



CBD EL

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTO ELETRÔNICO



SECRETARIA ESPECIAL DO
ESPORTE
MINISTÉRIO DA
CIDADANIA





TRIÊNIO 2016-2019

Trabalhos, ações e realizações

Ⓜ NESSE **TRIÊNIO** A CBDEL VEM FOMENTANDO O ESPORTE ELETRÔNICO INSTITUCIONAL, E CRIANDO TODA A BASE DESSA NOVA CATEGORIA DESPORTIVA EM TODOS OS ÂMBITOS:

- **LEGISLATIVO,**
- **REGULAMENTADOR,**
- **REGRADOR, E**

Ⓜ DANDO ÊNFASE NA CRIAÇÃO DE SUAS DIVERSAS COMISSÕES, CONSELHOS E DEPARTAMENTOS DE MANEIRA QUE POSSAMOS CRIAR COM PESSOAS CHAVE DE CADA SETOR UMA **POLÍTICA PÚBLICA** PARA A **INCLUSÃO SOCIAL, PARA O EDUCACIONAL, PARA O DESPORTIVO** EM TODOS OS SEUS NÍVEIS COMO FERRAMENTA PARA A **FORMAÇÃO DO CIDADÃO.**

- Ⓔ A Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos surgiu em 2015/2016, com intuito de promover de maneira sustentável, responsável, e autônoma financeiramente, o desporto eletrônico a nível nacional.
- Ⓔ De início fomos formados por três Federações, e muito rapidamente se fizeram as atuais dezessete Federações e estamos crescendo cada vez mais.
- Ⓔ Prezamos a transparência de governança e *compliance* em nossa gestão totalmente corporativa e com modelos administrativos reconhecidos mundialmente por grandes empresas e organizações, meritocracia e resultados são os principais engajamentos em nosso modelo de gestão.
- Ⓔ A CBDEL é também uma Confederação completa em sua estrutura administrativa e operacional, e totalmente dentro das diretrizes da Lei Pelé e de portarias que regem várias partes dessa Lei. Passamos recentemente pelo crivo do SNEAR (Secretaria Nacional de Esportes de Alto Rendimento), tendo nosso estatuto sido aprovado completamente e agora estamos na fase de CONVENIO dentro do Ministério do Esporte.



PARTICIPAÇÕES E PRINCÍPIO

OLIMPISMO E REGULAMENTAÇÃO

- Ⓔ Tendo como ponto de partida os valores do Olimpismo, e a utilização do Esporte Eletrônico como ferramenta de formação do cidadão em todas as suas áreas e meios de vida, a CBDEL dedicou e ainda se dedica a criar a complexa estrutura administrativa e operacional de uma categoria desportiva desde suas bases à sua composição maior.

Ao longo dos anos a CBDEL vem também difundindo nacionalmente e internacionalmente toda a formação do esporte eletrônico institucional em eventos chaves de diversos setores.

- Ⓔ **PARTICIPAÇÃO COMO PALESTRANTE, CURADORIA e DEBATEDOR EM MAIS DE 41 EVENTOS NACIONAIS E INTERNACIONAIS**
- Ⓔ **MAIS DE 15 PARCERIAS COM INSTITUIÇÕES DE DIVERSOS SETORES NACIONAIS E INTERNACIONAIS**
- Ⓔ **MAIS DE 4 PARCERIAS INSTITUCIONAIS COM GOVERNOS DE OUTROS PAÍSES**
- Ⓔ **ELABORAÇÃO DE MAIS DE 30 PROJETOS DE LEI DO ESPORTE ELETRÔNICO NO BRASIL E MAIS DE 5 PROJETOS DE LEI PARA INSTITUIÇÕES DE OUTROS PAÍSES**



EMBAIXADORES DO ESPORTE ELETRONICO DA CBDEL

Celebridades, Atletas entre outros



- As celebridades serão Atletas como os atletas à esquerda, Cafu e Edmilson, atletas de futebol da Seleção Brasileira de Futebol, cinco vezes campeão da copa do mundo da FIFA
- Outros atletas internacionais virão, todos devem vir diretamente da sede principal da WESCO
- Outras celebridades de diferentes áreas também virão

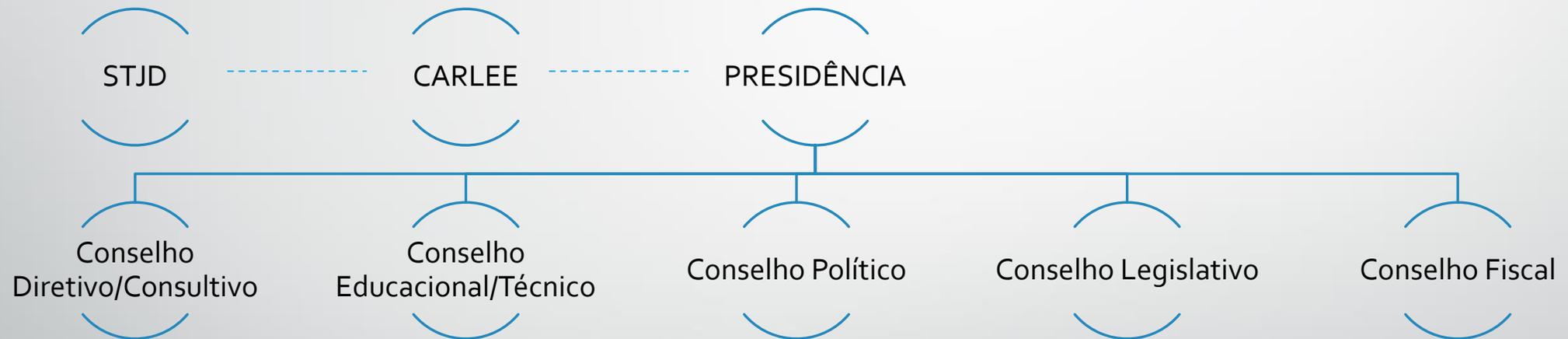


ESTRUTURA DA CBDEL

ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL

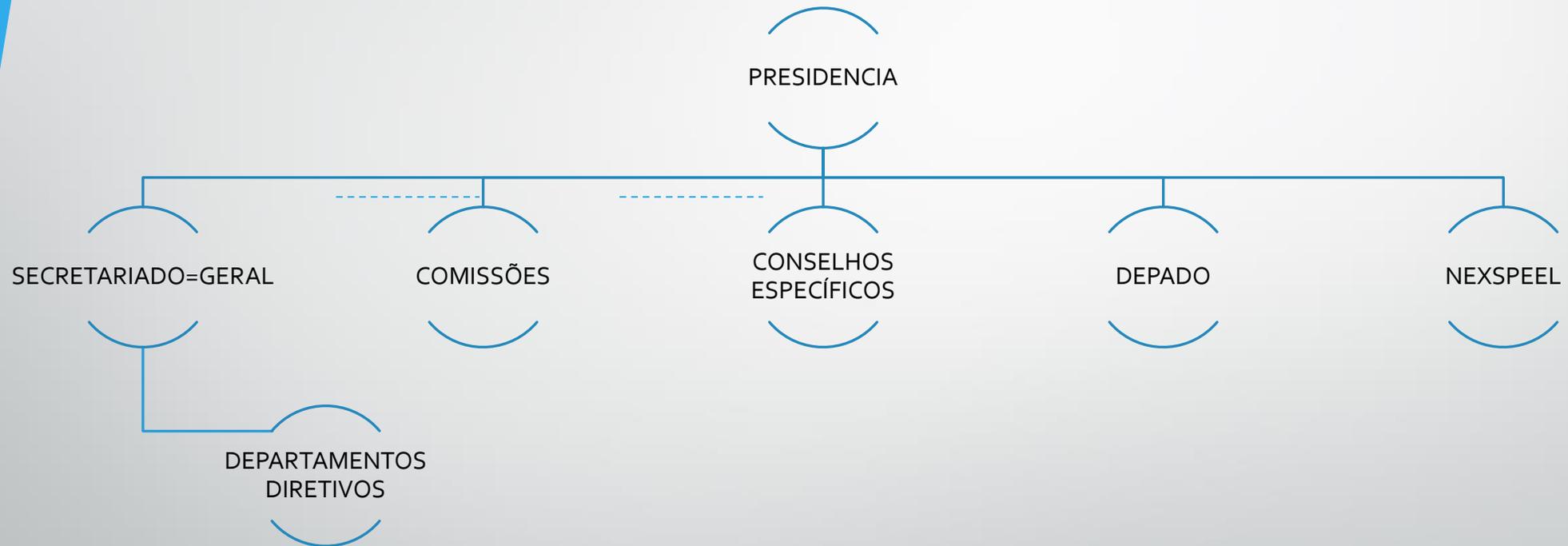
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA FUNCIONAL

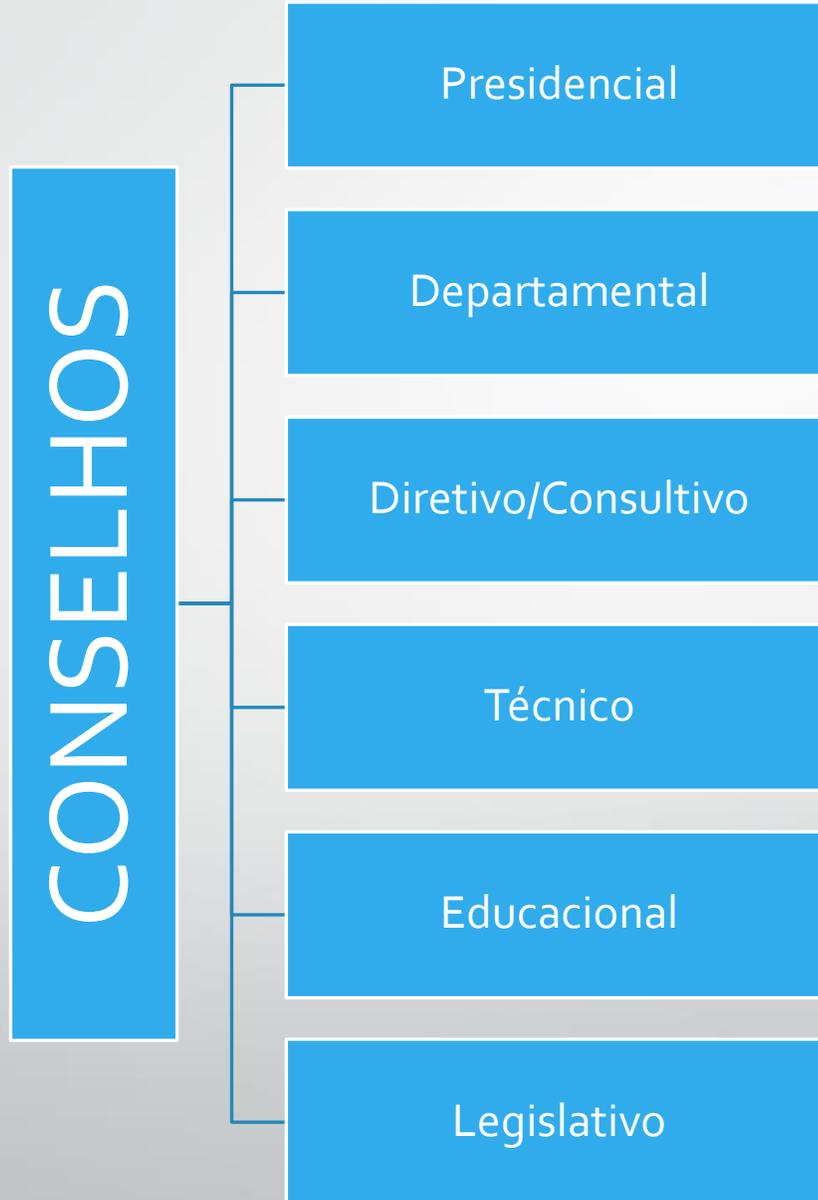


CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA OPERACIONAL



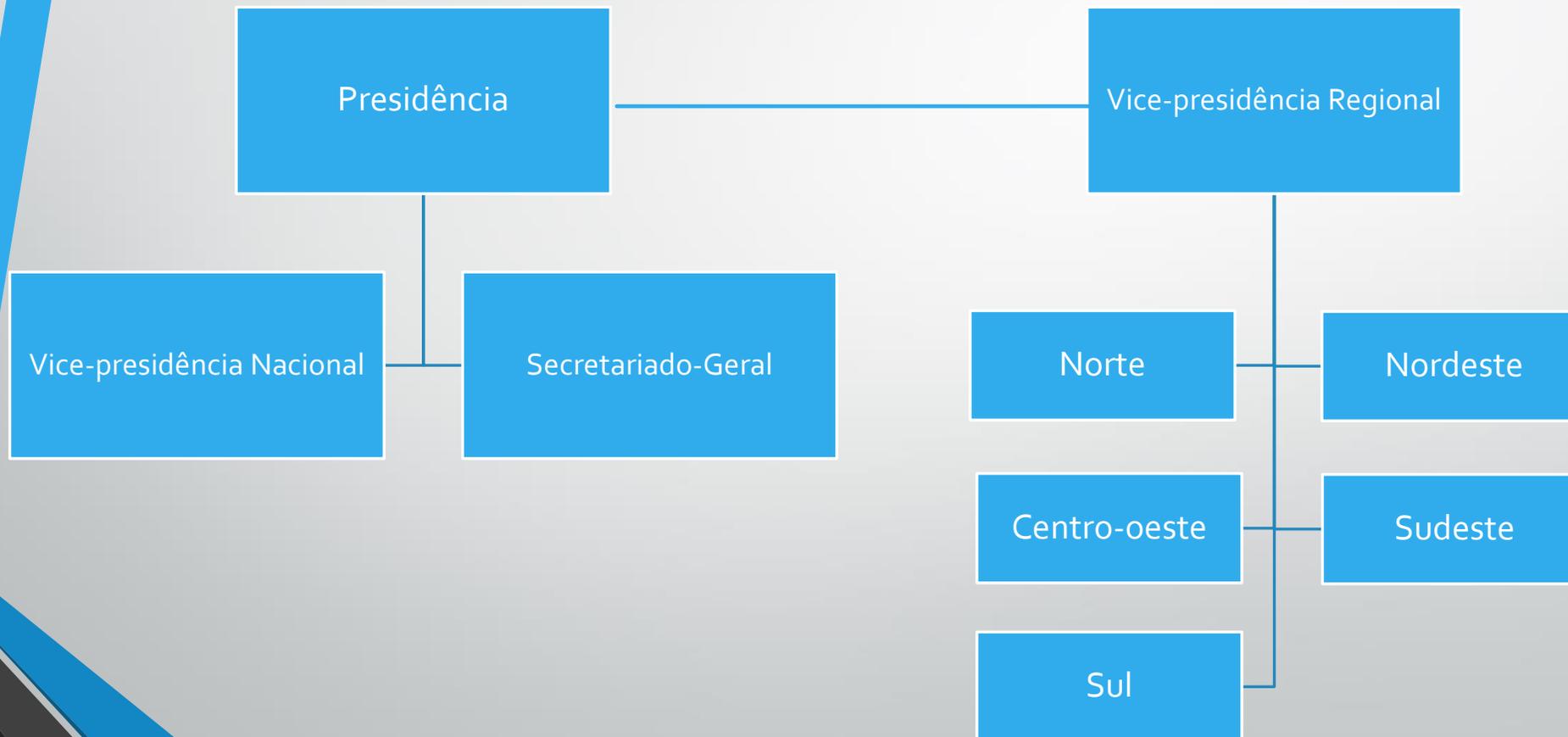
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO



**ORGANOGRAMA
CONSELHOS
FUNCIONAIS**

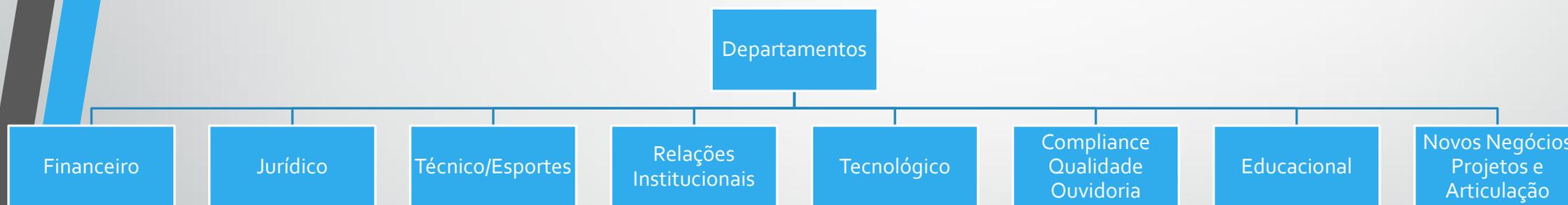
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA PRESIDÊNCIA



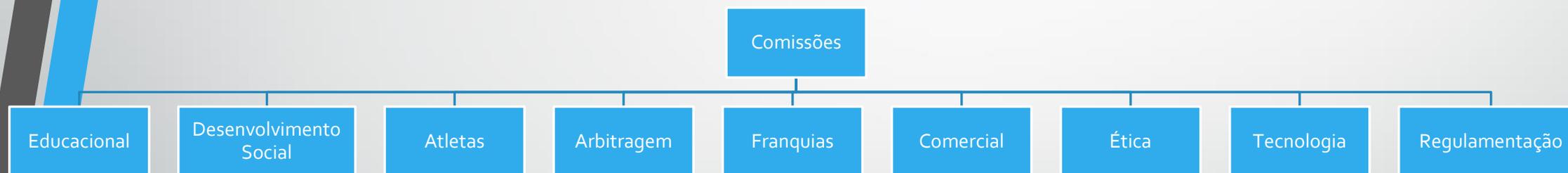
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA DEPARTAMENTOS



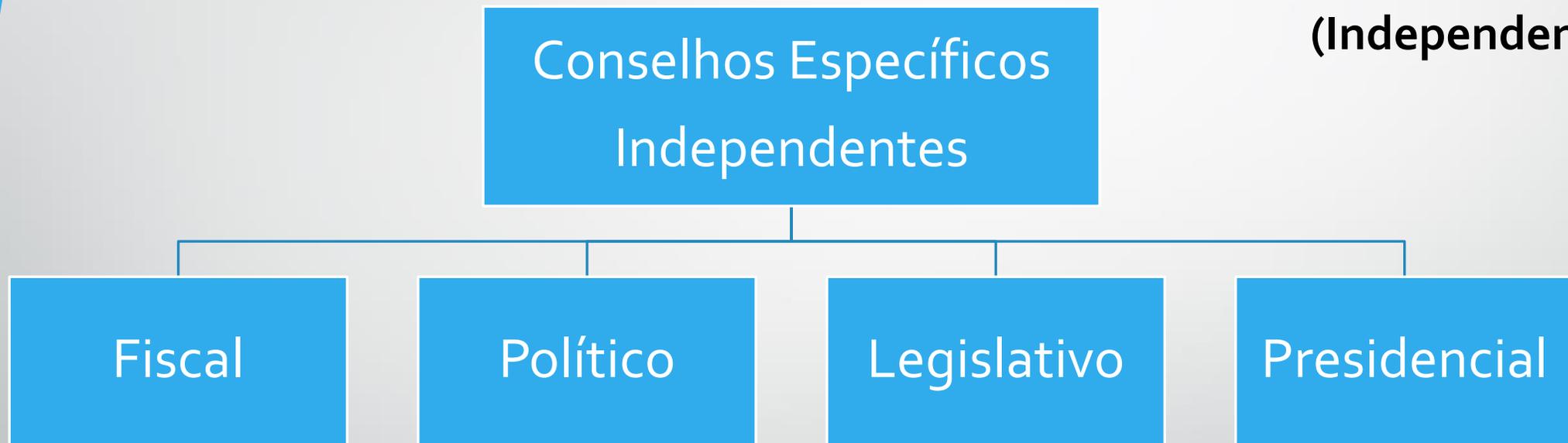
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA COMISSÕES



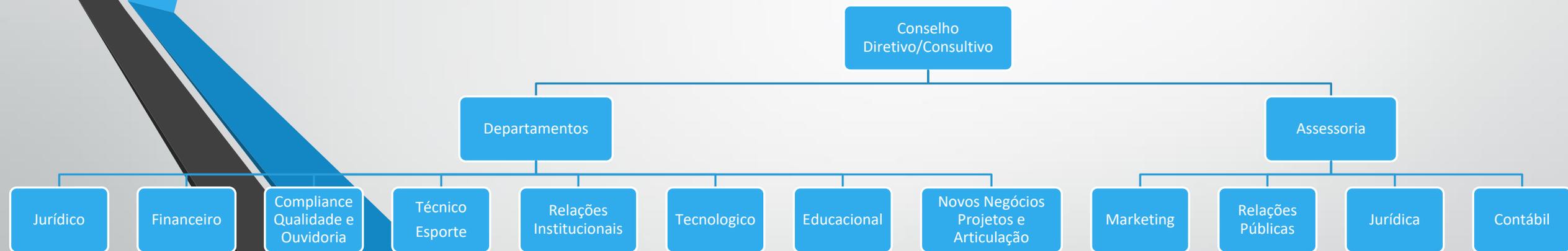
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA CONSELHOS ESPECÍFICOS (Independentes)



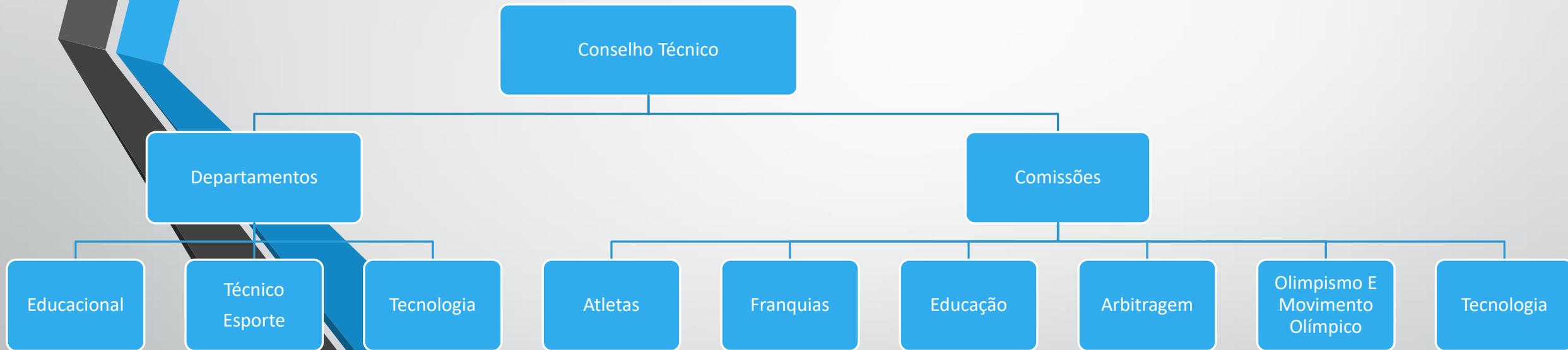
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA CONSELHOS Diretivo/Consultivo



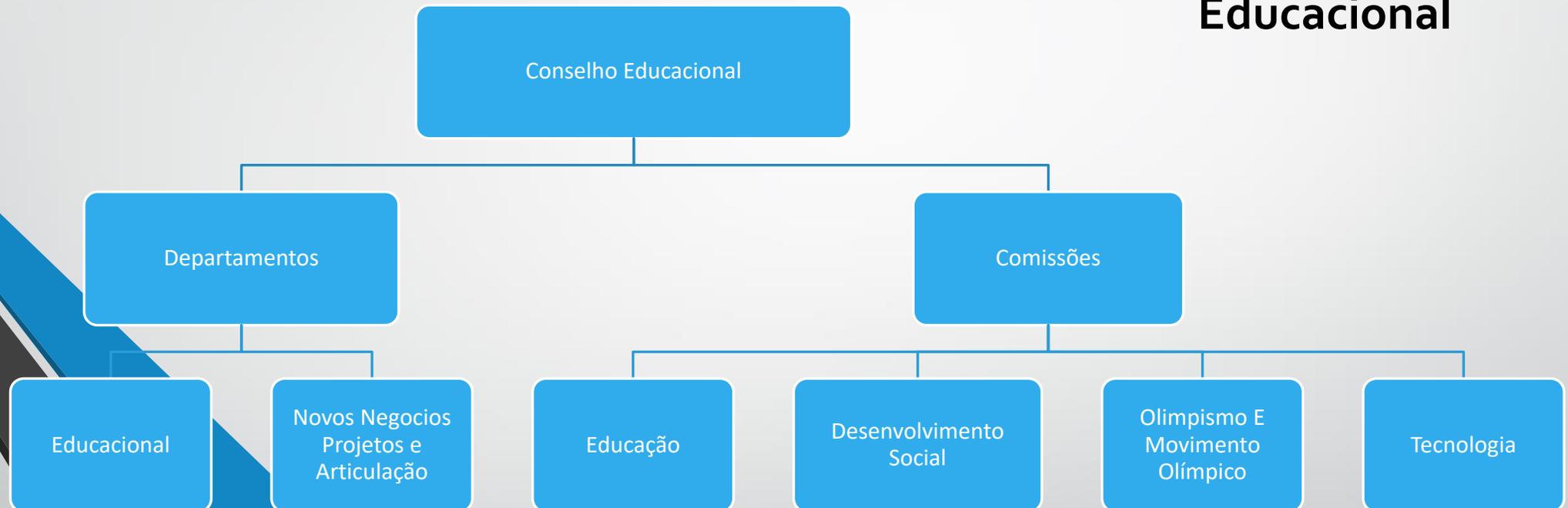
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA CONSELHOS Técnico



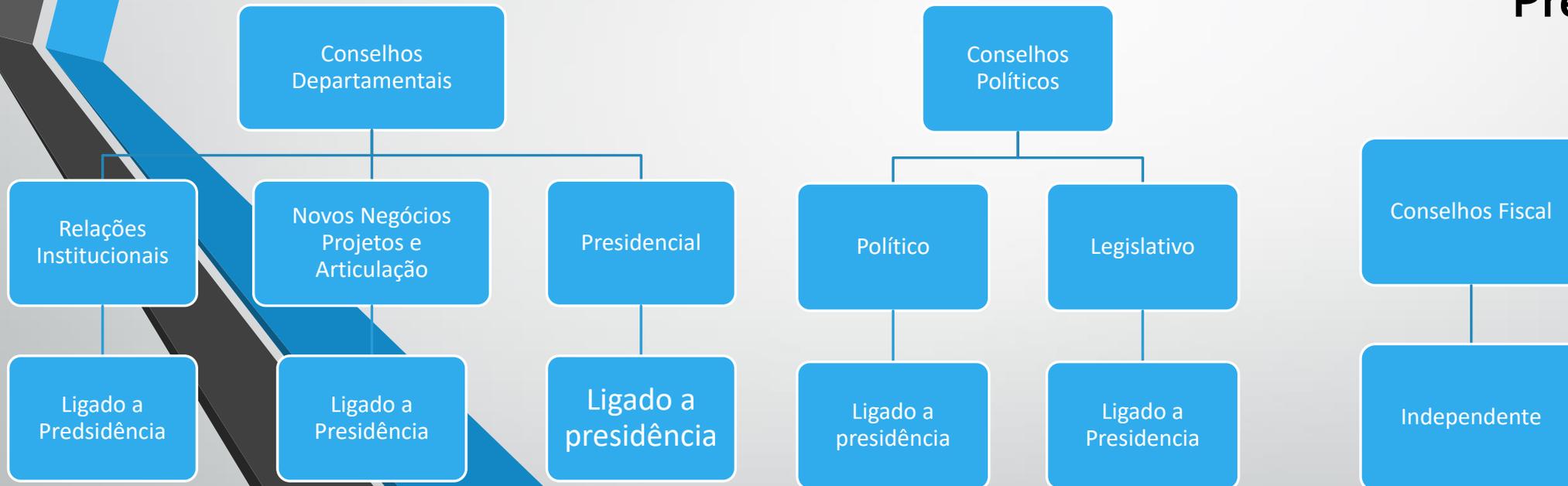
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA CONSELHOS Educativos



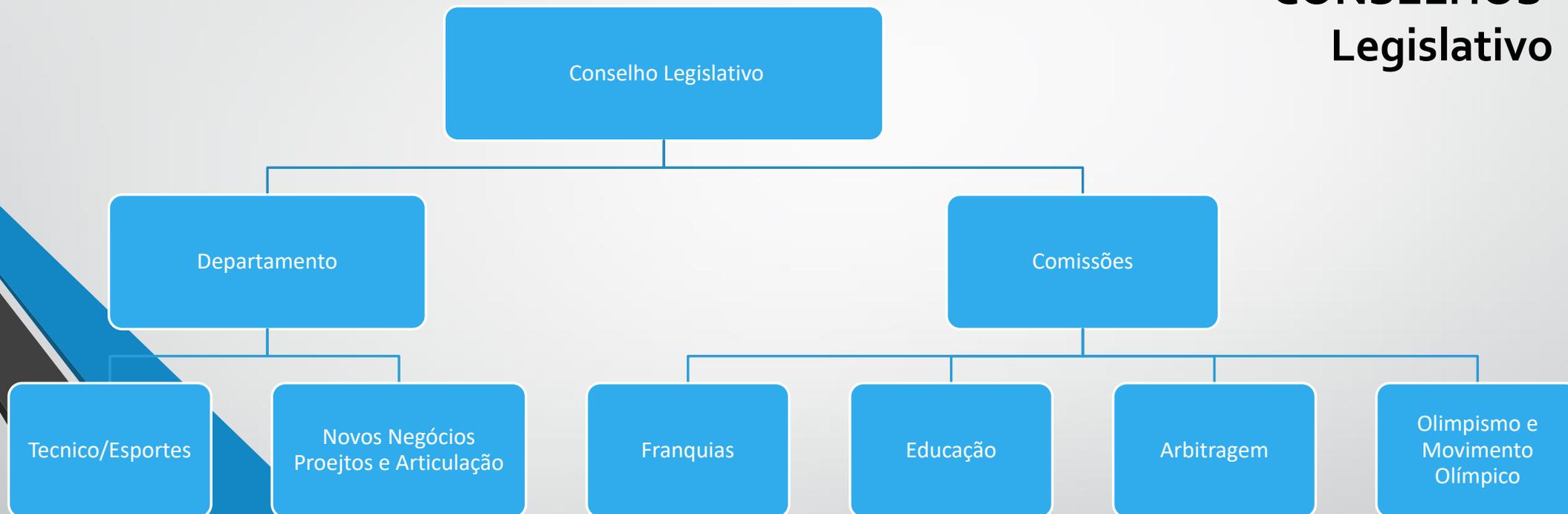
CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA CONSELHOS Político Presidencial Fiscal



CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA CONSELHOS Legislativo



CRIAÇÃO DA ESTRUTURA ADMINISTRATIVA E OPERACIONAL DO TRIÊNIO

ORGANOGRAMA NUCLEOS

DEPADO

DEPARTAMENTO ANTIDOPING

NEXSPEEL

NUCLEO DE EXCELENCIA
EM SAUDE E
PERFORMANCE
NO ESPORTE ELETRÔNICO



ESTRUTURA DA CBDEL

**SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTIÇA DESPORTIVA
DO DESPORTO ELETRÔNICO**

CRIAÇÃO DA ESTRUTURA STJDD

STJDDE

Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Desporto Eletrônico.

