

I. CADASTRO DO PROPONENTE	
Proponente: Instituto Sempre Amigos	
CNPJ: 14.743.642.0001/95	
E-mail: presidencia@institutosempreamigos.com.br	
Endereço: R VERBO DIVINO, nº 2001 - CONJ 305 BLOCO B – CEP: 04.719-002 - SP	
Telefone (DDD): 11. 4301-2478	
Nome do Titular ou Responsável Legal do Proponente: Pedro Lancsarics	

II. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO	
Nº SLI: 2500426	Nº Processo: 71000.033588/2025-92
Título: Conexão E Sports 6	
Manifestação Desportiva: Participação	
Modalidade(s): E-Sports	

Local(is) de execução do projeto:

- I. Etapa 1 - Tucumã/PA – 22/04/2026 a 01/05/2026 (Rodovia PA-279 - Tucumã - PA - CEP: 68385-000).**
- II. Etapa 2 - Ourilândia do Norte/PA – 04/05/2026 a 13/05/2026 (Avenida república do Brasil Nº835- Ourilândia do norte PA - 68390-000).**
- III. Etapa 3 - São Felix do Xingu/PA – 16/05/2025 a 25/05/2025 (Rua São Felix do Xingu - PA - 68380-000).**

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

- IV. **Etapa 4 – Canaã dos Carajás/PA** - 28/05/2026 a 06/06/2026 (Rua Ametista- Jd dos Palmares- Canaã dos carajás- PA - 68537-000).
- V. **Etapa 5 – Canaã dos Carajás/PA** - 09/06/2026 a 18/06/2026 (Praça Andrelina Francisca Rodrigues, Canaã dos Carajás - PA, 68537-000).
- VI. **Etapa 6 - Parauapebas/PA** - 21/06/2026 a 30/06/2026 (Rua rio dourado Nº 488- Beira rio, Parauapebas-PA - 68515-000).
- VII. **Etapa 7 - Parauapebas/PA** – 03/07/2026 a 12/07/2026 (Rua boa vista, Bairro: Jd Tropical- Parauapebas- PA - 68515-000).
- VIII. **Etapa 8 - Curionópolis/PA** – 15/07/2026 a 24/07/2026 (Rua Ipê N16- Curionópolis- PA - 68523-000).

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

III. PERÍODO DE EXECUÇÃO PREVISTO
Duração: 6 meses
Período de realização (em caso de eventos):

IV. BREVE DESCRIÇÃO DO PÚBLICO BENEFICIÁRIO
Público-alvo: Crianças - (6 a 11 anos): 700 Adolescentes - (12 a 18 anos): 7.300 Adultos - (19 a 59 anos): Idosos - (a partir de 60 anos): Pessoas com deficiência (todas idades):
Total de Beneficiários: 8.000

PEDIDO DE AVALIAÇÃO

Solicitamos o INÍCIO DE EXECUÇÃO do projeto, para efeito dos benefícios de que tratam a Lei nº 11.438/06 e o Decreto nº 6.180/07.

Local/Data: SP 23/04/2026



Assinatura do Titular ou Responsável Legal do Proponente

V. OBJETIVOS - Citar o OBJETO, com as devidas adequações aos recursos captados, bem como o OBJETIVO GERAL e os OBJETIVOS ESPECÍFICOS do projeto. É vedada a desvirtuação do objeto, conforme §1º, art. 28 do Decreto nº 6.180/2007. Caso não haja alterações, repetir o objeto, de acordo com o projeto autorizado pela Comissão Técnica.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Objeto- Realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 8 cidades brasileiras.

Objetivos

- 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;

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

VI. METODOLOGIA - De acordo com a realidade dos recursos captados, descrever e detalhar o desenvolvimento, execução e a metodologia aplicada em todas as atividades do projeto. Apresentar as fases de execução do projeto, constando cronograma de atividades com períodos de cada ação. Grade horária, constando modalidades, nº de turmas, quantitativo de beneficiários por turma, frequência semanal, de acordo com turnos e faixas etárias. Quadro de horário dos profissionais com frequência semanal, detalhando as atribuições de cada um e o formato de sua contratação. Informar acerca da realização de capacitação dos recursos humanos (se houver). Apresentar os respectivos calendários dos eventos a participar ou a executar, especificando datas e duração destes (se houver). Apresentar os critérios de seleção dos beneficiários e dos profissionais envolvidos. Informar sobre a coordenação geral do projeto. Informar sobre a forma de divulgação da parceria. Registrar parcerias, financeiras ou não para a execução do projeto. Informar as condições de acessibilidade do projeto, para pessoas idosas e com deficiência, conforme art. 16 do Decreto nº 6.180/2007. No caso de apresentação de quadros ou planilhas explicativas, anexá-los a este documento.

O projeto Conexão E-Sports 6 será desenvolvido, preferencialmente, em bairros de 8 (oito) cidades brasileiras e cada etapa terá 10 (dez) dias de duração, conforme previsão abaixo:

- I. Etapa 1 - Tucumã/PA – 22/04/2026 a 01/05/2026 (Rodovia PA-279 - Tucumã – PA - CEP: 68385-000).
- II. Etapa 2 - Ourilândia do Norte/PA – 04/05/2026 a 13/05/2026 (Avenida república do Brasil Nº835- Ourilândia do norte PA - 68390-000).
- III. Etapa 3 - São Felix do Xingu/PA – 16/05/2025 a 25/05/2025 (Rua São Felix do Xingu - PA - 68380-000).
- IV. Etapa 4 – Canaã dos Carajás/PA - 28/05/2026 a 06/06/2026 (Rua Ametista- Jd dos Palmares- Canaã dos carajás- PA - 68537-000).
- V. Etapa 5 – Canaã dos Carajás/PA - 09/06/2025 a 18/06/2026 (Praça Andreлина Francisca Rodrigues, Canaã dos Carajás - PA, 68537-000).
- VI. Etapa 6 - Parauapebas/PA - 21/06/2026 a 30/06/2026 (Rua rio dourado Nº 488- Beira rio, Parauapebas-PA - 68515-000).
- VII. Etapa 7 - Parauapebas/PA – 03/07/2026 a 12/07/2026 (Rua boa vista, Bairro: Jd Tropical- Parauapebas- PA - 68515-000).
- VIII. Etapa 8 - Curionópolis/PA – 15/07/2026 a 24/07/2026 (Rua Ipê N16- Curionópolis- PA - 68523-000).

O QUE SÃO E-SPORTS - São uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo.

Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV

QUANDO UM JOGO PODE SER CONSIDERADO e-SPORTS- Competições de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência. Os e-Sports atualmente só são considerados como modalidade de competição quando envolvem a disputa entre duas ou mais pessoas, sejam em disputas individuais ou equipe contra equipe, em partidas que podem tanto acontecer presencialmente, com os atletas

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

em um mesmo local físico ou online (com cada equipe em um local geográfico diferente ou até mesmo cada competidor de uma equipe em um local). Há no mercado diversos formatos de

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

games, os esportes eletrônicos possuem uma característica de mutabilidade muito grande, inerente à sua natureza. Com isso há games que são jogados por turnos (um jogador tem sua vez de fazer a jogada enquanto outro espera, assim como no Xadrez) e as disputas diretas, chamadas de RT ou Real Time, em que não há turnos e enquanto um competidor está agindo o adversário também está). Existem também jogos em que um competidor luta contra a equipe adversária, mas em uma versão com os mesmos recursos que o adversário teria, mas controlada pelo computador.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

O POTENCIAL DE INCLUSÃO- É inegável o potencial de inclusão social que o e-Sports permite, o jovem está cada vez mais conectado ao mundo digital e aos games e sua forma competitiva e cada vez mais distante dos modelos tradicionais de esporte. Por outro lado, apesar do Esporte Eletrônico exigir tecnologia e equipamentos propícios para sua utilização, ele atinge o público jovem desde as idades mais tenras, até as idades mais avançadas. Além disso, ao contrário do esporte tradicional em que a decisão de tentar se profissionalizar passa pela procura por escolinhas ou peneiras de equipes amadoras e profissionais, no e - Sports o jogador só precisa jogar o game. Em sua maioria, os games possuem modos casuais e modos competitivos, mais sérios e exigentes.

Isso cria automaticamente uma possibilidade de inclusão que antes não existia em esportes tradicionais. Com o mercado se estruturando para permitir uma base com alicerces sólidos que deem apoio a esses jogadores, o caminho para a profissionalização se torna mais claro e democrático.

Por outro lado, esta é talvez a única modalidade que permite a montagem e disputa de torneios por equipes que integrem a diversidade em sua base. Uma equipe de e-Sports pode conter em sua escalação pessoas de todos os gêneros e também pessoas com deficiência. A habilidade no e - Sports não possui relação com o desenvolvimento e capacidade corporal e física dos atletas, com isso é claro que o Esporte Eletrônico apresenta uma oportunidade única de inclusão social e de profunda transformação da sociedade.

O PROJETO

O projeto funcionará como uma Lan House itinerante, que percorrerá 8 cidades brasileiras. A Lan House itinerante acontecerá em uma carreta que funcionará diariamente, por 10 dias – em cada uma das etapas, por 8 horas, das 9h00 até 18h00, em cada etapa.

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 1000 pessoas por etapa x 8 etapas = 8.000 beneficiários para o projeto.

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

As cartas de cessão de uso das vias públicas serão apresentadas ao Ministério do Esporte, quando da assinatura do Termo de Compromisso, visto que são documentos emitidos em prazos mais próximos à realização dos eventos, em função da logística das autoridades públicas.

A acessibilidade garante que os locais de execução do projeto terão condições de acesso às pessoas com deficiência com dificuldades de locomoção e aos idosos, garantindo banheiros adaptados, corrimãos e rampas de acesso, respeitando o Art. 16, do Decreto n.º 6.180/2007, que estabelece as diretrizes de acessibilidade a todos.

O projeto não terá nenhum apoio, seja financeiro ou não, para a realização das ações propostas.

Sobre a seleção do público-alvo: O projeto é aberto para qualquer interessado, com idades entre 06 a 18 anos, que desejam participar das ações propostas no projeto. As inscrições são gratuitas, feitas no próprio local de execução das atividades, por ordem de chegada, não existindo pré - reserva ou reservas bloqueadas para escolas, prefeituras ou patrocinadores.

Sobre a seleção dos profissionais: Pessoas com experiência em eventos esportivos, que serão contratadas pelo Instituto Sempre Amigos.

Sobre a divulgação do projeto em escolas públicas e agremiações esportivas: A assessoria de imprensa, contratada pelo projeto, exclusivamente para atender as demandas do "Conexão E-Sports 6", entrará em contato, anteriormente ao início das atividades, com as

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

escolas/agregiações, passando informações sobre o projeto, informando datas e locais de execução das atividades. Além de escolas a assessoria de imprensa divulgará o projeto em mídias digitais e no maior número possível de veículos de comunicação. Acreditamos que o projeto será uma atração, despertando o interesse dos beneficiários em participar das ações propostas.

VII. JUSTIFICATIVA: Por que se propõe o projeto, sua importância para o desenvolvimento do esporte no País e/ou na região geográfica de execução, de forma que justifique a conveniência de utilização de apoio financeiro com recursos incentivados de que trata a Lei nº 11.438/06.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

O CONTEXTO PARA O PROJETO - 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 a 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 gigantescas 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 às 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, 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 das competições serem transmitidas ao vivo na televisão, em grandes canais de esporte como “ESPN” e “SporTV”, e também figurar em editoriais específicos nos mais

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

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.

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 de Incentivo ao Esporte tem importância vital para que projetos que estimulam 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 da Lei 11.438/06, será possível a execução deste projeto.

BREVE HISTÓRICO DO INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

Entre os anos de 2014 a 2024 executamos projetos que receberam o apoio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte e da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte

Em 2014, 2015 e 2016 executamos o projeto Movimento e Bem Estar que ocorria em diversos parques de São Paulo tais como Parque Ceret- Centro Esportivo, Recreativo e Educativo do Trabalhador, Parque das Bicicletas, Parque-Espaço Verde Chico Mendes e Parque Central de Santo André trazendo para a população em geral o benefício de aulas gratuitas com educadores físicos e o acompanhamento das atividades com o auxílio de nutricionistas e fisioterapeutas.

Em 2017 realizamos via Lei Federal de Incentivo o projeto Circuito ITF para Cadeirantes, voltado para tenistas com deficiência física.

Em 2017 realizamos através da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte a 1ª edição da Copa Brasil de Tênis Infanto Juvenil e o ITF SENIORS SÃO PAULO INTERNACIONAL 2017.

