



O Projeto E- SPORTS PARA TODOS 2, Nº do Processo: 016.00008782/2024-12 ocorreu em uma única etapa, conforme informações abaixo:

Cidade- São Carlos

Local- Centro Municipal de Artes e Cultura "Thomaz Ceneviva" - Sede do Departamento de Artes e Cultura do Município de São Carlos

Endereço- Rua São Paulo, 745- Centro- CEP 13560-642- São Carlos/SP

Dias- 28 de fevereiro de 2026 a 1 de março de 2026

Local e datas de execução foram previamente aprovados pela Secretaria de Esportes do Estado de São Paulo.

Foram 562 inscritos, de várias faixas etárias, a enorme maioria crianças e adolescentes, que gratuitamente puderam ter a experiência de jogar jogos eletrônicos com equipamentos de ponta.

SOBRE O PROJETO

Uma equipe composta por 01 gerente de eventos e 01 encarregado de produção, além de promotoras e pessoal de apoio esteve presente em todos os dias de atividades, garantindo a todos os participantes uma atividade segura e monitorada. Toda a equipe trabalhava uniformizada

Staff





Bombeiro



Segurança



Uma carreta, com aproximadamente 75m², completamente personalizada e preparada para este projeto, contendo o que há de melhor em tecnologia para esportes eletrônicos, foi disponibilizada em todas as etapas.

FOTOS DE DIVERSOS ANGULOS CARRETA PARTE EXTERNA





FOTOS DE DIVERSOS ANGULOS CARRETA PARTE INTERNA





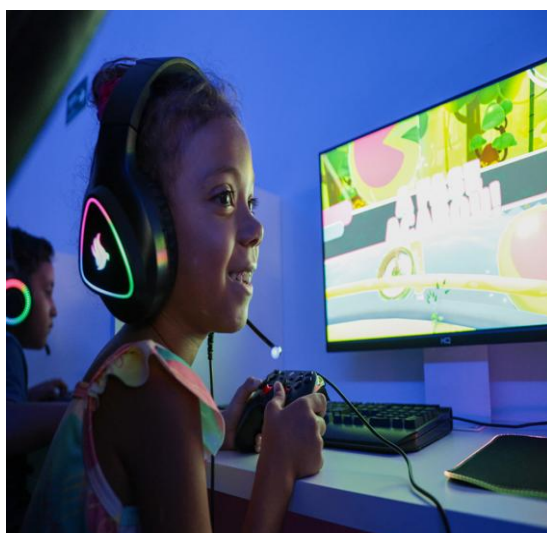
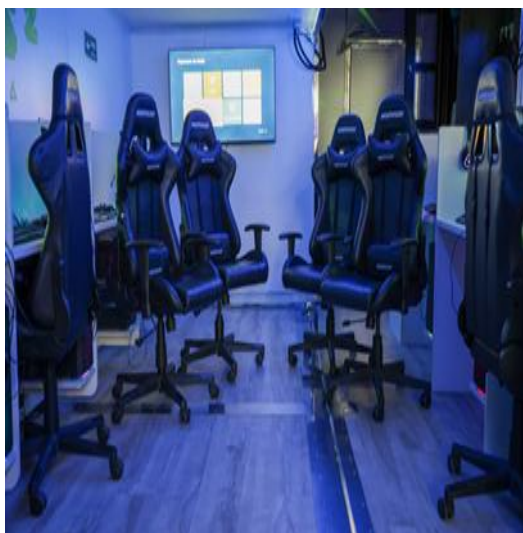
Esta carreta contou com todo o equipamento necessário para a prática de e-esportes, como por exemplo computadores de alta performance, fones de ouvido, mouses, teclados e cadeiras específicas para esportes eletrônicos.

COMPUTADORES, TECLADO, MOUSE, FONES DE OUVIDO, BANCADA, CADEIRA GAMER



Cadeira Gamer

Estação individual de jogo





Para o transporte da carreta baú foi disponibilizado um caminhão (cavalo mecânico). Este caminhão é imprescindível para o transporte da carreta.



Para garantir o funcionamento de todos os equipamentos instalados, no interior da carreta, um gerador foi alugado durante todo o período de execução do projeto

FOTO GERADOR





Visando o conforto de todos os envolvidos (beneficiários, monitores, staff operacional) aparelhos de ar condicionado estavam ligados durante todo o período de realização das atividades. Estes equipamentos também mantinham a temperatura sempre no indicado para que os computadores e equipamentos não esquentassem

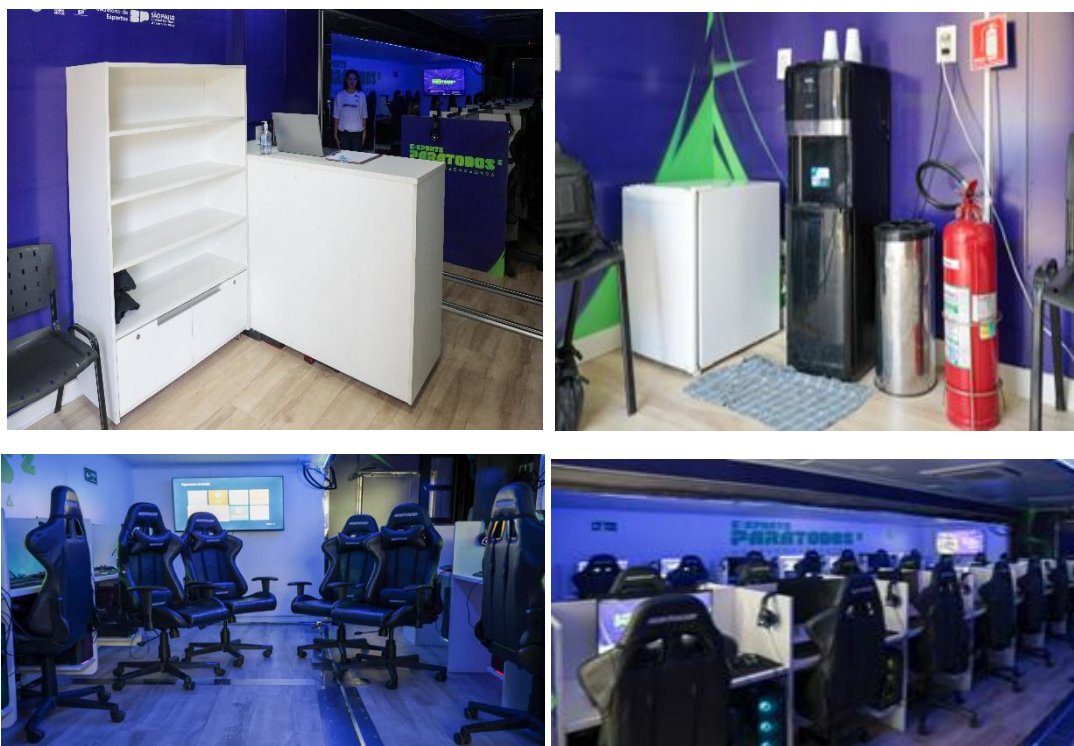
FOTO AR CONDICONADO



Os beneficiários que portavam bolsas e sacolas tinham a disposição armários (guarda volumes)

Numa geladeira ficavam armazenadas os copos de agua que eram oferecidos a todos que estavam participando das atividades. Televisões estavam a disposição também, muitas vezes conectadas a rede e mostrando alguma atividade relacionada ao projeto.

ARMÁRIOS, GELADEIRA, AGUA, TELEVISÃO

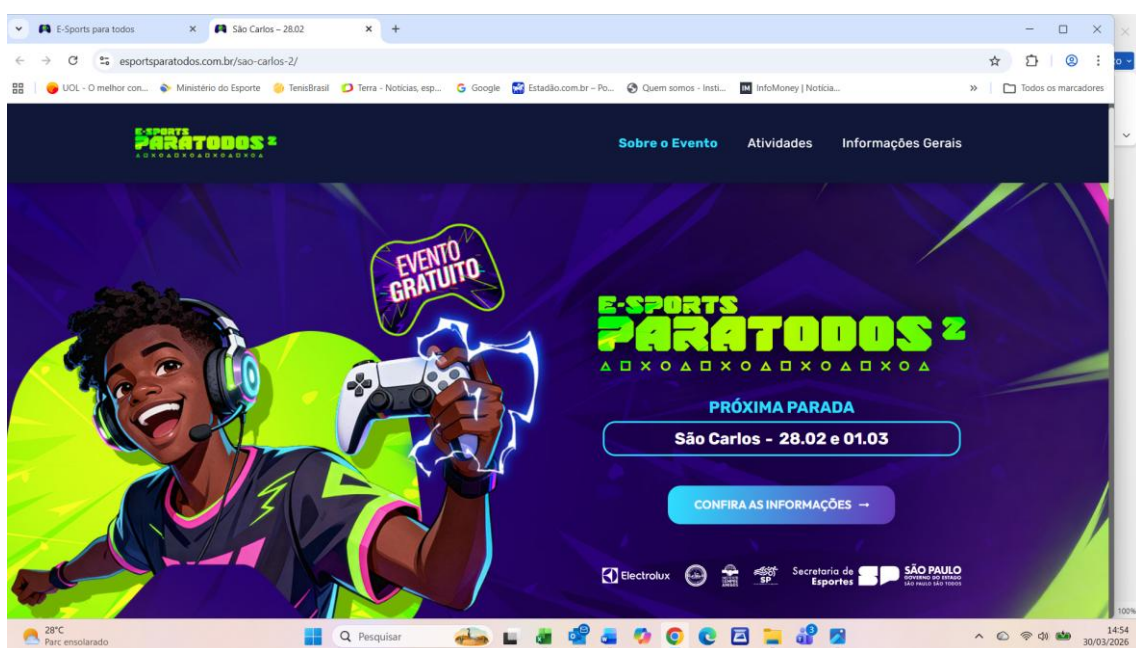




O projeto contou com uma empresa que foi a responsável pelos serviços fotográficos/filmagem de todo o projeto.



O site do projeto continha informações sobre o local, dias e horários das atividades, além de informações de como participar, jogos disponíveis e critérios para a participação.
Site do projeto- <https://www.esportsparatodos.com.br/>





Toda a parte de tecnologia, com o gerenciamento dos jogos, conteúdos e manutenção estavam sob a responsabilidade de empresas contratadas para garantirem o perfeito funcionamento de todos os equipamentos.

Para a divulgação das logomarcas dos patrocinadores/Lei Paulista de Incentivo/Governo Do Estado de São Paulo o projeto contou com windbanners, placas de divulgação, serviços de adesivação da carreta e camiseta dos staffs contratados

WIND BANNERS



PLACAS DE DIVULGAÇÃO



E-SPORTS PARA TODOS 2

△ □ × ○ △ □ × ○ △ □ × ○ △



Secretaria de
Esportes



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO
SÃO PAULO SÃO TODOS

O que é o projeto?

Uma carreta interativa cheia de emoção!

Aqui dentro uma Lan House convida o público a viver atividades **gratuitas** de E-Sports.

Mais do que jogar, o projeto promove valores do esporte como **respeito, dedicação e trabalho em equipe.**





CAMISETAS EQUIPES



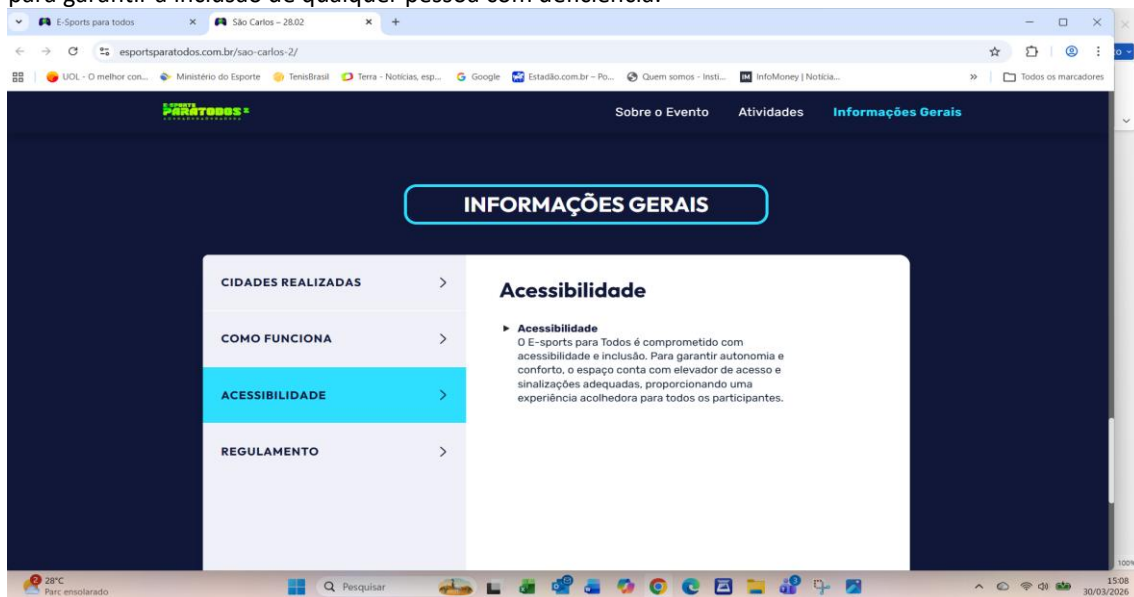


CARRETA



SOBRE A ACESSIBILIDADE

O projeto estava preparado para atender a beneficiários cadeirantes. Para ter acesso ao interior da carreta um elevador hidráulico foi instalado garantindo um fácil acesso a qualquer cadeirante/pessoas com dificuldade de locomoção. No site do projeto <https://www.esportsparatodos.com.br/> foi colocado uma aba específica sobre a acessibilidade, informando que o projeto estava comprometido e preparado para garantir a inclusão de qualquer pessoa com deficiência.





