



O Projeto Conexão E- SPORTS II – **Processo nº: 71000.074388/2022-47- Sli nº2201752** ocorreu em 8 cidades, sendo 07 no Estado de Minas Gerais e 01 no estado do Espírito Santo , conforme demonstrado abaixo. Todos os locais de execução foram previamente aprovados pelo Ministério

- 1- Coronel Fabriciano/MG- 29/03/2024 a 07/04/2024
- 2- Belo Oriente/MG- 09/04/2024 a 18/04/2024
- 3- Santana do Paraíso/MG- 20/04/2024 a 29/04/2024
- 4- Periquito/MG- 01/05/2024 a 10/05/2024
- 5- Tumiritinga/MG- 12/05/2024 a 21/05/2024
- 6- Conselheiro Pena/MG- 23/05/2024 a 01/06/2024
- 7- Resplendor/MG- 03/06/2024 a 12/06/2024
- 8- Colatina/ES- 14/06/2024 a 23/06/2024

Foram 11.671 inscritos , divididos da seguinte maneira

Belo Oriente- 1.582

Colatina- 1.396

Coronel Fabriciano- 855

Conselheiro Pena- 2.012

Periquito- 1.181

Resplendor- 1.811

Santana do Paraíso- 1.691

Tumiritinga- 1.143

Entre os meses de março a junho de 2024 foram executadas as 8 etapas integrantes do projeto Conexão E-Sports II

O projeto foi patrocinado, na íntegra, pela Vale, que acompanhou desde o desenvolvimento até as atividades do projeto. Nos vídeos (links neste relatório) pode-se observar representantes da Vale falando sobre o projeto.

Cada etapa contou com 10 dias de duração, sendo 07 delas realizadas em Minas Gerais e 01 no estado do Espírito Santo, em cidades com menos de 125 mil habitantes, algumas com menos de 7.000, como pode-se observar nos dados abaixo



Santana do Paraíso- 35.369

Periquito- 6.773

Tumiritinga- 6.293

Conselheiro Pena- 20.824

Resplendor- 17.396

Colatina- 123.400

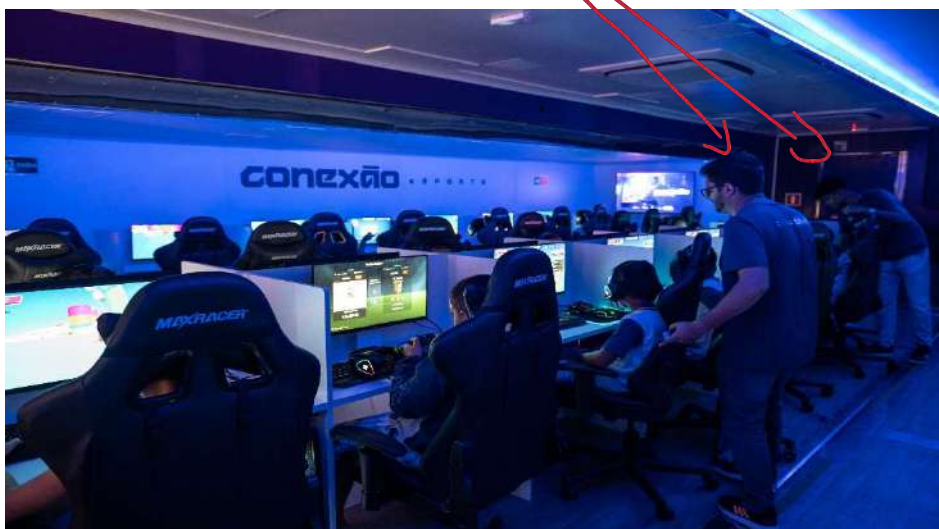
Coronel Fabriciano- 110.290

Belo Oriente- 26.944

Em todas as cidades que o projeto percorreu a estrutura oferecida foi a mesma.

Uma equipe composta por monitores, promotoras e pessoal de apoio esteve presente em todos os dias de atividades, garantindo a todos os participantes uma atividade segura e monitorada.

Monitor



Monitor





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.

PARTE DA LATERAL DA CARRETA – EXTERNA



PARTE DA LATERAL DA CARRETA – EXTERNA





PARTE DA LATERAL DA CARRETA – EXTERNA



PARTE TRASEIRA DA CARRETA- EXTERNA





PARTE FRONTAL DA CARRETA- EXTERNA



PARTE INTERNA DA CARRETA





PARTE INTERNA DA CARRETA



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

MONITORES, COMPUTADORES, TECLADO, MOUSE E FONES DE OUVIDO



MONITORES, COMPUTADORES, TECLADO, MOUSE E FONES DE OUVIDO



CADEIRA ESPECIAL PARA JOGOS ELETÔNICOS





Para o transporte da carreta baú, de uma etapa para a outra, foi disponibilizado um caminhão (cavalo mecânico). Este transporte garantiu a presença da carreta gamer em todas as etapas



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 E AR CONDICIONADO

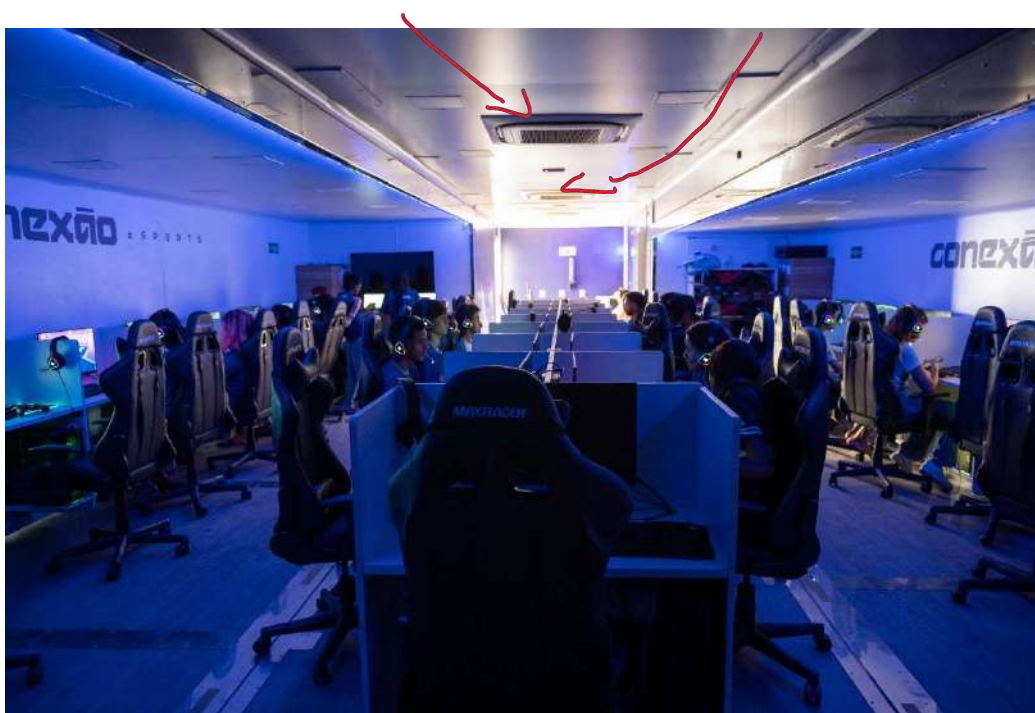


Visando o conforto de todos os envolvidos (beneficiários, monitores, staff operacional) aparelhos de ar condicionado estavam ligados durante todo o período de realização das atividades. Estes equipamentos também mantinham a temperatura sempre no indicado para que os computadores e equipamentos não esquentassem.

AR CONDICIONADO PARTE EXTERNA



AR CONDICIONADO PARTE INTERNA





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.

ARMÁRIOS, GELADEIRA



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

Uma assessoria de imprensa foi contratada para divulgar o projeto na maior quantidade de veículos midiáticos, além de divulgar o dia a dia das atividades com assessores de imprensa dos órgãos competentes, tais como as prefeituras locais.

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.

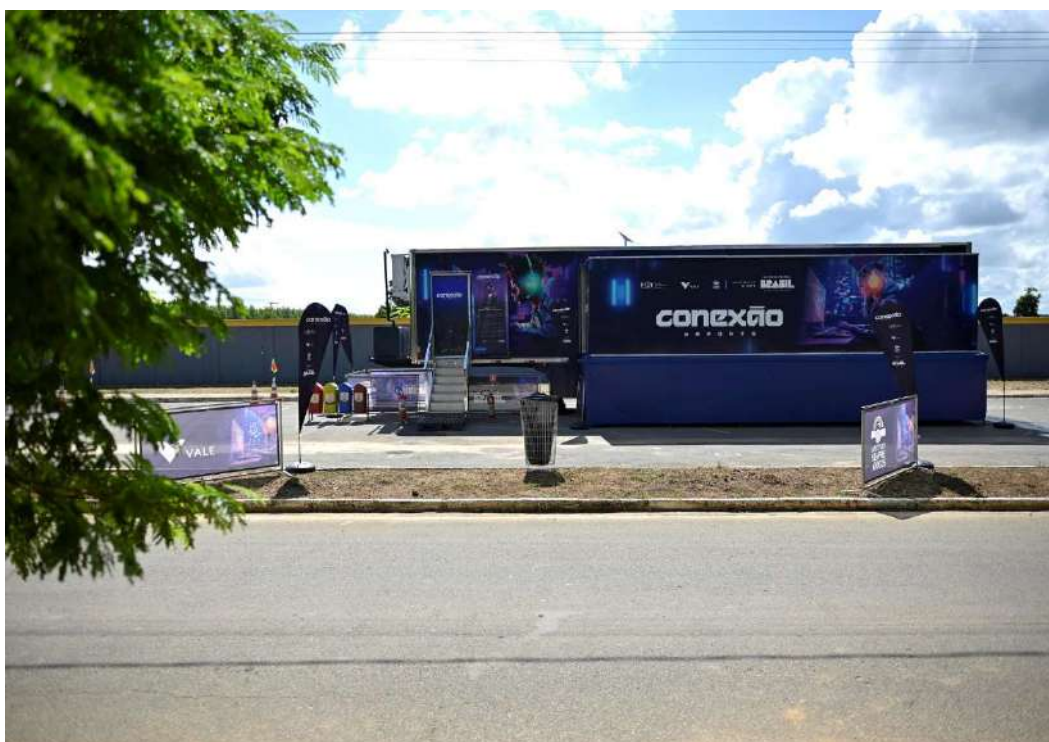
Para a divulgação das logomarcas dos patrocinadores/Lei de Incentivo/Governo Federal o projeto contou com windbanners, placas de divulgação, serviços de adesivação da carreta e camiseta dos staffs contratados.



WIND BANNERS



ADESIVAGEM CARRETA

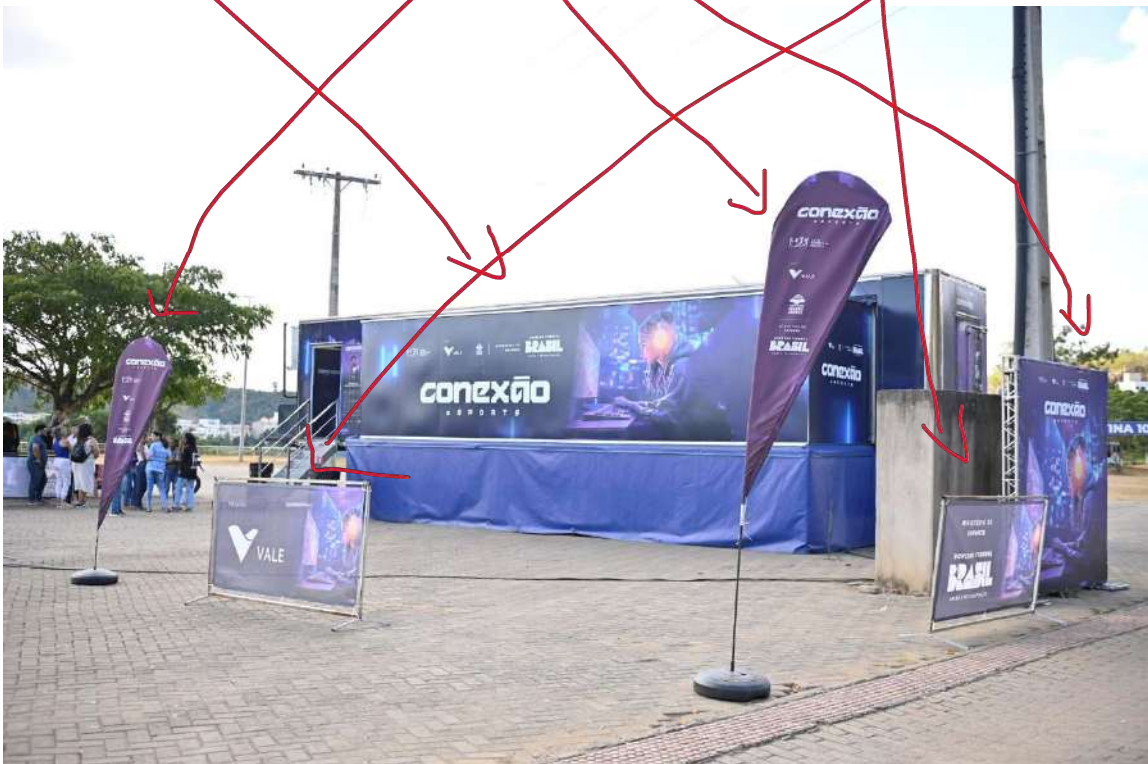




ADESIVAGEM CARRETA



ADESIVAGEM CARRETA/WINDBANNERS/BACK DROP/PLACAS DE DIVULGAÇÃO





ADESIVAGEM CARRETA

PLACAS DE DIVULGAÇÃO



BACK DROP/PLACA DE DIVULGAÇÃO





CAMISA MONITORES PARTE FRONTAL



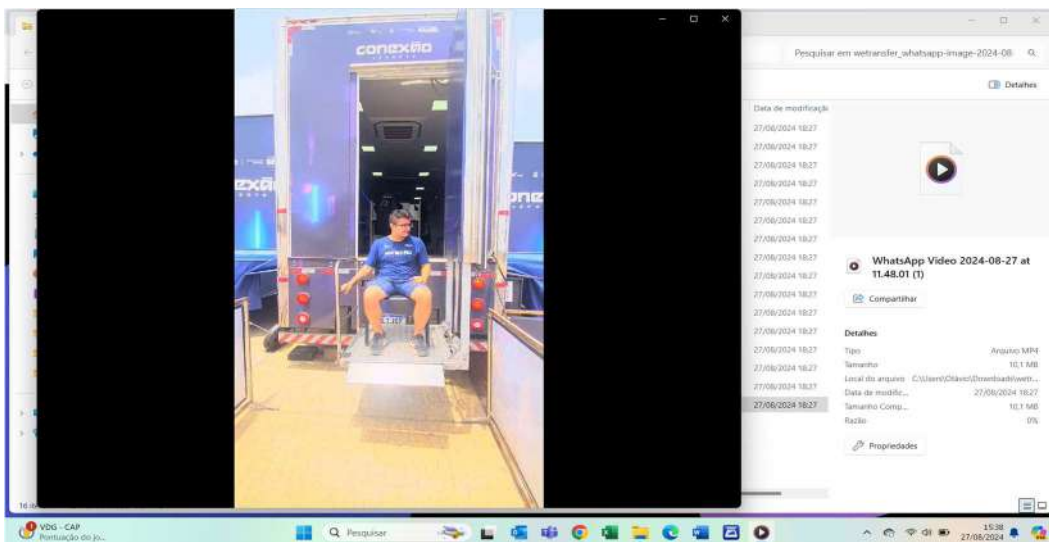
CAMISA MONITORES PARTE TRASEIRA





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.



O OBJETO PROPOSTO

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

O conexão E Sports I, teve como objetivo maior, se utilizar do universo dos games como ferramenta de conexão com o público jovem de locais menos assistidos.

Com a lan house itinerante o projeto levou diversão e uma experiência única a milhares de jovens, estudantes de escolas públicas municipais e estaduais.

O objeto foi fielmente cumprido, com etapas realizadas em 8 cidades brasileiras com baixo nível de IDH como pode-se observar no ranking nacional , demonstrado no quadro abaixo:

A pesquisa foi feita através do link do IBGE - <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/panorama>

Numa pesquisa feita através do link abaixo pode-se observar critérios para saber o nível do IDH de cada município

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_munic%C3%ADpios_do_Brasil_por_IDH

- **0,800** a **1,000** Muito Alto
- **0,700** a **0,799** Alto
- **0,600** a **0,699** Médio
- **0,500** a **0,599** Baixo
- **0,000** a **0,499** Muito Baixo



Como pode-se observar das 8 cidades que o projeto marcou presença 6 estão entre o IDH 0,600 a 0,699 e 2 entre o IDH 0,700 a 0,799

Somente para exemplificar Colatina, um das cidades com o maior índice de IDH que o projeto percorreu ocupa o 628º colocação no ranking dos melhores IDHs do Brasil.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Colatina>

Coronel Fabriciano-

Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) [2010]	0,755
--	--------------

Conselheiro Pena

Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) [2010]	0,662
--	--------------

Santana do Paraíso

Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) [2010]	0,685
--	--------------

Resplendor

Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) [2010]	0,670
--	--------------

Periquito

Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) [2010]	0,651
--	--------------

Belo Oriente

Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) [2010]	0,686
--	--------------



Colatina

Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) [2010]	0,746
--	--------------

Tumiritinga

Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) [2010]	0,626
--	--------------

O DIA A DIA DO PROJETO

O projeto percorreu as 8 cidades, permanecendo 10 dias em cada local. A lan house itinerante (carreta gamer) funcionou das 09h00 às 18h00. Todas as inscrições foram feitas, gratuitamente, na tenda de atendimento montada ao lado da carreta, onde os interessados se apresentavam, momento também que as promotoras coletavam alguns dados dos participantes.