Em 2019, entre os meses de agosto e setembro, o Sempre Amigos realizou o projeto Wheelchair Brasil- ITF Tênis Internacional, voltado para tenistas com deficiências físicas através da Lei de Incentivo ao Esporte

Também em 2019, executamos através da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte, no mês de outubro, o projeto Corrida de Rua Juntos I

Em 2021 executamos o projeto Wheelchair Brasil- ITF Tênis Internacional- Ano III, voltado para tenistas com deficiências físicas através da Lei de Incentivo ao Esporte e o projeto Circuito Nacional de Tênis Masculino, através da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte

Em 2022, executamos a Copa São Paulo de Tênis- Ano 2022, projeto voltado para tenistas

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

(homens e mulheres) que já participam de grandes eventos. O torneio contou com a chancela da Confederação Brasileira de Tenis.

Entre 2022/2023/2024 executamos, via lei de incentivo ao esporte os seguintes projetos

Projetos de corridas de rua (10 etapas realizadas em diversos estados)

Circuito Juntos Corrida de Rua I (Lei de Incentivo ao Esporte)

Circuito Juntos Corrida de Rua II (Lei de Incentivo ao Esporte)

Circuito Juntos Corrida de Rua III (Lei de Incentivo ao Esporte)

Circuito Juntos Corrida de Rua IV (Lei de Incentivo ao Esporte)

Circuito Juntos Corrida de Rua V (Lei de Incentivo ao Esporte)

Projetos de passeios ciclísticos (5 etapas realizadas em divers estados)

Só Quero Pedalar I (Lei de Incentivo ao Esporte)

Só Quero Pedalar II (Lei de Incentivo ao Esporte)

Energia Bike 2023 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Energia Bike 2024 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Projetos com Incentivo ao Tênis (participativo com 12 meses de duração)

Tenis Para Todos (Convênio com o governo do Estado de São Paulo)

Projetos com Incentivo ao Beach Tennis (participativo com 12 meses de duração)

Beach Tennis Para Todos (Convênio com o governo do Estado de São Paulo)

Beach Tennis Para Todos II (Lei Paulista de Incentivo ao Esporte)

São Paulo Esta é a Minha Praia (Lei Paulista de Incentivo ao Esporte)

Projetos com Incentivo a esportes eletrônicos

Open Air Games 1 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Conexão E Sports 1 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Conexão E Sports 2 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Conexão E Sports 3 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Projetos realizados em 2025

Conexão E Sports 4 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Conexão E Sports 5 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Blue Bike (Lei de Incentivo ao Esporte)

Só Quero Pedalar 7 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Makai Beach Tennis Experience (Lei de Incentivo ao Esporte)

Também pode-se verificar eventos realizados nas mídias sociais abaixo

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

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

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

VIII. METAS QUALITATIVAS E QUANTITATIVAS - Adequar as metas de qualidade à nova realidade dos recursos captados (quais os resultados e benefícios a serem alcançados, mensuráveis não numericamente), **bem como as metas de quantidade** (mensuráveis numericamente). Ambas deverão apresentar seus respectivos indicadores (de que forma as metas serão aferidas) e instrumentos de verificação (por meio de quais documentos serão comprovadas) – **de acordo com os objetivos propostos neste plano de trabalho apresentado para análise técnica.**

Metas Qualitativas:

Meta: 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

Meta: Favorecer, por meio da prática esportiva, a sociabilidade dos jovens em cada uma das cidades que receberão o projeto.

Indicador: Pesquisa de opinião dos participantes

Instrumento de Verificação: Aplicação de questionários com a coleta de depoimento dos beneficiários, registro em vídeo e fotográfico das atividades.

Metas Quantitativas:

Meta: Participação pela primeira vez em um evento da modalidade e-sports de 10% dos inscritos

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 100 participantes

Instrumento de Verificação: Aplicar pergunta sobre o tema para 100 participantes

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

Indicador: Participação no evento de, no mínimo, 800 beneficiários do sexo feminino.

Instrumento de Verificação: Relatório de Inscrição

IX. DESCRIÇÃO DAS AÇÕES: Deverá ser mantida a mesma numeração das ações e dos itens, conforme autorizado pela Comissão Técnica. Os itens que sofrerem modificações ou que forem excluídos devido a parcialidade de captação, deverão ser descritos explicitando como serão desenvolvidos. **Itens excluídos deverão constar neste documento como “excluídos” e nas planilhas orçamentárias deverão continuar constando, porém com o valor de R\$ 0,00 (zero reais).**

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Ação: Recursos Humanos

Item: Encarregado de Produção

Descrição: Comandar e orientar equipes envolvidas nos processos de manufatura de bens e produtos diversos de acordo com as metas estabelecidas.

Contratação via PJ. 1 pessoa x 8 etapas x 10 dias por etapa x R\$160,00/dia

Unidade: Pessoa

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 160,00

Valor total: R\$ 12.800,00

Item: Gerente de Eventos

Descrição: Gerenciar e coordenar toda equipe envolvida na produção de eventos. Elaborar orçamentos e contatos com fornecedores. Prospectar novos clientes, efetuando negociações, contratos e propostas. Organizar centro de treinamento. Contratação via PJ. 8 etapas x 10 dias por etapa x R300,00/dia

Unidade: Pessoa

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 300,00

Valor total: R\$ 24.000,00

Item: Coordenador de Eventos

Descrição: Coordenar e estruturar as ações de implementação de eventos. Treinar e orientar equipe de trabalho, distribuindo e acompanhando a execução das atividades. Contratação via PJ. 1 pessoa x 8 etapas x 10 dias/etapa x R\$275,00/dia

Unidade: Pessoa

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 275,00

Valor total: R\$ 22.000,00

Ação: Serviços Operacionais

Item: Placas de Divulgação

Descrição: lona vinílica 2x1m para as grades cercamento das áreas. 100 unidades

Unidade: Unidade

Quantidade: 20

Valor unitário: R\$ 355,00

Valor total: R\$ 7.100,00

Neste item houve a redução na quantidade de placas necessários. Como o projeto terá um único patrocinador não se faz necessário a compra de 100 unidades como inicialmente previsto

Item: Serviço- Legalização

Descrição: Acompanhamento de burocracias para entrada de documentação e legalização do evento junto aos órgãos competentes. 1 serviço x 8 etapas = 8 serviços.