ELEVADOR HIDRÁULICO



O DIA A DIA DO PROJETO

O projeto ocorreu em São Carlos, permanecendo 02 dias no local de realização das atividades

A lan house itinerante (carreta gamer) funcionou das 08h00 as 19h00.

Todas as inscrições foram feitas, gratuitamente, pela equipe de produção, na parte interna da carreta, onde os interessados se apresentavam, momento também que as promotoras coletavam alguns dados dos participantes.





Cada sessão durava 40 minutos, sendo feita a rotatividade logo após o término desse tempo.

A lan house recebeu até 30 participantes simultaneamente, que puderam optar pelos seguintes jogos:

Rocket League – Rocket League é um jogo de futebol frenético com carros, onde jogadores disputam partidas eletrizantes em arenas futurísticas, combinando habilidade, estratégia e velocidade

FC 26- Explore partidas de futebol emocionantes com o EA Sports FC 26 e assuma o controle dos maiores clubes do mundo, jogue com os grandes nomes da história do futebol e prepare-se para a emoção de se tornar um verdadeiro craque

Fall Guys - dispute com seus amigos em pistas de obstáculos desajeitadas e absurdas ou construa seu próprio percurso caótico para compartilhar com a comunidade.

OBJETO E OBJETIVOS PROPOSTOS

Realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 01 cidade paulista.

O projeto ocorreu em São Carlos, trazendo a carreta gamer (lan house itinerante), oferecendo, gratuitamente, equipamentos de ponta para a prática de jogos eletrônicos.

Oferecer atividade gratuitas e de e-sports para crianças e adolescente de 06 a 17 anos;

Foram oferecidas atividades gratuitas (jogos eletrônicos) durante a execução do projeto

A grande maioria dos beneficiários eram de escolas públicas ou participantes de projetos sociais.

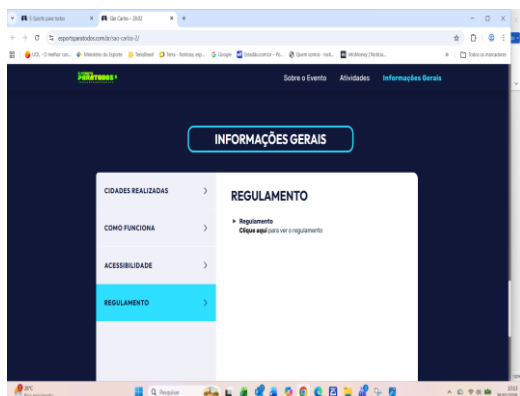
- Promover o desenvolvimento de valores do esporte, como, por exemplo, respeito, dedicação, espírito de equipe, superação e iniciativa, entre os participantes;

A mensagem que o projeto passou, através da prática de e-sports, corrobora com alguns princípios que a prática esportiva traz para o dia a dia dos beneficiários

Para participar das atividades propostas os beneficiários seguiram regras, baseadas em um regulamento, exposto na carreta e no site do projeto. Como em qualquer esporte, o respeito as regras é fundamental para a boa prática e uma lição para toda a vida.

A dedicação e a prática foram outros pontos que abordamos nesse projeto. Diversos beneficiários praticaram por horas os games propostos, superando limites, batendo seus próprios recordes ou melhorando sua performance. Alguns jogos puderam ser praticados em duplas, o que estimula o espírito de equipe, sendo mais uma lição que o esporte coloca na vida das pessoas

Regulamento





JOGOS EM EQUIPE



Contribuir para a universalização do Esporte Eletrônico no país;

Acreditamos que levando o e-sports, a um público com pouco acesso a tecnologia, oferecendo equipamentos adequados para a prática de esportes eletrônicos contribuímos para a universalização dos esportes eletrônicos no Brasil, dando oportunidade para classes menos favorecidas economicamente poderem conhecer os esportes eletrônicos.

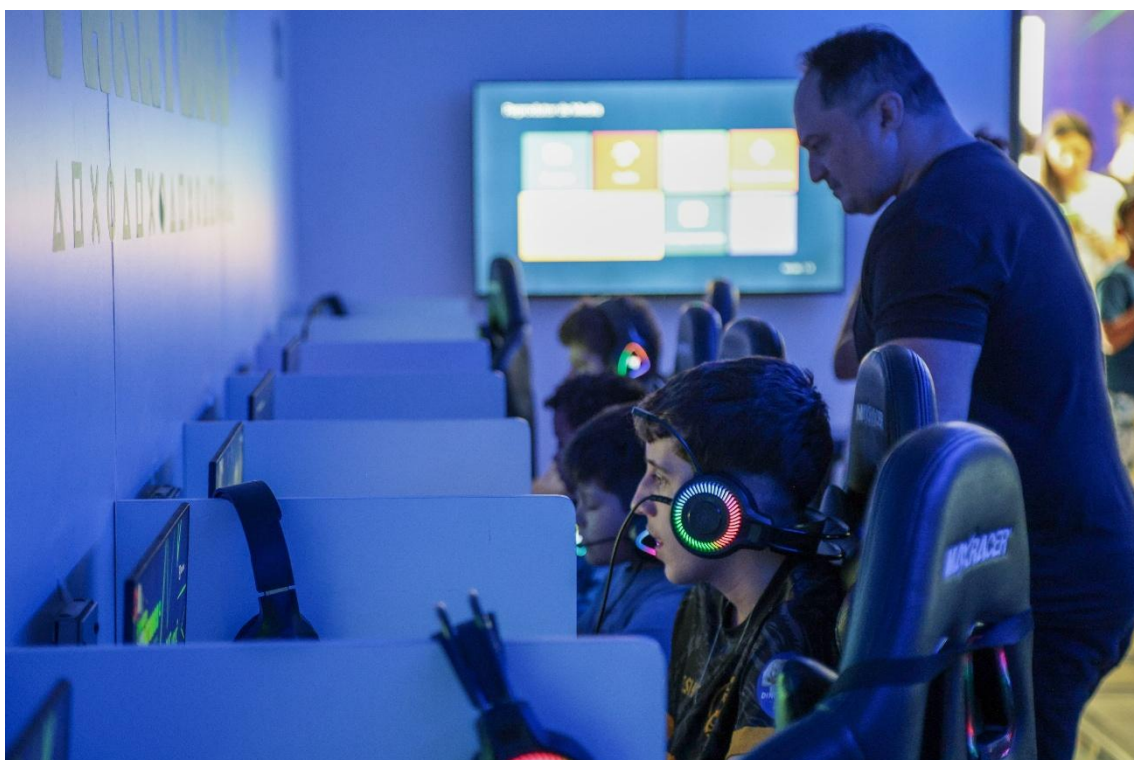
Equipamentos de alta performance





- Realizar projeto esportivo com alto padrão de qualidade organizacional e técnico;
Todas as etapas contaram com equipe técnica na organização, atendendo a todos de maneira segura. Monitores estavam a disposição para dar explicações e garantir a melhor experiencia para todos os beneficiários que participaram do projeto. Além disso, foram oferecidos equipamentos de ponta com alta qualidade tecnológica.
Abaixo algumas fotos onde pode-se observar os monitores exercendo as atividades com os beneficiários e os equipamentos utilizados

MONITOR



EQUIPAMENTOS COM TECNOLOGIA DE PONTA PARA A PRÁTICA DOS JOGO





SOBRE AS METAS

METAS QUALITATIVAS:

META 1:

Gerar satisfação dos participantes com relação a qualidade do evento.

Indicador: Impressão dos participantes sobre a qualidade das etapas.

Instrumento de Verificação: Pesquisa por amostragem realizada com participantes das etapas.

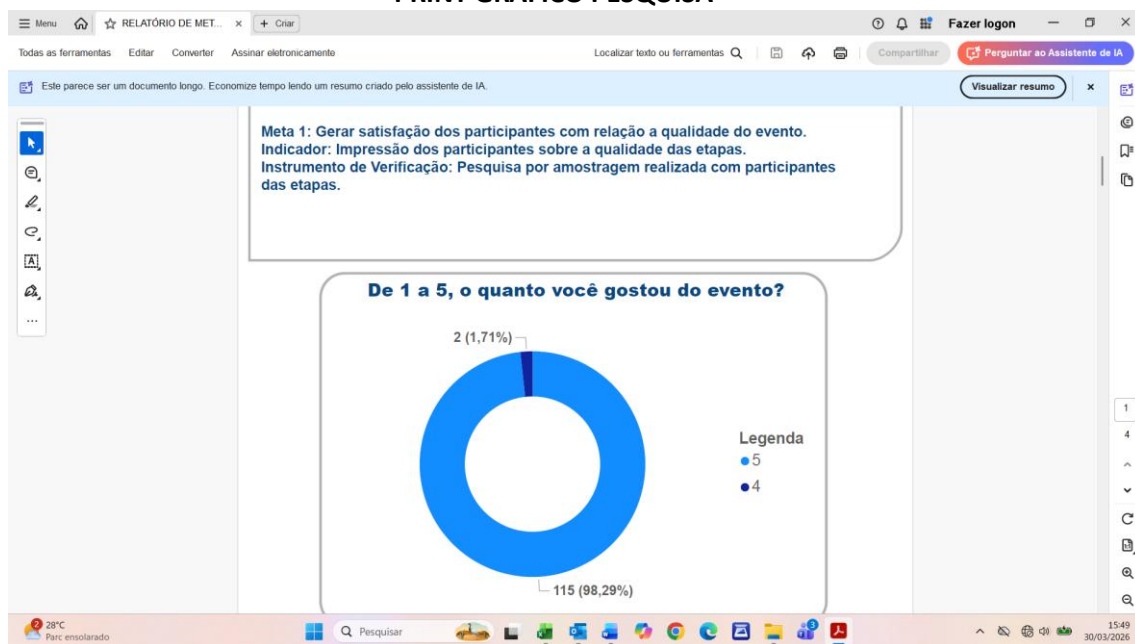
Para a verificação desta meta tivemos 117 beneficiários que, espontaneamente, responderam ao questionário

A pergunta feita, para o cumprimento desta meta, foi a seguinte:

De 1 a 5, o quanto você gostou do evento?

