneira geral, cabendo estudar as probabilidades da modalidade, assim como, treinar para se tornar melhor e mais apto para vencer as disputas.

Dessa forma, temos os resultados de tais jogos voltados para desempenho e expertise dos praticantes, por mais que, o fator sorte ainda possa influenciar no resultado final. Entretanto, a sorte não é capaz de pautar todos os resultados jogados, sendo a habilidade dos jogadores como principal ponto para os desfechos finais das partidas jogadas dentro dos principais exemplos dos jogos de habilidade tem o pôquer, pois nessa modalidade o jogador requer conhecimento prévio, acerca de regras, estratégias, valoração das cartas. Da mesma forma, temos a modalidade do Blackjack, o qual mesmo com a utilização de cartas e contendo um fator de

aleatoriedade na distribuição das cartas, possui a estratégia de contar as cartas, a qual consiste no uso dos estudos acerca de probabilidade.

Ademais, os jogos de habilidade possuem outras particularidade, que é o maior controle e racionalização por parte do jogador, o qual visa criar uma consciência de suas jogadas, sabendo onde erraram e tendo como elaborar manobras que visem recuperar os prejuízos aos poucos, ou então, perder o menos possível, por meio de jogadas menos arriscadas e mais pensadas de maneira estratégica, fora o aprendizado com jogadas erradas que servem como referência para não se repetir os mesmos erros, na medida do possível, tendo até os próprios erros como mecanismos de aprendizado e desenvolvimento dentro da prática dos jogos.

3.4 DIFERENÇAS CENTRAIS ENTRE AS MODALIDADES DE JOGOS E REPERCUSSÕES JURÍDICAS

Diante o exposto, resta claro que as apostas e os jogos de maneira geral, não se resumem aos jogos de azar, por mais que na grande maioria das atividades asorte possa servir como fator preponderante em relação aos resultados obtidos, como demonstrado nos jogos de habilidade. Nesse cerne, é de extrema importância que sejam elencadas as principais diferenças existentes entre as duas modalidades supracitadas, as quais de maneira geral abarcam boa parte das atividades associadas à jogatina.

Ademais, temos nos jogos de habilidade o resultado dependente em sua maioria do desempenho dos adversários ou jogadores, como se observa em esportes de maneira geral e jogos que tenham teorias probabilísticas envolvendo os resultados. Já quando se trata das apostas, apesar de mínimas alterações existirem, a prática se resume ao competidor como mero expectador, logo sem poder interferir diretamente do resultado em si, contentando-se somente no que tange o desfecho final, o qual se baseia na imprevisibilidade, ou também, na sorte ou azar dos envolvidos (MARQUES, 2019)

Dessa forma, é admissível denominar os jogos e as apostas como acordos de sorte, só alterando a proporcionalidade da sorte em cada uma das modalidades, porém sempre tendo em alguma parcela a incerteza quanto os resultados, contando em boa parte das vezes com atributos onerosos e aleatórios, nos quais dois ou mais

sujeitos, esperando obter êxito na análise de eventos arriscados, visam alcançar um desfecho que lhes favoreça de alguma maneira, tendo em sua maioria valores pecuniários como objetivo almejado, sendo diferenciadas no final pela legalidade ou não de tais atos, pois enquanto os jogos de habilidade são totalmente proibidos, os jogos de azar em boa parte são proibidos.

Nesse cerne, ao ser analisado o cenário principalmente quanto a proibição dos jogos de azar, que fica confuso as definições do que são permitido ou proibidos perante a lei, pelo fato das definições dos jogos de azar serem completamente controversas e relativas, sem que seja feita uma devida justificativa a respeito dos motivos que permite uns e proíbe outras práticas de jogos de azar, senão, vejamos o que preceitua o Art. 50, §3º da lei das contravenções penais, quanto os jogos de azar:

§ 3º Consideram-se, jogos de azar: a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte; b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas; c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

Tendo como maior dificuldade de distinção, as contradições ao se comparem a lei com os atos de fato praticados no país, pois na própria lei supracitada na alínea a traz como jogos de azar qualquer jogo onde o ganho ou perda é associada a sorte, mas será que essa definição não se encaixam, completamente em contrário aos jogos presentes nas lotéricas?.