Presidente: Armineyde Abtibol Coelho (OAB/RJ157.792)

E-mail: armineyde@hotmail.com

Telefone: (21) 99773 6540

Vice-Presidente: Osvaldo Sestário Filho (OAB/PR18.403)

E-mail: sestario@bol.com.br

Telefone(s): (43) 3321 2413 - (21) 98138 5478

◆ Auditor: Alan Flávio da Fonseca Geraldo (OAB/RJ147.199)

E-mail:

Telefone: (21) 98181 9996

◆ Auditor: João José Riche Júnior (OAB/RJ136.345)

E-mail: joao@richeadvogados.com.br

Telefone(s): (21) 2507 2266 - 982721809

◆ Auditor: Maurício Terciotti (OAB/RJ130.273)

E-mail: mauricio@terciotti.com.br

Telefone(s): (21) 3387 0618 – 98858 9515

◆ Auditora: Caroline Nogueira Accioly (OAB/RJ133.389)

E-mail: carolinenogueira@hotmail.com

Telefone: (21)98609-1000

◆ Auditor: Carlos Henrique Rodrigues (OAB/PR27.744)

E-mail: carlosalexandre@sercomtel.com.br

Telefone: (43) 99991 6729

◆ Auditor: Renato Cícero Freire de Brito Neto (OAB/RJ134.854)

E-mail: renato@rangeladv.com

Telefone: (21) 99472 3908

◆ Auditora: Ester Silva de Freitas (OAB/RJ132.405)

E-mail: esterfreitas@gmail.com

Telefone: (21) 99635 3744

CRIAÇÃO DA ESTRUTURA STJDD

STJDDE

Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Desporto Eletrônico.

1ª Comissão Disciplinar

◆ Presidente: Rafael Machado Freire (OAB/RJ 184.312)

E-mail: rafaelmacfreire@gmail.com

Telefone: (21) 96454 8446

◆ Vice-Presidente: Daniela Martins Lopes (OAB/RJ 188.774)

E-mail: danielalopes.jus.adv@gmail.com

Telefone(s): (21) 3713 7353 – 968208757

◆ Auditor: Jônatas Rodrigues da Silva (OAB/RJ 163.877)

E-mail: jonatasrodriguesadv@yahoo.com.br

Telefone: (21) 97981 5853

◆ Auditor: Leonardo de Araújo Rogel (OAB/RJ 177.464)

E-mail: leonardo@araujorogel.com.br

Telefone(s): (21) 98022 0800

◆ Auditor: Nycollas Paschoal (OAB/RJ 215.659)

E-mail: nycollaspaschoal@gmail.com

Telefone(s): (21) 99803 7795

Procuradoria

◆ Procurador-Geral: Cláudio de Andrade (OAB/RJ 210.479)

E-mail: claudio.andr2@gmail.com

Telefone: (21) 98480 3103

◆ Subprocurador-Geral: Francisco Nava (OAB/RJ 77.011)

E-mail: nava.paulo@gmail.com

Telefone(s): (21) 98255 2451 – 99483 1889

◆ Procurador: Sylvio Ferreira da Silva (OAB/RJ 215.026)

E-mail: sylvio.ferreira@hotmail.com

Telefone: (21) 98026 8845

Quem somos? STJDDE



Advogada Presidente da Comissão de Gestão Desportiva e Esporte Eletrônico – OAB BARRA

Dr. Armineyde Abtibol Coelho

Presidente do STJDDE



Advogado Membro da Comissão de Gestão Desportiva e Esporte Eletrônico – OAB BARRA

Dr. Osvaldo Sestário Filho

Vice-presidente do STJDDE



O que é e como atuamos

Os órgãos da justiça desportiva, como o Superior Tribunal de Justiça Desportiva do Desporto Eletrônico (STJDDE) e os tribunais de justiça desportiva do desporto eletrônico (TJDDEs) fazem parte daquilo que chamamos tribunais arbitrais. A justiça desportiva não é mais do que uma das espécies de juízo arbitral. Ela é especial, porque ela se reveste do que a Constituição chama de "interesse público", ainda que seja uma entidade de direito privado. Como outros tipos de tribunal arbitral, a justiça desportiva não faz parte do poder Judiciário. Estabelecidas as regras do jogo (literalmente), as agremiações desportivas e os atletas devem respeitá-las. Se não respeitarem, serão julgados pelas comissões disciplinares (primeira instância) e, em instância recursal, pelo tribunal de justiça desportiva responsável por aquele desporto naquela região (TJD), podendo eventualmente apelar ao Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD)



ESTRUTURA DA CBDEL

**CÂMARA DE RESOLUÇÃO DE LITÍGIOS
NO ESPORTE ELETRÔNICO**

CRIAÇÃO DA ESTRUTURA CARLEE



Câmara de Resolução de Litígios do Esporte Eletrônico da CBDEL

Dra. Caroline Nogueira

Presidente da CARLEE



Câmara de Resolução de Litígios do Esporte Eletrônico da CBDEL

Dr. Thiago Gorni

Vice-presidente da CARLEE

COMPOSIÇÃO DA CARLEE

Compõe a Câmara de Resolução de Litígios do Esporte Eletrônico (CARLEE) da CBDEL os seguintes dignos e doutos Juristas

- Dra. Caroline Nogueira
Presidente
- Dr. Thiago Gorni
Vice-Presidente
- Dr. Felipe Macedo
- Dr. Ricardo Piragini
- Dr. Frederico Straube

O que é e como atuamos

Resoluções cabíveis: entre clubes e atletas sobre a manutenção do contrato de trabalho nos casos em que haja discussão sobre uma transferência nacional do atleta. Litígios laborais entre clubes e atletas, treinadores e assistentes técnicos desde de que de comum acordo entre as partes envolvidas. Casos em que o clube esteja em dívida financeira com o atleta. Conflito entre clubes sobre a indenização por formação e o mecanismo de solidariedade interno. Conflitos entre clubes brasileiros sobre a indenização por formação e pelo mecanismo de solidariedade da WESCO, IESF e PAMESCO. Casos que envolvam intermediários contra o clube, jogador ou treinador Litígios decorrentes do Regulamento Nacional de Registro e Transferência de Atletas de Esportes Eletrônicos (RNRTEE) e Regulamento Nacional de intermediários do Esporte Eletrônico (RNIEE).



ESTRUTURA DA CBDEL

**DEPARTAMENTO ANTIDOPING
NO ESPORTE ELETRÔNICO**

CRIAÇÃO DA ESTRUTURA DEPADO



Departamento Anti-Doping

Dra. Fernando A. G. Soléra

Presidente DEPADO



Departamento Anti-Doping

Dra. Lara Duarte Santi

Vice-presidente DEPADO

O que é e como atuamos

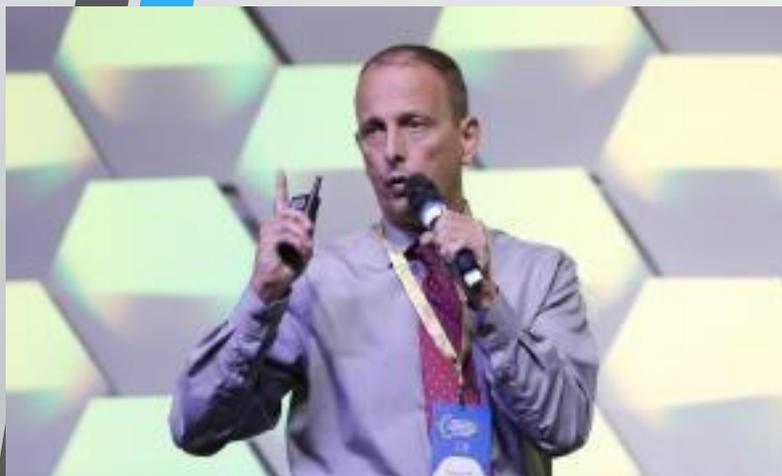
A SAÚDE do atleta, a ÉTICA no esporte e a IGUALDADE nas competições Para estarmos em congruência com a boa governança e suas responsabilidades para com o desporto eletrônico, e para com o bem estar dos atletas e dentro do "fair play", estabelecemos nosso Departamento de Anti-Doping.

Formado por uma comissão de médicos e técnicos e trabalhando em conjunto com laboratórios credenciados, efetuamos o controle, aferições e registro anti-doping de acordo com normas internacionais estabelecidas pela ABCD (Autoridade Brasileira Controle de Dopagem), Justiça Desportiva Anti-dopagem, e a WADA (World Anti-Doping Agency).

CRIAÇÃO DA ESTRUTURA DEPADO

DEPADO

DEPARTAMENTO ANTIDOPING DO ESPORTS



Dr. Fernando Solera, foi nomeado pela FIFA a maior autoridade de teste antidoping no Brasil. Ele também preside a Comissão de Controle Antidoping na CBF e na FPF. Nesta condição, ele é o responsável pelo planejamento, organização e orientação sobre o tema aos jogadores, dirigentes e competições de esportes eletrônicos em todo o país na CBDEL.

Presidente: Fernando Antônio Gaya Solera (CREMESP 61285)

E-mail: fasolera@gmail.com

Telefone(s): (21) 99981 8981

- **CONVÊNIO COM MAIS DE 100 LABORATÓRIOS NO BRASIL**
- **MAIS DE 27 POSTOS DE COLETAGEM E ANÁLISE**
- **436 PROFISSIONAIS CADASTRADOS PARA O ANTIDOPING**



ESTRUTURA DA CBDEL

**NÚCLEO DE EXCELÊNCIA EM SAÚDE E PERFORMANCE
NO ESPORTE ELETRÔNICO**

Quem somos? NExSPEEL



Líder de Equipe Educação Física

Dra. Fernanda F. Lazarim



Vice-Líder NExSPEEL Nutrição

Dra. Mirtes Scanpanelli



Coordenadora Fisioterapia

Dra. Milena Perroni



Vice-Líder NExSPEEL Preparação Física

Dr. Thiago F. Lourenço

O que é e como atuamos

Conhecer sua mente e corpo - formando super atletas

O Núcleo de Excelência em Saúde e Performance em Esportes Eletrônicos (NExSPEEL) é composto por uma equipe transdisciplinar responsável pela gestão de dados relacionados a saúde física, cerebral e performance dos atletas desta modalidade. O objetivo do NExSPEEL é potencializar o desempenho dos atletas e equipes e ao mesmo tempo preservar sua integridade.

CRIAÇÃO DA ESTRUTURA NEXSPEEL

NEXSPEEL

Líder de NEXSPEEL

Dra. Fernanda Lorenzi Lazarim

Dra. em Biomedicina

<http://lattes.cnpq.br/5392511901591304>

Vice-líder

Coordenadora de Nutrição

Dra. Mirtes Stancanelli

<http://lattes.cnpq.br/6208523686923699>

Vice-líder

Coordenador de Preparação Física

Dr. Thiago Fernando Lourenço

<http://lattes.cnpq.br/0817551057304402>

Coordenadora de Fisioterapia

Dra. Milena Gomes Perroni

<http://lattes.cnpq.br/5784850612154406>

Núcleo de Saúde e Performance

O Núcleo de Excelência em Saúde e Performance em Esportes Eletrônicos (NEXSPEEL) é composto por uma equipe transdisciplinar responsável pela gestão de dados relacionados a saúde física, cerebral e performance dos atletas desta modalidade. O objetivo do NEXSPEEL é potencializar o desempenho dos atletas e equipes e ao mesmo tempo preservar sua integridade.

Preparação Física
Nutrição
Psicologia

Fisioterapia
Medicina
Massoterapia

Odontologia
Análises Clínicas
Biomecânica



ESTRUTURA DA CBDEL

COMISSÕES E CONSELHOS

CRIAÇÃO DA ESTRUTURA NEXSPEEL

As COMISSÕES são formadas por grupos de pessoas que tem conhecimento de determinada área ou áreas a fins, criadas para proporcionar à categoria o aprofundamento de temas relacionados ao Esports e de questões referentes ao exercício profissional nos diversos campos sócio-ocupacionais nos quais os praticantes dessa categoria desportiva se inserem.



COMISSÃO DE REGULAMENTAÇÃO

Propor normas e regras para a criação da regulamentação do esporte eletrônico brasileiro em todos os âmbitos.



COMISSÃO FRANQUIAS

Propor mudanças, regras e recomendações além de melhorias no quadro de franquias para o esporte eletrônico brasileiro.



COMISSÃO SOCIAL

Apresentar soluções para a integração e participação saudável e sustentável do núcleo familiar e social brasileiro na formação de atletas de Esports.



COMISSÃO DE EDUCAÇÃO

Propor iniciativas e soluções aos temas propostos e apresentados pelos diversos setores da educação que estejam admitindo o esporte eletrônico em sua grade.



COMISSÃO DE ATLETAS

A Comissão de Atletas tem por finalidade manter o bem estar e as boas ações e condições gerais, que protejam o atleta como ser humano na sua totalidade.



COMISSÃO DE ÉTICA

Manter os direitos e deveres dos praticantes do esporte eletrônico e abrir canal de ouvidoria e melhorias para o atendimento de todos no esports.



COMISSÃO DE COMÉRCIO

Propor posicionamento e ações em favor do crescimento responsável e sustentável do comércio no esporte eletrônico, na indústria de desenvolvimento e serviços.