Partindo do princípio que 01 não gostou e 05 gostou tivemos o seguinte resultado:

PRINT GRÁFICO PESQUISA





PRINT TELA PESQUISA

ID	Hora de início	Hora de conclusão	Quando você joga videogame você se diverte e faz novos amigos?	Você acha que jogar videogame é uma atividade física?	É a sua primeira vez participante de um evento como esse?
1	28/02/2026 09:00:20	28/02/2026 09:01:15	S Sim	Não	Sim
2	28/02/2026 09:02:12	28/02/2026 09:03:24	S Sim	Sim	Sim
3	28/02/2026 09:15:02	28/02/2026 09:16:17	S Sim	Sim	Sim
4	28/02/2026 09:19:18	28/02/2026 09:20:09	S Sim	Não	Sim
5	28/02/2026 09:27:13	28/02/2026 09:28:10	S Sim	Não	Sim
6	28/02/2026 09:29:06	28/02/2026 09:30:21	S Sim	Sim	Sim
7	28/02/2026 09:31:37	28/02/2026 09:33:07	S Sim	Não	Sim
8	28/02/2026 09:36:30	28/02/2026 09:38:17	S Não	Não	Sim
9	28/02/2026 09:36:58	28/02/2026 09:38:30	S Sim	Sim	Sim
10	28/02/2026 09:41:39	28/02/2026 09:42:41	S Sim	Sim	Sim
11	28/02/2026 09:50:37	28/02/2026 09:51:31	S Sim	Sim	Sim
12	28/02/2026 10:10:37	28/02/2026 10:12:28	S Sim	Sim	Sim
13	28/02/2026 10:14:23	28/02/2026 10:16:05	S Sim	Sim	Sim
14	28/02/2026 10:27:25	28/02/2026 10:29:21	S Não	Não	Sim
15	28/02/2026 10:28:21	28/02/2026 10:30:11	S Sim	Sim	Sim
16	28/02/2026 10:29:31	28/02/2026 10:30:39	S Sim	Não	Sim
17	28/02/2026 10:30:01	28/02/2026 10:31:45	S Sim	Não	Sim
18	28/02/2026 10:31:36	28/02/2026 10:33:25	S Sim	Sim	Sim
19	28/02/2026 11:02:05	28/02/2026 11:03:32	S Sim	Sim	Sim
20	28/02/2026 11:20:21	28/02/2026 11:22:09	S Não	Não	Sim
21	28/02/2026 11:20:21	28/02/2026 11:22:09	S Não	Não	Sim

Resultado- Dos 117 beneficiários 115 deram a nota máxima (5), demonstrando uma grande satisfação com a qualidade oferecida durante o projeto

META 2:

Incentivar a prática de E-SPORTS como forma de lazer e atividade física.

Indicador: Opinião dos participantes sobre o tema.

Instrumento de Verificação: Pesquisa por amostragem realizada com participantes das etapas.

Para a verificação desta meta tivemos 117 beneficiários que, espontaneamente, responderam ao questionário

Para o cumprimento desta meta foram feitas 2 perguntas:

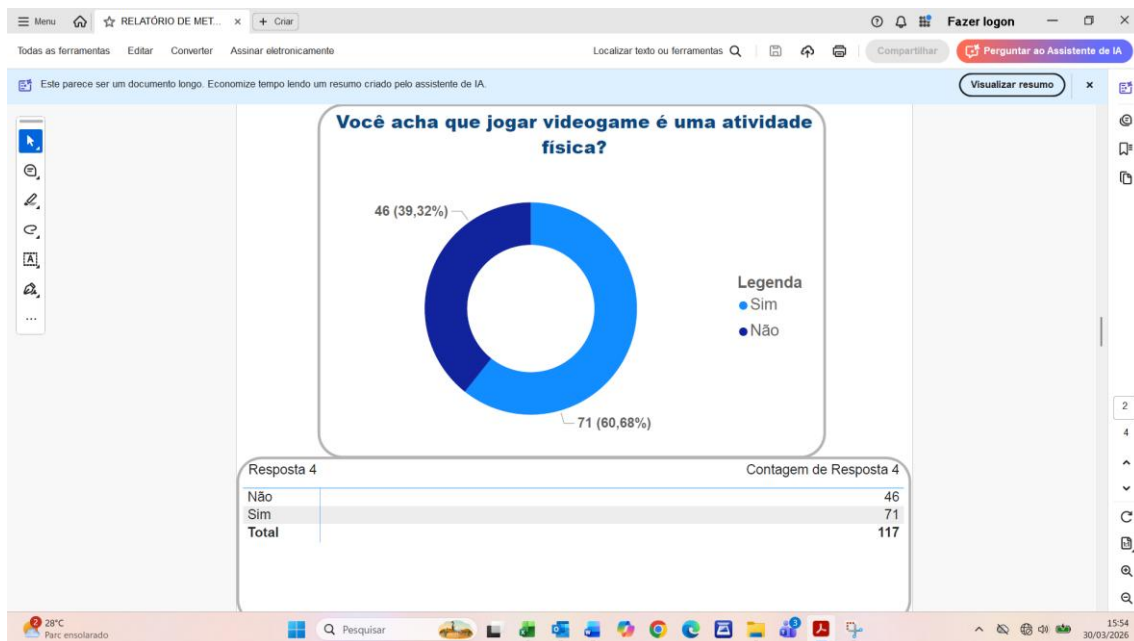
Pergunta 1- Quando você joga videogame você se diverte e faz novos amigos?

Pergunta 2- Você acha que jogar videogame é uma atividade física?

PRINT GRÁFICO PESQUISA



PRINT GRÁFICO PESQUISA





PRINT TELA PESQUISA

ID	Mora de início	Mora de conclusão	Quando você joga videogame você se diverte e faz novos amigos?	Você acha que jogar videogame é uma atividade física?	É a sua primeira vez participante de um evento como esse?
1	28/02/2026 09:00:20	28/02/2026 09:01:15	S Sim	Não	Sim
2	28/02/2026 09:02:12	28/02/2026 09:03:24	S Sim	Sim	Sim
3	28/02/2026 09:15:02	28/02/2026 09:16:17	S Sim	Sim	Sim
4	28/02/2026 09:19:18	28/02/2026 09:20:09	S Sim	Não	Sim
5	28/02/2026 09:27:13	28/02/2026 09:28:10	S Sim	Não	Sim
6	28/02/2026 09:29:06	28/02/2026 09:30:21	S Sim	Sim	Sim
7	28/02/2026 09:31:37	28/02/2026 09:33:07	S Sim	Não	Sim
8	28/02/2026 09:36:30	28/02/2026 09:38:17	S Não	Não	Sim
9	28/02/2026 09:36:58	28/02/2026 09:38:30	S Sim	Sim	Sim
10	28/02/2026 09:41:39	28/02/2026 09:42:41	S Sim	Sim	Sim
11	28/02/2026 09:50:37	28/02/2026 09:51:31	S Sim	Sim	Sim
12	28/02/2026 10:10:37	28/02/2026 10:12:28	S Sim	Sim	Sim
13	28/02/2026 10:14:23	28/02/2026 10:16:05	S Sim	Sim	Sim
14	28/02/2026 10:27:25	28/02/2026 10:29:21	S Não	Não	Sim
15	28/02/2026 10:28:21	28/02/2026 10:30:11	S Sim	Sim	Sim
16	28/02/2026 10:29:31	28/02/2026 10:30:39	S Sim	Não	Sim
17	28/02/2026 10:30:01	28/02/2026 10:31:45	S Sim	Não	Sim
18	28/02/2026 10:31:36	28/02/2026 10:33:25	S Sim	Sim	Sim
19	28/02/2026 11:02:05	28/02/2026 11:03:32	S Sim	Sim	Sim
20	28/02/2026 11:20:21	28/02/2026 11:22:09	S Não	Não	Sim
21	28/02/2026 11:20:21	28/02/2026 11:22:09	S Não	Não	Sim

Resultado Pergunta 1- Dos 117 beneficiários 102 (87,18%) declararam que se divertem e fazem novas amizades quando jogam vídeo game

Resultado Pergunta 2- Dos 117 beneficiários 71 (60,68%) declararam que consideram a prática de esportes eletrônicos uma atividade física contra 46 (39,32%) que não consideram a prática de vídeo game uma atividade física/esportiva.

METAS QUANTITATIVAS:

META 1:

Participação pela primeira vez em um evento da modalidade e-sports

Indicador: Amostragem estatística sobre o número de pessoas que participaram pela 1ª vez de um evento da modalidade e- sports, com base na pergunta aplicada a 50 participantes.

Instrumento de Verificação: Aplicar pergunta sobre o tema para 50 participantes.

Para a verificação desta meta tivemos 117 beneficiários que, espontaneamente, responderam ao questionário

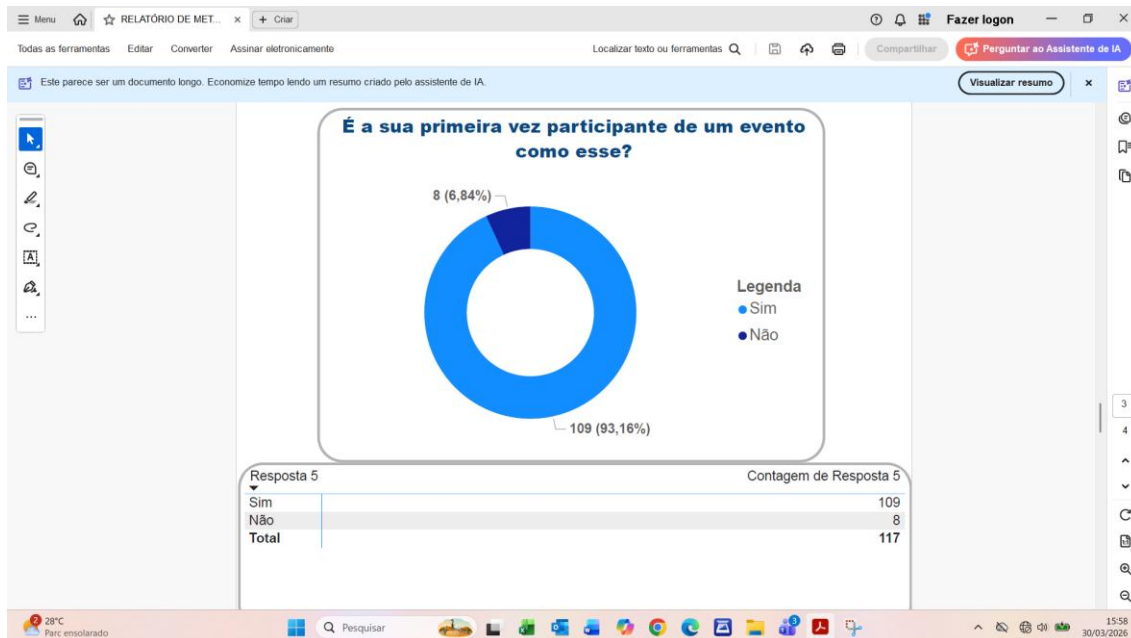
A pergunta feita, para o cumprimento desta meta, foi a seguinte:

É a sua primeira vez participante de um evento como esse?

Dos 117 beneficiários 109 (93,16%) estavam participando pela primeira vez de um evento como o E Sports Para Todos



PRINT GRÁFICO PESQUISA



PRINT TELA PESQUISA

ID	Nome	Idade	Sexo	Quando você jogou videogame com amigos?	Você acha que jogar videogame é uma atividade física?	É a sua primeira vez participante de um evento como esse?
1	28/02/2026 09:00:20	28/02/2026 09:01:15	5	Sim	Não	Sim
2	28/02/2026 09:02:12	28/02/2026 09:03:24	5	Sim	Sim	Sim
3	28/02/2026 09:15:02	28/02/2026 09:16:17	5	Sim	Sim	Sim
4	28/02/2026 09:19:18	28/02/2026 09:20:09	5	Sim	Não	Sim
5	28/02/2026 09:27:13	28/02/2026 09:28:10	5	Sim	Não	Sim
6	28/02/2026 09:29:06	28/02/2026 09:30:21	5	Sim	Sim	Sim
7	28/02/2026 09:31:37	28/02/2026 09:33:07	5	Sim	Não	Sim
8	28/02/2026 09:36:30	28/02/2026 09:38:17	5	Não	Não	Sim
9	28/02/2026 09:36:58	28/02/2026 09:38:30	5	Sim	Sim	Sim
10	28/02/2026 09:41:39	28/02/2026 09:42:41	5	Sim	Sim	Sim
11	28/02/2026 09:50:37	28/02/2026 09:51:31	5	Sim	Sim	Sim
12	28/02/2026 10:10:37	28/02/2026 10:12:28	5	Sim	Sim	Sim
13	28/02/2026 10:14:23	28/02/2026 10:16:05	5	Sim	Sim	Sim
14	28/02/2026 10:27:25	28/02/2026 10:29:21	5	Não	Não	Sim
15	28/02/2026 10:28:21	28/02/2026 10:30:11	5	Sim	Sim	Sim
16	28/02/2026 10:29:11	28/02/2026 10:30:39	5	Sim	Não	Sim
17	28/02/2026 10:30:01	28/02/2026 10:31:45	5	Sim	Sim	Sim
18	28/02/2026 10:31:36	28/02/2026 10:33:25	5	Sim	Não	Sim
19	28/02/2026 11:02:05	28/02/2026 11:03:32	5	Sim	Sim	Sim
20	28/02/2026 11:20:21	28/02/2026 11:22:09	5	Não	Não	Sim

Resultado - Dos 117 beneficiários 109 declararam que era a 1º vez que estavam participando de um evento como o E Sports Para Todos, ou seja, mais de 90% nunca tinham tido esta experiência;



META 2:

