CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS ELETRÔNICOS

IMPRENSA

Leis de Esports no Brasil

Todas as normas e proposições registradas pela CBDEL: estaduais, municipais e federais; diretas e indiretas; sancionadas, em tramitação, vetadas, prejudicadas e arquivadas.

Versão completa e atualizada: Legislando o Esports, no site da CBDEL,
cbdelesports.com.br/portal/projetos/legislando-o-esports

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.

A ORIGEM

Uma matriz, leis em todo o país

O Projeto de Lei nº 1.512/2015, protocolado em 24 de novembro de 2015 na Assembleia Legislativa de São Paulo, é a matriz legislativa do Esports no Brasil.

Versão completa: Legislando o Esports no site

Este material resume o tema para a imprensa. A página Legislando o Esports, em **cbdelesports.com.br/portal/projetos/legislando-o-esports**, traz o conteúdo completo e é atualizada continuamente. **Em caso de divergência entre este PDF e o site, vale o site.**

A matriz foi redigida pela CBDEL, por seu fundador **Daniel Cossi**, com o deputado estadual **Alexandre Pereira**. Atualizado em 2016, o projeto foi aprovado pela Assembleia e vetado pelo governador em janeiro de 2020, num veto que nunca chegou a ser apreciado em plenário.

O texto já tinha seguido adiante. A definição de esporte eletrônico, o reconhecimento do praticante como atleta, a garantia de livre prática, os objetivos de cidadania e fair play, o papel das entidades de administração e o Dia do Esporte Eletrônico em 27 de junho reaparecem em leis de outros estados, em municípios e no Senado Federal (PLS nº 383/2017). Desde então, a CBDEL acompanha tecnicamente as proposições, como no Paraná, onde a lei estadual foi elaborada com o apoio da Confederação.

A mesma liderança elaborou ainda projetos de lei adaptados à legislação de outros países, como **China, México, Argentina, Colômbia e países da África**.

21 UFs
com legislação estadual de Esports sancionada ou promulgada

5
regiões do país com leis em vigor

6
estados adotam 27 de junho, a data proposta na matriz

2019
primeira lei estadual, na Paraíba

O QUE A MATRIZ ESTABELECE

Os quatro pilares do texto de 2015

Pilar	Conteúdo	Onde reaparece
A definição	Esporte praticado por meio de artefatos eletrônicos, em formatos round-robin e knockout, com ascenso e descenso.	PB, AL, AM, CE, RN, BA, Salvador, Rio de Janeiro (município), PLS 383/2017
O atleta	O praticante reconhecido como atleta, com direitos equiparados.	PB, BA, DF, GO, RN, PE, Salvador
A livre prática	"É livre" a prática, com objetivos de cidadania, socialização e fair play; papel das entidades de administração e fomentadoras.	PB, AL, AM, CE, ES, GO, RN
27 de junho	Dia do Esporte Eletrônico, em referência à fundação da Atari.	PB, AM, CE, DF, PR, RN

Genealogia do texto

- **Ramo estadual direto:** Paraíba (Lei 11.296/2019, texto idêntico), Alagoas (Lei 8.219/2019), Amazonas (Lei 5.321/2020), Ceará (Lei 17.372/2020), Rio Grande do Norte (Lei 11.796/2024, versão ampliada) e Salvador (Lei municipal 9.600/2021).
- **Ramo federal:** Senado Federal (PLS 383/2017), Bahia (Lei 14.116/2019) e Rio de Janeiro (Lei municipal 7.696/2022).

QUADRO NACIONAL

As 27 unidades da Federação, uma a uma

Situação de cada UF no registro legislativo da CBDEL, atualizado em 14/10/2026.

