



São Paulo, 11 de outubro de 2023

RELATÓRIO DE CUMPRIMENTO DO OBJETO DO PROJETO

Projeto: OPEN AIR GAMES I

Processo nº 71000.059494/2019-03

SLIE nº 1916196-47

Este relatório reproduz as atividades desenvolvidas ao longo da execução do Projeto Esportivo Incentivado denominado **OPEN AIR GAMES I** realizado pelo Instituto Sempre Amigos conforme mencionado abaixo

FASES DA COMPETIÇÃO

20/03/2023 a 26/05/2023- Inscrições dos times, pré produção de toda a competição

Qualificatória Início: 03/06/2023 (online)

Qualificatória fim: 04/06/2023 (online)

Fase de grupos Início: 08/06/2023 (online)

Fase de grupos fim: 10/06/2023 (online)

Semi-Final: 11/06/2023 (online)

Grande Final Início: 24/06/2023 (presencial)

SOBRE A COMPETIÇÃO

O projeto Open Air foi uma competição em VALORANT, realizada entre os meses de março a junho de 2023, em três etapas, com inscrições gratuitas.

Tivemos a participação de 38 times compostos por 6 pessoas e 31 times compostos por 5 pessoas, totalizando 383 beneficiários que se inscreveram, **gratuitamente**, em página específica na plataforma digital do torneio (anexo 1). No momento da inscrição algumas perguntas foram feitas a todos os inscritos, são elas:

E mail de contato?

Esse é seu primeiro torneio de E Sports? Se não, há quanto tempo você participa de torneios deste tipo?

Ranking atual no Valorant?

Link para o perfil no Tracker. GG

Estas perguntas são parte do material necessário para o cumprimento de algumas metas que serão comentadas no decorrer deste relatório

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



Anexo 1- Pagina de Inscrições

The screenshot shows a web browser window with the URL i.imgur.com/j7vLxB2.png. The page title is "Open Air Esports" and it has a "Follow" button and "0 Followers" text. The main content is a registration form titled "Custom Fields" with the following fields:

- DISCORD (NICKNAME#0000)
- E-MAIL DE CONTATO
- ESSE É O SEU PRIMEIRO TORNEIO DE ESPORTS? SE NÃO A QUANTO TEMPO VOCÊ PARTICIPA DE TORNEIO DESTA TIPO?
- RANKING ATUAL NO VALORANT
- LINK PARA O PERFIL NO TRACKER.GG

At the bottom of the form, there are two buttons: "Cancel" and "Submit".

As etapas foram definidas pelos organizadores da liga, conhecidos no setor como League Ops. Eles foram os responsáveis pelo desenvolvimento do Livro de Regras, emparelhamento de confronto e atuaram como juizes durante todo torneio.

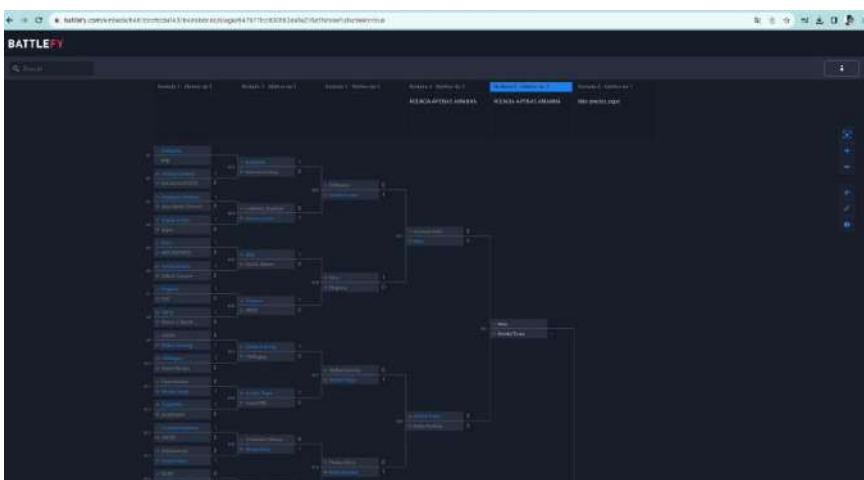
A primeira etapa ocorreu entre os meses de março a maio, com as inscrições dos times e execuções pré operacionais, como por exemplo a contratação de recursos humanos/prestadores de serviço e a obtenção dos alvarás necessários para a execução do projeto

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



A segunda fase, quando os jogos tiveram início, começou no dia 03 de março com a fase classificatória. Essa etapa foi jogada on line, entre os dias 03 e 04 de junho, com cada time em sua sede, tendo 69 times que jogaram em eliminação simples até as oitavas de final (anexo 2)

Anexo 2- Grade dos jogos



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



Entre os dias 08 a 10 de junho de 2023 ocorreu a fase de grupos (sequência da 2° fase) e no dia 11 de junho ocorreu a fase semifinal.

Os 4 melhores classificados passaram para a segunda fase onde se juntaram a outros 4 times de convidados, o critério de seleção usado para o convite foi o ranking do VALORANT.

A segunda fase foi transmitida ao vivo através dos canais do projeto no Twitch (https://www.twitch.tv/openair_esports) e Youtube (https://www.youtube.com/@OpenAir_eSports/streams) e funcionou da seguinte forma: os 4 times que vieram das classificatórias e os times convidados foram sorteados entre si e a competição aconteceu em modo Round Robin, GSL.

Os melhores do grupo avançam para as semifinais (anexo3). Depois do sorteio os times foram divididos em grupo "A" e "B", os vencedores passam para a rodada 2 e os perdedores foram para a rodada 1 Lower, em seguida o vencedor da rodada 2 vai para a semifinal e o perdedor fica na rodada decider juntamente com o vencedor da rodada 1 Lower, o vencedor dessa disputa vai para a semifinal, formando-se assim os 4 semifinalistas.

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



Anexo 3- Semi Finais



Os dois vencedores da semifinal, foram para a final presencial no Parque Villa Lobos, no dia 24 de junho de 2023.

Nesta fase três os dois melhores times disputaram a grande final no palco do evento. Esta etapa foi realizada presencialmente, transmitida para o público da internet nos canais do projeto e também para o público no local por meio do telão instalado no espaço. Foi dada uma premiação de R\$30.000,00 ao primeiro colocado e de R\$ 10.000,00 ao segundo colocado, além de troféus para os finalistas.

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



Anexo 3- Etapa Final – Presencial



Para a realização das primeiras fases da competição o projeto contou com a contratação de empresas que garantiram a transmissão on line dos principais confrontos antes da etapa presencial.

Os times foram assessorados por um diretor de operações, que além de fazer o contato direto com o responsável pelos times era também responsável pela estruturação do jogo.

Antes da final presencial foi fundamental a contratação da empresa que elaborou todo o caderno técnico, necessário para as diversas aprovações perante os órgãos competentes, a empresa que forneceu a equipe de carregadores, que foi de extrema importância para colaborar com a logística da montagem do evento, além da contratação do frete para o transporte de todo o material.

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



No dia da grande final tudo foi pensado para o evento ocorrer de uma maneira segura, organizada e funcional, tanto para os jogadores como para o público e staff que estavam trabalhando no dia.

Na entrada do parque, e em locais estratégicos, estavam espalhadas as placas de orientação, informando ao público a melhor maneira de encontrar as estruturas oferecidas.

Uma estrutura, operacional, técnica e de logística, foi montada e destacamos alguns pontos que julgamos terem sido fundamentais para a correta execução.

Uma equipe médica, com ambulância e um posto médico, estava a disposição, desde o início das atividades, para atender a qualquer ocorrência que viesse a ocorrer. Informamos que não houve nenhum caso que necessitasse deste tipo de atendimento.