Cada sessão durava 30 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 - é uma competição de futebol híbrida e radical, de estilo arcade e destruição automotiva com controles fluidos, fáceis de entender e baseados na física real. EA Sports FC24 - jogos de futebol entre os maiores clubes europeus, com os maiores craques do universo do futebol.

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

OBJETIVOS PROPOSTOS

Oferecer atividades gratuitas e de e-sports para crianças e adolescentes de 06 a 17 anos, prioritariamente de comunidades menos favorecidas com baixo IDH;

Foram oferecidas atividades gratuitas nas 8 cidades que receberam o projeto. Como pode-se observar, todas as etapas ocorreram em cidades pequenas e com baixo IDH.

Número de habitantes nas cidades que o projeto percorreu

Santana do Paraíso- 35.369

Periquito- 6.773

Tumiritinga- 6.293

Conselheiro Pena- 20.824

Resplendor- 17.396

Colatina- 123.400



Coronel Fabriciano- 110.290
Belo Oriente- 26.944

Índice do IDH nas cidades que o projeto percorreu

Coronel Fabriciano- **0,755**

Conselheiro Pena- **0,662**

Santana do Paraíso- **0,685**

Resplendor- **0,670**

Periquito- **0,651**

Belo Oriente- **0,686**

Colatina- **0,746**

Tumiritinga- **0,626**

- 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 do lado de fora da carreta (foto anexa). 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 regiões com pouco acesso a tecnologia, oferecendo equipamentos adequados para a prática de esportes eletrônicos contribuimos 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

MONITORES PRESENTES DURANTE TODO O PERÍODO DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES



EQUIPAMENTOS COM TECNOLOGIA DE PONTA PARA A PRÁTICA DOS JOGO





SOBRE AS METAS

Metas Qualitativas:

Meta 1: 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

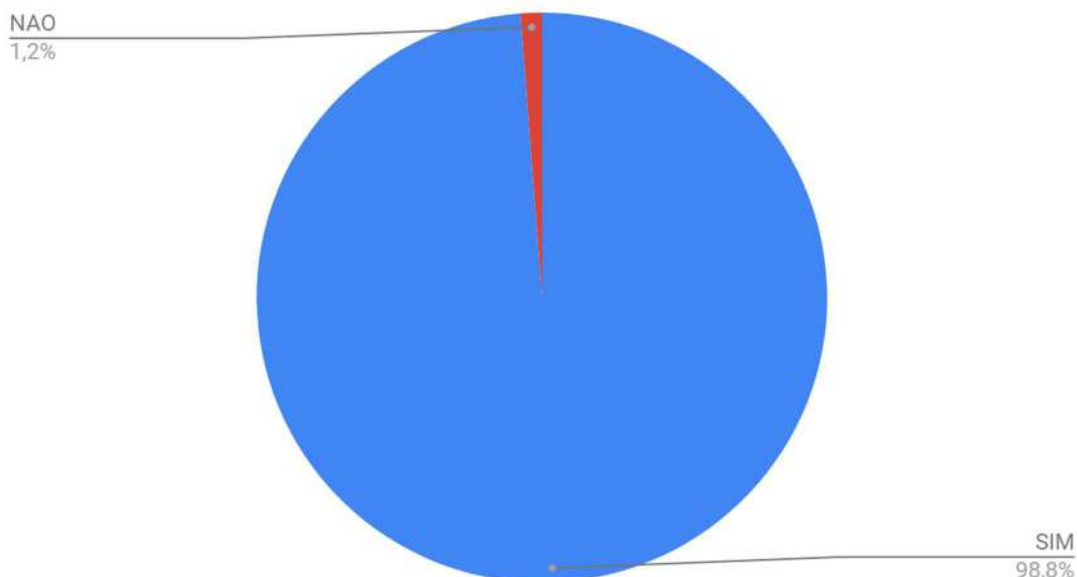
Instrumento de Verificação: Aplicação de questionários com a coleta de depoimento dos beneficiários, registro em vídeo e fotográfico das atividades.

Para a comprovação desta meta 1.068 beneficiários responderam a seguinte pergunta:

Jogando vídeo game você faz novas amizades?

No gráfico abaixo pode-se observar que 98,8% responderam que se sociabilizam e fazem novas amizades quando jogam vídeo game

Jogando vídeo game você faz novas amizades?



As respostas foram extremamente positivas, os beneficiários gostaram de uma experiência inédita e puderam sociabilizar durante o decorrer do projeto. Pode-se observar em diversas fotos os jovens interagindo e demonstrando felicidade. Nos vídeos feitos, em cada uma das etapas, pode-se verificar também as declarações dos beneficiários, de representantes da Vale, patrocinadora do projeto, e de autoridades de cada uma das cidades por onde o Conexão E Sports passou

VIDEOS

Colatina- <https://www.youtube.com/watch?v=NsDXcsRJB-U&t=16s>

Resplendor- <https://www.youtube.com/watch?v=WLFo1WMIfo&t=1s>

Conselheiro Pena- <https://www.youtube.com/watch?v=sReXAhja6ho&t=1s>

Tumiritinga- <https://www.youtube.com/watch?v=YTO3w0NWwDM&t=1s>

Periquito- <https://www.youtube.com/watch?v=jftfkSb8DFU&t=2s>

Santana do Paraíso- <https://www.youtube.com/watch?v=B57dvxGkCMM&t=1s>



Belo Oriente- <https://www.youtube.com/watch?v=3VKGr4esaBI&t=2s>

Coronel Fabriciano- <https://www.youtube.com/watch?v=RMXBgKpUDlo&t=1s>

FOTOS



Como pode-se observar quase 99% responderam que a prática de e-sports é um meio de socialização que proporciona uma conexão entre as pessoas. O projeto buscou exatamente isso, fazer com que pessoas se conectem, se divirtam e tenham momentos agradáveis uns com os outros

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

Indicador: Opinião dos participantes sobre o tema.

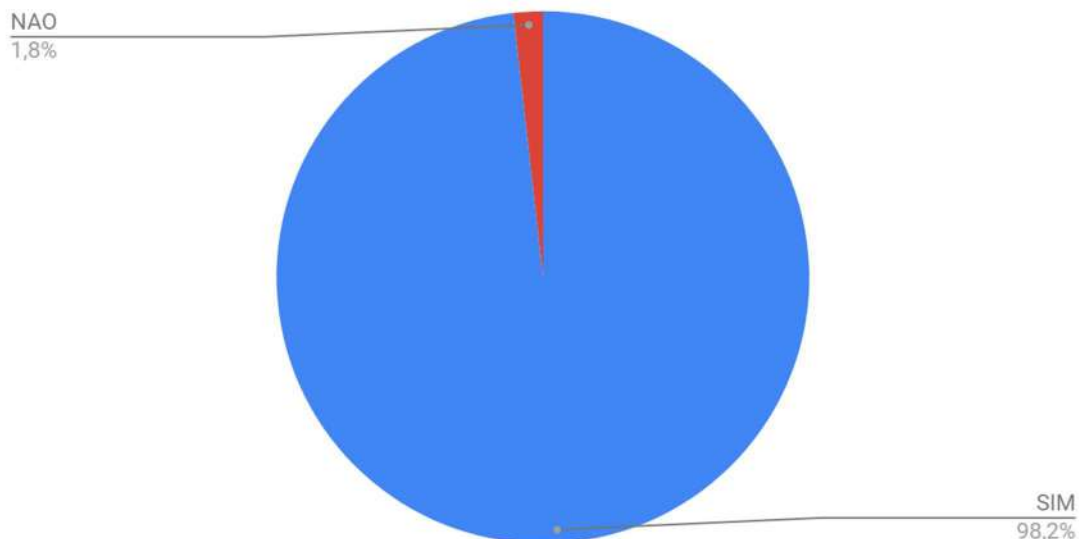
Instrumento de Verificação: Pesquisa por amostragem realizada com participantes das etapas

Para a comprovação desta meta 1.068 beneficiários responderam a seguinte pergunta:

Quando você joga vídeo game você se diverte e se sente mais disposto e animado?

No gráfico abaixo pode-se observar que 98,2% responderam que se sentem mais animados e dispostos quando jogam vídeo game.

Quando você joga vídeo game você se diverte e se sente mais disposto e animado?



Como pode-se observar 98% responderam que se sentem mais dispostos e animados após a prática de esportes eletrônicos. Os e sports promovem a concentração, ativam a memória e fazem os praticantes tomarem decisões rápidas. São características parecidas com esportes de velocidade, como o automobilismo, que aliás utiliza simuladores para o treino de pilotos. Através das diversas fotos anexadas a este relatório pode-se observar os momentos de lazer e a prática esportiva em cada uma das etapas integrantes do projeto.





Metas Quantitativas

Meta 1: Participação pela primeira vez em um evento da modalidade e-sports de 5% 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

Todos os beneficiários, no momento da inscrição, responderam a seguinte pergunta:

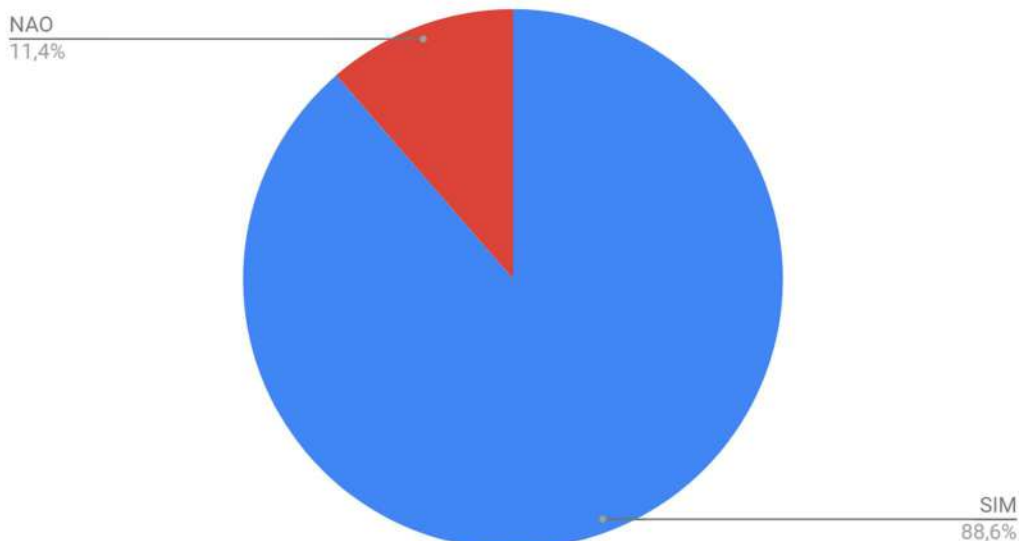
É sua primeira vez em um evento de eSports?

Para nossa surpresa, a grande maioria nunca tinha participado de um evento de e-sports como demonstramos no gráfico abaixo

Esta pergunta foi respondida por 11.671 beneficiários

Foram 10.340 beneficiários que estavam participando pela 1º vez de uma experiência com esportes eletrônicos, totalizando 88,6% dos beneficiários. Na relação de inscritos esta pergunta encontra-se na última coluna. (pesquisa anexa a este relatório)

É a sua primeira vez em um evento como este?



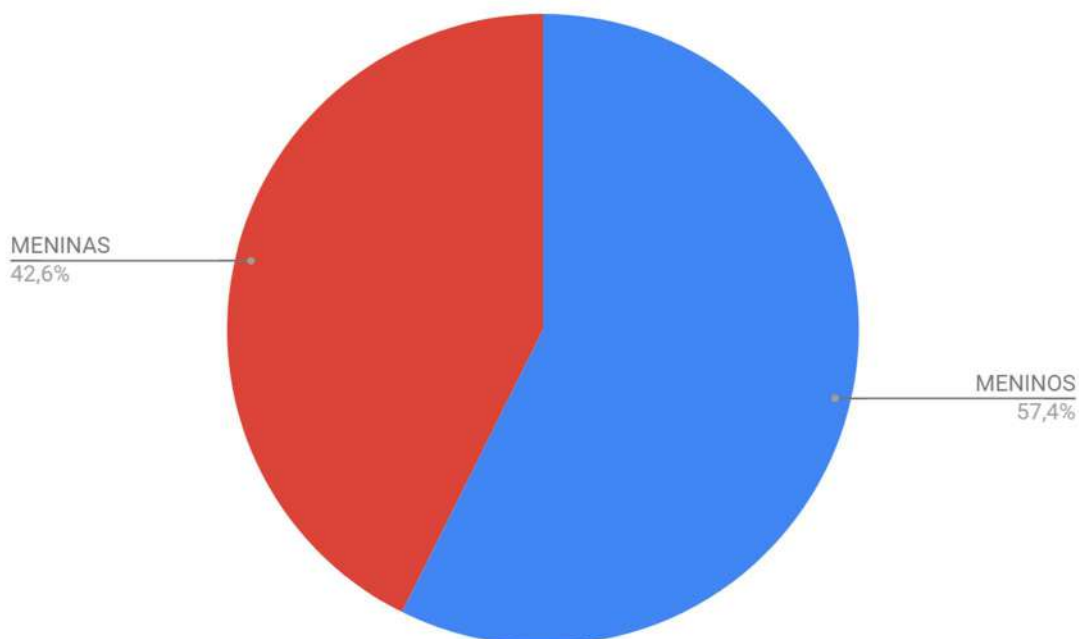
Meta 2: Atender 15% das inscrições direcionando para o público beneficiário feminino estimulando a prática da modalidade e-sports

Indicador- Participação no evento de, no mínimo, 1.440 beneficiários do sexo feminino.

Instrumento de Verificação- Relatório de Inscrição

Como podemos observar no gráfico abaixo e na relação de inscritos (anexa a este relatório) o

projeto recebeu 4.972 beneficiários do sexo feminino, de um total de 11.671 inscritos, totalizando 42,6% dos beneficiários. Na relação de beneficiários pode-se observar uma coluna com o nome de cada participante e outra com o gênero.



MÍDIAS DIGITAIS DE DIVULGAÇÃO DO PROJETO

<https://www.projetoconexaoesports.com.br/>

https://www.instagram.com/conexaoesports_

<http://www.institutosempreamigos.com.br/fotos/>

<http://www.institutosempreamigos.com.br/videos/>

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

https://www.facebook.com/institutosempreamigos/?locale=pt_BR

COMENTÁRIOS FINAIS

É inegável o potencial de inclusão social que o e-Sports permite, o jovem está cada vez mais conectado ao mundo digital aos games e a tecnologia.

Ficamos satisfeitos com o resultado alcançado, todas as ações propostas ocorreram de forma satisfatória

Importante mencionar que não houve nenhum acontecimento que prejudicou o correto andamento do projeto

Todos os beneficiários foram atendidos por profissionais treinados e qualificados, tendo exercido atividades monitoradas com segurança e conforto.

A terceira edição do projeto já está em execução no momento, contando mais uma vez com o patrocínio da Vale



Pedro Lancsarics

Presidente



**MINISTÉRIO DA CIDADANIA
SECRETARIA ESPECIAL DO ESPORTE**

**PLANO DE DIVULGAÇÃO DA LEI DE INCENTIVO AO
ESPORTE – PDLIE**

Eu, Pedro Lancsarics portador da cédula de identidade nº 2.560.501-x/SSP/SP inscrito no CPF sob nº 066.690.698-04, responsável legal pela entidade Instituto Sempre Amigos comprometo-me a fazer constar o selo da Lei de Incentivo ao Esporte com a inserção da Bandeira Nacional, e as marcas da Secretaria Especial do Esporte, Ministério da Cidadania e Governo Federal nos espaços e itens de divulgação referentes ao projeto **Conexão E Sports 2**, em consonância com a Portaria 424, de 22 de junho de 2020 e o Manual de Divulgação da Lei de Incentivo ao Esporte, conforme abaixo especificado.

PEÇA DE DIVULGAÇÃO/ VEÍCULO (Indique a peça gráfica ou veículo de comunicação utilizado para divulgação)	TAMANHO/ DURAÇÃO (Indique as dimensões da peça gráfica ou a duração no caso de peças audiovisuais)	FORMATO DAS MARCAS (indique o formato das marcas que será utilizado de acordo com o Manual de Divulgação da Lei de Incentivo ao Esporte)	QUANTIDADE (Indique a quantidade de peças que serão produzidas)
Camiseta equipe	30cm	Horizontal	240
Adesivação carreta (interna e externa)	125m	Horizontal/Vertical	1
Placas de divulgação	2m x 1m	Horizontal	100 (a ser dividida na mesma proporção entre lie, ministerio do esporte, governo federal, patrocinadores e órgãos competentes
Windbanners	2,10m x 0,51m	Horizontal	20 (a ser dividida na mesma proporção entre lie, ministerio do esporte, governo federal, patrocinadores e órgãos competentes

Declaro estar ciente das medidas aplicáveis em caso de descumprimento às especificações ali contidas.

