

**MINISTERIO DEL DEPORTE****DECRETO NÚMERO****DE 2026****()**

“Por el cual se adiciona la Parte 19 al Libro 2 del Decreto 1085 de 2015, Decreto Único Reglamentario del Sector Deporte, y se dictan disposiciones para la organización, promoción y desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) en el marco del Sistema Nacional del Deporte.”

EL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA

En ejercicio de sus facultades constitucionales y legales, en especial las conferidas por el numeral 11 del artículo 189 de la Constitución Política, y

CONSIDERANDO

Que, el artículo 52 de la Constitución Política modificado por el artículo 1 del Acto Legislativo No. 2 de 2000 consagra que: “El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.”

Que la Ley 181 de 1995 en su artículo 3º establece los objetivos rectores que debe tener en cuenta el Estado para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, dentro de los que se encuentran: “6. Promover y planificar el deporte competitivo y de alto rendimiento, en coordinación con las federaciones deportivas y otras autoridades competentes, velando porque se desarrolle de acuerdo con los principios del movimiento olímpico. 7. Ordenar y difundir el conocimiento y la enseñanza del deporte y la recreación, y fomentar las escuelas deportivas para la formación y perfeccionamiento de los practicantes y cuidar la práctica deportiva en la edad escolar, su continuidad y eficiencia”.

Que el artículo 46 de la Ley 181 de 1995 creó el Sistema Nacional del Deporte, definido como el: “(...) conjunto de organismos, articulados entre sí, para permitir el acceso de la comunidad al deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física”, a su turno, el artículo 47 de la mencionada Ley dispone que dicho Sistema: “(...) tiene como objetivo generar y brindar a la comunidad oportunidades de participación en

procesos de iniciación, formación, fomento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, como contribución al desarrollo integral del individuo y a la creación de una cultura física para el mejoramiento de la calidad de vida de los colombianos”.

Que, la Ley 181 de 1995 en su artículo 48 establece que son objetivos del Sistema Nacional del Deporte, entre otros: “1. Establecer los mecanismos que permitan el fomento, masificación, desarrollo y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre mediante la integración funcional de los organismos, procesos, actividades y recursos de este sistema.” y, “3. Establecer un conjunto normativo armónico que en desarrollo de la presente Ley, regule el fomento, masificación, desarrollo y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y los mecanismos para controlar y vigilar su cumplimiento”.

Que, a su vez en el artículo 50 dispone que hacen parte del Sistema Nacional del Deporte, además del MINISTERIO DEL DEPORTE: “(...) los entes departamentales, municipales y distritales que ejerzan las funciones de fomento desarrollo y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, los organismos privados, las entidades mixtas, así como todas aquellas entidades públicas y privadas de otros sectores sociales y económicos en los aspectos que se relacionen directamente con estas actividades”.

Que, el Decreto Ley 1228 de 1995 estableció la estructura de los organismos del sector asociado con objeto de adecuarlas al contenido de la Ley 181 de 1995.

Que la Ley 1967 de 2019 *“Por la cual se transforma el Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre (Coldeportes) en el Ministerio del Deporte”*, en su artículo 4º establece las funciones a cargo del Ministerio del Deporte dentro de las cuales se encuentra: *“5. Dirigir, organizar, coordinar y evaluar el Sistema Nacional del Deporte para el cumplimiento de sus objetivos y orientar el deporte colombiano, el Comité Olímpico Colombiano, el Comité Paralímpico Colombiano, las federaciones deportivas, los institutos y ligas departamentales y municipales, entre otros, en el marco de sus competencias, para apoyar a los nuevos talentos deportivos de todas las regiones del país.”*

Que la Ley 1946 de 2021 modificó la Ley 582 de 2000 y reestructuró el sistema paralímpico colombiano, armonizándolo con las normas internacionales vigentes.

Que el Decreto 520 de 2021 reglamentó la Ley 1946 de 2019, sobre la organización, funcionamiento, niveles jerárquicos y estructura del deporte para personas con discapacidad.

Que la Ley 2507 de 2025 tiene por objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos (Esports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte

en Colombia, incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte, con el fin de fomentar su desarrollo organizado, la protección de los deportistas y la promoción de valores asociados al deporte.

Que la Ley 2507 de 2025 define los deportes electrónicos (Esports) como una forma de competencia, aficionada o profesional, mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos, en la cual los jugadores compiten de forma individual o grupal en disciplinas y categorías, siguiendo reglas establecidas; y reconoce, igualmente, el concepto de videojuego y de videojugador para efectos de su aplicación normativa.

Que, la Ley 2507 de 2025 reconoce los deportes electrónicos (Esports) como una actividad de naturaleza deportiva ante el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional del Deporte, y dispone que su práctica debe ser libre y accesible, promoviendo valores cívicos y principios éticos, así como el buen uso del tiempo libre, el desarrollo intelectual y físico, la socialización, el desarrollo económico y las nuevas tecnologías, la promoción, prevención y atención de la salud mental de los participantes.

Que, el artículo 5 de la Ley 2507 de 2025 establece el deber del Ministerio del Deporte de actualizar lineamientos específicos internos y presentar al Congreso proyectos de ley en materia deportiva para la práctica de los deportes electrónicos (Esports), la creación de federaciones, ligas y clubes y la organización de competencias deportivas, dentro de un plazo máximo de seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la ley; y dispone que dicha actualización se realice con acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de Esports, la sociedad civil y expertos, mediante mesas de trabajo que permitan armonización de conceptos y normatividad.

Que la misma Ley autoriza a los departamentos y municipios para, dentro de su autonomía territorial, destinar apropiaciones presupuestales necesarias para garantizar y fomentar la práctica de los deportes electrónicos (Esports), y prevé la articulación del Ministerio del Deporte con el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, para el fomento, protección y promoción de los Esports.