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 7.000,00

Valor total: R\$ 56.000,00

Item: Locação de ar condicionado

Descrição: Locação de Ar Condicionado para instalação nas carretas. 1 locação x 10 etapas x 8 dias por etapa

Unidade: Locação

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 710,00

Valor total: R\$ 56.800,00

Item: Locação- Bancadas

Descrição: Locação de Bancadas. 30 unidades x 8 etapas x 10 dias por etapa

Unidade: Locação

Quantidade: 30

Valor unitário: R\$ 30,00

Valor total: R\$ 72.000,00

Item: Locação - Cadeira Gamers

Descrição: Locação de cadeira gamer. 30 cadeiras x 8 etapas x 10 dias por etapa

Unidade: Locação

Quantidade: 30

Valor unitário: R\$ 30,00

Valor total: R\$ 72.000,00

Item: Locação container personalizado

Descrição: Container com 15 metros de comprimento com 02 salas de avanço, com espaço interno de aproximadamente 70m². Valor conta com montador responsável pelos deslocamentos para auxílio de montagem e desmontagem da unidade móvel e todos os custos. incluso os serviços elétricos - 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Unidade: Locação

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 8.750,00

Valor total: R\$ 700.000,00

Item: Locação Carreta (Cavalo Mecânico para Transporte)

Descrição: Locação de Cavalo mecânico. Conjunto formado pela cabine, motor e rodas de tração de um caminhão. Para transporte da Carreta tipo Baú - 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Unidade: Locação

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 1.300,00

Valor total: R\$ 104.000,00

Item: Locação- Equipamento Gamers

Descrição: Locação de computador GAME CORE I7 i7-7700 K 4,0GHz ou superior, Cache 8MB, Kaby Lake, placa mãe ASUS Z170MPLUS/BR, 16GB DDR4 de memória, 1 x HD 240GB SSD, 1 X HD1TB SATA, rede 10/100/1000MHz, placa de vídeo Nvídia Ge ForceGTX 1080 de 8GB, cabo de força, teclado e mouse. Monitor LED de 24" da AOC G2460PF, 144 Hertz, VGA/DVI D (dual link), HDMI, DisplayPort, saída para fone de ouvido, 4 x USB 2.0, Full HD, cabo de sinal e cabo de energia.

30 computadores x 8 etapas x 10 dias por etapa

Unidade: Locação

Quantidade: 30

Valor unitário: R\$ 75,00

Valor total: R\$ 180.000,00

Item: Locação Gerador

Descrição: Locação de Gerador de 150kva - 8 locais x 10 dias = 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Unidade: Locação

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 2.000,00

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Valor total: R\$ 160.000,00

Item: Locação- Mobiliário.

Descrição: Mobiliário (Um frigobar, um balcão de atendimento, uma bancada de suporte para guarda dos materiais, 2 televisores). 1 locação x 08 etapas x 10 dias por etapa

Unidade: Locação

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 1.000,00

Valor total: R\$ 80.000,00

Item: Serviço- Adesivação

Descrição: Serviço de Adesivagem interna e externa medindo 125m²

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 80.000,00

Valor total: R\$ 80.000,00

Item: Serviço- Criação de Conteúdo Itinerante

Descrição: Informações sobre o projeto, vídeos e outras etapas e informações dos jogos.

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 23.000,00

Valor total: R\$ 23.000,00

Item: Serviço- Gerenciamento de Conteúdo

Descrição: Gerenciamento do conteúdo dos jogos on line de todas as etapas . 1 serviço x 8 etapas

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 13.450,00

Valor total: R\$ 107.600,00

Item: Formatação e Finalização Visual.

Descrição: Serviço técnico de formatação, finalização, alocação de logos de patrocinadores e apoios em todas as peças, disposição da comunicação online, offline, peças do kit e na arena do evento. 1 serviço/etapa x 8 etapas = 8 serviços

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 10.240,00

Valor total: R\$ 81.920,00

Ação: Uniformes

Item: Camisa Masc, 100% poliéster, tecido de secagem rápida, painéis de malha em áreas-chave para ajudar a gestão da humidade, gola redonda. Tam PP a GG.

Descrição: Camisa Masc, 100% poliéster, tecido de secagem rápida, painéis de malha em áreas-chave para ajudar a gestão da humidade, gola redonda. Tam PP a GG. - ITEM 1945. 30 unidades x 8 etapas = 240 unidades. Camisas serão distribuídas para os recursos humanos contratados pelo projeto além de outros profissionais que estarão ajudando no dia a dia das etapas.

Unidade: Unidade

Quantidade: 240

Valor unitário: R\$ 25,00

Valor total: R\$ 6.000,00

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Ação: Hospedagem / Alimentação

Item: AGUA MINERAL

Descrição: Água Mineral para hidratação dos participantes - Copo de água de 200ml caixa com 48 Unidades, memória de cálculo de 3 copos por participante - 1.200 pessoas/evento x 3 copos= 3.600 copos por etapa x 8 etapas= 28.800 copos = 600 caixas com 48 unidades em cada.

Unidade: Caixa

Quantidade: 75

Valor unitário: R\$ 26,90

Valor total: R\$ 16.140,00

Ação: Transporte / Locomoção

Item: Serviço de Logística.

Descrição: Apoio de logística (deslocamento). 1 serviço x 8 etapas = 8 serviços.

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 27.505,00

Valor total: R\$ 220.040,00

ATIVIDADE MEIO

Ação: Serviços de Terceiros

Item: Serviços de Supervisão do processo de compras

Descrição: Contratação de pessoa jurídica para administrar e supervisionar os processos de aquisição de produtos e serviços do projeto. Será responsável pela elaboração dos termos de cotação prévia, efetuar cotações de preço, gerar relatório com as propostas apresentadas e repassar as informações para o responsável pela decisão de escolha de informação

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 5.000,00

Valor total: R\$ 25.000,00

Item: Serviços de Prestação de Contas

Descrição: Contratação pessoa jurídica especializada para prestação de serviços de prestação de contas, com acompanhamento financeiro de desembolso dos recursos para a execução do projeto e das prestações de contas parcial e final do projeto.

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 7.500,00

Valor total: R\$ 45.000,00

Item: Serviços contábeis

Descrição: Serviço de contabilidade realizado por um contador terceirizado com registro profissional no CRC, responsável pela escrituração contábil, cálculo de guias para pagamento de retenções, declarações obrigatórias de INSS, GFIP, FGTS, entre outros das despesas do projeto

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 1.500,00

Valor total: R\$ 6.000,00

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Ação: Divulgação / Promoção

Item: Assessoria de Imprensa.

Descrição: Serviço de assessoria de imprensa para maior exposição do evento nas mídias locais e nacionais e atendimento a jornalistas nos eventos.

Contemplando pré evento, evento e pós-evento.