Ademais, na alínea c, será que o versado não traz proibição completa acerca do que conhecemos hoje como apostas esportivas?. tais questionamentos quanto a contradição da lei não param, tendo os seguintes questionamentos retóricos imperando sobre o que propõe a lei quanto as apostas de maneira geral: “no fim de tudo o questionamento que fica é porque alguns jogos específicos são criminalizados, enquanto outras modalidades também definidas como jogos de azar são completamente permitidas? Será que de fato é correto o Estado permitir práticas de jogos de azar visando o aumento das receitas coletadas pela união?, tendo tais respostas respondidas a seguir, a partir da ótica jurídica brasileira no que tange as legislações, jurisprudências e doutrinas.

4. VISÃO DO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO: AS APOSTAS ESPORTIVAS PERANTE AS LEIS

Após elencar alguns conceitos e diferenciações acerca dos jogos, tem-se nesse capítulo o entendimento do poder judiciário acerca das apostas esportivas, trazendo conceitos, leis e jurisprudências acerca do tema, revelando toda a base jurídica constituída em relação a prática esportiva elencado, permitindo assim, que seja planejado posteriormente uma melhor atuação perante a regulamentação tributária das casas de apostas.

Dessa forma, ao se falar em entendimento jurídico pátrio, temos que as principais leis reguladoras são as do Código Civil, apresentando alguns regramentos acerca das apostas esportivas contidas do CC, por meio dos artigos 814 a 817, presentes no capítulo XVII dos jogos e das apostas, vejamos:

Art. 814. As dívidas de jogo ou de aposta não obrigam a pagamento; mas não se pode recobrar a quantia, que voluntariamente se pagou, salvo se foi ganha por dolo, ou se o perdente é menor ou interdito.

§ 1º Estende-se esta disposição a qualquer contrato que encubra ou envolva reconhecimento, novação ou fiança de dívida de jogo; mas a nulidade resultante não pode ser oposta ao terceiro de boa-fé.

§ 2º O preceito contido neste artigo tem aplicação, ainda que se trate de jogo não proibido, só se excetuando os jogos e apostas legalmente permitidos.

§ 3º Excetuam-se, igualmente, os prêmios oferecidos ou prometidos para o vencedor em competição de natureza esportiva, intelectual ou artística, desde que os interessados se submetam às prescrições legais e regulamentares.

Art. 815. Não se pode exigir reembolso do que se emprestou para jogo ou aposta, no ato de apostar ou jogar.

Art. 816. As disposições dos arts. 814 e 815 não se aplicam aos contratos sobre títulos de bolsa, mercadorias ou valores, em que se estipulem a liquidação exclusivamente pela diferença entre o preço ajustado e a cotação que eles tiverem no vencimento do ajuste.

Art. 817. O sorteio para dirimir questões ou dividir coisas comuns considera-se sistema de partilha ou processo de transação, conforme o caso.

Ao se analisar os artigos acima, resta evidente que de fato não há a devida regulamentação e controle sobre as apostas esportivas, pois, percebe-se que não há nada versado sobre as casas de apostas, seja por parte de controle das ações dela, tributação e nem muito menos tipificação de quem pode apostar? Se é permitido a todos? ou proibido para alguns?, Se sim, quem não poderia jogar? São essas apenas algumas perguntas a serem feitas mediante outras diversas incertezas em relação à prática das apostas em desportos.

Ademais, tem-se na Lei das Contravenções Penais, apenas um artigo que cita a prática das apostas esportivas diretamente, sendo ele o artigo 50, § 2º e §3º C, na qual versa sobre:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele:

§ 2º Incorre na pena de multa, de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) a R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais), quem é encontrado a participar do jogo, **ainda que pela internet** ou por qualquer outro meio de comunicação, como ponteiro ou apostador.