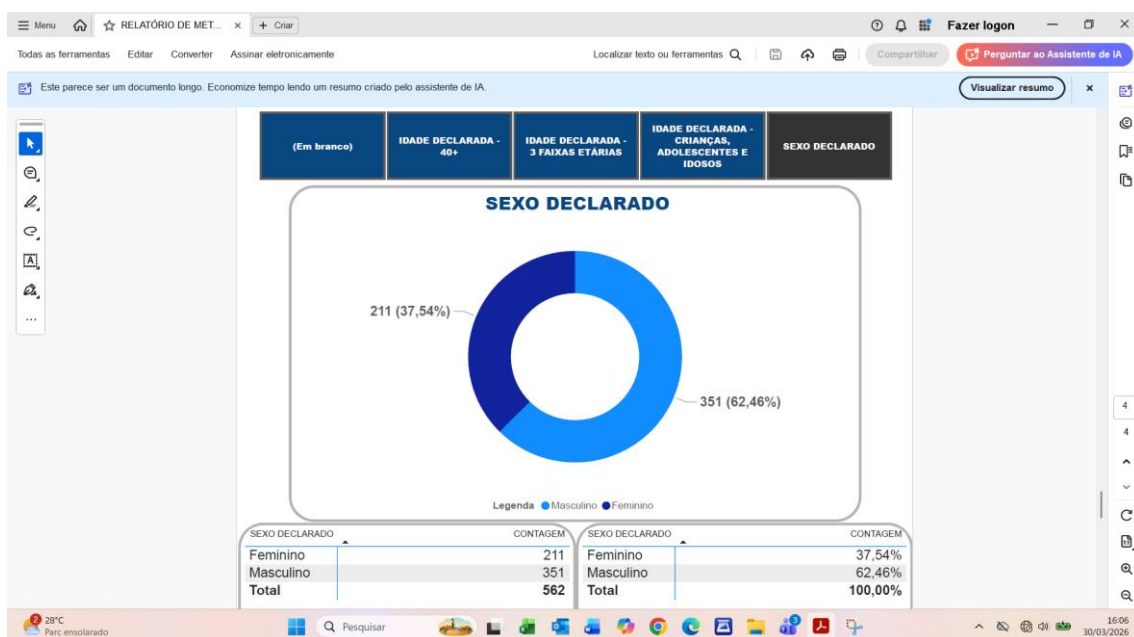
Atender 10% das inscrições direcionando para o público beneficiário feminino estimulando a prática da modalidade e-sports.

Indicador: Participação do público do sexo feminino no evento.

Instrumento de Verificação: Relatório de Inscrição.

Para a verificação desta meta, no relatório de inscrições, foi perguntado o sexo de cada participante. Foram 562 beneficiários e tivemos 119 do sexo feminino

Índice	Evento	Nome Inscrição	Telefone	Idade	Sexo	ds_cidade
1	E-SPORTS PARA TODOS 2	Aaron Raphael De Jesus Silva	(16) 3361-4674	7	Masculino	São Carlos
2	E-SPORTS PARA TODOS 2	ADRIAN VETOSA	Não declarado	10	Masculino	São Carlos
3	E-SPORTS PARA TODOS 2	Adriano José Tambellini Junio	(16) 3372-7823	10	Masculino	São Carlos
4	E-SPORTS PARA TODOS 2	Adryan Samuel Borges Dias	(16) 3361-4674	13	Masculino	São Carlos
5	E-SPORTS PARA TODOS 2	Agata Correia	Não declarado	9	Feminino	São Carlos
6	E-SPORTS PARA TODOS 2	Agata Sandrolí Fernandes S.	(16) 3372-7823	10	Feminino	São Carlos
7	E-SPORTS PARA TODOS 2	agatha correa macedo	Não declarado	9	Feminino	São Carlos
8	E-SPORTS PARA TODOS 2	Álabe Noan Narciso Malavazi	(16) 3361-4674	7	Masculino	São Carlos
9	E-SPORTS PARA TODOS 2	Alessandro	16996146217	18	Masculino	São Carlos
10	E-SPORTS PARA TODOS 2	Alexandre	16997766439	14	Masculino	São Carlos
11	E-SPORTS PARA TODOS 2	Alice Almeida Dos Santos	(16) 3361-4674	7	Feminino	São Carlos
12	E-SPORTS PARA TODOS 2	alice dos santos	Não declarado	9	Feminino	São Carlos
13	E-SPORTS PARA TODOS 2	Alice Henke Andrades	(16) 3361-4674	12	Feminino	São Carlos
14	E-SPORTS PARA TODOS 2	alice santos	Não declarado	8	Feminino	São Carlos
15	E-SPORTS PARA TODOS 2	Alice Souza Da Silva	(16) 3361-4674	7	Feminino	São Carlos
16	E-SPORTS PARA TODOS 2	Alicia Cypriano	(16) 3361-4674	7	Feminino	São Carlos
17	E-SPORTS PARA TODOS 2	Ana Bely Da Silva	(16) 3361-4674	12	Feminino	São Carlos
18	E-SPORTS PARA TODOS 2	Ana Clara Ferraz da Silva	(16) 3372-7823	10	Feminino	São Carlos
19	E-SPORTS PARA TODOS 2	Ana ferreira	Não declarado	15	Feminino	São Carlos
20	E-SPORTS PARA TODOS 2	Ana Julia Graciana Ribeiro	(16) 3372-7823	10	Feminino	São Carlos
21	E-SPORTS PARA TODOS 2	Ana Julia Santos Da Conceicao	(16) 3361-4674	12	Feminino	São Carlos
22	E-SPORTS PARA TODOS 2	Ana Julia Aguiari De Souza	(16) 3361-4674	12	Feminino	São Carlos
23	E-SPORTS PARA TODOS 2	Ana Klara De Melo Da Silva	(16) 3361-4674	7	Feminino	São Carlos
24	E-SPORTS PARA TODOS 2	Ana Laura De Carvalho Macedo	(16) 3361-4674	12	Feminino	São Carlos





Resultado – A meta previa ter 10% de beneficiários do sexo feminino, como pode-se observar na relação de inscritos este percentual foi alcançado e ultrapassado, foram 37,54% das vagas preenchidas por mulheres

Agradecimento a Secretaria de Esportes do Estado de São Paulo

Agradecemos a Secretaria de Esportes do Estado de São Paulo/Lei Paulista de Incentivo ao Esporte pelo apoio que foi dado durante todo o projeto e aos patrocinadores que juntos tornaram a realização de mais um projeto focado no e- sports

Sem a lei paulista de incentivo ao esporte este projeto não seria uma realidade, conseguimos levar uma experiencia a diversas pessoas que nunca haviam jogado e- games com equipamentos de ponta, democratizando o acesso ao que tem de melhor no universo de jogos on line.

Atenciosamente



Documento assinado digitalmente
PEDRO LANCSARICS
Data: 12/04/2026 17:23:56-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Pedro Lancsarics
Presidente



**Governo do Estado de São Paulo
Secretaria de Esportes
Lei Paulista de Incentivo Ao Esporte**

TERMO

Nº do Processo: 016.00008782/2024-12

Interessado: Instituto Sempre Amigos

Assunto: Projeto E Sports Para Todos 2

TERMO DE COMPROMISSO QUE ENTRE SI CELEBRAM O INSTITUTO SEMPRE AMIGOS E A SECRETARIA DE ESPORTES DO ESTADO DE SÃO PAULO.

Pelo presente instrumento, **Instituto Sempre Amigos**, doravante denominada PROPONENTE, com sede na Rua Verbo Divino, 2001, Torre B- sala 305, Chácara Santo Antônio, São Paulo/SP CEP 04719-002, telefone (11)991956513 e (11)976544446 e-mail - contato@institutosempreamigos.com.br, neste ato representada na forma de seu estatuto pelo seu Presidente, Sr.º Pedro Lancsarics, RG 2.560.501-X, CPF 066.690.698-04 , nacionalidade brasileiro, profissão empresário, telefone (11) 991488824, residente na Rua Pedroso de Moraes, 70, apto 41- Bloco A CEP 05420-000, Pinheiros, São Paulo/SP, telefone 11 991488824, e-mail presidencia@institutosempreamigos.com.br, e o **ESTADO DE SÃO PAULO**, por intermédio da **SECRETARIA DE ESPORTES**, com sede na Praça Antônio Prado, nº 09 – Centro – São Paulo – CEP: 01.010-010, representada neste ato, por sua Secretária Executivo de Estado de Esportes, doravante denominado **ESTADO** com fundamento no que dispõem o artigo 16 da Lei 13.918 de 22 de dezembro de 2009, o Decreto 55.636 de 26 de março de 2010 e as Resoluções SELJ nº 10 de 28 de março de 2017 e SELJ nº 02 de 08 de janeiro de 2014, resolve firmar o presente **TERMO DE COMPROMISSO**, que será regido pelas cláusulas e condições que seguem:

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO

O presente TERMO DE COMPROMISSO tem por objeto estabelecer as obrigações do PROPONENTE, visando à execução do projeto desportivo: E SPORTS PARA TODOS 2, processo SEI Nº016.00008782/2024-12 , aprovado e publicado no diário oficial de 10/02/2025.

CLÁUSULA SEGUNDA – DAS RESPONSABILIDADES E OBRIGAÇÕES DAS PARTES

São obrigações assumidas neste TERMO DE COMPROMISSO pelo Proponente:

- a) Conhecer as normas do Decreto nº 55.636/10, que regulamenta o artigo 16 da Lei nº 13.918/2009, bem como as Resoluções Normativas referentes à Lei Paulista de Incentivo ao Esporte;
- b) Promover a execução do objeto do projeto na forma e prazos aprovados e estabelecidos neste Termo e na legislação de regência da matéria;
- c) Observar os princípios da impessoalidade, moralidade e economicidade na execução do projeto;
- d) Solicitar a liberação de recursos a partir da captação mínima de 35% do valor aprovado ou após a captação total do valor aprovado - o que ocorrer primeiro -, no prazo máximo de 30 dias após o término do prazo de captação de 180 dias;
- e) Aplicar os recursos captados exclusivamente na consecução do objeto, sob pena de sujeitar-se às sanções previstas nos artigos 23 e 29 do Decreto 55.636/10 e demais sanções penais e administrativas cabíveis;
- f) Manter todas as condições de habilitação estabelecidas quando da aprovação do projeto e durante toda a sua execução até a finalização deste Termo;
- g) Permitir e facilitar à SECRETARIA, a qualquer tempo e lugar, o acesso a toda a documentação, dependências e locais do projeto, bem como atender às solicitações de informações, alterações ou regularizações de situações apontadas, no prazo estabelecido;
- h) Submeter os pedidos de alteração do projeto à SECRETARIA;
- i) Informar imediatamente os eventos que dificultem ou interrompam o curso normal da execução do projeto na forma aprovada;
- j) Elaborar as prestações de contas, observando as disposições contidas na legislação de regência;

CLÁUSULA TERCEIRA – DA VIGÊNCIA E DA PRORROGAÇÃO

A vigência deste Termo de Compromisso iniciará a partir da data da liberação de recursos à conta corrente e findará em 2 meses após o início da execução do projeto.

Subcláusula única – Para cumprimento da execução do projeto, o PROPONENTE poderá solicitar à SECRETARIA a prorrogação da vigência do presente Termo, no prazo mínimo de 60 dias antes do término da vigência.

CLÁUSULA QUARTA – DOS RECURSOS FINANCEIROS

Para a implementação do projeto aprovado pela CAAP, constante no Processo SEI Nº016.00008782/2024-12 ,o PROPONENTE esteve habilitado a captar recursos financeiros por meio de incentivo fiscal do ICMS até o valor de R\$ 399.000,00 (trezentos e noventa e nove mil reais) - conforme publicação do Diário Oficial do Estado de São Paulo em 10/02/2025, que será desbloqueado de acordo com autorização da SECRETARIA.

CLÁUSULA QUINTA – DA PRESTAÇÃO DE CONTAS

O proponente deverá apresentar as prestações de contas à SECRETARIA de acordo com os prazos estipulados, acompanhados dos documentos exigidos pela legislação de regência.

Subcláusula primeira – Os originais dos documentos comprobatórios das receitas e despesas deverão ser arquivados na sede do PROPONENTE por, no mínimo, 5 anos, após a aprovação da prestação de contas, permanecendo à disposição da SECRETARIA e demais órgãos de controle interno e externo, quando necessário.

Subcláusula segunda – A SECRETARIA poderá designar funcionários para efetuar inspeção ao tomar conhecimento de qualquer irregularidade ou ilegalidade na utilização dos recursos ou bens de origem da lei paulista de incentivo ao esporte, devendo o proponente atender as solicitações necessárias ao cumprimento da diligência, sob pena de cancelamento do projeto.

