

		PROCESO: Servicio Integral al Ciudadano				VERSION: 2	
		FORMATO: Respuestas Consulta Pública				CÓDIGO: SI-FR-032	
						FECHA: 13/02/2026	
NOMBRE DE LA CONSULTA PÚBLICA		Consulta pública: proyecto de decreto para reglamentar los deportes electrónicos					
Introducción		En cumplimiento de lo dispuesto en la Ley 2507 de 2025 y en el marco de los principios de participación ciudadana, transparencia y publicidad de la función administrativa, el Ministerio del Deporte adelantó la consulta pública del proyecto de decreto orientado a reglamentar los deportes electrónicos (E-sports) en el Sistema Nacional del Deporte. Este espacio permitió socializar la propuesta normativa y recoger observaciones, comentarios y aportes de la ciudadanía y de los grupos de interés, con el propósito de fortalecer técnicamente el proceso regulatorio y garantizar una construcción participativa de la norma.					
Objetivo		Fortalecer el diálogo con la ciudadanía mediante la socialización participativa del proyecto de decreto que busca reglamentar los deportes electrónicos (E-sports) en el Sistema Nacional del Deporte, promoviendo la retroalimentación, el intercambio de perspectivas y la construcción colectiva de la norma.					
Fecha de publicación de consolidado de observaciones y respuestas		30/06/2026					
Datos básicos							
Nombre del proyecto de regulación		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		Objetivo del proyecto de regulación		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.	
Dependencia		Dirección Posicionamiento y Liderazgo Deportivo		Grupo Interno de Trabajo			
Fecha de Inicio		23/04/2026		Fecha de finalización		14/05/2026	
Enlace donde estuvo la Consulta Pública				Tiempo total de duración de la consulta		15 días hábiles	
Canales o medios dispuestos para la difusión de la consulta		Pagina Web Ministerio del Deporte - Redes sociales Ministerio del Deporte		Canales o medios dispuestos para la recepción de comentarios:		https://www.mindeporte.gov.py/transparencia-y-acceso-a-informacion-publica/2-normativa/2-1-normatividad/consulta-publica-de-proyectos-normativos/consultas-abiertas/consulta-publica-proyecto-decreto-reglamentar-deportes-electronicos https://forms.cloud.microsoft/pages/responsepage.aspx?d=6029bhcDDUGQv18VYNELHnWj6YvLhSHLL8PFvviBUMEjMOTA4MUII1RE7qNwWVGSSdUTFjLSCQjDCNjPTEKjUAidD1a&route=shorturl	
Resultados de la consulta pública							
Número total de participantes				87			
Número total de comentarios recibidos				91			
Número total de comentarios aceptados		4		Porcentaje de comentarios aceptados		4%	
Número total de comentarios no aceptados		87		Porcentaje de comentarios no aceptados		96%	
Número total de artículos del proyecto				49			
Número total de artículos del proyecto con comentarios		6		Porcentaje de artículos del proyecto con comentarios		12%	
Número total de artículos del proyecto modificados		6		Porcentaje de artículos del proyecto modificados		12%	
Consolidado de observaciones y respuestas							
No.	Fecha de recepción del comentario	Remitente	Observación recibida	Estado	Consideraciones de la Entidad	Fecha de radicado	Número de radicado
1	24/04/2026	Jorge Arturo Moyano Pimenta	Es fundamental aprobar los Esports dentro de el sistema deportivo de nuestra gran nación con el objetivo de transformar la vida de nuestros jóvenes, al rededor de 20 millones de jóvenes practican los deportes electrónicos trayendo unas ganancias de 600 millones de pesos para el año 2025 con un incremento del 7% para 2026. Fundamental para el desarrollo psicológico, deportivo, social y esto permite crear hubs de innovación científico-deportivas en el contexto de regiones potenciales como la Guajira.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
2	24/04/2026	Luis charris	Pienso que el incluir los deportes electrónicos en el departamento de la guajira es un avance que se debe ir realizando desde ya.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
3	24/04/2026	Carlos Sarmiento	Este ayuda mejorar el funcionamiento de los juegos electrónicos.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
4	24/04/2026	brayan villalba nossa	Se recomienda que el presente proyecto de decreto incluya lineamientos claros sobre los mecanismos de vinculación y acreditación de los profesionales que participarán en el ecosistema de los Esports, tales como entrenadores (coaches), jueces y demás roles técnicos. En particular, sería importante establecer criterios mínimos de formación académica, experiencia comprobable y certificaciones específicas en deportes electrónicos, con el fin de garantizar la idoneidad de los actores involucrados. Asimismo, se sugiere evitar la vinculación de personas sin la debida cualificación o con conocimientos únicamente empíricos, promoviendo así la profesionalización, transparencia y calidad en el desarrollo competitivo de los Esports en el país.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. En virtud a la que la Ley 2507 de 2025 reconoce los Esports como un deporte, los entrenadores deberan cumplir con lo establecido en la Ley 2210 de 2022 en lo referente al registro de entrenador Deportivo. Las organizaciones que se creen, como lo establece el artículo 21 del Decreto 1228 de 1995, deberán constituir Comisión Técnica y Comisión de Juzgamiento, que deberán velar por las condiciones de idoneidad de los participantes.		
5	28/04/2026	Andrés López Usme	Apoyo total.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
6	28/04/2026	Simón Camilo Sáenz Parra	No se expone nada acerca del "dopaje electrónico",sabemos que el entre internacional WADA es el encargado, pero en este deporte electrónico hay otras formas de tener ventaja sobre el rival y debe ser regulada Antes de seguir haciendo preselecciones, campeonatos o eventos que llevan a los deportistas electrónicos fuera del país a representarnos.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El Proyecto de Decreto contempla los artículos Artículo 2.19.1.28. Integridad competitiva y juego limpio. y Artículo 2.19.1.29. Seguridad digital y protección de la información. Por lo tanto, serán los organismos deportivos que se creen quene deberá hacer cumplir esta regalmentación.		

7	28/04/2026	Lina Alejandra Neiva Parra	Es momento de avanzar en el deporte, con responsabilidad social y una visión que aporte al desarrollo de la comunidad, con una buena administración que aporte al progreso.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
8	28/04/2026	Santiago Galvis Gómez	Si ya que estos necesitan reglas establecidas como cualquier deporte	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
9		Cristian Cano	No se alcanzan a dar menciones sobre que dimensiones o mínimos debería cumplir una entidad deportiva para garantizar una práctica segura y competente, además, no se expresa algún mecanismo para asignación de presupuesto o recurso para promoción de la práctica deportiva desde la rama pública del SND.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. La Ley 2507 definió en su artículo 13 el tema de financiación. ARTÍCULO 13. Financiación. El Gobierno nacional apropiará en la Ley del Presupuesto General de la Nación, para cada vigencia fiscal, los recursos necesarios para cubrir los gastos tendientes a financiar las disposiciones de la presente Ley, de acuerdo al Marco Fiscal de Mediano Plazo y los principios que rigen el sistema presupuestado. y el Proyecto de decreto establece las fuentes de financiación Artículo 2.19.1.36. Fuentes de financiación.		
10	29/04/2026	Jorge Andrés Ruales Benavides	Se debe reglamentar los deportes Electromagnéticos siempre y cuando garantice la estabilidad saludable mental y física de las personas.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El CAPÍTULO 5 Protección de los participantes, integridad y condiciones de seguridad, desarrolla los aspectos sobre a seguridad de los participantes y el CAPÍTULO 7 Mesa Técnica Nacional de los deportes electrónicos (Esports), establece un trabajo interinstitucional para su seguimiento.		
11	29/04/2026	daniel andres ramirez huertas	es interesante como se orienta para cambiar el orden de el estilo de los deportes y como podemos clasificar estos	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
12	29/04/2026	Carlos Alberto Múnera Mojica	1. Que deportes incluyen los e-sports, son todos los deportes que se pueden practicar con el apoyo de dispositivos electronicos? o solo algunos, porque existen deportes federados que se pueden practicar de forma online como el ajedrez, el poker, billar, golf y muchos otros. 2. Hablan de deportistas profesionales que practican los e-sports, la legislación colombiana no es clara sobre la reglamentación de deportes individuales, va enfocada específicamente al fútbol, beisbol y baloncesto, no conozco ningún club profesional de golf o tenis que tenga vinculado con contrato laboral a los deportistas profesionales en estas y otras disciplinas deportivas, como se reglamentaría esto y si aplicaría para las demás disciplinas. 3. Hago parte de un movimiento deportivo del poker en Colombia, fui fundador de la Confederación Panamericana de Poker deportivo y somos miembros de la Federación Internacional de Poker, esta disciplina deportiva se practica de forma presencial pero masivamente de forma online con mas de 500 millones de practicantes en el mundo, mi pregunta es si esta disciplina online debe pertenecer a los e-sports o a la Federación colombiana de Poker.	Aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. RESPUESTA PUNTO No. 1.: El CAPÍTULO 4 Organización y gobernanza de los deportes electrónicos (Esports), desarrolla completamente, como se incorporarán las modalidades de los Esports. RESPUESTA PUNTO No. 2. DIRECCION INSPECCION VIGILANCIA Y CONTROL: En virtud de la facultad de organización del Sistema Nacional del Deporte y en concordancia con la Ley 1445 de 2011, se reconoce el carácter profesional de los deportes electrónicos E-sports cuando la actividad competitiva sea desarrollada por personas naturales bajo las siguientes condiciones: * El videojugador o deportista electrónico deberá estar vinculado a un club profesional mediante un contrato de trabajo, cumpliendo con todos los elementos de subordinación y remuneración previstos en la legislación laboral vigente y el régimen especial deportivo. * Los clubes que participen en competiciones profesionales de E-sports deberán organizarse bajo las formas previstas en el artículo 29 de la Ley 181 de 1995 modificado por el artículo 1° de la Ley 1445 de 2011, ya sea como sociedades anónimas o como corporaciones/asociaciones deportivas, cumpliendo con los requisitos de procedencia de capitales y reportes ante la UIAF. * Para obtener y mantener el reconocimiento deportivo profesional, los clubes de E-sports organizados como sociedades anónimas deberán acreditar un capital suscrito y pagado no inferior a cien (100) salarios mínimos legales mensuales vigentes SMLMV, conforme lo establecido en el parágrafo 2° del artículo 2° de la Ley 1445 de 2011. Se realizará ajuste para tener mayor claridad al respecto de las organizaciones deportivas y su constitución. RESPUESTA PUNTO No. 3. El Artículo 2.19.1.12. Determinación y actualización de la vinculación de las modalidades de Esports al Sistema Nacional del Deporte. Faculta al Ministerio del Deporte para que determine la ubicación de cada modalidad de los Esports según su gobernanza.		
13	29/04/2026	Liclinjager Chacon Gomez	Gracias.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
14	30/04/2026	Marleny Rengifo	Por qué se busca reglamentar la 2507 2025 en deportes electrónicos	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
15	30/04/2026	David Alejandro Uribe Sandoval	Pienso que incluir y reconocer a los deportes electrónicos es una buena forma de llamar a una audiencia juvenil.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
16	5/01/2026	Juan David Aguilar García	Hola, por favor vayan a las 7 localidades rurales y periferias a socializar esto, descarguen juegos que no utilicen internet para captar atención de gente, en vista que hay nula conectividad.	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto.		