São Paulo, 04 de março de 2024

Pedro Lancsarics

Presidente





carreta parte traseira e back drop



placas de divulgação

carreta parte frontal



carreta lateral

windbanner

placas de divulgação



carreta lateral

placas de divulgação







windbanner

placas de divulgação



carreta



windbanner

placas de divulgação



carreta lateral

placas de divulgação





back drop



placas de divulgação

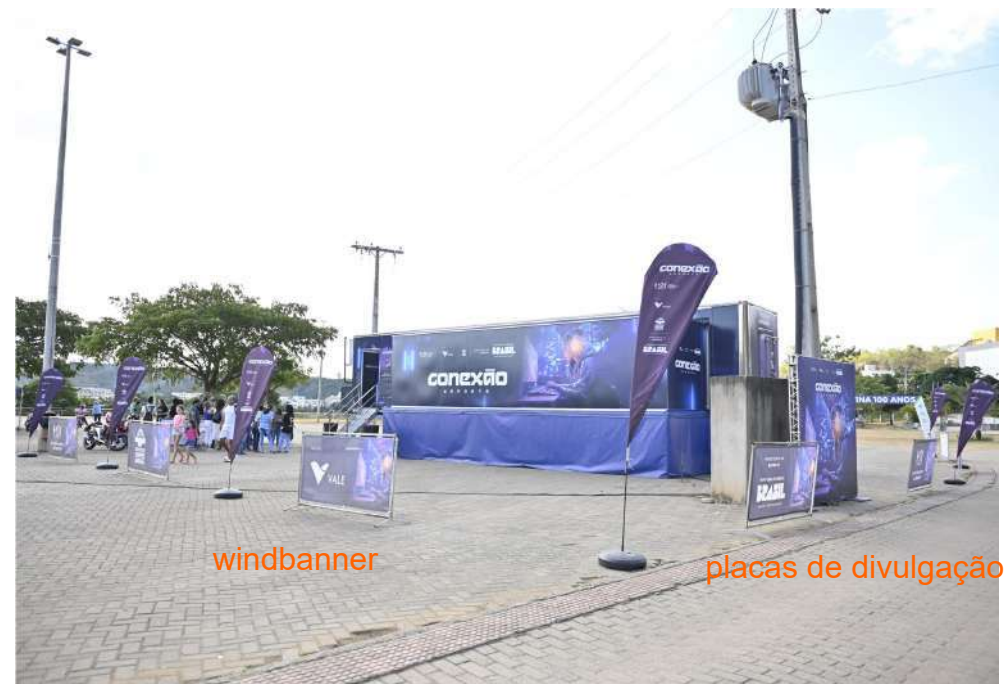


placas de divulgação



windbanner

carreta lateral





carreta parte frontal

placas de divulgação



vista geral



placas de divulgação

carreta

windbanner



back drop

placas de divulgação









windbanner
back drop
placas de divulgação



placas de divulgação



carreta















@conexoesports_



conexoesports_ • Seguir



conexoesports_ Periquito, estamos chegando!

Com o patrocínio oficial da @valeglobal por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, o Projeto Conexão eSports desembarcará em @prefeituradepiquito. A Carreta Gamer está equipada com uma lan house móvel, as atividades irão oferecer muita diversão e conhecimento, abrindo um mundo de conexões e amizades.

Não esqueça: entre os dias 01 à 10/05, a carreta gamer estará na área de eventos Praça José Nelson, s/n, Centro - Periquito/MG. A entrada é 100% gratuita! Então junte-se a nós nessa jornada!

⚠ Importante: as inscrições serão realizadas somente na tenda de credenciamento do evento.

#ConexãoOGameÉParaTodos #JovensConectados
#DiversãoTecnológica #InclusãoDigital #CarretaGamer #Periquito #MG

13 sem · Ver tradução



14 curtidas

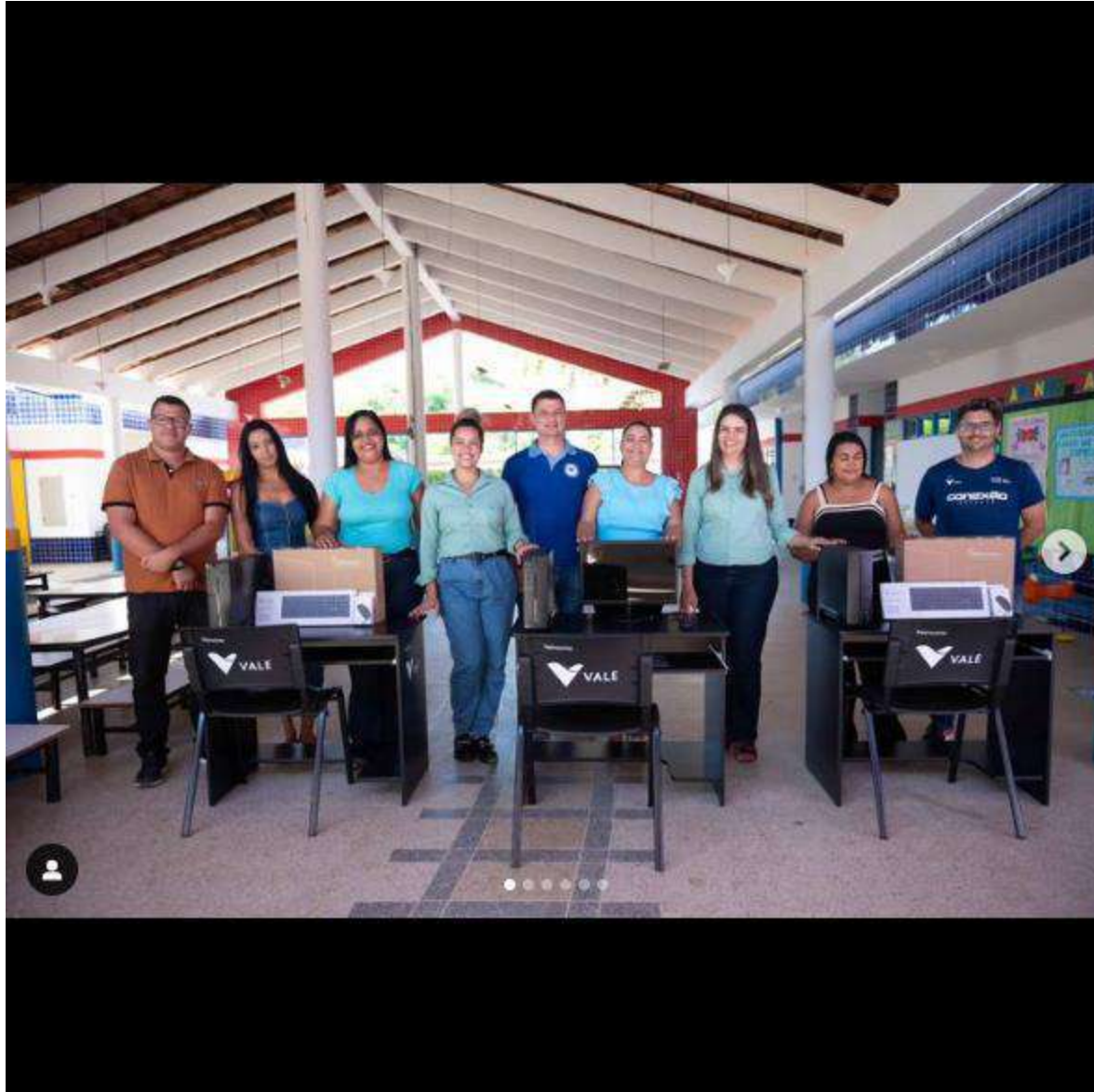
24 de abril



Adicione um comentário...

Publicar

@conexoesportes_



conexoesportes_ • Seguir



conexoesportes_ O Conexão eSports 2 - que conta com o patrocínio oficial da @valeglobal por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte - doou computadores e mesas para as escolas da cidade de Periquito, município mineiro que aproveitou a estrutura de jogos e diversão da Carreta Gamer entre os dias 1 e 10/5.

As escolas agraciadas pelo projeto foram EM Waldemiro Barrel, EM Dom José Maria Pires e EE Hilo Andrade, mantendo vivo o legado do Conexão eSports.

10 sem Ver tradução



19 curtidas

10 de maio



Adicione um comentário...

Publicar

@conexoesports_

//SAVE THE DATE.
03.06 A 12.06 **SEG A SEX**
07H30 AS 17H30 **SÁB E DOM**
09H00 AS 19H00

CONEXÃO

eSPORTS

//THE GAMING TRAILER ARRIVED.
**A CARRETA
GAMER CHEGOU
EM MINAS GERAIS**

//LOCATION.
RESPLENDOR

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIDO E RECONSTRUÇÃO

MINISTÉRIO DO ESPORTE

VALE

INSTITUTO VASCO DA GAMA



conexoesports_ • [Seguir](#)



conexoesports_ Alô, Resplendor!

Com o patrocínio oficial da @valeglobal por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, o Conexão eSports estará em @prefeituraderesplendor. A carreta gamer está equipada com uma lan house móvel, oferecendo muita diversão e conhecimento.

Não esqueça: entre os dias 03 à 12/06, a carreta gamer estará na Rua Alfredo Luiz Muzzi, s/n Orla Sul de Resplendor. A entrada é 100% gratuita! Então junte-se a nós nessa jornada!

⚠ Importante: as inscrições serão realizadas somente na tenda de credenciamento do evento.

#ConexãoOGameÉParaTodos #JovensConectados
#DiversãoTecnológica #InclusãoDigital #CarretaGamer
#Resplendor #MG

8 sem Ver tradução



Curtido por pftelles e outras 28 pessoas

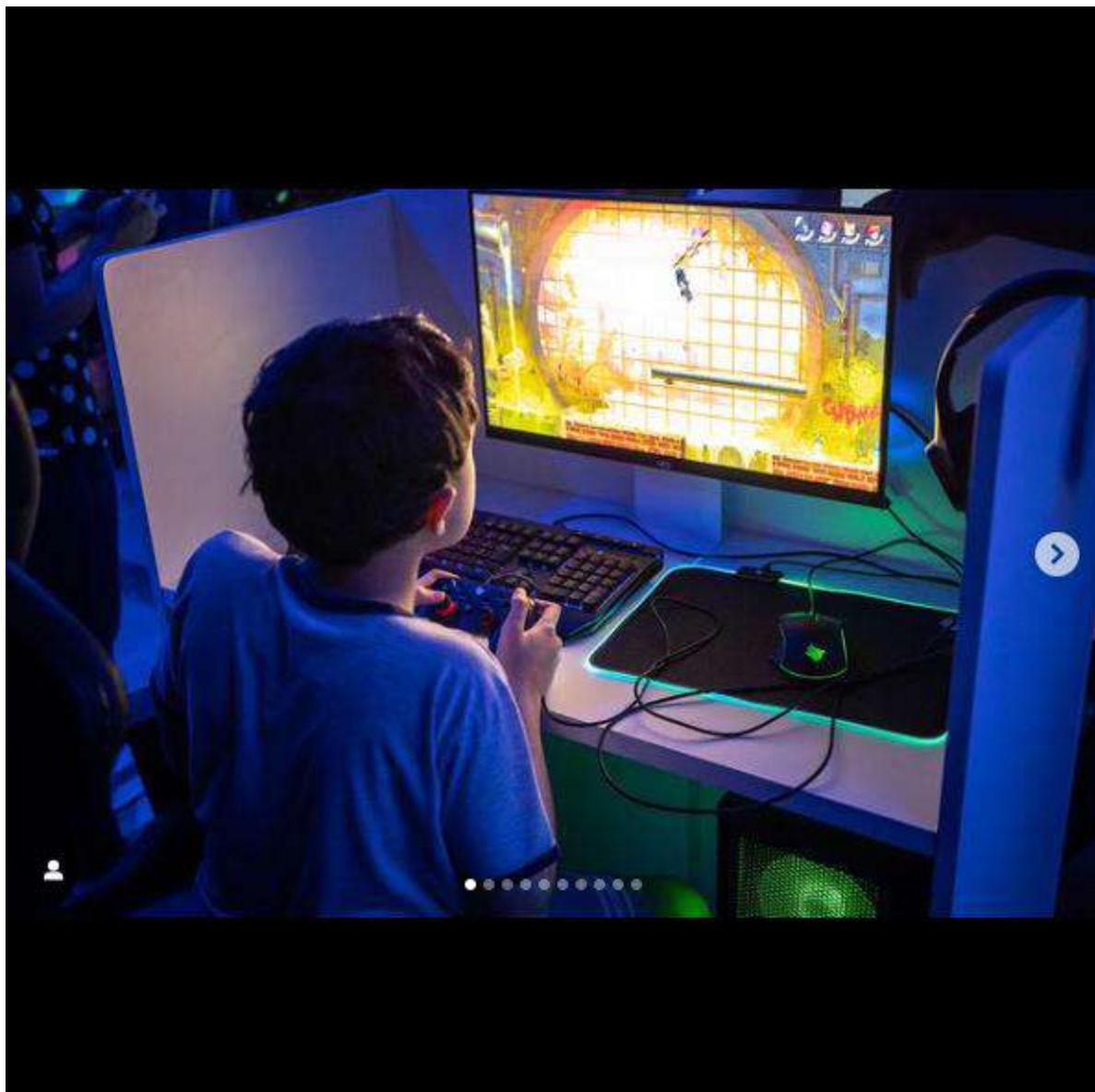
29 de maio



Adicione um comentário...

Publicar

@conexoesports_



conexoesports_ • [Seguir](#)



conexoesports_ Venha ver como está sendo a passagem da Carreta Gamer pelo município de Resplendor (MG)!

O Conexão eSports levou muita diversão para a cidade mineira. O projeto contou com o apoio da @valeglobal e @prefeituraderesplendor por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, promovendo a inclusão e cultura para as crianças.

: Elderth Theza

#ConexãoOGameÉParaTodos #JovensConectados
#DiversãoTecnológica #InclusãoDigital #CarretaGamer
#Resplendor #MG

6 sem [Ver tradução](#)



83 curtidas

10 de junho



Adicione um comentário...

[Publicar](#)

'Conexão eSports 2' chega a Belo Oriente (MG)

Por: Redação
Atualizado em 11 de abril de 2024

Compartilhar



Mais em Notícias

- Belo Oriente
- Carreta Gamer
- Conexão
- Conexão E-Sports
- Corredor
- Corredor De Rua
- Corrida
- Corrida De Rua
- E-Sports
- Minas Gerais
- Patrocínio

A cidade Belo Oriente, em Minas Gerais, receberá a visita da Carreta Gamer do projeto "Conexão eSports 2", que conta com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte. Do dia 9 ao dia 18 de abril, o veículo estará estacionado na Escola Municipal Hilda Moraes (localizada na Av. JK, Bairro Alex Muller, Distrito de Perpétuo). A carreta oferecerá uma única experiência, com imersão aos jogos eletrônicos e promoção da diversão, conexão e legal cultural e tecnológico aos jovens da região.

O que é 'Conexão eSports'?

O projeto "Conexão, o Game é para Todos" é uma iniciativa que passa por diversas cidades e leva uma carreta equipada com tecnologia de ponta, proporcionando uma experiência interativa e educativa para jovens e crianças de 6 a 17 anos.

Destaques da Carreta Gamer em Belo Oriente

- Localização:** A carreta estará estacionada na na Escola Municipal Hilda Moraes (localizada na Av. Jk, Bairro Alex Muller, Distrito de Perpétuo), oferecendo fácil acesso para todos os interessados;
- Data da visita:** A experiência Conexão eSports estará disponível de 9 ao 18 de abril, das durante a semana a carreta estará em funcionamento das 7h30 às 17h30; já de fim de semana será das 9h às 19h, proporcionando uma semana inteira de diversão e aprendizado;

'Conexão eSports 2, o Game é para Todos' passará por MG e ES com patrocínio oficial da Vale

Projeto levará vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos para oito cidades de Minas Gerais e Espírito Santo

Comentar

Conexão eSports



Elderth Theza/Divulgação

O projeto "Conexão eSports 2, o Game é para Todos", com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, levará uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração para oito cidades de Minas Gerais e Espírito Santo.

A carreta gamer, parte central do projeto, medindo 15 metros de comprimento e 2,6 metros de largura (fechada) – expandindo para 7,2 metros – estará equipada com 4 TVs de 50 polegadas e acessibilidade para pessoas com deficiência (PCDs). O Conexão eSports é uma experiência inovadora e emocionante de entretenimento para jovens e crianças de 6 a 17 anos em todo o Brasil, apresentando uma lan house móvel equipada com tecnologia avançada.

A carreta gamer

- 15 metros de comprimento;
- 2,6 metros de largura (fechada);
- 7,2 metros de largura (expandida);
- Acesso para PCDs;
- 4 TVs de 50 polegadas.

Números de destaque

-

edições antigas:



Edição 785 - Abril/2024

ABRIR NO FLIPBOOK



Edição 784 - Março/2024

ABRIR NO FLIPBOOK



Edição 783 - Fevereiro/2024

ABRIR NO FLIPBOOK



Edição 782 - Janeiro/2024

ABRIR NO FLIPBOOK

Associação Cultural Esportes Itaquera
Associação Esportiva Itaquera

ENCONTRO PATYNS ITAQUERA

TERÇAS E SEXTAS

20H ÀS 22H

Traga o bonfê de seu grupo! Experiência do piloto e equipamentos gratuitos.

