

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E RESTRIÇÃO ETÁRIA EM COMPETIÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS

1. OBJETO E FINALIDADE

O presente documento tem por finalidade orientar a equipe organizadora e ao público do **GAMEPÓLITAN 2026** sobre as exigências legais aplicáveis à realização de torneios e competições envolvendo jogos eletrônicos com classificação indicativa de 18 anos, à luz da Lei nº 15.211/2025 (ECA Digital) e do Decreto nº 12.880/2026, vigente desde 17 de março de 2026.

2. MARCO LEGAL APLICÁVEL

LEI Nº 15.211/2025 | ESTATUTO DIGITAL DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE (ECA DIGITAL)

A Lei nº 15.211/2025 estende ao ambiente digital as proteções previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990), regulando o acesso de crianças e adolescentes a plataformas digitais, jogos eletrônicos conectados, redes sociais e demais serviços tecnológicos.

Seus principais eixos regulatórios incluem:

- Classificação indicativa obrigatória e adequação etária do conteúdo (art. 8º, II e V)
- Exibição ostensiva da faixa etária no momento do acesso
- Mecanismos ativos para impedir o acesso de menores a conteúdos inadequados à sua faixa etária (art. 8º, III)
- Vedação de loot boxes em jogos acessíveis por crianças e adolescentes (art. 20)
- Controles parentais e moderação de interações entre usuários (art. 21)

DECRETO Nº 12.880/2026 | PORTARIA MJSP Nº 1.048/2025

O Decreto nº 12.880/2026 regulamenta a Lei nº 15.211/2025 e introduz o eixo de interatividade como critério autônomo de classificação indicativa. Com base nesse novo marco, o Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP), por meio da Secretaria de Direitos Digitais (Sedigi), reclassificou jogos amplamente utilizados por jovens, elevando a faixa etária recomendada de títulos como Free Fire, Roblox, Fortnite e Minecraft.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



3. CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DOS JOGOS OBJETO DESTE DOCUMENTO

Os torneios previstos para o Gamepólitán 2026 envolvem os seguintes títulos, todos com classificação indicativa de 18 anos (NR18) segundo o sistema ClassInd do MJSP:

JOGO	DESENVOLVEDOR/PUBLISHER	CLASSIFICAÇÃO CLASSIND
2XKO	Riot Games	18 anos
Free Fire	Garena	18 anos (reclassificado em 2026)
Valorant	Riot Games	18 anos
League of Legends	Riot Games	18 anos
EA Sports FC 26	Electronic Arts	18 anos

A classificação indicativa 18 anos significa que o conteúdo não é recomendado para menores dessa faixa, em razão de elementos como violência, linguagem adulta, mecânicas de risco ou perfil de interatividade entre usuários desconhecidos.

4. OBRIGAÇÕES DO ORGANIZADOR DO EVENTO

Em razão da classificação indicativa dos títulos acima e das disposições da Lei nº 15.211/2025, o **GAMEPÓLITAN 2026** adotará as seguintes medidas para a realização desses torneios:

4.1 Controle de acesso por faixa etária

A participação como competidor nas modalidades listadas é restrita a pessoas com 18 anos completos na data do evento. O credenciamento exigirá apresentação de documento de identidade com foto para verificação da idade.

4.2 Demarcação física do espaço

As estações de competição destinadas aos torneios +18 estarão devidamente sinalizadas, com indicação visível

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



da classificação etária em conformidade com o art. 8º, V da Lei nº 15.211/2025, que exige exibição ostensiva da faixa etária recomendada.

4.3 Restrição a espectadores menores

A presença de espectadores menores de 18 anos nas áreas destinadas aos torneios dos títulos listados será evitada ou condicionada à supervisão de responsável legal, considerando que a exibição pública do conteúdo desses jogos em ambiente de evento se equipara ao acesso ao conteúdo para fins de aplicação da classificação indicativa.

5. JUSTIFICATIVA ESPECÍFICA POR TÍTULO

2XKO: Jogo de luta desenvolvido pela Riot Games ambientado no universo de League of Legends. Contém violência estilizada, combates físicos intensos e mecânicas competitivas de alto impacto, classificado NR18. A vedação expressa do art. 20 da Lei nº 15.211/2025 ao modelo de recompensas aleatórias em jogos acessíveis por menores reforça a necessidade de restrição etária rigorosa para este título em contexto de evento presencial.

Free Fire: Battle royale da Garena com mecânicas de combate armado, eliminação de jogadores e interação com desconhecidos em tempo real. Foi reclassificado para 18 anos pelo MJSP em 2026 com base no novo eixo de interatividade da Portaria nº 1.048/2025, considerando os riscos de comunicação entre usuários e o perfil do conteúdo. A vedação expressa do art. 20 da Lei nº 15.211/2025 ao modelo de recompensas aleatórias em jogos acessíveis por menores reforça a necessidade de restrição etária rigorosa para este título em contexto de evento presencial.

Valorant: Shooter tático da Riot Games com violência armada, eliminação de personagens e comunicação em tempo real com jogadores desconhecidos. Classificado NR18 pelo conteúdo e pelo modelo de interação competitiva. A vedação expressa do art. 20 da Lei nº 15.211/2025 ao modelo de recompensas aleatórias em jogos acessíveis por menores reforça a necessidade de restrição etária rigorosa para este título em contexto de evento presencial.

League of Legends: MOBA da Riot Games com combate fantástico, violência estilizada e intensa interação entre jogadores via chat e voz durante as partidas. Classificação NR18 consolidada. A vedação expressa do art. 20 da Lei nº 15.211/2025 ao modelo de recompensas aleatórias em jogos acessíveis por menores reforça a necessidade de restrição etária rigorosa para este título em contexto de evento presencial.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



EA Sports FC 26: Simulador de futebol da Electronic Arts com mecânicas de Ultimate Team que incluem pacotes de jogadores com elementos análogos a loot boxes, além de monetização por microtransações. A vedação expressa do art. 20 da Lei nº 15.211/2025 ao modelo de recompensas aleatórias em jogos acessíveis para menores reforça a necessidade de restrição etária rigorosa para este título em contexto de evento presencial.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos os torneios envolvendo os títulos listados neste documento serão tratados como atividades exclusivas para maiores de 18 anos em todas as etapas: inscrição, credenciamento, acesso ao espaço físico e transmissão ao vivo em monitores visíveis a partir de zonas de acesso geral. A adoção dessas medidas protege o evento de responsabilização regulatória e demonstra alinhamento com o espírito da Lei nº 15.211/2025, que impõe a toda a cadeia de fornecimento, inclusive organizadores de eventos presenciais com componente digital, o dever de proteção integral de crianças e adolescentes.