17	5/03/2026	Santiago Ruiz Bustamante	Asunto: Observaciones al proyecto de decreto reglamentario de la Ley 2507 de 2025 (eSports) Respetados señores del Ministerio del Deporte: En el marco del proceso de consulta pública del proyecto de decreto "Por el cual se adiciona la Parte 19 al Libro 2 del Decreto 1085 de 2015", presento de manera respetuosa las siguientes observaciones, en mi calidad de profesional con experiencia en patrocinio deportivo y en el ecosistema de los deportes electrónicos. El proyecto representa un avance importante en el reconocimiento institucional de los Sports en Colombia. Sin embargo, su arquitectura está construida predominantemente sobre la lógica del deporte tradicional, aplicada a una industria cuya naturaleza es esencialmente económica, global y digital, regida por contratos privados entre publishers, organizadores, equipos y patrocinadores. Esta tensión genera los siguientes puntos problemáticos: 1. Exclusividad federativa (Art. 2.19.1.10 y 2.19.1.11). El proyecto impone una estructura piramidal única (club → liga → federación) con vocación de exclusividad por modalidad, desconociendo que los principales títulos de Sports operan bajo circuitos globales cerrados regidos por sus publishers, frente a los cuales una federación nacional carece de potestad real. 2. Régimen de afiliación obligatoria de clubes y ligas (Arts. 2.19.1.14 a 2.19.1.17). La afiliación piramidal obligatoria es inadecuada para los clubes profesionales privados, que operan en circuitos internacionales y con lógicas comerciales distintas al modelo asociativo tradicional. 3. Deporte profesional y régimen contractual rígido (Art. 2.19.1.20). La aplicación integral del régimen del deporte profesional tradicional, con contrato laboral como única vía, choca con la práctica internacional y desincentiva la inversión frente a competidores regionales (México, Brasil, Argentina). 4. Composición desbalanceada de la Mesa Técnica Nacional (Art. 2.19.1.44). De 16 actores listados, la participación del sector privado endémico —clubes profesionales, publishers, organizadores privados— queda relegada a una inclusión discrecional, lo que es incoherente con el principio de corresponsabilidad público-privada del propio decreto. 5. Vacío en derechos comerciales y de imagen (Arts. 2.19.1.21 y siguientes). El proyecto no aborda distribución de derechos de transmisión, derechos de imagen del jugador profesional (especialmente menor de edad), naming rights, ni tratamiento de categorías sensibles de patrocinio, dejando a los inversionistas en zona gris jurídica. 6. Edades mínimas y franjas etarias (Arts. 2.19.1.24 y 2.19.1.25). Aunque la intención protectora es loable, las franjas locales no se armonizan con los reglamentos internacionales del publisher (que exigen 17 años en circuitos como LEC, LCS y VCT), lo que requiere desarrollo reglamentario específico.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. RESPUESTA PUNTO No. 1, No. 2 y No.3: DIRECCION INSPECCION VIGILANCIA Y CONTROL: Teniendo en cuenta la Ley 2507 de 2025 la cual 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 según lo establecido en la Ley 181 de 1995, los organismo que deseen pertenecer al sistema deberán someterse a las disposiciones normativas vigentes. Se realizará ajuste para tener mayor claridad al respecto de las organizaciones deportivas y su constitución. RESPUESTA PUNTO No. 4: la Mesa se constituye intersectorial como responsabilidad del Estado a través de los sectores de gobierno que involucren responsabilidades. Sin embargo en el numeral 16. del artículo Artículo 2.19.1.44. se establece: Representantes de la academia, la industria y expertos, cuando se considere pertinente. RESPUESTA PUNTO No. 5: EL Desarrollo de los Deporte electrónicos y su relacion social y comercial será responsabilidad del organismo nacional que se cree, de acuerdo al decreto 1228 de 1995, quienes son la maxima autoridad de su deporte. RESPUESTA PUNTO No. 6: Aunque los Publisher son las empresas que establecen sus criterios para cada una de mas modalidades, prima para el estado 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. Así las cosas, el Organismo Nacional que se cree, deberá ajustarse a la normatividad nacional.		
18		jorge andres gonzalez ramirez	Asunto: Observaciones al proyecto de decreto reglamentario de la Ley 2507 de 2025 (eSports) Respetados señores del Ministerio del Deporte: En el marco del proceso de consulta pública del proyecto de decreto "Por el cual se adiciona la Parte 19 al Libro 2 del Decreto 1085 de 2015", presento de manera respetuosa las siguientes observaciones, en mi calidad de profesional con experiencia en patrocinio deportivo y en el ecosistema de los deportes electrónicos. El proyecto representa un avance importante en el reconocimiento institucional de los Sports en Colombia. Sin embargo, su arquitectura está construida predominantemente sobre la lógica del deporte tradicional, aplicada a una industria cuya naturaleza es esencialmente económica, global y digital, regida por contratos privados entre publishers, organizadores, equipos y patrocinadores. Esta tensión genera los siguientes puntos problemáticos: 1. Exclusividad federativa (Art. 2.19.1.10 y 2.19.1.11). El proyecto impone una estructura piramidal única (club → liga → federación) con vocación de exclusividad por modalidad, desconociendo que los principales títulos de Sports operan bajo circuitos globales cerrados regidos por sus publishers, frente a los cuales una federación nacional carece de potestad real. 2. Régimen de afiliación obligatoria de clubes y ligas (Arts. 2.19.1.14 a 2.19.1.17). La afiliación piramidal obligatoria es inadecuada para los clubes profesionales privados, que operan en circuitos internacionales y con lógicas comerciales distintas al modelo asociativo tradicional. 3. Deporte profesional y régimen contractual rígido (Art. 2.19.1.20). La aplicación integral del régimen del deporte profesional tradicional, con contrato laboral como única vía, choca con la práctica internacional y desincentiva la inversión frente a competidores regionales (México, Brasil, Argentina). 4. Composición desbalanceada de la Mesa Técnica Nacional (Art. 2.19.1.44). De 16 actores listados, la participación del sector privado endémico —clubes profesionales, publishers, organizadores privados— queda relegada a una inclusión discrecional, lo que es incoherente con el principio de corresponsabilidad público-privada del propio decreto. 5. Vacío en derechos comerciales y de imagen (Arts. 2.19.1.21 y siguientes). El proyecto no aborda distribución de derechos de transmisión, derechos de imagen del jugador profesional (especialmente menor de edad), naming rights, ni tratamiento de categorías sensibles de patrocinio, dejando a los inversionistas en zona gris jurídica. 6. Edades mínimas y franjas etarias (Arts. 2.19.1.24 y 2.19.1.25). Aunque la intención protectora es loable, las franjas locales no se armonizan con los reglamentos internacionales del publisher (que exigen 17 años en circuitos como LEC, LCS y VCT), lo que requiere desarrollo reglamentario específico.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. RESPUESTA PUNTO No. 1, No. 2 y No.3: DIRECCION INSPECCION VIGILANCIA Y CONTROL: Teniendo en cuenta la Ley 2507 de 2025 la cual 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 según lo establecido en la Ley 181 de 1995, los organismo que deseen pertenecer al sistema deberán someterse a las disposiciones normativas vigentes. RESPUESTA PUNTO No. 4: la Mesa se constituye intersectorial como responsabilidad del Estado a través de los sectores de gobierno que involucren responsabilidades. Sin embargo en el numeral 16. del artículo Artículo 2.19.1.44. se establece: Representantes de la academia, la industria y expertos, cuando se considere pertinente. RESPUESTA PUNTO No. 5: EL Desarrollo de los Deporte electrónicos y su relacion social y comercial será responsabilidad del organismo nacional que se cree, de acuerdo al decreto 1228 de 1995, quienes son la maxima autoridad de su deporte. RESPUESTA PUNTO No. 6: Aunque los Publisher son las empresas que establecen sus criterios para cada una de mas modalidades, prima para el estado 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. Así las cosas, el Organismo Nacional que se cree, deberá ajustarse a la normatividad nacional.		
19		Paula Andrea Oliveros Prasca	En primer lugar, es positivo que se reconozca formalmente a los deportes electrónicos dentro del Sistema Nacional del Deporte, desarrollando lo dispuesto por la Ley 2507 de 2025. Esto brinda seguridad jurídica y permite que los entes territoriales podamos incluir los Sports en nuestros planes, programas y proyectos, especialmente en procesos de formación, fomento y competencia. Además, el enfoque en principios como la inclusión, la protección de niños, niñas y adolescentes y la salud mental es coherente con las dinámicas actuales del sector. 1. Sin embargo, desde lo operativo, uno de los principales desafíos será la capacidad institucional de los municipios y departamentos para implementar esta reglamentación. Si bien el decreto habilita la destinación de recursos territoriales para el fomento de los Sports, en la práctica muchos entes deportivos no cuentan aún con infraestructura tecnológica, talento humano capacitado ni lineamientos técnicos claros para su desarrollo. Esto puede generar brechas entre territorios y limitar el alcance real de la política. 2. Otro aspecto relevante es la estructura organizativa propuesta (clubes, ligas y federaciones), que replica el modelo del deporte tradicional. Aunque esto facilita la integración al sistema, podría no ajustarse completamente a la dinámica propia de los Sports, donde intervienen actores como publishers y plataformas digitales con roles determinantes en la gobernanza. Sería clave que la reglamentación secundaria y la Mesa Técnica Nacional logren armonizar estos intereses. 3. Se destaca también de manera favorable el capítulo de protección de participantes, especialmente en lo relacionado con edades mínimas, seguridad digital y prevención de riesgos asociados al uso excesivo de pantallas. Este enfoque preventivo es fundamental para legitimar los Sports como una práctica deportiva responsable. En conclusión, el proyecto es pertinente, oportuno y bien estructurado en términos generales, pero su éxito dependerá en gran medida de la capacidad de implementación en los territorios y de la articulación real entre los actores públicos, privados y tecnológicos del ecosistema.	Aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. 1. Fomento y Desarrollo: Entendiendo las diferencias frente al desarrollo entre las regiones, los municipios y departamentos, tanto en el ámbito deportivo como a otros aspectos sociales. Resulta importante aclarar que, en relación con lo dispuesto por el legislador, este se orienta principalmente a facilitar la práctica deportiva, sin que ello implique una determinación directa sobre la inversión, la cual depende de variables asociadas a las discusiones presupuestales y a su distribución anual, conforme a la legislación vigente. El objetivo de la reglamentación es iniciar el fortalecimiento del deporte y su apropiación dentro del Sistema Nacional del Deporte (SND). De igual forma, la existencia de instancias técnicas permitirá incluir progresivamente nuevos temas que respondan a las dinámicas de desarrollo de los deportes electrónicos (e-sports) y a las necesidades emergentes del sector deportivo. RESPUESTA PUNTO No. 2 : Teniendo en cuenta la Ley 2507 de 2025 la cual 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 según lo establecido en la Ley 181 de 1995, los organismo que deseen pertenecer al sistema deberán someterse a las disposiciones normativas vigentes. Se realizará ajuste para tener mayor claridad al respecto de las organizaciones deportivas y su constitución.		