Equipes de seguranças, brigadistas e faxineiros estavam espalhadas em pontos estratégicos, garantindo, desta maneira, um evento seguro, com uma boa impressão dos participantes e público.

Uma equipe fazia o credenciamento das pessoas que ingressavam na arena, garantindo ainda mais segurança para todos os participantes, espectadores e público que estava no local.

Banheiros químicos, inclusive para o público PCD, foram disponibilizados para os jogadores, público e prestadores de serviço que estavam no evento.

Geradores garantiram toda a energia necessária para a estrutura que foi montada.

Todo o perímetro do local do evento estava demarcado com grades de contenção. Na grande maioria destas grades estavam as faixas de comunicação visual (placas de divulgação) que continham as logomarcas da Lei de Incentivo ao Esporte/Governo/Patrocinadores. Num desses perímetros demarcados ficava a área para cadeirantes, bem em frente ao palco, garantindo o acesso ao evento a qualquer pessoa com problemas de mobilidade ou um cadeirante.

Nas 2 entradas do evento estavam os pórticos que continham as logomarcas da Lei de Incentivo ao Esporte/Governo/Patrocinadores

Diversas estruturas de uso temporário foram contratadas para a execução do projeto, sendo as mais importantes/relevantes as arquibancadas para o público, que estavam posicionadas na frente do palco onde estava ocorrendo as atividades, as estruturas de achado/perdido, de credenciamento, o galpão back stage, que abrigava as diversas salas de apoio ao campeonato e as tendas que estavam espalhadas pelas áreas técnicas, de produção e no acesso ao palco.

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



Dentro do galpão backstage, foram instaladas as diversas salas de apoio, montadas em material conhecido como octanorme, contendo ar condicionado, mobiliário e internet.

Foram montadas salas de catering, broadcast, camarim, concentração, mídia, produção e narradores. Estas salas foram montadas para atender as necessidades dos times e de toda a equipe técnica e de produção contratada para a perfeita execução do campeonato.

Além do ar condicionado, mobiliário e internet algumas salas continham materiais específicos para os profissionais poderem exercer suas funções, podemos citar os equipamentos para os narradores, parte fundamental para o entretenimento jogadores/público.

Na parte da arena, principal área do evento, destacamos a estrutura do palco, que continham torres de luz e painéis de led, que estavam mostrando os jogos em tempo real e diversas ações que ocorriam na arena.

O palco estava equipado com um sistema de sonorização e iluminação, garantindo uma perfeita experiência para o público que estava acompanhando as atividades.

Equipamentos profissionais para os jogadores, como monitores e mesas profissionais estavam montados, garantindo que os atletas tivessem equipamentos de qualidade para poderem atingir a melhor performance possível.

Antes de entrar na arena, logo após a passagem pelo pórtico da entrada principal, estavam diversas estruturas, podemos citar como as mais relevantes os quadros de fotos, que faziam menção ao evento, contendo logomarcas da Lei de Incentivo ao Esporte/Governo/Patrocinadores.

Para o entretenimento com o público foram montadas estruturas, com destaque para o espaço denominado FREE PLAY, onde foram disponibilizados computadores e todos os equipamentos necessários para os interessados, que queriam jogar ou conhecer o jogo VALORANT, poderem ter essa experiência.

Outra estrutura montada, uma das mais visitadas no dia, foi o espaço denominado MEET & GREET. Neste local, influenciadores que estavam no dia a dia do projeto, davam autógrafos, comentavam sobre o jogo e entretinham o público.

Podemos citar os influenciadores FLAKES POWER, que possui cerca de 8 milhões de seguidores em diversas redes sociais e NINEXT, um dos mais conhecidos gamers do Brasil, com mais de 1 milhão de seguidores nas diversas redes sociais

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



Toda a energia desta área estava abastecida por um dos geradores locados, garantindo a iluminação e sonorização necessárias.

Uma equipe foi contratada para fazer toda a instalação elétrica para o perfeito funcionamento de todos os equipamentos.

Todo o evento contou com serviços de fotografia, filmagem e gravação, criando um farto material para envio aos patrocinadores e comprovação de execução do objeto perante o Ministério do Esporte.

Para fazer a transmissão ao vivo do evento diversos serviços foram contratados, garantindo que, além do público presente, espectadores que não compareceram ao local das ações pudessem acompanhar a final ao vivo.

Uma unidade móvel, equipada com todo o material necessário, garantiu a transmissão. Todo o conteúdo, que aparecia nos telões montados no palco, era inserido on line e em tempo real, com edição, sonorização e captação de imagens.

A assessoria de imprensa, contratada pelo projeto, fez um excelente trabalho, divulgando o projeto em diversas mídias, abaixo alguns links onde pode-se observar as reportagens em diversos veículos de comunicação.

Resultados de imprensa - Open Air	
ESPN Esports	https://www.espn.com.br/esports/artigo/?id/12070595/valorant-40-mil-reais-de-premiacao-open-air-anuncia-ninex-rise-final-presencial-parque-villa-lobos
VALORANT Zone	https://valorantzone.gg/noticia/open-air-realiza-campeonato-de-valorant-ao-ar-livre-com-premiacao-de-r-40mil/
Mais Esports	https://maisesports.com.br/valorant-campeonato-ninex-rise-no-open-air-tera-entrada-gratuita-em-sao-paulo/
Corujão Games	https://corujaogames.com.br/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-reune-grandes-nomes-do-cenario/
BTS Brasil	https://btsbrasil.tv/destaque_esports/valorant-ninex-rise-acontece-em-junho-no-open-air/
Game Arena	https://gamearena.gg/esports/valorant/torneio-valorant-sao-paulo/
Gazeta de Pinheiros	https://gazetadepinheiros.com.br/noticia/4272/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-reune-grandes-nomes-do-cenario
Jornal Itaquera	https://itaqueraemnoticias.com.br/noticia/50237/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-reune-grandes-nomes-do-cenario
Jornal do Belém	https://jornaldobeleem.com.br/noticia/8410/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-reune-grandes-nomes-do-cenario
Manezinho News	https://manezinhonews.com.br/noticia/41989/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-reune-grandes-nomes-do-cenario
Jornal Aurora	https://jornalaurora.com.br/noticia/18499/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-reune-grandes-nomes-do-cenario
Gazeta da Semana	https://gazetadasemana.com.br/noticia/116019/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-reune-grandes-nomes-do-cenario
Teclando Web	https://teclandoweb.com.br/noticia/159/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-reune-grandes-nomes-do-cenario
Gamers & Games	https://www.gamersgames.com.br/2023/06/21/ig-eletronics-firma-parceria-com-1-evento-de-esports-a-ceu-aberto-de-sao-paulo/
Tudo Celular	https://www.tudocelular.com.br/noticias/n207768/torneio-de-valorant-em-sao-paulo-tera-final-com-monitores-ig-ultragear.html
Blog do Armando	https://blogdoarmindo.com.br/ig-eletronics-firma-parceria-com-1-evento-de-esports-a-ceu-aberto-de-sao-paulo/
Marcas Pelo Mundo	https://marcaspelomundo.com.br/anunciantes/ig-eletronics-firma-parceria-com-1-evento-de-esports-a-ceu-aberto-de-sao-paulo/
Record TV	TV
Gamers e Games	https://www.gamersgames.com.br/2023/06/22/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-tera-final-do-ninex-rise-e-meet-greet-com-flakes-power-e-ale-maze/
Pichau Arena	https://www.pichauarena.com.br/noticias/festival-ale-maze/
Além do Click Tech	https://alemdoclicktech.com.br/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-tera-final-do-ninex-rise-e-meet-greet-com-flakes-power-e-ale-maze/
Canal 42	https://www.canal42.com.br/post/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-tera-final-do-ninex-rise-e-meet-greet
MGG	https://br.millennium.gg/noticias/15170.html
Game Arena	https://gamearena.gg/esports/festival-esports-ar-livre-ninex-flakes-ale-maze/
SBT	https://www.sbt.com.br/variedades/sbtgames/fiquepordentro/251039-open-air-festival-de-esports-tera-final-do-ninex-rise
Cebola Verde	https://cebolaverde.com.br/entretenimento/open-air-festival-de-esports-ao-ar-livre-tera-final-do-ninexrise-e-meet-greet-com-flakes-power-e-ale-maze/
The Clutch	https://theclutch.com.br/valorant/open-air-final-ninex-rise/
Game Arena	https://gamearena.gg/esports/fortnite/flakes-cenario-fortnite-hero-base/