CLÁUSULA SEXTA – DA RESCISÃO

Constituem motivos para rescisão deste Termo de Compromisso:

- a) O inadimplemento de qualquer das cláusulas pactuadas;
- b) Inexecução total ou parcial do objeto pactuado;
- c) A constatação, a qualquer tempo, de falsidade ou incorreção de informação em qualquer documento apresentado; e
- d) A verificação de qualquer circunstância que enseja o cancelamento do projeto.

Diante do exposto, lavra-se o presente TERMO DE COMPROMISSO em 2 (duas) vias de igual teor e forma e para os mesmos fins de direito, na presença das testemunhas abaixo qualificadas.

São Paulo, data da assinatura digital.

Pedro Lancsarics

Representante legal da Proponente

Helena dos Santos Reis

Secretaria de Estado de Esportes

Testemunhas

Otavio Antonio Della

RG:16.473.423-5

ANTÔNIO LOURENÇO DOS SANTOS JUNIOR

RG. 28.382.478-5
PRESIDENTE NGAP/CAAP
Lei Paulista de Incentivo ao Esporte



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Lancsarics registrado(a) civilmente como PEDRO LANCSARICS, Usuário Externo**, em 02/02/2026, às 10:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).



Documento assinado eletronicamente por **Otávio Antônio Della registrado(a) civilmente como OTAVIO ANTONIO DELLA, Usuário Externo**, em 02/02/2026, às 10:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).



Documento assinado eletronicamente por **Antonio Lourenço Dos Santos Junior, Chefe de Serviço**, em 02/02/2026, às 12:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.sp.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 0096470756 e o código CRC BA90AFEC.

PRESTAÇÃO DE CONTAS
Execução da Receita e da Despesa

1. NOME DO PROJETO:						
E-SPORTS PARA TODOS 2						
2. NOME DO PROPONENTE:						3. N° DO PROCESSO
INSTITUTO SEMPRE AMIGOS						016.00008782/2024-12
RECEITA			DESPESAS			
4. ORIGEM	5. DATA	6. VALOR	7. DATA	8. RAZÃO SOCIAL	9. NOTA FISCAL/ RECIBO	10. VALOR
Ordem Bancária	03/02/2026	399.000,00	16/02/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	NF 667	3.500,00
Rendimento Financeiro Fevereiro	28/02/2026	132,33	12/02/2026	VETOR PRODUÇÕES LTDA	NF 33841	960,00
Rendimento Financeiro Março	31/03/2026	-4,21	12/02/2026	VETOR PRODUÇÕES LTDA	NF 33839	5.000,00
Transferência para ressarcimento de pagamento das tarifas bancárias	08/04/2026	261,20	12/02/2026	VETOR PRODUÇÕES LTDA	NF 33840	11.000,00
Rendimento Financeiro Abril	09/04/2026	-1,23	12/02/2026	VETOR PRODUÇÕES LTDA	NF 33835	69.500,00
			12/02/2026	TATICA - MARKETING ESPORTIVO LTDA	FT 1568	4.000,00
			12/02/2026	TATICA - MARKETING ESPORTIVO LTDA	FT 1567	108.000,00
			12/02/2026	TATICA - MARKETING ESPORTIVO LTDA	FT 1569	2.500,00
			12/02/2026	TATICA - MARKETING ESPORTIVO LTDA	FT 1570	5.600,00
			12/02/2026	EVENT SUPPLY COMERCIO VAREJISTA DE PRODUTOS ESPORTIVOS LTDA	NF 104138	1.600,00
			12/02/2026	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	NF 2519912	1.500,00
			12/02/2026	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	NF 2519909	5.000,00
			12/02/2026	JEQUITIBA PROMOCOES E EVENTOS LTDA	NF 37757	6.000,00
			13/02/2026	JEQUITIBA PROMOCOES E EVENTOS LTDA	NF 33761	2.000,00
			12/02/2026	JEQUITIBA PROMOCOES E EVENTOS LTDA	NF 37759	1.500,00
			12/02/2026	STP LOCACAO DE ESTRUTURAS LTDA	FT 102	46.800,00
			12/02/2026	STP LOCACAO DE ESTRUTURAS LTDA	FT 105	400,00
			12/02/2026	STP LOCACAO DE ESTRUTURAS LTDA	FT 104	1.980,00
			12/02/2026	STP LOCACAO DE ESTRUTURAS LTDA	FT 103	34.800,00
			26/02/2026	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	NF 512	1.500,00
			27/02/2026	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	NF 212	10.000,00
			27/02/2026	TOR TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	NF 62	42.000,00
			02/03/2026	KLEBERSON RABELO LETUIVINSKI SANTOS - ME	NF 614	10.760,00
			04/03/2026	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	NF 521	1.500,00
			05/03/2026	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	NF 2519945	1.500,00
			05/03/2026	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	NF 2519946	5.000,00
			05/03/2026	JEQUITIBA PROMOCOES E EVENTOS LTDA	NF 38192	1.500,00
			12/03/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	NF 677	720,00
			12/03/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	NF 676	2.000,00
			18/03/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	NF 681	3.500,00
			18/03/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	NF 682	2.000,00
			23/03/2026	SOLUCAO EVENTOS LTDA	NF 381	660,00
			23/03/2026	SOLUCAO EVENTOS LTDA	NF 380	1.300,00
			01/04/2026	ANA BEATRIZ TOMAZINI MARTINS	NF 11	700,00
			01/04/2026	MAV SEGURANCA PATRIMONIAL LTDA	NF 125	2.720,00



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTES



			09/04/2026	Tarifas bancárias		261,20
			09/04/2026	Repasse saldo remanescente - Sobra de recursos da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte	Transferência enviada	126,89
			11. TOTAL			399.388,09
12. TOTAL		399.388,09	13. SALDO			0,00
14. LOCAL E DATA: SãoPaulo, 10 de abril de 2026			15. ASSINATURA DO PROPONENTE / RESPONSÁVEL. CARIMBO E ASSINATURA DO PROFISSIONAL DE CONTABILIDADE.			
gov.br Documento assinado digitalmente PEDRO LANCSARICS Data: 12/04/2026 17:30:27-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br			gov.br Documento assinado digitalmente ALESSANDRA TORRES DE SOUZA TEOTONIO Data: 10/04/2026 09:19:07-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br Proponente/Responsável Contador			

PRESTAÇÃO DE CONTAS

Relatório Físico

1. NOME DO PROJETO:					
E-SPORTS PARA TODOS 2					
2. NOME DO PROPONENTE:		3. PERÍODO DE REALIZAÇÃO DO PROJETO		4. N° DO PROCESSO	
INSTITUTO SEMPRE AMIGOS		03/02/2026 a 03/04/2026		016.00008782/2024-12	
		7. PROGRAMADO		8. EXECUTADO	
5. RUBRICA	6. DESCRIÇÃO DOS ITENS DE DESPESA	UNIDADE	QUANTIDADE	UNIDADE	QUANTIDADE
1.1	Gerente de Eventos	mês	2	mês	2
1.2	Coordenador de Eventos	Mês	0	Mês	0
1.3	Encarregado de Produção	Mês	2	Mês	2
1.4	Apoio a Produção	Serv	6	Serv	6
2.1	Locação - Carreta Baú	Diária	6	Diária	6
2.2	Locação - Carreta Cavalo Mecânico	Diária	6	Diária	6
2.3	Gerador	Loc	2	Loc	2
2.4	Serviço de Suporte Help Desk para PC	Serv	0	Serv	0
2.5	Locação de Computadores Gamers	Uni	60	Uni	60
2.6	Locação de Cadeira Gamers	Uni	60	Uni	60
2.7	Locação Ar Condicionado	Loc	2	Loc	2
2.8	Locação Mobiliário	Conj	2	Conj	2
2.9	Serviço de Rede Intranet	Serv	0	Serv	0
2.10	Serviço de Brigadista	Serv	2	Serv	2
2.11	Caderno Técnico	Serv	2	Serv	2
2.12	Serviço de Carregador	Serv	10	Serv	10
2.13	Serviço de Limpeza	Serv	4	Serv	4
2.14	Serviço de Segurança	Serv	16	Serv	16
2.15	Serviço de Filmagem	Serv	2	Serv	2
2.16	Serviço de Fotografia	Serv	2	Serv	2
2.17	Locação de Gradil	Uni	44	Uni	44
2.18	Locação de Placas de Orientação	Loc	8	Loc	8

3.1	Frete- Serviço de logística	Serv	2	Serv	2
4.1	Site Mutiplataforma	Serv	1	Serv	1
4.2	Assessoria de Imprensa	Mês	2	Mês	2
4.3	Criação de identidade visual	Serviço	1	Serviço	1
4.4	Envelopamento Int e Ext da Carreta	m²	250	m²	250
4.5	Windbanner	Uni	10	Uni	10
4.6	Lona Gradil 2x1	Uni	44	Uni	44
4.7	Lona Placas de Orientação	Uni	8	Uni	8
4.8	Serviço de Marketing Digital	Serv	0	Serv	0
5.1	Camiseta Equipe	Uni	50	Uni	50
2.1	Assessoria Contábil	Serv	2	Serv	2
2.2	Serviços de Prestação de Contas	Serv	2	Serv	2

09. LOCAL E DATA: São Paulo, 10 de abril de 2026	10. ASSINATURA DO PROPONENTE / RESPONSÁVEL. CARIMBO E ASSINATURA DO PROFISSIONAL DE CONTABILIDADE.	
	Documento assinado digitalmente gov.br PEDRO LANCARICS Data: 12/04/2026 17:31:38-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br _____ Proponente/ Responsavel	Documento assinado digitalmente gov.br ALESSANDRA TORRES DE SOUZA TEOTONIO Data: 10/04/2026 09:19:07-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br _____ Contador

PRESTAÇÃO DE CONTAS
Conciliação Bancária

1. NOME DO PROJETO:		E-SPORTS PARA TODOS 2	
2. NOME DO PROPONENTE:			3. N° DO PROCESSO
INSTITUTO SEMPRE AMIGOS			016.00008782/2024-12

RECEITA			DESPESAS				
4. DATA	5. HISTÓRICO	6. VALOR	7. DATA	8. NOME DO CREDOR	9. N° CHEQUE	10. NOTA FISCAL/ RECIBO	11. VALOR
03/02/2026	Ordem Bancária	399.000,00	19/02/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	21.901	NF 667	3.500,00
28/02/2026	Rendimento Financeiro Fevereiro	132,33	19/02/2026	Tarifa Bancária - PIX enviado	870.501.200.115.077	Tarifa bancária	10,00
31/03/2026	Rendimento Financeiro Março	-4,21	23/02/2026	VETOR PRODUcoes LTDA	22.301	NF 33841	960,00
08/04/2026	Transferência para ressarcimento de pagamento das tarifas bancárias	261,20	23/02/2026	VETOR PRODUcoes LTDA	22.302	NF 33839	5.000,00
09/04/2026	Rendimento Financeiro Abril	-1,23	23/02/2026	VETOR PRODUcoes LTDA	22.303	NF 33840	11.000,00
			23/02/2026	VETOR PRODUcoes LTDA	22.304	NF 33835	65.225,75
			23/02/2026	TATICA - MARKETING ESPORTIVO LTDA	22.305	FT 1568	4.000,00
			23/02/2026	TATICA - MARKETING ESPORTIVO LTDA	22.306	FT 1567	108.000,00
			23/02/2026	TATICA - MARKETING ESPORTIVO LTDA	22.307	FT 1569	2.500,00
			23/02/2026	TATICA - MARKETING ESPORTIVO LTDA	22.308	FT 1570	5.600,00
			23/02/2026	EVENT SUPPLY COM VAREJISTA PRODUTOS ESPORTIVOS LTDA	22.309	NF 104138	1.600,00
			23/02/2026	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	22.310	NF 2519912	1.407,75
			23/02/2026	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	22.311	NF 2519909	4.692,50
			23/02/2026	JEQUITIBA PROMOCOES E EVENTOS LTDA	22.312	NF 37757	6.000,00
			23/02/2026	JEQUITIBA PROMOCOES E EVENTOS LTDA	22.313	NF 33761	2.000,00
			23/02/2026	JEQUITIBA PROMOCOES E EVENTOS LTDA	22.314	NF 37759	1.500,00
			23/02/2026	STP LOCACAO DE ESTRUTURAS LTDA	22.315	FT 102	46.800,00
			23/02/2026	STP LOCACAO DE ESTRUTURAS LTDA	22.316	FT 105	400,00
			23/02/2026	STP LOCACAO DE ESTRUTURAS LTDA	22.317	FT 104	1.980,00
			23/02/2026	STP LOCACAO DE ESTRUTURAS LTDA	22.318	FT 103	34.800,00
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.614	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.616	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.618	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.620	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.622	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.624	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.626	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.628	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.630	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.632	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.634	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.636	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.638	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.640	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.642	Tarifa bancária	13,40
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.644	Tarifa bancária	13,40