20	5/05/2026	Aranza Katherine Reyes Alvarez	En relación con el presente proyecto de decreto, se identifica una preocupación técnica central respecto a la fundamentación de los rangos etarios establecidos en los artículos 2.19.1.24 y 2.19.1.25. Si bien el texto propone una escala de participación basada en la autonomía progresiva, no se explicitan los criterios científicos, neuropsicológicos o académicos específicos que sustentan la elección de los nueve (9) años como umbral de inicio para la práctica organizada, ni los hitos de desarrollo que validan las transiciones a los doce y catorce años. Resulta imperativo que la reglamentación detalle si estas disposiciones responden a estudios de evidencia clínica sobre el impacto del entorno digital en el desarrollo cognitivo y la salud mental, garantizando que la normativa no sea únicamente de carácter administrativo, sino que esté rigurosamente alineada con los hallazgos de las ciencias del comportamiento y los estándares internacionales de protección a la infancia.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Los rangos etarios establecidos en los artículos 2.19.1.24 y 2.19.1.25 obedecen al principio de autonomía progresiva y al interés superior del niño, sustentados en evidencia de neurodesarrollo, salud pública y protección digital. La edad mínima de nueve (9) años se fija como umbral de inicio de práctica organizada en consideración a la consolidación inicial de funciones ejecutivas, autorregulación emocional, atención sostenida y comprensión de reglas complejas, capacidades indispensables para entornos competitivos digitales. De igual forma, la restricción previa a dicha edad responde al deber reforzado de protección integral previsto en la Ley 2449 de 2025 frente a riesgos derivados del entorno digital, así como a recomendaciones internacionales de organismos como la OMS y la OPS sobre exposición temprana a pantallas y sedentarismo infantil. Las transiciones a los doce (12) y catorce (14) años responden a hitos progresivos de maduración cognitiva, social y emocional que habilitan mayores niveles de participación competitiva bajo esquemas graduales de supervisión y protección.		
21	6/05/2026	Francisco Javier arcos lozano	La inclusión de los esports de manera regulada y organizada permitirá a la población tener mayores oportunidades, mayor apoyo estatal y también inclusión juvenil. El estado colombiano debe promover la seguridad digital y el uso responsable del tiempo garantizando de esta forma los espacios de encuentro para estos esports	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. En el CAPÍTULO 5 Protección de los participantes, integridad y condiciones de seguridad desarrolla la inquietud del ciudadano.		

22	6/05/2026	Yulieith Jaramillo O.	No estoy de acuerdo con ésto, puesto que estos llamados deportes electrónicos en mi caso han sido un grave problema de más de 13 años con mi hijo, lo he vivido en carne propia, el dolor como madre de ver el desorden mental que ésto les genera a los jóvenes, la falta de atención que se va generando por la vida y por las cosas del presente, ya viven en un mundo digital en donde no tienen descanso y deja de importar la vida propia y de la familia. Ésto me parece en verdad terrible, SANO ES el deporte físico, presencial, en donde toda esta tecnología de los aparatos electrónicos no estén, eso si es SALUD Y ES SANO, pero NO estoy de acuerdo con ésto que quieren hacer de reglamentar algo que es NOCIVO para la salud de TODAS LAS PERSONAS, por qué incluye el individuo y todo su núcleo familiar. Lo que expreso aquí lo hago con todo mi conocimiento y vivencias que he tenido durante 13 años que llevo de dolor y odio con esos juegos tecnológicos que a mi hijo le han robado años de vida, tranquilidad, amor por hacer cosas del día a día normalmente, y sobretodo como madre y como docente me duele demasiado ver que los jóvenes se van perdiendo en ese mundo y no les importa nada ni nadie y lo que les genera de daño en su salud, su rabia que se genera con las cosas y con su familia es bastante crítico y muchas veces sin ningún remedio y ese dolor a nosotros como padres nada ni nadie nos alivia. Ojalá lean y vean que se está implementando en países desarrollados el quitar estos aparatos electrónicos para que los jóvenes tengan un camino diferente en la educación y la vida y se tenga respeto por la salud mental a la que todos debemos apuntar.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El proceso de discusión y aprobación de la Ley 2507 de 2025 se desarrolló conforme a los trámites, debates y ponencias correspondientes. En este contexto, el Ministerio del Deporte recibió la competencia para reglamentar dicha ley. Por lo tanto, no es posible que el poder ejecutivo contravenga las disposiciones establecidas por el legislador.		
23	6/05/2026	Silvia Fajardo Muñoz	Me preocupa que genere conducta adictiva y dependencia cuando no hay orientación adecuada.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El CAPÍTULO 5 Protección de los participantes, integridad y condiciones de seguridad desarrolla la inquietud del ciudadano.		
24	6/05/2026	Camilo Estupiñán	La implementación de la Ley 2507 de 2025 representa una amenaza estructural para el deporte convencional en Colombia. Bajo una falsa premisa de modernización, se pretende equiparar actividades de naturaleza recreativo-digital con disciplinas de alto rendimiento físico, ignorando las consecuencias presupuestales y jurídicas que esto conlleva. Por qué presenta una amenaza: 1. Ineficacia del blindaje presupuestal: El supuesto "aislamiento de recursos" es una falacia jurídica. Al reconocer legalmente a los eSports como "deporte", el Estado queda obligado por el Principio de Igualdad (Art. 13 CP) a otorgarles el mismo trato que a cualquier otra federación. Esto faculta a los actores de los eSports para exigir, mediante la vía judicial, una redistribución del presupuesto actual, lo que inevitablemente reducirá la "tajada" de recursos disponibles para los deportistas convencionales. 2. Descapitalización del Deporte Base: En un contexto de recortes fiscales, la inclusión de una nueva modalidad con un mercado comercial masivo no debería requerir del erario. Sin embargo, la ley abre la puerta para que el presupuesto de funcionamiento y fomento —destinado históricamente a ligas de escasos recursos— se atomice aún más, poniendo en riesgo la preparación de atletas olímpicos y programas de formación física. 3. Conflictos de Prioridad Constitucional: Al ser los eSports una actividad con alta participación de menores de edad, el derecho a la "Igualdad y Prevalencia de Derechos de los Niños" (Art. 44 CP) será utilizado como herramienta legal para priorizar inversiones en infraestructura digital sobre la infraestructura deportiva física, desvirtuando el propósito de la inversión pública en salud y actividad física. Conclusión: Esta ley no crea riqueza; solo crea más demanda sobre un presupuesto nacional que viene en descenso. Elevar los eSports a rango de ley es una decisión irresponsable que condena a los deportes tradicionales a una asfixia financiera bajo el pretexto de una "igualdad" que el presupuesto actual no puede sostener.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El proceso de discusión y aprobación de la Ley 2507 de 2025 se desarrolló conforme a los trámites, debates y ponencias correspondientes. En este contexto, el Ministerio del Deporte recibió la competencia para reglamentar dicha ley. Por lo tanto, no es posible que el poder ejecutivo contravenga las disposiciones establecidas por el legislador. De igual forma, es importante precisar que el reconocimiento de los deportes electrónicos dentro del Sistema Nacional del Deporte no reemplaza el deporte como actualmente se concibe y, por lo tanto, no representa una sustitución en términos presupuestales. Técnicamente, la promoción de e-Sports no sustituye la obligación estatal de fomentar la actividad física y el deporte convencional. Ambos enfoques pueden coexistir dentro de una política pública equilibrada orientada al bienestar integral de niños, niñas y adolescentes.		
25	6/05/2026	Valentina Mellado	Considero fundamental que los nuevos decretos del deporte reflejen la realidad actual del sector en Colombia. En los últimos años, el deporte ha experimentado una transformación significativa: ha pasado de ser un derecho accesible a convertirse, en muchos casos, en un privilegio. Hoy, el acceso al deporte especialmente en su dimensión competitiva es limitado. Una gran parte de la población practica actividad física principalmente por salud o bienestar, y lo hace a través de entidades privadas. Sin embargo, estas organizaciones, necesarias para suplir la oferta, operan con estructuras de costos elevadas que restringen el acceso a amplios sectores de la población. Por otro lado, los proyectos normativos continúan centrando su enfoque en el deporte de alto rendimiento, las estructuras olímpicas y paralímpicas, y las organizaciones tradicionales del sistema deportivo. Si bien estos componentes son importantes, este enfoque deja por fuera a una gran cantidad de personas y actores que hacen parte activa del ecosistema deportivo actual, pero que no están vinculados a estas formas de organización. En este contexto, se evidencia una desprotección del usuario o practicante del deporte que no se encuentra bajo la gobernanza de una entidad reconocida por el sistema deportivo formal. Esta situación limita el acceso a beneficios, garantías y oportunidades de desarrollo. Adicionalmente, las disposiciones relacionadas con el sector privado pueden resultar restrictivas. Exigir que las empresas operen bajo la gobernanza de entidades municipales, ligas o estructuras tradicionales implica barreras de entrada altas, tanto económicas como administrativas. Para muchas organizaciones incluyendo emprendimientos deportivos y empresas de e-sports, vincularse formalmente a estas estructuras representa un costo difícil de sostener, lo que las aleja tanto del cumplimiento normativo como de los beneficios del sistema. En consecuencia, es necesario que estos decretos reconozcan la diversidad del ecosistema deportivo actual y contemplen mecanismos más flexibles, incluyentes y acordes con la realidad del país. Solo así será posible generar un impacto real, ampliar el acceso al deporte y fortalecer el sector en su conjunto.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El proceso de discusión y aprobación de la Ley 2507 de 2025 se desarrolló conforme a los trámites, debates y ponencias correspondientes. En este contexto, el Ministerio del Deporte recibió la competencia para reglamentar dicha ley. El Objeto de la ley 2507 de 2025 estableció "La presente Ley 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 según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen" En atención a lo anterior, el proyecto de decreto incluye con sus particularidades a los Esports en el Sistema Nacional del Deporte, los organismo que deseen pertenecer al sistema deberán someterse a las disposiciones normativas vigentes.		
26	6/05/2026	César Calao	No estoy de acuerdo. Esto debe ser patrocinado por los proveedores de video juegos.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El proceso de discusión y aprobación de la Ley 2507 de 2025 se desarrolló conforme a los trámites, debates y ponencias correspondientes. En este contexto, el Ministerio del Deporte recibió la competencia para reglamentar dicha ley. Por lo tanto, no es posible que el poder ejecutivo contravenga las disposiciones establecidas por el legislador.		