Que la Ley 2489 de 2025 “POR MEDIO DE LA CUAL SE ESTABLECEN DISPOSICIONES PARA EL DESARROLLO DE ENTORNOS DIGITALES SANOS Y SEGUROS PARA LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DEL PAÍS” define en su objeto: *“La presente ley tiene por objeto promover entornos digitales sanos y seguros para los niños, niñas y adolescentes del país, a través del desarrollo de una política pública que permita articular esfuerzos entre diferentes entidades del gobierno, los padres de familia, las empresas privadas, las organizaciones sin ánimo de lucro y la sociedad en general, con la finalidad de impulsar procesos de prevención y educación de los riesgos en línea, promoción de hábitos saludables en el manejo de la tecnología y garantía de sus derechos.”*

Que la Ley 2564 de 2026 “*Por medio del cual se crean medidas de sensibilización, visibilización, prevención, protección, atención frente a la salud mental y la violencia del entorno digital en los niños, niñas y adolescentes, se modifican y adicionan los artículos 3°, 30°, 31° de la ley 1616 de 2013 y se dictan otras disposiciones*”, define en su objeto “*La presente ley tiene por objeto crear medidas de sensibilización, visibilización, prevención, protección y atención frente a la salud mental en el entorno digital ante hechos de violencia, las cuales se constituyan como una garantía para salvaguardar los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes en el ordenamiento jurídico interno y brindar políticas públicas esenciales que cumplan con su correcta materialización.*”

Que, en consecuencia, se hace necesario adicionar el Decreto 1085 de 2015 con el fin de reglamentar los aspectos generales para la vinculación, organización, promoción, fomento y desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) en el marco del Sistema Nacional del Deporte, así como establecer criterios, principios y reglas básicas que orienten requisitos de funcionamiento, gobernanza, articulación institucional, financiación, protección de los participantes y seguimiento de su implementación.

En mérito de lo expuesto,

DECRETA:

Adiciónese la Parte 19 al Libro 2 del Decreto 1085 de 2015, Decreto Único Reglamentario del Sector Deporte, la cual quedará así:

PARTE 19

DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS (ESPORTS)

TÍTULO 1

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO 1

Objeto, ámbito de aplicación y definiciones

Artículo 2.19.1.1. Objeto.

El presente decreto tiene por objeto reglamentar la vinculación, organización, promoción, fomento y desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) en el

marco del Sistema Nacional del Deporte, en atención de lo dispuesto en la Ley 2507 de 2025, estableciendo los principios, criterios y reglas generales que orientan los requisitos de funcionamiento, su gobernanza, la organización de competencias, la protección de los participantes, la articulación intersectorial y la actividad deportiva.

Artículo 2.19.1.2. Ámbito de aplicación.

Las disposiciones contenidas en el presente decreto serán aplicables a los organismos deportivos y asociaciones recreativas vinculados al Sistema Nacional del Deporte, que fomenten, desarrollen, promuevan, organicen o participen en actividades de deportes electrónicos (Esports).

Artículo 2.19.1.3. Definiciones.

Para efectos de la aplicación e interpretación del presente decreto, se adoptan las siguientes definiciones, sin perjuicio de las previstas en la Ley 2507 de 2025 y demás normas aplicables:

1. **Competencia de Esports:** Evento organizado, presencial o virtual, en el que se desarrollan enfrentamientos entre videojugadores o equipos, conforme a reglamentos técnicos previamente definidos.
2. **Organismos deportivos de Esports:** Son organismos de derecho privado, constituidas como asociaciones o corporaciones, para fomentar, patrocinar y organizar la práctica de un deporte electrónico y sus modalidades deportivas
3. **Publisher:** Persona natural o jurídica titular de los derechos de propiedad intelectual sobre un videojuego, o quien ostente la autorización legal para su explotación, distribución y comercialización, y que, en el marco de los deportes electrónicos (Esports), puede establecer condiciones de uso, licencias y lineamientos técnicos del videojuego para su utilización en entornos competitivos, sin perjuicio de las competencias propias de los organismos deportivos y de la autoridad deportiva.
4. **Entorno digital seguro:** Se entiende como el conjunto de condiciones técnicas, normativas, operativas y culturales que garantizan que la interacción de los usuarios en plataformas, servicios de comunicación, videojuegos, transmisiones y comunidades virtuales asociadas a los deportes electrónicos se desarrolle en condiciones de protección integral, minimización de riesgos y respeto de los derechos fundamentales.
5. **Tecnologías emergentes:** Se entienden como aquellos desarrollos tecnológicos innovadores, en proceso de adopción o consolidación, que introducen nuevas formas de interacción, competencia, comunicación o experiencia en el ecosistema de los deportes electrónicos, y que pueden generar impactos significativos en la práctica deportiva, la integridad competitiva, la seguridad digital y el bienestar de los participantes.
6. **Deporte aficionado.** Es aquel donde no hay pago o indemnización alguna a favor de los jugadores competidores

7. **Deporte profesional:** Es aquel que admite como competidores a personas naturales bajo remuneración, es decir, deportistas vinculados al organismo deportivo con contrato laboral.

CAPÍTULO 2

Principios rectores de los deportes electrónicos (Esports)

Artículo 2.19.1.4. Principios rectores.

La organización, promoción, fomento, regulación y desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) en el marco del Sistema Nacional del Deporte se orientarán por los siguientes principios, sin perjuicio de los establecidos en la Constitución Política, la Ley 181 de 1995 y demás normas aplicables:

1. **Legalidad.** Las actuaciones relacionadas con los deportes electrónicos (Esports) deben sujetarse a la Constitución, la legislación deportiva, los reglamentos deportivos y las demás disposiciones que regulan el Sistema Nacional del Deporte, respetando las competencias asignadas a cada autoridad.
2. **Universalidad.** La práctica de los deportes electrónicos (Esports) deberá promover el acceso amplio, incluyente y progresivo a la actividad deportiva, sin discriminación por razones de etnia, género, condición socioeconómica, discapacidad, ubicación geográfica u otras, conforme a los principios de igualdad y equidad.
3. **Protección integral de los participantes.** Las autoridades y los organismos deportivos de Esports deberán adoptar medidas orientadas a la protección de los derechos de los videojugadores, en especial de niños, niñas y adolescentes, garantizando entornos seguros, saludables y libres de cualquier forma de violencia, acoso o discriminación.
4. **Enfoques diferenciales.** El desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) incorporará enfoques diferenciales que reconozcan las particularidades de grupos poblacionales, incluyendo personas con discapacidad, y promoverá modalidades que faciliten su participación en condiciones de equidad.
5. **Enfoque inclusivo:** Para promover la participación en el deporte electrónico es fundamental asegurar el acceso equitativo a todos los grupos, Asimismo, resulta necesario implementar que, bajo un enfoque incluyente se favorezca una participación efectiva de todas las personas.
6. **Juego limpio y ética deportiva.** La práctica de los deportes electrónicos (Esports) se fundamentará en el respeto por las reglas, la integridad de las competencias, la honestidad, la lealtad deportiva y la prevención de prácticas que atenten contra el juego limpio, tales como el uso de software no autorizado, trampas digitales o manipulaciones indebidas.
7. **Corresponsabilidad público-privada.** El desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) se basará en la articulación y cooperación entre el Estado, los organismos deportivos, los publishers, la industria tecnológica,

