CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS ELETRÔNICOS

IMPRENSA

Linha do tempo 2015–2027

Competições, acordos, reconhecimentos, legislação e presença institucional da CBDEL, ano a ano.

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 23/10/2026 · 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.

LINHA DO TEMPO

Os marcos, ano a ano

Todos os registros com o mesmo peso. Fóruns e agendas institucionais aparecem em seleção; o histórico completo é quase o dobro.

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.**

Ano	Marcos
2015	· Fundação da LNEE, Liga Nacional de Esporte Eletrônico, origem da CBDEL; filiação à IESF. · Primeiro Campeonato Brasileiro de Esports, ainda como LNEE. · PL nº 1.512/2015 protocolado na ALESP em 24/11: a matriz legislativa do Esports. · PL federal nº 3.450/2015 (desporto virtual na Lei Pelé), com a colaboração de Daniel Cossi. · World Cyber Arena, Yinchuan (participação em todas as edições até 2019).
2016	· Constituição da CBDEL. · Rio 2016: Campeonato Brasileiro na Casa Brasil, a convite do Ministério do Esporte, em caráter de demonstração. · Fundação da WESCO (Xangai) e da PAMESCO (Buenos Aires, com Argentina e Costa Rica). · World Esports Summit, Xiamen: acordo de reconhecimento bilateral exclusivo com a Administração Geral do Esporte da China, válido até 2027. · Primeira edição do CBDU Esports, com a Confederação Brasileira do Desporto Universitário. · WEC IESF, Jacarta. · Palestras ao Ministério do Esporte e Cultura da China (Pequim) e no Global Esports Executive Summit (Xangai).
2017	· Primeira entidade de Esports certificada nos arts. 18 e 18-A da Lei Pelé. · Criação do STJDEE e da CARLEE. · Tratado com a CUEL, China University Esports League (Zhuhai). · Tratado de Amizade com a Federação de Esportes do Irã (Teerã). · PLS nº 383/2017 no Senado, com a definição da matriz. · WEC IESF, Busan · WESCO Esports Championship, China. · Jakarta Esports Summit · Macau Culture Summit · Câmara de Empresários do Rio de Janeiro.
2018	· Primeira comissão de Esports da história da OAB, na seccional da Barra da Tijuca, com a CBDEL entre os membros. · CECC: reconhecimento mútuo e exclusivo, em vigor até hoje; início da produção dos eventos anuais de Esports da IDEE e da D50 Expo & Summit. · Convênio com seis associações de Esports e quatro províncias da China. · Acordo entre a Secretaria Municipal de Esporte do Rio, a CBDEL e a UERJ. · Curadoria da sala de Esports, broadcasting e streaming da SET Expo (até 2021). · WESCO Esports Championship, China. · 9ª Jornada Internacional do Esporte (Brasília) · MICBR, Ministério da Cultura · Brazilian Gaming Congress · Online Gaming Summit.
2019	· Primeiras leis estaduais: Paraíba (janeiro), Bahia, Alagoas e Amapá. · Acordo de cooperação com a SET (fevereiro). · Fundação da CACESCO, Confederação de Esports da América Central e Caribe (Cidade do México). · Esports Regulatory Congress, Barcelona: painel "Integrity in Esports". · WESCO Esports Summit e Congresso de Economia Digital, Shijiazhuang. · PLS 383/2017 aprovado na Comissão de Educação do Senado. · Palestra sobre olimpismo na PUC-RS · Prêmio Sou do Esporte, segundo ano.
2020	· Entrevista ao ministro Marcos Pontes, no talk show do MCTI. · Esports Gathering Davos. · ICE London: fundação da Ampersand Association pela integridade no Esports. · MIT EmTech · Hainan Esports Summit · WSBN Lisboa · EGR Latam. · Leis estaduais no Amazonas, no Ceará e no Paraná. · WEC IESF, fase online.
2021	· Leis em Goiás, no Espírito Santo e em Salvador. · BRICS Esports Talk (Rússia) · Esports na Grande Baía (China). · Secretaria de Esporte do Distrito Federal · School Esports Conference. · WEC IESF, Eilat.
2022	· IESF Americas Regional Qualifiers, Argentina. · Leis em Mato Grosso, Pernambuco, Santa Catarina, Rio de Janeiro e Rondônia; lei municipal do Rio de Janeiro. · IESF World Esports Summit (Busan) · Esports Business Summit (Las Vegas) · EUNCET Business School. · WEC IESF, Bali.

Ano	Marcos
2023	· 19º Jogos Asiáticos, Hangzhou: convidado oficial da AESF e do governo chinês. · AESF Grand Meeting · Tencent Global Esports Summit · China Joy. · Fundação da ACES em Casablanca, com o apoio de 41 países. · Primeira participação no BRICS Esports. · CBDEL Summit: duas edições por ano. · Leis no Maranhão e em Roraima. · WEC IESF, Iași.
2024	· Reconhecimento da CBDEL pela CADPA; Daniel Cossi no Comitê de Especialistas em Esports. · Tratado de reconhecimento com a RESF. · Visita exclusiva à CECC, a convite da entidade. · Summit Amapá · Amapá Digital Expo. · Leis no Distrito Federal, no Rio Grande do Norte, no Acre e no Pará. · BRICS Esports · WEC IESF, Riyadh.
2025	· Esports Summit · COB Expo. · Campeonato Pan-Americano PAMESCO. · Lei no Pará; Portaria MEsp nº 96/2025 formaliza a diretoria de Esports. · BRICS Esports · WEC IESF, Kuala Lumpur.
2026	· Lei nº 25.981/2026 em Minas Gerais: 21 UFs com lei. · Contribuição à Resolução CONFEF nº 636/2026. · 21 federações, 512 times e 4.823 atletas (data-base 03/09/2026). · Anime Jungle · Fighting Games Showdown Amapá. · BRICS Esports · Campeonato Pan-Americano PAMESCO · WEC IESF, Indonésia.
2027	· Novas competições nacionais: Copa do Brasil, Campeonato Regional e Taça Brasil de Esports.

VÍNCULOS PERMANENTES

Relações em vigor

Entidade	Vínculo
CECC · China Electronics Chamber of Commerce	Reconhecimento mútuo e exclusivo desde 2018. CBDEL e Daniel Cossi são membros; Conselho de Esports da CECC; Head de Produção dos eventos anuais de Esports da IDEE (D50 Expo & Summit).
Administração Geral do Esporte da China	Acordo bilateral exclusivo, válido até 2027.
CADPA	Reconhecimento (2024) e Comitê de Especialistas em Esports.
AESF · ACES	Reconhecimento mútuo e exclusivo.
WESCO · IESF · PAMESCO · SAESCO · BRICS Esports · GAAPSF	Filiação.

Cada marco tem documento de apoio; as cópias integrais estão no material credenciado.

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.