CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS ELETRÔNICOS

IMPRENSA

Fact sheet CBDEL

Números, estrutura, rede internacional, regularidade, competições, projetos e porta-vozes, com data-base em cada dado.

Versão atualizada e demais materiais: Sala de Imprensa da CBDEL, **cbdelesports.com.br/portal/midia/imprensa**

CBDEL · Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos

Edição de outubro de 2026 · Atualizada em 22/10/2026 · Material público

Assessoria de Imprensa · imprensa@cbdelesports.com.br · cbdelesports.com.br

Uso jornalístico livre, com crédito "Divulgação CBDEL". Números citados com a data-base indicada.

IDENTIDADE

A CBDEL em números e fatos

A CBDEL é a confederação que coordena, em âmbito nacional, o esporte eletrônico organizado no Brasil: filiação de federações, registro de times e atletas, competições, ranqueamento, Seleção Brasileira e justiça desportiva própria.

Versão atualizada: Sala de Imprensa da CBDEL

Cada dado deste material traz a sua data-base. A versão mais recente está na Sala de Imprensa, em **cbdelesports.com.br/portal/midia/imprensa**, e cada tema tem página própria no site. **Em caso de divergência entre este PDF e o site, vale o site.**

21	512	4.823	21 UFs
federações estaduais no Sistema CBDEL: 13 filiadas e 8 em homologação	times registrados	atletas registrados	com lei estadual de Esports

Data-base: Termo Elucidativo e Corroborativo de Legitimidade da CBDEL, 03/09/2026. Leis: registro legislativo da CBDEL, 14/10/2026.

Nome	CBDEL · Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos
CNPJ	25.128.340/0001-23
Origem	2015, como LNEE · Liga Nacional de Esporte Eletrônico, que disputou o primeiro Campeonato Brasileiro de Esports e a World Cyber Arena. Constituída como CBDEL em 2016.
Fundador e CEO	Daniel Cossi, fundador e patrono da CBDEL, autor da matriz legislativa de 2015
Natureza	Entidade nacional de administração do desporto, sem fins lucrativos, no modelo federativo previsto na Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597/2023)
Site e contato	cbdelesports.com.br · imprensa@cbdelesports.com.br

REDE INTERNACIONAL

Filiações e reconhecimentos

Filiada a	WESCO, IESF, PAMESCO, SAESCO, BRICS Esports e GAAPSF.
Reconhecimento mútuo e exclusivo	CECC (desde 2018), CADPA, Administração Geral do Esporte da China, AESF, ACES e outras entidades do Esports. São apenas algumas das mais recentes; há várias outras.
Fundações	Fundadora da PAMESCO (2016, com Argentina e Costa Rica) e cofundadora da WESCO (2016). A WESCO cofundou a ACES (2023). Fundação da CACESCO (2019).
Acordos e tratados	Administração Geral do Esporte da China (2016, válido até 2027) · CUEL, China (2017) · Federação de Esportes do Irã (2017) · CECC (2018, em vigor) · seis associações e quatro províncias da China (2018) · CADPA (2024).

SISTEMA FEDERATIVO

Estrutura e governança

- **Assembleia Geral** com as federações filiadas e a **Comissão de Atletas com direito a voto**, ordinária e extraordinária.
- **Presidência, CEO** e vice-presidências; **Conselho Presidencial** e **Conselho Jurídico**, que assessoram a Presidência e o CEO.
- **Comissões:** Legislação, Atletas, Educação, Desenvolvedoras e Desenvolvimento Social.
- **Órgãos independentes:** Conselho Fiscal, Comissão de Ética, Ouvidoria e Portal da Transparência.
- **Justiça desportiva própria, desde 2017:** STJDEE (Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Esporte Eletrônico) e CARLEE (resolução alternativa de litígios, câmara nacional). Cada federação tem seu TJDEE.
- **Territorialidade:** um estado, uma federação filiada. A federação realiza o evento desportivo; produção, estrutura e transmissão podem ser contratadas no mercado.
- **NEXSPEEL**, Núcleo de Excelência em Saúde e Performance, fundado dentro da CBDEL, com estudos até 2022 e hoje reorganizado.

