



CBGGE

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE GAMES E ESPORTS



FILIADA IeSF
FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ESPORTS

O MAIOR PROJETO INCLUSIVO DE ESPORTS DO BRASIL!

NOSSO FOCO É O ATLETA!



AUDIÊNCIA PÚBLICA NO SENADO FEDERAL

1. DEBATER O PL NR 383, 2017.
2. APRESENTAR A CBGE COMO INSTUIÇÃO NACIONAL FOMENTADORA DO ESPORTE ELETRÔNICO.
3. DAR SUBSÍDIOS À COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE DO SENADO FEDERAL PARA A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL.

MISSÃO:

- Foco no atleta, principalmente o amador, escolar e universitário, contribuir para o desenvolvimento do Esport nas categorias de base, organizações, ligas, clubes e associações sem fins lucrativos, conciliando os interesses dos atletas e das desenvolvedoras / clubes / organizadoras de eventos;
- Fomentar o esporte de alto rendimento, educacional, lazer e inclusão social.



Criada em Março 2019, por 5 estados: RJ; BA;
SE; SC; DF.

Em Outubro de 2019 a CBGE foi selecionada e reconhecida pela IeSF como a Confederação de Esports do Brasil, sendo efetivamente filiada junto aos demais 55 países membros, para representar o país nos eventos de competição e negócios da entidade.

A partir daí, a CBGE é detentora de vagas em Campeonatos Mundiais da IeSF, bem como os organizados por seus 55 países membros.



IeSF

A Federação Internacional de ESPORTS (IeSF) é uma organização global com sede na **Coréia do Sul**, fundada em **11 AGO 2008**, cuja missão é ter o **esporte eletrônico reconhecido como um esporte olímpico legítimo**. Está envolvida no movimento olímpico, negociando e aconselhando o COI e o Comitê Asiático.

O Objetivo da IeSF é promover ESPORTS, tornando-se o órgão global responsável pela manutenção, promoção e apoio.

Para atingir esse objetivo, está focada em quatro projetos principais:

- **Aumentar o número de nações membros;**
- **Criar regulamentos e padrões para competições internacionais;**
- **Treinar os árbitros através do programa de recursos humanos;**
- **Organizar campeonatos mundiais de ESPORTS.**

Para tornar realidade a sua visão, a IeSF trabalha juntamente com órgãos governamentais, organizações esportivas internacionais e **empresas desenvolvedoras de videogames**, a fim de alcançar o objetivo maior de unir todo o mundo do ESPORTS sob uma única jurisdição.



NOSSE OBJETIVO



Fomentar o ESPORTS em todo território nacional, desde a base ao profissional



Inserir os parceiros e torna-los referência no universo de ESPORTS & GAMES



Reunir diferentes grupos sociais e demográficos do cenário em um mesmo ambiente



Realizar competições que ofereçam oportunidades a todos os jovens brasileiros e participar de eventos internacionais

Atuação

- Em 11 estados brasileiros e expansão para todo Brasil até 2022.
- Coordenação Técnica de ESPORTS com mais de 21 anos de experiência na indústria de GAMES, ESPORTS, tecnologia, eletrônicos de consumo e entretenimento.
- Gestão nos estados por Federações com experiência e atividades juntos aos órgãos públicos e universidades.
- Acordo de Cooperação com Singapura; 12 países do cinturão asiático de Esports e países Pan-americanos.
- Filiação à IeSF.

FEDERAÇÕES E SEUS EVENTOS



CAMPEONATO BAIANO DE LEAGUE OF LEGENDS 2019 DESAFIO NORDESTE DE LEAGUE OF LEGENDS 2019



DESAFIO NORDESTE

FASE PRESENCIAL DEFINIDA NA INDOOR GAMES BAHIA

Storm x **ROVER**
PERNAMBUCO x PERNAMBUCO
23/11 | 11:00

GOLDEN VULPES x **ZETA**
BAHIA x BAHIA
23/11 | 15:00

FEBAEE

INDOOR GAMES CAMPEONATOS LEAGUE OF LEGENDS

CAMPEONATO BAIANO DE E-SPORTS **DESAFIO NORDESTE**

22, 23 E 24 DE NOVEMBRO NO SALVADOR SHOPPING

CAMPEONATO BAIANO DE LEAGUE OF LEGENDS

GRANDE FINAL

ZETA x **GOLDEN VULPES**

22/11 | 15:00 | INDOOR GAMES BAHIA

FEBAEE



PROJETOS FERJEE



FEDERAÇÃO RJ
FERJEE



FEDERAÇÃO SC

- Copa FEESC de e-Sports:
Campeonatos de CS:GO, League of Legends e Super Smash Bros.