COMISSÃO DE TECNOLOGIA

Avaliar, testar e apresentar pareceres sobre quaisquer franquias e de quaisquer plataformas e modos na admissão ao esporte eletrônico.



COMISSÃO DE ARBITRAGEM

Propor melhorias na arbitragem do esports, desenvolver políticas de resoluções necessárias, aprimorar o conceito e finalidades.





TIMELINE DA CBDEL

MILESTONES – METAS – CONQUISTAS

Entramos oficialmente no website da IESF como **CBDEL/LNEE**



CBDEL e British E-sports Association, durante Olimpíadas Rio 2016, **promovem campeonato de E-sports** na sede do Consulado Britânico.

2015

LNEE com chancela da CBDEL, **levou** 36 times de e-sports **das Américas para China** com tudo pago.



Reconhecimento como **entidade máxima** pela **WESCO**, e **PAMESCO**.

2016

A IESF emite ofício para a CBDEL, reiterando o seu reconhecimento como **entidade máxima do desporto eletrônico**.

Realização de campeonatos e Eventos de E-Sports

2017

2018

Convidados a compor o quadro de Conselheiros Internacionais da Organização E-Games do governo britânico, a **British E-sports Association**



Entidade máxima e única do desporto eletrônico a representar o Brasil na IESF (**Federação Internacional de Esportes Eletrônicos**)

Realização do **Campeonato Brasileiro de Esportes Eletrônicos** transmitidos online pela Twitch.



Participação nas Olimpíadas Rio 2016, **introduzindo** o esporte eletrônico brasileiro à todos os visitantes do evento.

A CBDEL é **certificada e homologada pelo Ministério do Esporte** como Entidade máxima Nacional da modalidade.



Assinatura de acordo bilateral de cooperação e **intercâmbio de atletas** de e-sports entre CBDEL e Ministério do Esporte da **China e Iran**.

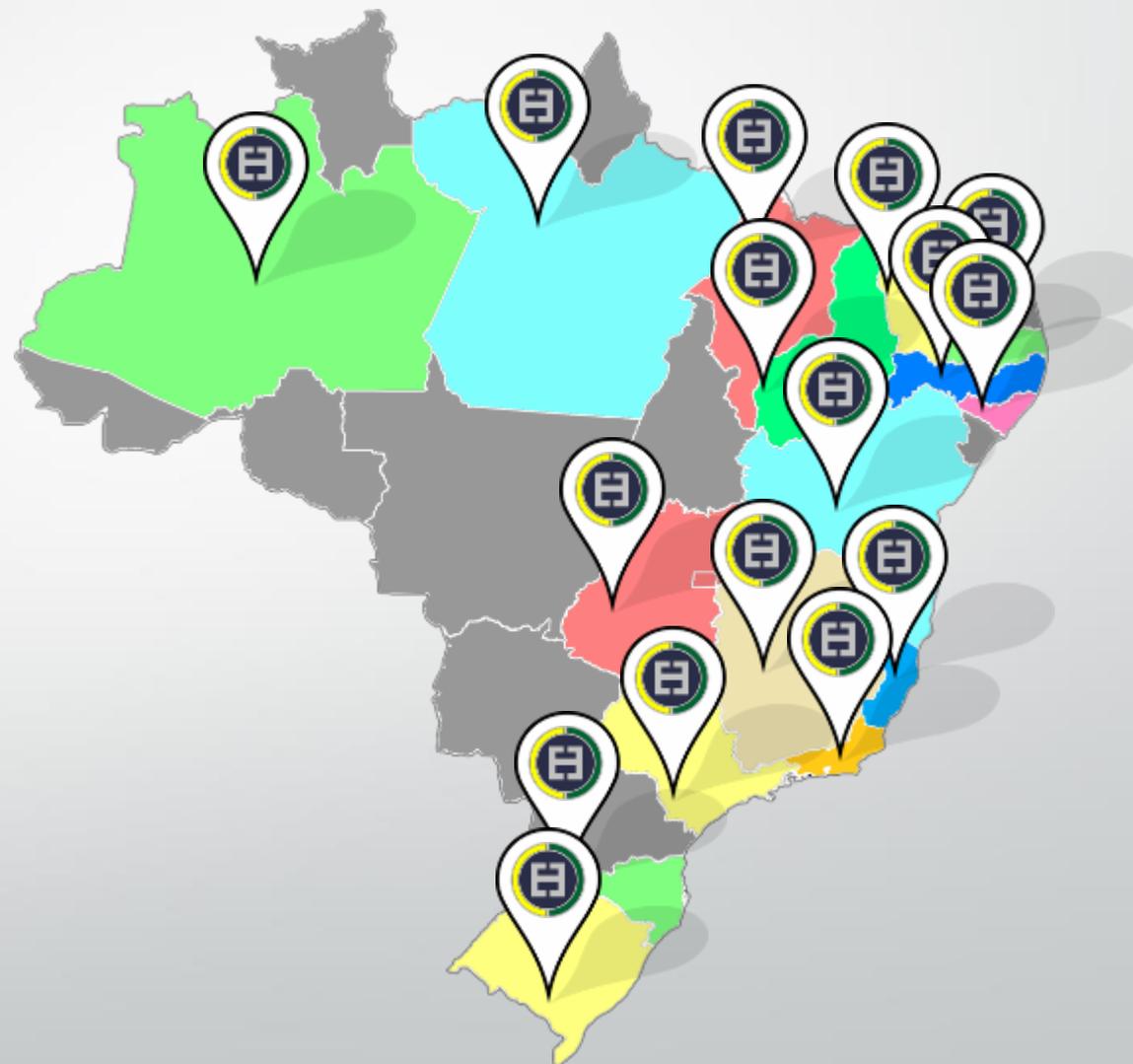
A IESF ressalta as ações educacionais, de inclusão social e os campeonatos profissionais realizados pela **CBDEL**, promovendo o Brasil no mundo para com o esporte eletrônico



Lista Atualizada das entidades de administração regionais do desporto eletrônico, filiadas e chanceladas pela **CBDEL** para administrar, dirigir, organizar, coordenar e promover:

- Desporto Eletrônico
- Desporto Eletrônico Educacional
- Paradesporto Eletrônico

Federação Carioca de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado do Espírito Santo de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado de São Paulo de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado de Minas Gerais de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado de Goiás de Esportes Eletrônicos
Federação do Distrito Federal de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado do Rio Grande do Sul de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado de Santa Catarina de Esportes Eletrônicos
Federação Baiana de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado do Sergipe de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado de Alagoas de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado de Pernambuco de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado da Paraíba de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado do Ceará de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado do Piauí de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado do Maranhão de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado do Pará de Esportes Eletrônicos
Federação do Estado do Amazonas de Esportes Eletrônicos



A CBDEL faz parte do sistema nacional do desporto, certificada e reconhecida pelo Ministério do Esporte como entidade de administração nacional de sua categoria.



PROJETOS DE LEI E LEIS DO ESPORTS

**PROJETOS DE LEI E LEIS NACIONAIS E INTERNACIONAIS
DO ESPORTE ELETRÔNICO**

ALGUMAS DAS PRINCIPAIS PROJETOS DE LEI E LEIS DO ESPORTE ELETRÔNICO CRIADAS PELO PRESIDENTE DA CBDEL SR DANIEL COSSI E APOIADAS PELA CBDEL

Projetos de Leis Federais (Camara e Senado):

- PLS 383/2017 – Senado Federal:

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>

- PL 3540/2015 – Câmara dos Deputados Federais:

<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichaDetramitacao?idProposicao=2025514>

Lei Estaduais Sancionada: e na ordem de aprovação:

- ✓ Paraíba
- ✓ Bahia
- ✓ Espírito Santo
- ✓ Amapá

Projetos de Lei Estaduais em Tramitação:

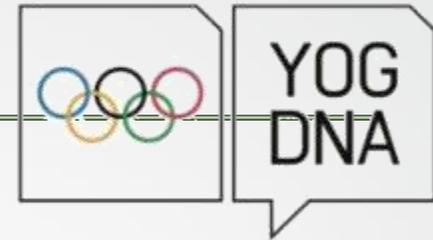
- Pernambuco
- Piauí
- Ceará
- Acre
- São Paulo
- Rio de Janeiro
- Minas Gerais
- Curitiba
- e Distrito Federal



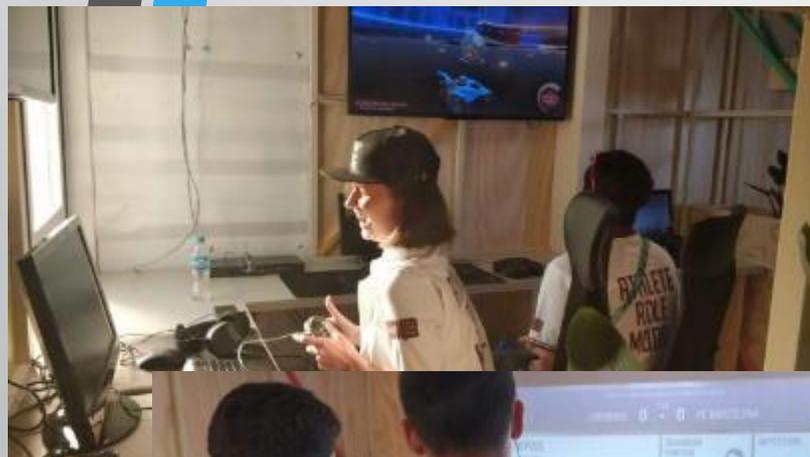
MOVIMENTO OLIMPICO E OLIMPISMO

Jogos Olímpicos Buenos Aires 2018

JOGOS OLÍMPICOS DA JUVENTUDE 2018



EM 2018 A CBDEL ENVIOU ATLETAS PARA PARTICIPAREM DOS JOGOS OLÍMPICOS DA JUVENTUDE EM CARÁTER DE DEMONSTRAÇÃO, TAMBÉM FOI RESPONSÁVEL ATRAVÉS DE SEU PRESIDENTE, SR DANIEL COSSI, POR COORDENAR E REALIZAR UM CAMPO DE EXPERIMENTAÇÃO DE ESPORTE ELETRÔNICO A PEDIDO DO COMITÊ OLÍMPICO INTERNACIONAL (COI) NA VILA OLÍMPICA EM BUENOS AIRES





ATIVIDADES UNIVERSITÁRIAS BRASIL

**COORDENADORES DE ESPORTS DO JUBS 2016 – 2017 - 2018
DO JUBS – JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS DA
CBDU – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DO DESPORTO UNIVERSITÁRIO**



2016

- CBDEL atua no Educacional em parceria e acordo de cooperação com CBDU – Confederação Brasileira do Desporto Universitário
- Atuando no JUBS 2016, como coordenadora e chanceladora do E-sports dentro dos jogos universitários em ambos os anos e seus respectivos JUBS.



JUBs
64º Jogos Universitários Brasileiros
CUIABÁ 2016





- CBDEL atua no Educacional em parceria e acordo de cooperação com CBDU – Confederação Brasileira do Desporto Universitário
- Atuando no JUBS 2017, como coordenadora e chanceladora do E-sports dentro dos jogos universitários em ambos os anos e seus respectivos JUBS.





- ④ CBDEL atua no Educacional em parceria e acordo de cooperação com CBDU – Confederação Brasileira do Desporto Universitário
- ④ Atuando no JUBS 2018, como coordenadora e chanceladora do E-sports dentro dos jogos universitários em ambos os anos e seus respectivos JUBS.





- CBDEL atua no Educacional em parceria e acordo de cooperação com CBDU – Confederação Brasileira do Desporto Universitário
- Atuando no JUBS 2019, como coordenadora e chanceladora do E-sports dentro dos jogos universitários em ambos os anos e seus respectivos JUBS.





RECONHECIMENTO DA CBDEL

LEGITIMIDADE, RECONHECIMENTO BILATERAL E EXCLUSIVO

LEGITIMIDADE, RECONHECIMENTO BILATERAL E EXCLUSIVO

Ao lado algumas das
parcerias
Institucionais e
reconhecimento
de legitimidade bilateral
e exclusivo da CBDEL
com outras entidades de
administração do
esports e com governos
internacionais

Entidades de Continente Americano



Entidades do Continente Asiático



Entidades do Continente Africano



LEGITIMIDADE, RECONHECIMENTO BILATERAL E EXCLUSIVO

Ao lado algumas das
parcerias

Institucionais e
reconhecimento
de legitimidade bilateral
e exclusivo da CBDEL
com outras entidades de
administração do
esports e com governos
internacionais

Entidades do Continente Europeu



Entidades do Oriente Médio



ESPORTS China Esports
Administration of Sports



IRAN



CONVENIOS/ CERTIFICADOS NACIONAIS

FEDERAÇÕES DO ESPORTS E ESPORTES REGULARES



MINISTÉRIO DO ESPORTE
SIG Quadra 04 Lote 83 Bloco C, Centro Empresarial Capital Financeira Center - Bairro SIG, Brasília/DF, CEP 70610-440
Telefone: e Fax: 61-346-40000 http://www.esporte.gov.br

CERTIDÃO

Processo nº 58000.005906/2017-57

Interessado: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS
ELETRÔNICOS/CBDEL

CERTIDÃO DE REGISTRO CADASTRAL

(Instituída pelo art. 8º, § 2º da Portaria nº 224 de 18 de setembro 2014)

Razão Social/Nome: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTOS ELETRÔNICOS/CBDEL

CNPJ: 25.129.340/0001-23

Processo Administrativo: 58000.005906/2017-57

A Secretária Nacional de Esporte de Alto Rendimento, no uso das atribuições que lhe confere o caput do art.1º e art. 2º, §1º da Portaria/ME nº 224/2014, atesta a habilitação do proponente ao cumprimento das exigências formais previstas nos artigos 18 e 18-A da Lei 9.615/98.

ATO QUE ATESTA PELO CUMPRIMENTO DOS REQUISITOS:

Análise Estatutária (0058499) do DEBAR/SNEAR/ME, de 19 /12/2017 anexada aos autos.

DESCRIÇÃO:

Esta certidão é válida para as finalidades previstas na Portaria/ME nº 224/2014, de 18/09/2014, e consta no banco de dados sob a gestão da Coordenação-Geral de Gestão de Convênios.

Conforme disposto no §3º do art. 8º, o prazo de validade da certidão de que trata o § 2º será de um ano, exceto se verificado o descumprimento de quaisquer exigências, observado o disposto no art. 8º.

Emitida em: 20/12/2017

Válida até: 20/12/2018

Responsável pela emissão da certidão

Joabe Pereira Coutrin
Coordenador-Geral de Gestão de Convênios



Documento assinado eletronicamente por Joabe Pereira Coutrin, Coordenador-Geral de Gestão de Convênios, em 20/12/2017, às 15:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 4º, inciso II, da Portaria nº 144 de 11 de maio de 2017 do Ministério do Esporte.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.esporte.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_externo=0, informando o código verificador 0174785 e o código CRC 00378922.