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 6.500,00

Valor total: R\$ 39.000,00

Item: Windbanner

Descrição: Produção de bandeiras em tecido flag com estrutura de comunicação visual colorida para arena do evento. 20 unidades

Unidade: Unidade

Quantidade: 20

Valor unitário: R\$ 780,00

Valor total: R\$ 15.600,00

Item: Serviços de Filmagem

Descrição: Contratação de pessoa jurídica especializada em filmagem de eventos, com gravação de depoimentos, produção e edição de vídeos para prestação de contas. 1 serviço/etapa x 8 etapas = 8 serviços

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 13.000,00

Valor total: R\$ 104.000,00

Item: Serviços fotográficos

Descrição: Contratação de pessoa jurídica especializada em cobertura fotográfica de eventos, com entrega e edição de material em alta resolução para prestação de contas do projeto. 1 serviço/etapa x 8 etapas = 8 serviços

Unidade: Serviço

Quantidade: 1

Valor unitário: R\$ 9.500,00

Valor total: R\$ 76.000,00

ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO DE RECURSOS

01 serviço

R\$100,000,00

X. FONTES DE RECURSOS PARA O FINANCIAMENTO DO PROJETO

- (1) Recursos próprios.
- (2) Recursos da Administração Direta ou Indireta de Prefeituras, Governos Estaduais ou do Distrito Federal, envolvidos na execução do projeto.
- (3) Outros incentivos fiscais previstos em Leis Federais, Estaduais, Municipais ou Distrito Federal.
- (4) Outros recursos envolvidos na execução do projeto, cuja fonte não seja nenhuma das citadas anteriormente.
- (5) Receitas eventualmente geradas com a execução do projeto.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

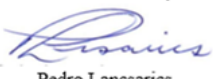
(6) Valor pleiteado para efeito dos benefícios que trata a Lei nº 11.438/06, não podendo estar duplicado nas outras fontes de recursos o custeio das ações relacionadas ao valor pleiteado.			
(7) Detalhe a origem de cada fonte (se existir).			
(8) Indique para cada origem, em que, no projeto proposto, será gasto o valor previsto.			
FONTES	ORIGEM DO RECURSO (7)	FINALIDADE (8)	VALOR (R\$)
ATIVIDADE(S) FIM			
1. Recursos Próprios			
2. Recursos Públicos			
3. Outros Incentivos Fiscais			
4. Outros Recursos			
5. Receitas Previstas			
6. VALOR PLEITEADO			
ATIVIDADE(S) MEIO			
1. Recursos Próprios			
2. Recursos Públicos			
3. Outros Incentivos Fiscais			
4. Outros Recursos			
5. Receitas Previstas			
6. VALOR PLEITEADO			
TOTAL GERAL			

XI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO FÍSICA E FINANCEIRA				
AÇÃO Nº	DENOMINAÇÃO DA AÇÃO (*)	PERÍODO DE EXECUÇÃO		VALOR POR AÇÃO
		INÍCIO	DURAÇÃO	
ATIVIDADE(S) FIM				
1	Recursos Humanos			R\$ 58.800,00
2	Serviços Operacionais			R\$ 1.780.420,00
3	Uniforme			R\$ 6.000,00
4	Hospedagem/Alimentação			R\$ 16.140,00
5	Transporte /Locomoção			R\$ 220.040,00
TOTAL ATIVIDADE FIM				R\$ 2.081.400,00
ATIVIDADE(S) MEIO				
1	Serviços de Terceiros			R\$ 76.000,00
2	Divulgação/Promoção			R\$ 234.600,00
TOTAL ATIVIDADE MEIO				R\$ 310.600,00
TOTAL ATIVIDADE MEIO + ATIVIDADE FIM				R\$ 2.392.000,00
ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO DE RECURSOS			Valor	R\$ 100.000,00
			Porcentagem	4,18%
TOTAL GERAL				R\$ 2.492.000,00

(*) As ações aqui descritas deverão ser as mesmas identificadas no orçamento analítico.

ATIVIDADES PROGRAMADAS - EVENTOS A REALIZAR						
NOME DO PROJETO: Conexão E-Sports 6						
PROPONENTE: Instituto Sempre Amigos						
Nº PROCESSO: 71000.033588/2025-92						
Nº SLI: 2500426						
NOME DO EVENTO	DATA INICIO X FIM		LOCAL			Nº BENEFICIÁRIOS PREVISTOS
			ENDEREÇO	CIDADE	PAÍS	
Etapa 1	22/04/2026	01/05/2026	Rodovia PA-279 - Tucumã – PA - CEP: 68385-000	Tucumã/PA	Brasil	1.000
Etapa 2	04/05/2026	13/05/2026	Avenida república do Brasil Nº835- Ourilândia Do Norte PA - 68390-000	Ourilândia do Norte/PA	Brasil	1.000
Etapa 3	16/05/2026	25/05/2026	Rua São Felix do Xingu - PA - 68380-000	São Félix do Xingu/PA	Brasil	1.000
Etapa 4	28/05/2026	06/06/2026	Rua Ametista, s/n Quadra 60, Lote 01 Bairro das Palmeiras - 68537-000	Canaã dos Carajás/PA	Brasil	1.000
Etapa 5	09/06/2026	18/06/2026	Praça Andrelina Francisca Rodrigues, Canaã dos Carajás - PA, 68537-000	Canaã dos Carajás/PA	Brasil	1.000
Etapa 6	21/06/2026	30/06/2026	Rua rio dourado Nº 488- Beira rio, Parauapebas-PA - 68515-000	Parauapebas/PA	Brasil	1.000
Etapa 7	03/07/2026	12/07/2026	Rua boa vista, Bairro: Jd Tropical- Parauapebas- PA - 68515-000	Parauapebas/PA	Brasil	1.000
Etapa 8	15/07/2026	24/07/2026	Rua Ipê N16- Curionópolis- PA - 68523-000	Curionópolis/PA	Brasil	1.000

Atenciosamente,



Pedro Lancsarics
Presidente



Ministério do Esporte

Secretaria-Executiva

Diretoria de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte

Coordenação-Geral de Desenvolvimento da Política de Financiamento ao Esporte

Execução da Coordenação-Geral de Desenvolvimento da Política de Financiamento ao Esporte

TERMO DE COMPROMISSO Nº 384/2026/MESP/SE/DPPIE/CGDPE-EXC

Processo nº 71000.033588/2025-92

Interessado: Instituto Sempre Amigos

TERMO DE COMPROMISSO

TERMO DE COMPROMISSO QUE ENTRE SI CELEBRAM O **INSTITUTO SEMPRE AMIGOS** E O **MINISTÉRIO DO ESPORTE**.