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



ISN	https://isnportal.com.br/esports/2023/06/23/valorant-final-do-ninext-rise-acontece-este-sabado-no-open-air-esports
ValorantZone	https://valorantzone.gg/noticia/open-air-tera-final-de-valorant-do-ninext-rise-e-meet-greet-com-influenciadores/
Multiverso+	https://multiversomais.com/esports/open-air-tropicaos-vence-torneio-de-valorant

Outro importante mecanismo de divulgação do projeto foi o site, criado exclusivamente para atender ao projeto e com diversas informações inseridas em tempo real durante os jogos. No site <https://www.openairesports.com.br/> pode-se ter acesso a fotos, ranking dos jogadores, informações sobre como participar, etc

Importante mencionar também a participação dos recursos humanos contratados para a realização do projeto. Foram meses de trabalho, reuniões com diversas empresas e um relacionamento próximo com os times envolvidos.

SOBRE O OBJETO E OBJETIVOS DO PROJETO

O projeto tinha a proposta de organizar uma competição de Valorant, que é um dos mais importantes jogos de esporte eletrônico (eSports) da atualidade. Este jogo é um grande sucesso mundial entre público e crítica e movimenta milhões de espectadores na internet e televisão linear. O Valorant é um FPS (First Person Shooter), ambientado em cenários e locações fantasiosas. É um confronto assimétrico 5v5, entre Atacantes e Defensores, que engloba uma batalha entre fortificação e violação

Declaramos que o Instituto Sempre Amigos realizou uma competição do jogo VALORANT, como pode-se observar neste relatório e nos diversos documentos anexos a este relatório

OBJETIVOS

O projeto tinha alguns objetivos a serem alcançados, abaixo comentamos cada um deles

Difundir a prática da modalidade esporte eletrônico;

Através da constante divulgação, feita pela assessoria de imprensa, nos diversos veículos de comunicação, a presença de influenciadores que são idolatrados pelo público gamers, presentes na grande final, e pela montagem do espaço FREE PLAY na arena do evento acreditamos que contribuimos com a difusão do esporte eletrônico no Brasil. No espaço FREE PLAY, como já mencionamos neste relatório, todos os interessados em conhecer o VALORANT puderam ter acesso ao jogo. Foi montada uma estrutura, com todos os equipamentos necessários para o público conhecer esta modalidade ou, para aqueles que já

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



jogavam foi oferecido os mesmos equipamentos que os principais jogadores utilizam quando estão competindo.

Divulgar a modalidade com o objetivo de atrair novos praticantes e apreciadores do esporte; Através da pesquisa aplicada na inscrição, foi observado que 163 pessoas estavam participando pela primeira vez de um campeonato. Isso comprova a participação de novos praticantes de jogos eletrônicos, um dos esportes que mais cresce no mundo

Incentivar a interação entre atletas do Brasil, uma das principais potenciais do esporte; Com 69 times inscritos, de diversos estados, pode-se fazer um importante intercâmbio esportivo. Nas disputas entre os times muita informação é compartilhada, contribuindo para o desenvolvimento da carreira de diversos atletas.

Colaborar para melhoria constante do nível técnico dos atletas brasileiros através de competições de elevado nível técnico.

A competição contou com um excelente nível técnico, com times que estão em ascendência no cenário nacional e que já estão começando a se qualificar para a disputa de grandes torneios.

O projeto ofereceu qualidade de transmissão, imagem e sonorização profissionais, desde os jogos on line até a fase presencial. Acreditamos que, ao oferecermos acesso a um conteúdo profissional, contribuimos para uma melhor performance dos atletas. Outro ponto que merece destaque foi a presença de um dos melhores gamers da história, mundialmente conhecido como Ninext. Além de estar acompanhando os times na grande final interagiu com todo o público presente. Com mais de 4 títulos mundiais em jogos como 'Tom Clancy's Rainbow Six Siege'(R6) e 'Call of Duty: Warzone'. NinexT é um exemplo a ser seguido para aqueles que pretendem adentrar a cena profissional de eSports

Abaixo um link sobre a história de sucesso do Ninext

<https://www.gamevicio.com/noticias/2021/06/conheca-o-ninext-streamer-e-jogador-profissional-de-e-sports/>



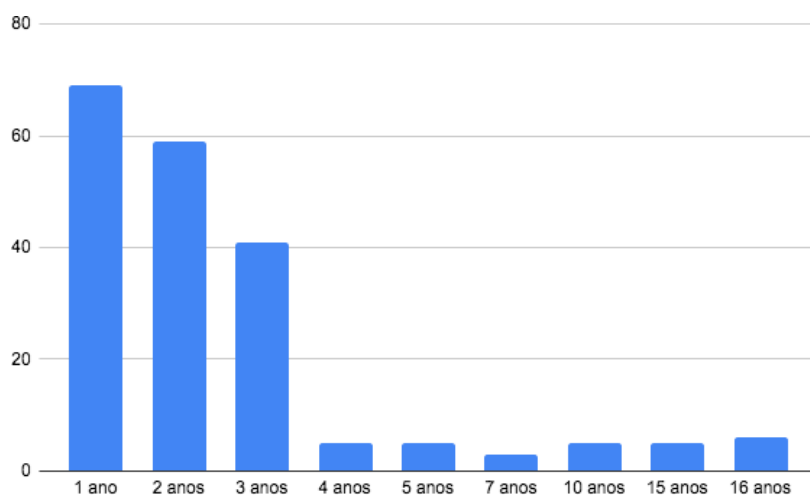
SOBRE AS METAS QUALITATIVAS

Meta 1: Estimular o ingresso de novos atletas na modalidade E-Sports;

Indicador: Possibilidade de participação de novos atletas;

Instrumento de Verificação: Pesquisa no ato da inscrição do atleta, identificando a quantos anos ele participa de competições

Resposta: Através da pesquisa aplicada na inscrição, foi observado que 163 pessoas estavam participando pela primeira vez de um campeonato. Abaixo colocamos o gráfico relacionando a quantidade de pessoas que jogavam por ano. (documentação para comprovação da meta anexa a este relatório)





Meta 2: Aprimoramento dos profissionais envolvidos no projeto.

Indicador: participação dos produtores nas reuniões técnicas que acontecerão na pré-produção, produção e pós produção do projeto

Instrumento de verificação: relatório de presença nas reuniões técnicas

A equipe contratada acompanhou todo o projeto, conhecendo desde a parte técnica até a operacional do projeto. Como pode-se observar, nas declarações anexas a este relatório, a equipe participou de diversas reuniões, conforme datas mencionadas abaixo (documentação para comprovação da meta anexa a este relatório)

17 de março de 2023

29 de maio de 2023

13 de junho de 2023

29 de junho de 2023

SOBRE AS METAS QUANTITATIVAS

Meta 1: Melhorar em 5% o ranking de pelo menos 10 jogadores envolvidos no campeonato, desde as classificatórias até as partidas finais.

Indicadores: RANKING INICIAL OPEN AIR do início do campeonato (ato da inscrição), comparado ao RANKING FINAL OPEN AIR, após o término das competições.