Finais presenciais dentro da programação do Stun Game Festival, no Complexo Stage Music Park, em Jurerê Internacional, Florianópolis.

- Copa Catarinense de LoL

- Seletiva para o Torneio Sul-Americano de League of Legends.



FERJEE PARCEIRA DA ORGANIZADORA DO EVENTO – ENCOMGAMES E DREAMHACK SUÉCIA



Rio de Janeiro será a casa da DreamHack no Brasil pelas próximas três temporadas



Caíral Melo

17 Dez, 2018



Recebendo aporte do governo via Lei de Incentivo ao esporte e tendo como casa todo o Parque Olímpico, a DreamHack chega ao Brasil com o intuito de ser um evento de calendário nas próximas três temporadas. De 2019 até 2022, a maior lan party do mundo será realizada no Rio de Janeiro.

A escolha da Cidade Maravilhosa para ser a sede da DreamHack no Brasil se deu porque o evento acredita que "o Rio de Janeiro já teve um grande protagonismo nos esportes eletrônicos" e que a edição carioca "é uma forma de homenagear esse protagonismo e fazer com que haja uma oportunidade para o desenvolvimento, novamente, do esporte no Rio de Janeiro". Foi o que explicou o diretor-geral da lan party no País, Filipe Rodrigues.

RELACIONADO

Rio de Janeiro sediará DreamHack Open de Counter-Strike em abril

Evento acontecerá entre os dias 19 e 21.



Parque Olímpico e Rio de Janeiro no mapa dos eSports: os planos da DreamHack no Brasil

Evento de CS:GO chega ao país em abril de 2019 e pretende fomentar esportes eletrônicos

Por SporTV.com — Rio de Janeiro

15/12/2018 11h08 - Atualizado há 3 dias



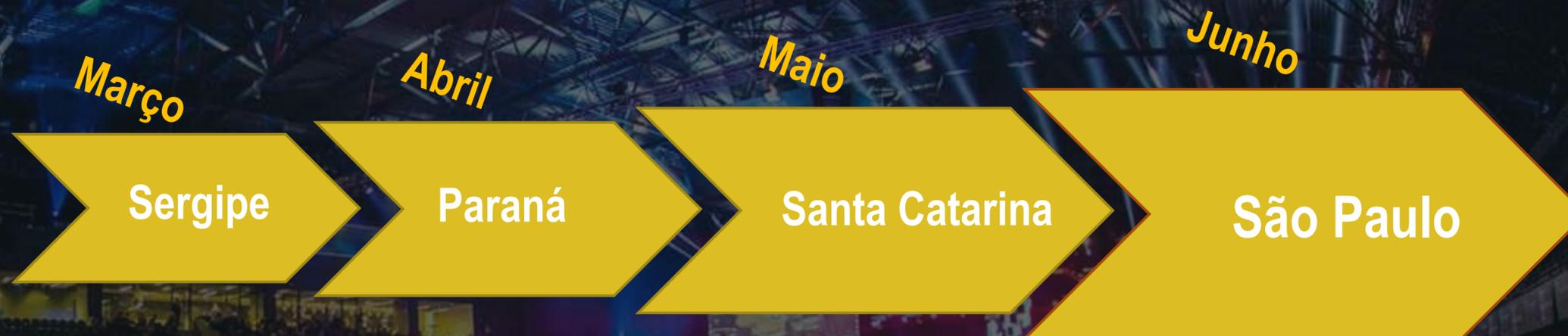
Foto: Reprodução

O Brasil receberá mais um evento de grande porte dos esportes eletrônicos. A DreamHack Open de Counter-Strike:Global Offensive desembarca no Rio de Janeiro entre os dias 19 e 21 de abril de 2019. A sede do evento foi