A UNIÃO, por intermédio do MINISTÉRIO DO ESPORTE - MESP, CNPJ/MF 02.961.362/0001-74, situado na EQSW 301/302, Lt 01, S/N, Edifício Montes, 1º andar. SL 1201 - Sudoeste - Brasília/DF CEP: 70673-150, doravante denominada simplesmente MESP, representado neste ato pela Diretora de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte, a Senhora **CAROLINNE GOMES NEVES DE CARVALHO**, brasileira, residente e domiciliada nesta cidade, portadora da Cédula de Identidade nº **1949760 - SSP-PI** e CPF: **649.446.203-06**, nomeada na Portarias de 25 de abril de 2025 e publicado em 28 de abril de 2025, de outro lado, de outro lado, **INSTITUTO SEMPRE AMIGOS**, doravante denominada **PROPONENTE**, pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, CNPJ nº **14.743.642/0001-95**, com sede na **RUA VERBO DIVINO Nº2001 BLOCO B- CONJUNTO 305 CHÁCARA SANTO ANTÔNIO, CEP 04719-002 SÃO PAULO - SP**, neste ato representada na forma de seu estatuto por seu Presidente, **PEDRO LANCSARICS**, brasileiro, portador da Cédula de Identidade nº **2560501-X, SSP-SP**, inscrito no CPF. n.º **066.690.698-04**, residente e domiciliado na **AVENIDA PEDROSO DE MORAIS Nº70 APTO 41 PINHEIROS, CEP 05420-000 SÃO PAULO - SP**, com fundamento no que dispõem a Lei nº 11.438, de 29 de dezembro de 2006, o Decreto nº 6.180, de 03 de agosto de 2007, a Portaria nº 424 de 22 de junho de 2020, resolvem 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 MESP e do PROPONENTE, visando à execução do projeto desportivo aprovado pela Comissão Técnica indicada no artigo 4º da Lei nº 11.438/06, constante nos autos do processo em epígrafe, referente ao projeto **"CONEXÃO E- SPORTS 6"**, SLI/SLIE **2500426**, cujo objeto é realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 8 cidades brasileiras.

CLÁUSULA SEGUNDA – DAS RESPONSABILIDADES E OBRIGAÇÕES DAS PARTES

São obrigações assumidas neste TERMO DE COMPROMISSO:

I – Do Proponente

a) promover a execução do objeto do projeto na forma e prazos estabelecidos neste Termo e na legislação de regência da matéria;

- b) observar os princípios da impessoalidade, moralidade e economicidade na execução do projeto;
- c) aplicar os recursos captados exclusivamente na consecução do objeto, sob pena de sujeitar-se às sanções previstas no artigo 35 do Decreto nº 6.180/2007 e demais sanções penais e administrativas cabíveis;
- d) permitir e facilitar ao MESP, ou a quem este indicar, e ainda aos órgãos de controle interno e externo aos quais esteja subordinado ao MESP, a qualquer tempo e lugar, a todos os atos e fatos relacionados direta ou indiretamente com o instrumento pactuado, o acesso a toda documentação, dependências e locais do projeto, bem como atender às solicitações de informações, reparos, alterações, substituições ou regularizações de situações apontadas, no prazo estabelecido;
- e) submeter os pedidos de alteração do projeto ao MESP;
- f) informar imediatamente os eventos que dificultem ou interrompam o curso normal da execução do projeto na forma aprovada;
- g) elaborar as prestações de contas observando as disposições contidas na Lei nº 11.438/2006, Decreto nº 6.180/2007, a Portaria nº 424/2020 e demais atos normativos do MESP que versarem sobre a Lei de Incentivo ao Esporte;
- h) devolver, após findada a vigência do presente Termo de Compromisso, o saldo dos recursos captados e não aplicados no projeto, mediante depósito à conta única da União, monetariamente atualizado, nos termos dos art. 59 da Portaria nº 424/2020;
- i) comunicar previamente a Diretoria de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte - DPPIE quando da intenção de transferir recursos remanescentes da execução do projeto, observando o os termos do no art. 59 da Portaria nº 424/2020;
- j) proceder, na divulgação das atividades, bens ou serviços resultantes do projeto, às disposições contidas no Capítulo VII, artigos 94 a 98 da Portaria nº 424/2020;
- K) manter os recursos captados, a partir da sua disponibilização, aplicados no mercado financeiro em fundo de investimento lastreado por títulos públicos federais;
- k.1) os recursos oriundos da aplicação somente serão utilizados nas ações já previstas no projeto aprovado, devendo o proponente justificar na prestação de contas a ação escolhida, tendo como critério a obtenção do melhor resultado para a execução do projeto;
- k.2) os recursos da aplicação poderão ser empregados em ações de despesas administrativas, despesas de elaboração e captação de recursos, desde que aprovados previamente pela DPPIE;
- l) garantir o cumprimento do artigo 16 do Decreto nº 6.180/2007, com vistas a proporcionar condições de acessibilidade a pessoas idosas e portadoras de deficiência;
- m) não realizar despesas em data anterior ou posterior à vigência do presente Termo de Compromisso;
- n) autorizar a instituição financeira, em caráter irrevogável e irretratável, a cumprir as determinações do MESP relativas às movimentações financeiras das contas correntes a que se refere o artigo nº 22 da Portaria nº 424/2020;
- o) observar a Portaria nº 424/2020 para a aquisição e contratação de serviços pelo proponente.

II – Do Ministério do Esporte

- a) se estiver enquadrado no artigo 4º, da Portaria nº 424/2020, disponibilizar login e senha de consulta ao MESP.
- b) acompanhar e monitorar a execução do projeto aprovado;
- c) abrir as contas correntes bancárias específicas, nos termos da Portaria nº 424/2020;
- d) desbloquear os recursos financeiros da conta captação, de acordo com a execução do projeto aprovado;
- e) sugerir a inscrição do Proponente como inadimplente - no Sistema de Administração Financeira do Governo Federal – SIAFI, quando houver atraso injustificado na entrega da prestação de contas final, e também na hipótese de a prestação de contas não ser aprovada e exaurida todas as providências cabíveis;
- f) sugerir a competente Tomada de Contas Especial, nos casos previstos na Portaria nº 424/2020.

CLÁUSULA TERCEIRA – DA VIGÊNCIA E DA PRORROGAÇÃO

A vigência deste TERMO DE COMPROMISSO iniciará a partir da data de sua assinatura e findará **em 14/10/2026**, podendo ser prorrogada, por até duas vezes mediante Termo Aditivo, conforme previsto no artigo nº 58 da Portaria nº 424/2020.

Subcláusula Única – para cumprimento da execução do projeto, o PROPONENTE poderá solicitar ao MESP a prorrogação da vigência, no prazo mínimo de 30 dias antes do término da vigência.

