Bloco de Esquerda
Representação Parlamentar

Projeto de Lei nº 232/XVII/1ª

Prevenção da adição do jogo de lotaria instantânea (Altera o Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro)

«Raspadinha» é o nome vulgarmente dado à lotaria instantânea, introduzida em Portugal pelo Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro, que autorizou a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (SCML) a organizar e explorar, de modo exclusivo, este jogo, cujo Regulamento consta da Portaria n.º 552/2001, de 31 de maio.

De acordo com este Regulamento, trata-se de «um jogo social do Estado, explorado através da emissão de jogos autónomos, com denominação própria, aos quais podem corresponder uma ou várias emissões, nos termos do plano previamente definido de emissão e prémios», sendo esta lotaria «vendida em bilhetes, na frente dos quais figuram, em zona reservada e vedada por película de segurança a remover pelo jogador, um conjunto de símbolos ou números que determinarão, de forma imediata, a atribuição de um ou mais prémios, conforme as regras de atribuição indicadas no próprio bilhete».

As raspadinhas estão disponíveis em todo o lado. O Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa estabelece como requisito, para efeitos de comercialização da lotaria instantânea, que o estabelecimento comercial se dedique à atividade de restauração, papelaria e/ou tabacaria ou se destinem exclusivamente à atividade de mediação dos jogos sociais do Estado (cf. n.º 1 do artigo 5.º do Regulamento dos Mediadores dos Jogos Sociais do Estado, aprovado pela Portaria n.º 313/2004, de 23 de março, na sua redação atual). Como resultado, há milhares de pontos de venda espalhados por todo o país, a maioria dos quais são cafés, restaurantes, pastelarias, papelarias e tabacarias.

Em termos de vendas totais, a raspadinha é a principal fonte de receita da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (SCML). Com exceção do período da pandemia de covid-19, o valor das vendas de raspadinhas está há vários anos a crescer em montante e em percentagem do total de receitas da SCML. Em 2019 já atingia os 1718 milhões de euros (+7,8% face a 2018), correspondentes a 51,1% das receitas de jogos da Santa Casa, conforme alertava o estudo publicado na *The Lancet Psychiatry*[1], da autoria de Daniela Vilaverde e Pedro Morgado, investigadores da Escola de Medicina da Universidade do Minho e do ICVS, bem como psiquiatras no Hospital de Braga.

Entretanto, apesar do valor das vendas de raspadinhas ter baixado para 1.440 milhões em 2020 e 1.515 milhões em 2021, manteve-se sempre em percentagem acima dos 50% da receita total dos jogos e rapidamente superou os valores pré-pandemia: 1.714 milhões em 2022, 1.836 milhões em 2023, 1.848 milhões em 2024. Em 2023 e 2024 estes valores já se aproximam dos 60% das vendas brutas de jogos da Santa Casa, mais precisamente 58,5% e 58,8%, respetivamente.

O referido estudo *da The Lancet Psychiatry* apresenta Portugal como o país da Europa onde se gasta, em média, mais dinheiro por pessoa em raspadinhas. Em 2018 foram mais de quatro milhões de euros gastos por dia, o que corresponde a um gasto médio por pessoa de 160€ por ano (a média no Estado vizinho foi de 14€ médios anuais por pessoa) . Segundo o investigador Pedro Morgado, "os números em Portugal são brutais quando comparados com Espanha – e com o resto da Europa. Gastamos demasiado dinheiro em raspadinhas e isso significa que o número de pessoas com problemas de jogo patológico, adição ou vício do jogo, associado a raspadinhas também é potencialmente maior"[2].

O vício em raspadinhas tem levado cada vez mais pessoas a pedirem ajuda às equipas de tratamento dos centros de respostas integradas em comportamentos aditivos e dependências e a clínicas privadas. Segundo Pedro Morgado e Daniela Vilaverde, a raspadinha tem um conjunto de "características que favorecem o estabelecimento de comportamento de jogo problemático ou patológico". Comprar uma raspadinha é fácil, é

[1] Vilaverde, D., & Morgado, P. 2020. Scratching the surface of a neglected threat: huge growth of Instant Lottery in Portugal. The Lancet Psychiatry, 7(3), 190. https://www.thelancet.com/journals/lanpsy/article/PIIS2215-0366(20)30039-0/fulltext

[2] Universidade do Minho. (2020, 21 de fevereiro). As raspadinhas são um problema negligenciado? Os dados indicam que sim. https://www.uminho.pt/PT/siga-a-uminho/Paginas/Detalhe-do-evento.aspx?Codigo=55726

barato e confere uma sensação de gratificação instantânea que leva rapidamente ao estabelecimento de uma adição.

Na caracterização dos jogadores de raspadinha, na primeira fase de um estudo promovido pelo Conselho Económico e Social[3], coordenado por Pedro Morgado e Luís Aguiar-Conraria, da Universidade do Minho, denominado "*Quem paga as raspadinhas?*", revela que mais de metade dos jogadores de raspadinha são mulheres, que o consumo frequente de raspadinhas é mais comum nas pessoas com baixos rendimentos (é 3 vezes mais frequente numa pessoa com rendimentos 400-664€/mês do que nas pessoas com mais de 1500€/mês) e que também é mais frequente nas pessoas com ensino básico e secundário (5.8 e 3.9 vezes maior probabilidade do que as pessoas com mestrado/doutoramento).