REGULARIDADE

Certificação e conquistas regulatórias

Certificação arts. 18 e 18-A da Lei Pelé	A CBDEL foi a primeira entidade de Esports certificada pelo Ministério do Esporte, em 2017. A certificação cobriu 2017 a 2025. A CBDEL está em vias de renovar: vai abrir o protocolo e iniciar as diligências com a documentação atualizada.
Legislação	Autora da matriz legislativa (PL nº 1.512/2015, ALESP) que deu origem às leis estaduais: 21 UFs com lei, a primeira na Paraíba (2019).
Lei de Incentivo ao Esporte	Inserção do esporte eletrônico como categoria no sistema de projetos, por iniciativa da CBDEL.
Ocupação	Reconhecimento da ocupação do atleta de Esports na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), Ministério do Trabalho.
CONFEF	Contribuição à redação da Resolução nº 636/2026, sobre a dimensão física do treinamento em Esports. O CONFEF é parceiro da CBDEL.

COMPETIÇÕES

Do estadual ao mundial

Nacionais	Campeonato Brasileiro de Esports (2015 a 2025; o primeiro como LNEE) · CBDU Esports, com a Confederação Brasileira do Desporto Universitário (2016 a 2025) · Competições de fomento ao ranqueamento, anuais · Calendário 2027: Copa do Brasil, Campeonato Regional e Taça Brasil de Esports.
Internacionais	World Cyber Arena (2015 a 2019) · WESCO Esports Championship (2017 e 2018) · Campeonato Mundial IESF · WEC (2016, 2017, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025) · IESF Americas Regional Qualifiers (2022) · BRICS Esports (2023 a 2026) · Campeonato Pan-Americano PAMESCO (2025 e 2026).
Seleção Brasileira	Uma só Seleção, com lineups de várias franquias, convocada pelo ranqueamento. Estrutura de apoio: psicologia, fisioterapia, nutrição, gestão de carreira, orientação técnica e jurídico.
Ranqueamento	Ranking Contínuo (carreira) e Ranking Pontual (temporada); Séries A, B e C; plataforma neutra; só federados pontuam; pesos de 0,5 a 10.

PROJETOS

O que a CBDEL realiza

Projeto	Em uma linha
Plano de Políticas Públicas de Esports	Plano sob medida para país, região, estado e município, adotado pelo ente por ato próprio, que organiza os demais projetos como instrumentos de execução.
Legislando e Regulamentando o Esports	Matriz legislativa de 2015, acompanhamento técnico de proposições estaduais, municipais e federais.
Educando Através do Esports	Programa pedagógico para as redes pública e privada, alinhado à BNCC, com o Centro de Educação, Inovação e Inclusão Social.
Inclusão Social pelo Esports	Centros de Treino e Inclusão abertos à comunidade, com o padrão homologado CBDEL e WESCO.
Excelência Esportiva	Do atleta federado ao alto rendimento: ranqueamento, Seleção, CTI de Alto Desempenho, NEXSPEEL e formação de árbitros, técnicos, narradores e comentaristas.
Summits de Esports	Dois dias, Fórum e Showmatch, em duas modalidades: Summit CBDEL e Summits Federações. Duas edições por ano desde 2023.
Master em Gestão Global de Esports	Programa da WESCO com a Euncet Business School (Barcelona); no Brasil, licenciamento com conteúdo adaptado pela CBDEL.
Embaixadores do Esports	Cafu, Marta Sobral e Renzo Gracie.

PORTA-VOZES

Quem fala por cada tema

Daniel Cossi

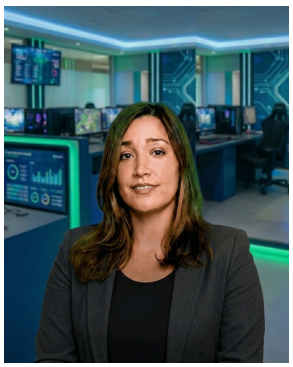
FUNDADOR E CEO DA CBDEL

Sistema federativo, legislação, política pública, relações internacionais, Brasil e China.

Fabricio Simões

VICE-PRESIDÊNCIA DE ESPORTS E ESPORTES DIGITAIS, COMPETIÇÕES E RANQUEAMENTO

Calendário, regulamentos, arbitragem, integridade competitiva e Seleção Brasileira.



Caroline Pinheiro

VP DE ESPORTES DA MENTE E COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E INCLUSÃO

Esports na escola, Centros de Treino e Inclusão, formação de profissionais.

Adriano Echevarria

VP DE MARKETING E COMUNICAÇÕES

Comunicação institucional, marca, eventos, Summits e agenda de imprensa.

Pedidos de entrevista, checagem de dados e material: imprensa@cbdelesports.com.br. Nomes de entidades citadas por extenso no Documento Geral.

Errou? Diga. Erramos? Corrigimos.

Correções são datadas e registradas. Quem for citado em conteúdo da CBDEL pode pedir direito de resposta pelo mesmo canal: imprensa@cbdelesports.com.br.