la academia, la familia y la sociedad civil, reconociendo la naturaleza mixta del ecosistema de los Esports.

8. **Transparencia.** Las disposiciones reglamentarias en materia de deportes electrónicos (Esports) deberán ser neutrales frente a las tecnologías, plataformas y dispositivos utilizados, evitando favorecer o restringir soluciones tecnológicas específicas, sin perjuicio de los requisitos técnicos necesarios para la práctica deportiva.
9. **Sostenibilidad y desarrollo.** Las políticas, programas y acciones relacionadas con los deportes electrónicos (Esports) deberán propender por su sostenibilidad social, económica y organizativa, promoviendo su desarrollo ordenado, responsable e integrado al Sistema Nacional del Deporte.
10. **Articulación intersectorial e interinstitucional.** Las entidades del orden nacional y territorial con competencias en materia deportiva, cultural, educativa, tecnológica y de salud deberán coordinar sus actuaciones para el adecuado fomento, regulación y seguimiento de los deportes electrónicos (Esports), conforme a los principios de concurrencia, coordinación y subsidiariedad.
11. **Interés superior de niñas, niños y adolescentes:** En todas las decisiones, actuaciones, regulaciones y actividades relacionadas con los deportes electrónicos (Esports), que involucren directa o indirectamente a niñas, niños y adolescentes, deberá prevalecer de manera prioritaria la garantía, protección y restablecimiento integral de sus derechos, asegurando su desarrollo armónico e integral en condiciones de dignidad, seguridad y bienestar en concordancia con la Ley 1098 de 2006.
12. **Autonomía progresiva:** Se reconoce la capacidad de niñas, niños y adolescentes para ejercer sus derechos, participar en decisiones y asumir responsabilidades de manera gradual y acorde con su edad, nivel de madurez y desarrollo integral, especialmente en el uso de tecnologías digitales y en la práctica de los deportes electrónicos

CAPÍTULO 3

Criterios para vinculación de una actividad digital o modalidad deportiva electrónica (Esports)

Artículo 2.19.1.5. Criterios generales.

Para efectos de su vinculación, en el marco del Sistema Nacional del Deporte, una actividad digital competitiva podrá ser considerada como **deporte electrónico (Esports)** cuando cumpla, de manera concurrente, con los siguientes criterios generales, sin perjuicio de los requisitos específicos que establezca la autoridad deportiva competente:

1. **Carácter competitivo.** La actividad deberá desarrollarse bajo un esquema de competencia estructurada, con reglas claras y verificables,

orientada a la comparación objetiva del desempeño entre dos o más participantes, equipos u organizaciones.

2. **Competencia entre personas.** La actividad deberá implicar enfrentamiento directo o indirecto entre personas naturales, de manera individual o colectiva, excluyéndose aquellas modalidades en las que la competencia se realice exclusivamente contra sistemas automatizados o inteligencia artificial sin intervención humana relevante.
3. **Reglamentación deportiva.** La actividad deberá contar con reglamentos técnicos y disciplinarios que definan las condiciones de participación, el desarrollo de la competencia, los criterios de puntuación o victoria, y los mecanismos de control y sanción, adoptados por los organismos deportivos competentes o reconocidos para tal fin.
4. **Organización de eventos.** La actividad deberá desarrollarse en el marco de eventos competitivos organizados de forma regular, ya sea en modalidad presencial, virtual o híbrida, con estructuras mínimas de planificación, logística y control basados en estándares competitivos establecidos por el organismo competente y el Ministerio del Deporte para tal fin.
5. **Uso de plataformas tecnológicas.** La actividad deberá ejecutarse mediante videojuegos o plataformas digitales que permitan la interacción competitiva entre los participantes, garantizando condiciones técnicas que aseguren la integridad de la competencia e igualdad para los competidores.
6. **Habilidad y destreza.** La actividad deberá requerir el desarrollo y aplicación de habilidades cognitivas, perceptivas, psicomotoras, estratégicas o de coordinación, susceptibles de entrenamiento y mejora sistemática.
7. **Equidad competitiva.** La actividad deberá permitir condiciones razonables de igualdad entre los participantes, minimizando ventajas indebidas derivadas del uso de software no autorizado, compra de mejoras, manipulaciones técnicas o prácticas contrarias al juego limpio.
8. **Observabilidad y verificabilidad.** El desarrollo de la competencia deberá ser susceptible de seguimiento, registro y verificación por parte de un tercero, a efectos de control deportivo, juzgamiento, resolución de controversias y aplicación del reglamento.
9. **Compatibilidad con valores deportivos.** La actividad deberá ser compatible con los principios y valores del deporte, tales como el respeto, la ética, la integridad, la inclusión y la protección de los participantes, en especial de niños, niñas y adolescentes.
10. **Condiciones técnicas de seguridad digital:** privacidad y adecuación etaria, especialmente cuando la actividad involucre participación de niñas, niños y adolescentes en concordancia con la Ley 2489 de 2025.

Artículo 2.19.1.6. Exclusiones.

No se considerarán deportes electrónicos (Esports), para efectos del Sistema Nacional del Deporte, aquellas actividades digitales que:

1. Carezcan de un componente competitivo estructurado entre personas.
2. Se desarrollen principalmente como juegos de suerte y azar, aun cuando utilicen plataformas digitales.
3. No cuenten con reglamentación mínima que garantice la integridad de la competencia.
4. Sean incompatibles con los principios rectores establecidos en el presente decreto.