UF	Situação	Normas e proposições
AC	Lei estadual	Lei nº 4.324/2024 (origem: PL 166/2023)
AL	Lei estadual	Lei nº 8.219/2019
AP	Lei estadual	Lei nº 2.409/2019
AM	Lei estadual	Lei nº 5.321/2020
BA	Lei estadual	Lei nº 14.116/2019 · Salvador: Lei 9.600/2021
CE	Lei estadual	Lei nº 17.372/2020 · 3 PLs e 2 indicações em 2025
DF	Lei distrital	Lei nº 7.390/2024
ES	Lei estadual	Lei nº 11.515/2021 (origem: PL 190/2021)
GO	Lei estadual	Lei nº 21.080/2021
MA	Lei estadual	Lei nº 11.989/2023
MT	Lei estadual	Lei nº 11.830/2022
MS	Em levantamento	Sem norma localizada até 14/10/2026
MG	Lei estadual	Lei nº 25.981/2026 · Belo Horizonte: PL 383/2025
PA	Lei estadual	Lei nº 10.984/2025 e Lei nº 10.573/2024
PB	Lei estadual	Lei nº 11.296/2019, a primeira do país
PR	Lei estadual	Lei nº 20.281/2020 · Curitiba: PL de 2025
PE	Lei estadual	Lei nº 17.927/2022
PI	Em levantamento	Sem norma localizada até 14/10/2026
RJ	Lei estadual	Lei nº 9.696/2022 · Rio de Janeiro: Lei 7.696/2022 · Macaé: Lei 4.988/2022
RN	Lei estadual	Lei nº 11.796/2024
RS	Leis municipais	Porto Alegre: Lei 13.546/2023 e Lei 14.306/2025
RO	Lei estadual	Lei nº 5.385/2022 · Porto Velho: lei municipal de 2025
RR	Lei estadual	Lei nº 1.882/2023 · 2 PLs
SC	Lei estadual	Lei nº 18.396/2022, Lei nº 19.102/2024 e Dia do Gamer · Florianópolis: PL
SP	Origem da matriz	PL 1.512/2015 (vetado) · PLs 300/2021, 379/2022, 1474/2023 e 81/2024
SE	Projeto aprovado	PL nº 71/2023, aguardando sanção
TO	Em levantamento	Sem norma localizada até 14/10/2026

LEIS ESTADUAIS

Reconhecimento e regulamentação · 17 UFs

Leis que reconhecem a modalidade e seus praticantes e estabelecem princípios para a prática.

UF	Norma	Data	Conteúdo	Autoria
AC	Lei nº 4.324/2024	2024	Esportes eletrônicos: regulamentação. Origem no PL nº 166/2023.	Registro CBDEL
AL	Lei Ordinária nº 8.219	19/12/2019 (DOE/AL)	Regulamentação da prática esportiva eletrônica (PLO 163/2019). Dia Estadual em 24/06.	Dep. Cibele Moura
AP	Lei nº 2.409/2019	2019	Esportes eletrônicos.	Registro CBDEL
AM	Lei Ordinária nº 5.321	23/11/2020 (DOE 34.378)	Regulamentação da prática esportiva eletrônica (PLO 473/2019). Dia Estadual em 27/06.	Dep. Carlinhos Bessa
BA	Lei nº 14.116	02/09/2019 (DOE 03/09/2019)	Regulamentação da prática esportiva eletrônica; reconhece o esporte eletrônico e o praticante como atleta.	Dep. Paulo Câmara
CE	Lei nº 17.372	24/12/2020 (DO 28/12/2020)	Regulamentação da prática esportiva eletrônica (PL 218/2019). Dia Estadual do Esporte Eletrônico em 27/06.	Dep. Nezinho Farias
DF	Lei nº 7.390	09/01/2024 (DODF 10/01/2024)	Reconhece os Esports como modalidade esportiva e dispõe sobre sua regulamentação; atleta; Dia do Esporte Eletrônico em 27/06 no Calendário Oficial.	Deps. João Cardoso e Eduardo Pedrosa
ES	Lei nº 11.515/2021	2021	Regulamentação da prática esportiva eletrônica; entidades fomentadoras; Dia Estadual em 24/06. Origem: PL 190/2021, aprovado em 14/12/2021.	Dep. Dr. Emílio Mameri
MA	Lei nº 11.989	Julho de 2023	Regulamenta os esportes eletrônicos (PL 94/2023). Dia do Esporte Eletrônico em 19/10.	Dep. Fernando Braide
MG	Lei nº 25.981	15/07/2026	Inclui os esportes eletrônicos na Política Estadual do Desporto (altera a Lei 15.457/2005); equipara aos demais esportes; separa Esports de apostas (PL 3.569/2025).	Dep. Coronel Henrique
PR	Lei nº 20.281/2020	2020	Regulamentação dos Esports; Dia Estadual do Esporte Eletrônico em 27/06. Elaborada com o apoio da CBDEL.	Dep. Douglas Fabrício
PB	Lei nº 11.296	23/01/2019 (DOE 25/01/2019)	A primeira lei estadual do país. Regulamentação da prática esportiva eletrônica (PL 2.008/2018); atleta; entidades fomentadoras; Dia Estadual em 27/06.	Dep. Tovar Correia Lima
PA	Lei nº 10.984	20/05/2025 (DOE 36.234)	Reconhece a prática esportiva eletrônica no Estado do Pará.	Dep. Martinho Carmona
RN	Lei nº 11.796	04/06/2024	Regulamentação da prática esportiva eletrônica; atleta; Dia Estadual do Esporte Eletrônico em 27/06.	Assembleia Legislativa do RN
RO	Lei nº 5.385/2022	2022	Esportes eletrônicos.	Registro CBDEL
RR	Lei Ordinária nº 1.882	07/11/2023	Reconhece os Esports como parte das atividades esportivas e culturais do estado (sancionada parcialmente).	Assembleia Legislativa de RR
SC	Lei nº 18.396	13/06/2022	Regulamentação da prática esportiva eletrônica no Estado de Santa Catarina (PL 0501.6/2019).	Dep. Jair Miotto