27	6/05/2026	José Daniel Sanchez Alvarez	El proyecto de decreto representa un avance importante para reconocer y organizar los deportes electrónicos en Colombia. 1. Sin embargo, se recomienda que la reglamentación no replique de manera rígida las estructuras del deporte tradicional sin considerar las particularidades del ecosistema gamer y de videojuegos. Los esports dependen de propiedad intelectual privada, plataformas tecnológicas, publishers, desarrolladores, organizadores de eventos, comunidades digitales, instituciones educativas, creadores de contenido y modelos de negocio propios de las industrias creativas y digitales. 2. Por esta razón, el decreto debería adoptar un enfoque flexible, progresivo e intersectorial, que permita formalizar la práctica competitiva sin excluir a comunidades, torneos amateur, universidades, cafés gamer, pequeños organizadores o actores emergentes. También debería diferenciar entre deporte electrónico competitivo, actividad recreativa, evento cultural gamer y formación digital, para evitar cargas regulatorias innecesarias. 3. Finalmente, se recomienda fortalecer los componentes de integridad competitiva, ciberseguridad, protección de menores, salud física y mental, formación de talento, propiedad intelectual, articulación con publishers, fomento territorial sostenible y medición de impacto. La reglamentación puede ser una gran oportunidad para que Colombia no solo reconozca jugadores, sino que fortalezca todo un ecosistema de industria, educación, tecnología, cultura y empleo alrededor de los videojuegos competitivos.	No aceptado	Respuesta 1. Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio de participación ciudadana. Al respecto, le informamos que teniendo en cuenta la Ley 2507 de 2025 la cual 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 según lo establecido en la Ley 181 de 1995, los organismo que deseen pertenecer al sistema deberán someterse a las disposiciones normativas vigentes. Respuesta 2. Se reconoce que algunos deportes electrónicos (e-sports) están bajo la gobernanza de organismos existentes, mientras que otros no pueden vincularse a estos, por lo que se establece como primer paso su inclusión en el Sistema Nacional del Deporte (SND). Además, la creación de una instancia técnica nacional permitirá, en conjunto con el Ministerio del Deporte, definir orientaciones para una práctica deportiva adecuada, enfocada en la salud y el bienestar de los deportistas. Lo anterior, permitirá avanzar gradualmente en la organización estructural y técnica y responderá a las particularidades de los deportes electrónicos y los actores emergentes. Se realizará ajuste para tener mayor claridad al respecto de las organizaciones deportivas y su constitución. Respuesta 3. El proyecto de decreto contempla en el capítulo 5, la Protección de los participantes, integridad y condiciones de seguridad.		

28	6/05/2026	Juan Diego Pedraza Campos	el proyecto tiene mi completo apoyo	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
29	6/05/2026	Michael Santiago Rubiano Pajarito	Mi nombre es Santiago Rubiano, Administrador deportivo egresado de la Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas y emprendedor con una organización deportiva enfocada en la promoción de eventos deportivos en e sports. Atendiendo a la comprensión del decreto establecido me gustaría hacer las siguientes sugerencias, o que los actores encargados, aclaren los siguientes puntos que continúan dejando un vacío legal en la ley que se expide para la regulación de los deportes electrónicos 1. Armonización con la Propiedad Intelectual (El Rol del Publisher) Incluir un artículo que reconozca que la gobernanza deportiva nacional está supeditada a los Términos de Servicio (TOS) y la Licencia de Usuario Final (EULA) del desarrollador del videojuego. A diferencia del deporte tradicional, los e sports ocurren sobre una propiedad privada. Si el Estado emite normas que contradicen las reglas del dueño del juego (Publisher), este puede revocar la licencia para torneos en el país, eliminando la escena competitiva local de un plumazo. 2. Régimen Laboral Flexible para el Deportista Electrónico Crear una subcategoría de vinculación que permita contratos de prestación de servicios o esquemas mixtos que incluyan derechos de imagen y creación de contenido. La definición actual de "Deporte Profesional" solo reconoce el contrato laboral tradicional. Esto no se ajusta a la realidad de los e sports, donde los ingresos son volátiles (premios y patrocinios). Una norma muy rígida fomentará la informalidad o la fuga de clubes a otros países con legislaciones más adaptables. 3. Protección Patrimonial y Educativa para Menores Sugerencia: Establecer la obligatoriedad de crear fondos fiduciarios para los premios de menores de edad y exigir certificados de escolaridad vigentes para participar en ligas profesionales. La carrera en e sports presuntamente empieza a los 14-16 años. Sin una protección financiera, el menor corre riesgo de explotación por parte de terceros. Además, se debe garantizar que el sueño profesional no signifique la desertión escolar.	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio de participación ciudadana. Respuesta 1. El proyecto de decreto en su 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.", ya serán los organismos deportivos que se creen los que tendrán la relación con los Publisher. Respuesta 2.: Al respecto, le informamos que teniendo en cuenta la Ley 2507 de 2025 la cual 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 según lo establecido en la Ley 181 de 1995, los organismo que deseen pertenecer al sistema deberán someterse a las disposiciones normativas vigentes. Respuesta 3. El proyecto de decreto en su artículo 2.19.1.34. Articulación intersectorial para el fomento., da facultades para crear este tipo de proyectos.		
30	6/05/2026	Michael Santiago Rubiano Pajarito	4. Certificación para Movilidad Internacional (Visas) Facultar al Ministerio del Deporte para emitir certificaciones de "Atleta de Alto Rendimiento" de forma expedita para trámites consulares. Una de las mayores barreras para el talento colombiano es la denegación de visas para competir en el exterior. Al no existir un aval oficial claro que los reconozca como atletas, los consulados suelen tratarlos como turistas, provocando inasistencias a torneos mundiales. 5. Definición de "Dopaje Digital" e Integridad (Apuestas) Ampliar el régimen disciplinario para sancionar el uso de software no autorizado (hacks) y prohibir explícitamente que actores del ecosistema participen en apuestas sobre sus propias competencias. El dopaje en e sports no es solo químico; es técnico. Además, la integridad del deporte electrónico es muy vulnerable al amaño de partidas (match-fixing). Sin sanciones legales claras, la credibilidad de las ligas nacionales se verá comprometida ante los patrocinadores. 6. Tratamiento Tributario a Premios Internacionales Sugerencia: Proponer un mecanismo de alivio tributario para evitar la doble imposición de premios ganados en el extranjero y facilitar la importación de hardware para organismos deportivos registrados. Muchos premios sufren retenciones en el país de origen y nuevamente en Colombia. Un marco fiscal favorable incentivará a que el dinero ganado fuera reintegrese al país y se reinvierta en la industria local.	No aceptado	Respuesta 4. Este comentario no corresponde al objetivo del proyecto de ley Respuesta 5.: Al respecto, Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El Proyecto de Decreto contempla los artículos Artículo 2.19.1.28. Integridad competitiva y juego limpio. y Artículo 2.19.1.29. Seguridad digital y protección de la información. Por lo tanto, serán los organismos deportivos que se creen quienes deberá hacer cumplir esta reglamentación. Respuesta 6. Este comentario no corresponde al objetivo del proyecto de ley		
31	6/05/2026	Ana Morales	No estoy de acuerdo, Aunque la nueva ley de e sports dice que "no tocará el presupuesto de los deportes convencionales", la realidad jurídica es otra. Al reconocer los videojuegos como "deporte" oficial, "el Estado queda obligado por la Constitución a darles el mismo dinero y apoyo que a cualquier deporte". Estamos en un momento donde el presupuesto para el deporte está bajando, con esto la llegada de este nuevo "deporte" obligará al Ministerio a repartir la misma bolsa entre más actores. Esto pone en riesgo las becas, los viajes y los apoyos directos que hoy reciben nuestros hijos deportistas, ya que el derecho a la "igualdad" de los jugadores digitales terminará recortando los recursos de las disciplinas físicas que sí forman atletas de alto rendimiento.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. El proceso de discusión y aprobación de la Ley 2507 de 2025 se desarrolló conforme a los trámites, debates y ponencias correspondientes. En este contexto, el Ministerio del Deporte recibió la competencia para reglamentar dicha ley.		
32	6/05/2026	Juan Camilo Acevedo Sánchez	Excelente	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
33	6/05/2026	Daniel Mauricio Carrillo Barreto	esports una realidad.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
34	6/05/2026	Andrés Felipe Chaparro Chaves	Determinar el futuro de ligas y clubes de esports en Bogotá	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto.		
35	6/05/2026	José Luis Herrera López	Me gustaría ser parte del equipo encargado de trabajar en el proyecto de la creación de federación de esports	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto.		
36	6/05/2026	Milena Florez	Es muy importante para colombia y permite organizar y legalizar todas las dinámicas relacionadas con los Deportes Electrónicos	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		

37	6/05/2026	MARIO DAVID CASTRO	El decreto intenta "meter" una industria digital del siglo XXI en una estructura orgánica deportiva diseñada en 1995 (Ley 181), lo que genera una falencia de adaptabilidad tecnológica. Agujeros Normativos (Vacíos Legales) Estos son puntos donde el decreto es omiso o deja zonas grises que pueden generar inseguridad jurídica Propiedad Intelectual y Derechos de Autor (El "Publisher"): 1. Aunque el Artículo 2.19.1.3 menciona al Publisher, el decreto no resuelve el conflicto fundamental,Régimen de Transferencias y Contratos: 2. El Artículo 2.19.1.20 menciona el deporte profesional bajo contrato laboral, pero no regula las particularidades de los Esports como los derechos de imagen digital, las cláusulas de rescisión en entornos globales o los préstamos de jugadores entre organizaciones de distintos países. 3. Vacío en la Justicia Deportiva: No se define si las controversias técnicas (ej. un bug en una final) serán resueltas por tribunales deportivos nacionales o si prevalecen los términos y condiciones privados del videojuego Problemáticas de Implementación: Obstáculos prácticos que dificultarán el cumplimiento de la norma	No aceptado	Respuesta 1. El proyecto de decreto en su 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.", ya serán los organismos deportivos que se creen los que tendrán la relación con los Publisher. Respuesta 2. DIRECCION INSPECCION VIGILANCIA Y CONTROL: Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, es importante precisar que el principio de la autonomía de la voluntad privada permite que los organismos deportivos cuenten con plena libertad e independencia, para establecer las estipulaciones estatutarias que consideren convenientes a sus intereses colectivos. No obstante, dicha autonomía debe ejercerse dentro de los límites de la Constitución y de la Ley, de manera que, en un Estado Social de Derecho, esa autonomía no puede estar por encima de la Ley, porque se estaría privilegiando el interés particular sobre el interés general Respuesta 3. La legislación actual da la potestad técnica a las federaciones deportivnacionales del manejo de su deporte, entre lo cual esta el calendario nacional específico, el cual deba atender las necesidades específicas del deporte y armonizarlo con el calendario internacional, en cuanto a la financiación estaría en igualdad que las demas Federaciones deportivas nacionales y les da la posibilidad de recibir y gestionar recursos públicos. En cuanto a las falencias técnicas y las desventajas competitivas, es de resaltar que se han acogido las recomendaciones de diferentes organismos nacionales frente a la normatividad y recomendaciones de uso de pantalla en menores.		