			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.646	Tarifa bancária	13,40	
			23/02/2026	Tarifa Bancária - DOC/TED	880.541.100.237.648	Tarifa bancária	13,40	
			26/02/2026	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	22.601	NF 512	1.500,00	
			26/02/2026	Tarifa Bancária - PIX enviado	890.571.200.135.710	Tarifa bancária	10,00	
			02/03/2026	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	30.201	NF 212	10.000,00	
			02/03/2026	TOR TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	30.202	NF 62	42.000,00	
			03/03/2026	KLEBERSON RABELO LETUIVINSKI SANTOS - ME	30.301	NF 614	10.760,00	
			05/03/2026	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	30.501	NF 521	1.500,00	
			09/03/2026	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	30.901	NF 2519945	1.407,75	
			09/03/2026	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	30.902	NF 2519946	4.692,50	
			09/03/2026	JEQUITIBA PROMOCOES E EVENTOS LTDA	30.903	NF 38192	1.500,00	
			10/03/2026	INSTITUTO SEMPRE AMIGOS - IMPOSTOS RETIDOS NAS NFS 2519909 E 2519912 - VILLA OLIMPICA E NA NF 33835 - VETOR	31.001	NF 2519912 / NF 2519909 / NF 33835	4.674,00	
			16/03/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	31.601	NF 677	720,00	
			16/03/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	31.602	NF 676	2.000,00	
			19/03/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	31.901	NF 681	3.500,00	
			19/03/2026	J O B AMARAL EVENTOS E SERVIÇOS ADM - HBX SERV ADM	31.902	NF 682	2.000,00	
			24/03/2026	SOLUCAO EVENTOS LTDA	32.401	NF 381	660,00	
			24/03/2026	SOLUCAO EVENTOS LTDA	32.402	NF 380	1.300,00	
			01/04/2026	ANA BEATRIZ TOMAZINI MARTINS	40.101	NF 11	700,00	
			02/04/2026	MAV SEGURANCA PATRIMONIAL LTDA	40.201	NF 125	2.540,48	
			02/04/2026	INSTITUTO SEMPRE AMIGOS - IMPOSTOS RETIDOS NAS NFS 2519945 E 2519946 - VILLA OLIMPICA	40.202	NF 2519945 / NF 2519946	400,00	
			08/04/2026	INSTITUTO SEMPRE AMIGOS - IMPOSTOS RETIDOS NA NF 125 - MAV SEGURANCA	40.801	NF 125	179,27	
			09/04/2026	Repasse saldo remanescente - Sobre de recursos da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte	551.897.000.139.625	Transferência enviada	126,89	
			12. TOTAL					399.388,09
13. TOTAL		399.388,09	14. SALDO					0,00
15. LOCAL E DATA			16. ASSINATURA DO PROPONENTE / RESPONSÁVEL. CARIMBO E ASSINATURA DO PROFISSIONAL DE CONTABILIDADE.					
São Paulo, 10 de abril de 2026			gov.br Documento assinado digitalmente PEDRO LANCSARICS Data: 12/04/2026 17:29:10-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br gov.br Documento assinado digitalmente ALESSANDRA TORRES DE SOUZA TEOTONIO Data: 10/04/2026 09:19:07-0300 Verifique em https://validar.iti.gov.br Proponente/Responsável Contador					



Consultas - Extrato de conta corrente

G3330206160058451
02/03/2026 06:56:15

Cliente - Conta atual

Agência 4307-9
Conta corrente 15259-5INSTITUTO SEMPRE AMIGOS
Período do extrato 01 / 2026

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
01/01/2026		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
31/01/2026		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

Transação efetuada com sucesso por: JD496001 PEDRO LANCSARICS.
Serviço de Atendimento ao Consumidor - SAC 0800 729 0722

Ouvidoria BB 0800 729 5678
Para deficientes auditivos 0800 729 0088



Consultas - Extrato de conta corrente

G3330206160058451
02/03/2026 06:57:04

Cliente - Conta atual

Agência 4307-9
Conta corrente 15259-5INSTITUTO SEMPRE AMIGOS
Período do extrato 02 / 2026

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
13/01/2026		0000	00000 000	Saldo Anterior			0,00 C
03/02/2026		0000	14138 632	Ordem Bancária	202.602.020.064.978	399.000,00 C	399.000,00 C
				SP-SEC DA FAZENDA E PL			
06/02/2026		0000	00000 351	BB Rende Fácil	9.903	399.000,00 D	0,00 C
				Rende Facil			
19/02/2026		0000	13105 144	Pix - Enviado	21.901	3.500,00 D	
				19/02 10:49 HBX SERVICOS ADMINISTRATI			
19/02/2026		0000	13113 258	Tarifa Pix Enviado	870.501.200.115.077	10,00 D	
				Tar. agrupadas - ocorrencia 19/02/2026			
19/02/2026		0000	00000 798	BB Rende Fácil	9.903	3.510,00 C	0,00 C
				Rende Facil			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.301	960,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.302	5.000,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.303	11.000,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.304	65.225,75 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.305	4.000,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.306	108.000,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.307	2.500,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.308	5.600,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.309	1.600,00 D	
				341 0191 019651129000198 EVENT SUPPLY			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.310	1.407,75 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.311	4.692,50 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.312	6.000,00 D	
				341 0191 011885341000108 JEQUITIBA PRO			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.313	2.000,00 D	
				341 0191 011885341000108 JEQUITIBA PRO			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.314	1.500,00 D	
				341 0191 011885341000108 JEQUITIBA PRO			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.315	46.800,00 D	
				341 0191 011389032000147 STP LOCACAO D			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.316	400,00 D	
				341 0191 011389032000147 STP LOCACAO D			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.317	1.980,00 D	
				341 0191 011389032000147 STP LOCACAO D			
23/02/2026		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	22.318	34.800,00 D	
				341 0191 011389032000147 STP LOCACAO D			
23/02/2026		0000	13113 310	Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.614	13,40 D	
				Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026		0000	13113 310	Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.616	13,40 D	
				Cobrança referente 23/02/2026			

23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.618	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.620	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.622	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.624	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.626	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.628	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.630	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.632	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.634	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.636	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.638	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.640	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.642	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.644	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.646	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	13113 310 Tar DOC/TED Eletrônico	880.541.100.237.648	13,40 D	
		Cobrança referente 23/02/2026			
23/02/2026	0000	00000 798 BB Rende Fácil	9.903 303.707,20 C		0,00 C
		Rende Fácil			
26/02/2026	0000	13105 144 Pix - Enviado	22.601	1.500,00 D	
		26/02 18:29 ALTACONT ASSESSORIA CONTA			
26/02/2026	0000	13113 258 Tarifa Pix Enviado	890.571.200.135.710	10,00 D	
		Tar. agrupadas - ocorrencia 26/02/2026			
26/02/2026	0000	00000 798 BB Rende Fácil	9.903	1.510,00 C	0,00 C
		Rende Fácil			
28/02/2026	0000	00000 999 S A L D O			0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES:

Transação efetuada com sucesso por: JD496001 PEDRO LANCSARICS.
Serviço de Atendimento ao Consumidor - SAC 0800 729 0722

Ouvidoria BB 0800 729 5678
Para deficientes auditivos 0800 729 0088



Consultas - Extrato de conta corrente

G3350110216989181
01/04/2026 10:29:12

Cliente - Conta atual

Agência 4307-9
Conta corrente 15259-5INSTITUTO SEMPRE AMIGOS
Período do extrato 03 / 2026

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
26/02/2026		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
02/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	30.201	10.000,00 D	
				02/03 07:07 VALP TRANSPORTE DE EVENTO			
02/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	30.202	42.000,00 D	
				02/03 07:10 TOR TRANSPORTE DE EVENTOS			
02/03/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	52.000,00 C	0,00 C
				Rende Fácil			
03/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	30.301	10.760,00 D	
				03/03 15:15 KLEBERSON RABELO LETUIVIN			
03/03/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	10.760,00 C	0,00 C
				Rende Fácil			
05/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	30.501	1.500,00 D	
				05/03 14:43 ALTACONT ASSESSORIA CONTA			
05/03/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	1.500,00 C	0,00 C
				Rende Fácil			
09/03/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	30.901	1.407,75 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
09/03/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	30.902	4.692,50 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
09/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	30.903	1.500,00 D	
				09/03 09:21 JEQUITIBA PROMOCOES			
09/03/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	7.600,25 C	0,00 C
				Rende Fácil			
10/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	31.001	4.674,00 D	
				10/03 15:21 INSTITUTO SEMPRE AMIGOS			
10/03/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	4.674,00 C	0,00 C
				Rende Fácil			
16/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	31.601	720,00 D	
				16/03 13:54 HBX SERVICOS ADMINISTRATI			
16/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	31.602	2.000,00 D	
				16/03 13:57 HBX SERVICOS ADMINISTRATI			
16/03/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	2.720,00 C	0,00 C
				Rende Fácil			
19/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	31.901	3.500,00 D	
				19/03 13:24 HBX SERVICOS ADMINISTRATI			
19/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	31.902	2.000,00 D	
				19/03 13:26 HBX SERVICOS ADMINISTRATI			
19/03/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	5.500,00 C	0,00 C
				Rende Fácil			
24/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	32.401	660,00 D	
				24/03 14:35 SOLUCAO EVENTOS LTDA			
24/03/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	32.402	1.300,00 D	
				24/03 14:37 SOLUCAO EVENTOS LTDA			
24/03/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	1.960,00 C	0,00 C
				Rende Fácil			
31/03/2026		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES:



Consultas - Extrato de conta corrente

G3311008161450351
10/04/2026 08:23:02

Cliente - Conta atual

Agência 4307-9
Conta corrente 15259-5INSTITUTO SEMPRE AMIGOS
Período do extrato Mês atual

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
24/03/2026		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
01/04/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	40.101	700,00 D	
				01/04 17:25 64548783 ANA BEATRIZ TOMA			
01/04/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	700,00 C	0,00 C
				Rende Facil			
02/04/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	40.201	2.540,48 D	
				02/04 16:40 MAV SEGURANCA PATRIMONIAL			
02/04/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	40.202	400,00 D	
				02/04 16:52 INSTITUTO SEMPRE AMIGOS			
02/04/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	2.940,48 C	0,00 C
				Rende Facil			
08/04/2026		0000	14397	821 Pix - Recebido	81.450.221.610.931	261,20 C	
				08/04 14:50 14743642000195 INSTITUTO S			
08/04/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	40.801	179,27 D	
				08/04 15:07 INSTITUTO SEMPRE AMIGOS			
08/04/2026		0000	00000	351 BB Rende Fácil	9.903	81,93 D	0,00 C
				Rende Facil			
09/04/2026		4307	99015	470 Transferência enviada	551.897.000.139.625	126,89 D	
				09/04 08:19 SECRET 00014743642000195			
09/04/2026		0000	00000	798 BB Rende Fácil	9.903	126,89 C	0,00 C
10/04/2026		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C
Saldo							0,00C
Juros *							0,00
Data de Debito de Juros							30/04/2026
IOF *							0,00
Data de Debito de IOF							04/05/2026

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES:

Transação efetuada com sucesso por: JD496001 PEDRO LANCSARICS.