Rua Dr. Aureliano Barreiro, 280, Embaixada do vizinho do XZB

Últimas Notícias



REGIÃO

Vestibular das Fatecs está com inscrições abertas para mais de 14 mil ...

HÁ 4 HORAS



REGIÃO

Nota Fiscal Paulista: pela TV, dona de casa vê notícia de que ficou m...

HÁ 4 HORAS



REGIÃO

Mudanças no serviço 710 da CPTM neste Dia do Trabalhador

HÁ 6 HORAS



REGIÃO

Cabine Lila: 8 homens são presos por descumprir medidas protetivas ao...

HÁ 4 HORAS

O Leopoldinense

Carreta gamer chega a Colatina com jogos gratuitos

about 14 hours ago • 0 Comentários



Chuteira Society Nike Beco 2 TF - Adulto
R\$ 199,49

36% 45% 39%

36% 26% 56%

Colatina vai receber, nesta semana, a carreta gamer do projeto Conexão E-Sports 2, de iniciativa do governo Federal, trazendo uma experiência única com imersão aos jogos eletrônicos e muita diversão para o público jovem. A carreta ficará na avenida Beira Rio entre os dias 14 e 23 de junho, com entrada gratuita.



Com 15 metros de comprimento, a carreta é equipada com 4 TVs de 50

NOTÍCIAS EM PRIMEIRA MÃO



MAIS LIDAS

- Motociclista fica ferido ao colidir com caminhão na ES-080 em Santa Leopoldina
REDAÇÃO • 5 days ago
- Acidente entre carro e caminhão causa interdição parcial de rodovia em Santa Maria de Jetibá
Maíke Trancoso • 6 days ago
- Acidente com carreta interdita rodovia no interior de Santa Maria de Jetibá
Maíke Trancoso • 7 days ago
- Duas pessoas morrem em grave acidente em Venda Nova do Imigrante
Maíke Trancoso • 6 days ago
- Ônibus da viação Águia Branca cai em valeta da BR 101 no sul da Bahia e deixa feridos

Colatina vai receber, nesta semana, a carreta gamer do projeto Conexão E-Sports 2, de iniciativa do governo Federal, trazendo uma experiência única com imersão aos jogos eletrônicos e muita diversão para o público jovem. A carreta ficará na avenida Beira Rio entre os dias 14 e 23 de junho, com entrada gratuita.



Com 15 metros de comprimento, a carreta é equipada com 4 TVs de 50 polegadas, 30 computadores e oferece acessibilidade para pessoas com deficiência (PCDs). Ela estará disponível ao público das 7h30 às 17h30 nos dias de semana, e das 9h às 19h nos finais de semana. Entre as opções de jogos, a garotada vai encontrar os populares FIFA 24, de futebol, e Fall Guys, de batalha real estilo "party game".

Conexão E-Sports 2

O projeto "Conexão, o Game é para Todos" é uma iniciativa que passa por diversas cidades e leva uma carreta equipada com tecnologia de ponta, proporcionando uma experiência interativa e educativa para jovens e crianças de 6 a 17 anos. O projeto conta com o patrocínio oficial da Vale, por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte.

Para mais informações, acesse www.projetokonexaoesports.com.br ou no instagram pelo @conexaoesports_

Informações à Imprensa:

Assessoria de Comunicação – PMC

Alessandro Bacheti / Giovana Lanna / Katlier Dettmann / Lorena Zonta / Maria Tereza Paulino

(27) 3177-7000

imprensa@colatina.es.gov.br

Texto: Redação PMC

Foto: Freepik

The post CARRETA GAMER CHEGA A COLATINA COM JOGOS GRATUITOS appeared first on Prefeitura Municipal de Colatina.

plox Brasil tecnologia



angê
Tapa Legging e Mais
Mais

Carreta Gamer oferece experiência imersiva em jogos eletrônicos em Fabriciano

Estacionada na Praça da Estação, a carreta proporciona uma experiência única e imersiva em jogos eletrônicos, promovendo diversidade.

Por Plox
@PloxBrasil | @PloxBrasil | @PloxBrasil | @PloxBrasil



Arquivo removido. [Clique aqui](#)

Chega à Coronel Fabriciano a Carreta Gamer do Conexão e Sports. A Carreta Gamer fica na cidade até o próximo sábado (07). Estacionada na Praça da Estação, a carreta proporciona uma experiência única e imersiva em jogos eletrônicos, promovendo diversidade, conexão e deixando um legado cultural e tecnológico para todos os jovens da região.



plox Brasil tecnologia

Foto: Divulgação/PMCF
Alunos do 4º ao 9º ano das Escolas Municipais de Fabriciano participam do projeto. A iniciativa traz uma oportunidade para nossos estudantes desfrutarem de uma ampla variedade de jogos eletrônicos, incluindo títulos populares como FIFA e Fall Guys.

"Nossos alunos estão encantados. Oportunidades como essa trazem para os nossos estudantes não só acesso à tecnologia, mas também uma oportunidade de futuro," comenta a Gerente Pedagógica, Neusa Viana.



Foto: Divulgação/PMCF
Gabriel Gonçalves, tem 12 anos e é aluno da Escola Municipal Argeu Brandão. Ele conta que está muito feliz por participar do projeto. "Eu não tenho computador na minha casa, ainda mais com jogos. Estou me divertindo muito. E aqui eu jogo com várias pessoas".

"É uma experiência única e transformadora tanto para os nossos alunos quanto para os jovens que participam do projeto. Isso pode abrir portas para o desenvolvimento de novas habilidades e talentos, além de possibilidades que o universo tecnológico pode oferecer", enfatiza o vice-prefeito, Sadi Lucca.

CARRETA GAMER

Equipada com tecnologia de ponta, proporciona uma experiência interativa e educativa para jovens e crianças de seis a 17 anos.

plox Brasil tecnologia

CARRETA GAMER

Equipada com tecnologia de ponta, proporciona uma experiência interativa e educativa para jovens e crianças de seis a 17 anos.

A carreta Gamer tem 15 metros de comprimento e 2,6 metros de largura (fechada), expandindo para 7,2 metros. É equipada com 4 TVs de 50 polegadas, 30 computadores e oferece acessibilidade para pessoas com deficiência (PCDs).

O projeto "Conexão, o Game é para Todos" é patrocinado pela Vale. "Nós acreditamos que projetos como esse fortalecem nossas parcerias e nossos diálogos com a comunidade, além de promover desenvolvimento socioeconômico e cultural", conclui a Relações Institucionais da Vale, Natácha Miranda e Araújo.

A entrada é gratuita, e todos podem participar desta jornada gamer.

SERVIÇOS

Carreta Gamer

Local: Praça da Estação - Rue Rubens Siqueira Maia, 680-794, Centro

Data: 29/03 a 07/04

Segunda à sexta-feira: 7h30 às 17h30 | Sábado e domingo: 9h às 19h



Jornalistas e Blogueiros

Comunique-se

Abrir



angê

Portal da Cidade - Ipatinga

Quem somos | Seja um franqueado | Contato | Quinta-feira, 1 de Abril de 2024 | Olá, Conhecemos ou faça login

PORTAL da CIDADE IPATINGA

Outras Cidades

HOME NOTÍCIAS PAPO DE ESPECIALISTA IMÓVEIS VEÍCULOS GUIA COMERCIAL AGENDA EVENTOS EMPREGOS

Vista Nobre

3 & 2 QUARTOS COM SUITE

Academia • Área Gourmet
Sala de Jogos • Espaço Kids

Há 10 anos construindo e realizando sonhos

FALE COM UM CORRETOR
3826 3626

2024 / Notícias / Notícias / Conexão eSports chega a Fabriciano oferecendo experiências imersivas em jogos

JOGOS ELETRÔNICOS

Conexão eSports chega a Fabriciano oferecendo experiências imersivas em jogos

A Carreta Gamer fica na cidade até o próximo sábado, dia 7 de abril

PUBLICADO em 01/04/2024 às 15:23



0:00 / 0:00

Chega à Coronel Fabriciano a Carreta Gamer do Conexão eSports. O projeto que conta com o patrocínio oficial da Vale, por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, tem o apoio da Prefeitura Municipal. A Carreta Gamer fica na cidade até o próximo sábado, dia 7 de abril de 2024.

Estacionada na Praça da Estação, a carreta proporciona uma experiência única e imersiva em jogos eletrônicos, promovendo diversão, conexão e destacando um legado cultural e tecnológico para todos os jogadores da região.

Alunos do 4º ao 7º ano das Escolas Municipais de Fabriciano participam do projeto. A iniciativa traz uma oportunidade para nossos estudantes de usufruírem de uma ampla variedade de jogos eletrônicos, incluindo títulos populares como FIFA e Fall Guys.

"Nossos alunos estão encantados. Oportunidades como esta trazem para os nossos estudantes não só acesso à última tecnologia, mas também uma oportunidade de futuro," comenta a Gerente Pedagógica, Neusa Viana.

Gabriel Gonçalves, 12 anos e é aluno da Escola Municipal Argeu Brandão. Ele conta que está muito feliz por participar do projeto. "Eu não tenho computador na minha casa, ainda mais com jogos. Estou me divertindo muito. E aqui eu jogo com várias pessoas".

"É uma experiência única e transformadora tanto para os nossos alunos quanto para os jovens que participam do projeto. Isso pode abrir portas para o desenvolvimento de novas habilidades e talentos, além de possibilidades que o universo tecnológico pode oferecer", enfatiza o vice-prefeito, Sadi Lucca.

Carreta Gamer

Editorias

- Achados e Perdidos
- Agregação
- Cidade
- Cultura
- Economia
- Educação
- Esportes
- Faço de Especialista
- Polícia
- Política
- Publicações Legais
- Região
- Saúde
- Turismo

Mais lidas

- Confira o que abriu e que fechou nesta Semana Santa no Vale do Aço
- Ipatinguense faz R\$ 17.500 em prêmio do Super Vale
- Quase 900 irregularidades foram encontradas em obras e serviços de Ipatinga
- Mulher morre após praticidade para emagrecer em Ipatinga
- TJD/MG suspende homologação de resultados de Repescagem do Campeonato Mineiro

Carreta Gamer

HOME NOTÍCIAS PAPO DE ESPECIALISTA IMÓVEIS VEÍCULOS GUIA COMERCIAL AGENDA EVENTOS EMPREGOS

Carreta Gamer

Equipada com tecnologia de ponta, proporciona uma experiência interativa e educativa para jovens e crianças de seis a 17 anos.

A carreta Gamer tem 15 metros de comprimento e 2,6 metros de largura (fechada), expandindo para 7,2 metros. É equipada com 4 TVs de 50 polegadas, 30 computadores e oferece acessibilidade para pessoas com deficiência (PCDs).

O projeto "Conexão, o Game é para Todos" é patrocinado pela Vale. "Nos acreditamos que projetos como esse fortalecem nossas parcerias e nossos diálogos com a comunidade, além de promover desenvolvimento socioeconômico e cultural", conclui a Relações Institucionais da Vale, Natácha Miranda e Araújo.

A entrada é gratuita, e todos podem participar desta jornada gamer.

Serviço

Carreta Gamer

- Local: Praça da Estação - Rua Rubens Siqueira Maia, 680-794, Centro;
- Data: 29/03 a 07/04;
- Segunda à sexta-feira: 7h30 às 17h30 | Sábado e domingo: 9h às 19h.

Fonte: Assessoria de Comunicação / Prefeitura Municipal de Coronel Fabriciano

#Compartilhe com seus amigos

Participe do grupo do Portal da Cidade no WhatsApp

Participe do canal do Portal da Cidade no Telegram

Deixe seu comentário

0 comentários

Classificar por: Mais antigos

Adicione um comentário...

emagrecer em Ipatinga

TJD/MG suspende homologação de resultados da Repescagem do Campeonato Mineiro

ENVIE SUGESTÕES DE NOTÍCIAS PELO WHATSAPP DO PORTAL DO PORTAL 31 93500-9626

Adobe

Transforme o copião em arte.

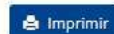
Expand a edição de vídeo com a Adobe Creative Cloud Todos os Apps.

Atualize agora

Canva

Crie apresentações inesquecíveis

Crie agora grátis



Notícias

"Conexão E-Sports 2" chega a Santana do Paraíso

A carreta oferecerá uma única experiência, com imersão aos jogos eletrônicos e promoção da diversão, conexão e legado cultural e tecnológico aos jovens da região

Publicado em 17/04/2024 14:35 - Atualizado em 18/04/2024 13:37



A cidade Santana do Paraíso, em Minas Gerais, receberá a visita da Carreta Gamer – com o projeto "Conexão E-Sports 2", que conta com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, do dia 20 ao dia 29 de abril. Estacionada em frente à Igreja da Matriz, a carreta oferecerá uma única experiência, com imersão aos jogos eletrônicos e promoção da diversão, conexão e legado cultural e tecnológico aos jovens da região.

O que é a "Conexão eSports"?

O projeto "Conexão, o Game é para Todos" é uma iniciativa que passa por diversas cidades e leva uma carreta equipada com tecnologia de ponta, proporcionando uma experiência interativa e educativa para jovens e crianças de 6 a 17 anos.

Destaques da carreta Gamer em Santana do Paraíso/MG

Localização: A carreta estará estacionada em frente à Igreja da Matriz, em frente ao nº 66, Centro, oferecendo fácil acesso para todos os interessados.

Data da visita: A experiência Conexão eSports estará disponível de 20 ao dia 29 de abril, durante a semana o evento estará aberto das 7h30 às 17h30, já no fim de semana, o horário será das 9h às 19h, proporcionando uma semana inteira de diversão e aprendizado.

Variedade dos jogos eletrônicos: Os participantes terão a oportunidade de desfrutar de uma ampla variedade de jogos eletrônicos, incluindo títulos populares como FIFA 23 e Fall Guys.

Acessibilidade: A carreta, com 15 metros de comprimento e 2,6 metros de largura (fechada), expandindo para 7,2 metros, é equipada com 4 TVs de 50 polegadas, 30 computadores e oferece acessibilidade para pessoas com deficiência (PCDs).

Doações para a comunidade: Ao final da visita, o projeto realizará a doação de 3 computadores e 3 conjuntos de mesa com cadeira para a cidade, contribuindo para o desenvolvimento tecnológico local.

"Estamos empolgados em trazer o Conexão E-Sports2 para Nova Era. Queremos criar uma experiência inesquecível para os jovens da cidade, promovendo não apenas diversão, mas também oportunidades para o futuro," comentou Fabio Avelar, Head de Produto e Produção do Conexão E-Sports 2.

A entrada é gratuita, convidando todos os moradores de Nova Era a participarem desta jornada gamer. Para mais informações, acesse www.projetocoexaoesports.com.br. Conexão E-Sports 2, onde a próxima geração assume o controle!

Serviço

Santana do Paraíso / MG - 20 a 29.04

Endereço: Praça da Matriz, em frente ao nº 66, Centro - Santana do Paraíso/MG

Horários:

Dia de Semana: 07h30 às 17h30

Fim de Semana: 09h00 às 19h00

@conexoesportes_



conexoesportes_ • Seguir



conexoesportes_ Próxima parada: Tumiritinga!

Com o patrocínio oficial da @valeglobal por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, o Conexão eSports chegará em Tumiritinga. O projeto está equipado com uma lan house móvel, oferecendo muita diversão e conhecimento.

Não esqueça: entre os dias 12 à 21/05, a carreta gamer estará na Av. Getúlio Vargas, 862 - Centro - Tumiritinga/MG. A entrada é 100% gratuita! Então junte-se a nós nessa jornada!

⚠ Importante: as inscrições serão realizadas somente na tenda de credenciamento do evento.

#ConexãoOGameÉParaTodos #JovensConectados
#DiversãoTecnológica #InclusãoDigital #CarretaGamer
#Tumiritinga #MG

11 sem · Ver tradução



13 curtidas

9 de maio



Adicione um comentário...

Publicar



[Home](#) / [Blog](#) / [‘Conexão eSports 2, o Game é para Todos’ passará por MG e ES com patrocínio oficial da Vale](#)

O projeto “[Conexão eSports 2, o Game é para Todos](#)”, com o patrocínio oficial da [Vale](#) por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, levará uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração para oito cidades de Minas Gerais e Espírito Santo.

A carreta gamer, parte central do projeto, medindo 15 metros de comprimento e 2,6 metros de largura (fechada) – expandindo para 7,2 metros – estará equipada com 4 TVs de 50 polegadas e acessibilidade para pessoas com deficiência (PCDs). O Conexão eSports é uma experiência inovadora e emocionante de entretenimento para jovens e crianças de 6 a 17 anos em todo o Brasil, apresentando uma lan house móvel equipada com tecnologia avançada.

A carreta gamer

- 15 metros de comprimento;
- 2,6 metros de largura (fechada);
- 7,2 metros de largura (expandida);
- Acesso para PCDs;
- 4 TVs de 50 polegadas.