Instrumento de verificação: Relatório comparativo do RANKING INICIAL OPEN AIR publicado no site do evento e do RANKING FINAL OPEN AIR, ao término da competição, publicado no site do evento.

Documentação complementar anexa a este relatório

Para a formatação do ranking da 1ª edição do campeonato OPEN AIR GAMES foram feitas as seguintes considerações

Para o ranking de entrada, ou seja, o do início do campeonato, foi adotada a seguinte logística:

- 1- Anos de experiência do jogador, com isso foi definido a quantidade de pontos que o jogador teria e conseqüentemente sua classificação no início do campeonato**

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



Anos de experiência	Pontos Ranking Open Air
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
7	7
10	8
15	9
16 anos	10

Para o ranking final, ou seja, após o término do campeonato, foi adotada a seguinte logística:

- 2- Verificação da classificação do time de cada jogador no final da competição, obtendo desta maneira o ranking final .

Colocação Final no Campeonato	Pontos Ranking Open Air
1 - 4	25
5 - 8	20
9 - 16	15
17 - 32	10

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



Desta maneira apresentamos a melhora de 10 vezes que tiveram a seguinte evolução no ranking como comprovação de alcance da meta:

Anos de experiência	Time	Ranking inicial	Ranking final	Colocação final	Perfil	Percentual de melhora
0	Mixx	1	26	1 - 4	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/DRAGzIKW%232001/overview	2500%
1	CUF	2	7	33-64	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/CUF%20Yakuza%232002/overview	250%
2	AJF eSports	3	13	17 - 32	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/AJF%20Fuzari%23s2re/overview	333%
3	K4N	4	14	17 - 32	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/dgame%23K4N/overview	250%
4	Aposentados	5	25	5 - 8	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/%C3%89%20%20Gordin%20ne%20vd%23092/overview	400%
5	Becrazygaming	6	21	9 - 16	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/BeCZY%20Hame%23gira/overview	250%
7	Zerados	7	22	9 - 16	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/nickxera%23000/overview	214%
10	Danone E-Sports	8	13	33-64	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/DNN%20Liins%23LIINS/overview	63%
15	Developing primat	9	14	33-64	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/kadu%23calvo/overview	56%
16 anos	NEVE HOMEM DAS	10	35	1 - 4	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/jaozy%23cec/overview	250%

Meta 2: Melhoria do nível de ranking oficial do jogo VALORANT, de 5% dos jogadores inscritos no campeonato OPEN AIR.

Indicadores: Ranking oficial do jogador no ato de inscrição, dentro da plataforma do jogo VALORANT e ranking oficial do jogador no final do campeonato.

Instrumento de verificação: Relatório comparativo entre os rankings inicial e final, pelo período do campeonato OPEN AIR. (tracker.gg/valorant).

Documentação complementar anexa a este relatório

O campeonato contou com 69 times, com um total de 383 inscritos, apresentamos abaixo quadro com a melhora de 19 jogadores, referentes aos 5% para comprovação do atingimento da meta

E-mail	Identidade do Jogador	Time	Tracker	Ranking 03/06	Ranking 25/06	Melhora na Pontuação
lguiacca@gmail.com	twitchzuijps#7777	4 Caras e Meio	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/twitch%20zuijps%237777/overview	542	819	277
leans2r@hotmail.com	Lean #0101	Ninguém ta Puro	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/Lean%230101/overview	77	284	207
lorransf11@gmail.com	prince#ntc	Smoke Trupe	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/prince%23ntc/overview	580	827	247
blei99891745@gmail.com	TSG Biezin#mira	Creche do kBR	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/Biezin%23mira/overview	61	257	196
deandradedaniel@hotmail.com	DFE Dma#8290	Dragon Forge	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/DFE%20Dma%238290/overview	311	360	49
mcpedropaulo07@gmail.com	awake#2007	timberknicks	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/awake%232007	389	558	169
ronaldojok@hotmail.com	#ND#japz	Smoke Trupe	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/RND%23japz/overview	445	578	133
grlogcb123@gmail.com	LUIZ AK TROVAO#MAND	YOSO	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/LUIZ%20AK%20TROVAO%23MAND/overview	167	211	44
ciccionee@hotmail.com	Cicci # 7777	Favela Aimers	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/Cicci%237777/overview	391	405	14
hugofarad@hotmail.com	Header#LDB	Grande Talento	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/Header%23LDB/overview	250	307	57
felpemoliveira1701@gmail.com	FTZ CIGANO LOKO#S3CSU	FRITZ	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/FTZ%20grtelipe%237777/overview	405	516	111
brunamarvilabfr@hotmail.com	biz1nha#vrvm	4caras e meio	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/biz1nha%23vrvm/overview	391	424	33
andreporeno0@gmail.com	geekomon#22345	sdd verdansk	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/geekomon%2312345/overview?playlist=competitive&season=2de5423b-4aad-02ad-8d9b-c0a931958861	Gold 3	Platinum 1	1 nível
awdrvn.fth@gmail.com	DNN Aldrin#4i20	Danone E-Sports	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/DNN%20Aldrin%234i20/overview	Ascendant 1	Ascendant 2	1 nível
c.edu2004@gmail.com	BeCZY BoNi#8766	Becrazygaming	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/BeCZY%20CoelhoNT%234069/overview	Platinum 2	Diamond 1	2 níveis
caio_salles@hotmail.com	dgame#K4N	K4N	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/K4N%20Crauzer%23K4N/overview	Platinum 2	Platinum 3	1 nível
fd-dias@hotmail.com	Guri#MND	Protocolo Valoria	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/VL2%20Dias%23Coach/overview?playlist=competitive&season=2de5423b-4aad-02ad-8d9b-c0a931958861	Silver 3	Gold 1	1 nível
jessica-evi@hotmail.com	Dudis#Pudim	Wolves Esports	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/FLYSY%233lerin/overview	Ascendant 2	Ascendant 3	1 nível
breno201114@gmail.com	cfumagali#111	Extremity	https://tracker.gg/valorant/profile/riot/jay%23ta/overview	Ascendant 2	Ascendant 3	1 nível

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



COMENTÁRIOS FINAIS

Declaramos que todo o projeto seguiu fielmente o plano de trabalho aprovado. Todos os envolvidos no projeto puderam acompanhar de perto o crescimento do e-sports, esporte que vem crescendo muito e atraindo uma multidão de pessoas para as diversas plataformas de jogo.

Acreditamos que contribuímos para fazer este esporte crescer, realizando uma competição sem custo para os interessados em participar e também oferecendo, na grande final, a oportunidade para o público presente interagir com grandes nomes do e-games no Brasil.

Aprendemos mais um pouco sobre este esporte e agradecemos ao Ministério do Esporte pela atenção que foi dada durante a execução do projeto.

Atenciosamente

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Pedro Lancsarics", is written in a cursive style.

Pedro Lancsarics
Presidente

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

Reprodução/Open Air

Além da premiação, o campeonato contará também com *meet e greet* com diversos nomes ilustres que ainda não foram divulgados. A inscrição do campeonato é gratuita e vai até o dia 31 de maio.

Quer ficar por dentro de tudo o que acontece no mundo do VALORANT? Então, siga o VALORANT Zone nas redes sociais: Twitter, Facebook e Instagram.

LET MOTTA, analista de VALORANT fala sobre QUANTIDADE DE V...



Nós utilizamos cookies e outras tecnologias semelhantes para melhorar a sua experiência em nossos serviços, personalizar publicidade e recomendar conteúdo de seu interesse. Para saber mais detalhes consulte a nossa Política de Cookies e Política de Privacidade .