Artículo 2.19.1.7. Reglamentación, evaluación y actualización de criterios.

El Ministerio del Deporte, en ejercicio de sus competencias legales y reglamentarias, establecerá, desarrollará y actualizará los criterios técnicos y administrativos para la vinculación, o exclusión de modalidades de deportes electrónicos (Esports) en el marco del Sistema Nacional del Deporte, con base en los principios y criterios previstos en el presente decreto.

Para tal efecto, el Ministerio del Deporte reglamentará los procedimientos mediante los cuales los organismos del Sistema Nacional del Deporte presenten propuestas de vinculación o exclusión de modalidades de Esports, así como definir los mecanismos de evaluación, seguimiento y actualización periódica de dichas modalidades, atendiendo a la dinámica tecnológica, competitiva y organizativa propia de los deportes electrónicos.

La aplicación de lo dispuesto en el presente artículo se realizará con acompañamiento de instancias técnicas y mesas de trabajo, y deberá garantizar la seguridad jurídica, la transparencia, la participación de los actores del ecosistema de los Esports y la coherencia con los fines y principios del Sistema Nacional del Deporte.

CAPÍTULO 4

Organización y gobernanza de los deportes electrónicos (Esports)

Artículo 2.19.1.8. Formas de organización de los deportes electrónicos (Esports).

Los deportes electrónicos (Esports) se organizarán y desarrollarán en el marco del Sistema Nacional del Deporte a través de dos formas de organización, según su naturaleza deportiva y su correspondencia con la gobernanza internacional:

1. Modalidades de Esports de gobernanza de los sectores, olímpico, paralímpico y Sordolímpico.
2. Modalidades de Esports que no tengan gobernanza de los sectores, olímpicos, paralímpico y sordolímpico.

La determinación de la forma de organización aplicable a cada modalidad se realizará conforme a lo dispuesto en el presente decreto y en la reglamentación que expida el Ministerio del Deporte.

Artículo 2.19.1.9. Modalidades de Esports de gobernanza de los sectores, olímpico, paralímpico y sordolímpico.

Las federaciones deportivas nacionales de deportes de los sectores, olímpico, paralímpico y sordolímpico podrán incorporar, organizar y regular modalidades de deportes electrónicos (Esports) cuando se cumplan de manera concurrente las siguientes condiciones:

1. Que la modalidad de Esports guarde correspondencia directa con una disciplina deportiva.
2. Que la gobernanza internacional de dicha modalidad de Esports esté atribuida a la federación internacional reconocida del respectivo deporte o a una estructura internacional avalada por esta.
3. Que la federación deportiva nacional cuente con los requisitos de funcionamiento.

En estos casos, la Federación deportiva deberá adecuar sus estatutos a fin de incluir la modalidad de Esports.

Artículo 2.19.1.10. Deportes y modalidades de acuerdo a la gobernanza

Las modalidades de deportes electrónicos (Esports) que no sean acogidas por los organismos deportivos internacionales de los sectores, olímpicos, paralímpico y/o Sordolímpico o cuya gobernanza internacional no se encuentre atribuida a una Federación Deportiva Internacional de estos sectores, se organizarán y desarrollarán a través de una Federación deportiva nacional.

Dicha federación concentrará la organización, regulación deportiva, promoción y desarrollo de estas modalidades, conforme a la normatividad vigente y a los lineamientos que establezca el Ministerio del Deporte.

Parágrafo: Los Esports pueden tener modificaciones respecto a la gobernanza internacional, conforme a las modificaciones y transiciones internacionales posteriores a la publicación de este decreto, para el efecto de definir en donde se ubican dentro de la estructura del Sistema Nacional del Deporte, será el Ministerio del Deporte el encargado de emitir concepto frente a la ubicación de estos organismos.

Artículo 2.19.1.11. Exclusividad y no duplicidad de competencias.

Una misma modalidad de deporte electrónico (Esports) no podrá ser organizada simultáneamente por una federación deportiva y por la federación deportiva que desarrolle los Deportes Electrónicos (Esports).

La vinculación de cada modalidad deberá ser única, clara y excluyente, atendiendo a los criterios de gobernanza internacional, correspondencia deportiva y reconocimiento definidos en el presente decreto.

Artículo 2.19.1.12. Determinación y actualización de la vinculación de las modalidades de Esports al Sistema Nacional del Deporte.

El Ministerio del Deporte, en ejercicio de su función de dirección del Sistema Nacional del Deporte, reglamentará los criterios y procedimientos a fin de determinar en donde se ubican dentro de la estructura del Sistema Nacional del Deporte las modalidades de Esports y resolver los conflictos de gobernanza.

Dicha determinación podrá ser revisada y actualizada atendiendo a cambios en la gobernanza internacional, la evolución de la modalidad o la dinámica propia de los deportes electrónicos

Artículo 2.19.1.13. Organización. Los organismos deportivos que fomenten deportes electrónicos se organizarán por clubes, ligas, asociaciones deportivas y federaciones de acuerdo con los siguientes niveles:

1. Nivel Municipal y Distrital. Clubes deportivos, clubes promotores y clubes profesionales.
2. Nivel Departamental y de Distrito Capital. Ligas y asociaciones deportivas departamentales y del Distrito Capital.
3. Nivel Nacional. Federaciones Deportivas, Comité Olímpico Colombiano, y Comité Paralímpico Colombiano.

Artículo 2.19.1.14. Clubes deportivos. Los clubes deportivos que fomenten deportes electrónicos podrán conformarse, como organismos de derecho privado, los cuales estarán constituidos mayoritariamente por afiliados deportistas, para fomentar y patrocinar la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre en el correspondiente Municipio o Distrito, e impulsar programas de interés público y social de naturaleza deportiva.

Parágrafo 1. Los clubes deportivos podrán constituirse por deporte o modalidad.

Parágrafo 2. Los clubes deportivos que fomenten deportes electrónicos o modalidades que están bajo la gobernanza de una federación olímpica, paralímpica o Sordolímpica deberá afiliarse a la liga del respectivo deporte olímpico, paralímpico o Sordolímpico o a la Federación Deportiva Nacional cuando ésta este conformada por clubes.