As conclusões deste estudo referem ainda que 3,09% dos adultos estão em risco de desenvolver problemas de jogo, que podem afetar 1,21% da população adulta. Há cerca de 100.000 adultos em Portugal com comportamentos de problemas de jogo com raspadinhas, das quais cerca de 30.000 pessoas apresentam Perturbação de Jogo Patológico. As pessoas com problemas de jogo com raspadinhas apresentam piores indicadores de saúde mental, incluindo sintomas depressivos, ansiosos e de stress.

Também o consumo de raspadinhas se verifica nos segmentos da população mais idosa, em particular entre os pensionistas e reformados. No mesmo estudo promovido pelo Conselho Económico e Social, conclui-se que os mais velhos têm uma probabilidade duas vezes superior à dos mais novos de jogarem frequentemente. Em suma, as lotarias instantâneas são um jogo que afeta profundamente as camadas da população mais vulnerável, com menos rendimentos e menor escolaridade. Foi a própria SCML que, no estudo por si promovido, relativo a 2019, revelou que 76,6% dos consumidores de raspadinha eram de classe média baixa e baixa.

Por estes motivos, em 2021, o Bloco de Esquerda apresentou um projeto de resolução com vista a reforçar o regulamento das raspadinhas e também um projeto de lei que visava estabelecer limites à publicidade dos jogos e apostas. Já nessa altura o Bloco de

[3] Morgado, P., Coelho, P. S., Marreiros, H., Cerejeira, J., Aguiar-Conraria, L., & Torrado, M. 2023. Quem paga as raspadinhas? Relatório de devolução de resultados. Relatório 1ª Fase. Braga: Universidade do Minho / Conselho Económico e Social. Disponível em https://ces.pt/wp-content/uploads/2023/09/Relatorio_1a-Fase-Quem-paga-a-Raspadinha.pdf

Esquerda considerava que não se poderia continuar a ignorar os riscos e os efeitos negativos associados ao consumo de raspadinhas em Portugal, designadamente quanto ao seu impacto no aumento do jogo abusivo e patológico, bem como o impacto social deste tipo de jogo. A publicação, em 2023, da primeira fase do estudo encomendado pelo Conselho Económico e Social veio reforçar a necessidade de agir em relação a este problema.

Alterar o modelo de oferta de raspadinhas, tornando-as menos apelativas, é uma forma de reduzir a procura e, com isso, reduzir o risco de adição. Outra ação útil é colocar à disposição dos jogadores de raspadinhas em lojas físicas a possibilidade de se autoexcluírem. A autoexclusão é um mecanismo de autocontrole da maior importância e já está previsto para casinos (artigo 38.º da Lei do Jogo, Decreto-Lei n.º 422/89, de dezembro de 1989) e para jogos online, designadamente sites de apostas desportivas e os próprios jogos online de lotaria instantânea da SCML (cf. artigos 39.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online, publicado em anexo ao Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril de 2015).

Assim, o Bloco de Esquerda propõe:

1) Limitar a lotaria instantânea (raspadinha) a apenas uma modalidade de jogo, ficando interdita a emissão de jogos autónomos com diferentes denominações e identidades visuais próprias a partir de 1 de janeiro de 2027, de modo a reduzir a os incentivos à procura;
2) Estender ao jogo de lotaria instantânea em locais de venda física a possibilidade dos jogadores recorrerem a um mecanismo de autoexclusão.

Assim, nos termos constitucionais e regimentais aplicáveis, a deputada do Bloco de Esquerda, apresenta o seguinte Projeto de Lei:

Artigo 1.º

Objeto

A presente lei promove a prevenção da adição do jogo e procede à alteração do Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro.

Artigo 2.º

Aditamento ao Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro.

É aditado o artigo 6.º ao Decreto-Lei n.º 314/94, de 23 de dezembro, com a seguinte redação:

«Artigo 6º

Prevenção da Adição ao Jogo

A partir de 1 de janeiro de 2027, a lotaria instantânea fica restrita a um tipo de jogo, com denominação própria, ficando interdita a emissão de jogos autónomos com diferentes denominações e identidades visuais próprias.»

Artigo 3.º

Mecanismos de autoexclusão

Compete ao Governo, em articulação com a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa, a criação de mecanismos de autoexclusão do jogo da lotaria instantânea em lojas físicas.

Artigo 4.º

Regulamentação

O Governo procede à regulamentação da presente lei no prazo de 30 dias.

Artigo 5.º

Entrada em vigor

A presente lei entra em vigor no dia seguinte à sua publicação e produz efeitos com a publicação do orçamento do Estado subsequente à sua publicação.

Assembleia da República, 19 de setembro de 2025.
A Deputada do Bloco de Esquerda,

Mariana Mortágua