LEIS ESTADUAIS

Incentivo e valorização · 3 UFs

Políticas estaduais que equiparam, incentivam e valorizam o atleta de Esports.

UF	Norma	Data	Conteúdo	Autoria
GO	Lei Estadual nº 21.080	Setembro de 2021	Regulamenta os Esports; equipara jogadores a atletas (direitos, obrigações, investimento, financiamento, patrocínio); reconhece entidades fomentadoras; Dia Estadual dos Esportes Eletrônicos e do Atleta em 19/10.	Deps. Henrique Arantes e Gustavo Sebba
MT	Lei nº 11.830	18/07/2022	Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos (PL 1285/2019, aprovado em plenário em 22/06/2022).	Assembleia Legislativa de MT
PE	Lei nº 17.927 (promulgada)	08/09/2022 (DOE-Leg. 09/09/2022)	Política Pública de Valorização da Prática Esportiva Eletrônica (PLO 2915/2021 e 3345/2022); atleta com acesso às políticas de incentivo ao esporte.	Deps. Teresa Leitão e Gustavo Gouveia

LEIS ESTADUAIS

Calendário oficial · 1 UF

UF	Norma	Data	Conteúdo	Fonte
RJ	Lei nº 9.696/2022	2022	Dia do Esporte Eletrônico no calendário oficial do estado.	Registro CBDEL

NORMAS ESTADUAIS INDIRETAS

Semanas, datas e programas

Normas que não regulamentam a modalidade, mas a inserem no calendário ou em programas do estado.

UF	Norma	Data	Conteúdo	Situação
PA	Lei nº 10.573	11/06/2024 (DOE 35.851)	Institui a Semana Estadual dos Esportes Eletrônicos (última semana de abril).	Lei sancionada
SC	Lei nº 19.102	21/11/2024	Semana Estadual dos Esportes Eletrônicos (1ª semana de outubro); altera o Anexo da Lei 18.531/2022 (PL 093/2024). Dep. Jair Miotto.	Lei sancionada
SC	Lei estadual (PL 368/2023)	Autógrafo de 19/12/2023	Dia Estadual do Gamer, em 29 de agosto; altera o Anexo da Lei 18.531/2022. Dep. Ivan Naatz.	Lei sancionada
SC	Lei nº 18.531	05/12/2022	Consolida as datas e eventos alusivos do Calendário Oficial do Estado: norma-base das datas de Esports e Gamer (PL 322.5/2022, Mesa).	Lei sancionada (norma-base)
PB	Projeto Bolsa Esporte	2020	Inclui modalidades de Esports no programa estadual Bolsa Esporte. Dep. Jutay Meneses.	Lei ou aprovação a verificar

PROPOSIÇÕES ESTADUAIS

Em tramitação, aprovadas, vetadas, prejudicadas e indicações

Todas as proposições registradas, inclusive as que deram origem a leis, as que seguem em tramitação e as que foram vetadas, prejudicadas ou arquivadas.