Parágrafo 3. Los clubes deportivos que fomenten deportes electrónicos o modalidades que no estén bajo la gobernanza de una Federación olímpica, paralímpica y sordolímpica deberá afiliarse a la Liga de deportes electrónicos del respectivo departamento.

Artículo 2.19.1.15. Clubes promotores. Los clubes promotores, como organismos de derecho privado, estarán constituidos mayoritariamente por

afiliados deportistas, para fomentar y patrocinar la práctica de Deportes o Modalidades, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, e impulsarán programas de interés público y social de naturaleza deportiva en los Municipios y Distritos.

La creación de clubes promotores será promovida por los entes deportivos municipales o la entidad que haga sus veces, sin perjuicio de que cada deporte o modalidad deportiva adquiera su pleno desarrollo y se organice como club deportivo.

Los clubes promotores podrán desarrollar cualquiera de los deportes electrónicos o modalidades deportivas, siempre y cuando, los deportes se encuentren asociados a la misma forma de organización.

Artículo 2.19.1.16. Ligas Departamentales: Las ligas deportivas, como organismos de derecho privado, estarán constituidas como asociaciones o corporaciones por un número mínimo de clubes deportivos o de promotores o de ambas clases establecido por el Ministerio del Deporte, para fomentar, patrocinar y organizar la práctica de deporte con sus modalidades dentro del ámbito territorial del Departamento o del Distrito Capital, según el caso, e impulsarán programas de interés público y social; las cuales se agruparán en dos (2) tipos conforme al artículo 2.19.1.8. del presente Decreto:

1. Ligas deportivas del sector olímpico, paralímpico o Sordolímpico, que fomenten el deporte electrónico y sus modalidades bajo su gobernanza.
2. Ligas que fomenten el deporte electrónico y sus modalidades de no gobernanza del sector olímpico, paralímpico o Sordolímpico.

Parágrafo 1: Las Ligas del sector olímpico, paralímpico o Sordolímpico que fomenten el deporte electrónico y sus modalidades de gobernanza de alguna Federación, deberán afiliarse a la Federación Nacional del respectivo deporte.

Parágrafo 2: Ligas que fomenten el deporte electrónico y sus modalidades de no gobernanza del sector olímpico, paralímpico o Sordolímpico deberán afiliarse a la Federación nacional de deportes electrónicos.

Artículo 2.19.1.17. Asociaciones deportivas. Las asociaciones deportivas, como organismos de derecho privado, estarán constituidas por un número mínimo de clubes deportivos o promotores o de ambas clases, para fomentar, patrocinar y organizar la práctica de varios deportes, dentro del ámbito territorial

del Departamento o del Distrito Capital, según el caso, e impulsarán programas de interés público y social.

No podrá existir más de una liga o asociación deportiva por deporte que fomente los deportes electrónicos en el respectivo departamento, según la gobernanza.

Artículo 2.19.1.18. Federaciones deportivas. Las federaciones deportivas nacionales como organismos de derecho privado estarán constituidas por un número mínimo de ligas o asociaciones deportivas o clubes deportivos determinado por el Ministerio del Deporte, para fomentar, patrocinar y organizar la práctica del deporte y sus modalidades, dentro del ámbito nacional, e impulsarán programas de interés público y social de naturaleza deportiva.

Las Federaciones deportivas se agruparán dos (2) tipos conforme al capítulo 2.19.1.8. del presente decreto:

1. Federaciones deportivas nacionales de deportes de gobernanza olímpico, paralímpico y Sordolímpico que desarrollen deportes electrónicos y sus modalidades.
2. Federación deportiva nacional de deportes electrónicos y sus modalidades.

Parágrafo 1: Las Federaciones Deportivas Nacionales de los sectores olímpicos, paralímpicos y sordolímpico constituidas antes de la entrada en vigencia del presente decreto y que acojan modalidades de Esports mantendrán su conformación por ligas o clubes.

Parágrafo 2: La Federación Deportiva Nacional de Deportes Electrónicos se constituirá por Ligas Deportivas o Asociaciones Deportivas.

Artículo 2.19.1.19. Estructura de los organismos deportivos que fomenten deportes electrónicos: La estructura de los organismos deportivos que hacen parte del Sistema nacional del Deporte que fomenten deportes electrónicos será la siguiente:

1. Aquellos organismos que fomenten deportes del sector olímpico, paralímpico y Sordolímpico y tenga bajo su gobernanza los deportes electrónicos y sus modalidades de los niveles Nacional, Departamental y de Distrito Capital, Municipal y Distrital, deberán adecuar su estructura creando divisiones especializadas o comisiones para atender el deporte electrónico, la cual estará conformada por mínimo tres (3) miembros elegidos de conformidad con lo establecido en sus estatutos sociales y por el mismo periodo estatutario del

órgano de administración, para lo cual los organismos deportivos ajustarán los estatutos, estructura orgánica y demás aspectos señalados en este Decreto.

2. Aquellos organismos que se creen con el fin de fomentar deportes electrónicos y sus modalidades que no estén bajo la gobernanza del sector olímpico, paralímpico o Sordolímpico, deberán contar con la estructura señalada en la normatividad vigente, relacionada con los diferentes niveles jerárquicos del Sistema Nacional del Deporte y deberán propender por la inclusión de personas con discapacidad y el enfoque diferencial.

Artículo 2.19.1.20. Deporte profesional en los deportes electrónicos (Esports):

Para efectos del presente decreto, se entiende por deporte profesional en los deportes electrónicos (Esports) aquel que admite como competidores a personas naturales bajo remuneración, esto es, videojugadores o deportistas electrónicos vinculados a un club profesional mediante contrato laboral, conforme a la legislación laboral vigente.

El reconocimiento del carácter profesional de una modalidad de deporte electrónico (Esports) se sujetará íntegramente a la aplicación de las disposiciones especiales previstas en el ordenamiento jurídico colombiano para el deporte profesional dentro del marco del Sistema Nacional del Deporte.