TRANSFERÊNCIAS PRÓXIMAS PARTIDAS RESULTADOS CAMPEONATO

EM ANDAMENTO

FINALIZADOS

NOTÍCIAS

Open Air realiza campeonato de VALORANT ao ar livre com premiação de R\$ 40mil

Fase presencial contará com Meet&Great de influenciadores

por Raquel Ferreira  / 24 de maio de 2023 - 12:00 / Capa: Reprodução/Open Air

f

t

p

✉

Um dos maiores nomes em jogos FPS do país, Nino "ninexT" Pavolini, realizará o campeonato **ninexT RISE**, em parceria com a Open Air. O torneio acontecerá no Parque Villa Lobos e será um dos primeiros eventos a céu aberto. Além disso, contará com premiação total de **R\$ 40mil**.

- aspas e Less estão entre os melhores na fase de grupos do VCT Américas
- "Ele não estar presente é uma opção nossa e que vamos avaliar agora nos playoffs", vicenzo fala sobre ausência de Gatti no VCB
- Xrm comenta fatores externos que podem influenciar desempenho dos jogadores no VCT Americas

O campeonato acontecerá no Parque Villa Lobos, em São Paulo e distribuirá **R\$ 30mil**

Nós utilizamos cookies e outras tecnologias semelhantes para melhorar a sua experiência em nossos serviços, personalizar publicidade e recomendar conteúdo de seu interesse. Para saber mais detalhes consulte a nossa Política de Cookies e Política de Privacidade .

OK, CONFIRMAR



Open Air: Tropicaos vence torneio de Valorant

🕒 26/06/2023 👤 Mayara Cruz 📁 Esports

O Parque Villa-Lobos, em São Paulo (SP), recebeu no último sábado (24/6) a primeira edição do **Open Air**, único festival gamer totalmente realizado ao ar livre no Brasil.

O evento gratuito abrigou a grande final do **ninexT RISE**, torneio de **VALORANT** organizado por **Nino Pavolini**, o **ninexT**, um dos maiores nomes em jogos **FPS** do país.

O influencer escolheu o Open Air como a ocasião perfeita para realizar a grande final do campeonato, que distribuiu R\$ 30 mil e troféu para a equipe campeã, **Tropicaos** e R\$10 mil para a vice-campeã, **MIXX**.



Tropaos vence NinexT Rise, campeonato de Valorant. Foto: Reprodução: @xenomzin

Após as eliminatórias – disputadas on-line entre os dias 3 e 11 de junho – as equipes Tropaos e Mixx passaram por todos os rivais e disputaram o grande prêmio no Villa-Lobos, às 15h. Ambas passaram por times extremamente bem ranqueados – inclusive profissionais – e apresentaram um espetáculo memorável para todos os fãs de VALORANT.

O Festival contou com presenças de peso do cenário brasileiro de esports, e com meet e greet com o próprio ninexT dos dois maiores streamers do Brasil, Flakes Power e Ale Maze. O catarinense, sensação no Fortnite, soma mais de 6,8 milhões de inscritos em seu canal do YouTube, além de mais de 1 milhão no Instagram. Já a embaixadora do Fluxo e da Marvel no Brasil soma 522 mil inscritos no YouTube e conta com mais de 1,3 milhão de seguidores no Instagram.

O espaço contou com atrações para o público no Open Air, como *free play* de diversos games, *food trucks*, sorvetes Jundiá, arquibancadas e distribuição de prêmios.

E para ficar por dentro de todas as novidades de jogos, música, filmes e séries, acompanhe o Multiverso+ nas redes sociais: Facebook, Instagram e Twitter.

Desvendando as tendências da internet: insights sobre o cenário digital

MULTIPLAYER

1. [Início](#)2. [Editoria](#)3. [Games](#)

R\$ 390.000

R\$ 470.000

R\$ 345.000

s nomes do

SALA DA NOTÍCIA Open Air Esports

**Divulgação**

O Parque Villa-Lobos, em São Paulo (SP), recebe no dia 24/6 a primeira edição do Open Air, único festival *gamer* totalmente realizado ao ar livre no Brasil. O evento gratuito reunirá grandes nomes do cenário brasileiro de esports, como [ninexT](#) e seus convidados, além de abrigar a grande final do [ninexT RISE](#), torneio de *VALORANT* que reúne *pro players* e jogadores amadores do FPS (*first person shooting*) da Riot Games e distribuirá R\$ 40 mil reais em premiação total para os finalistas.

NinexT promove torneio de VALORANT dentro do Open Air

Um dos maiores nomes em jogos FPS do país, Nino Pavolini, o [ninexT](#), escolheu o Open Air como a ocasião perfeita para realizar a grande final do [ninexT RISE](#), torneio de *VALORANT* organizado pelo *pro player* e influencer e que distribuirá R\$ 30 mil + troféu para a equipe campeã e R\$ 10 mil para a vice-campeã. As qualificatórias serão realizadas *online*, entre os dias 3/6 e 4/6. Já os *playoffs* que servirão para definir as duas equipes que disputarão presencialmente o grande prêmio durante o Open Air serão transmitidos nos dias 8/6 a 11/6.

Se garante no *VALORANT* e quer ter a oportunidade de jogar contra *pro players* na arena do Parque Villa-Lobos? Se inscreva [aqui!](#)

Festival terá presenças de peso do cenário brasileiro de esports

O evento terá também um *meet e greet* com diversos nomes ilustres: além do próprio [NineXt](#), diversos outros influencers e nomes conhecidos do cenário marcarão presença no Open Air. [Fique ligado nas redes sociais para acompanhar as confirmações.](#) Diversas outras atrações também estarão disponíveis para quem comparecer neste que promete ser um dos eventos mais inovadores do universo *gamer* brasileiro.

Anúncios Google

[Não exibir mais este anúncio](#) [Anúncio? P](#)

eSports

VALORANT: final do ninexT RISE acontece este sábado no Open Air Esports



The Clutch Esports

23 de junho de 2023

1 minuto de leitura



A primeira edição do Open Air Esports contará com diversas atrações neste sábado (24), incluindo a final do ninexT RISE, torneio de VALORANT do streamer Nino "ninexT" Pavolini. O evento ao ar livre será realizado no Parque Villa-Lobos, em São Paulo, com entrada gratuita.

Foto: Divulgação/Open Air

Na decisão estão as equipes ex-TropiCaos e MIXX, que passaram pelas fase eliminatórias realizadas online entre 3 e 11 de junho. Agora, os times se enfrentarão às 15h (horário de Brasília) por uma premiação total de R\$ 40 mil, sendo R\$ 30 mil apenas para o campeão.

[the_ad id="129788"]



Foto: Divulgação/Open Air

Além da final do ninexT RISE, o Open Air Esports contará com Meet & Greet com o próprio influenciador e outros grandes streamers, como João "Flakes Power" Sampaio, principal nome brasileiro no Fortnite, e a embaixadora do Fluxo Ale Maze.

O festival também contará com muitas outras atrações para o público, como free play de diversos games, food trucks e distribuição de prêmios. A entrada será pelo portão principal do parque, a partir das 10h.

