



GABINETE DO DEPUTADO
FELIPE ESTEVÃO



PROJETO DE LEI

PL./0321.4/2021

Proíbe a instalação, utilização, manutenção, locação, guarda ou depósito de máquinas grua de bichinhos de pelúcia ou brindes, em bares, restaurantes, postos de gasolinas e similares, no âmbito do Estado de Santa Catarina.

Art. 1º Ficam proibidas a instalação, utilização, manutenção, locação, guarda ou depósito de máquinas grua de bichinhos de pelúcia ou brindes, em bares, restaurantes, postos de gasolinas e similares, no âmbito do Estado de Santa Catarina.

§ 1º A proibição de que trata o “caput” alcança também a guarda ou o depósito, ainda que o equipamento esteja desligado, desativado, incompleto ou desmontado.

§ 2º A desobediência a esta lei acarretará ao estabelecimento ou a seus responsáveis legais, solidariamente obrigados, a aplicação de multa correspondente a R\$ 10.000,00 (dez mil reais), por equipamento, além da apreensão das máquinas.

§ 3º Em caso de máquinas alugadas, sublocadas, arrendadas ou cedidas em comodato ou regime de parceria, os proprietários do equipamento sofrerão as mesmas sanções previstas no § 2º.

§ 4º A multa de que trata o § 2º será aplicada em dobro em caso de reincidência, e, persistindo, implicará o fechamento e a lacração do estabelecimento infrator, invalidando-se a respectiva inscrição estadual junto à Secretaria da Fazenda.

§ 5º As Secretarias da Segurança e da Fazenda, conjuntamente, fiscalizarão o cumprimento desta lei, conforme a sua respectiva regulamentação, a ser editada pelo Poder Executivo no prazo de 90 (noventa) dias da data de sua publicação.

Art. 2º As despesas decorrentes da aplicação desta lei correrão à conta das dotações próprias, consignadas no orçamento vigente.

Art. 3º Esta lei entrará em vigor na data de sua publicação

Sala das Sessões.

Deputado Felipe Estevão

Ao Expediente da Mesa

Em 23 / 08 / 21

Deputado Ricardo Alba
1º Secretário

Lido no expediente
002° Sessão de 25/08/24
 Às Comissões de:
 (5) JUSTIÇA
 (11) FINANÇAS
 (33) CIÊNCIA E DO Trabalho
 (20) EDUCAÇÃO
 Secretário



JUSTIFICATIVA

As máquinas grua de bichos de pelúcia e brindes (tipo garra) proliferam em nosso Estado, em números elevados e de livre acesso a qualquer pessoa, adulto ou criança. Sem qualquer regulamentação ou controle tem servido apenas para enganar pessoas inocentes e de boa-fé, operando como uma espécie de cassino travestido de brinquedo enganoso, que só serve para enriquecer injustamente pessoas inescrupulosas, enganando crianças, adolescentes e pessoas humildes.

Observa-se que nem mesmo crianças são poupadas dessa pedagogia do engodo, montada às portas de postos de gasolina, doçarias, padarias, quitandas e cinemas, por todo o Estado, no mais das vezes junto a passeios públicos, inclusive próximos a escolas, templos religiosos, academias de esportes, induzindo-se crianças e adolescentes a se ausentarem das aulas para jogar.

Esse "brinquedo" tornou-se amplamente popular, pois, diferentemente das máquinas caça-níquel ou dos vários jogos de fliperama e *pinball*, o único adversário ou empecilho é a própria habilidade do jogador, tornando-se atraente pelo simples motivo de que qualquer um pode ganhar.

Ledo engano!

A verdade é que a máquina da garra é tão ardilosa quanto qualquer caça-níquel.

Através de um sistema totalmente programável pelo dono do brinquedo, é possível calibrar a garra em si para trabalhar com toda força somente quando atingido uma quantia mínima para compensar o ganho do brinde.

A título explicativo o esquema seria o seguinte: imagine que um ursinho de pelúcia custe 10 reais e que um crédito (ou moeda) para brincar na máquina da garra custe 2 reais. A máquina seria programada, então, para somente trabalhar com toda a força apenas quando atingisse o mínimo de 06 créditos, por exemplo, o que equivaleria a 12 reais – lucro mínimo de 2 reais.