§ 3º Consideram-se, **jogos de azar:**

c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.(grifos acrescidos)

De maneira geral, o regramento brasileiro é completamente inconclusivo, vazio e incompleto, permitindo com que tenha inúmeras lacunas quanto ao controle das apostas esportivas no país, haja vista que, a própria lei de contravenções penais enquadra indevidamente as apostas esportivas como jogos de azar, sendo que ambas as práticas são divergentes por diversos motivos já elucidados acima, nessa mesma linha de entendimento pode ser questionado, quem está aplicando as multas previstas no Art. 50 §2º? Quem de fato verifica isso? O governo de fato tem acesso a identificar quem realizou tal contravenção penal? Essa tipificação legal já foi aplicada?.

De fato, muitos apontamentos devem ser feitos e questionados para de fato identificar as medidas que devem ser feitas em relação às apostas esportivas, sejam seu controle por meio da regulamentação ou até mesmo sua completa proibição. Entretanto, independente da decisão realizada, a dúvida que fica é, será que de fato vão fiscalizar e controlar a proibição ou a regulamentação das apostas esportivas?.

Diante da ausência de leis sobre qualquer tipo de controle acerca das apostas esportivas, será analisado agora um pouco mais das jurisprudenciais e entendimento dos tribunais acerca das apostas esportivas sejam elas online ou físicas, senão vejamos os seguintes julgados:

APELAÇÃO. Ação condenatória envolvendo criação intelectual de software e parceria comercial. Sentença de improcedência, com imposição ao autor de pena por litigância de má-fé. **Controvérsia envolvendo atividades ilícitas (apostas virtuais não gratuitas). Atividade congênera à dos jogos de azar, a ser explorada em território nacional, ainda que hospedada em site no exterior, o que ratifica a ilicitude .** Contravenção penal no artigo 50 do Decreto-lei nº 3.688/41. Cerceamento de defesa não verificado, desnecessária a suspensão do processo e

legítima a sanção por litigância de má-fé, imposta nos termos do artigo 81, 4º c.c. 142 do CPC. Recurso a que se nega provimento.
 (TJ-SP-AC: 10008339420218260606 SP 1000833-94.2021.8.26.0606,
 Relator: José Rubens Queiroz Gomes, Data de Julgamento: 06/10/2021,
 7ª Câmara de Direito Privado, Data de Publicação: 06/10/2021) (grifos acrescidos)

Nesse caso concreto, tem-se nítido que o julgado em 2021 entende as apostas esportivas como jogos de azar, por mais que as apostas esportivas sejam pautadas em quotas fixas, as quais, a partir da Lei Federal 13.756/2018, foram liberadas para serem realizadas legalmente no Brasil. Fato esse, que só demonstra a confusão do próprio judiciário a respeito das apostas esportivas suas definições e a aplicação de lei perante elas.

Entretanto, é válido destacar que tal ação foi movida de maneira correta, pois a utilização de softwares para de alguma forma definir os resultados, enquadra-se plenamente no quesito do resultado depender totalmente da sorte ou azar, caracterizando-se, assim, como uma espécie de jogo de azar, nesse cerne caberia ao entendimento do juízo à reforma quanto a sua decisão, caso que é cada vez mais corriqueiro nos julgados a respeito das apostas esportivas, exatamente pela falta de regulação na modalidade.

Ademais, tendo como base outras decisões jurisprudenciais, temos o TRT de Minas Gerais trazendo um conceito atrelado às práticas esportivas associadas aos jogos de habilidade onde os fatores de sorte existem, mas interferem minimamente no resultado das partidas, definindo bem motivos que devem ser norteadores para a prática das apostas esportivas. Veja-se:

VÍNCULO DE EMPREGO - CROUPIER DEALER - GERENTE DE JOGOS
 - PÔQUER - APOSTAS - CONTRAVENÇÃO PENAL. O Decreto-lei

3.688/41 (Lei das Contravenções Penais), em seu art. 50, § 3º, define quais seriam os denominados jogos de azar: "§ 3º Consideram-se, jogos de azar: a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte; b) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas; c) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva". **O pôquer não depende exclusiva ou principalmente da sorte (mas especialmente da habilidade do jogador, que conta com estatísticas, táticas, blefes, etc), de modo que não pode ser enquadrado na alínea 'a' da norma. Admite-se a presença da sorte no jogo de pôquer quando do embaralhamento e distribuição das cartas, contudo, a performance do jogador não depende somente das cartas que tenha recebido de forma aleatória, mas, principalmente, depende da sua habilidade e do seu raciocínio.** Vale dizer que todo o jogo, inclusive os esportes, depende, em certa medida, do aleatório, da

sorte.. Entretanto, no caso dos autos, restou evidenciado que o reclamante tinha por função, também, o gerenciamento de apostas, ponto no qual reside a ilicitude do negócio, já que configurada situação descrita na alínea 'c' do dispositivo legal acima citado. Tratando-se de vínculo de emprego celebrado em decorrência de prática ilícita, não há como se conferir validade ao negócio jurídico, nos termos do artigo 104 do CCB. Aplica-se, por analogia, o entendimento cristalizado na OJ 199 da SBDI-I do Col. TST. (TRT-3 - RO: 00107893620205030103 MG 0010789-36.2020.5.03.0103, Relator: Adriana Goulart de Sena Orsini, Data de Julgamento: 23/08/2021, Primeira Turma, Data de Publicação: 25/08/2021.) (grifos acrescidos)

Seguindo a conceituação jurisprudencial, tem-se que o judiciário atua somente mediante alguns golpes financeiros como o controle das apostas, o que de fato é ilegal, entretanto a força de punibilidade encontra-se num rol muito limitado de ação, pois no caso apresentado acima ocorre durante partidas de pôquer, jogo de habilidade permitido livremente no Brasil, demonstrando que o problema não está somente nos jogos que são proibidos e muitas vezes considerados de azar, porque mesmo legalmente aceitos, deve-se atentar o combate a manipulações de resultados, prática que seria combatida em caso de regulamentação dos jogos de maneira geral, ao prever maior fiscalização e penalizações mais severas aos praticantes de atos ilícitos na seara dos jogos.

É assim que, consoante explicita Sergio Garcia Alves (2021):

“O mercado brasileiro de jogos está se expandindo. Novos agentes passam a oferecer serviços a brasileiros, à medida que os três poderes reveem o papel do Estado na exploração e normalização dessa atividade, como nos casos de apostas esportivas e loterias estaduais. De modo quase acidental, o país é demandado a se manifestar sobre questões regulatórias emergentes que envolvem essa indústria global”

No contexto da devida regulamentação para as apostas esportivas, tem-se que:

“Entre as principais medidas, destacam-se revisão de regras de publicidade, a disponibilização de canais de apoio ao jogador, educação sobre formas módicas de como lidar com o jogo, o mapeamento e proteção de grupos de risco.”

Fica notório, então, o entendimento sobre as apostas esportivas já serem indiretamente legais no país; entretanto, elencando que falta uma devida regulamentação para que de fato possa se ter maior segurança jurídica e consciência social para a melhor prática da modalidade, a qual só faz crescer a cada dia, fato que aumenta a importância da regulamentação a ser feita, pois “p risco de vício em jogos de apostas e eventuais danos decorrentes desse comportamento são temas de

interesse da indústria dos jogos” haja vista que, quanto mais se for jogado mais lucro terá as casas de apostas, as quais não se preocupam em mais jogadores viciados, pois para eles essa preocupação cabe ao Estado, através da regulamentação das apostas esportivas dizendo o que pode ou não ser feito pelas casas de apostas, na medida em que “o que não é proibido é permitido” (ALVES, 2021).