Parágrafo: La Federación Deportiva Nacional de Deportes Electrónicos adecuará su estructura orgánica para atender el deporte aficionado y el deporte profesional separadamente, y tendrán a su cargo el manejo técnico y administrativo de su deporte en el ámbito nacional y la representación internacional del mismo.

Artículo 2.19.1.21. Articulación con publishers y gobernanza internacional.

La organismos deportivos de los deportes electrónicos (Esports) deberán garantizar el respeto por los derechos de propiedad intelectual de los publishers y la coherencia con la gobernanza internacional aplicable a cada modalidad.

CAPÍTULO 5

Protección de los participantes, integridad y condiciones de seguridad

Artículo 2.19.1.22. Protección integral de los participantes.

Los organismos del Sistema Nacional del Deporte que desarrollen promuevan u organicen actividades de deportes electrónicos (Esports) deberán adoptar medidas orientadas a la protección integral de los participantes, garantizando condiciones seguras, saludables y respetuosas de sus derechos, de conformidad con la Constitución Política, la ley y el presente decreto.

Artículo 2.19.1.23. Protección de niños, niñas y adolescentes.

En la práctica de los deportes electrónicos (Esports) en la que participen niños, niñas y adolescentes, deberán observarse de manera estricta las disposiciones de protección integral previstas en la Ley Ley 2489 de 2025 y la Ley 2564 de 2026 y demás normatividad vigente y el principio del interés superior de los niños, niñas y adolescentes.

La protección debe comprender como mínimo: seguridad digital, protección de identidad e imagen, prevención de explotación y violencia digital, acompañamiento informado, y articulación con rutas de atención.

Los organismos deportivos deberán adoptar medidas orientadas a:

1. Garantizar entornos digitales seguros y adecuados a la edad y al desarrollo integral.
2. Prevenir situaciones de acoso, violencia, Cyberbullying, discriminación o explotación.
3. Promover la participación equilibrada en actividades deportivas, actividades físicas, juego activo, actividades educativas y recreativas.
4. Asegurar la participación informada y el acompañamiento de padres, madres o representantes legales y agentes educativos en entorno escolar cuando corresponda.
5. Propender por el enfoque diferencial y territorial.
6. Promover la participación en videojuegos activos y prevenir los tiempos excesivos frente a pantallas.

Artículo 2.19.1.24. Edad mínima de no práctica.

No se permitirá la práctica organizada, formativa ni competitiva de los deportes electrónicos (Esports) en el marco del Sistema Nacional del Deporte a niños y niñas menores de nueve (9) años.

Esta medida se adopta como mecanismo de protección reforzada del desarrollo integral, sin perjuicio del acceso a actividades lúdicas digitales no organizadas ni reguladas como deporte.

Artículo 2.19.1.25. Edades mínimas para la práctica de los deportes electrónicos (Esports).

A partir de los nueve (9) años, la práctica organizada de los deportes electrónicos (Esports) se desarrollará de manera progresiva, conforme a los siguientes criterios generales:

1. **Entre nueve (9) y doce (12) años:** Actividades de carácter formativo, recreativo o de iniciación deportiva, no competitivas, con enfoque pedagógico y acompañamiento permanente.
2. **Entre doce (12) y catorce (14) años:** Actividades competitivas de carácter formativo, con acompañamiento de padres, madres o representantes legales y medidas de protección integral.
3. **Entre catorce (14) y dieciocho (18) años:** Participación en competencias deportivas, incluidas las de carácter federado, conforme a los reglamentos aplicables y con acompañamiento de padres, madres o representantes legales y medidas de protección integral.
4. **Mayores de dieciocho (18) años:** Participación libre conforme a la normatividad vigente.

La reglamentación y los lineamientos posteriores deberán considerar nivel de exposición digital, modalidad de competencia, presencia en transmisiones en vivo y participación en espacios de interacción pública o privada.

Artículo 2.19.1.26. Clasificación por contenidos y adecuación etaria.

La participación de niños, niñas y adolescentes en los deportes electrónicos (Esports) deberá ser compatible con la clasificación por contenidos del videojuego, conforme a los sistemas de clasificación reconocidos y a los lineamientos que establezca el Ministerio del Deporte.

La clasificación por contenidos y adecuación etaria se aplicará en coordinación con los lineamientos sectoriales y regulatorios vigentes, y que deben extenderse a competencias, transmisiones y espacios de interacción asociados.

Artículo 2.19.1.27. Fomento de la actividad física y reducción los comportamientos sedentarios

Todos los organismos y entidades del sistema nacional del deporte u organizadores de actividades en Esports deben promover la actividad física regular y disminución de los comportamientos sedentarios para proteger a los deportistas y practicantes de los riesgos asociados con la inactividad física o el uso excesivo de pantallas atendiendo los lineamientos del Ministerio del Deporte

Artículo 2.19.1.28. Integridad competitiva y juego limpio.

Las competencias de deportes electrónicos (Esports) deberán desarrollarse bajo condiciones que aseguren la integridad competitiva, la transparencia y el respeto por el juego limpio, previniendo prácticas que afecten la equidad y legitimidad de la competencia.

La protección integral en Esports se extiende a los sistemas de comunicación y comunidades virtuales asociadas, promoviendo medidas básicas de prevención, moderación y reporte.

Artículo 2.19.1.29. Seguridad digital y protección de la información.

Los organizadores y organismos deportivos deberán adoptar medidas razonables para garantizar la seguridad digital, la protección de los datos personales y la integridad de la información utilizada en los entornos competitivos, conforme a la normatividad vigente y deben incluir, como mínimo: configuraciones de privacidad adecuadas por edad, protección de identidad digital e imagen, mecanismos de reporte, moderación de interacciones y controles de contacto.

Artículo 2.19.1.30. Lineamientos sobre duración de sesiones de entrenamiento y competencia.

La Federación Deportiva Nacional que tenga la gobernanza de la práctica organizada de los deportes electrónicos (Esports) deberá expedir e implementar lineamientos de duración razonable de las sesiones de entrenamiento y competencia, incorporando pausas, descansos y alternancia con otras actividades físicas, especialmente cuando participen niños, niñas y adolescentes, para prevenir la fatiga visual y el aislamiento social.