Serviço de Atendimento ao Consumidor - SAC 0800 729 0722

Ouvidoria BB 0800 729 5678

Para deficientes auditivos 0800 729 0088



Assunto- Grade horária das atividades projeto “E SPORTS PARA TODOS 2”

Cidade- São Carlos

Local- Centro Municipal de Artes e Cultura "Thomaz Ceneviva" - Sede do Departamento de Artes e Cultura do Município de São Carlos

Endereço- Rua São Paulo, 745- Centro- CEP 13560-642- São Carlos/SP

Dias- 28/02/2026 a 01/03/2026

ATIVIDADE	Locais e datas	Horário
Reunião equipe de trabalho	Quadro acima	7h00 as 7h45
Abertura das atividades com o acompanhamento de toda a equipe	Quadro acima	08h00 as 19h00

São Paulo, 13 de janeiro de 2026

Pedro Lancsarics
Presidente

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



CADASTRO GERAL DE PROJETO ESPORTIVO

CADASTRO DO PROPONENTE

1. DADOS DA PROPONENTE

A) NOME INSTITUTO SEMPRE AMIGOS		
B) CNPJ 14.743.642/0001-95		C) LOGRADOURO (AVENIDA, RUA, ALAMEDA, ETC) R VERBO DIVINO
D) Nº. 2001	E) BAIRRO CHACARA SANTO ANTONIO (ZONA SUL)	F) DATA DE EMISSÃO DO CNPJ 30/09/2011
G) MUNICÍPIO SAO PAULO		H) CEP 04.719-002
K) DDD 11	L) TELEFONE (S) 976544446	M) FAX -
N) E-MAIL contato@institutosempreamigos.com.br		O) SITE http://www.institutosempreamigos.com.br/

2. REPRESENTANTE LEGAL

A) NOME PEDRO LANCSARICS		B) CPF Nº 066.690.698-04
C) RG Nº. 2.560.501-X	D) ÓRGÃO EXPEDIDOR SSP/SP	E) CARGO OU FUNÇÃO Presidente
F) DURAÇÃO MANDATO	G) DATA DA POSSE 12/09/2023	



4 anos		
H) LOGRADOURO (AVENIDA, RUA ALAMEDA, ETC) Rua Pedroso de Moraes		
I) Nº. 70	J) BAIRRO Pinheiros	K) MUNICÍPIO São Paulo
L) DDD - FONE FIXO 11991956513	M) DDD - CELULAR 11991488824	N) FAX -
O) E-MAIL presidencia@institutosempreamigos.com.br		

3. GESTOR TÉCNICO

A) NOME Fernanda Marques Caetano de Sousa		B) CREF (x) CREA () CRAU () SP - Nº: 146340/G/SP
C) RG Nº. 34627788-7	D) ÓRGÃO EXPEDIDOR SSP/SP	E) CPF 396.139.228-57
F) Qual o vínculo do Gestor Técnico e a proponente: () membro da entidade () funcionário remunerado (x) contratado para o projeto		
G) Identificar quais projetos o profissional exercerá a função de Gestor Técnico: E Sports Para Todos 1 E Sports Para Todos 2		



CADASTRO DO PROJETO

1. TÍTULO DO PROJETO

E-Sports Para Todos 2

2. LOCAL(IS) DE DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES DO PROJETO

A) NOME DO LOCAL E O QUE SERÁ DESENVOLVIDO

Lan House Itinerante - **Centro Municipal de Artes e Cultura "Thomaz Ceneviva" - Sede do Departamento de Artes e Cultura do Município de São Carlos**

B) LOGRADOURO (AVENIDA, RUA, ALAMEDA, ETC)

Rua São Paulo

C) Nº.

745

D) BAIRRO

Centro

E) COMPLEMENTO

-

F) MUNICÍPIO

São Carlos - SP

G) CEP

13560-642

3. PERÍODO DE EXECUÇÃO

Indicar o período de execução de todo o projeto. Este período tem de estar em acordo com a Planilha Orçamentária e cronograma de desembolso.

A) INÍCIO:

FEV/2026

B) DURAÇÃO:

2 MESES

C) DATA/ PERÍODO DE REALIZAÇÃO DO EVENTO ESPORTIVO:

28 de fevereiro a 01 de março de 2026



4. ÁREA DE AÇÃO DESPORTIVA

Indicar a área de ação desportiva do projeto de acordo com Artigo 2º do Decreto 55.636 de 26 de março de 2010.

- I – Educacional ()
- II – Formação Desportiva ()
- III – Rendimento ()
- IV – Sócio Desportiva ()
- V – Participativa (X)
- VI – Gestão e Desenvolvimento Desportivo ()
- VII – Infraestrutura ()

5. JUSTIFICATIVA

As mudanças tecnológicas ocorridas nas últimas 2 décadas criaram uma sociedade muito diferente do que se via em gerações anteriores. Antigamente, o acesso ao entretenimento e ao esporte era algo completamente passivo, sujeito às programações dos canais de TV. Por outro lado, a relação com atletas esportivos e ídolos era muito mais distante; não existia diálogo entre influenciadores e o público. Uma pesquisa de 2017 da Superdata chegou à conclusão que mais pessoas assistem streams de games do que Netflix, ESPN, HBO e Spotify combinados. Isso mostra uma migração enorme de pessoas para longe do modelo de TV tradicional, mas também o quanto o mundo gosta de assistir vídeos de games. A tecnologia transformou a sociedade em pontos que, muitas vezes, não são sequer pensados. Mas há 3 mudanças essenciais para o e-Sports.

Quando analisamos o futuro dos e-Sports, fica claro o que está acontecendo em nossa sociedade: a era do entretenimento passivo acabou. As pessoas



escolhem o que assistir, quando, onde, como (tudo de uma vez, várias vezes a mesma coisa ou de trás para frente), e o mesmo acontece com qualquer tipo de diversão: de ouvir músicas a ler resumos de livros, de assistir séries a acompanhar os torneios de e-Sports. Nesse contexto, talvez a maior preocupação das pessoas seja não receber spoilers.

Esses pontos, aliados às características próprias dos games e à fácil integração do público jovem com as novas tecnologias e tendências, criaram um ambiente propício para uma modalidade que, em muitos pontos, revoluciona a sociedade. A gravação de músicas e de filmes de cinema já são práticas centenárias nos dias de hoje. Por isso, ambas tiveram tempo o suficiente para serem aperfeiçoadas e popularizadas, até figurarem como as indústrias gigantes que são. Ainda assim, com menos tempo de vida em relação às duas artes citadas, os jogos eletrônicos não só conquistaram seu espaço de forma rápida e assustadora, como já superaram cinema e música juntos em questão de faturamento, como apontam diversas pesquisas publicadas nos últimos anos.

Juntamente deste crescimento incrível, nasceram as competições de esporte eletrônico. Afinal, com a competitividade que os games trazem, aliada à natureza humana, não seria de se admirar que algo assim aconteceria. No entanto, quando mencionamos sobre a jovialidade dos games, a do esporte eletrônico logicamente se torna ainda maior, se tornando quase um bebê. Os torneios começaram a ganhar mais adeptos e mídia em meados dos anos 2000 e tiveram seu verdadeiro estouro mundial recentemente, com os praticantes realmente se profissionalizando em áreas ligadas ao assunto, desde atletas profissionais que representam clubes até narradores, comentaristas e afins.



Desta forma, o esporte eletrônico virou um verdadeiro ecossistema esportivo, assim como qualquer outra prática esportiva, que exige a capacidade física do atleta ou não. E é claro, nada disso é oferecido em vão. O vínculo entre os players e os times funciona como uma via de mão dupla. Isso porque atletas de altíssimo nível, como os que fazem parte do clube, geram receitas de diferentes maneiras. Dentre as mais populares, podemos citar: premiações de campeonatos e ajudas de custo de produtoras e publishers. Entretanto, podemos colocar a mídia no topo da pirâmide, como a chave principal que move tudo isso. Esta, inclusive, atingiu um patamar altíssimo, a ponto de as competições serem transmitidas ao vivo na televisão, em grandes canais de esporte como “ESPN” e “SporTV”, e também figurar em editoriais específicos nos mais variados sites, que comportam desde as próprias “ESPN”, “SporTV”, “Globo Esporte”, “Esporte Interativo” e outros no mundo mainstream, até “Mais e-sports”, “XLG UOL”, “Draft5”, “HLTV” e mais, como mídia especializada.

Por fim, também é válido ressaltar a alta fidelidade do público do esporte eletrônico com as marcas que apoiam a prática. Por muito tempo, a atividade sofreu muito preconceito quando falamos sobre aceitação e reconhecimento. Por isso, os fãs da modalidade não medem esforços em apoiar quem apoia o que eles amam. Com isso, as marcas acabam encontrando uma verdadeira relação de “ganha ganha”, algo que buscam durante toda a sua existência, continuamente. Desta forma, podemos concluir o pensamento com o termo que utilizamos anteriormente neste texto: ecossistema. O esporte eletrônico conta com diversas áreas sólidas, que não só conversam como crescem entre si.



JUSTIFICATIVA

Podemos chamar de esporte eletrônico qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes. Nessa categoria, se enquadram os videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games online via internet, fliperamas e arcades, jogos envolvendo robôs, entre outros. Entrando um pouco na história e desenvolvimento do E-Sports, observa-se que os jogos eletrônicos são uma modalidade de diversão que inerentemente envolve competição em níveis mais ou menos definidos. Podemos competir em games contra amigos ou desconhecidos, online ou presencialmente. Mas, mesmo quando estamos sozinhos, estamos competindo contra a máquina, contra o tempo, contra nós mesmos e nosso recorde anterior. No entanto, a evolução de competições simples contra a máquina ou partidas contra amigos para um nível mais sério não demorou a acontecer.

Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB), que é um levantamento anual sobre o consumo de games no Brasil, em sua 8ª edição, trouxe como novidade a influência do isolamento social imposto pela pandemia de COVID-19 na situação dos jogos eletrônicos no nosso país. Segundo a pesquisa, 72% da população do país jogam games. Sob influência do isolamento social, 75,8% dos gamers brasileiros afirmaram que jogaram mais. Além disso, 51,5% dos jogadores participaram de mais partidas online com amigos, 60,9% consumiu mais conteúdo relacionado a jogos e 42,2% afirmaram ter gastado mais dinheiro em games.

Vendo todo esse cenário, pensamos em levar essa experiência única para essas comunidades com público de alta vulnerabilidade social: a oportunidade de acessar uma estrutura de primeira qualidade para treinar e conhecer a



modalidade e diversidade que envolve essa atividade que enche os olhos das crianças e adolescentes. Pensando nisso, é que propomos o projeto Conexão E-Sports, uma Lan House Itinerante que fará a conexão entre esses dois mundos, criando pontes e abrindo novas oportunidades para novos jogadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tudo isto fortalece o direito do esporte para todos, conforme assegurado no artigo 217 da Constituição Federal. Considerando a atual dificuldade em conseguir patrocínios de verba direta, entre outras fontes, a captação de recursos através da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte tem importância vital para que projetos que estimulem o crescimento esportivo, social, cultural e econômico do país possam ser desenvolvidos e cada vez melhor aproveitados. Destacamos ainda que somente com patrocínio das empresas, através do incentivo fiscal, será possível a execução deste projeto.

POR QUE PRECISAMOS DA LEI PAULISTA DE INCENTIVO AO ESPORTE

O Instituto não tem condições de arcar com os custos dessas atividades; portanto, a aprovação desta proposta, através da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte, é de fundamental importância para a realização dos eventos, pois contribuirá decisivamente para a captação do aporte necessário para o sucesso do Projeto, uma vez que, indubitavelmente, o proponente declara que, por si só, não possui capacidade de atrair investimento.

ENQUADRAMENTO NA ÁREA

O projeto enquadra-se na área participativa, pois prevê a ampla participação de pessoas em eventos desportivos que evitem a seletividade e a hipercompetitividade de seus participantes, atendendo a um público variado



(crianças, adolescentes e pessoas com deficiências) e sem a cobrança de valores para inscrição.

HISTÓRICO DO INSTITUTO COM EVENTOS ELETRÔNICOS

O Sempre Amigos realizou, em 2023, o projeto Open Air Games, através da Lei de Incentivo ao Esporte. Foi um projeto que durou 3 meses, com jogos online e a final presencial no Parque Villa-Lobos. Segue o site do evento para verificação de fotos, reportagens, etc.: <https://www.openairesports.com.br>

Desde setembro estamos executando, também através da Lei de Incentivo ao Esporte, o projeto Conexão E Sports. Trata-se de um projeto muito parecido com este, onde a carreta, com todo o aparato necessário, leva o acesso ao e-games a diversas pessoas.

PARTICIPAÇÃO DE DEFICIENTES FÍSICOS

O projeto aceitará qualquer cidadão, independentemente de suas condições físicas. Portadores de deficiência física poderão participar normalmente das atividades.