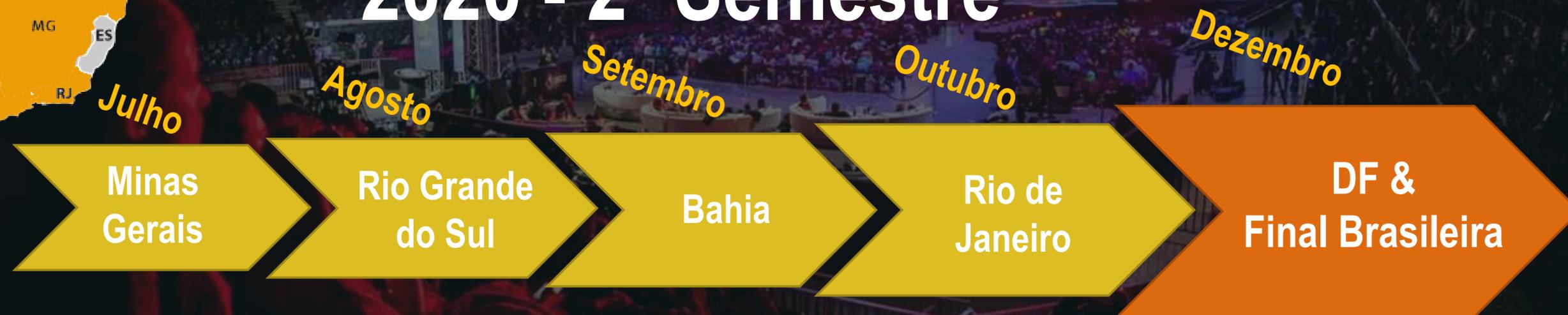
#AMPOLAPOWERR

Temporada 2019 - 2020

2020 - 1º Semestre



2020 - 2º Semestre



Temporada 19/20



RJ
BA
SE
SC
DF
SP
PR
RS
MG
GO
RO
AM
ES

Temporada 20/21



RJ
BA
SE
SC
DF
SP
PR
RS
MG
GO
RO
AM
ES
MT
TO
MA
CE

CAMPEONATO MUNDIAL

O Campeonato da IeSF tem alcance mundial, contando com 54 países participantes.

A final de 2018 foi realizada na China, na cidade Kaohsiung.

As competições 2018, ocorreram durante 5 dias em Novembro, nas modalidades CS-GO, League of Legends e Tekken 7.

A Korea do Sul, tradicionalmente um gigante do Esports Mundial, sagrou-se a grande campeã do torneio.



FINAL MUNDIAL 2019

Data: 11 a 15 Dez 19 – COREIA DO SUL

Nesta 11ª edição, as modalidades serão Dota 2, PES e Tekken 7.

O Brasil fará sua estreia no torneio, levando uma equipe de PES, enfrentando outros 55 países numa das mais disputadas e reconhecidas competições do mundo.

Em 2020 a CBGE enviará equipes para representar o Brasil nas 3 modalidades da competição.



DESTAQUE NAS MÍDIAS

Do futebol para o e-sport: Ronaldo Fenômeno compra parte da CNB

Astro do futebol mundial, ex-atacante faz investimento e se torna sócio de uma das maiores organizações de esportes eletrônicos do Brasil. Time está na elite do LoL.

Por Chandy Teixeira
São Paulo, SP



Um dos maiores ídolos do esporte mais tradicional do mundo entrou definitivamente no e-sport. Pentacampeão com a seleção brasileira, Ronaldo Fenômeno oficializou a compra de parte da CNB, uma das mais representativas organizações de esportes eletrônicos no país. O ex-atacante se tornou sócio da organização ao lado de André Akkari, astro do pôquer, e Igor Federal, empresário. Fundada em 2001, os Blummers, como são conhecidos, estão hoje na elite do League of Legends do Brasil e tem time considerado favorito para esta temporada. Inclusive, é o atual vice-campeão nacional. Os atuais dirigentes Cléber Fonseca e Carlos Júnior, também presidente da Associação Brasileira de Clubes de e-Sport, também seguem no

NBA TRAZ LIGA DE ESPORTS COM SALÁRIO BASE DE US\$ 35 MIL

Por: Felipe Cardoso | 09/02/2018

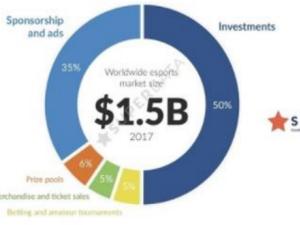
A liga é uma grande oportunidade para os amantes de NBA 2K

39 pessoas curtiram isso. Seja o primeiro de seus amigos.