Estos lineamientos deberán considerar, entre otros aspectos:

1. El rango etario de los participantes.
2. El carácter formativo, recreativo o competitivo de la actividad.
3. El nivel de práctica y exigencia.
4. Las particularidades de cada modalidad de deporte electrónico (Esports).

Artículo 2.19.1.31. Recomendaciones en actividad física y disminución de comportamientos sedentarios:

En el ámbito de las actividades de Esports, es obligatorio fomentar el cumplimiento de recomendaciones en actividad física y disminución de comportamientos sedentarios conforme a las directrices del Ministerio del Deporte y de acuerdo con lo estipulado por la Organización Mundial de la Salud (OMS) según cada grupo de edad.

Los organismos deportivos de Esports promoverán condiciones de participación que favorezcan el bienestar físico, mental y social de los participantes, incluyendo orientaciones generales sobre pausas activas, ergonomía, tiempos de descanso y prácticas saludables.

Artículo 2.19.1.32. Bienestar digital y salud mental en los deportes electrónicos (eSports)

El Ministerio del Deporte, los organismos deportivos, organizadores de eventos, plataformas tecnológicas y demás actores del ecosistema de los deportes electrónicos (eSports) deberán promover, garantizar y proteger el bienestar digital y la salud mental de los participantes, especialmente cuando se trate de

niñas, niños y adolescentes. Esto se extiende a los sistemas de comunicación y comunidades virtuales asociadas, promoviendo medidas básicas de prevención, moderación y reporte.

También serán aplicables a escenarios de Esports desarrollados con tecnologías emergentes, atendiendo riesgos específicos de exposición, interacción inmersiva, tratamiento de datos y bienestar digital de niñas, niños y adolescentes.

El Ministerio de Salud y Protección Social en articulación con el Ministerio del Deporte crearán un protocolo para la prevención de riesgos en salud mental y bienestar digital.

CAPÍTULO 6

Promoción, fomento y financiación de los deportes electrónicos (Esports)

Artículo 2.19.1.33. Promoción y fomento de los deportes electrónicos (Esports).

El Ministerio del Deporte, en coordinación con los organismos y entidades del Sistema Nacional del Deporte, la recreación y la actividad física, promoverán el desarrollo de los deportes electrónicos (Esports), fomentando su acceso progresivo, su desarrollo ordenado y su articulación con las políticas públicas del sector.

Las acciones de promoción y fomento deberán orientarse conforme a los principios rectores establecidos en el presente decreto y atender a criterios de inclusión, equidad, protección integral, sostenibilidad y uso responsable de las tecnologías digitales.

La promoción y fomento de los deportes electrónicos podrán orientarse también al fortalecimiento de la convivencia digital, la prevención de violencias y la construcción de culturas de paz, especialmente cuando participen niñas, niños y adolescentes, en coherencia con enfoques de protección integral y entornos protectores.

Artículo 2.19.1.34. Articulación intersectorial para el fomento.

Para el cumplimiento de los fines de promoción y fomento de los deportes electrónicos (Esports), el Ministerio del Deporte promoverá la articulación y coordinación interinstitucional con otras entidades del orden nacional y territorial, en especial con:

1. El Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes.
2. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
3. El Ministerio de Educación Nacional.
4. El Ministerio de Salud y Protección Social.

5. Las entidades territoriales, en el marco de sus competencias constitucionales y legales.

Esta articulación se realizará a través de programas, proyectos, estrategias conjuntas, mesas técnicas u otros mecanismos de coordinación, orientados al desarrollo integral, la protección de los participantes, la promoción de la actividad física y los hábitos y estilos de vida saludable, el fortalecimiento organizativo, el sostenimiento ambiental y la sostenibilidad de los deportes electrónicos (Esports), sin perjuicio de la autonomía administrativa y presupuestal de cada entidad.

La articulación intersectorial deberá tener en cuenta el Sistema Nacional de Bienestar Familiar y al ICBF, especialmente en lo relacionado con la prevención de riesgos y la protección de derechos de niños, niñas y adolescentes.

Artículo 2.19.1.35. Fomento territorial.

Los departamentos, distritos y municipios podrán, en el marco de su autonomía y conforme a la normatividad vigente, destinar recursos para la promoción y fomento de los deportes electrónicos (Esports), incluyendo programas de iniciación, formación, desarrollo deportivo, eventos y fortalecimiento de los organismos deportivos.

Las entidades territoriales deberán articular estas acciones con el Sistema Nacional del Deporte.

Artículo 2.19.1.36. Fuentes de financiación.

La promoción, fomento y desarrollo de los deportes electrónicos (Esports) podrá financiarse, de conformidad con la normatividad vigente, con las siguientes fuentes, entre otras:

1. Recursos del Presupuesto General de la Nación.
2. Recursos propios de las entidades del orden regional, departamental, distrital y municipal.
3. Recursos de los organismos deportivos, conforme a sus estatutos y reglamentos.
4. Aportes, patrocinios, donaciones y cooperación nacional o internacional, pública o privada, de conformidad con la ley.

En ningún caso la presente disposición implicará la creación de nuevas rentas, tributos o fuentes obligatorias de financiación.

Artículo 2.19.1.37. Apoyo a procesos de formación y desarrollo deportivo.

El Ministerio del Deporte y los organismos del Sistema Nacional del Deporte podrán apoyar procesos de formación, capacitación y desarrollo deportivo en deportes electrónicos (Esports), dirigidos a deportistas, entrenadores, jueces,

dirigentes y demás actores del ecosistema, conforme a la normatividad vigente y a la disponibilidad presupuestal.

Artículo 2.19.1.38. Promoción de eventos y competencias.

Los organismos y las Entidades del sistema nacional del deporte, en el marco de sus competencias, podrán promover y apoyar la realización de eventos y competencias de deportes electrónicos (Esports) en los distintos niveles, garantizando su coherencia con los calendarios deportivos, los principios de protección integral y las disposiciones del presente decreto.

Artículo 2.19.1.39. Sostenibilidad y buenas prácticas.

Las acciones de promoción y fomento de los deportes electrónicos (Esports) deberán orientarse hacia la sostenibilidad social, organizativa y económica de la actividad, promoviendo buenas prácticas de gobernanza, transparencia, rendición de cuentas, uso responsable de los recursos y articulación con el Sistema Nacional del Deporte.