RELATÓRIO CIRCUNSTANCIADO

Projetos realizados pela Lei de Incentivo ao Esporte

Projetos participativos

Movimento e Bem Estar I

Movimento e Bem Estar II



Circuito Juntos Corrida de Rua I

Circuito Juntos Corrida de Rua II

Circuito Juntos Corrida de Rua III

Circuito Juntos Corrida de Rua IV

Só Quero Pedalar I

Só Quero Pedalar II

Projetos de alto rendimento

Circuito ITF para Cadeirantes

WHEELCHAIR BRASIL – ITF TÊNIS INTERNACIONAL

WHEELCHAIR BRASIL – ITF TÊNIS INTERNACIONAL – ANO III

Open Air Games

Projetos realizados pela Lei Paulista de Incentivo ao Esporte

Rendimento:

Copa Brasil de Tênis Infanto Juvenil

ITF Seniors São Paulo – Internacional 2017

Copa São Paulo de Tênis – Ano 2022

Projetos participativos:



CORRIDA DE RUA JUNTOS I

Beach Tennis Para Todos

Tênis Para Todos

São Paulo – Praia para Todos

Para conhecer os nossos projetos e ações, temos o site www.institutosempreamigos.com.br

, onde é possível acessar vídeos, fotos e reportagens de projetos executados.

Também pode-se verificar eventos realizados nas mídias sociais abaixo:

Facebook: <https://www.facebook.com/institutosempreamigos/>

Instagram: <https://www.instagram.com/institutosempreamigos>

6. OBJETO

Realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 01 cidade paulista.

Oferecer atividade gratuitas e de e-sports para crianças e adolescente de 06 a 17 anos.

Promover o desenvolvimento de valores do esporte, como, por exemplo, respeito, dedicação, espírito de equipe, superação e iniciativa, entre os participantes; Contribuir para a universalização do Esporte Eletrônico no país; Realizar projeto esportivo com alto padrão de qualidade organizacional e técnico;



6.1 MODALIDADE (S)

Identificar a (s) modalidade (s) a serem desenvolvidas no projeto: E- SPORTS

6.1.1 () olímpica

6.1.2 (X) não olímpica

7. PÚBLICO ALVO

7.1 - Direto - 500 Pessoas

Crianças e adolescentes de 06 a 17 anos que participarão das atividades da van itinerante e terão contato direto com os jogos e competições.

7.2 - Indireto – 2.500 Pessoas

Famílias, professores, escolas e comunidades locais que serão impactados pelo projeto, recebendo informação sobre e-Sports, promovendo o interesse cultural e a socialização do público jovem.

A comunidade em geral, que terá acesso à divulgação e aos resultados do projeto, fortalecendo a cultura digital e o lazer na cidade.

8. METAS

Metas Qualitativas:

Meta 1: Gerar satisfação dos participantes com relação a qualidade do evento.

Indicador: Impressão dos participantes sobre a qualidade das etapas.

Instrumento de Verificação: Pesquisa por amostragem realizada com participantes das etapas.



Meta 2: Incentivar a prática de E-SPORTS como forma de lazer e atividade física.

Indicador: Opinião dos participantes sobre o tema.

Instrumento de Verificação: Pesquisa por amostragem realizada com participantes das etapas.

Metas Quantitativas:

Meta 1: Participação pela primeira vez em um evento da modalidade e-sports

Indicador: Amostragem estatística sobre o número de pessoas que participaram pela 1º vez de um evento da modalidade e- sports, com base na pergunta aplicada a 50 participantes.

Instrumento de Verificação: Aplicar pergunta sobre o tema para 50 participantes.

Meta 2: Atender 10% das inscrições direcionando para o público beneficiário feminino estimulando a prática da modalidade e-sports.

Indicador: Participação do público do sexo feminino no evento.

Instrumento de Verificação: Relatório de Inscrição.

9. METODOLOGIA

9.1 - Descrever detalhadamente como se dará a execução do projeto. (Exemplificando: Apresentar como serão realizadas todas as atividades do projeto).

O projeto funcionará como uma Lan House itinerante, que ficará 02 dias na cidade de São Carlos.

A Lan House itinerante acontecerá em uma carreta com espaço interno de até 75m², devido a seus 2 avanços, para o conforto dos participantes do projeto.

A carreta funcionará 02 dias, das 8h00 as 19h00



Os jogos serão instalados nos computadores e utilizados da maneira offline, não necessitando de infraestrutura de internet no local.

Os computadores serão interligados para que seja possível os beneficiários jogarem os mesmos jogos entre si.

Serão vários tipos de jogos disponíveis, para diversas idades e temas.

A carreta conta com a disponibilidade de 30 lugares, cada lugar conta com a infraestrutura de um computador profissional, uma cadeira gamer, acessórios necessários e fones de ouvido.

O público estimado para atendimento é de 500 pessoas, beneficiários diretos, somados os 2 dias de permanência da carreta na cidade.

Inscrição: Todos os participantes farão sua inscrição no ato da entrada, na tenda de credenciamento, receberão uma senha e entrarão por ordem.

As inscrições são gratuitas

A carta de cessão para o uso do solo na cidade de São Carlos está anexa a este plano de trabalho

As atividades do projeto ocorrem entre os dias 28/02/2026 a 01/03/2026 na cidade de São Carlos

Entre os dias 24 a 27 de fevereiro de 2026 ocorre a montagem de toda a estrutura, tanto da parte interna da carreta como de estruturas de uso temporário necessárias para a execução do projeto tais como a montagem e personalização da carreta, a locação dos equipamentos para a montagem das posições de jogo e as efetivações das contratações

Serão, ao todo, 2 meses para os preparativos, execução e finalização, com a entrega da prestação de contas.

10. AÇÕES

De acordo com o Plano de Trabalho, conforme planilha orçamentária e cronograma de execução financeira, as despesas devem ser organizadas e dívidas por grupos de ações (iniciativas) que serão necessárias para o desenvolvimento do projeto e para atingir o(s) objetivo(s) desejado(s).



Denomine-as, enumere-as e descreva-as detalhadamente. Explique como pretende desenvolvê-las e qual sua relevância para o projeto.

10.1 – Etapa I – Atividade Fim

Etapa I - Atividades Fim

Gerente de Eventos- Pessoa que será responsável por gerenciar as ações do projeto. 1 pessoa x 2 meses

Coordenador de Eventos- Pessoa que será responsável por coordenar as ações do projeto. 1 pessoa x 2 meses. Item excluído pela CAAP

Encarregado de Produção- Pessoa que será responsável pela produção do evento. 1 pessoa x 2 meses

Apoio a Produção Pessoa que será responsável por auxiliar os instrutores no desenvolvimento das atividades. 3 pessoas x 2 dias

Locação - Carreta Baú- Locação de carreta baú de aproximadamente 70m², inclui montagem e o evento 1 locação x 06 Diárias, incluindo montagem e ações do projeto.

Locação - Carreta Cavalo Mecânico- Locação de Cavalo mecânico Conjunto formado pela cabine, motor e rodas de tração de um caminhão. 1 locação x 6 diárias, incluindo montagem e ações do projeto

Gerador- Locação, transporte, montagem e desmontagem de Gerador (250 kva) 1 locação x 2 dias

Serviço de Suporte Help Desk para PC- Contratação de pessoa jurídica especializada para prestar serviço de suporte help desk dos computadores. Item excluído para ajuste devido a captação parcial de recursos



Locação de Computadores Gamers- Locação de computador GAME CORE I7 i7-7700 K 4,0GHz ou superior 30 unidades x 2 dias

Locação de Cadeira Gamers- Locação de cadeiras ergonômicas com estofado sintético, cobertura em couro e rodinhas. 30 unidades x 2 dias

Locação Ar Condicionado- Locação de Ar Condicionado para instalação nas carretas . 1 locação x 2 dias

Locação Mobiliário- Mobiliário (1 estante, 1 geladeira , 1 locker para guardar pertences pessoais, 1 balcão de atendimento, 2 tv) 1 locação x 2 dias

Serviço de Rede Intranet Serviço de rede intranet para criação de rede entre os computadores do projeto Item excluído para ajuste devido a captação parcial de recursos

Serviço de Brigadista Fornecimento de Equipe responsável pelo serviço de brigadista. 01 pessoa x 2 dias

Caderno Técnico Acompanhamento de burocracias para entrada de documentação e legalização do evento junto a órgãos públicos 1 serviço x 2 meses

Serviço de Carregador Fornecimento de Equipe responsável pelo serviço de carregador para transportar os materiais durante o evento. 05 pessoas x 2 dias

Serviço de Limpeza Fornecimento de equipe responsável pela limpeza do evento. 2 pessoas x 2 dias

Serviço de Segurança Equipe responsável pela segurança do evento durante a montagem, execução e desmontagem do evento. 8 pessoas x 2 dias

Serviço de Filmagem Filmagem com gravação de depoimentos, produção de vídeos para divulgação do projeto 1 serviço x 2 dias



Serviço de Fotografia Cobertura fotográfica de eventos, com entrega e edição de material em alta resolução para divulgação do projeto- 01 serviço x 2 dias

Locação de Gradil- Locação de gradil 2x1m em ferro galvanizado para contenção e demarcação. 22 unidades x 2 dias

Locação de Placas de Orientação Locação de 4 placas com 1x2 em ferro galvanizado para suporte das placas informativas e de de orientação 4 unidades x 2 dias

Frete- Serviço de logística Deslocamento dos materiais até os locais de execução do evento. 1 Serviço x 2 dias

Site Mutliplataforma Desenvolvimento e manutenção de site multi plataforma (formato comp e celular) para divulgação do projeto. 1 serviço

Assessoria de Imprensa- Assessoria de imprensa e clipping especializada para divulgação das ações do projeto e das etapas. 1 serviço x 2 meses

Criação de identidade visual Identidade visual. Ilustração, design, definição da prancha conceito e desdobramento em todo o enxoval 1 serviço

Envelopamento Int e Ext da Carreta Produção e instalação do serviço de adesivagem do baú de 15 metros, com 2 avanços, interna e externa. 250 m² de material para o envelopamento da carreta

Windbanner- Windbanner em tecido formato 3x0,70 com estrutura metalica para comunicação com os participantes 10 unidades

Lona Gradil 2x1 Lona vinílica com impressão digital 2x1m para comunicação do evento nos estandes e gradis. 22 unidades x 2 dias

Lona Placas de Orientação Confeccao de lona vinilica (1x2m) com impressao digital para comunicação e orientação dos participantes. 4 unidades x 2 dias



Serviço de Marketing Digital Serviço de database, segmentação de base, captação de leads, programação de disparos de e-mail. Item excluído para ajuste devido a captação parcial de recursos

Camiseta Equipe Confeção de camiseta manga curta em algodão com impressão silk frente e verso 25 unidades x 2 dias

Água copo 200ml Caixa com 48 unidades de copo descartável 200ml de água mineral para hidratação dos participantes. Item excluído para ajuste devido a captação parcial de recursos

10.2 – Etapa II – Despesas Administrativas

Assessoria Contábil Serviços contábeis para o projeto. Contempla serviços desde aprovação até a finalização. 1 serviço x 2 meses

Serviços de Prestação de Contas Serviços de prestação de contas, com acompanhamento financeiro e das ações operacionais. 1 serviço x 2 meses

10.3 – Etapa III – Produção do Projeto

Item excluído



11. ORÇAMENTO

Preencher Planilha Orçamentária em Excel.

Com base em pesquisa realizada em 03 orçamentos, buscados em empresas do ramo, constando detalhamento e especificações técnicas e quantidades, valores unitários e totais, dirigidos ao proponente, constando endereço e CNPJ conforme consulta no sitio eletrônico da Receita Federal.

Para a execução da despesa deverá ser observado o critério do menor preço.

12. RESUMO DAS FONTES DE RECURSOS

12.1 Outras receitas e apoios, economicamente mensuráveis, para a



execução do projeto:

	Recursos Próprios (Contrapartida)	0,00
	Recursos Públicos	0,00
	Outros recursos	0,00
	Receitas previstas	0,00
	Valor proposta para LPIE	R\$ 399.000,00
	TOTAL GERAL	R\$ 399.000,00

- Recursos públicos são provenientes da administração direta ou indireta de Prefeituras, e outros órgãos envolvidos na execução do projeto;
- Outros recursos envolvidos, cuja fonte não seja nenhuma das citadas anteriormente;
- Receitas eventualmente geradas com a execução do projeto:

Os valores custeados com recurso da LPIE não poderão estar duplicados nas outras fontes de recursos;

12.2 – Parcerias e apoios não onerosos para a realização do projeto

- cessão gratuita, doações, permissão de uso, termo de cooperação técnica, outros.

AUTENTICAÇÃO

Declaro sob as penas da lei que conheço e aceito as condições para a inscrição do presente projeto e que o presente projeto não recebe recursos de renúncia fiscal de outra fonte, conforme artigo 17 do Decreto 55.636/10

São Paulo, 30 de janeiro de 2026

Pedro Lancsarics/Presidente

Documento assinado digitalmente

gov.br

PEDRO LANCSARICS

Data: 31/01/2026 09:42:50-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>