Isso significa que, antes do mínimo de 06 créditos, mesmo que você encaixe perfeitamente o dispositivo mecânico sobre o brinde, ele simplesmente **não terá força suficiente para agarrá-lo**. E não há como prever o momento exato em que a garra funcionará de verdade, pois o sistema é aleatório, o que gera ainda mais lucros.



A propósito, não custa lembrar que a Perícia em Santa Catarina caracteriza “máquina de ursinhos” como jogo de azar, conforme matéria publicada no Portal G1 SC, de 20/08/2020¹. Vejamos:

Peritos identificaram uma fraude em uma máquina de grua de bichos de pelúcia em Joinville, no Norte do estado. De acordo com o Instituto Geral de Perícias (IGP), o equipamento tinha uma placa eletrônica que permitia configurar as chances de quem joga. Segundo o órgão, a máquina estava programada para fechar a grua somente uma vez a cada 22 jogadas. Isso pode caracterizar jogo de azar.

O IGP divulgou o caso na quarta-feira (19) e foi chamado pela 2ª Delegacia Regional de Polícia na semana passada. A máquina estava em um estabelecimento comercial e foi apreendida pela Polícia Civil em uma operação.

A investigação mostrou que os movimentos da grua eram feitos com motores elétricos e o fechamento das garras ocorria através de tensão aplicada em um eletroímã. Dessa forma, a máquina foi programada para receber tensão suficiente somente uma vez a cada 22 jogadas.

Além desse exame nos componentes do equipamento, o IGP fez testes e concluiu que o sucesso do jogador não depende só da habilidade dele e, por essa razão, pode ser caracterizado o jogo de azar. O laudo do trabalho foi encaminhado à delegacia.

No tocante a judicialização da matéria perante aos Tribunais, interessante colacionar o posicionamento da Quarta Turma do Tribunal Regional Federal da 3ª Região (TRF3), quando da análise do Agravo de Instrumento nº 5020492-39.2019.4.03.0000, que manteve apreendidas, por unanimidade, máquinas de brindes, do tipo grua, na Receita Federal. Os equipamentos são acionados com fichas ou moedas e permitem que usuários obtenham prêmios, como bichos de pelúcia e bonecos coloridos.

A decisão deu parcial provimento ao pedido da União, que alegava que a máquina se enquadra como “jogo de azar”, pois as possibilidades de configuração do equipamento permitiriam ao proprietário “superar a habilidade física do usuário” de capturar os brindes.

Em seu voto, a relatora do processo, desembargadora federal Marli Ferreira, destacou o laudo da Receita Federal em São Paulo, segundo o qual as máquinas apresentam recursos de configuração e ajustes “que aumentam e diminuem o grau de dificuldade do jogador, como a movimentação, posicionamento e força de aperto da grua”.

¹ <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2020/08/20/peritos-de-sc-identificam-fraude-em-maquina-de-grua-de-bichos-de-pelucia.ghtml>



A magistrada considerou que a União demonstrou a relevância da sua fundamentação e manteve a apreensão, com a classificação da mercadoria no destaque 001 (videopôquer, vídeo bingo, caça níqueis).

A lei das contravenções penais define como jogo de azar aquele em que "o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte". Um exemplo de jogo de azar são as máquinas caça-níquel.

Já um jogo de habilidade depende da aptidão da pessoa, o que deveria acontecer em máquinas de pelúcia, dado que há um joystick controlado por um jogador. São exemplos de jogo de habilidade: xadrez, gamão, ludo, entre outros.

Resta claro, portanto, que a exploração dessas máquinas enquadra o seu responsável na lei de contravenção por "estabelecer ou explorar jogos de azar em local público", sem prejuízo, também, que tal prática representa um abuso ao Código de Defesa do Consumidor.

Diante do exposto, considerando estar evidenciado que essas máquinas se enquadram como "jogo de azar", conto com o apoio dos meus pares para a aprovação deste projeto de lei.

Sala das Sessões,

Deputado Felipe Estevão