Artículo 2.19.1.40. Lineamientos técnicos para el fomento.

El Ministerio del Deporte podrá expedir lineamientos técnicos y orientaciones para el diseño, implementación y seguimiento de programas y proyectos de promoción y fomento de los deportes electrónicos (Esports), atendiendo a la dinámica propia de la actividad, a las condiciones territoriales y a la disponibilidad de recursos, sin perjuicio de la autonomía de los organismos del Sistema Nacional del Deporte.

CAPÍTULO 7

Mesa Técnica Nacional de los deportes electrónicos (Esports)

Artículo 2.19.1.41. Mesa Técnica Nacional intersectorial de los deportes electrónicos (Esports).

Créase la Mesa Técnica Nacional de los Deportes Electrónicos (Esports) como un espacio Intersectorial de articulación técnica, generada para orientar la coordinación, implementación, seguimiento y actualización de las disposiciones previstas en el presente decreto.

Artículo 2.19.1.42. Naturaleza y alcance.

La Mesa Técnica Nacional de los Deportes Electrónicos (Esports) tendrá carácter técnico, consultivo y no decisorio, y funcionará como un espacio de coordinación intersectorial y de diálogo entre los actores del ecosistema de los Esports.

Las actuaciones de la Mesa Técnica Nacional no sustituirán ni limitarán las competencias legales y reglamentarias de las entidades que la integran, en especial las del Ministerio del Deporte como rector del Sistema Nacional del Deporte.

Artículo 2.19.1.43. Objetivos de la Mesa Técnica Nacional.

Son objetivos de la Mesa Técnica Nacional de los Deportes Electrónicos (Esports):

1. Facilitar la articulación interinstitucional para la implementación de la reglamentación de los deportes electrónicos (Esports).
2. Realizar el seguimiento y la evaluación de la aplicación del presente decreto.
3. Analizar la evolución técnica, organizativa y tecnológica de los Esports y formular recomendaciones.
4. Proponer criterios técnicos y buenas prácticas para la protección de los participantes y el desarrollo ordenado de la actividad.
5. Contribuir a la armonización entre la normativa nacional, la gobernanza internacional y la dinámica propia de los deportes electrónicos.

Artículo 2.19.1.44. Integración.

La Mesa Técnica Nacional de los Deportes Electrónicos (Esports) estará integrada, como mínimo, por representantes de:

1. El Ministerio del Deporte.
2. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
3. El Ministerio de Educación Nacional.
4. El Ministerio de Salud y Protección Social.
5. El Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes.
6. El Ministerio de Comercio y Turismo
7. El Ministerio de Hacienda y Crédito Público
8. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.
9. Coljuegos.
10. Comité Olímpico Colombiano.
11. Comité Paralímpico Colombiano.
12. Federación Colombiana de Deporte para Sordos.
13. La Federación Nacional de Deportes Electrónicos (Esports), cuando exista.
14. Federaciones deportivas Nacionales que incorporen modalidades de Esports.
15. La Comisión de Regulación de Comunicaciones
16. Representantes de la academia, la industria y expertos, cuando se considere pertinente.

Artículo 2.19.1.45. Funcionamiento.

La Mesa Técnica Nacional de los Deportes Electrónicos (Esports) definirá su dinámica de funcionamiento, incluyendo mecanismos de convocatoria, periodicidad de reuniones y conformación de mesas temáticas, a través de acuerdos internos entre sus integrantes.

Para efectos de coordinación operativa, la Mesa Técnica Nacional estará a cargo del Ministerio del Deporte.

Artículo 2.19.1.46. Carácter de las recomendaciones.

Las recomendaciones, conceptos o insumos técnicos que emita la Mesa Técnica Nacional de los Deportes Electrónicos (Esports) tendrán carácter no vinculante y constituirán elementos de apoyo para la formulación de políticas públicas, la expedición de lineamientos y la toma de decisiones por parte de las entidades competentes.

CAPÍTULO 8

Disposiciones finales

Artículo 2.19.1.47. Implementación y adecuación normativa.

El Ministerio del Deporte, en el marco de sus competencias como rector del Sistema Nacional del Deporte, adoptará las medidas administrativas necesarias para la implementación progresiva del presente decreto, incluyendo la expedición de lineamientos técnicos, orientaciones y demás instrumentos que se requieran para su adecuada aplicación.

Para la implementación se priorizará la expedición de lineamientos sobre protección digital, participación segura, clasificación etaria, acompañamiento familiar y rutas de actuación frente a riesgos que establezca la Mesa Técnica Nacional.

El Ministerio del Deporte establecerá los criterios y el procedimiento para la vinculación de nuevas modalidades de deportes electrónicos. De igual manera, el Ministerio velará por la correcta aplicación de la gobernanza de cada modalidad conforme a los lineamientos internacionales y normatividad vigente, así como la articulación de los organismos a que hace referencia el presente decreto en los diferentes niveles jerárquicos.

Lo anterior se realizará sin perjuicio de la autonomía de los organismos del Sistema Nacional del Deporte y de las competencias asignadas a otras entidades del orden nacional y territorial.

Artículo 2.19.1.48. Régimen transitorio.

Los organismos del Sistema Nacional del Deporte que, a la entrada en vigencia del presente Decreto, desarrollen actividades relacionadas con los deportes electrónicos (Esports), dispondrán de un plazo de veinticuatro (24) meses para adecuar sus estatutos, reglamentos y prácticas deportivas a lo dispuesto en esta reglamentación y en los lineamientos que expida el Ministerio del Deporte.

Durante el período de transición, dichos organismos podrán continuar desarrollando sus actividades, siempre que no contravengan las disposiciones relativas a la protección integral de los participantes, en especial aquellas referidas a niños, niñas y adolescentes.

Artículo 2.19.1.49. Vigencia y derogatorias.

El presente decreto rige a partir de la fecha de su publicación y adiciona la Parte 19 del Libro 2 del Decreto 1085 de 2015, Decreto Único Reglamentario del Sector Deporte y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE

Dado en Bogotá D.C., a los

La Ministra del Deporte,

PATRICIA DUQUE CRUZ