UF	Proposição	Data	Conteúdo	Situação
SE	PL nº 71/2023	2023	Esportes eletrônicos.	Aprovado, aguardando sanção
SP	PL nº 1.512/2015	24/11/2015	A matriz: dispõe sobre o exercício do Esporte Eletrônico no Estado de São Paulo; atleta; entidades fomentadoras. Dep. Alexandre Pereira.	Aprovado e vetado (jan/2020); veto não apreciado
SP	PL nº 300/2021	2021	Semana Estadual de Esports (semana do dia 29/08). Dep. Adriana Borgo.	Em tramitação; aprovado na Comissão de Assuntos Desportivos
SP	PL nº 379/2022	2022	Esportes eletrônicos.	Em tramitação
SP	PL nº 1474/2023	2023	Inclui modalidades de esporte eletrônico nas diretrizes da Secretaria de Esporte. Dep. Felipe Franco.	Em tramitação
SP	PL nº 81/2024	28/02/2024	Semana Estadual dos Esports no Calendário Oficial. Dep. Carla Morando (coautor Rafael Saraiva).	Em tramitação; aprovado na Comissão de Assuntos Desportivos
CE	PL nº 1052/2025	29/10/2025	Semana Estadual dos Esports (última semana de junho). Dep. Guilherme Bismarck.	Em tramitação
CE	PL nº 423/2025	22/05/2025	Dia Estadual da Juventude Digital; celebrações podem incluir competições de Esports. Dep. Bruno Pedrosa.	Em tramitação
CE	PL nº 638/2025	10/07/2025	Programa Estadual de Incentivo à Juventude Gamer e Digital: fomento à criação e difusão de jogos digitais. Dep. Stuart Castro.	Em tramitação
CE	Indicação nº 676/2025	01/12/2025	Política Estadual de Incentivo à Prática Esportiva Eletrônica, sugerida ao Executivo. Dep. Acrisio Sena.	Indicação
CE	Indicação nº 208/2025	2025	Criação da Arena Gamer Pública do Ceará.	Indicação
CE	PL nº 218/2019	2019	Origem da Lei nº 17.372/2020.	Convertido em lei
RR	PL (matéria 18165)	18/08/2025	Altera os arts. 1º e 3º da Lei 1.882/2023: Esports em jogos escolares e universitários e competições comunitárias; apoio por editais, bolsas e parcerias.	Em tramitação
RR	PL nº 281/2022	09/06/2022	Semana Estadual de Esports (última semana de agosto, em instituições de ensino). Dep. Eder Lourinho.	Desfecho não verificado
SC	PL nº 0061.3/2022	Lido em 05/04/2022	Marco legal da Política Estadual de Jogos Eletrônicos e Esports. Dep. Fabiano da Luz.	Prejudicado
SC	PL nº 0501.6/2019	2019	Origem da Lei nº 18.396/2022.	Convertido em lei
DF	PL nº 88/2023	2023	Esportes eletrônicos; antecedente possível da Lei 7.390/2024.	Em tramitação em jan/2024
AC	PL nº 166/2023	2023	Esportes eletrônicos (regulamentação); origem da Lei 4.324/2024.	Convertido em lei

UF	Proposição	Data	Conteúdo	Situação
ES	PL nº 190/2021	Aprovado em 14/12/2021	Origem da Lei nº 11.515/2021.	Convertido em lei
AL	PLO nº 163/2019	2019	Origem da Lei nº 8.219/2019.	Convertido em lei
AM	PLO nº 473/2019	2019	Origem da Lei nº 5.321/2020.	Convertido em lei
PB	PL nº 2.008/2018	2018	Origem da Lei nº 11.296/2019.	Convertido em lei
MA	PL nº 94/2023	2023	Origem da Lei nº 11.989/2023.	Convertido em lei
MT	PL nº 1285/2019	Aprovado em 22/06/2022	Origem da Lei nº 11.830/2022.	Convertido em lei
PE	PLO nº 2915/2021 e 3345/2022	2021–2022	Origem da Lei nº 17.927/2022.	Convertido em lei
MG	PL nº 3.569/2025	2025	Origem da Lei nº 25.981/2026.	Convertido em lei