CLÁUSULA QUARTA – DOS RECURSOS FINANCEIROS

Para implementação do projeto, a Comissão Técnica da LIE aprovou o pleito no valor total de **R\$ 2.492.000,00 (dois milhões e quatrocentos e noventa e dois mil reais)** já depositados na conta específica, que será desbloqueada de acordo com a autorização do MESP.

As despesas não poderão ser realizadas anteriores à celebração deste Instrumento ou posteriores ao prazo de execução do projeto desportivo ou paradesportivo aprovado, sob pena de ressarcimento e demais penalidades cabíveis.

CLÁUSULA QUINTA – DAS PRESTAÇÕES DE CONTAS

O Proponente deverá apresentar as prestações de contas ao MESP, de acordo com os prazos estipulados, acompanhadas dos documentos exigidos pelo art. 71 da Portaria nº 424/2020;

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

Subcláusula Segunda – O MESP poderá designar funcionários para efetuar inspeção ao tomar conhecimento de qualquer irregularidade ou ilegalidade na utilização dos recursos ou bens de origem da Lei de Incentivo ao Esporte, devendo o Proponente atender as solicitações necessárias ao cumprimento da diligência, sob pena de suspensão da execução do projeto.

CLÁUSULA SEXTA – DA RESCISÃO

Constituem motivos para rescisão deste Termo de Compromisso:

- a) o inadimplemento de qualquer das cláusulas pactuadas;
- b) constatação, a qualquer tempo, de falsidade ou incorreção de informação em qualquer documento apresentado; e
- c) a verificação de qualquer circunstância que enseje a instauração de tomada de contas especial.

CLÁUSULA SÉTIMA – DOS BENS REMANESCENTES

No tocante aos bens remanescentes, a transferência será automática para que o Proponente possa dar continuidade ao objeto do presente Termo de Compromisso. Em caso contrário, o Proponente deverá manifestar-se, expressamente, quanto a sua destinação à entidade congênere, submetendo-a a DPPIE para análise, nos seguintes termos:

- a) proponente pessoa jurídica de direito público – aplicam-se as normas relativas às transferências de recursos da União mediante convênios e contratos de repasse;
- b) proponente pessoa jurídica de direito privado sem fins lucrativos – aplicam-se as normas relativas ao novo regime jurídico das parcerias entre a Administração Pública e as organizações da sociedade civil fixadas pela Lei nº 13.019, de 2014, e o seu decreto regulamentador.

CLÁUSULA OITAVA – DO FORO

Fica eleito o foro da Justiça Federal, Seção Judiciária de Brasília-DF, para dirimir qualquer dúvida ou solucionar questões que não possam ser resolvidas administrativamente, observando-se, entretanto, a legislação de regência para os casos específicos.

E, por estarem assim, justas e acordadas, firmam as partes o presente TERMO DE COMPROMISSO, na presença das testemunhas abaixo qualificadas.

CAROLINNE GOMES NEVES DE CARVALHO

Diretora de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte
Ministério do Esporte

PEDRO LANCSARICS

Presidente
Instituto Sempre Amigos

TESTEMUNHAS:

NOME: Cristina Caldeira de Araujo Coutinho

ENDEREÇO: MESP

CPF Nº: 606.330.181-04

NOME: David Fuezi Lima de Oliva

ENDEREÇO: MESP

CPF Nº: 018.010.571-09



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Lancsarics, Usuário Externo**, em 14/04/2026, às 11:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 da Presidência da República. .



Documento assinado eletronicamente por **Cristina Caldeira de Araujo Coutinho, Assessor(a) Técnico(a)**, em 14/04/2026, às 17:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 da Presidência da República. .



Documento assinado eletronicamente por **David Fuezi Lima de Oliva, Coordenador(a)-Geral de Desenvolvimento da Política de Financiamento ao Esporte**, em 14/04/2026, às 17:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 da Presidência da República. .



Documento assinado eletronicamente por **Carolinne Gomes Neves de Carvalho, Diretor(a) de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte**, em 14/04/2026, às 17:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 da Presidência da República. .



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.mds.gov.br/sei-autenticacao>, informando o código verificador **18516144** e o código CRC **5E2ED896**.

22 - Processo: 71000.037524/2025-61
Proponente: Instituto Cidadania Através do Esporte, Educação e Cultura
Título: Esportes na Comunidade
Registro: 2500565
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 09.359.439/0001-80
Cidade: São Paulo UF: SP
Valor autorizado para captação: R\$ 1.183.032,60
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 8258 DV: 9 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 1964-X
Período de Captação até: 12/06/2027
23 - Processo: 71000.040052/2025-23
Proponente: Instituto Cidadania Através do Esporte, Educação e Cultura
Título: Pré-Atletismo na Escola Ano V
Registro: 2500635
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 09.359.439/0001-80
Cidade: São Paulo UF: SP
Valor autorizado para captação: R\$ 533.682,38
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 8258 DV: 9 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 1965-8
Período de Captação até: 12/06/2027
24 - Processo: 71000.040055/2025-67
Proponente: Instituto Cidadania Através do Esporte, Educação e Cultura
Título: Escola de Tênis para Meninas Ano V
Registro: 2500636
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 09.359.439/0001-80
Cidade: São Paulo UF: SP
Valor autorizado para captação: R\$ 660.627,66
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 8258 DV: 9 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 1967-4
Período de Captação até: 12/06/2027
25 - Processo: 71000.036931/2025-12
Proponente: Instituto Cidadania Através do Esporte, Educação e Cultura
Título: Esportes de Raquete para Meninas Ano IV
Registro: 2500518
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 09.359.439/0001-80
Cidade: São Paulo UF: SP
Valor autorizado para captação: R\$ 647.828,94
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 8258 DV: 9 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 1957-7
Período de Captação até: 12/06/2027
26 - Processo: 71000.036931/2025-51
Proponente: Instituto Etienne Medeiros
Título: Braçadas que Transformam Núcleo II Ano 2
Registro: 2500525
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 36.649.359/0001-31
Cidade: Recife UF: PE
Valor autorizado para captação: R\$ 851.045,48
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 1836 DV: 8 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 61995-7
Período de Captação até: 12/06/2027
27 - Processo: 71000.027163/2025-44
Proponente: Instituto Escolinha de Atletismo Talentos nas Ruas - Escot
Título: Escolinha de Triathlon Ceilândia
Registro: 2500166
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 12.855.549/0001-47
Cidade: Brasília UF: DF
Valor autorizado para captação: R\$ 552.718,98
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 2892 DV: 4 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 88082-5
Período de Captação até: 12/06/2027
28 - Processo: 71000.035589/2025-71
Proponente: Instituto Escolinha de Triathlon Norte Nordeste
Título: Escolinha de Triathlon Pará
Registro: 2500475
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 50.656.863/0001-90
Cidade: Fortaleza UF: CE
Valor autorizado para captação: R\$ 1.902.482,30
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 1243 DV: 2 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 97164-2
Período de Captação até: 12/06/2027
29 - Processo: 71000.035515/2025-35
Proponente: Instituto Lucimario Caitano
Título: Escolinha de Futsal
Registro: 2500462
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 07.438.518/0001-50
Cidade: Maracanaú UF: CE
Valor autorizado para captação: R\$ 297.186,68
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 3302 DV: 2 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 106581-5
Período de Captação até: 12/06/2027
30 - Processo: 71000.036212/2025-30
Proponente: Instituto Para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura - IDEC
Título: Educa Esporte
Registro: 2500498
Manifestação Desportiva: Desporto de Participação
CNPJ: 01.688.611/0001-37
Cidade: Rio de Janeiro UF: RJ
Valor autorizado para captação: R\$ 2.490.106,25
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 0183 DV: X Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 43047-1
Período de Captação até: 12/06/2027
31 - Processo: 71000.036213/2025-84
Proponente: Instituto Para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura - IDEC
Título: Container do Esporte
Registro: 2500503
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 01.688.611/0001-37
Cidade: Rio de Janeiro UF: RJ
Valor autorizado para captação: R\$ 3.076.577,60
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 0183 DV: X Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 43048-X
Período de Captação até: 12/06/2027
32 - Processo: 71000.038140/2025-65
Proponente: Instituto Para o Desenvolvimento do Esporte e da Cultura - IDEC
Título: PID - Programa de Iniciação Desportiva
Registro: 2500592
Manifestação Desportiva: Desporto de Participação
CNPJ: 01.688.611/0001-37
Cidade: Rio de Janeiro UF: RJ