38	6/05/2026	MARIO DAVID CASTRO	4. Choque de Gobernanza (Artículo 2.19.1.11): El decreto prohíbe la duplicidad de competencias, pero la realidad es que muchos títulos (ej. FIFA/FC 24) son reclamados tanto por federaciones de fútbol como por federaciones de Esports. Resolver esto mediante "conceptos del Ministerio" podría tardar años y frenar el desarrollo competitivo.Incompatibilidad con el Calendario Global. 5. Incompatibilidad con el Calendario Global: El Sistema Nacional del Deporte (SND) se rige por ciclos olímpicos y departamentales rígidos. Los Esports se mueven por "parches" de software, temporadas de ligas privadas internacionales y lanzamientos de nuevos juegos que no encajan en la estructura de clubes/ligas/federaciones del Decreto 1228 de 1995. 6. Financiación Limitada: Aunque el Artículo 2.19.1.36 abre la puerta a recursos públicos, el hecho de que no se creen nuevas rentas ni fuentes obligatorias significa que los Esports competirán por el mismo presupuesto (ya limitado) de los deportes convencionales. 7. Falencias Técnicas y de Comportamiento Puntos donde el decreto choca con la cultura y la biología de la actividad La barrera de los 9 años: Prohibir la práctica organizada antes de los 9 años ignora que en el entorno digital los niños desarrollan habilidades psicomotoras y de pensamiento estratégico desde mucho antes. 8. Desventaja Competitiva: Mientras otros países permiten la formación temprana, Colombia impone un límite rígido que podría retrasar el surgimiento de talentos en una industria donde la "publición" suele ocurrir a los 25 años	No aceptado	4. Al no existir un único organismo internacional que tenga la gobernanza de los Esports, y que la Ley 2507 de 2025 incluyó en el sistema Nacional del Deporte esta actividad, es pertinente que el Ministerio del Deporte sea como rector del sector para determinar la pertinencia de este caso. 5. Teniendo en cuenta la Ley 2507 de 2025 la cual 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 según lo establecido en la Ley 181 de 1995, los organismo que deseen pertenecer al sistema deberán someterse a las disposiciones normativas vigentes. 6. El Artículo 2.19.1.36 establece la fuentes de financiación, la cual será ejecutada de acuerdo a los planes de desarrollo y la pritzización deportiva. 7 y 8. Los rangos etarios establecidos en los artículos 2.19.1.24 y 2.19.1.25 obedecen al principio de autonomía progresiva y al interés superior del niño, sustentados en evidencia de neurodesarrollo, salud pública y protección digital. La edad mínima de nueve (9) años se fija como umbral de inicio de práctica organizada en consideración a la consolidación inicial de funciones ejecutivas, autorregulación emocional, atención sostenida y comprensión de reglas complejas, capacidades indispensables para entornos competitivos digitales. De igual forma, la restricción previa a dicha edad responde al deber reforzado de protección integral previsto en la Ley 2489 de 2025 frente a riesgos derivados del entorno digital, así como a recomendaciones internacionales de organismos como la OMS y la OPS sobre exposición temprana a pantallas y sedentarismo infantil. Las transiciones a los doce (12) y catorce (14) años responden a hitos progresivos de maduración cognitiva, social y emocional que habilitan		
39	6/05/2026	MARIO DAVID CASTRO	9. Definición de "Habilidad y Destreza" (Artículo 2.19.1.5) El decreto exige "habilidad psicomotora o estratégica". Sin embargo, la línea entre un juego de Estrategia (RTS) y un simulador de azar con microtransacciones es borrosa. El decreto no es lo suficientemente fuerte para evitar que juegos "Pay-to-Win" (pagar para ganar) se filtren como deportes oficiales, violando el principio de Equidad Competitiva. 10. El Sedentarismo vs. Rendimiento (Artículo 2.19.1.27) Se exige disminuir comportamientos sedentarios, pero la alta competencia en Esports requiere de 8 a 12 horas de entrenamiento frente a la pantalla. Existe una contradicción entre la salud pública y el alto rendimiento que el decreto menciona pero no resuelve operativamente (ej. no define un máximo de horas permitido para menores en entornos de "club deportivo") hay ma agujeros en este decreto que se tienen en cuenta	No aceptado	9. El decreto establece claramente la prohibición de Pay to Win, y le da la responsabilidad a la federacion dentro de su autonomía, para regular estas situaciones. 10. El decreto incorpora disposiciones relacionadas con la promoción de la actividad física, la reducción de comportamientos sedentarios, bienestar digital, condiciones de seguridad y criterios para la práctica según la edad, no obstante, es indispensable realizar campañas preventivas sobre conductas y salud, así como fomentar la actividad física. Aunque se establecen criterios generales en los elementos anteriormente mencionados, la reglamentación no permite definir su aplicación particular para cada disciplina deportiva.		
40	6/05/2026	Javier Santiago Restrepo Lopez	Es una oportunidad bastante amplia y significativa para el crecimiento de deportes que ya se consideran oficiales en otros países del mundo, es un momento para comenzar a avanzar con la población juvenil y comenzar a conectar con la nueva generación.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
41	6/05/2026	Miguel Andrés Jiménez Contreras	Que haya transparencia con el ente encargado que lo regule, donde no sea una administración comercial similar a Fecolde con intereses propios. Que el comité evaluador sea apto y con experiencia deportiva en eSports.	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto.		
42	6/05/2026	Oscar Camilo Rivas Chitiva	Apoyar los Esports es fundamental porque representan la convergencia perfecta entre el avance tecnológico, el desarrollo de competencias cognitivas y una industria económica de alto impacto. Al institucionalizarlos y respaldarlos, se valida una disciplina que exige a los jóvenes el desarrollo de habilidades críticas como el pensamiento estratégico, la toma de decisiones bajo presión y un trabajo en equipo altamente coordinado, cualidades que son directamente transferibles al mundo profesional moderno. Más allá del entretenimiento, los Esports funcionan como un motor de innovación que impulsa sectores como la logística de eventos, la analítica de datos y el desarrollo de hardware de alto rendimiento. Además, su naturaleza digital rompe barreras geográficas y físicas, fomentando una inclusión social donde el talento prevalece sobre las limitaciones tradicionales. En definitiva, apoyar los deportes electrónicos es apostar por una nueva alfabetización digital y competitiva que prepara a las nuevas generaciones para los retos de una economía globalizada y tecnológica.	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto.		
43	6/05/2026	Sebastian Quimbayo Vasquez	El ecosistema más avanzado y pionero en la regulación de los eSports es el de Corea del Sur, seguido muy de cerca por países como China y Francia, que han adaptado sus normativas para dar un respaldo institucional y proteger a los competidores profesionales, esperamos que Colombia logre llegar a esto.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
44	6/05/2026	Isabel Gil Henao	El proyecto de decreto no define con claridad cuáles son los requisitos, criterios ni el procedimiento para el reconocimiento oficial de entidades de deportes electrónicos. ¿Cuáles serán las condiciones jurídicas, técnicas y de representatividad que deberán cumplir estas organizaciones para ser reconocidas por el Estado? Este vacío puede generar discrecionalidad y falta de seguridad jurídica, por lo que se recomienda incluir criterios claros, objetivos y transparentes.	Aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, es importante precisar que teniendo en cuenta la Ley 2507 de 2025 la cual 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 según lo establecido en la Ley 181 de 1995, los organismo que deseen pertenecer al sistema deberán someterse a las disposiciones normativas vigentes, las cuales contienen los requisitos de constitución y funcionamiento de los organismo deportivos que hacen parte del sistema. Se realizará un ajuste para mayor comprensión de la constitución de organismos deportivos.		

45	6/05/2026	Raiza Indira	Me parece una buen obra	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
46	6/05/2026	Sandra Patricia Cárdenas Pedraza	no estoy de acuerdo	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto.		
47	6/05/2026	Carolina Rincón Cajiao	Es un avance histórico que la Ley 2507 de 2025 finalmente reconozca a los eSports como una disciplina oficial. Para que esta normativa se cumpla a cabalidad, espero que el Ministerio del Deporte garantice que el presupuesto llegue realmente a las ligas regionales y que se auditen las competencias para asegurar que el talento y la habilidad siempre estén por encima de cualquier ventaja económica. Si se aplican con rigor los protocolos de salud mental y juego limpio, Colombia se convertirá en un referente de profesionalismo en el gaming a nivel internacional	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
48	6/05/2026	Jose Manuel Gonzalez Villadiego	Me parece correcta la idea de implementar esta ley ya que es un avance grande cultural y social. Seria bueno que en un futuro se llegara a invertir en organizaciones que sean 100% autosostenibles y dedicadas a este rubro tan importante.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
49	6/05/2026	Simón Aguirre Bravo	Me parece una buena idea el proyecto para reglamentar los deportes electrónicos. Es un paso para formalizarlos y más en un mundo donde la digitalización es tan fuerte. Por otra parte, son juegos que invitan a la persona a pensar, debatir e interactuar con nuevas personas como son deportes más antiguos que se hacen en la presencialidad.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
50	6/05/2026	María Camila Bernal Bello	Pienso que es un proyecto valioso que puede abrir nuevas oportunidades en el ámbito de los eSports, reconocimiento importante para muchos equipos y la regulación y legalidad para hacer de estos deportes algo muy bueno al darles seriedad y estructura institucional. Dando la oportunidad de internacionalizar muchas federaciones y clubes con reconocimiento oficial en Colombia, se pueden abrir muchas puertas no solo a jóvenes sino a proyectos que generen empleo para muchos ciudadanos y amantes de estos deportes.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
51	6/05/2026	Andrés Casallas Correal	Me parece muy importante el hecho de regular esta práctica mediante la Ley 2507 de 2025, cómo atleta de eSports me parece que se debería regular la edad a la cual un jugador puede empezar a competir profesionalmente, ya que en las diversas disciplinas electrónicas que se practican, se maneja mucho el tema de presión competitiva y mental que una persona debe sobrellevar con la práctica, por lo cual la regulación se debe hacer sí o sí.	No aceptado	El decreto establece las edades y los niveles que se pueden practicar, conforme a las recomendaciones de diferentes carteras e instituciones gubernamentales.		
52	7/05/2026	luis fernando ramirez urbina	en la parte de formación se debe ampliar el concepto de ergonomía en cada una de las modalidades, y reglamentar en los eventos deportivos si buena ejecución, evitar malos hábitos corporales, ya que se ve deportista o computadores con malas praxis, y se deja competir haciendo daño al cuerpo. empezar a implementar los temas específicos estamos hablando de un nativo digital en la formación, ampliar el contenido de la pedagógica digital, entrenamiento deportivo pedagógico	No aceptado	Esta reglamentación establece las líneas generales que los organismos deportivos que gobiernen esports deben tener, y faculta a la federación en el marco de las competencias para establecer reglamentos específicos en los elementos mencionados por usted.		
53	7/05/2026	Jhon Edison Benavides suarez	Abrir bien la forma en donde quienes aportamos con eventos podamos tener sponsor. Y formalización	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto.		