5. TRIBUTAÇÃO DAS APOSTAS ESPORTIVAS, ELEMENTOS FUNDAMENTAIS NA REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA E CAMINHOS NECESSÁRIOS PARA EVITAR A EVASÃO TRIBUTÁRIA PARA O EXTERIOR

Neste capítulo, será desenvolvido todo plano de regulamentação da tributação das apostas esportivas no Brasil, levando em consideração todo o caminho existente desde a origem dos jogos e apostas na antiguidade até os dias de hoje, representando um fenômeno global com vários adeptos ao longo do mundo, além de se desenvolver cada vez mais. No caso do Brasil não é diferente, pois a cada dia que passa as casas de apostas são mais visadas no país.

Nesse cerne, levando em consideração os conceitos e as diferenças existentes entre as apostas e os mais variados tipos de jogo, atrelados ao entendimento jurídico pátrio, tem-se o consenso que é necessário haver uma regulamentação das apostas esportivas, logo neste capítulo serão desenvolvidos os motivos para se embasar a regulamentação, além de todas as etapas necessárias, como analisar medidas complementares às já existentes, plano de ação para a tributação, além de sugestões de atuação com base em outros países onde as apostas esportivas já devidamente reguladas e tributáveis.

5.1 MOTIVOS PARA A REGULAMENTAÇÃO

Como já exposto, a regulamentação é de caráter fundamental, tanto que na própria lei 13.756/2018, é previsto um prazo de regulamentação como o prazo de dois anos, podendo ser prorrogado em igual tempo, com base no dia 12 de dezembro de 2018³, findando ao fim de 12 de dezembro de 2022, data bastante próxima, por

³ Lei 13.756/2018, Art.29, § 3º O Ministério da Fazenda regulamentará no prazo de até 2 (dois) anos, prorrogável por até igual período, a contar da data de publicação desta Lei, o disposto neste artigo

mais que pouca movimentação se veja quanto à regulamentação.

Porém, a motivação que leva a regulamentação pauta muito além da mera regulamentação da prática de apostas esportivas, pois a sua normatização terá diversos outros efeitos tanto para os jogadores, quanto para a sociedade em geral, visando até mesmo combater alguns tipos de tipificações penais de forma indireta.

Nesse cerne, tem-se como principais mudanças o aumento das arrecadações públicas ao ser geradas ainda mais receitas para a união, movimentando a economia e auxiliando o controle da crise economia gerada após surto do covid 19 no país. Além disso, com o maior recolhimento de receitas e fomento da economia, será permitido um controle maior sobre a saúde psicológica dos apostadores, por meio de controlena atuação suspeitas por alentarem a ludopatia⁴.

Ademais, outro impacto social correlacionando com melhorias econômicas é a maior geração de rendas, a partir do momento que as empresas trazem suas sedes para o Brasil, fazendo com que as casas de apostas contratem brasileiros para a realização dos serviços de operação dos sites estrangeiros, aumentando a geração de empregos já que os brasileiros teriam a oportunidade de apostar em estabelecimentos sediados no país, mantendo os recursos em solo nacional.

No tocante as mudanças acarretadas pelo impacto da regulamentação das apostas esportivas, tem-se o combate a lavagem de dinheiro e crimes correlatos, pois ao ser proibida a prática, consequentemente são aumentados os casos de manipulação de apostas ou desenvolvimento de esquemas ilegais, que passarão a ser regulado pelo Estado impedindo e penalizando tais atos ilícitos suprecitados.

A título exemplificativo, crimes como lavagem de dinheiro, evasão de divisas, corrupção, sonegação fiscal e outros crimes correlatos, geram cerca de US\$ 140 bilhões em dinheiro lavado anualmente levando em consideração o mercado ilegal de apostas, segundo relata o estudo da Sorbonne-ICSS (2014, p .29).

5.2 REGULAMENTAÇÃO FEITA ATÉ AQUI

Diante dos motivos para a devida regulamentação das apostas esportivas, tem-se que destacar as práticas já realizadas dentro do planejamento nacional.

⁴ A **ludopatia** ou vício do jogo é um comportamento aditivo que consiste em jogar e apostar sucessiva e descontroladamente.