NBA 2K LEAGUE

Receita total da indústria de eSports atinge US\$ 1,5 bilhão

O setor de eSports arrecadou um total de US\$ 1,5 bilhão em 2017, um número que deverá crescer 26% até 2020, de acordo com um relatório da Superdata. O crescimento da receita será impulsionado por um crescimento de 12% ao ano, bem como por um aumento do número de investimentos de terceiros.



COM LIONEL MESSI, GERARD PIQUÉ ABRIRÁ EMPRESA ESPECIALIZADA EM ESPORTS

Cesc Fàbregas e outros jogadores de futebol estarão com a dupla para aproveitar o crescimento da modalidade.

MKTESPORATIVO

Fernando Alonso anuncia sua própria equipe de eSports, a FA Racing

Por Gabriel Gavinielli | quinta-feira, 23 de novembro de 2017 - 21h56

Fernando Alonso é o primeiro piloto de Fórmula 1 a entrar par ao mundo do eSports, com o lançamento de sua própria equipe de 'Automobilismo Virtual' sendo anunciada antes do Grande Prêmio de Abu Dhabi deste final de semana.

Postulaciones abiertas
Inicio: 16 de abril

2º SPLIT DO E-CARIOCÃO TERÁ COMPETIÇÕES DE LOL E CS:GO E R\$3 MIL EM PRÊMIOS

Por: Helena Nogueira | 03/09/2018

As inscrições são gratuitas!

E-CARIOCÃO TEMPORADA 2018

Se você é fã carioca de esports, pode começar a treinar. Nesta segunda-feira (3), foram anunciados os detalhes do 2º Split do E-Cariocão, campeonato que terá League of Legends e Counter-Strike: Global Offensive e é organizado pela Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esporte Eletrônico (FERJEE). O torneio, que distribuirá R\$ 3 mil em prêmios, tem inscrições gratuitas a partir desta quarta-feira (5).

As equipes inscritas disputarão o total de quatro etapas online, que seguem o formato de mata-mata com melhor de um (md1), sendo as finais de cada fase realizadas em melhor de três (MD3).

As finais das disputas online, os oito jogadores que somarem mais pontos (de acordo com a tabela abaixo) avançam para os playoffs.

A grande final será presencial nos dias 17 e 18 de novembro, com local ainda a definir. O formato dos playoffs não foi divulgado.

O grande campeão do 2º split irá enfrentar o campeão do 1º split de 2018 e os 12 primeiros colocados gerais estarão classificados automaticamente para a Série A do E-Cariocão 2019.

Os jogos serão transmitidos pelo canal oficial do torneio na Twitch.

Zico investe no esporte eletrônico e lança E-Copa Zico de PES 2018

Por: Jairo Fover Junior - Gamehall - 15/07/2018 01:02:56

ZICO
Arthur Antunes Coimbra

O eterno camisa 10 da Nação Rubro-Negra e também embaixador do Pro Evolution Soccer 2018, Zico, revelou uma investida bem interessante no mundo do esporte eletrônico: a E-Copa Zico de PES, no Playstation 4. Desta forma, diversos jovens de todo o Brasil, que são habilidosos com um controle na mão, terão a chance de jogar o campeonato online e se provar dentro do game.

Charcoalizada pela Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esporte Eletrônico (FERJEE) e com assessoria da Dra. Luciliana Costa, advogada especialista em direito desportivo, a E-Copa Zico terá sua primeira fase online, entre os dias 19 e 20, e as finais presenciais no Centro de Futebol Zico do Rio Sociedade Esportiva (CFZ), no dia 22 de Julho. Quanto as inscrições, estas já se encontram abertas e irão até o dia 18.