54	7/05/2026	Edwin vergara torrijos	El muy bueno y sería bien que probara ese proyecto	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
55	7/05/2026	Emiro andres Pérez almezdrales	Es una buena elección	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		

56	7/05/2026	Yordy Fabian Correa Correa	Se presentan las siguientes observaciones con el ánimo de fortalecer el texto: 1. Protección etaria efectiva. Si bien el artículo 2.19.1.24 establece la edad mínima de nueve (9) años, no se articula de manera vinculante con la clasificación de contenidos de los videojuegos. Un menor de 12 años no debería participar en competencias organizadas bajo un título clasificado para mayores de 16. Se sugiere que el Ministerio establezca una tabla de correspondencia entre franjas etarias y clasificaciones de contenido admitidas, con carácter obligatorio. 2. Vacío frente al rol del publisher. El decreto reconoce los derechos de propiedad intelectual de los publishers pero no regula qué ocurre cuando uno de ellos retira un videojuego del mercado, modifica sus condiciones de uso o niega la autorización para uso competitivo. Esto puede dejar torneos, ligas y deportistas en una situación de total incertidumbre jurídica. Se recomienda incorporar un protocolo de contingencia o transición para estos casos. 3. Resolución de conflictos de gobernanza. El artículo 2.19.1.11 prohíbe la duplicidad de competencias entre federaciones, pero el mecanismo de resolución de conflictos queda diferido al Ministerio sin criterios objetivos ni plazos definidos. Dado el dinamismo del ecosistema Esports, esto es una fuente potencial de litigios prolongados. Se sugiere establecer plazos máximos y criterios técnicos claros para la resolución.	No aceptado	1. Los rangos etarios establecidos en los artículos 2.19.1.24 y 2.19.1.25 obedecen al principio de autonomía progresiva y al interés superior del niño, sustentados en evidencia de neurodesarrollo, salud pública y protección digital. La edad mínima de nueve (9) años se fija como umbral de inicio de práctica organizada en consideración a la consolidación inicial de funciones ejecutivas, autorregulación emocional, atención sostenida y comprensión de reglas complejas, capacidades indispensables para entornos competitivos digitales. De igual forma, la restricción previa a dicha edad responde al deber reforzado de protección integral previsto en la Ley 2489 de 2025 frente a riesgos derivados del entorno digital, así como a recomendaciones internacionales de organismos como la OMS y la OPS sobre exposición temprana a pantallas y sedentarismo infantil. Las transiciones a los doce (12) y catorce (14) años responden a hitos progresivos de maduración cognitiva, social y emocional que habilitan mayores niveles de participación competitiva bajo esquemas graduales de supervisión y protección. 2. El proyecto de decreto en su 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.", ya serán los organismos deportivos que se creen los que tendrán la relación con los Publisher. 3. Al no existir un único organismo internacional que tenga la gobernanza de los Esports, y que la Ley 2507 de 2025 incluyó en el sistema Nacional del Deporte esta actividad, es pertinente que el Ministerio del Deporte como rector del sector sea quien determine la pertinencia de este caso.		
57	7/05/2026	Yordy Fabian Correa Correa	4. Mesa Técnica Nacional. Los artículos 2.19.1.41 a 2.19.1.46 crean un espacio valioso, pero sus recomendaciones son no vinculantes y no se establece una periodicidad mínima de reuniones. Se propone fijar al menos dos sesiones ordinarias anuales obligatorias y la publicación pública de actas y recomendaciones, para garantizar transparencia y continuidad. 5. Sostenibilidad financiera. El artículo 2.19.1.36 lista fuentes de financiación posibles pero excluye explícitamente la creación de nuevas rentas obligatorias. En la práctica, el fomento de los Esports quedará sujeto a disponibilidad presupuestal y voluntad política de turno, lo que puede hacer lujoso el capítulo de promoción. Se sugiere explorar mecanismos de cofinanciación público-privada con reglas claras. 6. Régimen transitorio sin control. El plazo de 24 meses del artículo 2.19.1.48 es razonable, pero no se define qué entidad verifica el cumplimiento ni qué consecuencias acarrea el incumplimiento. Sin ello, la adecuación normativa de los organismos existentes puede dilatarse indefinidamente. 7. Enfoque territorial diferencial. Para regiones con baja conectividad y acceso limitado a tecnología, como territorios amazónicos, zonas rurales dispersas y municipios PDET, el decreto no contempla medidas afirmativas que garanticen que el principio de universalidad (artículo 2.19.1.4, numeral 2) sea real y no meramente declarativo. Se sugiere incluir un mandato expreso de fomento con enfoque territorial en el capítulo de promoción.	No aceptado	4. El artículo Artículo 2.19.1.45. Funcionamiento., establece que la misma mesa establecerá la periodicidad de sus reuniones, y será el Ministerio del deporte quien coordinará su operatividad. 5. Los Esports, de acuerdo a la Ley 2507 de 2025 ordena incluir esta actividad como otro deporte dentro del sistema Nacional del Deporte, por tal razón la asignación de recursos, dependerá de los planes de desarrollo y la autonomía de las entidades territoriales, mediante su autonomía para asignar recursos al desarrollo de esta actividad. 6. La Ley 181 de 1995 y el decreto 1228 de 1995, establece que el Ministerio del Deporte (Anterior CODeportes) tiene las funciones de Inspección Vigilancia y Control de los organismos deportivos que hacen parte del Sistema. Los Artículos 2.19.1.45. y 2.19.1.46 definen el desarrollo territorial y da responsabilidad a diferentes entidades para su promoción, sin embargo es claro que dependerá de los Planes de desarrollo tanto nacional y territorial, estos últimos por su autonomía.		
58	7/05/2026	LEYDI JHOHANNA SANDOVAL TORIANO	a inclusión de los deportes electrónicos en el Sistema Nacional del Deporte fortalece su legitimidad y abre la puerta a la creación de clubes, ligas y federaciones. El decreto contempla medidas de seguridad, integridad y salud mental y física, lo cual es fundamental en una actividad que puede implicar largas jornadas frente a pantallas.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
59	7/05/2026	Amado Jose Ariz Galarcio	¿ Como va a funcionar para persona con dificultades de discapacidades cognitiva?	No aceptado	Dentro del desarrollo del proyecto del decreto se establece como ector el deporte paralímpico y sordiolímpico, que deberá ser atendido por los organismos deportivos que se creen.		
60	7/05/2026	Simón Sáenz	1. La ausencia de una regulación sobre la transición laboral de los jugadores profesionales,(en el país solo existen tres deportes "profesionales",la verdad solo uno). 2. La carrera competitiva en esports suele ser corta en latino américa y altamente demandante, pero la ley no contempla programas de acompañamiento académico, psicológico o profesional posteriores al retiro competitivo. 3. Incluir mecanismos de educación dual, convenios universitarios y certificaciones laborales convertiría a Colombia en uno de los primeros países en entender los deportes electrónicos como una industria sostenible y no solamente como un espectáculo digital.	No aceptado	RESPUESTA PUNTO No. 1. DIRECCION INSPECCION VIGILANCIA Y CONTROL: Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto. 2. El decreto 1052 de 2022 establece la etapa de retiro deportivo, razon por la cual no debe estar en este decreto.		
61	7/05/2026	Kevin Alexis Fajardo Bolivar	Apoyo como persona y como agente promotor de los esports su reglamentación, como parte del fortalecimiento de los deportes digitales y el progreso de los jóvenes	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
62	8/05/2026	Angel Alvarez	No tengo	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
63	8/05/2026	Jorge Manjarres Betancourt	Súper excelente es proyecto	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
64	8/05/2026	Edson Guardir Acosta Acosta	Debe ser un proyecto incluyente para todos los estratos sociales	No aceptado	El presente proceso cumple con la visión incluyente del Ministerio del Deporte, la cual responde a la generación de acciones que promuevan el acceso universal al deporte, la recreación y la actividad física, a partir de los enfoques diferencial, intersectorial y territorial, contribuyendo en la reducción de brechas sociales, inclusión y garantía de derechos para los grupos poblacionales del país. De otro lado, el enfoque inclusivo previsto en el decreto busca precisamente promover condiciones de acceso progresivo y participación equitativa, por lo tanto, el desarrollo de los deportes electrónicos deberá propender por reducir las barreras de acceso.		

65	8/05/2026	nestor rey melendez	tenemos que permitir a los jovenes que no pueden hacer deporte ingresar el sistema con estos deportes electronicos	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
66	8/05/2026	Sara Catalina Pusapas Rosero	Me parece algo muy enriquecedor para los jóvenes de Colombia	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
67	8/05/2026	Dayan Santiago Juajinoy Zambrano	Me parece un proyecto excelente para los jóvenes y futuras generaciones, ya que la industria de videojuegos cada vez es más grande tanto que estos jóvenes podrían salir a representar a Colombia en los diferentes SPORT de videojuegos.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
68	8/05/2026	Wilson David Burbano Eraso	Me parece correcto buscar nuevas manera de incentivar a los jóvenes a participar en actividades que los reúnan y muestren diferentes habilidades	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
69	8/05/2026	Diana Ximena roque	Si me gustaría que los jóvenes salgan a representar a colombia en deportes electrónicos ya que hoy en día la tecnología tiene mucha influencia en los jovenes	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
70	8/05/2026	Leonardo Andrés Timarán Dávila	Me parece una gran propuesta ya que, los videojuegos no solo son para distraerse si no también para aprender, además mejora las capacidades psicológicas, pensamiento lógico, entre otras habilidades, así que me parece muy bueno.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
71	9/05/2026	Edison rubio Rodríguez	Las nuevas tecnologías son las que los jóvenes interactuan destacándose en una especialidad en el cual ayuda a su desarrollo físico mental	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
72	11/05/2026	ALEXANDER OSPINA BOLAÑOS	En el marco del proceso de construcción y reglamentación de los deportes electrónicos (Esports) dentro del Sistema Nacional del Deporte, manifestamos respetuosamente nuestra preocupación frente a las disposiciones contenidas en el Capítulo 4 del proyecto de decreto, particularmente aquellas relacionadas con la gobernanza de las simulaciones deportivas y su posible administración por parte de federaciones del deporte tradicional. Consideramos que las simulaciones deportivas deben permanecer bajo la estructura y administración de la Federación Nacional de Deportes Electrónicos, por razones técnicas, organizacionales, jurídicas y de naturaleza competitiva propias de los esports. Si bien títulos como EA Sports FC 26, eFootball o NBA 2K26 representan disciplinas deportivas tradicionales, su práctica competitiva ocurre íntegramente en entornos digitales y tecnológicos. La competencia no se desarrolla sobre una cancha física ni bajo ejecución corporal directa del deporte tradicional, sino mediante plataformas digitales, hardware especializado, servidores, sistemas online y reglamentos determinados por publishers y ecosistemas tecnológicos internacionales. En consecuencia, la naturaleza de estas modalidades corresponde claramente a los deportes electrónicos y no a una extensión del deporte físico tradicional. Adicionalmente, las simulaciones deportivas comparten los mismos elementos estructurales y competitivos de cualquier otra modalidad de esports: - competencia digital organizada; - entrenamiento en plataformas tecnológicas; - integridad competitiva electrónica; - uso de sistemas anticheat; - gestión de servidores y conectividad; - transmisión digital; - ecosistemas online; - interacción con publishers; - reglamentación tecnológica y actualización permanente de software. Estos componentes son ajenos a las competencias históricas y funcionales de las federaciones deportivas tradicionales, cuya experiencia y estructura han	No aceptado	No es posible acoger su observación, ya que el sistema deportivo es piramidal, en tal sentido si una federación intencional del sector olímpico o paralímpico tiene la gobernanza de una modalidad virtual (p.e. Ajedrez, Remo, Poker, Ciclismo, etc), esta debe ser asumida por el homologo nacional.		