Programação do Open Air Esports

Meet & Greet

- NinexT: 10h30
- Ale Maze: 11h30
- Flakes Power: 13h
- Ogro e Neves: 14h30
- Flakes Power: 15h

Palco principal

- RED Canids mix com público: 10h30
- Nuke Warzone ao vivo: 12h
- Flakes Power: 14h30
- Grande Final ninexT RISE: 15h

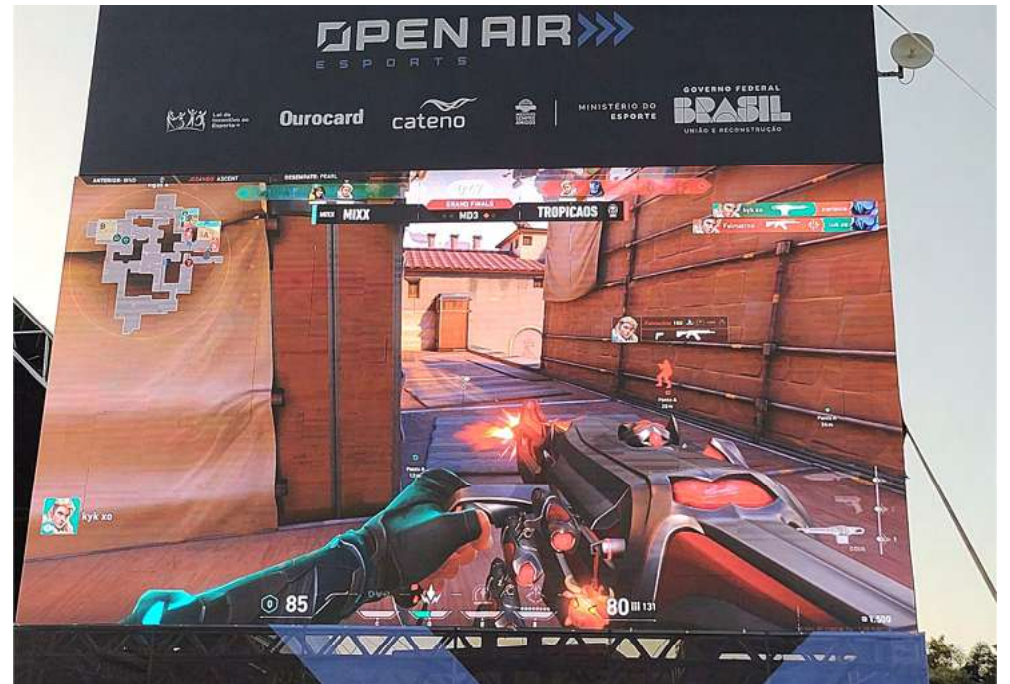
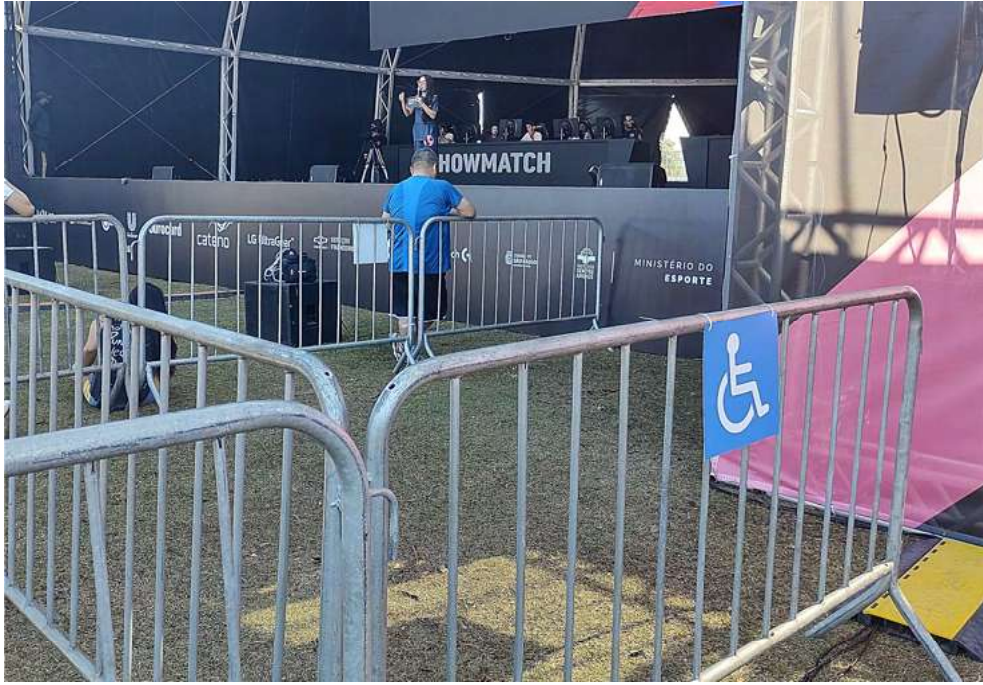
















Lei de Incentivo
ao Esporte

RELAÇÃO DE PAGAMENTOS


PARCIAL ()

FINAL (X)

1 - NOME DO PROJETO: OPEN AIR GAMES I											2 - N.º SLI:1916196-47	
3 - PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS												
4 - AÇÃO	5 - CREDOR	6 - CNPJ/C.P.F.	7 - CHRQUE	8 - DATA	9 - TIT.CRÉDITO	10 - DATA	11 - VALOR					
1.1	WILSON JOÃO DE SOUZA NETO- ME	24.434.530/0001-06	61.201	12/06/2023	NF 92	09/06/2023	6.000,00					
2.38	WILSON JOÃO DE SOUZA NETO- ME	24.434.530/0001-06	61.202	12/06/2023	NF 91	09/06/2023	50.000,00					
1.2	WILSON JOÃO DE SOUZA NETO- ME	24.434.530/0001-06	61.203	12/06/2023	NF 93	09/06/2023	13.000,00					
2.46	LUCAS ZORGETTO BARBOSA 38588193876	29.477.560/0001-13	61.301	13/06/2023	FATURA 01/2023	09/06/2023	17.000,00					
2.49	ESTUDIO E AGENCIA GAMEWISE LTDA- ME	20.294.571/0001-93	61.302	13/06/2023	FATURA 02	09/06/2023	45.000,00					
2.44	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	61.501	15/06/2023	FATURA 2305	15/06/2023	110.000,00					
2.53	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	61.601	16/06/2023	FATURA 2312	15/06/2023	21.166,67					
2.29	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	61.602	16/06/2023	FATURA 2311	15/06/2023	28.833,33					
2.12	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	61.603	16/06/2023	FATURA 2306	15/06/2023	42.000,00					
2.35	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	61.604	16/06/2023	NF 04	15/06/2023	42.000,00					
CAPTAÇÃO DE RECURSOS	HUB DO INCENTIVO	44.135.781/0001-05	62.201	22/06/2023	NF 171	20/06/2023	8.429,14					
2.39.2.4	VILLA OLIMPICA SERVIÇO EIRELI- EPP	03.787.821/0001-08	62.202	22/06/2023	NF 1370602	20/06/2023	46.143,33					
2.5	VILLA OLIMPICA SERVIÇO EIRELI- EPP	03.787.821/0001-08	62.203	22/06/2023	NF 1370601	20/06/2023	37.500,00					
2.51	VILLA OLIMPICA SERVIÇO EIRELI- EPP	03.787.821/0001-08	62.204	22/06/2023	NF 1370600	20/06/2023	59.000,00					
2.7	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	62.205	22/06/2023	FATURA 153	20/06/2023	238.460,00					
2.45	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	62.206	22/06/2023	FATURA 2313	19/06/2023	8.400,00					
2.30	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	62.207	22/06/2023	FATURA 2307	15/06/2023	27.000,00					
2.31	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	62.208	22/06/2023	FATURA 2309	19/06/2023	15.000,00					
3.2 meio	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	62.209	22/06/2023	NF 2019	20/06/2023	45.000,00					
5.1	TRB TIAGO RIBEIRO DE BRITO TRANSPORTE LTDA	39.822.882/0001-06	62.301	23/06/2023	NF 182	20/06/2023	67.130,00					
3.1 meio	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	62.601	26/06/2023	NF 2020	20/06/2023	89.840,72					
2.52	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	62.602	26/06/2023	FATURA 2308	15/06/2023	45.000,00					

