



Ministério do Esporte

Secretaria Nacional de Apostas Esportivas e de Desenvolvimento Econômico do Esporte
Diretoria de e-Sport

RESULTADO DA CONSULTA PÚBLICA REALIZADA NO PERÍODO DE 17/02 A 05/03 DE 2025 SOBRE A INCLUSÃO DAS MODALIDADES DE E-SPORTS (ESPORTES ELETRÔNICOS) CONSTANTE DA PORTARIA Nº 125/2024.

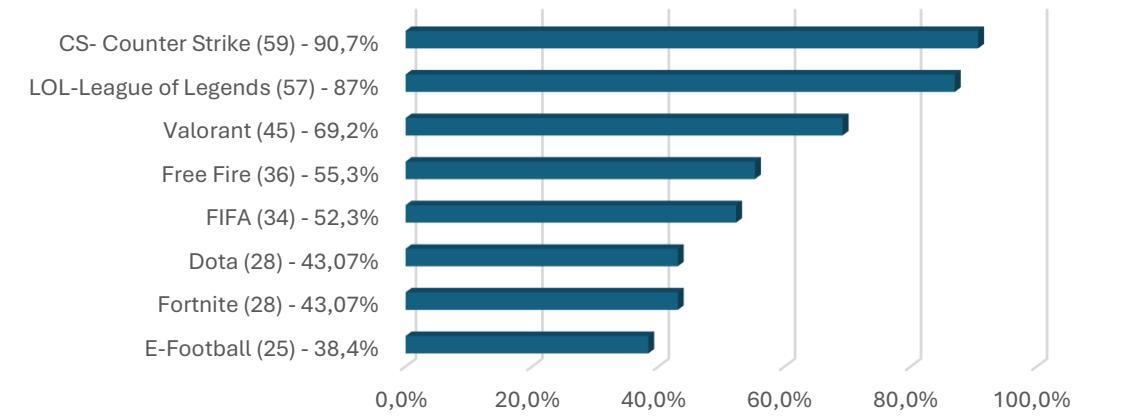
Trata-se de consulta pública realizada entre os dias 17.fev.2025 a 05.mar.2025, na plataforma participa + Brasil para discutir a inclusão de – eventuais – modalidades de e-Sports na Portaria MESP nº 125, de 30 de dezembro de 2024. O processo contou com a participação de **65 (sessenta e cinco) pessoas** de diversos setores da sociedade civil, especialistas e demais interessados.

1) Quais são as modalidades de e-Sports mais populares no Brasil?

Conforme se verificou das contribuições recebidas, as modalidades mais populares no Brasil são: **(1) CS – Counter Strike (90,7%); (2) LOL – League of Legends (87%); (3) Valorant (69,2%); (4) Free Fire (55,3%); (5) FIFA (52,3%); (6) Dota (43,07%); (7) Fortnite (43,07%); (8) E-Football (38,4%)**; de acordo com o ilustrado no gráfico abaixo:

Obs.: De 0 a 65 pessoas que avaliaram as modalidades de e-Games apresentadas, quantas pessoas avaliaram e qual percentual do resultado.

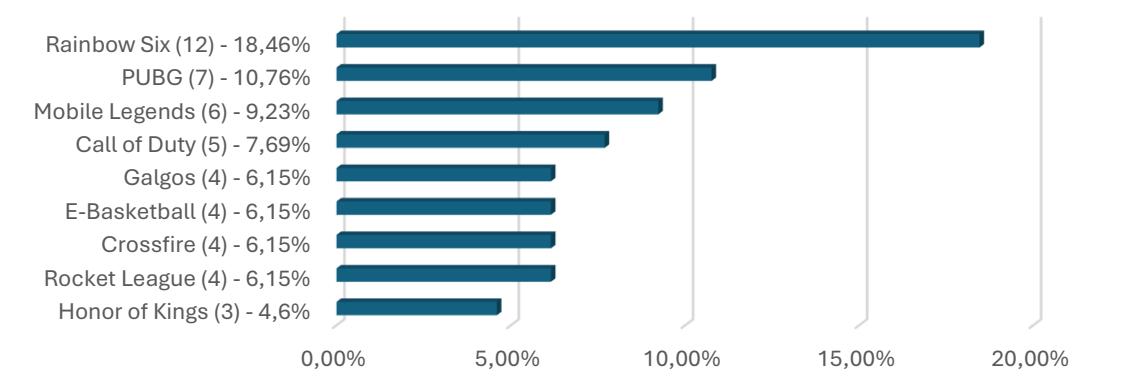
Gráfico 1



Outras indicações:

Conforme se verificou das contribuições recebidas, outras modalidades indicadas são: **(1) Rainbow Six (18,46%); (2) PUBG (10,76%); (3) Mobile Legends (9,23%); (4) Call of Duty (7,69%); (5) Rocket League (6,15%); (6) Crossfire (6,15%); (7) E-Basketball (6,15%); (8) Galgos (6,15%) e (9) Honor of Kings (4,6%)**; de acordo com o ilustrado no gráfico abaixo:

Gráfico 2





Ministério do Esporte

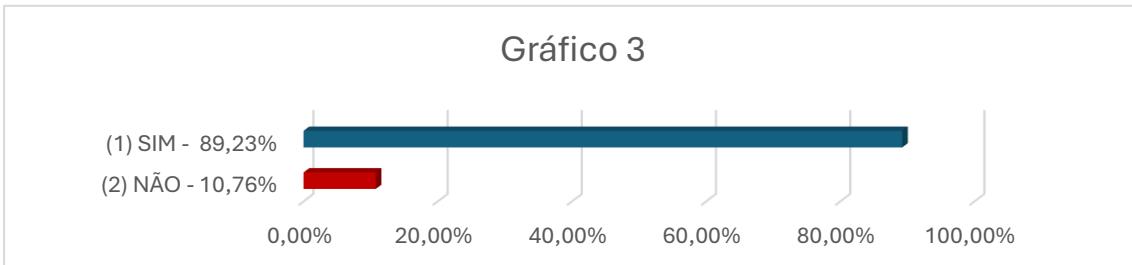
Secretaria Nacional de Apostas Esportivas e de Desenvolvimento Econômico do Esporte
Diretoria de e-Sport

2) Os e-Sports que não são reconhecidos pelo COI deveriam ser incluídos na lista de modalidades autorizadas para apostas de quota fixa?

Conforme se verificou das contribuições recebidas, os e-Sports que não são reconhecidos pelo COI e deveriam ser incluídos na lista de modalidades autorizadas para apostas de quota fixa obtiveram: (1) SIM (89,23%); e (2) NÃO (10,76 %), de acordo com o ilustrado no gráfico abaixo:

Principais justificativas apresentadas

Gráfico 3



(1) SIM:

- ✓ “O sistema de apostas fomenta o meio do e-Sports e auxilia o financiamento nas áreas ajudando quem se dedica a viver da área” (...).
- ✓ “Jogos eletrônicos são esportes” (...).
- ✓ “Os e-Sports, mesmo sem reconhecimento pelo COI, possuem ampla popularidade, competições organizadas e regras bem definidas” (...).
- ✓ “É um mercado esportivo extremamente forte no mundo todo, atrai investimentos e cria oportunidades para crescer e trazer novo atletas esportivos para o Brasil” (...).
- ✓ “Todos os mercados devem ser incluídos para melhor diversidade para o apostador” (...).
- ✓ “As apostas de quota fixa não devem se limitar apenas aos esportes reconhecidos pelo COI, podendo enquadrar qualquer tipo de esporte. Seja ele olímpico ou não” (...).
- ✓ “A regulamentação das apostas deve considerar critérios como relevância de mercado, volume de audiência e integridade competitiva, e não apenas o reconhecimento do COI. Os três critérios anteriores contribuem para a canalização do mercado de apostas para a regulamentação federal, otimizando, portanto, o objetivo da própria legalização e regulamentação da atividade” (...).
- ✓ “O mercado de e-Sports no Brasil está evoluindo rapidamente, impulsionado por investimentos crescentes e uma base de fãs em expansão, o que tem aumentado a popularidade dos jogos competitivos em todo o país” (...).
- ✓

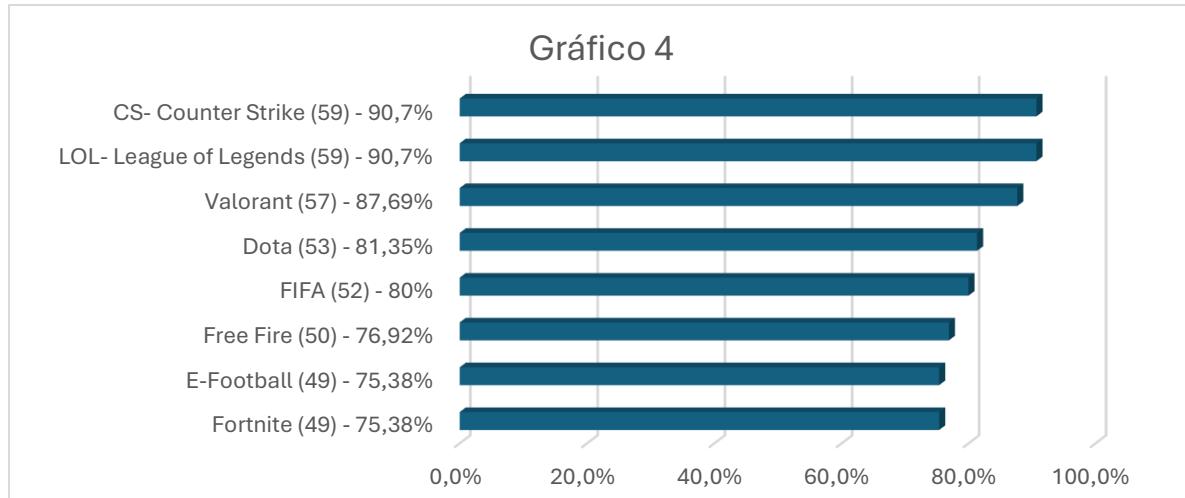
(2) NÃO:

- ✓ “Nenhuma modalidade de e-Sport deveria estar aberta para qualquer modalidade de aposta, pois é algo relacionado, muitas vezes, com indivíduos menores de idade” (...).
- ✓ Os princípios determinados pelo COI para deliberação de algo como esporte podem fazer alusão, em sua maioria, aos esportes tradicionais, que possuem um mercado e modelo de organização diferente dos e-Sports. Por isso, acredito que a designação do COI apenas para seleção de modalidades que sigam o padrão dos Desportos tradicionais pode excluir modalidades digitais emergentes e, por conseguinte, afastar patrocinadores e entusiastas das modalidades eletrônicas.
- ✓ “Não, porque muitos jogos que não são reconhecidos pelo COI ainda estão em fase de teste ou não possuem políticas claras de privacidade de dados, além de carecerem de regulamentação específica para lidar com casos de intolerância, racismo e outras questões éticas. A ausência desses controles pode gerar vulnerabilidades para os apostadores e comprometer a integridade das apostas de quota fixa” (...).
- ✓ “O COI não possui uma lista oficial de esportes eletrônicos “reconhecidos”. O COI está em processo de definição dos jogos que serão utilizados na primeira edição do Jogos Olímpicos Eletrônicos, mas essa lista não será de esportes eletrônicos “reconhecidos” pelo COI” (...).



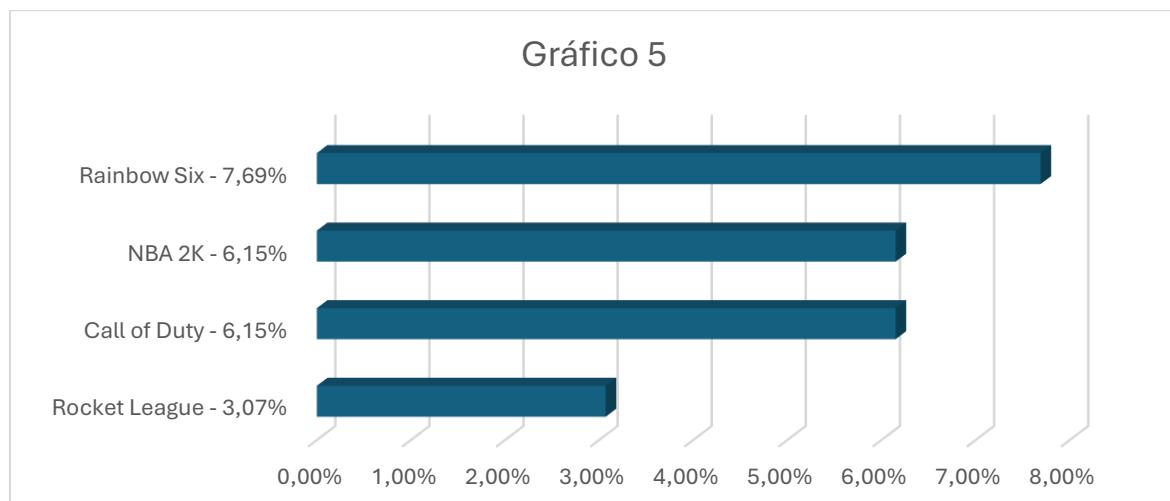
3) Além das modalidades a serem reconhecidas pelo COI, quais são as outras modalidades de e-Sport que deveriam ser objeto de apostas esportivas no Brasil?

Conforme se verificou das contribuições recebidas, além das modalidades a serem reconhecidas pelo COI, as modalidades que deveriam ser objetos de apostas esportivas no Brasil são: **(1)** CS – Counter Strike e LOL – League of Legends (90,7%); **(2)** Valorant (87,69%); **(3)** Dota (81,35%); **(4)** FIFA (80%); **(5)** Free Fire (76,92%); **(5)** E-Football (75,38%); e **(7)** Fortnite (75,38%), de acordo com o ilustrado no gráfico abaixo:



Outras indicações:

Conforme se verificou das contribuições recebidas, outras modalidades indicadas foram: **(1)** Rainbow Six (7,69%); **(2)** Call of Duty (6,15%); **(3)** NBA 2k (6,15%) e **(4)** Rocket League (3,07%), de acordo com o ilustrado no gráfico abaixo:



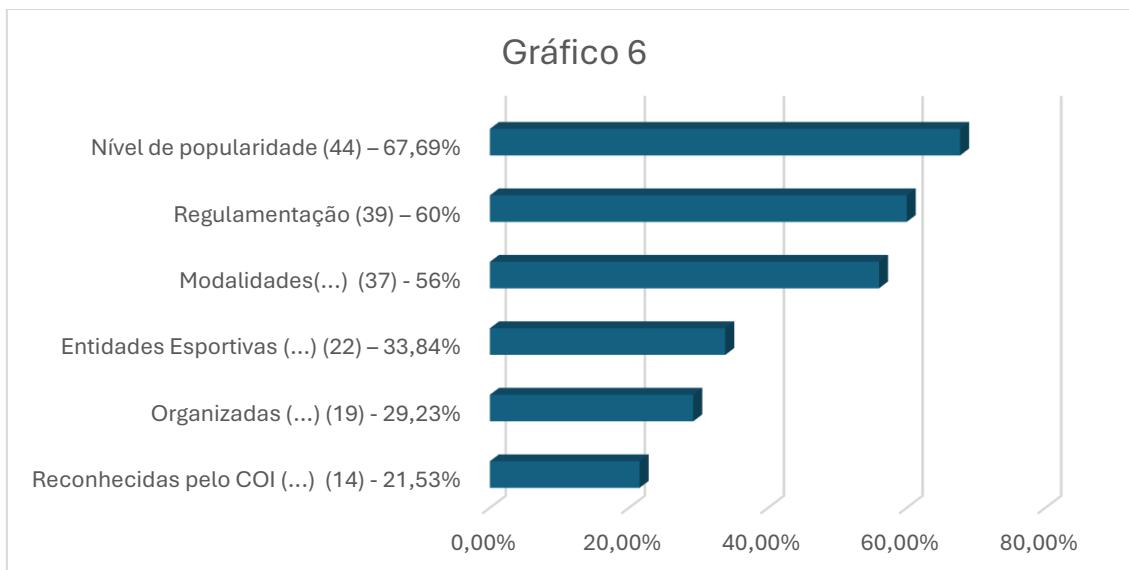


Ministério do Esporte

Secretaria Nacional de Apostas Esportivas e de Desenvolvimento Econômico do Esporte
Diretoria de e-Sport

4) Na sua opinião, quais critérios deveriam ser considerados para autorizar a inclusão de novas modalidades de e-Sports como válidas para apostas esportivas no Brasil?

Conforme se verificou das contribuições recebidas, os critérios que deveriam ser considerados para autorizar a inclusão de novas modalidades de e-Sports como válidas para apostas esportivas no Brasil são: **(1)** Nível de popularidade (67,69%); **(2)** Regulamentação (60%); **(3)** Modalidades que possuam torneios/campeonatos mundiais (56%); **(4)** Entidades Esportivas Oficiais de reconhecimento Nacional/Internacional (33,84%); **(5)** Organizadas pela Própria Desenvolvedora de Jogos (29,23%); **(5)** Reconhecidas pelo COI (21,53%); de acordo com o ilustrado no gráfico abaixo:



Outras indicações:

- ✓ “Modalidades com torneios de relevância no Brasil que tem regras e integridade competitiva” (...).
- ✓ “Competições que estejam vinculadas/supervisionadas por uma entidade internacional de integridade (por ex. a ESIC -Sports Integrity Commission)” (...).
- ✓ “Que as modalidades de e-Sports reconhecidas por organizações internacionais de e-Sports (como a ESIC ou outras organizações globais), ou por organizações nacionais (como as brasileiras), sejam reconhecidas de forma dinâmica, sem a imposição de ônus desnecessários” (...).
- ✓ “Destacamos as seguintes indicações: nível de popularidade, volume de apostas, campeonatos organizados e de amplo reconhecimento nacional ou internacional e integridade esportiva”. (...).
- ✓ “É essencial exigir mecanismos de integridade, como nos eventos esportivos reais” (...).
- ✓ “Autorizar modalidades que permitem esse monitoramento representaria um avanço na detecção de softwares ilegais que alteram o jogo (como aimbots, wallhacks, scripts), do uso de VPNs para múltiplas contas e manipulação de estatísticas, além de outras vulnerabilidades que podem comprometer a integridade dos e-Sports” (...).
- ✓ “A existência de controles de integridade. Para isso, foi sugerido utilizar o critério da ESIC, que é a entidade que auxilia o COI para essa finalidade” (...).
- ✓ “O critério mais relevante é a exigência de dados oficiais determinados pelos próprios desenvolvedores de jogos ou por organizadores de torneios autorizados. Uma liga de e-Sports com disponibilidade de dados oficiais e um parceiro oficial de dados garante, assim, governança adequada e integridade” (...).



Ministério do Esporte

Secretaria Nacional de Apostas Esportivas e de Desenvolvimento Econômico do Esporte
Diretoria de e-Sport

5) Quais outras medidas poderiam ser implementadas para aperfeiçoar ou contribuir com o e-Sport e o Mesp? Justifique.

Conforme se verificou das principais contribuições recebidas, destacamos:

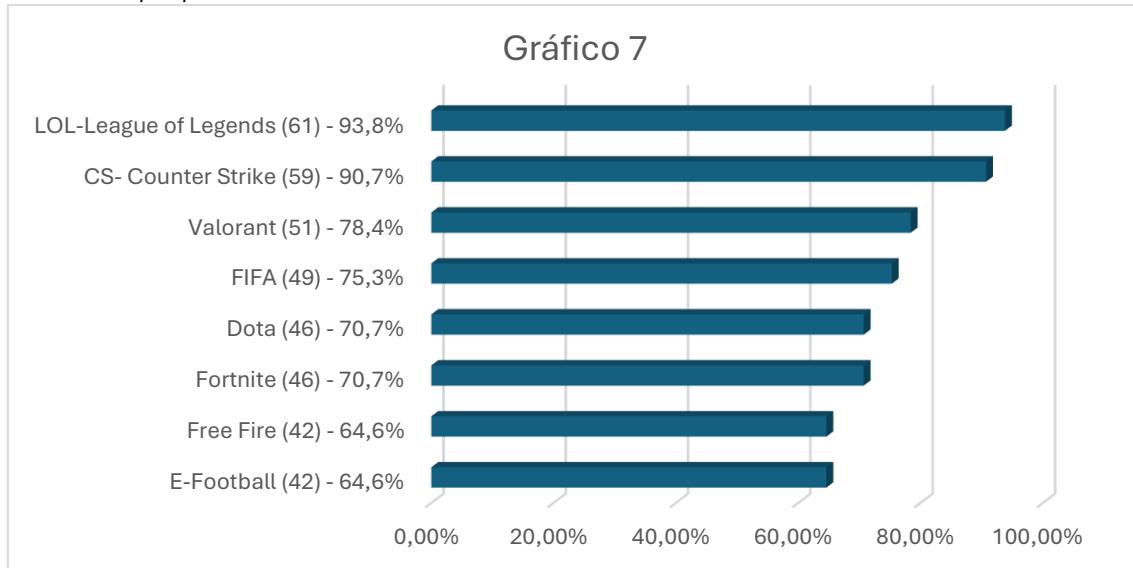
- ✓ “Investimentos em organizações e estruturamento da saúde dos jogadores tal como seleções do Brasil” (...).
- ✓ “Medidas de conscientização: Treinamentos sobre o valor simbólico e também cultural que cada jogo tem para sua comunidade, para superar os mais diversos preconceitos ainda existentes em relação a modalidade” (...).
- ✓ “Investimento em organizações pequenas para crescimento dos jogadores” (...).
- ✓ “Incentivos, como o bolsa atleta que atualmente já existe mas não abrange estes tipos de atletas” (...).
- ✓ “Reforçar as parceria com as faculdades e universidades” (...).
- ✓ “Zero participação de casa de apostas nos e-Sports” (...).
- ✓ “Regulamentação mais clara e específica para o setor, abordando aspectos como a realização de competições, contratos de jogadores, prêmios e funcionamento de clubes, proporcionando maior segurança jurídica para os envolvidos. Além disso, a criação de um órgão regulador dedicado ao e-Sport poderia garantir o cumprimento das normas e lidar diretamente com questões específicas da modalidade, como organização de torneio, a proteção dos direitos dos jogadores, o uso de dados oficiais dos detentores de direitos, atuação dos patrocinadores e a integridade das competições” (...).
- ✓ “Desenvolvimento de programas educacionais e de formação profissional, com foco em capacitar tanto os atletas quanto os técnicos, analistas e gestores” (...).
- ✓ “Que possuam empresa desenvolvedora do jogo com representação em território nacional. Ou seja, a empresa tem que ter representante nacional cadastrado com CNPJ” (...).
- ✓ “Um debate no Congresso Nacional pontuando especificidades dos Desportos Digitais que devem ser observadas no âmbito das apostas” (...).
- ✓ “A publicação da lista contendo os e-Sports de relevância nacional e mundial seriam de grande importância para a segurança jurídica das empresas oferecerem os mercados em questão, atendendo à uma demanda do mercado” (...).
- ✓ “Eventos promovidos pelo governo na esfera federal, estadual e municipal, um calendário oficial e planejado para execução de ações, regulação do cenário junto com o interesse das publishers e dos times, incentivo educacional e desmistificação de jogos violentos” (...).
- ✓ “Pedir para que cada confederação tenha sua própria diretoria de e-sport, para contribuir com a construção do conhecimento” (...).
- ✓ “Proibir o uso de e-Sports com IA. Devem ser e-Sport jogado por jogadores reais”. (...).
- ✓ “Ter um controle de integridade, de modo que seja utilizado o critério da ESIC, que é a entidade que auxilia o COI para essa finalidade” (...).



6) Quais as modalidades de e-Sport dever ser contempladas ou reconhecidas pelo COI para os Jogos Olímpicos?

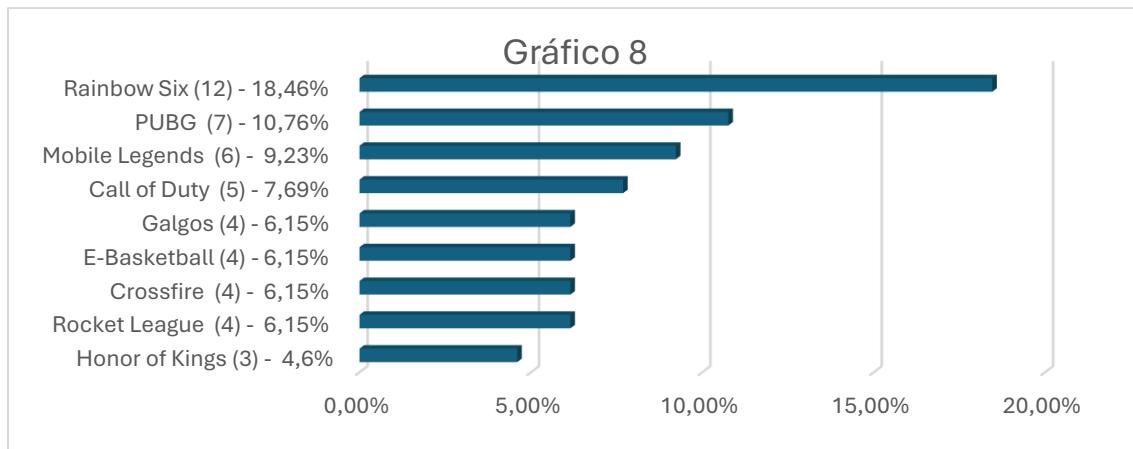
Conforme se verificou das contribuições recebidas, as modalidades de e-Sports que devem ser contempladas ou reconhecidas pelo COI para os Jogos Olímpicos são: **(1)** LOL – League of Legends (93,8%); **(2)** CS – Counter Strike (90,7%); **(3)** Valorant (78,4%); **(4)** FIFA (75,3%); **(5)** Dota (70,7%); **(6)** Fortnite (70,7%); **(7)** Free Fire (64,6%); e **(8)** E-Football (64,6%); de acordo com o ilustrado no gráfico abaixo:

Obs.: De 0 a 65 pessoas, que avaliaram as modalidades de e-games descritos abaixo, quantas pessoas avaliaram e qual percentual do resultado?



Outras indicações:

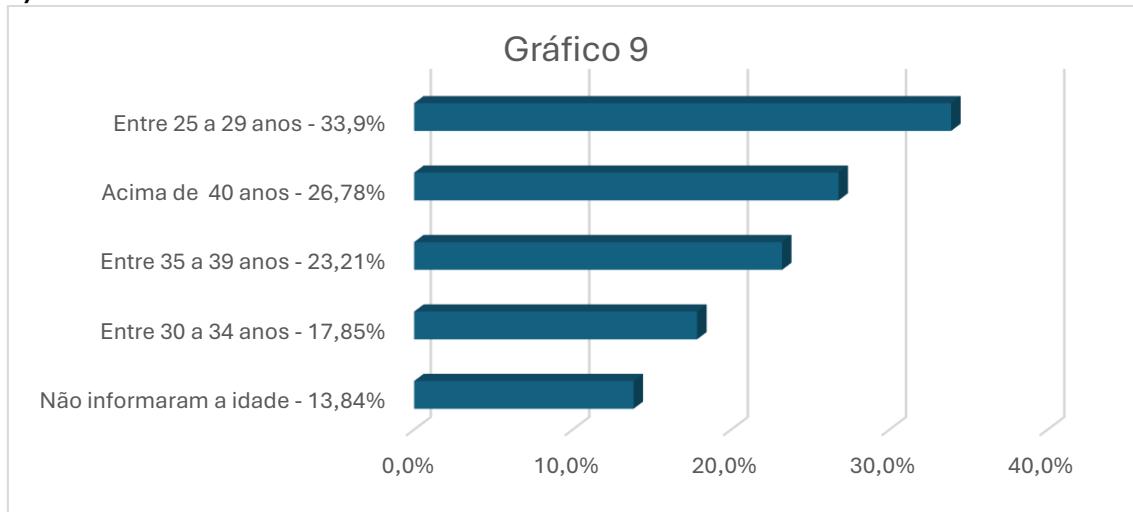
Conforme se verificou das contribuições recebidas, outras modalidades a serem contempladas ou reconhecidas pelo COI para os Jogos Olímpicos foram: **(1)** Rainbow Six (18,46%); **(2)** PUBG (10,76%); **(3)** Mobile Legends (9,23%); **(4)** Call of Duty (7,69%); **(5)** Rocket League (6,15%); **(6)** Crossfire (6,15%); **(7)** E-Basketball (6,15%); **(8)** Galgos (6,15%); e **(9)** Honor of Kings (4,6%); de acordo com o ilustrado no gráfico abaixo:





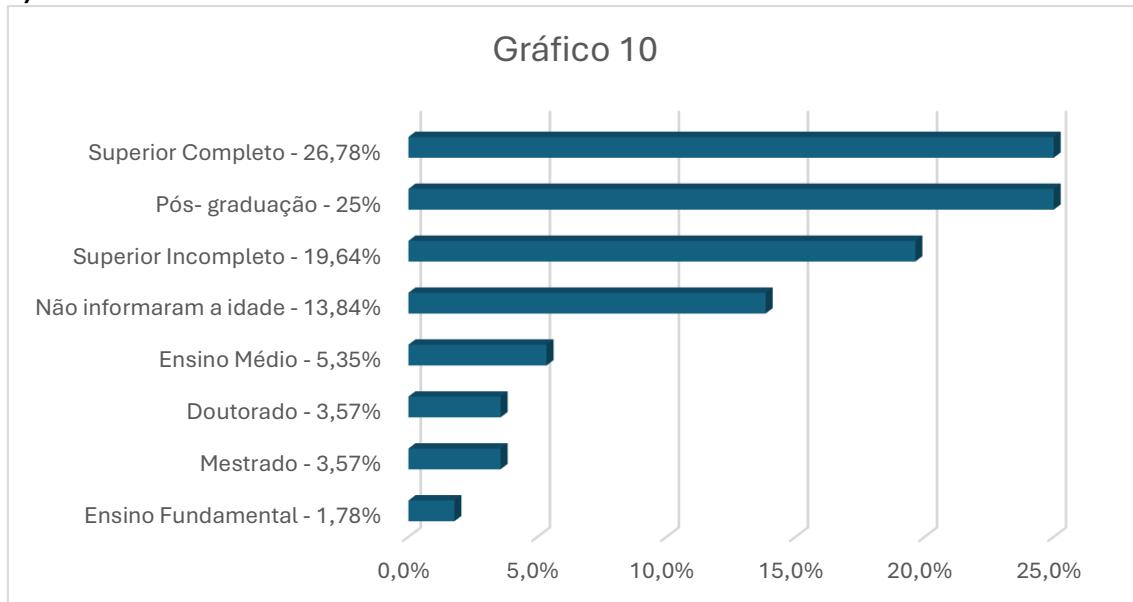
Perfil do Público Alvo:

1) Faixa etária



✓ Depreende-se da consulta pública que o público-alvo dos entrevistados concentra-se na faixa etária entre **25 e 29 anos** (33,9%); seguido por pessoas acima de **40 anos** (26,78%); pela faixa etária de **35 a 39 anos** (23,21%); seguida de pessoas entre **30 e 40 anos** (17,85%); não mencionaram a idade (13,84%).

2) Nível de escolaridade



✓ No que se refere ao nível de escolaridade, observou-se que 73,21% dos contribuintes possuem formação superior, compreendido assim: (1) Superior completo (26,78%); (2) Pós-Graduação (25%); (3) Mestrado (17,85%); (4) Doutorado (3,6%); (5) Superior Incompleto (19,75%); (6) Ensino Médio (5,35%); (7) Ensino Fundamental (1,78%); e (8) Não mencionaram a escolaridade (13,84%).