Nesse sentido, todas as aspirações a serem aplicadas estão contidas na lei 13.756/2018 desenvolvidas visando à legalização das apostas de quota fixa⁵, estipulando até mesmo prazo para a regulamentação supracitada.

Dessa forma, diante da postagem feita no Diário Oficial União DOU, publicado no dia 15/07/2021, o presidente sancionou a Lei nº 14.183, de 14 de julho de 2021, oriunda do Projeto de Lei de Conversão (PLV) 12/2021 (MP 1.034/2021), que altera o capítulo 30 da Lei nº 13.756/2018, alterando devidamente a tributação das apostas esportivas de cotas fixas, previstas anteriormente na lei, permitindo a legalização das apostas esportivas, assim como, busca por regulamentação.

Além disso, quanto à tributação de quotas fixas, foram alteradas as base de cálculo tributário das apostas esportivas, previstas na Lei nº 13.756/2018. A modificação consiste em a base de cálculo ser baseada em Gross Gaming Revenue - GGR, que nada mais é do que receita bruta de jogos segundo a tradução literal, sendo elas calculadas ao subtrair o prêmio pago aos apostadores vencedores pela receita bruta gerada pelos apostadores às casas esportivas de apostas.

Tendo os valores coletados voltados para órgãos públicos, do valor total adquirido tem-se que: 0,82% destinados à educação, 2,55% ao Fundo Nacional de Segurança Pública FNSP⁶, 1,63% às entidades esportivas e 95% pagos de volta para a casa de aposta com intuito de arcar com o custeio e despesas de manutenção das operadoras de apostas esportivas licenciadas juntas ao governo.

5.3 PROPOSTAS REALIZADAS E PERSPECTIVAS

Após todas as normas presentes na Lei 13.756/2018, permitindo a legalização de certa forma das apostas esportivas, teve-se inúmeros projetos de lei sancionados tanto na câmara do deputados como também no Senado. Nesse cerne, os projetos de leis auxiliam na ajuda para se obter uma maior noção legislativa acerca de

⁵ Art. 29. Fica criada a modalidade lotérica, sob a forma de serviço público exclusivo da União, denominada apostas de quota fixa, cuja exploração comercial ocorrerá em todo o território nacional. § 1º A modalidade lotérica de que trata o caput deste artigo consiste em sistema de apostas relativas a eventos reais de temática esportiva, em que é definido, no momento de efetivação da aposta, quanto o apostador pode ganhar em caso de acerto do prognóstico.

⁶ O **Fundo Nacional de Segurança Pública** (FNSP) foi instituído em dezembro de 2000 por meio de um decreto presidencial. O objetivo desta política é apoiar os projetos de **Segurança Pública** e os municípios que dispõem de guardas municipais

caminhos a serem seguidos em prol da regulamentação das apostas esportivas de forma mais completa possível, vejamos, alguns PL sancionados no período posterior a 12 de dezembro de 2018 até os dias de hoje.

A lei geral do esporte, reconhecida como Projeto de Lei 1153/19, menciona as apostas esportivas, ao limitar as casas de apostas a terem sedes fixas no Brasil, caso contrário não poderá promover a marca no país por meio de publicidades. Prática que garante a maior geração de empregos no país, assim como, controle maior das receitas obtidas pelas casas de apostas, as quais serão mais facilmente tributadas e até mesmo penalizadas por qualquer prática que lese cidadão residente no Brasil.

Já com relação ao antigo projeto de lei 442/91, o qual visa a legalização dos cassinos, bingos, vídeo-bingos, jogos on-line e jogo do bicho através de concessões e licenças do Estado, mediante devida regulamentação e fiscalização dos órgãos competentes. O 1º vice-presidente da Câmara, deputado Marcelo Ramos (PL-AM), afirmou que pretende incluir as apostas esportivas na regulamentação. O tema está sob análise do Executivo, que deve regulamentá-lo por decreto. Ramos alegou que a proposta de lei pretende abarcar todas as apostas.