MUNICÍPIOS

Leis e projetos municipais

UF	Município · Norma	Data	Conteúdo	Situação
BA	Salvador · Lei 9.600/2021	01/09/2021	Regulamenta os esportes eletrônicos no Município, com a mesma definição do texto-matriz paulista (artefatos eletrônicos, round-robin, knockout, ascenso e descenso); atleta; profissionais de saúde.	Em vigor
RJ	Rio de Janeiro · Lei 7.696	08/12/2022 (DOM 12/12/2022)	Cria o Programa Rio Games E-sports; define os esportes eletrônicos como atividades esportivas educacionais; permite convênios com entidades de prática desportiva (origem: PL 923/2021, Ver. Vitor Hugo).	Em vigor; arts. 3º e 5º vetados
RJ	Macaé · Lei 4.988/2022	2022	Esports.	Registro CBDEL
RS	Porto Alegre · Lei 13.546	12/07/2023	Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos, em 19 de outubro.	Em vigor
RS	Porto Alegre · Lei 14.306/2025	2025	Esports.	Registro CBDEL
RO	Porto Velho · lei municipal	2025	Esports.	Registro CBDEL
MG	Belo Horizonte · PL 383/2025	2025	Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (Ver. Marcela Trópia).	Aprovado em 1º turno em 06/11/2025
SC	Florianópolis · PL 18.405/2022	2022	Esports.	Em tramitação
PR	Curitiba · PL de 2025	2025	Esports.	Em tramitação

ESFERA FEDERAL

Do Senado ao Ministério do Esporte

Ano	Marco
2015	A matriz nasce em São Paulo: PL nº 1.512/2015, protocolado em 24 de novembro. No mesmo ano, o PL federal nº 3.450/2015 (Dep. JHC) propõe o desporto virtual na Lei Pelé, com a colaboração de Daniel Cossi.
2017	Senado Federal, PLS nº 383/2017: a mesma definição, o mesmo atleta e as mesmas entidades da matriz.
2019	PLS 383/2017 aprovado na Comissão de Educação do Senado (substitutivo), em 02/07/2019. Paraíba, Bahia, Alagoas e Amapá sancionam as primeiras leis estaduais.
2020	Veto em São Paulo; o texto segue vivo nas leis de outros estados.
2022	PLS 383/2017 arquivado ao fim da legislatura, em 22/12/2022, sem ter seguido à Câmara.
2023	Lei Geral do Esporte (Lei 14.597/2023). Criada na Câmara a Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos (12/04/2023). Comissão do Esporte aprova parecer ao PL 70/2022 (25/10/2023). A ministra do Esporte cita a definição do PLS 383/2017.
2024	Marco Legal dos Games (Lei 14.852/2024), sancionado em 03/05/2024. Relatório final da Subcomissão aprovado em 11/12/2024. Diretoria dedicada aos Esports no Ministério do Esporte.
2025	Regimento Interno do Ministério do Esporte (Portaria MEsp nº 96/2025) formaliza a diretoria de Esports. Lei Complementar 222/2025 (27/11/2025).
2026	Lei 15.386/2026, Semana Nacional do Esporte (10/04/2026). Decreto nº 13.138/2026, que regulamenta a Lei 14.852/2024 (arts. 18 e 19 sobre Esports), em outubro.

