CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS ELETRÔNICOS

IMPRENSA

Ranqueamento de Esports

Ranking Contínuo e Pontual, pirâmide de competições, fórmula, vagas, penalidades e independência normativa.

Versão completa e atualizada: Competições e Sistemas, no site da CBDEL, **cbdelesports.com.br/portal/a-cbdel/competicoes-e-sistemas**

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.

VISÃO GERAL

Duas camadas, como no futebol

Regras Gerais do Ranqueamento de Esports: sistema nacional federativo da CBDEL, com integração continental (PAMESCO e SAESCO) e mundial (IESF e WESCO).

Versão completa: Competições e Sistemas no site

Este material resume o tema para a imprensa. A página Competições e Sistemas, em **cbdelesports.com.br/portal/a-cbdel/competicoes-e-sistemas**, traz o conteúdo completo e é atualizada continuamente. **Em caso de divergência entre este PDF e o site, vale o site.**

	Ranking Contínuo	Ranking Pontual
Mede	A carreira de atleta e equipe; nunca zera	A temporada, competição a competição
Serve para	Seeding, elegibilidade, convocação, valoração de mercado	Títulos, classificação, ascenso e descenso, premiação
Decaimento	Resultado perde peso linearmente até 24 meses	Reinicia a cada ano-calendário

Princípios

- A plataforma (PC, console, mobile) não interfere na pontuação: peso 1,0 em todas.
- Um ranking por franquia: não há comparação cross-game de mérito individual.
- Séries A, B e C nas competições nacionais de liga, com acesso e descenso anuais: 4 no Brasileiro, 2 no Regional.
- Novos times entram sempre pela Série C.
- O peso de cada resultado considera competição, série, fase e força do adversário.
- Penalidades têm efeito direto no ranqueamento.
- A equipe recebe a pontuação integral; cada atleta titular recebe uma fração adicional, sem subtrair da equipe.
- Somente atletas e times federados pontuam.

NOMENCLATURA

Campeonato, Copa, Taça, Super Copa, Torneio e Showmatch

Categoria	O que é	Exemplos
Liga / Campeonato	Temporada em pontos corridos; mede consistência; comporta Séries.	Brasileiro, Regional, Estadual (opcional)
Copa	Classificatória por vagas federativas, decidida em mata-mata.	Copa Estadual, Copa do Brasil, Copa Pan-Americana
Taça	Só para quem já tem título em outra competição.	Taça Brasil, Taça Sul-Americana
Super Copa	Jogo único entre dois campeões de proveniências diferentes.	Super Copa Intercontinental
Torneio	Termo genérico, para competições não permanentes.	Competições de Fomento
Showmatch	Exibição demonstrativa: não pontua nem dá vaga.	Summits de Esports

A PIRÂMIDE

Do estadual ao mundial, com pesos públicos

Competição	Governança	Fator de Competição
Competição de Fomento	Federações e CBDEL	0,5
Copa Estadual (obrigatória)	Federação estadual	1
Campeonato Regional	CBDEL	2
Grande Final Regional	CBDEL	3
Campeonato Brasileiro	CBDEL	4
Copa do Brasil	CBDEL, vagas das federações	4
Taça Brasil	CBDEL	5
Copa Pan-Americana	PAMESCO	6
Taça Sul-Americana	SAESCO	6
Campeonato Pan-Americano (seleções)	PAMESCO	7
Super Copa Intercontinental	Confederações	8
Campeonato Mundial (seleções)	IESF	10
Campeonato Mundial (clubes)	WESCO	10

O Campeonato Estadual é opcional, não tem Fator de Competição e não pontua: serve apenas para indicar as vagas do estado no Regional. Multiplicador de divisão: Série A ×1,0; Série B ×0,7; Série C ×0,5.

A FÓRMULA

Como um resultado vira ponto

Δ Pontos = FC × FR × FD × R × CFF(mod) × FP

FC: fator de competição · FR: resultado (vitória 1, empate 0,5, derrota 0; bônus de fase de +2 a +20 no mata-mata) · FD: força do adversário (0,5 a 1,5) · R: recência, linear até 24 meses · CFF: coeficiente da franquia (0,5 a 1,5), só em cálculos agregados · FP: penalidade.

Battle Royale	FR por colocação: 1º = 1,0 · 2º a 4º = 0,75 · 5º a 10º = 0,5 · 11º a 20º = 0,25.
Corrida	FR por chegada: 1º = 1,0 · 2º = 0,8 · 3º = 0,6 · 4º a 6º = 0,4 · 7º a 10º = 0,2.
Equipe e atleta	Equipe recebe 100%; cada titular recebe fração (0,7 no 2v2; 0,6 em 3 ou 4; 0,5 em 5 ou mais), dividida pelos titulares que jogaram.
Ponto de partida	Todos estreiam com o mesmo valor neutro (ex.: 1.000), sem bônus por fama prévia; o Ano Zero se resolve em Competições de Fomento.

ACESSO

Do estado ao mundo

- **Copa do Brasil:** vagas por estado proporcionais à base federada, de 1 a 4; nenhum estado fica de fora. O campeão que não está na Série A ganha acesso direto.

- **Regional:** cota fixa por estado (1 a 4 vagas), ocupada primeiro pelo campeão da Copa Estadual; os 2 melhores de cada um dos cinco Regionais entram no Brasileiro pela Série C.
- **Internacional:** seleções (Pan-Americano PAMESCO e Mundial IESF) pelo Ranking Contínuo individual; clubes (Copa Pan-Americana, Taça Sul-Americana, Super Copa e Mundial WESCO) pelo desempenho nacional e continental.
- **Mundial WESCO:** a competição mais difícil da pirâmide, com critério duplo (título do ano e Índice de Mérito Continental de 24 meses) e eliminação dupla.

INTEGRIDADE

Penalidades e casos especiais

Tipo	Efeito
Esportivas (W.O., infração técnica)	Lançadas na tabela da temporada; no Contínuo, o jogo vale como derrota, sem dupla penalização.
Suspensão individual	O Contínuo do atleta congela; o decaimento segue.
Violação de integridade comprovada	Única exceção: pontos sob fraude são anulados retroativamente nos dois rankings, após trânsito em julgado.
Administrativas	Dedução na tabela da organização; não atingem o ranking individual dos atletas.
Transferência	O ranking é do atleta e viaja com ele.

INDEPENDÊNCIA

Federação não pede licença à desenvolvedora

As normas obedecem a três camadas: **Regras Gerais**, que raramente mudam; o **Regulamento** de cada competição; e o **Regulamento por Franquia**, com oito itens técnicos obrigatórios. As competições das desenvolvedoras servem de referência técnica, nunca de autorização. A Lei Geral do Esporte assegura às organizações a autonomia para estabelecer e interpretar as regras do seu esporte (art. 27, I). Resultados de circuitos privados só entram por convênio formal.

Documento-base: Regras Gerais do Ranqueamento de Esports da CBDEL. Coeficientes parametrizáveis por deliberação institucional, preservada a ordem hierárquica.

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.