Valor autorizado para captação: R\$ 2.492.509,94
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 0183 DV: X Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 43052-8
Período de Captação até: 12/06/2027
33 - Processo: 71000.032567/2025-50
Proponente: Instituto RG-Tenis - IRG-Tenis
Título: IRG circuito mundial de tênis em cadeira de rodas - Ano 3
Registro: 2500411
Manifestação Desportiva: Desporto de Rendimento
CNPJ: 31.941.569/0001-85
Cidade: Florianópolis UF: SC
Valor autorizado para captação: R\$ 283.311,05
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 3185 DV: 2 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 36357-X
Período de Captação até: 12/06/2027
34 - Processo: 71000.033588/2025-92
Proponente: Instituto Sempre Amigos
Título: Conexão E- Sports 6
Registro: 2500426
Manifestação Desportiva: Desporto de Participação
CNPJ: 14.743.642/0001-95
Cidade: São Paulo UF: SP
Valor autorizado para captação: R\$ 2.492.360,00
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 4307 DV: 9 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 14772-9
Período de Captação até: 12/06/2027
35 - Processo: 71000.034354/2025-62
Proponente: Instituto Sempre Amigos
Título: Conexão E- Sports 7
Registro: 2500436
Manifestação Desportiva: Desporto de Participação
CNPJ: 14.743.642/0001-95
Cidade: São Paulo UF: SP
Valor autorizado para captação: R\$ 2.492.360,00
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 4307 DV: 9 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 14771-0
Período de Captação até: 12/06/2027
36 - Processo: 71000.035556/2025-21
Proponente: Instituto Sempre Amigos
Título: Só Quero Pedalar VIII
Registro: 2500472
Manifestação Desportiva: Desporto de Participação
CNPJ: 14.743.642/0001-95
Cidade: São Paulo UF: SP
Valor autorizado para captação: R\$ 2.479.477,50
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 4307 DV: 9 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 14779-6
Período de Captação até: 12/06/2027
37 - Processo: 71000.031469/2025-03
Proponente: Marianas, Mulheres que Inspiram
Título: Taça das Favelas Pernambuco
Registro: 2500388
Manifestação Desportiva: Desporto de Participação
CNPJ: 36.180.820/0001-50
Cidade: Mariana UF: MG
Valor autorizado para captação: R\$ 825.460,00
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 3294 DV: 8 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 30539-1
Período de Captação até: 12/06/2027
38 - Processo: 71000.031470/2025-20
Proponente: Marianas, Mulheres que Inspiram
Título: Taça das Favelas Minas
Registro: 2500389
Manifestação Desportiva: Desporto de Participação
CNPJ: 36.180.820/0001-50
Cidade: Mariana UF: MG
Valor autorizado para captação: R\$ 880.821,40
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 3294 DV: 8 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 30538-3
Período de Captação até: 12/06/2027
39 - Processo: 71000.038065/2025-32
Proponente: Praia Clube
Título: Voleibol - Praia Clube V
Registro: 2500569
Manifestação Desportiva: Desporto de Rendimento
CNPJ: 25.762.741/0001-30
Cidade: Uberlândia UF: MG
Valor autorizado para captação: R\$ 1.359.277,04
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 2591 DV: 7 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 60531-X
Período de Captação até: 12/06/2027
40 - Processo: 71000.038067/2025-21
Proponente: Praia Clube
Título: Natação Paralímpica - Praia Clube VI
Registro: 2500586
Manifestação Desportiva: Desporto de Rendimento
CNPJ: 25.762.741/0001-30
Cidade: Uberlândia UF: MG
Valor autorizado para captação: R\$ 1.970.342,59
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 2591 DV: 7 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 60532-8
Período de Captação até: 12/06/2027
41 - Processo: 71000.032558/2025-69
Proponente: Projeto de Iniciação Esportiva do União Esporte Clube
Título: O Esporte Como União e Inclusão Social Ano IV
Registro: 2500404
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 16.805.352/0001-54
Cidade: Paracatu UF: MG
Valor autorizado para captação: R\$ 1.160.587,35
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 0380 DV: 8 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 216381-0
Período de Captação até: 12/06/2027
42 - Processo: 71000.032958/2025-74
Proponente: Sociedade Esportiva Tupi
Título: Futsal do Futuro ano III
Registro: 2500414
Manifestação Desportiva: Desporto Educacional
CNPJ: 20.056.552/0001-29
Cidade: Araxá UF: MG
Valor autorizado para captação: R\$ 738.688,70
Dados Bancários: Banco do Brasil Agência nº 0210 DV: 0 Conta Corrente (Captação)
vinculada nº 85284-8
Período de Captação até: 12/06/2027.