Números de destaque

- 30 computadores;
- Ao final do projeto, haverá a doação de 3 computadores por município, totalizando 24 computadores;
- Também haverá a doação de 3 mesas com cadeira para cada município, totalizando 24 conjuntos;

COMPARTILHE



VEJA OUTRAS CATEGORIAS

[ALIMENTAÇÃO](#) [ARTIGO](#)

[BRANDED CONTENT](#)

[CULTURA](#) [E-SPORT](#) [LANÇAMENTO](#)

[MARKETING](#) [NOTÍCIA](#)

[ENTREVISTA](#) [IDOSO](#) [MARKETING](#)

[MOBILIDADE](#) [NOTÍCIA](#) [OBESIDADE](#)

[OBESIDADE INFANTIL](#) [SAÚDE](#)

[SEM CATEGORIA](#) [TABAGISMO](#)

08/04/2024 às 16h24min - Atualizada em 06/05/2024 às 00h00min

"Conexão E-Sports 2" chega a Belo Oriente/MG

Conexão Belo Oriente/MG[Comentar](#)

Conexão Belo Oriente/MG

Conexão Belo Oriente/MG



Conexão Belo Oriente/MG a cidade Belo Oriente, em Minas Gerais, receberá a visita da Carreta Gamer – com o projeto “Conexão E-Sports 2”, que conta com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, do dia 9 ao dia 18 de abril. Estacionada na Escola Municipal Hilda Morais (localizada na Av. Jk, Bairro Alex Muller, Distrito de Perpétuo), a carreta oferecerá uma única experiência, com imersão aos jogos eletrônicos e promoção da diversão, conexão e legal cultural e tecnológico aos jovens da região.

O que é a “Conexão eSports”?

O projeto “Conexão, o Game é para Todos” é uma iniciativa que passa por diversas cidades e leva uma carreta equipada com tecnologia de ponta, proporcionando uma experiência interativa e educativa para jovens e crianças de 6 a 17 anos.

Destaques da carreta Gamer em Coronel Fabriciano/MG

Localização: A carreta estará estacionada na Escola Municipal Hilda Morais (localizada na Av. Jk, Bairro Alex Muller, Distrito de Perpétuo), oferecendo fácil acesso para todos os interessados.

Data da visita: A experiência Conexão

eSports estará disponível de 9 ao 18 de abril, das durante a semana a carreta estará em funcionamento das 7h30 às 17h30; já de fim de semana será das 9h às 19h, proporcionando uma semana inteira de diversão e aprendizado.

Variedade dos jogos eletrônicos: Os participantes terão a oportunidade de desfrutar de uma ampla variedade de jogos eletrônicos, incluindo títulos populares como EA FC 2024, Rocket League e Fall Guys.

Acessibilidade: A carreta, com 15 metros de comprimento e 2,6 metros de largura (fechada), expandindo para 7,2 metros, é equipada com 4 TVs de 50 polegadas, 30 computadores e oferece acessibilidade para pessoas com deficiência (PCDs).

Doações para a comunidade: Ao final da visita, o projeto realizará a doação de 3 computadores e 3 conjuntos de mesa com cadeira para a cidade, contribuindo para o desenvolvimento tecnológico local.

“Estamos empolgados em trazer o Conexão E- Sports2 para Nova Era. Queremos criar uma experiência inesquecível para os jovens da cidade, promovendo não apenas diversão, mas também oportunidades para o futuro,” comentou Fabio Avelar, Head de Produto e Produção do Conexão E-Sports 2.

A entrada é gratuita, convidando todos os moradores de Nova Era a participarem desta jornada gamer. Para mais informações, acesse o [site](#). Conexão E-Sports 2, onde a próxima geração assume o controle!

Serviço

Conexão e-Sports

Local: Escola Municipal Hilda Morais – Av. Jk, Bairro Alex Muller, Distrito de Perpétuo (Belo Oriente, MG)



- **Colatina (ES) – 14 a 23/6**

Endereço: Área Verde – Avenida Senador Moacyr Dalla, Colatina Velha

Horários

Dia de Semana: 7h30 às 17h30. Fim de Semana: 9h às 19h

- **João Neiva (ES) – 25/6 a 4/7**

Endereço: Centro Comunitário de João Neiva

Horários

Dia de Semana: 7h30 às 17h30. Fim de Semana: 9h às 19h

- **Aracruz (ES) – 6 a 15/7**

Endereço: Praça da Paz – R. Índio Carneiro Magalhães N° 144 – Centro

Horários

Dia de Semana: 7h30 às 17h30. Fim de Semana: 9h às 19h

- **Fundão (ES) – 17 a 26/7**

Endereço: Parque da Cidade – Rua Vicente F. de Oliveira, S/N, Sede

Horários

Dia de Semana: 8h às 17h. Fim de Semana: 9h às 19h

Inspiração

Fabio Avelar, *head* de produto e produção e responsável pela operação da Conexão eSports, destaca:

Queremos inspirar os jovens a assumirem o controle de suas vidas, assim como fazem nos jogos”.

A entrada para o Conexão é 100% gratuita, convidando a todos para participar dessa jornada gamer. Para mais informações sobre o projeto e as etapas, acesse o [site oficial](#) ou o [Instagram](#).

Conexão eSports, onde a próxima geração assume o controle!

COMPARTILHE



Conexão eSports 2: O Game é Para Todos – Uma jornada imersiva e inclusiva patrocinada pela Vale



Para Todos” promete uma experiência única e gratuita de jogos eletrônicos para diversas cidades de Minas Gerais e Espírito Santo. A iniciativa levará uma estrutura de última geração diretamente para o público jovem, criando um ambiente imersivo e acessível para jogadores de 6 a 17 anos.

A Carreta Gamer: Tecnologia e Inclusão

No centro do projeto está a carreta gamer, um veículo impressionante de 15 metros de comprimento e 2,6 metros de largura (que pode se expandir para 7,2 metros), equipada com quatro TVs de 50 polegadas e completa acessibilidade para pessoas com deficiência (PCDs). Essa estrutura móvel, que funciona como uma lan house de alta tecnologia, permitirá que os jovens mergulhem no universo dos jogos eletrônicos com conforto e segurança.

Impacto Social: Equipamentos e Doações

O Conexão eSports, realizado pelo Instituto Sempre Amigos, não se limita a oferecer entretenimento. Ao final do projeto, serão doados 24 computadores e 24 conjuntos de mesas com cadeiras para os municípios participantes, reforçando o compromisso com o desenvolvimento social e a inclusão digital das comunidades.

Etapas e Locais: De Minas Gerais ao Espírito Santo

A carreta gamer percorrerá oito cidades em Minas Gerais e três no Espírito Santo, promovendo etapas que ocorrerão entre março e julho de 2024. Em cada local, a estrutura estará disponível para os jovens durante a semana, das 7h30 às 17h30, e nos fins de semana, das 9h às 19h, oferecendo jogos populares como EA FC 2024 e Fall Guys.

Cidades Visitadas:

Coronel Fabriciano (MG) – 29/3 a 7/4

Belo Oriente (MG) – 9 a 18/4





Tumiritinga (MG) – 12 a 21/5

Conselheiro Pena (MG) – 23/5 a 1/6

Resplendor (MG) – 3 a 12/6

Colatina (ES) – 14 a 23/6

João Neiva (ES) – 25/6 a 4/7

Aracruz (ES) – 6 a 15/7

Fundão (ES) – 17 a 26/7

Uma Inspiração para o Futuro

Fabio Avelar, responsável pela operação do Conexão eSports, ressalta que o projeto visa inspirar os jovens a serem protagonistas em suas vidas, da mesma forma que assumem o controle nos jogos. A entrada para todas as etapas é gratuita, convidando a comunidade a participar desta jornada gamer.

Participe e Conecte-se

Para mais informações sobre o projeto e as etapas, acesse o **site oficial** ou siga o Conexão eSports no **Instagram**. Conexão eSports 2: Onde a Próxima Geração Assume o Controle!

Foto: Elderth Theza

Publicações





ATIVIDADES PROGRAMADAS - EVENTOS A REALIZAR/ PARTICIPAR

NOME DO PROJETO: CONEXÃO E SPORTS 2

PROPOSENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

Nº PROCESSO:71000.074388/2022-47

Nº SLIE:2201752

NOME DO EVENTO	DATA		LOCAL			Nº BENEFICIÁRIOS PREVISTOS
	DE	A	ENDEREÇO	CIDADE	PAÍS	
1 Conexão E-Sports 2	29/03/2024	07/04/2024	Rua Rubens Siqueira Maia, 680-794 (Praça da Estação), Centro, - Coronel Fabriciano – MG, CEP: 35.170-300;	Coronel Fabriciano/MG	Brasil	1.200
2 Conexão E-Sports 2	09/04/2024	18/04/2024	Belo Oriente/MG – Avenida JK, 300, Bairro Alex Muller, Distrito de Perpétuo Socorro, Belo Oriente/MG – CEP: 35.196-000;	Belo Oriente/MG	Brasil	1.200
3 Conexão E-Sports 2	20/04/2024	29/04/2024	Santana do Paraíso/MG – Praça da Matriz, em frente ao nº 66, Centro, Santana do Paraíso, CEP: 35.179-000;	Santana do Paraíso/MG	Brasil	1.200
4 Conexão E-Sports 2	01/05/2025	10/05/2025	Periquito/MG – Praça José Nelson, s/nº, Centro, Periquito/MG – CEP: 35.118-000;	Periquito/MG	Brasil	1.200
5 Conexão E-Sports 2	12/05/2024	21/05/2024	Tumiritinga/MG - Avenida Getúlio Vargas, nº 862, Centro, Tumiritinga, Minas Gerais, CEP: 35.125-000;	Tumiritinga/MG	Brasil	1.200
6 Conexão E-Sports 2	23/05/2024	01/06/2024	Conselheiro Pena/MG – Rua Nilo de Moraes Pinheiro S/N (Rodoviária), Centro, Conselheiro Pena – MG, CEP: 35.240-000;	Conselheiro Pena /MG	Brasil	1.200
7 Conexão E-Sports 2	03/06/2024	12/06/2024	Resplendor/MG – Rua Alfredo Luiz Muzzi S/N (Orla Sul de Resplendor), Centro, Resplendor/MG, CEP: 35.230-000;	Resplendor/MG	Brasil	1.200
8 Conexão E-Sports 2	14/06/2024	23/06/2024	Colatina/ES – Avenida Senador Moacyr Dalla – Colatina Velha – Colatina ES – CEP: 29.700-574;	Colatina/ES	Brasil	1.200
	São Paulo, 04/03/2024					
	Pedro Lancsarics					
	Presidente					

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



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: 2201752	Nº Processo: 71000.074388/2022-47
Título: Conexão E Sports 2	
Manifestação Desportiva: Participação	
Modalidade(s): E-Sports	

Local(is) de execução do projeto:

- Etapa 1 - 29/03/2024 a 07/04/2024 - Coronel Fabriciano/MG – Rua Rubens Siqueira Maia, 680-794 (Praça da Estação), Centro, - Coronel Fabriciano – MG, CEP: 35.170-300;
- Etapa 2 – 09/04/2024 a 18/04/2024 – Belo Oriente/MG – Avenida JK, 300, Bairro Alex Muller, Distrito de Perpétuo Socorro, Belo Oriente/MG – CEP: 35.196-000;
- Etapa 3 – 20/04/2024 a 29/04/2024 - Santana do Paraíso/MG – Praça da Matriz, em frente ao nº 66, Centro, Santana do Paraíso, CEP: 35.179-000;
- Etapa 4 – 01/05/2024 a 10/05/2024 - Periquito/MG – Praça José Nelson, s/nº, Centro, Periquito/MG – CEP: 35.118-000;
- Etapa 5 – 12/05/2024 a 21/05/2024 - Tumiritinga/MG - Avenida Getúlio Vargas, nº 862, Centro, Tumiritinga, Minas Gerais, CEP: 35.125-000;
- Etapa 6 – 23/05/2024 a 01/06/2024 - Conselheiro Pena/MG – Rua Nilo de Moraes Pinheiro S/N (Rodoviária), Centro, Conselheiro Pena – MG, CEP: 35.240-000;
- Etapa 7 – 03/06/2024 a 12/06/2024 - Resplendor/MG – Rua Alfredo Luiz Muzzi S/N (Orla Sul de Resplendor), Centro, Resplendor/MG, CEP: 35.230-000;
- Etapa 8 – 14/06/2024 a 23/06/2024 - Colatina/ES – Avenida Senador Moacyr Dalla – Colatina Velha – Colatina ES – CEP: 29.700-574;

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): 1.920

Adolescentes - (12 a 18 anos): 7.680

Adultos - (19 a 59 anos):

Idosos - (a partir de 60 anos):

Pessoas com deficiência (todas idades):

Total de Beneficiários: 9.600

PEDIDO DE AVALIAÇÃO

Solicitamos a **ANÁLISE TÉCNICA E ORÇAMENTÁRIA** 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/04/03/2024

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 com baixo nível de IDH.

Objetivos

Oferecer atividade gratuitas e de e-sports para crianças e adolescente de 06 a 17 anos, prioritariamente de comunidades menos favorecidas com baixo IDH;

- 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 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 sincrônicas 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 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 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.

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

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

inclusão social e de profunda transformação da sociedade.

O PROJETO –

O projeto funcionará como uma Lan House itinerante, que percorrerá 8 cidades brasileiras com baixo nível de IDH. 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 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 1200 pessoas por etapa x 8 etapas = 9.600 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 a Secretaria, quando da assinatura do Termo de Compromisso, visto que são documentos emitidos em prazos mais próximos à realização das provas, 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.

Informações inseridas dia 28/12/2023 para a análise técnica e orçamentária

- 1- O projeto não terá nenhum apoio, seja financeiro ou não, para a realização das ações propostas.
- 2- Sobre as inscrições- O projeto é aberto para qualquer interessado, com idades entre 06 a 17 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.
- 3- Sobre a seleção dos profissionais: Pessoas com experiência em eventos esportivos, que serão contatadas pelo Instituto Sempre Amigos.
- 4- 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 2, entrará em contato, anteriormente ao início das atividades, com as escolas/agremiações, passando informações sobre o projeto, informando datas e locais de execução das atividades. Além de escolas a assessoria de imprensa estará divulgando o projeto em mídias digitais e no maior número possível de veículos de comunicação.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

- 5- Sobre a grade horária/Recursos Humanos- O projeto estava previsto para ter 5 dias de duração em cada uma das etapas. Iremos aumentar para 10 dias por etapa. A prestação de serviços estará sendo realizada das 09h00 as 18h00. Finalizando o 10º dia a carreta migra para a próxima cidade. Nos dias que os profissionais não estiverem nos locais de execução das atividades estarão cumprindo obrigações com o projeto, como por exemplo gerar relatórios técnicos, fazer reuniões com prestadores de serviços contratados e ajustar detalhes para a realização das próximas etapas a serem executadas.

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

Informações inseridas para a análise técnica e orçamentária

Informações atualizadas dia 04/03/2024 para a assinatura do termo de compromisso

O projeto ocorrerá em Minas Gerais, com 7 etapas e 1 etapa no Espírito Santo em cidades com menos de 100.000 habitantes, exceção Colatina(ES) que possui 123.400, algumas tendo no máximo 7 mil moradores.

O projeto prevê o atendimento a até 9.600 beneficiários.

Na planilha “atividades programadas” estamos colocando 1.200 beneficiários por etapa, sendo que este número pode variar em cada etapa.

Somente para entenderem, seguem as cidades e a quantidade de habitantes em cada uma:

Coronel Fabriciano- 110.290

Belo Oriente- 26.944

Santana do Paraíso- 35.369

Periquito- 6.773

Tumiritinga- 6.293

Conselheiro Pena- 20.824

Resplendor- 17.396

Colatina- 123.400

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:

Excluída meta qualitativa 1 anteriormente proposta e acrescentada a meta abaixo em vermelho: baseada na execução da 1º edição e aprovadas pelo Ministério

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.

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

Metas Quantitativas:

Excluída metas quantitativas 1 e 2 anteriormente propostas e acrescentadas duas novas metas, ambas baseadas na execução da 1º edição e aprovadas pelo Ministério

Meta: Participação pela primeira vez em um evento da modalidade e -sports de 5% 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 15% das inscrições direcionando para o público beneficiário feminino estimulando a prática da modalidade e-sports

Indicador- Participação no evento de, no mínimo, 1.440 beneficiários do sexo feminino.

Instrumento de Verificação- Relatório de Inscrição

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

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).**

Ação: Recursos Humanos

Coordenador de Eventos : Coordenar e estruturar as ações de implementação de eventos. Treinar e orientar equipe de trabalho, distribuindo e acompanhando a execução das atividades. Com salário mensal de R\$ 5.000,00. Contratação via PJ. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Coordenador de Eventos.

Encarregado de Produção Descrição: Comandar e orientar equipes envolvidas nos processos de manufatura de bens e produtos diversos de acordo com as metas estabelecidas. Com salário mensal de R\$ 3.000,00. Contratação via PJ. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Encarregado de Produção.

Gerente de Eventos : 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. Com salário mensal de R\$ 6.500,00. Contratação via PJ. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Gerente de Eventos.