6. CONCLUSÃO

Ao longo do trabalho, pôde ser visto, todos os aspectos a respeito das apostas esportivas, desde a parte histórica onde foi elucidado a construção dos jogos e apostas ao longo das épocas. Partindo para um incrível deslumbramento histórico que buscou trazer a origem das primeiras práticas de jogos e apostas na sociedade.

Tendo demonstrado ao longo da história todas as mudanças, evoluções, permissões e proibições das práticas apostivas e de jogatina ao longo dos tempos. A demonstração partiu das civilizações mais antigas como o caso dos povos gregos e egípcios, os quais tinham os jogos associados a mitologia local; passando pela grande civilização romana onde se foi fundamentado um início de codificação de proibição contra as práticas aqui expostas;

Continuando em direção a idade média com a igreja crescendo cada vez mais e proibindo as práticas, as quais resultaram por crescer em advento do mercantilismo da época. Já posteriormente existe a quebra com a igreja a parti da idade moderna, sendo desenvolvidos diversos estudos sobre as probabilidades dos jogos. Tendo o advento do capitalismo promulgando a busca cada vez mais

incessante por ganhar dinheiro mais fácil.

Tais fatos, atrelados ao desenvolvimento de maquinários e os estudos geraram as máquinas caça niqueis, voltadas para a mecanização das apostas, as quais dominaram o século XX, até o ponto que os jogos e apostas puderam se tornar mais acessíveis ao mundo principalmente virtual em detrimento da Internet.

Após esse caminho, foram definidos alguns conceitos quanto às apostas e suas diferenças em relação aos jogos. Além disso, foram elencadas as mais diversas espécies de jogos, tendo suas conceituações e diferenças entre si explicadas ao longo do capítulo.

As conceituações explanadas, levarão diretamente ao caminho dos entendimentos jurídicos a respeito dos jogos e apostas, a partir do momento em que se apresentou às leis aplicadas a área, juntamente com algumas jurisprudências, entendimentos jurídicos e até mesmo doutrinários acerca das apostas esportivas, suas conceituações e importância quanto a sua legalização ou não junto com a extrema necessidade de regulamentação após ser legalizada pela Lei 13.756/2018.

Com isso, explanou-se melhor sobre os motivos que pautam a necessidade de regulamentação das apostas esportivas. Sendo demonstrados as normas que legalizaram de certa forma as apostas esportivas, quais leis permitiram a legalização e o porquê disso juridicamente.

Além disso, demonstrou-se quais medidas provisórias vem sendo legisladas visando estruturar melhor uma regulamentação acerca do tema, bem como demonstra caminho tributários para que seja exercida tal regulamentação. No mais, foi demonstrado o que falta para conseguir fazer a regulamentação, relatando o que de ver feito, assim como, quais procedimentos devem ser seguidos para se obter êxito na propositura da regulamentação tributária que é tão fundamental para o futuro do país seja em fatores econômicos, sociais ou penais.

REFERÊNCIAS

ALBORNOZ, Suzana Guerra. **Jogo e trabalho: do homo ludens, de johann huizinga, ao ócio criativo, de domenico de masi**. Cadernos de Psicologia Social do Trabalho, [S.L.], v. 12, n. 1, p. 75, 1 jun. 2009. Universidade de Sao Paulo, Agencia USP de Gestao da Informacao Academica (AGUIA). <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1981-0490.v12i1p75-92>

ALVES, Sergio Garcia. Capítulo Inteligência Artificial, Transtornos de Comportamento e Regulação do Jogo Responsável In VAINZOF, Rony; GUTIERREZ, Andriei. **Inteligência Artificial, Transtornos de Comportamento e Regulação do Jogo Responsável**. São Paulo: RT. 2021. Disponível em: <https://thomsonreuters.jusbrasil.com.br/doutrina/1394839564/inteligencia-artificial-ia> Acesso em: 26 de novembro de 2022.

ARNOLD, Peter. **The Encyclopedia of Gambling: the game, the odds, the techniques, the people and place, the myths and history**. Secaucus: Chartwell Books Inc., 1977.