Referência: Processo nº 58000.005906/2017-57

SEI nº 0174785

SECRETARIA ESPECIAL DO ESPORTE

MINISTÉRIO DA CIDADANIA



PÁTRIA AMADA
BRASIL
GOVERNO FEDERAL

http://www.esporte.gov.br/arquivos/ministerio/convenios/entidades_certificadas/2019/14_06_2019_CONFEDERACAO_BRASILEIRA_DE_DESPORTO_ELETRONICO_CBDEL.pdf



MINISTÉRIO DA CIDADANIA
SECRETARIA ESPECIAL DO ESPORTE
CERTIDÃO DE REGISTRO CADASTRAL
INSTITUÍDA PELA PORTARIA Nº 115 DE 03 DE ABRIL DE 2018

Razão Social/Nome: Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico - CBDEL
CNPJ: 25.128.340/0001-23
Processo Administrativo: 58000.005906/2017-57

A Secretaria Especial do Esporte, atesta a habilitação do proponente ao cumprimento das exigências formais previstas nos artigos 18 e 18-A da Lei 9.615/98.

ATO QUE ATESTA PELO CUMPRIMENTO DOS REQUISITOS:

Nota Técnica nº 53/2019, manifesta sobre o cumprimento das exigências formais (4217272).

DESCRIÇÃO:

Esta certidão é válida para as finalidades previstas na Portaria/ME nº 115 de 03/04/2018, e consta no banco de dados sob a gestão da Secretaria Especial do Esporte.

Conforme disposto no §1º do artigo 28, o prazo de validade da certidão será de 1(um) ano, exceto se verificado o descumprimento de quaisquer exigências da Portaria 115/2018.

Emitida em: 13/06/2019
Válida até: 13/06/2020

Joabe Pereira Coutrin
 Servidor responsável pela emissão da certidão
 Assinado Eletronicamente



Documento assinado eletronicamente por **Joabe Pereira Coutrin, Gerente de Projeto**, em 13/06/2019, às 21:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 10, inciso II, da Portaria nº 390/2015 do Ministério do Desenvolvimento Social.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://aplicacoes.mds.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4218352** e o código CRC **355AD922**.

SECRETARIA ESPECIAL DO ESPORTE

MINISTÉRIO DA CIDADANIA



**PÁTRIA AMADA
 BRASIL**
 GOVERNO FEDERAL

http://www.esporte.gov.br/arquivos/ministerio/convenios/entidades_certificadas/2019/2019_06_19_confederacao_brasileira_de_desporto_eletronico.pdf



DAS PARCERIAS COM EMPRESAS, ENTIDADES E TERCEIROS

A CBDEL fará o máximo de esforço para que empresas de diversos setores possam ter em conjunto com o Legado Olímpico, a cidade do Rio de Janeiro e toda a sua comunidade, bem como cidades vizinhas a essa, pertencentes ao Estado do Rio de Janeiro, e além disso todos os Estados da União, e suas cidades, possam usufruir dos serviços e produtos da CBDEL como cidadãos brasileiros, pois entendemos que o Legado é BRASILEIRO, sem limites de fronteira com suas instalações, sejam essas fronteiras municipais ou estaduais.

Dessa maneira mostraremos as empresas, entidades e terceiros, parceiros da CBDEL que não somente a cidade do Rio de Janeiro é merecedora de credibilidade e segurança de operações, mas que o cidadão brasileiro encontra ali também a sua casa, a serem bem recebidos e atendidos.

Além disso as empresas, entidades e terceiros, parceiros da CBDEL terão oportunidade de ter, em contrapartida, suas marcas, serviços e produtos expostos a todo o Brasil e ao mundo, incluídas aí a disponibilidade de visibilidade midiática e de ações da CBDEL nas Vilas Olímpicas, dentre outras possibilidades e oportunidades que possam ser criadas.

Daniel Cossi
Presidente CBDEL

Ruy Garcia Marques
Reitor UERJ

Gustavo José Costa
Subsecretário de Esporte e Lazer
Cidade do RJ



PREFEITURA DO RIO
SECRETARIA DA CASA CIVIL
SUBSECRETARIA DE ESPORTES E LAZER

http://www.esporte.gov.br/arquivos/ministerio/convenios/entidades_certificadas/2019/2019_06_19_confederacao_brasileira_de_desporto_eletronico.pdf

A Titulo de Curiosidade

Em vigor desde 27 de junho de 2018, tal portaria regulamenta o procedimento de verificação, pelo Ministério do Esporte, do cumprimento das exigências previstas nos art. 18, art. 18-A, art. 22, art. 23 e art. 24 da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, e do art. 19 do Decreto nº 7.984, de 8 de abril de 2013, pelas entidades integrantes do Sistema Nacional do Desporto.

Com essa conquista, o CBC comprova a viabilidade ao atendimento integral dos requisitos da Portaria 115 pelo segmento clubístico, que ao se certificar, além de se habilitar a receber recursos públicos, torna-se exemplo de governança, transparência e integridade.

- [Clique aqui para baixar a Certidão do CBC.](#)

Os clubes que ainda não obtiveram a Certificação, precisam agilizar os trâmites, já que o documento (que tem validade de um ano) é a principal condição para que possam receber recursos públicos a serem investidos na formação de atletas olímpicos e paralímpicos.

depoimento publico em matéria publica pelo comitê brasileiro de clubes

<https://cbclubes.org.br/noticias/cbc-recebe-certificacao-do-ministerio-do-esporte>



FILIAÇÃO A ÓRGÃOS INTERNACIONAIS

FEDERAÇÕES DO ESPORTS E ESPORTES REGULARES

FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL



INTERNATIONAL SPORT ORGANIZATION

CBDEL PASSA A SER FILIADA E RECONHECIDA
PELA ISO - INTERNATIONAL SPORT ORGANIZATION



ISO é uma entidade internacional, sem fins lucrativos que promove e padroniza a prática desportiva regular, o paradesporto, o movimento olímpico, o movimento paralímpico e o Sport for All
A ISO é reconhecida e filiada pela IAKS - International Association for Sports and Leisure Facilities

A ISO através da WESCO, passa a ter o Esports como categoria promovida e reconhecida dentro de seu escopo, promoção e prática.



INTERNATIONAL SPORT ORGANIZATION

OFFICIALLY RECOGNISED BY IAKS



#EsportsBrasil



CBDEL
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
DESPORTO ELETRÔNICO

cbdel.com.br

cbdelesports

cbdelbrasil

company/cbdelbrasil/



CBDEL
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
DESPORTO ELETRÔNICO

FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL



FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL



FILIADA INTERNACIONAL MUNDIAL



FILIADA INTERNACIONAL CONTINENTAL



FILIADA INTERNACIONAL REGIONAL

FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL



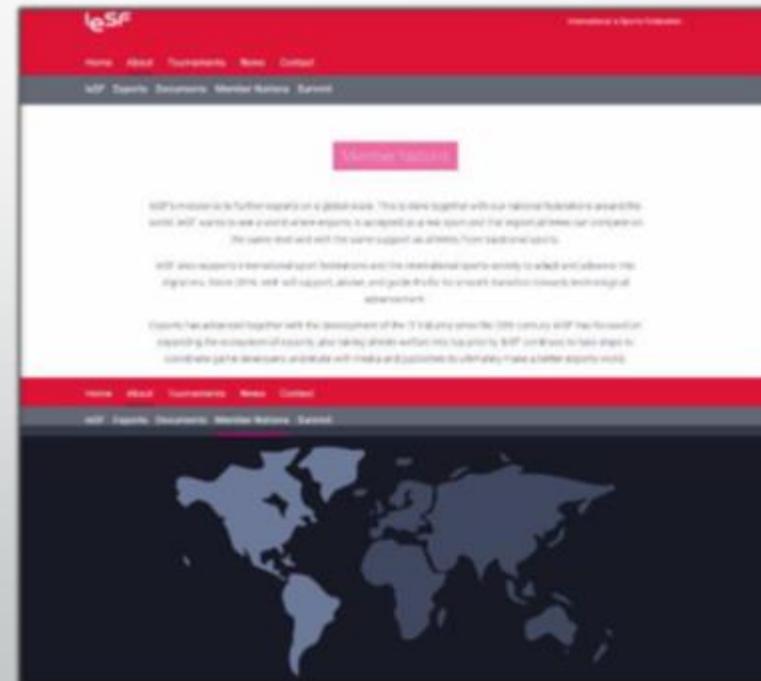
PARCEIRA INTERNACIONAL MUNDIAL
NOS RETIRAMOS EM 2017



PARCEIRA INTERNACIONAL REGIONAL

FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL

- Em 2015 fomos reconhecidos como entidade máxima e única do esporte eletrônico a representar o Brasil na IESF (Federação Internacional de Esportes Eletrônicos), ainda como LNEE



FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL



Em Novembro de 2017 a IESF emite um Ofício de reconhecimento para a CBDEL, reiterando o seu reconhecimento como entidade máxima do desporto eletrônico, endereçada ao Ministro do Esporte, Sr. Leonardo Picciani.



Nesse Ofício a IESF ressalta as ações educacionais, de inclusão social e os campeonatos profissionais realizados pela CBDEL, promovendo o Brasil no mundo para com o esporte eletrônico

No: 2017-0058B



6F #615, Suyeonggangbyeon-daero 140, Haeundae-gu, Busan, Korea 48058

Tel: +82-2-715-6664 / Fax: +82-51-743-5227 / e-mail: info@ie-sf.org / website: www.ie-sf.org

Date: 18 October 2017

SENDER: Mr. Alex, Lim, Secretary General of International e-Sports Federation (IESF)

RECIPIENT: Mr. Leonardo Picciani, Minister of Ministry of Sports of Brazil

ATTENTION: Mr. Daniel Cossi, President of Liga Nacional de Esportes Eletrônicos (LNEe/CBDEL)

SUBJECT: Letter of Endorsement

Dear Mr. Leonardo Picciani,

We hope eternal prosperous development of your esteemed organization.

The International e-Sports Federation (IESF) is the sole and representing international organization governing esports. IESF is continuing its efforts to promote esports as a true sport beyond culture, race and gender. Continuing its efforts to receive the recognition and standardize the global esports scene, IESF has become the official Signatory of the World Anti-Doping Agency (WADA) for Esports, and is currently a recognized applicant of the International Olympic Committee (IOC).

The Liga Nacional de Esportes Eletrônicos (LNEe/CBDEL) is the official national governing body of the Brazilian territory, recognized by the International e-Sports Federation. They have operated various programs concerning educational esports inside High Schools/Universities and also initiated various esports programs to promote around the country. As a Full Member of the IESF, representing the NF of Brazil, they have contributed to the development of esports ecosystem nationally and regulated institutional esports in professional, educational and social sector of Brazil.

Should you have any inquiries, please do not hesitate to contact Emily Cho(emily1176@ie-sf.org) who will attend to your inquiries.

Yours sincerely,



CBDEL
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
DESPORTO ELETRÔNICO

FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL



FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL

Em 2016 a CBDEL fundou juntamente com Argentina e Costa Rica, a Confederação Pan-americana de Desportos Eletrônicos (PAMESCO).

•Hoje são ao todo dez países membros. A CBDEL por intermédio de seu presidente s.r.. Daniel Cossi, enviou estatuto e atas e projetos de Lei para Peru, Chile, Argentina, Colômbia, Equador, México, Canadá, Estados Unidos e ajudou a fundação de cada entidade em todos os seus processos locais. Além disso estabeleceu relação com os governos desses países e seus secretariados de esporte e cultura para que houvesse interação entre as organizações fundadas e seus governos. A CBDEL fornece todo o plano de negócios e modelo de administração a todas as entidades listadas abaixo, membros da PAMESCO.

- AMCOES –American Confederation of Esports
- FEMEE –Federacion Mexicana de Deportes Electronicos
- MEL –Liga Mexicana de Esports
- APDEV –Asociacion Peruana de Deportes Electronicos e Video Juegos
- ACDEV –Asociacion Colombiana de Deportes Electronicos e Video Juegos
- DEVA –Deportes Electronicos e Video Juegos Argentina
- ADEMMA –Asociacion Deportes Electronicos e Drones de Argentina
- ACDE –Asociacion Chilena de Deportes Electronicos
- RMG –Ranking Master Game Ecuador
- CAES –Canadian Association of Esports
- E MAIS 10 ENTIDADES DAS AMÉRICAS

- A SEDE DA PAMESCO É NO BRASIL



Sede PAMESCO é no Brasil



FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL



PAN AMERICAN
ELECTRONIC **SPORTS** CONFEDERATION

Argentina, Junho de 2016 - Fundação da Confederação Pan-americana de Desportos Eletrônicos



CBDEL
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
DESPORTO ELETRÔNICO

FILIAÇÃO INTERNACIONAL E PARCERIA INTERNACIONAL



Yunchuan, China, November de 2016 - Fundação da WESCO - World Esports Consortium



CBDEL
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE
DESPORTO ELETRÔNICO



PALESTRAS, FÓRUNS E CURADORIAS

**COMO CONVIDADO EM EVENTOS DE EMPRESAS,
GOVERNOS E ENTIDADES INTERNACIONAIS
E NACIONAIS**

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

WESCO ESPORTS SUMMIT 2019

CBDEL esteve presente e representou o esports brasil institucional, no evento anual WESCO Esports Summit e Championship. Como membros da WESCO, vimos o lançamento dos programas educacionais, sociais e institucionais "Mudando as pessoas, Mudando o mundo" e o "Embaixadores do Esports", além do lançamento da linha da marca WESCO de headsets, teclados, mouses, cadeiras e uniformes de alta performance para Esports.

Cafu, penta campeão de futebol brasileiro, iniciou o programa sendo o Embaixador de Esports no evento mundial, participando de atividades de lançamento em escolas, entrevistas, universidades e jantares exclusivos com autoridades governamentais e investidores. Em sua segunda edição, acontecendo em dois locais um para o Summit - Fórum, e outro para a Arena, o espaço da WESCO era o maior de toda a Expo (a maior Feira de Economia Digital do Mundo), com 850m2 dedicados ao Esports.

O summit contou com 1260 pessoas, e pela arena passaram mais de 45000 pessoas em 2 dias de evento. O Brasil também foi signatário, através da CBDEL, do pacto de amizade e cooperação em tecnologia e inovação com outros 15 países e deixou a marca de suas mãos na placa comemorativa do evento.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

CONVENIO SUBEL, UERJ E CBDEL 2019

Um convênio entre a SUBEL (Subsecretaria de Esportes e Lazer), CBDEL (Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico) e UERJ(Universidade do Estado do Rio de Janeiro) será firmado em caráter inédito e com o intuito de oferecer atividades de jogos eletrônicos nas Vilas Olímpicas.

A iniciativa pretende reduzir a evasão escolar e aumentar o grau de inclusão nas unidades esportivas da Prefeitura.

Esses jovens serão "apresentados" ao esports no mesmo período em que as instalações receberão profissionais do esports e poderão vivenciar diversas situações positivas de engajamento reforçando o entusiasmo, motivação e interação criando, assim, mais possibilidades de atividades, ações em conjunto e parcerias que poderão beneficiar a todos os envolvidos.

A UERJ irá participar com o oferecimento de universitários, que auxiliarão esses alunos nesses locais.

Já a CBDEL oferecerá computadores e o treinamento com profissionais dos jogos eletrônicos. O objetivo da prefeitura é evitar a evasão escolar e motivar uma maior inclusão social nas unidades esportivas.

A primeira vila olímpica a receber o projeto será a Vila Olímpica De Vila Isabel, Artur da Távola, escolhida como projeto piloto para as demais.

Para poderem participar do projeto, os alunos deverão estar regularmente matriculados nas escolas municipais da cidade do Rio de Janeiro e ter boas notas nas escolas.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

ALIANÇA GLOBAL DE ECONOMIA DIGITAL

Presidente da CBDEL, Sr. Dani el Cossi, membro da (Camara do Comercio Eletronico da China através da WESCO e AscentSports) ao lado de empresas como Tencent, Alibaba, Xiaomi, Hawei dentre outras, e junto ao Vice-presidente Regiao Asia da WESCO (World Esports Consortium), sr. Chang, trazem tecnologia, avanço humanitario, sustentabilidade e inclusao social atraves da Tecnologia, Internet, Comercio e do Esports não somente para o Brasil, mas para vários países parte do ecossistema internacional do esports.No Evento da criação da "Aliança Global para Economia Digital", foi celebrado a assinatura de termo de operação e inclusao institucional e da impressao das palmas das maos na placa comemorativa, que ficara exposta por 20 anos nas paredes da sede da CAMARA DE COMERCIO ELETRONICO DA CHINA (CECC), representando nossa pátria e nação. Estavam presentes e também signatários dessa Aliança, membros da WESCO (WORLD ESPORTS CONSORTIUM) cada qual representando seu país. A CBDEL (Confederação Brasileira de Desportos Eletronicos), tera seu nome na Aliança por 20 anos e é signataria deste acordo por todo esse periodo, alem da PAMESCO (confederação panamericana de esports, da qual o Brasil é membro fundador) e da WESCO (world esports consortium, entidade internacional de esports, da qual o Brasil também é membro e fundador ao lado de China, Holanda e Australia).



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

ESPORTS REGULATORY CONGRESS 2019

Congresso Internacional de Regulamentação do Esports (Esports Regulatory Congress), Barcelona, Espanha. Com endosso oficial da WESCO, PAMESCO, AE-SF o Sr. Daniel Cossi participou ativamente desse maravilhoso evento em **1 palestra principal, 1 moderação de painel debate e debatedor em 4 paines debate e 1 mesa redonda.**

****Palestra Principal sobre: Olimpismo, Regulamentação e Padronização .O Sr Daniel Cossi atuou como:**

****Moderador Painel: Legado dos Esportes Tradicionais no Esports**

**** Debatedor Painel: Relações Legais/Juridicas de Atletas, Times e Autoridades**

**** Debatedor Painel: Proteção da Integridade do Esports**

**** Debatedor Painel: Parcerias Internacionais entre Entidades Regulamentadoras do Esports**

**** Debatedor Painel: Integridade do Esports no Mundo**

**** Mesa Redonda sobre Reconhecimento e Regulamentação do Esports no Mundo**

Dezenas de autoridades do Esports de vários países, Empresas privadas e Atletas. Um exemplo de qualidade, conteúdo e profissionalismo em todos os envolvidos. Brasil mais uma vez representado no institucional e no privado sem qualquer ajuda governamental ou do erário publico.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

SUCESSO NO PAINEL DE ESPORTS SET EXPO E CBDEL 2019

Foi realizado no dia 29 de Agosto de 2019, entre 11 hs e 12:20 hs, o Painel Esports - Broadcasting e Streaming, no Congresso e Feira SET EXPO 2019, com sucesso de público e participação.

A exemplo do que foi realizado no Congresso e Feira SET EXPO 2018, nesse ano de 2019 o tema foi estendido e o público dobrou com a participação ativa da audiência utilizando uma nova tecnologia na sala do evento, pelo WhatsApp.

A CBDEL tem parceria institucional e de cooperação com o SET (Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão), entidade responsável pelo debate e aplicações operacionais de tecnologias como TV Digital dentre outras, e que congrega membros como TV Globo, SBT, Rede Record, Grupo Bandeirantes, Rede TV e várias outras empresas de televisão.

O evento SET EXPO é sempre dividido entre Congresso, trazendo temas de relevância para diversas áreas e categorias de todas as partes envolvidas no broadcasting, e a Feira onde há a exposição de serviços e produtos de empresas consagradas como SONY.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

FUNDADA A CACESCO - CONFEDERAÇÃO CENTRO AMERICANA E CARIBE DE ESPORTS

Entre os dias 20 e 22 de fevereiro de 2019 o sr. Daniel Cossi, em viagem oficial ao México participou da fundação da Confederação Centro-americana e Caribe de Esports (CACESCO - CONCECARES).

Como convidado de honra, e representando e presidente a PAMESCO e WESCO, o sr Daniel Cossi compareceu a fundação da Confederação Centro-americana e Caribe de Esports. A entidade estará sob o guarda sol da Confederação Panamericana de Esports (PAMESCO) e da World Esports Consortium (WESCO).

A fundação também teve a participação do presidente da ODECABE (Comite Olímpico Centro America e Caribe), o Sr. Steve Stoute, e o Sr. Felipe Munhoz, ex-presidente do Comitê Olímpico Mexicano, além de Doctor Mario Ramirez, presidente da Federação Mexicana de Xadrez além das presenças de Sr Ismael e Sr Gustavo Rodrigues presidentes Federação Mexicana de Esports (FEMES), além do evento ser oficial da Confederação Mexicana de Esportes.



OLIMPISMO E O ESPORTS PUC/RS 2019

A atividade, realizada em 29 de abril, no auditório do prédio 81, contou com a presença do professor e pesquisador Lamartine Pereira da Costa, que no mesmo dia recebeu o título de Doutor Honoris Causa.

Uma série de temas é levantada quanto o assunto dos eSports vem à tona, pois os entendimentos são distintos. Há quem defenda sua categorização como esporte quando há a prática por atletas de alto desempenho, diferenciando-os, por exemplo, dos amadores jogos eletrônicos, entretenimento comum a milhares de jovens e adultos. Daniel Cossi, presidente da Confederação Brasileira de eSports, é um dos defensores desse ponto de vista. Já para Ricardo Vela, filósofo e coordenador da Escola de Esporte, os jogos olímpicos foram criados para promover um ideal, o olimpismo, algo que vai além da competição.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

CBDEL CHANCELA E PARTICIPA DO DDGS

Em 13 de fevereiro de 2019, a CBDEL com representação de seu presidente, o Sr Daniel Cossi, participou de cocktail e evento de abertura da DDGS que acontece em Brasília, Distrito Federal. Contando com profissionais de várias áreas, governo federal, governo do distrito federal, embaixadores e membros do congresso e senado, além de atletas de esportes, e vários profissionais das áreas educacionais, o evento teve lugar no Brasilia Shopping, no salão do teatro às 19 horas do dia 13 de fevereiro de 2019.

Houve uma palestra magna de abertura do evento, em que o presidente da CBDEL, Sr Daniel Cossi, palestrou sobre o esporte eletrônico no mundo e no Brasil e o movimento olímpico.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

SUCESSO NO PAINEL DE ESPORTS SET EXPO E CBDEL 2018

Com a participação do presidente da CBDEL, sr. Daniel Cossi moderando a sala de debates "Como adaptar e-sports para um público maior é debate no SET EXPO 2018", o evento SET EXPO 2018 Feira e Congresso (Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão) entre 27 e 30 de agosto de 2018 foi um sucesso e debateu entre outras coisas os avanços necessários para se adicionar o Esports ao broadcasting (cabo e ondas) nosso as modalidades dessa nova categoria desportiva.

Esse nicho específico do entretenimento digital deve faturar, sozinho, US\$ 1 bilhão globalmente em 2018, de acordo com a Newzoo, companhia de inteligência de mercado. Para discutir os desafios inerentes a esse tipo de competição, o congresso SET organizou debate focado exclusivamente no tema.



SET E CBDEL FIRMAM ACORDO DE COOPERAÇÃO

A assinatura do acordo aconteceu na sede da SET, com as presenças do presidente da CBDEL, Daniel Cossi, e do Diretor Executivo da SET, José Munhoz.

Em 2018, a CBDEL e a SET fizeram uma primeira aproximação no [SET EXPO](#). A entidade esportiva foi responsável por um dos painéis do Congresso, no qual foram discutidos o estágio atual dos esportes eletrônicos, a profissionalização do setor e o papel da radiodifusão.

José Munhoz avalia que o acordo agora estabelecido deve beneficiar o esporte brasileiro como um todo.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

ONLINE GAMING SUMMIT 2018

Aconteceu nos dias 03 e 04 de dezembro a edição de 2018 da Online Gaming Summit. A CBDEL teve sua participação garantida para falar sobre Esports. O Sr. Daniel Cossi, presidente da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos, palestrou no evento Online Gaming Summit 2018 (OGS Brazil Summit 2018), onde foram discutidos temas sobre o jogo online, apostas e cassinos além de outros aspectos como Box Looting e Fantasy Games.

Ao lado de Fábio Tiberia, da Games Consulting Itália, e de Paulo Luis Barbosa Santos, da ABRAGAMES o palanque foi um sucesso de platéia onde se encontravam pessoas chave no processo de legalização e regulamentação do jogo online e suas variantes. Realizado no Estádio do Pacaembú, no Museu do Futebol, o evento durou 2 dias com dezenas de empresários, representantes do governo estadual, municipal e federal, e industriais, além dos profissionais especializados em várias áreas e empreendedores brasileiros e do exterior.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

ESPORTS NA 9ª JORNADA INTERNACIONAL DE GESTÃO DO ESPORTE

Em 12 de Novembro de 2018 - Na 9ª Jornada Internacional de Gestão do Esporte, promovida pela Universidade de Brasília, Associação de Docentes da UnB e pelo Instituto iGesporte, o esporte eletrônico institucional brasileiro teve destaque como uma das palestras principais. Com cinco palestrantes experientes na gestão desportiva, e na cadeia de suprimentos do esporte em diversas áreas, o sr Daniel Cossi foi um dos principais convidados a palestrar e discutirem o quadro geral do esporte brasileiro. Contando com a coordenação do professor doutor Nicolas Cabarello, participação de Márcio Moron, Vice-presidente de Produção dos Canais Fox Sports, Luciana Ramos, Chefe do Departamento de Comunicação e Patrocínio dos CORREIOS, com Gerson Bordignon, Diretor Executivo da Caixa Econômica Federal e com Rafael Plastina, CEO da Sports Track Inteligência



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

MICBR – Ministerio da Cultura

No dia 07 de novembro de 2018, em evento realizado pelo Ministério da Cultura (MinC) e pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco). em parceria com a APEX, o esporte eletrônico institucional foi apresentado a plateia de profissionais da cultura, educação e tecnologia, no MICBR 2018.

No 2º Censo de de Jogos Digitais Brasileiros, no MICBR 2018, o presidente da CBDEL, sr. Daniel Cossi, palestrou sobre a estrutura e formação do esporte eletrônico institucional do Brasil.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

CBDEL ASSINA DEZ ACORDOS PARA 2019 COM A CHINA

Em ocasião da participação do evento WESCO Esports Summit 2018 na China, o presidente da CBDEL na ocasião assinou dez (10) acordos de cooperação para 2019, envolvendo esporte eletrônico, intercâmbio desportivo e cultural e tecnológico. Também está sendo trazido para o Brasil a IEU (International Esports University).

Na província de HEBEI, cidade de ShiJiaZhuabg, o presidente da CBDEL, sr Daniel Cossi, assinou vários acordos de cooperação e acordos de atividades bilaterais, todos para ações em 2019, envolvendo o esporte, cultura e tecnologia. O maior avanço foi na elaboração de plano de negócio e plano educacional para a vinda em definitivo da IEU (International Esports University), onde serão abordados e cobertos todas as disciplinas envolvendo o esporte eletrônico e o que permeia a cadeia de conhecimento dessa categoria, perfazendo ao todo mais de 12 disciplinas. Na China, os acordos de cooperação foram assinados com ShiJiaZhuang Esports Association, Hebei GuTu Culture Media Co Ltd, ShiJiaZhuabg QiJin Culture Communication Co Ltd. e, Game Industry Association of Shijiazhuang



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

WESCO – WORLD ESPORTS CONSORTIUM - Esports Summit e Campeonato

Entre os dias 14 e 25 de setembro o presidente da CBDEL, sr. Daniel Cossi, um atleta de FIFA 2018 e delegação estiveram presentes no WESCO Esports Summit 2018 e WESCO World University Championship 2018, em Shijiazhuang, Província de Hebei, na China. Na ocasião houveram 3 Fóruns sobre tecnologia, e-commerce e esportes eletrônicos. O presidente da CBDEL, e também presidente da WESCO (World Esports Consortium), participou de todos os eventos, além de ter celebrado parceria institucional oficial com mais 5 países, China, Portugal, Mongólia, México e Rússia, e outros 4 contratos de parceria com Associações Chinesas de Esports de diversas províncias. A participação do atleta de FIFA 2018, Bruno Teruo, a convite direto, foi dada na competição universitária, onde o atleta ficou em 3º lugar.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

DEBATE DOPING E ESPORTS NA OAB BARRA

No dia 17 de agosto no Rio de Janeiro, na OAB Barra, a Comissão de Gestão Desportiva e Esporte Eletrônico (primeiro do gênero no Brasil), realizou evento para tratar da regulamentação do Esports no Brasil e do Antidoping.

Contando com a presença de renomados profissionais como Dr Fernando Solera, Dr L.C. Cameron, Dr Marcelo Franklin, Dr Walter Aranha Capanema, Dra Adriana Bassini, Dra Caroline Nogueira (presidente CARLEE da CBDEL), além do presidente da CBDEL sr. Daniel Cossi, a presidente do STJD da CBDEL e presidente dessa Comissão, Dra Armineyde Abtibol, Ronaldo Geradine, Diretor de Comunidades e Engajamento da CBDEL



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

Rio de Janeiro, RJ – Participação da Comissão de Educação da CBDEL na curadoria no Hackaton - Hacking Rio 2018 com UERJ e PREFEITURA DO RIO DE JANEIRO, parte de Esports.

**Julho de 2018 –
Ricardo Oliveira (coordenador),
Diceu Gama,
Bianca Gama Pena, e
Lamartine DaCosta**



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

Zhuhai, China 2018 – WESCO Esports Summit and CUP –Palestra, Suporte e Debate com membros da Presidencia Regional da WESCO (World Esports Consortium) e participação na Finais do Campeonato WCA de Esports em Zhuhai, China.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

Zhuhai e Macau, China 2018 - Celebrando assinatura de quatro contratos: para a WESCO (World Esports Consortium), PAMESCO (Pan American Esports Confederation) e CBDEL (Confederacao Brasileira de Desporto Eletronico) e LNEE (Liga Nacional de Esportes Eletronicos), para trabalho em conjunto com escritorio regional do Dr. Pedro Cortez de Macau, para eventos (torneios e campeonatos) de esporte eletronico em todos os Casinos de Macau!



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

Participação como palestrante por dois dias no Brazilian Gaming Congress 2018, maior evento de jogos e competições online reunindo autoridades, governos, empresas privadas e reguladores de todo o mundo. Primeira abordando “Métodos de Pagamentos Online” e segunda palestra abordando “Regulamentação do Esports no Brasil e no Mundo”



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

2017 - Esports Summit no Rio de Janeiro com a Câmara dos Empresários do Rio de Janeiro



2018 – Palestra e Posse na Comissão de Esportes Eletrônicos e Desporto na OAB Barra



2018 - Palestra sobre Esports OAB Niterói

2018 - Palestra e ministrando curso sobre Esports no Instituto IAJ

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

2018 - Palestra sobre Esports OAB Niterói



2018 - Palestra e ministrando curso sobre Esports no Instituto IAJ



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

IRAN ESPORTS SUMMIT 2017–Palestra, Suporte e Assinatura de Acordo Bilateral com Ministério do Esporte e Min. Comunicação do Iran.



A CBDEL por intermédio de seu presidente s.r.. Daniel Cossi será a responsável por toda a implantação da infraestrutura tecnológica, modelo de negócios e torneios de e-sports no Iran a pedido do Governo Federal do Iran.



CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

JAKARTA ESPORTS SUMMIT 2016 e IESF 8º WORLD CHAMPIONSHIP JAKARTA 2016



FUNDAÇÃO DO BRICS E-SPORTS (Brasil, Rússia, Índia, China e África do Sul) em Jakarta 2016.



Participação do Campeonato Internacional de E-sports IESF em JAKARTA 2016 – foto com time campeão Chinês de E-sports.

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

CHINESE INTERNATIONAL ESPORTS SUMMIT 2016 – Convite do Ministério do Esporte da China



Sr. Daniel Cossi, presidente da CBDEL, palestrando em XIAMEN, China, em novembro de 2016, a convite do Ministério de Esporte da China, sobre o esporte eletrônico no Brasil e as ações da CBDEL no educacional, na inclusão social e no profissional enaltecendo o nome do Brasil como exemplo no setor de esporte eletrônico a ser seguido. Mais de 350 entidades chinesas e mundiais estavam presentes no Chinese International E-sports Summit 2016.

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

PALESTRA NO EVENTO DE COMEMORAÇÃO DE ANIVERSÁRIO DE MACAU



Palestra sobre Esports no evento de comemoração de aniversário de Macau, China em 2016

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

CHINESE WORLD ESPORTS SUMMIT 2016 –Palestra e Assinatura de Acordo Bilateral com Ministério do Esporte da China



Assinatura de acordo bilateral de cooperação e intercâmbio de atletas de esports entre CBDEL e Ministério do Esporte da China, em Xiamen, China 2016 no World Esports Summit, reunião com Ministério do Esporte Chinês.

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

CHINESE UNIVERSITY ESPORTS SUMMIT 2016 –Assinatura de acordo bilateral com Ministério da Cultura da China



Assinatura de acordo bilateral de cooperação e intercâmbio de atletas UNIVERSITÁRIOS de esports entre CBDEL e Ministério da Cultura da China, em Xiamen, China 2016, reunião com Ministério da Cultura Chinês.

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

GLOBAL ESPORTS EXECUTIVE SUMMIT – Palestra e Assinatura de acordo bilateral com Governo de SHANGAI, China



Palestrante e mediador de debate e assinatura de acordo bilateral de cooperação e intercâmbio de atletas de e-sports entre CBDEL e Governo de Shanghai, China em 2016, reunião com CEO da WCA (World CyberArena).

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

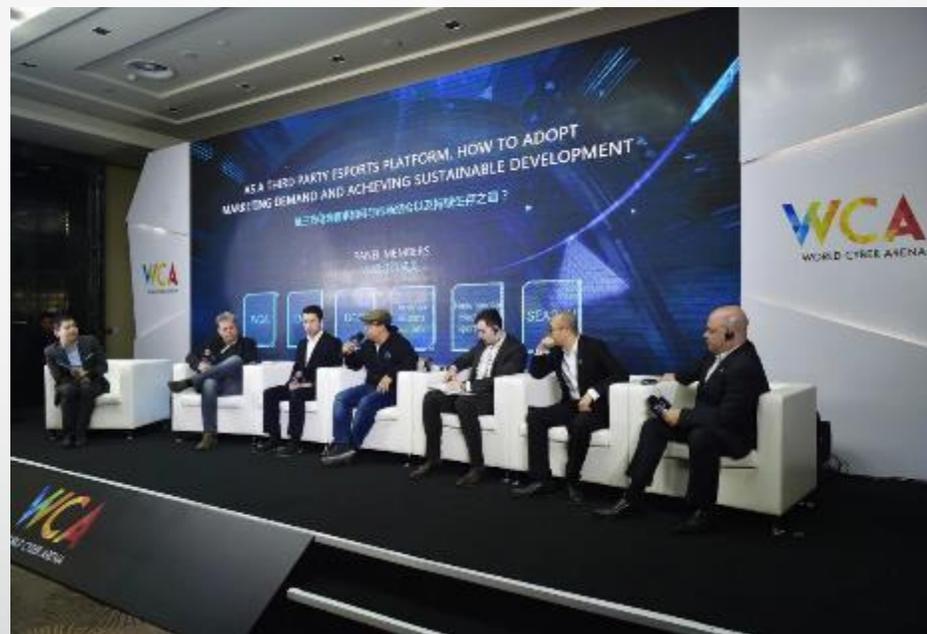
GLOBAL ESPORTS EXECUTIVE SUMMIT –Palestra e Assinatura de acordo bilateral com Governo de SHANGAI, China



Palestrante e mediador de debate e assinatura de acordo bilateral de cooperação e intercâmbio de atletas de e-sports entre CBDEL e Governo de Shanghai, China em 2016, reunião com CEO da WCA (World CyberArena).

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

WCA ALLIANCE – Palestra e Assinatura de acordo bilateral com Governo de Yinchuan, China



Palestrante e mediador de debate e assinatura de acordo bilateral de cooperação e intercâmbio de atletas de e-sports entre CBDEL e Governo de Yinchuan, China em 2016.

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

WCA TOURNAMENT – Maior Torneio Internacional de E-sports



LINEE com chancela da CBDEL, levou 36 times de esports das Américas para China em 2016 com passagens aéreas, hospedagem em hotel 5 estrelas, nove dias de competição, alimentação e premiação todos pagos.

CONVITES PARA PALESTRAS, DEBATES E CURADORIAS INTERNACIONAIS E NACIONAIS

WCA TOURNAMENT – Juramento do Arbitro Internacional de Esports



O Brasil é lar da Primeira Juíza Internacional de Esportes Eletrônicos do Mundo, capaz de atuar como árbitra de E-sports em qualquer modalidade, oficialmente formada e registrada. Atualmente ministra cursos de arbitro nacional, regional e internacional de E-sports por todo o mundo.



CBDEL

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE DESPORTO ELETRÔNICO



SECRETARIA ESPECIAL DO
ESPORTE
MINISTÉRIO DA
CIDADANIA





- UE ainda não reconheceu E-Sports como Esportes.
- Maioria dos países não considera E-Sports como um "esporte" do ponto de vista legislativo ou regulatório.
- Polônia, Espanha e Alemanha já expressaram interesse, mas nada foi feito.



- Problema de jogos de azar **não** foi resolvido igualando E-Sports a Esportes.
- Legalização se deu por meio de "Lei por uma Republica Digital".
- "France Esports" é uma plataforma de colaboração do ecossistema.
- "France Esports" não tem autoridade para organizar ou autorizar campeonatos.



- Único país a regular os E-Sports como Esporte.
- RESF regula torneios oficiais de E-Sports mas precisa obter licenças das empresas devido à adesão da Rússia à Convenção de Berna.
- Na prática, a RESF **não** tem autonomia para organizar tudo.



- Não reconhece E-Sports como Esportes
- Reconheceu a Japan Esports Union (JesU) como autoridade de E-Sports.
- Reconhecimento para contornar uma restrição na lei japonesa.
- Torneios de E-Sports caiam sob a mesma qualificação que jogos de azar.
- JesU não tem autoridade para organizar ou autorizar campeonatos.



- Não reconhece E-Sports como Esportes.
- Criou a Federação "KesPa" para regular torneios oficiais de E-Sports.
- KesPa entrou em disputa judicial com empresas.
- Setor venceu e o presidente da KesPa foi condenado a 6 anos de prisão por corrupção e abuso de poder.



SNK Ltd.
Kadokawa Co.,
Capcom Ltd.
Gun Ho Online Entertainment Co., Ltd.
Glee Co.,
Koei Tecmo Games Inc. Ltd.
Konami Digital Entertainment Inc.
Computer Entertainment Association
Corporation CyberZ Ltd.
Corporation SANKO Co.,
SANWO Co.,
SQUARE ENIX Ltd.
SEGA Holdings Ltd.
Sony interactive Entertainment Ltd.
DeNA Co.
The Japan Online Game Association
Microsoft Co. Japan Ltd.,
NAMCO BANDAI Entertainment Inc.
Ubisoft Co.
RIZeST Ltd.

Tencent Japan LLC
I · O · Data Equipment Co., Ltd.
Lawson Entertainment Co., Ltd.
Logitech Co.
Mr. Mouse Computer Co.

O JeSU foi formado pela combinação de três associações independentes de e-sports: a Japan eSports Association, a eSports Promotion Organization e a Japan eSports Federation.

A formação da união foi apoiada e coligada pela Computer Entertainment Suppliers Association (CESA), que existe para promover a indústria de videogames e organiza a Tokyo Game Show, a Japan Online Game Association (JOGA), a Japan Amusement Machine and Marketing Association (JAMMA), e Association of Media in Digital (AMD).

A lista de 42 membros regulares do JeSU é composta por editores de videogames japoneses, desenvolvedores e empresas relacionadas de todas as escalas e inclui o Arc System Wor



RUSSIAN ESPORTS FEDERATION

Em 21 de junho de 2017, a Comissão de Acreditação do Ministério do Esporte da Rússia concedeu à Federação Russa de Esportes Eletrônicos os direitos de uma federação nacional de esportes. Esta é uma ótima notícia para nós e uma grande conquista da federação. Por trás dessa breve frase, há anos de trabalho e muitas barreiras quebradas.

A Federação Russa de Esportes Eletrônicos é uma das organizações esportivas mais antigas do mundo. Fundada em março de 2000 e registrada em 2001, a federação já realizou mais de 1000 competições, incluindo 150 torneios de nível nacional.

A Rússia aceitou o eSports como esporte oficial há 15 anos.

Como tal, uma seção do financiamento e recursos esportivos do país agora está completamente dedicada aos eSports.

Os torneios são assistidos on-line por milhões de espectadores e está se tornando mais popular a cada dia.



Um dos primeiros movimentos do governo foi estabelecer a Korean Esports Association (KeSPA) em 2000. O KeSPA foi estabelecido e organizado como uma filial do Ministério da Cultura, Esportes e Turismo.

Com a fundação fornecida pela KeSPA, o esports estreou como um evento oficial reconhecido pelo governo sul-coreano.



Anunciada e fundada pelo Ministerio de Finanças em 2017 e regulamentada em 2018.

“A associação 'France eSports' é representar os interesses comuns de agentes econômicos, profissionais ou amadores, do setor de esportes eletrônicos, e desenvolver, promover, supervisionar a prática de esportes eletrônicos com espírito de justiça e desenvolvimento humano, como parte dos valores e princípios fundamentais do olimpismo. ”

- **Alt Tab Productions** (O'Gaming), representada por Hadrien Noci
- **Futurolan** (Gamers Assembly), representado por Vincent Colas
- **Eventos LDLC** , representados por Stéphan Euthine
- **Lyon eSport** , representado por Nicolas Di Martino
- **Malorian** (Dreamhack France), representada por Jean-Christophe Arnaud
- **Oxent** (ESWC, Toornament), representada por Matthieu Dallon
- **Turtle Entertainment France** (ESL), representada por Samy Ouerfelli
- **Sindicato dos Editores de Software de Lazer** (SELL), representado por Emmanuel Martin
- **União Nacional de Videogame** (SNJV), representada por Julien Villedieu
- **Webedia Gaming** (Jeuxvideo.com, Millenium, IGN), representada por Rémy Chanson

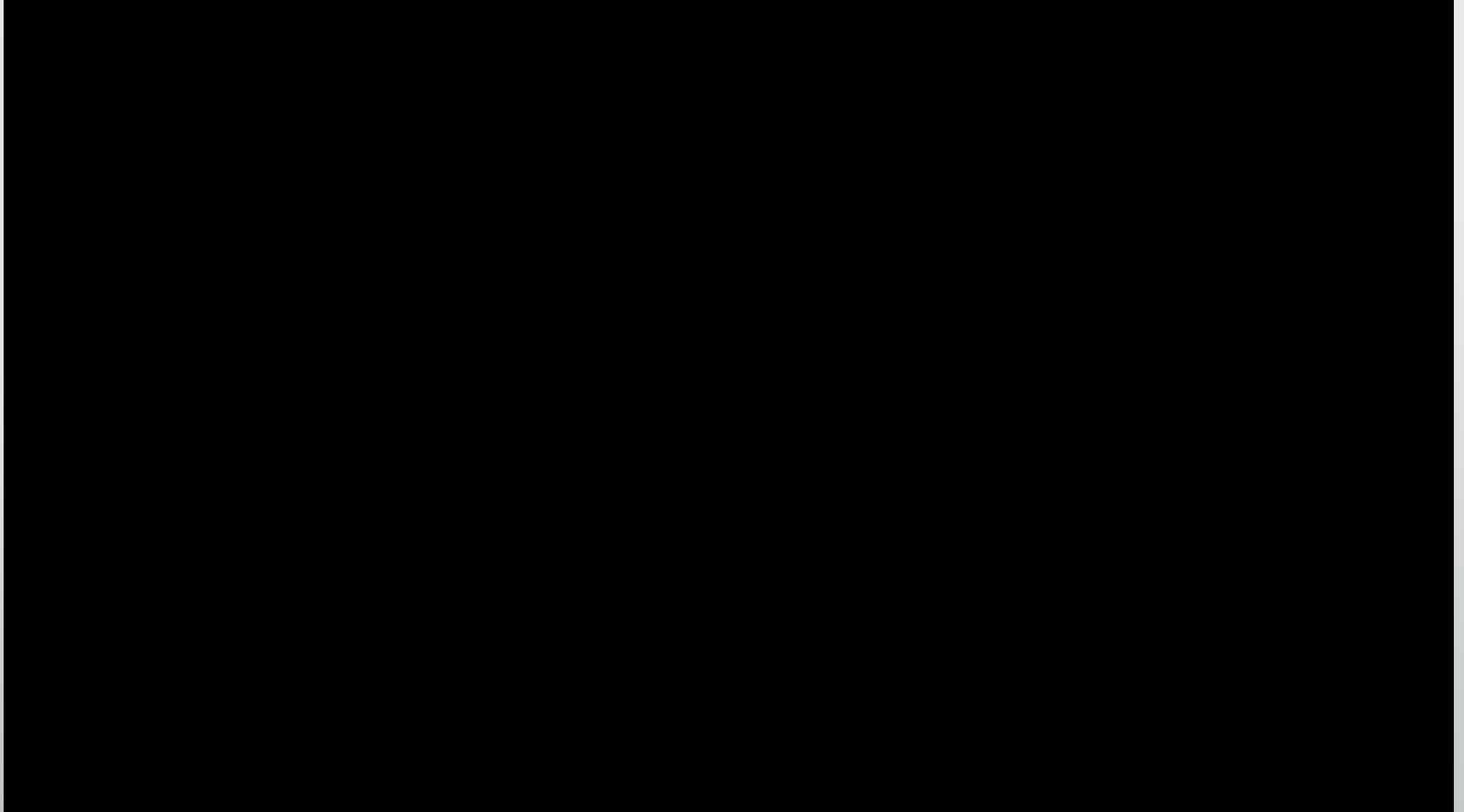
NICOLO LAURENT – CEO, RIOT

<https://www.youtube.com/watch?v=sS1YvGWm2sQ>



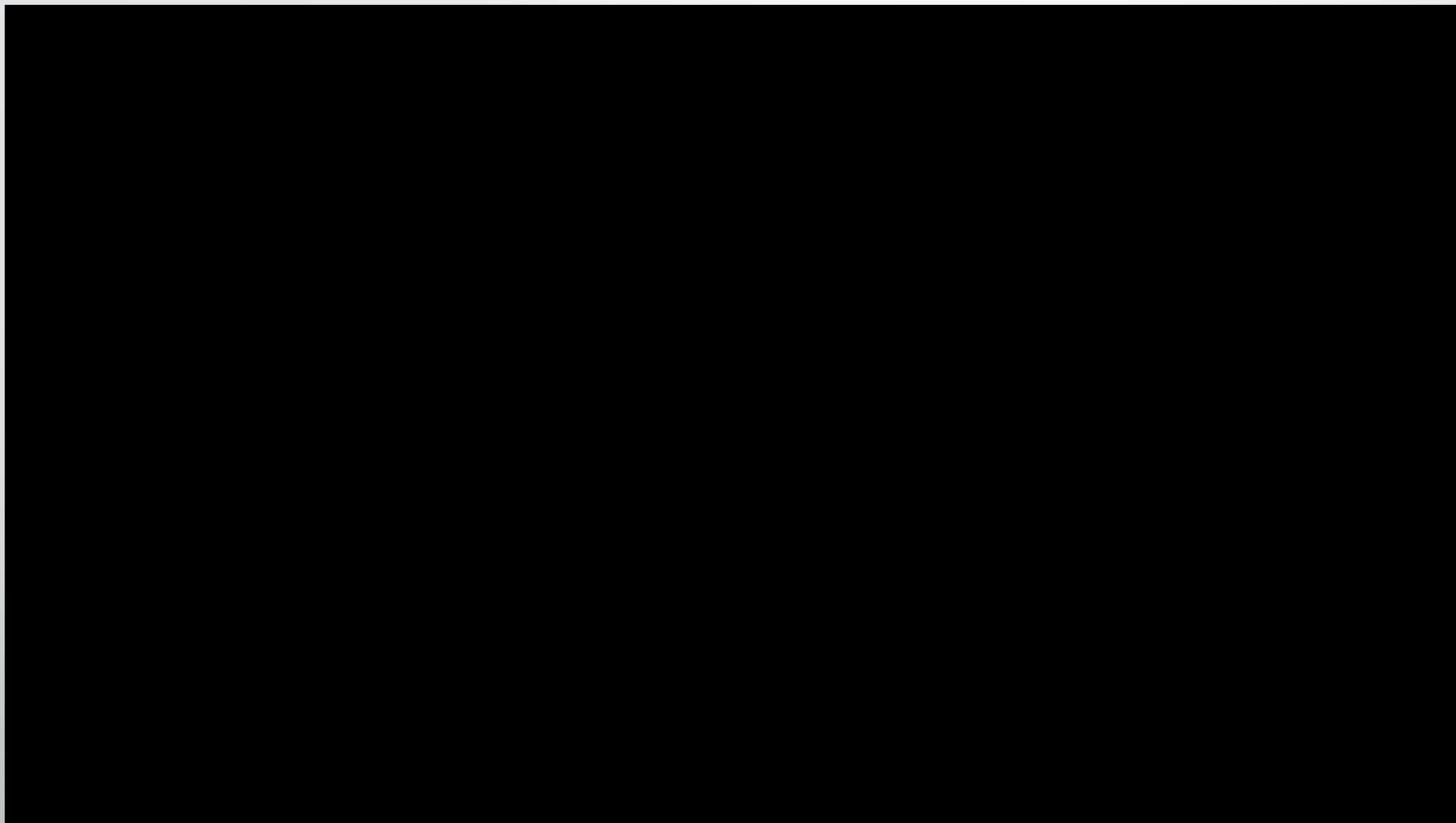
REALIDADE DO ESPORTS NO BRASIL

<https://www.youtube.com/watch?v=fuYTp6uNDDE>



PLAYING FOR THE PLANET - ONU

<https://cbdel.com.br/portal/images/videos/1257694135.mp4>



UK Millennium Cohort Study

2011 – 2013

Explorar como o tempo assistindo à TV e jogando jogos eletrônicos aos 5 anos de idade, cada um prevê a mudança no ajuste psicossocial em uma amostra representativa de 7 anos de idade do Reino Unido.

Horas diárias típicas assistindo televisão e jogando jogos eletrônicos aos 5 anos de idade foram relatadas por mães de 11 014 crianças do UK Millennium Cohort Study. Problemas de conduta, sintomas emocionais, problemas de relacionamento com colegas, hiperatividade / desatenção e comportamento pró- social foram relatados por mães usando o Questionário de Pontos Fortes e Dificuldades. A mudança no ajuste de 5 anos para 7 anos foi regredida nas exposições de tela; ajuste para características e funcionamento da família e características da criança.

<https://cbdel.com.br/portal/noticias/334-relacao-entre-jogos-e-televisao-pesquisas-antigas-ja-eram-elaboradas-sobre-o-tema>

Oxford Internet Institute, da Universidade de Oxford

Pesquisadores do Oxford Internet Institute, da Universidade de Oxford, não encontraram nenhuma relação entre comportamento agressivo em adolescentes e a quantidade de tempo gasto jogando videogames violentos.

O estudo utilizou dados nacionalmente representativos de adolescentes britânicos e seus pais, juntamente com a UE oficial. e classificações dos EUA de violência no jogo. Os resultados foram publicados na Royal Society Open Science.

o conteúdo dos videogames foi classificado usando o sistema de classificação oficial do Pan European Game Information (UE) e do Entertainment Software Rating Board (EUA), em vez de apenas as percepções do jogador sobre a quantidade de violência no jogo.

"Nossas descobertas sugerem que os vieses de pesquisadores podem ter influenciado estudos prévios sobre este tópico e distorceram nossa compreensão dos efeitos dos videogames", diz o coautor Dr. Netta Weinstein, da Universidade de Cardiff. Um importante passo dado neste estudo foi o pré-registro, no qual os pesquisadores publicaram publicamente suas hipóteses, métodos e técnicas de análise antes de iniciar a pesquisa.

Os dados foram retirados de uma amostra nacionalmente representativa de jovens britânicos de 14 e 15 anos, e o mesmo número de seus cuidadores (totalizando 2.008 indivíduos). Os adolescentes completaram perguntas sobre sua personalidade e comportamento nos jogos no último mês, enquanto os responsáveis responderam perguntas sobre os comportamentos agressivos recentes de seus filhos usando o amplamente utilizado Questionário de Pontos Fortes e Dificuldades. O conteúdo violento nos jogos jogados foi codificado com base na sua classificação no sistema de classificação oficial Pan European Game Information (PEGI; EU) e Entertainment Software Rating Board (ESRB; EUA), bem como na classificação subjetiva do jogador.

<https://cbdel.com.br/portal/noticias/315-jogos-eletronicos-e-perfil-agressivo-adolescente>

 [Imprimir declaração de participação no evento](#)

MIGUEL CARIGO – SP

a posse da propriedade intelectual de cada jogo permanecera da desenvolvedora ou se tornara publica assim como modalidades tradicionais

09h52 – 07/11/2019

MIGUEL CARIGO – SP

Outros países como EUA, Japão e países da Europa já começaram essa regulamentação a anos, Brasil já esta atrasado em relação a outros países

09h51 – 07/11/2019

MIGUEL CARIGO – SP

Caso não ocorra essa regulamentação, o crescimento constante do Brasil no setor vai começar um rápido e forte declínio

09h50 – 07/11/2019

GUILHERME DA SILVA SOUSA – RJ

Apesar de ser dito que não fomentará criação de impostos, dá a entender que a longo prazo isso será possível. Alguma nota sobre isso?

09h47 – 07/11/2019

JESSICA LILIAN – SE

com a regulamentação como o governo ira atuar para a inclusão de jovens no meio do esports? essa modalidade será incluída nas escolas?

09h38 – 07/11/2019

JESSICA LILIAN – SE

como isso irá afetar a organização de eventos e campeonatos ? continuará sendo feito como é atualmente ?

09h36 – 07/11/2019

CLAUDIO GOMES – RJ

Deve-se regular a carreira dos atletas de forma que os jogadores tenham condições básicas de trabalho e não regular o mercado como um todo.

09h33 – 07/11/2019

CLAUDIO GOMES – RJ

Deve-se regular a carreira dos atletas de forma que os jogadores tenham condições básicas de trabalho e não regular o mercado como um todo.

09h33 – 07/11/2019

MIGUEL CARIGO – SP

Essa regulamentação também vai ajudar a acabar com os preconceitos sobre violência em jogos.

09h32 – 07/11/2019

VINICIUS RBL – DF

Se caracterizado esporte, as atividades eletrônicas esportivas terão os mesmos deveres e obrigações relativas aos esportes tradicionais?

08h51 – 07/11/2019

NICHOLAS BOCCHI – SP

Infelizmente não há nenhum representante dos atletas para reivindicar quais direitos querem protegidos. Os atletas precisam se organizar.

08h36 – 07/11/2019

RAYELL QUENAZ MIRANDA CORREIA – TO

EXCELENTE INICIATIVA DA PARTE DO GOVERNO, POIS ESTE MERCADO ESTAR CRESCENDO MUITO.

08h10 – 07/11/2019

EDUARDO ZACCARO KARSBURG – RS

Jogador joga porque quer e o quanto é para se manter no melhor nível. É uma atividade única, regras devem ser pouco rígidas.

06h34 - 07/11/2019

EDUARDO ZACCARO KARSBURG – RS

Muitos jovens inclusive a pagar pela faculdade. Tem um alto nível de rotatividade como futebol e não será possível definir o quanto o...

06h31 - 07/11/2019

EDUARDO ZACCARO KARSBURG – RS

Digo que não pode ser pela CLT no sentido de ter as exigências de pagamentos e contribuições e horários. Pois é uma profissão que ajuda...

06h30 - 07/11/2019

EDUARDO ZACCARO KARSBURG – RS

Regulamentação dessa prática significaria tornar uma profissão para os jogadores? se sim, não pode ser de acordo com a CLT.

06h28 - 07/11/2019

THIAGO MASAKI – SP

Ótima iniciativa, parabéns

00h43 - 07/11/2019

BRENO SILVA – GO

Acredito que o caminho é abaixar os impostos na área de games e esports para mais investimentos, pois estão cada vez presentes e crescendo

22h33 - 06/11/2019

BRENO SILVA – GO

Os esports devem ser regulamentados e se tornar se profissão regulamentada e com carteira assinada. Não devemos ignorar essa área q só cresce

22h31 - 06/11/2019

BRENO SILVA – GO

Como o próprio presidente propôs e fez projetos nessa área e abaixou alguns impostos, o certo é essa área justamente ser investida

RIVALDO PADOVAN – DF

Caso haja regulamentação dessa prática esportiva, os gamers deverão ter idade mínima de 12 anos...

17h38 - 06/11/2019

VITOR HUGO MIRANDA MARTINS – DF

Quanto a r. cultura, quais incentivos diretos poderiam ser concedidos aos "gamers"? Isenções fiscais não seriam o melhor caminho?

16h52 - 06/11/2019

YASMIN VIRIATO LOURENCO DA SILVA – PE

Qual será o benefício da regulamentação?

10h27 - 06/11/2019

RAFAEL NAVARRO – SP

O mercado mundial de games deve gerar US\$ 152 bilhões em receitas em 2019 , Regulamentação e Incentivo para todos os Atletas de E-Sports !

10h11 - 06/11/2019

VICENTE TAVARES – PI

Um grande avanço para os apaixonados por games!

09h53 - 06/11/2019

LEONARDO TOLEDO – SP

Quanto mais regulamentações o Estado cria, menor a liberdade da população.

08h35 - 06/11/2019

DANIEL TIBES FELIPUS – PR

Qual a taxa existente para o setor?

17h58 - 05/11/2019

MATHEUS JASPER SOARES NANGINO – DF

Em que medida essa regulamentação pode colaborar para a melhoria da qualidade da educação e da qualidade de vida mental dos jovens?

seriam o melhor caminho?

16h52 - 06/11/2019

YASMIN VIRIATO LOURENCO DA SILVA - PE

Qual será o benefício da regulamentação?

10h27 - 06/11/2019

RAFAEL NAVARRO - SP

O mercado mundial de games deve gerar US\$ 152 bilhões em receitas em 2019 , Regulamentação e Incentivo para todos os Atletas de E-Sports !

10h11 - 06/11/2019

VICENTE TAVARES - PI

Um grande avanço para os apaixonados por games!

09h53 - 06/11/2019

LEONARDO TOLEDO - SP

Quanto mais regulamentações o Estado cria, menor a liberdade da população.

08h35 - 06/11/2019

DANIEL TIBES FELIPUS - PR

Qual a taxa existente para o setor?

17h58 - 05/11/2019

MATHEUS JASPER SOARES NANGINO - DF

Em que medida essa regulamentação pode colaborar para a melhoria da qualidade da educação e da qualidade de vida mental dos jovens?

15h44 - 04/11/2019

FERNANDA CAROLINA BAPTISTA FERREIRA - PR

Esta modalidade precisa ser reconhecida nos dias atuais, principalmente visando o desenvolvimento saudável das crianças e adolescentes.

14h09 - 04/11/2019

MARCOS VINICIUS DA SILVA SALLES - SP

O esporte virtual é um mecanismo de diversão e de aprendizagem.

10h57 - 04/11/2019