Ação: Serviços Operacionais

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

Locação - Bancadas Locação de Bancadas. 30 locações x 8 etapas = 240 locações

Locação - Cadeira Gamers Locação de cadeira gamer. 30 cadeiras x 8 etapas = 240 locações

Locação - Carreta (Baú) Locação de caminhão e baú, semirreboque com 15 metros de comprimento com 02 sala de avanço, com espaço interno de aproximadamente 70m². Valor conta com motorista montador responsável pelos deslocamentos para auxílio de montagem e desmontagem da unidade móvel e todos os custos da carreta. incluso os serviços elétricos - 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Locação - Carreta (Cavalo mecanico para Transporte) Locação de Cavalo mecanico 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

Locação - Equipamento gamers Locação de computador GAME CORE I7 i7-7700 K 4,0GHz ou superior, Cache 8MB, Kaby Lake, placa mãe ASUS Z170M PLUS/BR, 16GB DDR4 de memória, 1 x HD 240GB SSD, 1 X HD 1TB SATA, rede 10/100/1000MHz, placa de vídeo Nvidia GeForce GTX 1080 de 8GB, cabo de força, teclado e mouse. Monitor LED de 24” da AOC G2460PF, 144 Hertz, VGA/DVID (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 = 240 locações

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Locação - Gerador de Energia Locação de Gerador de 150kva - 8 locais x 10 dias = 1 locação x 80 dias = 80 locações

Item Majorado- Com o aumento de 5 par 10 dias por etapa foi necessário fazer a locação de 80 dias de gerador. 1 gerador x 10 dias por etapa x 8 etapas

Locação - Mobiliário Mobiliário (1 estante, 1 geladeira , 1 locker para guardar pertences pessoais, 1 balcão de atendimento, 2 televisores). 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Serviço - Adesivação Serviço de Adesivagem interna e externa medindo 125m². 1 serviço

Serviço - Brigada de Incêndio Contratação de pessoa jurídica especializada para prestar serviço de brigadistas de incêndio (equipe) e equipamentos durante o evento. **Item Excluído**

Serviço - Carregadores Serviço especializado de carregadores para os dias de montagem e desmontagem. **Item excluído**

Serviço - Criação de conteúdo itinerante Informações sobre o projeto, vídeos e outras etapas e informações dos jogos. 1 serviço x 8 etapas

Serviço- Gerenciamento de conteúdo 1 serviço x 8 etapas = 8 serviços.

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

Serviço- Limpeza Serviço especializado de limpeza, incluso produtos e material necessário. **Item excluído**

Serviço - Placas de divulgação Produção de placas de divulgação para exposição de marca em lona vinílica 2x1m para as grades cercamento das áreas. 100 unidades

Serviço - Rede Intranet Serviço de instalação de rede intranet para conexão de todos os computador a um computador central. Esta ligação permite que todos os jogadores joguem entre si. 1 serviço

Serviço - Segurança Serviço especializado de segurança. **Item excluído**

Serviço - Staff - Produção Staff de produção. **Item excluído**

Serviço - Staff - Logística Staff de logística. **Item excluído**

Serviço- Suporte Helpdesk Serviço de suporte para rede e computadores. 1 serviço por etapa x 8 etapas x 10 dias por etapa

Serviço - Totens Informativos Locação montagem e desmontagem de totens em madeira tamanho 2x0,8, revestido com forração e comunicação visual em adesivo. 8 totens no total

Serviço- Serviços Médicos- Equipe especializada no atendimento médico para os participantes, UTI móvel, médico e socorrista para emergências, A equipe será composta por 1 socorrista, 01 médico e 01 (um) motorista. **Item excluído**

Ação: Uniformes

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. Camisa Masc, 100% poliéster, tecido de

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

secagem rápida, painéis de malha em áreas-chave para ajudar a gestão da humidade, gola redonda. Tam PP a GG. - ITEM 1945. 240 unidades no total

Ação: Hospedagem / Alimentação

Água.. 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 = 75 caixas x 8 eventos = 600 caixas.

Ação: Transporte / Locomoção

Serviço de Logística. Apoio de logística (deslocamento). 1 serviço x 8 etapas = 8 serviços

Ação: Seguro

Seguro Risco Civil (cobrindo equipamento) Contratação de seguro de responsabilidade civil.

ATIVIDADE MEIO

Ação: Divulgação / Promoção

Assessoria de Imprensa. 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. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Assessor de Imprensa. 1 assessoria x 6 meses de duração do projeto

Formatação e Finalização Visual. Serviço técnico de formatação, finalização, alocação de logos de patrocinadores e apoios em todas as peças, disposição da comunicação online, off-line, peças do kit e na arena do evento. 1 serviço/etapa x 8 etapas = 8 serviços

Serviço de Filmagem 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

Serviço de Fotografia 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

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

Ação: Serviços de Terceiros

Serviços Contábeis 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. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Contador. 1 serviço x 4 meses

Serviços de Prestação de Contas 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. 1 serviço x 6 meses

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Serviços de Supervisão de Processo de Compras 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. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Supervisor de Compras. 1 serviço x 5 meses.

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\$ 105.000,00
2	Serviços Operacionais			R\$ 1.810.500,00
3	Uniforme			R\$ 6.000,00
4	Hospedagem/Alimentação			R\$ 16.140,00
5	Transporte /Locomoção			R\$ 96.000,00
6	Seguro			R\$ 8.767,32
TOTAL ATIVIDADE FIM				R\$ 2.042.407,32
ATIVIDADE(S) MEIO				
1	Divulgação/Promoção			R\$ 228.800,00
2	Serviços de Terceiros			R\$ 74.800,00
TOTAL ATIVIDADE MEIO				R\$ 303.600,00
TOTAL ATIVIDADE MEIO + ATIVIDADE FIM				R\$ 2.346.007,32

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO DE RECURSOS	Valor	R\$ 53.992,68
	Porcentagem	2,30%
TOTAL GERAL		R\$ 2.400.000,00

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

MINISTÉRIO DO ESPORTE
EXECUÇÃO DA COORDENAÇÃO-GERAL DE DESENVOLVIMENTO DA POLÍTICA DE
FINANCIAMENTO AO ESPORTE

Termo de Compromisso nº 261/2024/MESP/DPPIE/CGDPE-EXC

Processo nº 71000.074388/2022-47

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 **ISANIA CRUVINEL SANCHEZ**, brasileira, residente e domiciliada nesta cidade, portadora da Cédula de Identidade nº **806010 - SSP-DF** e CPF: **443.174.501-78**, nomeada na Portarias de 05 de março de 2024 e publicado em 06 de março de 2024, 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 2001 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 70 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 2**", cujo objetivo é oferecer atividade gratuitas e de e-sports para crianças e adolescente de 06 a 17 anos, prioritariamente de comunidades menos favorecidas com baixo IDH.

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 26/09/2024**, 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\$ 2.400.000,00 (dois milhões quatrocentos 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.

ISANIA CRUVINEL SANCHEZ

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

PEDRO LANCSARICS

Presidente
Instituto Sempre Amigos

TESTEMUNHAS:

NOME: David Fuezi Lima de Oliva
Cristina Caldeira de Araujo Coutinho

ENDEREÇO: MESP
MESP

CPF Nº: 018.010.571-09
606.330.181-04

NOME:

ENDEREÇO:

CPF Nº:



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Lancsarics, Usuário Externo**, em 25/03/2024, às 16:11, 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 26/03/2024, às 17:08, 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 26/03/2024, às 17:14, 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 **Isania Cruvinel Sanchez, Diretor(a) de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte**, em 26/03/2024, às 21:24, 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.cidadania.gov.br/sei-autenticacao>, informando o código verificador **15223292** e o código CRC **B84C3273**.



Lei de Incentivo
ao Esporte

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO DE RECEITA E DESPESA

PARCIAL ()

FINAL (X)

1 - NOME DO PROJETO: CONEXÃO E-SPORTS II

2 - N.º SLI: 2201752

3 - PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

4 - RECEITA	5 - VALOR	6 - DESPESA	7 - VALOR
TRANSFERENCIA REPASSADOR	2.400.000,00	RECURSOS HUMANOS	105.000,00
RENDIMENTOS FINANCEIROS	19.838,84	SERVIÇOS OPERACIONAIS	1.810.500,00
		UNIFORMES	6.000,00
		HOSPEDAGEM/ALIMENTAÇÃO	16.140,00
		TRANSPORTE/LOCOMOÇÃO	96.000,00
		SEGURO	0,00
		DIVULGAÇÃO/PROMOÇÃO- ATIVIDADE MEIO	228.800,00
		SERVIÇOS DE TERCEIROS- ATIVIDADE MEIO	74.800,00
		ELABORAÇÃO/CAPTAÇÃO DE RECURSOS	53.992,68
8 - TOTAL.....	2.419.838,84	8 - TOTAL.....	2.391.232,68
		10 - SALDO.....	28.606,16

LOCAL E DATA :

SP/11/10/2024

NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: PEDRO LANCSARICS



Lei de Incentivo
ao Esporte

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FÍSICO-FINANCEIRA

PARCIAL ()

FINAL (X)

01. PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

02. NOME DO PROJETO: CONEXÃO E-SPORTS II

03. VALOR CAPTADO:
2.400.000,00


04. VALOR DE RENDIMENTOS DE APLICAÇÃO
FINANCEIRA: 19.838,84

05. N° DO PROCESSO: 71000.074388/2022/47

06. N° SLI: 2201752

07. PERÍODO DE VIGENCIA: 26/03/2024 a
26/09/2024

08. AÇÃO	09. ESPECIFICAÇÃO	EXECUÇÃO FÍSICA			EXECUÇÃO FINANCEIRA (R\$)			
		10. UNIDADE DE MEDIDA	11. PROGRAMADA	12. EXECUTADA	13. PROGRAMADA	14. EXECUTADA	15. APLICAÇÃO FINANCEIRA	16. TOTAL
ATIVIDADE(S) FIM								
1	Recursos Humanos							
1.1	Coordenador de Eventos	Pessoa	6	6	R\$ 30.000,00	R\$ 30.000,00		R\$ 30.000,00
1.2	Encarregado de Produção	Pessoa	12	12	R\$ 36.000,00	R\$ 36.000,00		R\$ 36.000,00
1.3	Gerente de Eventos	Pessoa	6	6	R\$ 39.000,00	R\$ 39.000,00		R\$ 39.000,00
2	Serviços Operacionais							
2.1	Locação Ar Condicionado	Locação	6	6	R\$ 60.000,00	R\$ 60.000,00		R\$ 60.000,00
2.2	Locação- Bancadas	Locação	240	240	R\$ 84.000,00	R\$ 84.000,00		R\$ 84.000,00
2.3	Locação- Cadeira Gamers	Locação	240	240	R\$ 84.000,00	R\$ 84.000,00		R\$ 84.000,00
2.4	Locação- Carreta Baú	Locação	6	6	R\$ 690.000,00	R\$ 690.000,00		R\$ 690.000,00
2.5	Locação - Carreta (Cavalo mecanico para Transporte)	Locação	6	6	R\$ 132.000,00	R\$ 132.000,00		R\$ 132.000,00
2.6	Locação- Equipamento Gamers	Locação	240	240	R\$ 180.000,00	R\$ 180.000,00		R\$ 180.000,00
2.7	Locação- Gerador de Energia	Locação	80	80	R\$ 168.000,00	R\$ 168.000,00		R\$ 168.000,00
2.8	Locação- Mobiliário	Locação	6	6	R\$ 93.000,00	R\$ 93.000,00		R\$ 93.000,00
2.9	Serviço de Adesivação	Serviço	1	1	R\$ 73.000,00	R\$ 73.000,00		R\$ 73.000,00
2.10	Serviço- Criação de Conteúdo Itinerante	Serviço	1	1	R\$ 18.000,00	R\$ 18.000,00		R\$ 18.000,00
2.11	Serviço- Gerenciamento de Conteúdo	Serviço	8	8	R\$ 92.000,00	R\$ 92.000,00		R\$ 92.000,00
2.12	Serviço- Legalização	Serviço	8	8	R\$ 60.000,00	R\$ 60.000,00		R\$ 60.000,00
2.13	Serviço- Placas de Divulgação	Serviço	100	100	R\$ 35.500,00	R\$ 35.500,00		R\$ 35.500,00
2.14	Serviço- Redes Intranet	Serviço	1	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00		R\$ 3.000,00
2.15	Suporte Helpdesk	Serviço	8	8	R\$ 16.000,00	R\$ 16.000,00		R\$ 16.000,00
2.16	Serviço- Totens Informativos	Serviço	8	8	R\$ 22.000,00	R\$ 22.000,00		R\$ 22.000,00
3	Uniformes							
3.1	Camisa 100% polister	Unidade	240	240	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00		R\$ 6.000,00
4	Hospedagem/Alimentação							
4.1	Agua	Unidade	600	600	R\$ 16.140,00	R\$ 16.140,00		R\$ 16.140,00
5	Transporte/Locomoção							
5.1	Serviço de Logística	Serviço	8	8	R\$ 96.000,00	R\$ 96.000,00		R\$ 96.000,00
6	Seguro							

6.1	Seguro Risco Civil (cobrindo equipamento)	Taxa	1		R\$ 8.767,32			R\$ -
TOTAL ATIVIDADE(S) FIM:					2.042.407,32	2.033.640,00	0,00	2.033.640,00
ATIVIDADE(S) MEIO								
1	Divulgação / Promoção							
1.1	Assessoria de Imprensa	Serviço	6	6	R\$ 48.000,00	R\$ 48.000,00		R\$ 48.000,00
1.2	Formatação e Finalização Visual	Serviço	8	8	R\$ 56.400,00	R\$ 56.400,00		R\$ 56.400,00
1.3	Serviços de Filmagem	Serviço	8	8	R\$ 54.400,00	R\$ 54.400,00		R\$ 54.400,00
1.4	Serviços Fotográficos	Serviço	8	8	R\$ 54.400,00	R\$ 54.400,00		R\$ 54.400,00
1.5	Windbanners	Unidade	20	20	R\$ 15.600,00	R\$ 15.600,00		R\$ 15.600,00
2	Serviços de Terceiros							
2.1	Serviços Contábeis	Serviço	4	4	R\$ 4.800,00	R\$ 4.800,00		R\$ 4.800,00
2.2	Serviços de Prestação de Contas	Serviço	6	6	R\$ 45.000,00	R\$ 45.000,00		R\$ 45.000,00
2.3	Serviços de Supervisão do Processo de Compras	Serviço	5	5	R\$ 25.000,00	R\$ 25.000,00		R\$ 25.000,00
	Agenciamento							
	Elaboração e Captação de Recursos	Serviço	1	1	R\$ 53.992,68	R\$ 53.992,68		R\$ 53.992,68
TOTAL ATIVIDADE(S) MEIO:					357.592,68	357.592,68	0,00	357.592,68
17. TOTAL					2.400.000,00	2.391.232,68	0,00	2.391.232,68
LOCAL E DATA: SP/11/10/2024			NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: PEDRO LANCSARICS					
								



Lei de Incentivo
ao Esporte


RELAÇÃO DE PAGAMENTOS

PARCIAL ()

FINAL (X)

1 - NOME DO PROJETO: CONEXÃO E-SPORTS II							2 - N.º SLI: 2201752
3 - PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS							
4 - AÇÃO	5 - CREDOR	6 - C.N.P.J./C.P.F.	7 - CHEQUE	8 - DATA	9 - TIT.CRÉDITO	10 - DATA	11 - VALOR
1.3	GUILHERME KSYVICKIS BORDAO	51.929.699/0001-00	TED	05/04/2024	NF 017	01/04/2024	6.500,00
1.1	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	05/04/2024	NF 012	01/04/2024	5.000,00
2.12	NDS SPORT LTDA	50.028.766/0001-52	TED	08/04/2024	NF 2024/28	01/04/2024	15.000,00
5.1	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	08/04/2024	NF 116	03/04/2024	36.000,00
2.5	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	08/04/2024	NF 115	03/04/2024	22.000,00
ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO	A C V GUIMARAES CONSULTORIA EM PROJETOS CULTURAIS LTDA	36.239.471/0001-02	TED	16/04/2024	NF 206	10/04/2024	32.200,00
ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO	ARTE E ATITUDE PROJETOS AUDIOVISUAIS LTDA	10.496.448/0001-00	TED	16/04/2024	NF 1091	09/04/2024	14.000,00
1.2	MARIANA DE MELO RODRIGUES	45.139.153/0001-52	TED	19/04/2024	NF 022	19/04/2024	6.000,00
2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	24/04/2024	NF 119	24/04/2024	15.000,00
2.2	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	TED	29/04/2024	FT 06/2024	26/04/2024	42.000,00
2.1	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	TED	29/04/2024	FT 07/2024	26/04/2024	30.000,00
2.7	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	TED	29/04/2024	FT 09/2024	26/04/2024	42.000,00
2.7	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	TED	29/04/2024	FT 08/2024	26/04/2024	42.000,00
1.3	GUILHERME KSYVICKIS BORDAO	51.929.699/0001-00	TED	29/04/2024	NF 018	23/04/2024	6.500,00
1.1	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	29/04/2024	NF 013	23/04/2024	5.000,00
2.3	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	29/04/2024	FL 526	25/04/2024	31.500,00
1.2 AM	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	29/04/2024	NF 1270820	25/04/2024	19.849,27
ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	29/04/2024	NF 5547	25/04/2024	7.675,79
1.4 AM	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	29/04/2024	NF 5549	25/04/2024	20.400,00
1.1 AM	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	29/04/2024	NF 5548	25/04/2024	15.016,00
2.10	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	29/04/2024	NF 5546	25/04/2024	18.000,00
2.16	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	29/04/2024	FL 133	25/04/2024	8.250,00
1.5 AM	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	29/04/2024	NF 10652	25/04/2024	15.600,00
2.9	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	29/04/2024	NF 10653	25/04/2024	68.510,50
2.13	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	29/04/2024	NF 10654	25/04/2024	35.500,00
2.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	29/04/2024	FL 525	25/04/2024	230.000,00
4.1	A&L FOOD COMERCIO DE PRODUTOS ALIMENTÍCIOS LTDA	36.938.661/0001-00	BOLETO	29/04/2024	NF 1905	19/04/2024	16.140,00
2.8	REDOC ESPORTES E PRODUÇÃO ARTÍSTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	30/04/2024	FL 13/2024	29/04/2024	46.500,00
2.5	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	02/05/2024	NF 137	27/04/2024	22.000,00
1.2	P. F. DE SOUZA DANTAS - PLANEJAMENTO E PROJETOS	31.373.884/0001-53	TED	02/05/2024	NF 104	02/05/2024	6.000,00
2.3 AM	P. F. DE SOUZA DANTAS - PLANEJAMENTO E PROJETOS	31.373.884/0001-53	TED	02/05/2024	NF 105	02/05/2024	10.000,00
2.1 AM	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	48.886.503/0001-32	TED	03/05/2024	NF 276	02/05/2024	2.400,00
2.6	REDOC ESPORTES E PRODUÇÃO ARTÍSTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	06/05/2024	FL 14/2024	03/05/2024	90.000,00
1.3 AM	VILLA OLIMPICA SERVIÇO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/05/2024	NF 1702591	07/05/2024	13.600,00
1.2 AM	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	08/05/2024	NF 1271060	03/05/2024	21.150,00