73	11/05/2026	PAULINA FLYE QUINTERO	El proyecto de decreto representa un avance importante para el reconocimiento de los deportes electrónicos como una realidad social, tecnológica, cultural y competitiva presente en las nuevas generaciones. Desde la experiencia de las instituciones de educación superior y particularmente desde el quehacer de Bienestar Institucional, se considera fundamental que esta reglamentación incorpore de manera explícita componentes relacionados con salud mental, bienestar integral, prevención de conductas adictivas, convivencia digital, manejo saludable del tiempo en pantalla y formación socioemocional. Las universidades actualmente enfrentan retos crecientes asociados al aislamiento social, sedentarismo, ansiedad, alteraciones del sueño, riesgos psicosociales y afectaciones en la convivencia derivadas de entornos digitales y videojuegos competitivos. Por ello, resulta pertinente que el decreto contemple estrategias preventivas, pedagógicas y de acompañamiento interdisciplinario dirigidas especialmente a adolescentes y jóvenes universitarios. Asimismo, se considera importante que las instituciones educativas puedan desarrollar programas de deportes electrónicos con enfoque de bienestar, permanencia estudiantil, inclusión, liderazgo, innovación y desarrollo de habilidades, articulando componentes de actividad física, salud mental, trabajo en equipo y cultura digital responsable.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		

74	11/05/2026	PAULINA FLYE QUINTERO	De igual manera, se considera necesario que futuras reglamentaciones y lineamientos nacionales reconozcan las realidades presupuestales y operativas de las instituciones educativas frente al creciente número de responsabilidades asignadas a las áreas de bienestar. Actualmente, las instituciones de educación superior deben responder cada vez más a exigencias relacionadas con salud mental, prevención, inclusión, deporte, cultura, permanencia estudiantil, acompañamiento psicosocial y bienestar digital, sin que existan criterios suficientemente claros sobre inversión mínima específica para áreas esenciales como deporte formativo, cultura y salud y desarrollo humano. En muchos casos, los porcentajes globales destinados a bienestar institucional incluyen infraestructura, logística o gastos generales, lo cual limita la capacidad real de fortalecimiento de programas especializados de prevención, acompañamiento y formación integral. Por ello, se considera importante avanzar hacia lineamientos más claros de sostenibilidad y fortalecimiento institucional, reconociendo que el bienestar universitario no debe entenderse como un gasto accesorio, sino como una inversión estratégica directamente relacionada con permanencia estudiantil, salud mental, convivencia, calidad educativa y formación integral. Finalmente, se considera valioso que este proceso sea articulado con el Ministerio de Educación Nacional y las instituciones de educación superior, teniendo en cuenta el impacto creciente que los deportes electrónicos tendrán en la vida universitaria, la cultura juvenil y los procesos de bienestar integral.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. la reglamentación incluye los componentes enunciados por usted. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
75	11/05/2026	Jose Roberto Manjarrez Solano	Importante esta acción ya que puede brindar la oportunidad a mas persona de acceder a la actividad física dirigida por un profesional certificado.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
76	12/05/2026	Tomás Daniel Arias Burbano	Me parece un avance gigante para el avance tecnológico y deportivo gigante para nuestro país. Pero falta definir bien de donde van a salir los rubros presupuestales que se van a disponer para impulsar los Clubes y equipos independientes que buscan ser representantados.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
77	12/05/2026	Esteban Alejandro Arteaga Yasno	Que se apoye monetariamente de parte del estado a los torneos de deportes electrónicos y que no solo sea en ciudades principales que tengan en cuenta al cauca	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
78	12/05/2026	Andres Penagos	Se puede reglamentar o formalizar como pasatiempos porque desde el punto de vista deportivo no cumple en nada	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
79	12/05/2026	Kevin Alexander Cortés Roa	Me parece correcto, como Administrador Deportivo creo que sería un proyecto que beneficiaría al sistema nacional del deporte y crearía una oferta disruptiva para la población colombiana.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
80	13/05/2026	Santiago Leon Betancourt	Santiago Leon Betancourt - I En primera instancia me gustaría expresar congratulación hacia el ministerio del deporte, en concreto, al grupo delegado y en general a todo involucrado en la construcción legislativa de los deportes electrónicos para y por Colombia, pues he ahí la cuestión: previo a la elaboración de los documentos que el ministerio ha proporcionado para su revisión, era impensable considerar que en algún momento existiese un escenario institucional, con la intención no solo de reglamentar los deportes electrónicos, más aun, de legitimar su práctica como actividad deportiva, y sobre todo, liderado por el organismo central del sector. La lectura demuestra el interés y esfuerzo por conocer las dinámicas propias del fenómeno. Ahora bien, a la vez que se reconoce la relevancia del proyecto en materia de esports, resulta igualmente valido plantear la incógnita sobre su "necesidad" imperativa, a saber, la condición de "ausencia de una regulación" como se plantea en el archivo de memoria justificativa, no ha impedido que las propuestas, organizaciones y proyectos llevados a cabo anteriormente, los que se vieron forzados a desaparecer, los que regresaron y los que hoy en día aún siguen vigentes no hayan prevalecido. En definitiva, lo que quiero transmitir como reflexión más que recomendación al ministerio es que sean conscientes de que los esports llevan un muy buen tiempo desarrollándose, no es ningún tipo de nuevo descubrimiento, por lo tanto, el hecho de que exista una ley no es una "solución, podrá garantizar quizá el crecimiento de los esports, pero no su fracaso.	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
81	13/05/2026	Santiago Leon Betancourt	Uno de los aspectos que mayor preocupación me genera del proyecto de esports, debido a su imprecisión es la designación y/o composición de una federación nacional de deportes electrónicos, a raíz de que no existe. En cualquier caso, advierto que a pesar de las buenas intenciones del ministerio por integrar los esports al SND, sin duda alguna esta iniciativa se ha convertido en una disputa codiciosa por quien obtendrá el poder legítimo sobre la mencionada federación, estos bandos, confabulaciones, maquinaciones y segundas intenciones de personas que únicamente ven en los esports un beneficio egoísta están ensuciando por completo los juegos que admiro y practico, porque al igual que cualquier otro deporte, los que conocemos sobre el tema sabemos las razones por las cuales disfrutamos de "jugar". Esto no es una conspiración ni mucho menos una denuncia, es un estado de alerta sobre las decisiones que han de tomar en temas de gobernanza. A continuación, resumiré las recomendaciones, preguntas y opiniones concretas sobre el proyecto de decreto: 1) desconocimiento de un fenómeno solo es incomprendible e insignificante para quien no lo percibe: los esports en mis propias palabras lo describo como un producto inacabado, formado por la combinación de dos de los elementos mas influyentes de la humanidad (deporte y tecnología), esto provoca que, a pesar de su relativa corta edad, ha evolucionado más rápido que cualquier otra práctica deportiva a la que podamos referirnos; por tal razón, la primera recomendación es agilidad en el proceso y la toma de decisiones, para un fenómeno que no espera a nadie, debemos adaptarnos a su velocidad obligatoriamente. 2) Considero que se está abusando del carácter competitivo de los deportes electrónicos para justificar todas sus manifestaciones, referir solo la competencia da a entender que los esports únicamente existen mediante esta vía (en el mismo documento se hace referencia a los valores olímpicos, pero luego se restringen a definir los esports como un evento con regla). Evitar ser reduccionistas con un fenómeno que comprende un conjunto variado de disciplinas, géneros y muchos agentes más allá del jugador.	No aceptado	1 y 2. Es importante aclarar que el decreto puede limitarse a reglamentar lo ya instruido en la Ley 2705 de 2025, en tal sentido este decreto no puede ir en contravía de lo indicado por el legislador.		

82	13/05/2026	Santiago Leon Betancourt	Santiago Leon Betancourt - II - 3) Entornos Digitales Seguros. Todo deporte electrónico cuenta con un intercambio de información mediante chat de texto, imágenes o voz, por tales características ¿se convierte en un entorno digital no seguro? es importante dejar claridad, sobre todo a las personas que no conocen sobre los deportes electrónicos, que los jóvenes al utilizar cualquier producto o servicio de tecnología ya están expuestos a grandes riesgos, y los videojuegos no son el origen de ellos. 4) Tecnologías Emergentes. No queda claro este concepto. Según la interpretación puede significar en primer lugar herramientas que permitan a jugadores con algún tipo de dificultad/discapacidad participar en condiciones equilibradas (y ni aun así se puede garantizar un espacio justo para jugadores adaptados). A su vez, puede atribuir a algún tipo de programa externo que proporcione información que normalmente un jugador no tendría, es decir, una ventaja injustificada. 5) Fomento Territorial. Aunque los entes municipales puedan en su autonomía incluir programas de deportes electrónicos, ¿Por qué lo harían? ¿Qué razones tendrían para destinar recursos a una experiencia en la no confían? si la mayoría desconoce si quiera su existencia, ¿Cuál sería la estrategia de difusión y convencimiento para que estas entidades adopten los esports en sus prácticas? En consecuencia, es de suma importancia que el decreto avance simultáneamente en otras esferas, no deben convencer a las personas que ya apoyan el proyecto, el esfuerzo está en informar y educar a la población sobre el valor de los esports como actividad deportiva.	No aceptado	RESPUESTA PUNTO No. 3. DIRECCIÓN INSPECCION VIGILANCIA Y CONTROL: Las Federaciones Deportivas tienen el manejo técnico y administrativo del deporte, por tanto, corresponde a dichos organismos establecer las medidas y los lineamientos que garanticen los entornos digitales seguros, como lo prevee el proyecto de decreto en el artículo 2.19.1.23. 4. el proyecto describe claramente la imposibilidad de tener ventajas o cualquier otra modalidad que genere ventaja a cualquier jugador como mejoras o pay to win entre otras. 5. Dirección Fomento y Desarrollo: El proyecto crea condiciones favorables para el desarrollo de los deportes electrónicos, respetando en todo momento la autonomía territorial de las entidades correspondientes. Será importante fortalecer estrategias de divulgación, formación y sensibilización territorial que permitan a los entes deportivos comprender el potencial de los e-sports como herramienta de participación, innovación y desarrollo social y deportivo.		