Proposições e normas federais

Norma ou proposição	Conteúdo	Situação
Constituição Federal, art. 217	Dever do Estado de fomentar práticas desportivas; autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações.	Em vigor
Lei 9.615/1998 (Lei Pelé)	Normas gerais sobre desporto; base da certificação dos arts. 18 e 18-A.	Em vigor
PL 3.450/2015 (Dep. JHC, PSB-AL)	Acrescenta o inciso V ao art. 3º da Lei Pelé para reconhecer o "desporto virtual": jogos eletrônicos individuais ou coletivos, contra a máquina ou em rede, e competições entre profissionais e amadores.	Tramitou em conjunto com o PL 7.747/2017
PL 7.747/2017 (Dep. Mariana Carvalho, PSDB-RO)	Institui o esporte virtual.	Apensado ao PL 3.450/2015
PLS 383/2017 (Sen. Roberto Rocha)	Reconhecimento, fomento e regulamentação dos esportes eletrônicos, com a definição da matriz de 2015.	Aprovado na CE em 02/07/2019; arquivado em 22/12/2022
PL 70/2022 (Dep. Fausto Pinato)	Regulamenta a atividade esportiva eletrônica. Substitutivo do relator Luiz Lima acrescenta §4º ao art. 1º da Lei 14.597/2023 (definição de esporte eletrônico).	Aprovado na Comissão do Esporte (25/10/2023); aguarda parecer na CCJC
PL 205/2023 (Deps. Julio Cesar Ribeiro e Coronel Chrisóstomo)	Prática esportiva eletrônica.	Apensado ao PL 70/2022
Lei 14.597/2023 (Lei Geral do Esporte)	Normas gerais do esporte; três níveis da prática (formação, excelência e esporte para toda a vida); base federal do debate sobre Esports.	Em vigor
Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos (Câmara)	Criada em 12/04/2023 (Req. 13/2023, Dep. Icaro de Valmir); relator Márcio Marinho. Recomenda definição concisa dos Esports em lei (LGE) e registra a autonomia das entidades (art. 217 da CF).	Relatório final aprovado em 11/12/2024

Norma ou proposição	Conteúdo	Situação
Lei 14.852/2024 (Marco Legal dos Games)	Fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento de jogos eletrônicos.	Sancionada em 03/05/2024
Diretoria de Esports do Ministério do Esporte	Estrutura administrativa federal dedicada aos Esports.	Criada em 2024; formalizada pela Portaria MEsp nº 96/2025
Lei Complementar 222/2025	Torna permanente a Lei de Incentivo ao Esporte; autoriza estados e DF a conceder incentivos fiscais ao esporte (ICMS/ISS) até o IBS.	Sancionada em 27/11/2025
Lei 15.386/2026 (PL 2.014/2025, Dep. Laura Carneiro)	Institui a Semana Nacional do Esporte na Lei Geral do Esporte.	Sancionada em 10/04/2026
Decreto nº 13.138/2026	Regulamenta a Lei 14.852/2024; trata dos Esports em dois artigos (18 e 19) de um regulamento de 24 artigos dedicado à indústria de jogos.	Publicado em outubro de 2026

NORMAS PARALELAS

O que avançou fora das leis de Esports

Frente	O que mudou	Papel da CBDEL
Lei de Incentivo ao Esporte	O esporte eletrônico consta como categoria no sistema de projetos da Lei de Incentivo ao Esporte, por entendimento administrativo.	Inserção obtida por iniciativa da CBDEL
Classificação Brasileira de Ocupações	Reconhecimento da ocupação do atleta de Esports pelo Ministério do Trabalho (CBO).	Trabalho conduzido pela CBDEL
CONFEF · Resolução nº 636/2026	Estabelece a dimensão física do treinamento em Esports no âmbito da Educação Física.	CBDEL, parceira do CONFEF, contribuiu na redação
Certificação dos 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.

Posição institucional

Para a CBDEL, o sistema esportivo é aberto por modalidade: nenhuma lei deve carimbar nominalmente uma entidade. O Esports é uma modalidade em sua totalidade; FPS, MOBA, luta, corrida e os demais são modos de prática dentro dela, e não modalidades distintas.

Registro legislativo da CBDEL, levantamento atualizado em 14/10/2026, com base nos portais das Assembleias Legislativas, Câmaras Municipais, Diários Oficiais e repositórios oficiais de legislação. "Registro CBDEL" indica norma do acervo da Confederação cuja publicação oficial está nas cópias do Diário Oficial do material credenciado. Para reportagem, confira sempre a norma no Diário Oficial do ente. Correções e novas leis: imprensa@cbdelesports.com.br.

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.