1.4 AM	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	08/05/2024	NF 5555	03/05/2024	20.400,00
2.3	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	08/05/2024	FL 531	03/05/2024	31.500,00
2.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	08/05/2024	FL 532	03/05/2024	230.000,00
2.16	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/05/2024	NF 10663	03/05/2024	8.250,00
1.2AM /1.1AM /2.9 / ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO	DARF RETENÇÕES NF 1270820 - TATICA MARKETING / NF 5547 - NORTE MARKETING / NF 5548 - NORTE MARKETING / NF 10653 - VETOR PRODUÇÕES		PAGAMENTO TRIBUTOS	15/05/2024	NF 1270820 / NF 5547 / NF 5548 / NF 10653	30/04/2024	6.891,12
2.11	VILLA OLIMPICA SERVIÇO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	15/05/2024	NF 1702600	10/05/2024	34.500,00
2.12	NDS SPORT LTDA	50.028.766/0001-52	TED	15/05/2024	NF 2024/61	10/05/2024	15.000,00
1.1 AM	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	15/05/2024	NF 5556	03/05/2024	16.000,00
2.5	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	15/05/2024	NF 144	13/05/2024	22.000,00
2.14	KAULT TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO EIRELI	20.825.884/0001-20	TED	15/05/2024	NF 187	03/05/2024	3.000,00
2.15	KAULT TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO EIRELI	20.825.884/0001-20	TED	15/05/2024	NF 188	03/05/2024	16.000,00
1.1	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	15/05/2024	NF 014	15/05/2024	5.000,00
1.3	GUILHERME KSYVICKIS BORDAO	51.929.699/0001-00	TED	15/05/2024	NF 019	15/05/2024	6.500,00
5.1	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	16/05/2024	NF 148	15/05/2024	36.000,00
1.3 AM	VILLA OLIMPICA SERVIÇO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	16/05/2024	NF 1719052	16/05/2024	20.400,00
2.12	VILLA OLIMPICA SERVIÇO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	16/05/2024	NF 1719050	16/05/2024	14.077,50
2.11	VILLA OLIMPICA SERVIÇO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	16/05/2024	NF 1719053	16/05/2024	32.378,25
2.7	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	TED	23/05/2024	FT 12/2024	22/05/2024	42.000,00
2.1	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	TED	23/05/2024	FT 14/2024	22/05/2024	30.000,00
2.2	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	TED	23/05/2024	FT 13/2024	22/05/2024	42.000,00
2.5	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	03/06/2024	NF 164	31/05/2024	22.000,00
2.6	REDOC ESPORTES E PRODUÇÃO ARTÍSTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	03/06/2024	FL 16/2024	03/06/2024	90.000,00
2.8	REDOC ESPORTES E PRODUÇÃO ARTÍSTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	03/06/2024	FL 17/2024	03/06/2024	46.500,00
2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	03/06/2024	NF 132	03/06/2024	15.000,00
1.2	P. F. DE SOUZA DANTAS - PLANEJAMENTO E PROJETOS	31.373.884/0001-53	TED	03/06/2024	NF 109	03/06/2024	6.000,00
2.3 AM	P. F. DE SOUZA DANTAS - PLANEJAMENTO E PROJETOS	31.373.884/0001-53	TED	03/06/2024	NF 110	03/06/2024	10.000,00
2.7	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	TED	04/06/2024	FT 16/2024	03/06/2024	42.000,00
1.3	GUILHERME KSYVICKIS BORDAO	51.929.699/0001-00	TED	04/06/2024	NF 020	04/06/2024	6.500,00
1.1	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	04/06/2024	NF 015	04/06/2024	5.000,00
1.2	MARIANA DE MELO RODRIGUES	45.139.153/0001-52	TED	06/06/2024	NF 027	05/06/2024	6.000,00
2.1 AM	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	48.886.503/0001-32	TED	06/06/2024	NF 291	05/06/2024	1.200,00
2.12 / 2.11	DARF RETENÇÕES NF 1719050 e NF 1719053 - VILLA OLIMPICA		PAGAMENTO TRIBUTOS	13/06/2024	NF 1719050 e NF 1719053	30/05/2024	3.044,25
2.3	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	14/06/2024	FL 550	11/06/2024	21.000,00
2.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	14/06/2024	FL 549	11/06/2024	230.000,00
2.16	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	14/06/2024	NF 10684	11/06/2024	5.500,00
2.12	NDS SPORT LTDA	50.028.766/0001-52	TED	14/06/2024	NF 2024/77	07/06/2024	15.000,00
3.1	EV CORRIDAS SPORT CONFECÇÕES LTDA	54.425.021/0001-88	TED	18/06/2024	NF 022	21/05/2024	6.000,00
1.1 AM	JEQUITIBA PROMOÇÕES E EVENTOS LTDA	11.885.341/0001-08	TED	03/07/2024	NF 6495	02/07/2024	15.016,00
2.5	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	03/07/2024	NF 180	02/07/2024	22.000,00
1.3	GUILHERME KSYVICKIS BORDAO	51.929.699/0001-00	TED	03/07/2024	NF 021	02/07/2024	6.500,00
5.1	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	03/07/2024	NF 179	02/07/2024	24.000,00
1.1	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	03/07/2024	NF 016	02/07/2024	5.000,00
1.3 AM	VILLA OLIMPICA SERVIÇO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	03/07/2024	NF 1781100	02/07/2024	20.400,00
1.2 AM	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	03/07/2024	NF 1300723	02/07/2024	13.232,85
1.4 AM	JEQUITIBA PROMOÇÕES E EVENTOS LTDA	11.885.341/0001-08	TED	03/07/2024	NF 6491	02/07/2024	13.600,00

2.11	VILLA OLIMPICA SERVIÇO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	03/07/2024	NF 1781099	02/07/2024	21.585,50
1.2	P. F. DE SOUZA DANTAS - PLANEJAMENTO E PROJETOS	31.373.884/0001-53	TED	03/07/2024	NF 113	03/07/2024	6.000,00
1.2	MARIANA DE MELO RODRIGUES	45.139.153/0001-52	TED	03/07/2024	NF 032	03/07/2024	6.000,00
2.3 AM	P. F. DE SOUZA DANTAS - PLANEJAMENTO E PROJETOS	31.373.884/0001-53	TED	05/07/2024	NF 114	03/07/2024	5.000,00
1.3	GUILHERME KSYVICKIS BORDAO	51.929.699/0001-00	TED	05/07/2024	NF 022	03/07/2024	6.500,00
1.1	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	05/07/2024	NF 017	03/07/2024	5.000,00
2.5	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	22/07/2024	NF 187	17/07/2024	22.000,00
2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	06/08/2024	NF 147	06/08/2024	7.500,00
2.1 AM	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	48.886.503/0001-32	TED	07/08/2024	NF 309	06/08/2024	1.200,00
1.1 AM / 1.2 AM / 2.11	DARF RETENÇÕES NF 6495 - JEQUITIBA / NF 1300723 TATICA / NF 1781099 VILLA OLIMPICA		PAGAMENTO TRIBUTOS	20/08/2024	NF 6495 / 1300723 / 1781099	30/07/2024	3.265,65
2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	05/09/2024	NF 155	04/09/2024	7.500,00
12 - TOTAL.....							2.391.232,68
LOCAL E DATA:SP/11/10/2024			NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: PEDRO LANCSARICS				
							

EXTRATO CONTA MOVIMENTO



Consultas - Extrato de conta corrente

G3370214178547271
02/05/2024 14:23:33

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 8778-5SLI-2201752
Período do extrato 03 / 2024

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
05/09/2022		0000	00000 000	Saldo Anterior			0,00 C
27/03/2024		0000	14315 900	Transferencia Repassador	100.871.000.165.318	2.400.000,00 C	
27/03/2024		0000	00000 271	BB-APLIC C.PRZ-APL.AUT	1.972	2.400.000,00 D	0,00 C
31/03/2024		0000	00000 999	S A L D O			0,00 C

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

G3370214178547271
02/05/2024 14:24:51

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 8778-5SLI-2201752
Período do extrato 04 / 2024

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
27/03/2024		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
05/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	40.501	6.500,00 D	
				077 0001 051929699000100 51.929.699 GU			
05/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	40.502	5.000,00 D	
				077 0001 052064311000118 52.064.311 MA			
05/04/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	11.500,00 C	0,00 C
08/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	40.801	15.000,00 D	
				077 0001 050028766000152 NDS SPORT LTD			
08/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	40.802	36.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
08/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	40.803	22.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
08/04/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	73.000,00 C	0,00 C
16/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	41.601	32.200,00 D	
				077 0001 036239471000102 A. C. V. GUIM			
16/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	41.602	14.000,00 D	
				341 0081 010496448000100 ARTE E ATITUD			
16/04/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	46.200,00 C	0,00 C
19/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	41.901	6.000,00 D	
				403 0001 045139153000152 45.139.153 MA			
19/04/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	6.000,00 C	0,00 C
24/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.401	15.000,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
24/04/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	15.000,00 C	0,00 C
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.901	42.000,00 D	
				341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.902	30.000,00 D	
				341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.903	42.000,00 D	
				341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.904	42.000,00 D	
				341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.905	6.500,00 D	
				077 0001 051929699000100 51.929.699 GU			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.906	5.000,00 D	
				077 0001 052064311000118 52.064.311 MA			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.907	31.500,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.908	19.849,27 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.909	7.675,79 D	
				341 0191 011885341000108 NORTE MARKETI			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.910	20.400,00 D	
				341 0191 011885341000108 NORTE MARKETI			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.911	15.016,00 D	
				341 0191 011885341000108 NORTE MARKETI			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.912	18.000,00 D	
				341 0191 011885341000108 NORTE MARKETI			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.913	8.250,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
29/04/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	42.914	15.600,00 D	

341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO						
29/04/2024	0000	13105	393	TED Transf.Eletr.Disponiv	42.915	68.510,50 D
341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO						
29/04/2024	0000	13105	393	TED Transf.Eletr.Disponiv	42.916	35.500,00 D
341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO						
29/04/2024	0000	13105	393	TED Transf.Eletr.Disponiv	42.917	230.000,00 D
341 0191 006103531000196 TATICA MARKE						
29/04/2024	0000	13105	109	Pagamento de Bolet	42.918	16.140,00 D
A L FOOD COMERCIO DE PRODUTOS						
29/04/2024	0000	00000	848	Resgate Automático	1.972	653.941,56 C 0,00 C
30/04/2024	0000	13105	393	TED Transf.Eletr.Disponiv	43.001	46.500,00 D
077 0001 009198231000126 REDOC ESPORTE						
30/04/2024	0000	00000	848	Resgate Automático	1.972	46.500,00 C
30/04/2024	0000	00000	999	S A L D O		0,00 C

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

G3370310258065411
03/06/2024 10:28:53

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 8778-5SLI-2201752
Período do extrato 05 / 2024

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
30/04/2024		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
02/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.201	22.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
02/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.202	6.000,00 D	
				208 0050 031373884000153 P. F. DE SOUZ			
02/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.203	10.000,00 D	
				208 0050 031373884000153 P. F. DE SOUZ			
02/05/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	38.000,00 C	0,00 C
03/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.301	2.400,00 D	
				336 0001 048886503000132 ALTACONT ASSE			
03/05/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	2.400,00 C	0,00 C
06/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.601	90.000,00 D	
				077 0001 009198231000126 REDOC ESPORTE			
06/05/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	90.000,00 C	0,00 C
08/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.801	13.600,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.802	21.150,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
08/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.803	20.400,00 D	
				341 0191 011885341000108 NORTE MARKETI			
08/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.804	31.500,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
08/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.805	230.000,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
08/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	50.806	8.250,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/05/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	324.900,00 C	0,00 C
15/05/2024		0000	13105	375 Impostos	51.501	6.891,12 D	
				RFB-DARF CODIGO DE BARRAS			
15/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.502	34.500,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
15/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.503	15.000,00 D	
				077 0001 050028766000152 NDS SPORT LTD			
15/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.504	16.000,00 D	
				341 0191 011885341000108 NORTE MARKETI			
15/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.505	22.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
15/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.506	3.000,00 D	
				341 0746 020825884000120 KAULT TECNOLO			
15/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.507	16.000,00 D	
				341 0746 020825884000120 KAULT TECNOLO			
15/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.508	5.000,00 D	
				077 0001 052064311000118 52.064.311 MA			
15/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.509	6.500,00 D	
				077 0001 051929699000100 51.929.699 GU			
15/05/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	124.891,12 C	0,00 C
16/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.601	36.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
16/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.602	20.400,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
16/05/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	51.603	14.077,50 D	

341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC						
16/05/2024	0000	13105	393	TED Transf.Eletr.Disponiv	51.604	32.378,25 D
341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC						
16/05/2024	0000	00000	848	Resgate Automático	1.972	102.855,75 C 0,00 C
23/05/2024	0000	13105	393	TED Transf.Eletr.Disponiv	52.301	42.000,00 D
341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS						
23/05/2024	0000	13105	393	TED Transf.Eletr.Disponiv	52.302	30.000,00 D
341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS						
23/05/2024	0000	13105	393	TED Transf.Eletr.Disponiv	52.303	42.000,00 D
341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS						
23/05/2024	0000	00000	848	Resgate Automático	1.972	114.000,00 C 0,00 C
31/05/2024	0000	00000	999	S A L D O		0,00 C

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

G3340115010977231
01/07/2024 15:29:45

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 8778-5SLI-2201752
Período do extrato 06 / 2024

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
23/05/2024		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
03/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.301	22.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
03/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.302	90.000,00 D	
				077 0001 009198231000126 REDOC ESPORTE			
03/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.303	46.500,00 D	
				077 0001 009198231000126 REDOC ESPORTE			
03/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.304	15.000,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
03/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.305	6.000,00 D	
				208 0050 031373884000153 P. F. DE SOUZ			
03/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.306	10.000,00 D	
				208 0050 031373884000153 P. F. DE SOUZ			
03/06/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	189.500,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
04/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.401	42.000,00 D	
				341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS			
04/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.402	6.500,00 D	
				077 0001 051929699000100 51.929.699 GU			
04/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.403	5.000,00 D	
				077 0001 052064311000118 52.064.311 MA			
04/06/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	53.500,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
06/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.601	6.000,00 D	
				403 0001 045139153000152 45.139.153 MA			
06/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	60.602	1.200,00 D	
				336 0001 048886503000132 ALTACONT ASSE			
06/06/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	7.200,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
13/06/2024		0000	13105	375 Impostos	61.301	3.044,25 D	
				RFB-DARF CODIGO DE BARRAS			
13/06/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	3.044,25 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
14/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	61.401	21.000,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
14/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	61.402	230.000,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
14/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	61.403	5.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
14/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	61.404	15.000,00 D	
				077 0001 050028766000152 NDS SPORT LTD			
14/06/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	271.500,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
18/06/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	61.801	6.000,00 D	
				748 0740 054425021000188 EV CORRIDAS S			
18/06/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	6.000,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
30/06/2024		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

O LigaPJ agora esta disponivel no App PJ BB!
Conteudos exclusivos pro seu negocio crescer.
Acesse e conheca

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

G3371419043007751
14/08/2024 19:23:06

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 8778-5SLI-2201752
Período do extrato 07 / 2024

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
18/06/2024		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.301	15.016,00 D	
				341 0191 011885341000108 JEQUITIBA PRO			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.302	22.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.303	6.500,00 D	
				077 0001 051929699000100 51.929.699 GU			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.304	24.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.305	5.000,00 D	
				077 0001 052064311000118 52.064.311 MA			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.306	20.400,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.307	13.232,85 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.308	13.600,00 D	
				341 0191 011885341000108 JEQUITIBA PRO			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.309	21.585,50 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.310	6.000,00 D	
				208 0050 031373884000153 P. F. DE SOUZ			
03/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.311	6.000,00 D	
				403 0001 045139153000152 45.139.153 MA			
03/07/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	153.334,35 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
05/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.501	5.000,00 D	
				208 0050 031373884000153 P. F. DE SOUZ			
05/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.502	6.500,00 D	
				077 0001 051929699000100 51.929.699 GU			
05/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	70.503	5.000,00 D	
				077 0001 052064311000118 52.064.311 MA			
05/07/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	16.500,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
22/07/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	72.201	22.000,00 D	
				033 1074 012886397000140 IRN TRANSPORT			
22/07/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	22.000,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
31/07/2024		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

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

G3350309584828881
03/09/2024 10:10:42

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 8778-5SLI-2201752
Período do extrato 08 / 2024

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
22/07/2024		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
06/08/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	80.601	7.500,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
06/08/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	7.500,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
07/08/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	80.701	1.200,00 D	
				336 0001 048886503000132 ALTACONT ASSE			
07/08/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	1.200,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
20/08/2024		0000	13105	375 Impostos	82.001	3.265,65 D	
				RFB-DARF CODIGO DE BARRAS			
20/08/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	3.265,65 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
31/08/2024		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

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

G3320211450681531
02/10/2024 12:01:35

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 8778-5SLI-2201752
Período do extrato 09 / 2024

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
20/08/2024		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
05/09/2024		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.501	7.500,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
05/09/2024		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	7.500,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
30/09/2024		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

Aceita Pix? Agilidade pra sua empresa receber e praticidade pro seu cliente pagar. Cadastre sua chave Pix PJ no BB Digital, App ou agencias.