ATHERTON, Mike. **Gambling**. Londres: Hodder & Stoughton, 2006.

BASILIO, Suellen Cristini. **JOGOS DE AZAR: O PROJETO DE LEI Nº 186/2014 COMO MARCO DE LEGALIZAÇÃO DOS JOGOS DE AZAR NO BRASIL**. 2018. 76 f. Monografia (Especialização) - Curso de Direito, Universidade do Vale do Taquari Univates Curso de Direito, Lajeado, 2018.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Câmara aprova projeto que cria a Lei Geral do Esporte**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/895114-camara-aprova-projeto-que-cria-a-lei-geral-do-esporte> Acesso em: 27 de novembro de 2022.

BRASIL. Congresso Nacional. Câmara dos Deputados. **Plenário aprova projeto que cria a Lei Geral do Esporte**. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/06/10/veja-os-principais-pontos->

[do-projeto-que-viabiliza-o-clube-empresa](#) Acesso em: 27 de novembro de 2022.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998.** Lei do Desporto. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm Acesso em: 26 novembro de 2022.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13756.htm Acesso em: 26 novembro de 2022.

BRASIL. **Lei nº 14.183, de 14 de julho de 2021.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/L14183. Acesso em: 26 novembro de 2022.

BRASIL. **Lei das contravenções penais (1941), artigo 50.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm Acesso: 20 de novembro de 2022.

Brasília, DF: **Senado Federal, Veja os principais pontos do projeto que viabiliza o clube-empresa.** Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/06/10/veja-os-principais-pontos-do-projeto-que-viabiliza-o-clube-empresa> Acesso em: 27 de novembro de 2022.

CATARINO, João Ricardo; CORDEIRO, José Duarte; SOARES, Ricardo de Moraes e. Impacts of the online gambling prohibition policy: a comparative survey of brazil versus the european union. **Seqüência**: Estudos Jurídicos e Políticos, [S.L.], v. 41, n. 85, p. 51-85, 5 nov. 2020. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/2177-7055.2020v41n85p51>

DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller.** Porto Alegre: Artmed, 1999.

DURKHEIM, Émile. **As Regras do Método Sociológico.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 5edição. São

Paulo: Perspectiva, 2007.

LASCIO, Rodrigo de. **A diferença entre jogos de habilidade e jogos de azar.** Disponível em: <https://www.netbet.com/br/blog/2021/02/05/diferenca-entre-jogos-de-habilidade-e-jogos-de-azar/>

Acesso: 25/11/2022.

McMILLEN, Jan. **Gambling cultures: studies in history and interpretation.** London: Routledge, 1996.

OMAIS, Sálua. **JOGOS DE AZAR: ANÁLISE DO IMPACTO PSÍQUICO E SOCIO-FAMILIAR DO JOGO PATOLÓGICO A PARTIR DAS VIVÊNCIAS DO JOGADOR.** 2007. 178 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade Católica Dom Bosco (Ucdb), Campo Grande, 2007

PAES, Nelson Leitão. **TEMA: A Regulação de Loterias no Brasil e Aspectos de Responsabilidade Social Corporativa das Loterias: o .:duplo dividendo.: da regulação das apostas esportivas pela internet.** 2018. 69 f. Monografia (Especialização) - Curso de Direito, Escola de Administração Fazendária – Esaf, Campo Grande, 2018

SILVA, Matheus Fernando da. **COBRANÇA DE DÍVIDA CONTRAÍDA POR BRASILEIRO EM JOGOS DE AZAR REALIZADOS NO EXTERIOR.** Rubiataba, p. 23-41, 2021.

WALKER, Douglas M. **The economics of casino gambling.** New York: Springer, 2007.

WALKER, D.M.; JACKSON, J. D. Casinos and economic growth: an update. *Journal of Gambling Business and Economics*, v. 7, n. 2, p. 80-87, 2013.

ZHENG, V.; WAN, P. **Gambling Dynamism: The Macao Miracle.** Berlin: Springer-Verlag, 2014.

ANEXOS: