



Rio será a capital sul-americana dos esportes eletrônicos ao sediar o FIFAe Continental Championship entre 21 e 23 de agosto deste ano. CBF aposta na modalidade para chegar ao público jovem

Rio de Janeiro sediará o FIFAe Continental Championship

CBF aposta nos esportes eletrônicos, e Brasil chega ao torneio, qualificatório para a Copa do Mundo, como favorito

Da Redação

De 21 a 23 de agosto, a Confederação Brasileira de Futebol (CBF) vai transformar o Rio de Janeiro na capital sul-americana dos eSports. Durante esse período, 14 equipes de seis países disputarão o título do FIFAe Continental Championship, competição classificatória para a FIFAe World Cup. O torneio será realizado na Nave do Conhecimento, e a eSeleção Brasileira chega como a equipe a ser batida

nas três modalidades: eFootball Mobile, eFootball Console e Rocket League.

Além do Brasil, que liderou as três semanas da FIFAe Nations League — torneio classificatório para o Continental Championship —, Argentina, Bolívia e Chile também terão representantes nas três modalidades. Venezuela e Peru, por sua vez, garantiram vaga apenas no eFootball Console.

A supremacia da Amarelinha nos campos digitais não é fruto do acaso. A tradição do país do futebol também se reflete no ambiente virtual, onde os atletas brasileiros são reconhecidos por reproduzir nas telas a criatividade, a técnica e o estilo ofensivo que marcaram a história da Seleção Brasileira dentro das quatro linhas.

Na atual temporada, outro fator contribuiu para esse desempenho. Em 2026, a CBF implantou o Programa de Alto Rendimento da eSeleção, iniciativa que passou a oferecer aos atletas uma estrutura multidisciplinar semelhante

“

Receber o FIFAe Continental Championship no Brasil reforça esse compromisso e demonstra que queremos estar na vanguarda também no ambiente digital”

Samir Xaud
Presidente da CBF

à disponibilizada às Seleções Brasileiras de futebol. O programa reúne acompanhamento técnico, preparação física e mental, além de palestras e troca de experiências com profissionais que atuam nas seleções principais e de base da CBF.

O investimento faz parte da estratégia da atual gestão da entidade de aproximar a marca da Seleção Brasileira das novas gerações, fortalecendo a presença da CBF junto a crianças e adolescentes, público que, em muitos casos, estabelece seu primeiro contato com o futebol por meio dos videogames.

Para o presidente da CBF,

Samir Xaud, este é um movimento que levará a Seleção Brasileira também para o topo do ambiente digital.

“Os eSports representam uma importante porta de entrada para milhões de jovens apaixonados por futebol. A CBF entendeu esse movimento e passou a investir na eSeleção com a mesma seriedade aplicada às nossas seleções de campo. Receber o FIFAe Continental Championship no Brasil reforça esse compromisso e demonstra que queremos estar na vanguarda também no ambiente digital”, disse.

Felipe Feijó, head de eSports da CBF, destaca o rendimento que o Brasil demonstra

nas três modalidades, despondo como referência sul-americana nos jogos eletrônicos.

“Chegamos ao Continental Championship com muito trabalho e uma preparação que elevou o nível da eSeleção. Liderar a Nations League nas três modalidades mostrou a força dos nossos atletas, mas também a eficiência do programa desenvolvido pela CBF. Agora jogaremos em casa, diante da nossa torcida, em busca da classificação para mais uma FIFAe World Cup”, acrescentou.

A eSeleção Brasileira disputará o FIFAe Continental Championship com três equipes. No eFootball Console, o Brasil será representado por HenrykinHO e JVictorPRO, sob o comando do técnico Thiago Avaré. No eFootball Mobile, a equipe contará com Juninho e Rentao, também treinados por Thiago Avaré. Já no Rocket League, a Amarelinha será formada por Lostt, Yanxznz e Swift, com Brunovisqui à frente da comissão técnica.