83	13/05/2026	Santiago Leon Betancourt	6) ¿Cuál es el lugar que tendría la práctica de esports a nivel escolar? No en edad escolar, me refiero a las actividades desarrolladas en el marco de los colegios y las clases de educación física y/o en el ámbito extracurricular. Se sorprenderían con las propuestas educativas que dan uso de los esports para los procesos de enseñanza-aprendizaje de cualquier materia. 7) En los deportes electrónicos la edad no logra ser una variable determinante para poder definir categorías deportivas, por ello: ¿Cuáles son los fundamentos que utilizan para delimitar la práctica de deportes electrónicos a partir de los nueve (9) años, al igual que los demás rangos de edades? Si realmente se sustentan desde los sistemas de clasificaciones existentes (ESRB y PEGI), las edades no concuerdan tampoco y de todas formas nunca han sido un elemento relevante que categorice a los jugadores, dado que, son orientaciones basadas en descriptores de contenido, nada que ver con las habilidades necesarias para acceder a un esport.	No aceptado	6. Dirección Fomento y Desarrollo: La edad constituye un punto de partida fundamental. Actualmente, la edad está vinculada a la competencia, pero no implica una prohibición en relación con los E-sports en entornos controlados. Es importante señalar, que el uso de tecnologías debe ser regulado conforme a los estudios disponibles. Por lo mismo, este es un tema que requiere análisis adicional. Cabe resaltar que la participación a edades tempranas en deportes electrónicos (E-sports) está directamente asociada con riesgos de salud como conductas adictivas, aislamiento social y sedentarismo, en la medida en que, hay una inmadurez frente al desarrollo para asimilar procesos de regulación emocional y control de impulsos, entre otras. Por lo mismo es fundamental los criterios de clasificación etaria para los E-sports, considerando no solo referencias de contenido como ESRB y PEGI, sino también factores relacionados con desarrollo integral, protección de menores, capacidades psicosociales y contextos de práctica competitiva 7. Las recomendaciones de edades se realizaron en base a las recomendaciones realizadas por diferentes entes gubernamentales, como ministerio de salud, ICBF Entre otros y en concordancia con el marco normativo actual Ley 2489 de 2025 y Ley 2564 de 2026		
84	13/05/2026	Jose Harold Orozco Sanchez	Debe ser un derecho a la libre participación de ligas y deportistas en esta modalidad; así como también mi consideración al promover espacios academia-universidad e instituciones educación media, para talentos y habilidades tech, arte digitales para el desarrollo de videojuegos. Que estos permitan aportar a la economía del país y el capital humano deportivos así como del talento en esta industria.	No aceptado	Estimado ciudadano, reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación en este ejercicio. Sin embargo, su comentario no presenta observaciones específicas relacionadas con el proyecto de Decreto.		
85	13/05/2026	Álvaro Zambrano novoa	Las federaciones encargadas de los esports deben ser: FEDCOLDE, Federación Colombiana de Deportes Electrónicos, como rector nacional. Y Colombian Esports como comité olímpico de esports. Así como las pro ligas ya establecidas	No aceptado	Su comentario no esta en armonía con el sistema nacional del deporte, en especial lo emanado con la ley 181 de 1995 y decreto 1228 de 1995, razón por la cual no puede ser tenido en cuenta		
86	13/05/2026	Santiago Andrés Sánchez campo	Q me parece muy bien	No aceptado	Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su interés y su valiosa participación en la Consulta Ciudadana del Proyecto de Decreto que reglamenta la ley 2705 de 2025. Lo invitamos a seguir participando en futuros ejercicios de consulta ciudadana.		
87	14/05/2026	SHUSEM MIREY ABIANTUN LARRAZABAL	En relación con los criterios de gobernanza previstos en los artículos 2.19.1.9, 2.19.1.10 y 2.19.1.11 del proyecto de decreto, respetuosamente consideramos necesario que el Ministerio del Deporte incorpore criterios técnicos adicionales que permitan diferenciar adecuadamente entre: i) las modalidades digitales que constituyen una extensión o expresión virtual de un deporte ya reconocido y gobernado por una federación deportiva nacional existente; y ii) aquellas actividades digitales que, aun encontrando inspiración temática en un deporte tradicional, configuran en realidad una disciplina autónoma de deporte electrónico (Esport). La necesidad de esta precisión surge debido a que no toda actividad competitiva desarrollada mediante plataformas digitales conserva necesariamente la misma naturaleza deportiva, técnica y competitiva de la disciplina tradicional de la cual toma referencia. Existen casos en los cuales la modalidad digital mantiene sustancialmente intactos los elementos esenciales del deporte original, incluyendo sus reglas, lógica competitiva, habilidades predominantes, estructura decisional y sistema de gobernanza internacional. En dichos eventos, la modalidad virtual constituye una expresión digital del mismo deporte y, por tanto, resulta razonable que permanezca bajo la gobernanza de la federación deportiva nacional ya reconocida dentro del Sistema Nacional del Deporte.	No aceptado	No es posible acoger su observación, ya que el sistema deportivo es piramidal, en tal sentido si una federación intencional del sector olímpico o paralímpico tiene la gobernanza de una modalidad virtual (p.e. Ajedrez, Remo, Poker, Ciclismo, etc), esta debe ser asumida por el homologo nacional.		

88	14/05/2026	SHUSEM MIREY ABIANTUN LARRAZABAL	Sin embargo, existen otras modalidades digitales cuya práctica transforma sustancialmente la naturaleza competitiva de la disciplina tradicional, al punto de configurar una actividad autónoma con habilidades, dinámicas y ecosistemas competitivos propios. A manera de ejemplo, el ajedrez online, el bridge online o el póker online conservan esencialmente la misma lógica estratégica, las mismas reglas fundamentales y las mismas habilidades nucleares de sus respectivas disciplinas presenciales, razón por la cual su práctica digital constituye una extensión natural del mismo deporte. Distinta puede ser la situación de ciertas simulaciones deportivas electrónicas inspiradas en deportes de conjunto tradicionales, como ocurre con videojuegos de fútbol en formato Esports, donde la actividad competitiva ya no consiste en la práctica física del deporte fútbol por parte de once (11) jugadores en un terreno de juego, sino en la interacción digital de un único jugador que controla virtualmente un equipo completo mediante comandos electrónicos y habilidades predominantemente tecnológicas, cognitivas y de coordinación mano-ojo. En estos casos, la modalidad digital podría configurar una disciplina autónoma de deporte electrónico, diferenciada del deporte tradicional del cual toma referencia temática, circunstancia que evidencia la necesidad de que el decreto incorpore criterios técnicos claros para determinar cuándo existe verdadera "correspondencia directa" con una disciplina deportiva ya reconocida y cuándo, por el contrario, se está frente a un Esport autónomo.	No aceptado	No es posible acoger su observación, ya que el sistema deportivo es piramidal, en tal sentido si una federación intencional del sector olímpico o paralímpico tiene la gobernanza de una modalidad virtual (p.e. Ajedrez, Remo, Poker, Ciclismo, etc), esta debe ser asumida por el homologo nacional.		
89	14/05/2026	SHUSEM MIREY ABIANTUN LARRAZABAL	Lo anterior resulta fundamental para garantizar: la seguridad jurídica del Sistema Nacional del Deporte; la correcta asignación de competencias de gobernanza; la prevención de conflictos entre federaciones; la protección del principio de no duplicidad previsto en el artículo 2.19.1.11 del proyecto; y la coherencia con la gobernanza internacional de cada disciplina. En consecuencia, respetuosamente solicitamos que el texto definitivo del decreto contemple criterios objetivos que permitan evaluar, entre otros aspectos: la identidad de reglas; la permanencia de las habilidades esenciales de la disciplina; la estructura competitiva; la naturaleza de la interacción deportiva; y la gobernanza internacional aplicable; con el fin de determinar si una modalidad digital constituye una expresión virtual de un deporte ya existente o un deporte electrónico autónomo sujeto a gobernanza independiente.	No aceptado	El proyecto de decreto determina que el ministerio establecera los criterios para definir en donde se ubicara dentro del SND la modalidad.		
90	14/05/2026	Francisco Antonio Cañon Perez	Basándonos en la Ley 181 de 1995, la Ley 2507 de 2025 y los decretos reglamentarios, se proponen las siguientes sugerencias para fortalecer el "Proyecto de decreto para la reglamentación de los deportes electrónicos": 1. Inclusión Explícita de Estímulos y Seguridad Social La Ley 181 de 1995 (Artículos 36 al 45) establece un régimen detallado de estímulos para deportistas, que incluye seguros de vida, seguridad social en salud, auxilios funerarios y créditos educativos. ➤Sugerencia: El proyecto de decreto debería armonizar explícitamente el acceso de los videojugadores profesionales a estos beneficios, asegurando que los "deportistas electrónicos" sean sujetos de los mismos incentivos que las demás disciplinas del Sistema Nacional del Deporte (SND). 2. Fortalecimiento del Deporte Femenino El Decreto 1295 de 2022 (que adicionó la Parte 16 al Decreto 1085 de 2015) obliga a destinar un porcentaje mínimo del 30% de los recursos de los convenios con federaciones para promover el deporte femenino competitivo y de alto rendimiento. ➤Sugerencia: El proyecto de eSports menciona enfoques diferenciales de género, pero podría ser más contundente al exigir a la futura Federación Nacional de Deportes Electrónicos el cumplimiento de este porcentaje de inversión y la creación de una estrategia de caracterización específica para videojugadoras. 3. Articulación con el Deporte Universitario La Ley 181 define el deporte universitario como aquel que complementa la formación de los estudiantes de educación superior. ➤Sugerencia: Dado el contexto de la "Liga Universitaria de eSports", el decreto debería incluir un lineamiento para que las Instituciones de Educación Superior (IES) integren los eSports en sus programas de bienestar universitario, aprovechando la infraestructura existente y el marco legal que ya las obliga a contar con espacios deportivos.	No aceptado	1, 2 y 3. es importante resaltar que las normas citadas por usted aplica para cualquier deporte reconocido dentro del sistema, en ese sentido es aplicable a los esports.		
91	14/05/2026	Francisco Antonio Cañon Perez	4. Régimen de Reserva Deportiva y Talento El Decreto 1052 de 2022 reglamenta las etapas de formación, búsqueda, identificación y selección de talentos para la reserva deportiva del país. ➤Sugerencia: El proyecto de eSports contempla edades mínimas para la práctica, pero podría adoptar formalmente las etapas de "Enseñanza-Aprendizaje" y "Desarrollo" del Decreto 1052 para crear Escuelas de Formación Deportiva en eSports que se integren al programa de "Escuela de Talentos" del Ministerio del Deporte. 5. Rigor en el Reconocimiento Deportivo El Decreto 1228 de 1995 establece los requisitos jerárquicos y de constitución para los organismos deportivos (clubes, ligas y federaciones). ➤Sugerencia: Para evitar la informalidad, el proyecto debe ser estricto en que el "Reconocimiento Deportivo" para clubes de eSports sea otorgado por los entes municipales y distritales bajo las mismas formalidades (mínimo de 10 deportistas inscritos, acta de constitución, etc.) que rigen para el sector asociado. 6. Salud Mental y Bienestar Digital La Ley 2507 de 2025 enfatiza la salud mental y la prevención de adicciones. ➤Sugerencia: El decreto reglamentario podría vincular estas disposiciones con el Artículo 37 de la Ley 181, que ordena programas de recuperación social y psicológica para deportistas, expandiéndolos a la prevención de riesgos digitales y trastornos asociados al uso excesivo de pantallas.	Aceptado	4. Dentro de los lineamientos del decreto 1052 de 2022, es claro que es para aplicación para todos los deportes reconocidos dentro del Sistema Nacional del Deporte. RESPUESTA PUNTO No. 5. DIRECCION INSPECCION VIGILANCIA Y CONTROL: Reciba un cordial saludo de parte del Ministerio del Deporte. Agradecemos su participación y el interés manifestado en los procesos que adelanta esta entidad. Frente a su comentario será tenido en cuenta dentro del presente decreto. 6. El proyecto de decreto contempla en el artículo Artículo 2.19.1.32 la salud mental, la cual debe ser tenida en cuenta tanto de las instituciones públicas como de los organismos deportivos.		