As vagas para a etapa inicial são ilimitadas. Já para a parte offline, apenas os 32 melhores de cada categoria (Júnior - 12 a sub 16 anos, e Sênior - mais de 16 anos) se classificarão e concorrerão ao prêmio de um PS4 e uma camisa autografada pelo Galinho de Quilombo para o primeiro lugar, e um fone de ouvido para o segundo. Na decisão é claro, e espera-se que o craque que dá nome a competição apareça por lá.

Com entrada franca, Rio de Janeiro terá evento de esports com especialistas nacionais e internacionais

Ricardo Castano | 6 abr. 2018

Rio de Janeiro recebe no próximo dia 27 de abril o Rio Esports Forum, evento especial sobre esportes eletrônicos com especialistas nacionais e internacionais. O fórum, com entrada gratuita, será realizado no Hotel Hilton Barra e terá como foco o desenvolvimento e fomento dos esportes eletrônicos.

O objetivo do evento é transferir o conhecimento e apresentar exemplos de sucesso no segmento, além de marcas que apoiam a área. Para maiores informações, envie um email para os organizadores no endereço rsrp@lgzn.gg.

Confira alguns dos eventos que fazem parte da programação:

- Mesa de abertura: Realizadores, curadoria, keynote speakers e apoiadores
- Esports é Esporte: Convergência do esporte tradicional e eletrônico
- Keynote Speaker: Tomi Kovanen, GM CS:GO for Immortals, especialista em esports
- Esports é Direito: Perspectiva jurídica do contrato dos atletas, equipes e ligas
- Esports é Entretenimento: Produção de conteúdo e engajamento das gerações milenial e Z
- Esports é Notícia: Veículos de mídia especializados em digital e a nova cobertura esportiva
- Esports é Negócio: Profitabilidade, estratégia e rejuvenescimento de marcas
- Esports é Global: Visão analítica e cases de multinacionais atuando no Brasil

Rio Esports Forum realizado no fim de Abril no RJ já gerou cinco resultados; veja!

Publicado às 13:51 de 06/05/18 | Por Marcelo Favere

No final de abril (27), aconteceu no hotel Hilton Barra, o Rio Esports Forum, realizado pelo escritório Lopes da Costa & Associados e a FERJEE, com curadoria do IGIE - Instituto de Governança e Integridade no Esporte e da LGZn Marketing Consulting, destinado a fomentar o esports no Rio de Janeiro. O evento já gerou cinco resultados imediatos no cenário carioca de e-Sports. O tema principal do Rio Esports Forum foi a ativação da cidade, como um dos principais polos para o desenvolvimento de novos negócios voltados para a área de games e esportes eletrônicos.

No evento estiveram presentes representantes do Ministério do Esporte.

Como o vice-presidente Marco Antonio La Porta do COB - Comitê Olímpico do Brasil: autoridade de Governança do Legado Olímpico e atual administrador do Parque Olímpico, pesquisadores de inovação em esports e direito esportivo e diversas empresas líderes dos setores de esports e esportes tradicionais.

O Forum inovou ao reunir figuras importantes dos dois cenários - e-Sports e esporte. O evento ainda proporcionou a oportunidade de networking e novos negócios, apresentando um grande avanço não somente para o cenário competitivo, mas para compreensão da nova forma de comunicação e expressão da geração milenial, de produzir conteúdo, ativar marcas e gerar engajamento.

E foi encerrado com o anúncio da possibilidade de recepçormos a Dreamhack Rio em 2019, por Arturo Castelo, diretor da Dreamhack Espanha e CEO da Encon Games.

Filipe Alves Rodrigues, Consultor Jurídico do Escritório Lopes da Costa & Associados e Diretor Executivo do IGIE - Instituto de Governança e Integridade do Esporte

O Rio Esports Forum teve transmissão ao vivo no Facebook e Twitch e tradução simultânea bilingue inglês-português-ínglês para os presentes.

Para conferir o material, discussões, vídeos de palestras e debates, veja o canal do evento no Youtube.



VENHA FAZER PARTE DESSE NOVO UNIVERSO!

CONTATO:

paulo.ribas@cbge.com.br