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

G3361111078115591
11/10/2024 11:11:17

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 8778-5SLI-2201752
Período do extrato Mês atual

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
05/09/2024		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
Invest. Resgate Autom.							28.606,16C
Saldo							28.606,16C
Juros *							0,00
Data de Debito de Juros							31/10/2024
IOF *							0,00
Data de Debito de IOF							01/11/2024
Saldo de fundos de investimento							
BB RF CP Automático							28.765,05

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

EXTRATO CONTA
MOVIMENTO
INVESTIMENTO



Extratos - Investimentos Fundos - Mensal

G3370214178547271
02/05/2024 14:26:40

Cliente

Agência 4328-1
Conta 8778-5 SLI-2201752
Mês/ano referência MARCO/2024

BB RF CP Automático - CNPJ: 42.592.315/0001-15

Data	Histórico	Valor	Valor IR Prej. Comp.	Valor IOF	Quantidade cotas	Valor cota	Saldo cotas
29/02/2024	SALDO ANTERIOR	0,00					
27/03/2024	APLICAÇÃO	2.400.000,00			1.925.014,334318	1,246743963	1.925.014,334318
28/03/2024	SALDO ATUAL	2.400.719,19			1.925.014,334318		1.925.014,334318

Resumo do mês

SALDO ANTERIOR 0,00
APLICAÇÕES (+) 2.400.000,00
RESGATES (-) 0,00
RENDIMENTO BRUTO (+) 719,19
IMPOSTO DE RENDA (-) 0,00
IOF (-) 0,00
RENDIMENTO LÍQUIDO 719,19
SALDO ATUAL = 2.400.719,19

Valor da Cota

29/02/2024 1,239365186
28/03/2024 1,247117567

Rentabilidade

No mês 0,6255
No ano 1,9843
Últimos 12 meses 9,5358

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



Extratos - Investimentos Fundos - Mensal

G3370214178547271
02/05/2024 14:27:44

Cliente	
Agência	4328-1
Conta	8778-5 SLI-2201752
Mês/ano referência	ABRIL/2024

BB RF CP Automático - CNPJ: 42.592.315/0001-15								
Data	Histórico	Valor	Valor IR	Prej. Comp.	Valor IOF	Quantidade cotas	Valor cota	Saldo cotas
28/03/2024	SALDO ANTERIOR	2.400.719,19				1.925.014,334318		
05/04/2024	RESGATE	11.500,00	1,39		14,47	9.220,159243	1,248987105	1.915.794,175075
	Aplicação 27/03/2024	11.500,00	1,39		14,47	9.220,159243		
08/04/2024	RESGATE	73.000,00	13,78		91,89	58.514,431679	1,249361361	1.857.279,743396
	Aplicação 27/03/2024	73.000,00	13,78		91,89	58.514,431679		
16/04/2024	RESGATE	46.200,00	27,12		59,38	36.981,559172	1,251610290	1.820.298,184224
	Aplicação 27/03/2024	46.200,00	27,12		59,38	36.981,559172		
19/04/2024	RESGATE	6.000,00	4,98		6,61	4.798,762660	1,252737513	1.815.499,421564
	Aplicação 27/03/2024	6.000,00	4,98		6,61	4.798,762660		
24/04/2024	RESGATE	15.000,00	18,03		5,11	11.981,491434	1,253862266	1.803.517,930130
	Aplicação 27/03/2024	15.000,00	18,03		5,11	11.981,491434		
29/04/2024	RESGATE	653.941,56	967,63			521.846,192230	1,254985089	1.281.671,737900
	Aplicação 27/03/2024	653.941,56	967,63			521.846,192230		
30/04/2024	RESGATE	46.500,00	71,89			37.098,510248	1,255357417	1.244.573,227652
	Aplicação 27/03/2024	46.500,00	71,89			37.098,510248		
30/04/2024	SALDO ATUAL	1.562.384,23				1.244.573,227652		1.244.573,227652

Resumo do mês	
SALDO ANTERIOR	2.400.719,19
APLICAÇÕES (+)	0,00
RESGATES (-)	852.141,56
RENDIMENTO BRUTO (+)	15.088,88
IMPOSTO DE RENDA (-)	1.104,82
IOF (-)	177,46
RENDIMENTO LÍQUIDO	13.806,60
SALDO ATUAL =	1.562.384,23

Valor da Cota	
28/03/2024	1,247117567
30/04/2024	1,255357417

Rentabilidade	
No mês	0,6607
No ano	2,6581
Últimos 12 meses	9,4591

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



Extratos - Investimentos Fundos - Mensal

G3340115010977231
01/07/2024 15:31:29

Cliente	
Agência	4328-1
Conta	8778-5 SLI-2201752
Mês/ano referência	MAIO/2024

BB RF CP Automático - CNPJ: 42.592.315/0001-15								
Data	Histórico	Valor	Valor IR	Prej. Comp.	Valor IOF	Quantidade cotas	Valor cota	Saldo cotas
30/04/2024	SALDO ANTERIOR	1.562.384,23				1.244.573,227652		
02/05/2024	RESGATE	38.000,00	61,29			30.310,049608	1,255731696	1.214.263,178044
	Aplicação 27/03/2024	38.000,00	61,29			30.310,049608		
03/05/2024	RESGATE	2.400,00	4,03			1.913,869174	1,256109891	1.212.349,308870
	Aplicação 27/03/2024	2.400,00	4,03			1.913,869174		
06/05/2024	RESGATE	90.000,00	157,22			71.753,665737	1,256482426	1.140.595,643133
	Aplicação 27/03/2024	90.000,00	157,22			71.753,665737		
08/05/2024	RESGATE	324.900,00	610,56			258.911,972838	1,257224826	881.683,670295
	Aplicação 27/03/2024	324.900,00	610,56			258.911,972838		
15/05/2024	RESGATE	124.891,12	275,69			99.412,153102	1,259069501	782.271,517193
	Aplicação 27/03/2024	124.891,12	275,69			99.412,153102		
16/05/2024	RESGATE	102.855,75	233,79			81.853,570553	1,259438523	700.417,946640
	Aplicação 27/03/2024	102.855,75	233,79			81.853,570553		
23/05/2024	RESGATE	114.000,00	296,05			90.620,269883	1,261263624	609.797,676757
	Aplicação 27/03/2024	114.000,00	296,05			90.620,269883		
31/05/2024	COBRANÇA DE IR		1.949,76			1.543,636337	1,263095428	608.254,040420
	Aplicação 27/03/2024		1.949,76			1.543,636337		
31/05/2024	SALDO ATUAL	768.282,90				608.254,040420		608.254,040420

Resumo do mês	
SALDO ANTERIOR	1.562.384,23
APLICAÇÕES (+)	0,00
RESGATES (-)	797.046,87
RENDIMENTO BRUTO (+)	6.533,93
IMPOSTO DE RENDA (-)	3.588,39
IOF (-)	0,00
RENDIMENTO LÍQUIDO	2.945,54
SALDO ATUAL =	768.282,90

Valor da Cota	
30/04/2024	1,255357417
31/05/2024	1,263095428

Rentabilidade	
No mês	0,6163
No ano	3,2909
Últimos 12 meses	9,1546

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



Extratos - Investimentos Fundos - Mensal

G3340115010977231
01/07/2024 15:32:15

Cliente

Agência 4328-1
Conta 8778-5 SLI-2201752
Mês/ano referência JUNHO/2024

BB RF CP Automático - CNPJ: 42.592.315/0001-15

Data	Histórico	Valor	Valor IR Prej. Comp.	Valor IOF	Quantidade cotas	Valor cota	Saldo cotas
31/05/2024	SALDO ANTERIOR	768.282,90			608.254,040420		
03/06/2024	RESGATE	189.500,00	84,85		150.051,796344	1,263462715	458.202,244076
	Aplicação 27/03/2024	189.500,00	84,85		150.051,796344		
04/06/2024	RESGATE	53.500,00	27,49		42.353,243346	1,263834497	415.849,000730
	Aplicação 27/03/2024	53.500,00	27,49		42.353,243346		
06/06/2024	RESGATE	7.200,00	4,63		5.697,310213	1,264566915	410.151,690517
	Aplicação 27/03/2024	7.200,00	4,63		5.697,310213		
13/06/2024	RESGATE	3.044,25	2,95		2.406,159733	1,266416339	407.745,530784
	Aplicação 27/03/2024	3.044,25	2,95		2.406,159733		
14/06/2024	RESGATE	271.500,00	281,49		214.545,036618	1,266780599	193.200,494166
	Aplicação 27/03/2024	271.500,00	281,49		214.545,036618		
18/06/2024	RESGATE	6.000,00	7,00		4.739,178581	1,267519233	188.461,315585
	Aplicação 27/03/2024	6.000,00	7,00		4.739,178581		
28/06/2024	SALDO ATUAL	239.434,47			188.461,315585		188.461,315585

Resumo do mês

SALDO ANTERIOR	768.282,90
APLICAÇÕES (+)	0,00
RESGATES (-)	530.744,25
RENDIMENTO BRUTO (+)	2.304,23
IMPOSTO DE RENDA (-)	408,41
IOF (-)	0,00
RENDIMENTO LÍQUIDO	1.895,82
SALDO ATUAL =	239.434,47

Valor da Cota

31/05/2024	1,263095428
28/06/2024	1,270470135

Rentabilidade

No mês	0,5838
No ano	3,8940
Últimos 12 meses	8,8632

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



Extratos - Investimentos Fundos - Mensal

G3371419043007751
14/08/2024 19:24:19

Cliente

Agência 4328-1
Conta 8778-5 SLI-2201752
Mês/ano referência JULHO/2024

BB RF CP Automático - CNPJ: 42.592.315/0001-15

Data	Histórico	Valor	Valor IR	Prej. Comp.	Valor IOF	Quantidade cotas	Valor cota	Saldo cotas
28/06/2024	SALDO ANTERIOR	239.434,47				188.461,315585		
03/07/2024	RESGATE	153.334,35	288,87			120.813,199169	1,271576459	67.648,116416
	Aplicação 27/03/2024	153.334,35	288,87			120.813,199169		
05/07/2024	RESGATE	16.500,00	33,22			12.994,611202	1,272313557	54.653,505214
	Aplicação 27/03/2024	16.500,00	33,22			12.994,611202		
22/07/2024	RESGATE	22.000,00	59,96			17.283,365749	1,276369448	37.370,139465
	Aplicação 27/03/2024	22.000,00	59,96			17.283,365749		
31/07/2024	SALDO ATUAL	47.795,22				37.370,139465		37.370,139465

Resumo do mês

SALDO ANTERIOR	239.434,47
APLICAÇÕES (+)	0,00
RESGATES (-)	191.834,35
RENDIMENTO BRUTO (+)	577,15
IMPOSTO DE RENDA (-)	382,05
IOF (-)	0,00
RENDIMENTO LÍQUIDO	195,10
SALDO ATUAL =	47.795,22

Valor da Cota

28/06/2024	1,270470135
31/07/2024	1,278968112

Rentabilidade

No mês	0,6688
No ano	4,5889
Últimos 12 meses	8,6698

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



Extratos - Investimentos Fundos - Mensal

G3350309584828881
03/09/2024 10:14:34

Cliente

Agência 4328-1
Conta 8778-5 SLI-2201752
Mês/ano referência AGOSTO/2024

BB RF CP Automático - CNPJ: 42.592.315/0001-15

Data	Histórico	Valor	Valor IR Prej. Comp.	Valor IOF	Quantidade cotas	Valor cota	Saldo cotas
31/07/2024	SALDO ANTERIOR	47.795,22			37.370,139465		
06/08/2024	RESGATE	7.500,00	25,79		5.877,439233	1,280453902	31.492,700232
	Aplicação 27/03/2024	7.500,00	25,79		5.877,439233		
07/08/2024	RESGATE	1.200,00	4,20		940,174454	1,280826122	30.552,525778
	Aplicação 27/03/2024	1.200,00	4,20		940,174454		
20/08/2024	RESGATE	3.265,65	13,35		2.553,364007	1,284188228	27.999,161771
	Aplicação 27/03/2024	3.265,65	13,35		2.553,364007		
30/08/2024	SALDO ATUAL	36.039,90			27.999,161771		27.999,161771

Resumo do mês

SALDO ANTERIOR 47.795,22
APLICAÇÕES (+) 0,00
RESGATES (-) 11.965,65
RENDIMENTO BRUTO (+) 253,67
IMPOSTO DE RENDA (-) 43,34
IOF (-) 0,00
RENDIMENTO LÍQUIDO 210,33
SALDO ATUAL = 36.039,90

Valor da Cota

31/07/2024 1,278968112
30/08/2024 1,287177903

Rentabilidade

No mês 0,6419
No ano 5,2603
Últimos 12 meses 8,3916

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



Extratos - Investimentos Fundos - Mensal

G3320211450681531
02/10/2024 12:05:11

Cliente

Agência 4328-1
Conta 8778-5 SLI-2201752
Mês/ano referência SETEMBRO/2024

BB RF CP Automático - CNPJ: 42.592.315/0001-15

Data	Histórico	Valor	Valor IR Prej. Comp.	Valor IOF	Quantidade cotas	Valor cota	Saldo cotas
30/08/2024	SALDO ANTERIOR	36.039,90			27.999,161771		
05/09/2024	RESGATE	7.500,00	36,47		5.848,253921	1,288670106	22.150,907850
	Aplicação 27/03/2024	7.500,00	36,47		5.848,253921		
30/09/2024	SALDO ATUAL	28.687,68			22.150,907850		22.150,907850

Resumo do mês

SALDO ANTERIOR	36.039,90
APLICAÇÕES (+)	0,00
RESGATES (-)	7.500,00
RENDIMENTO BRUTO (+)	184,25
IMPOSTO DE RENDA (-)	36,47
IOF (-)	0,00
RENDIMENTO LÍQUIDO	147,78
SALDO ATUAL =	28.687,68

Valor da Cota

30/08/2024	1,287177903
30/09/2024	1,295101735

Rentabilidade

No mês	0,6155
No ano	5,9083
Últimos 12 meses	8,2299

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



Extratos - Investimentos Fundos - Mensal

G3361111078115591
11/10/2024 11:12:49

Cliente

Agência 4328-1
Conta 8778-5 SLI-2201752
Mês/ano referência OUTUBRO/2024

BB RF CP Automático - CNPJ: 42.592.315/0001-15

Data	Histórico	Valor	Valor IR Prej. Comp.	Valor IOF	Quantidade cotas	Valor cota	Saldo cotas
30/09/2024	SALDO ANTERIOR	28.687,68			22.150,907850		
11/10/2024	SALDO ATUAL	28.765,05			22.150,907850		22.150,907850

Resumo do mês

SALDO ANTERIOR	28.687,68
APLICAÇÕES (+)	0,00
RESGATES (-)	0,00
RENDIMENTO BRUTO (+)	77,37
IMPOSTO DE RENDA (-)	0,00
IOF (-)	0,00
RENDIMENTO LÍQUIDO	77,37
SALDO ATUAL =	28.765,05
Disponível p/ Resg =	28.606,16
Carência p/ Resg =	0,00
IR Estimado =	158,89
IR complementar =	0,00
IOF estimado =	0,00

Aplicações em ser

Data	Documento	Valor aplicado	Quantidade cotas	Saldo cotas
27/03/2024	909.432.827	2.400.000,00	1.925.014,334318	22.150,907850

Valor da Cota

30/09/2024	1,295101735
11/10/2024	1,298594825

Rentabilidade

No mês	0,2697
No ano	6,1939
Últimos 12 meses	8,2015

VALORES LÍQUIDOS PARA RESGATE

Projeção para 11/10/2024 - Cota: 1,298594825

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