2.28	HCINE PRODUÇÕES LTDA	48.209.782/0001-08	62.603	26/06/2023	FATURA 2310	22/06/2023	6.966,66
2.17;2.1 9;2.21;2. 22;2.23	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	62.604	26/06/2023	FATURA 23	19/06/2023	174.313,02
2.6;2.8; 2.9; 2.11	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	62.605	26/06/2023	FATURA 152	20/06/2023	115.855,00
2.10	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	62.606	26/06/2023	FATURA 154	20/06/2023	169.850,00
2.2 meio	J.N. CAVALCANTE ASSESSORIA E CONSULTORIA CONTABIL TRIBUTÁRIO	36.481.053/0001-19	62.607	26/06/2023	NF 321	26/06/2023	10.500,00
2.3	HUB DO INCENTIVO	44.135.781/0001-05	62.801	28/06/2023	NF 175	26/06/2023	4.692,50
2.4 meio	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	62.802	28/06/2023	NF 77	28/06/2023	30.000,00
CAPTA ÇÃO DE RECUR SOS	INCENTIV IMPACTO SOCIAL & INCEN FISCAIS LTDA	30.248.849/0001-40	62.901	29/06/2023	NF 732	28/06/2023	1.366,69
CAPTA ÇÃO DE RECUR SOS	TKL PRODUÇÕES LTDA	14.633.479/0001-08	551.192.000.032.453	30/06/2023	NF 720	29/06/2023	89.500,00
3.1	ELIZA OTILIA ROCHA	31.190.474/0001-77	63.001	30/06/2023	NF 671	26/06/2023	7.000,00
4.3	MEDASUL INDUSTRIA METALURGICA LTDA	02.472.562/0001-63	70.401	04/07/2023	NF 12.370	27/06/2023	18.000,00
2.1	PILAR ECOTEC AMBIENTAL LTDA	30.667.156/0001-91	70.402	04/07/2023	FATURA 24432	03/07/2023	3.200,00
1.4	P.F DE SOUZA DANTAS - PLANEJAMENTO E PROJETOS	31.373.884/0001-53	70.403	04/07/2023	NF 77	03/07/2023	6.000,00
2.34	CAIO VINICIUS GIOSEFFI GOMES 14018285744	42.535.266/0001-99	70.404	04/07/2023	NF 435	04/07/2023	17.640,00
2.32	CAIO VINICIUS GIOSEFFI GOMES 14018285744	42.535.266/0001-99	70.405	04/07/2023	NF 434	04/07/2023	7.592,00
2.4	MATHEUS ALMEIDA COSTA	30.275.982/0001-95	70.501	05/07/2023	NF 304	04/07/2023	13.799,70
1.2	WILSON JOÃO DE SOUZA NETO- ME	24.434.530/0001-06	70.601	06/07/2023	NF 95	05/07/2023	13.000,00
1.1	WILSON JOÃO DE SOUZA NETO- ME	24.434.530/0001-06	70.602	06/07/2023	NF 94	05/07/2023	6.000,00
1.3	FABIO MUNARIN 21373687819	21.804.655/0001-92	70.603	06/07/2023	NF 215	05/07/2023	9.000,00
2.50	DOM BOSCO REMOÇÕES MÉDICAS LTDA ME	04.383.927/0001-09	70.604	06/07/2023	NF 3084	06/07/2023	16.458,72
2.14;2.1 5;2.16	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	71.101	11/07/2023	FATURA 23	07/07/2023	90.566,66

2.18;2.2 0;2.24;2. 25;2.26; 2.27;2.3 3	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	71.102	11/07/2023	FATURA 24	07/07/2023	142.583,68
2.48	WILSON JOÃO DE SOUZA NETO- ME	24.434.530/0001-06	71.103	11/07/2023	NF 97	10/07/2023	75.000,00
2.2	EXTRATECH SERVIÇOS E LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS LTDA	15.656.437/0001-55	71.104	11/07/2023	NF 529	06/07/2023	5.825,02
2.37	WILSON JOÃO DE SOUZA NETO- ME	24.434.530/0001-06	71.105	11/07/2023	NF 100	10/07/2023	33.600,00
2.36	WILSON JOÃO DE SOUZA NETO- ME	24.434.530/0001-06	71.106	11/07/2023	NF 99	10/07/2023	17.000,00
2.3	LOURENÇO DOS SANTOS SOCIEDADE INDIVIDUAL DE ADVOCACIA	44.962.327/0001-10	71.107	11/07/2023	NF 05	11/07/2023	7.000,00
MEIO	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	71.201	12/07/2023	FATURA 22	07/07/2023	315.501,29
2.13	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	71.701	17/07/2023	NF 79	17/07/2023	7.500,00
2.4 MEIO	DARF RETENÇÃO - INCENTIV IMPACTO SOCIAL & INCEN FISCAIS LTDA- NF 732		71.901	19/07/2023	DARF		20,81
	DARF RETENÇÃO -HUB DO INCENTIVO- NF 171		71.902	19/07/2023	DARF		128,36
	DARF RETENÇÃO- NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA- NF 2020		71.903	19/07/2023	DARF		4.451,35
	DARF RETENÇÃO -HUB DO INCENTIVO- NF 175		71.904	19/07/2023	DARF		232,50
	DARF RETENÇÃO- NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA- NF 2020		71.905	19/07/2023	DARF		1.435,92
	DARF RETENÇÃO -HUB DO INCENTIVO- NF 175		71.906	19/07/2023	DARF		75,00
2.1 MEIO	BATISTA ASSOCIADOS CONSULTORIA PROJETOSE EMPREENDIMENTOS LTDA	05.646.131/0001-64	72.002	20/07/2023	NF 1022	20/07/2023	18.770,00
5.2	MSC TRANSPORTES LTDA- EPP	14.817.922/0001-09	73.101	31/07/2023	NF 442	30/07/2023	14.100,00
4.2	RODRIGO MARTINS GOMES 45074255813	37.022.162/0001-30	80.401	04/08/2023	NF 30	25/07/2023	10.000,00
4.1	TROPICAOS E SPORTS ENTRETENIMENTO LTDA	42.658.939/0001-98	80.402	04/08/2023	NF 37	01/08/2023	30.000,00
	DARF RETENÇÃO- BATISTA ASSOCIADOS CONSULTORIA PROJETOSE EMPREENDIMENTOS LTDA- NF 1022		80.403	04/08/2023			300,00
	DARF RETENÇÃO- BATISTA ASSOCIADOS CONSULTORIA PROJETOSE EMPREENDIMENTOS LTDA- NF 1022		80.404	04/08/2023			930,00

	DARF RETENÇÃO- EXTRATECH SERVIÇOS E LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS LTDA- NFE529		80.405	04/08/2023			93,10
	DARF RETENÇÃO- EXTRATECH SERVIÇOS E LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS LTDA- NFE529		80.406	04/08/2023			288,61
2.2	J. N. CAVALCANTE ASSESSORIA E CONSULTORIA CONTABIL TRIBUTÁRIO	36.481.053/0001-19		07/08/2023	NF 363	04/08/2023	3.500,00
MEIO	DARF RETENÇÃO DOM BOSCO REMOÇÕES MÉDICAS LTDA ME- NF 3084			07/08/2023			957,92
12 - TOTAL.....							2.562.497,70
LOCAL E DATA: S/P- 29/09/2023		NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: PEDRO LANCSARICS					
							

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FÍSICO-FINANCEIRA

PARCIAL ()

FINAL (x)

01. PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

02. NOME DO PROJETO: OPEN AIR GAMES I

03. VALOR CAPTADO:
2.643.024,19

04. VALOR DE RENDIMENTOS DE APLICAÇÃO
FINANCEIRA: R\$20.261,40

05. N° DO PROCESSO: 71000.059494/2019-03

06. N° SLF: 1916196-47

07. PERÍODO DE VIGÊNCIA: 17/03/2023 a
17/08/2023

08. AÇÃO	09. ESPECIFICAÇÃO	EXECUÇÃO FÍSICA			EXECUÇÃO FINANCEIRA (R\$)			15. APLICAÇÃO FINANCEIRA	16. TOTAL
		10. UNIDADE DE MEDIDA	11. PROGRAMADA	12. EXECUTADA	13. PROGRAMADA	14. EXECUTADA			
1.1	Coordenador Responsável da Liga	Pessoa	1	1	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00		12.000,00	
1.2	Diretor de Eventos	Pessoa	1	1	R\$ 26.000,00	R\$ 26.000,00		26.000,00	
1.3	Encarregado de Produção	Pessoa	2	2	R\$ 9.000,00	R\$ 9.000,00		9.000,00	
1.4	Supervisor de operações do evento	Pessoa	1	1	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00		6.000,00	
2.1	Banheiro Químico	Locação	74	20	R\$ 11.840,00	R\$ 3.200,00		3.200,00	
2.2	Brigadista	Serviço	12	19	R\$ 3.920,04	R\$ 3.920,04	2.286,69	6.206,73	
2.3	Caderno Técnico	Serviço	1	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00		5.000,00	
2.4	Carregador	Serviço	90	90	R\$ 13.799,70	R\$ 13.799,70		13.799,70	
2.5	Credenciamento	Serviço	1	1	R\$ 37.500,00	R\$ 37.500,00		37.500,00	
2.6	Estrutura de Achados e Perdidos	Locação	1	1	R\$ 12.750,00	R\$ 12.750,00		12.750,00	
2.7	Estrutura de Arquiubancada	Locação	1	1	R\$ 238.460,00	R\$ 238.460,00		238.460,00	
2.8	Estrutura de Credenciamento	Locação	1	1	R\$ 58.755,00	R\$ 58.755,00		58.755,00	
2.9	Estrutura de Galpão backstage	Locação	1	1	R\$ 27.850,00	R\$ 27.850,00		27.850,00	
2.10	Estrutura de Grade de Contenção	Locação	500	500	R\$ 169.850,00	R\$ 169.850,00		169.850,00	
2.11	Estrutura de Painel de Led	Locação	1	1	R\$ 42.000,00	R\$ 42.000,00		42.000,00	
2.12	Estrutura de Palco	Locação	1	1	R\$ 315.501,29	R\$ 315.501,29		315.501,29	
2.13	Estrutura Picas de Divulgação	Locação	120	120	R\$ 38.400,00	R\$ 38.400,00		38.400,00	
2.14	Estrutura Placa de Orientação	Locação	10	10	R\$ 3.700,00	R\$ 3.700,00		3.700,00	
2.15	Estrutura de Pórtico de Entrada do Evento	Locação	2	1	R\$ 48.466,66	R\$ 48.466,66		48.466,66	
2.16	Estrutura de Quadros de Fotos	Locação	8	8	R\$ 50.400,00	R\$ 50.400,00		50.400,00	
2.17	Estrutura Sala de Broadcast	Locação	8	8	R\$ 57.402,00	R\$ 57.402,00		57.402,00	
2.18	Estrutura Sala de Camarim	Locação	1	1	R\$ 25.455,51	R\$ 25.455,51		25.455,51	
2.19	Estrutura Sala de Conectação	Locação	1	1	R\$ 23.125,00	R\$ 23.125,00		23.125,00	
2.20	Estrutura Sala de Mídia	Locação	1	1	R\$ 25.455,51	R\$ 25.455,51		25.455,51	
2.21	Estrutura Sala de Produção	Locação	1	1	R\$ 37.580,00	R\$ 37.580,00		37.580,00	
2.22	Estrutura de Sala de Warm Up	Locação	1	1	R\$ 35.422,00	R\$ 35.422,00		35.422,00	
2.23	Estrutura Tenda de Apoio 3.00m x 3.00m	Locação	4	4	R\$ 7.200,00	R\$ 7.200,00		7.200,00	
2.24	Estrutura Tenda de Apoio 5.00m x 5.00m	Locação	7	7	R\$ 15.400,00	R\$ 15.400,00		15.400,00	
2.25	Estrutura para Narradores	Locação	1	1	R\$ 9.190,00	R\$ 9.190,00		9.190,00	
2.26	Estrutura Torre de Luz	Locação	8	8	R\$ 13.866,64	R\$ 13.866,64		13.866,64	

2.28	Gerador	Locação	2	2	R\$	6.966,66	R\$	6.966,66		6.966,66
2.29	Iluminação (exceto palco)	Locação	1	1	R\$	28.833,33	R\$	28.833,33		28.833,33
2.30	Iluminação do Palco	Locação	1	1	R\$	27.000,00	R\$	27.000,00		27.000,00
2.31	Instalações Elétricas	Locação	1	1	R\$	15.000,00	R\$	15.000,00		15.000,00
2.32	Limpeza	Serviço	52	52	R\$	7.626,84	R\$	7.592,00		7.592,00
2.33	Mesas Profissionais	Locação	12	12	R\$	16.400,04	R\$	16.400,04		16.400,04
2.34	Segurança	Serviço	98	98	R\$	17.640,00	R\$	17.640,00		17.640,00
2.35	Serviço de Broadcast	Serviço	1	1	R\$	42.000,00	R\$	42.000,00		42.000,00
2.36	Serviço de criação de conteúdo etapa presencial (painel de led) e online	Serviço	1	1	R\$	17.000,00	R\$	17.000,00		17.000,00
2.37	Serviço de criação e produção de conteúdo media day	Serviço	1	1	R\$	33.600,00	R\$	33.600,00		33.600,00
2.38	Serviço de estruturação do campeonato online	Serviço	1	1	R\$	50.000,00	R\$	50.000,00		50.000,00
2.39	Serviço de Filagem	Serviço	1	1	R\$	34.823,33	R\$	34.823,33		34.823,33
2.40	Serviço de Fotografia	Serviço	1	1	R\$	11.320,00	R\$	11.320,00		11.320,00
2.41	Serviço de Liberação autoral do jogo	Serviço	0	0	R\$	-	R\$	-		0,00
2.42	Serviço de locação acessórios para jogadores	Serviço	0	0	R\$	-	R\$	-		0,00
2.43	Serviço de locação de cadeiras	Unidades	0	0	R\$	-	R\$	-		0,00
2.44	Serviço de locação de equipamento de Broadcast	Unidades	1	1	R\$	110.000,00	R\$	110.000,00		110.000,00
2.45	Serviço de locação de equipamento para jogadores	Serviço	14	14	R\$	8.400,00	R\$	8.400,00		8.400,00
2.46	Serviço de locação de equipamentos para narradores	Unidades	1	1	R\$	17.000,00	R\$	17.000,00		17.000,00
2.47	Serviço de Locação Mobile	Serviço	0	0	R\$	-	R\$	-		0,00
2.48	Serviço de Show Game Presencial	Unidades	1	1	R\$	75.000,00	R\$	75.000,00		75.000,00
2.49	Serviço de Transmissão On Line	Serviço	1	1	R\$	45.000,00	R\$	45.000,00		45.000,00
2.50	Equipe Médica	Serviço	6	10	R\$	10.999,98	R\$	17.416,64	6.416,66	17.416,64
2.51	Site com Manutenção	Serviço	1	1	R\$	59.000,00	R\$	59.000,00		59.000,00
2.52	Sonorização do Palco	Serviço	1	1	R\$	45.000,00	R\$	45.000,00		45.000,00
2.53	Sonorização(menos palco)	Serviço	1	1	R\$	21.166,67	R\$	21.166,67		21.166,67
3.1	Camiseta Equipe	Serviço	200	200	R\$	7.000,00	R\$	7.000,00		7.000,00
4.1	Premiação Campeonato- 1º Lugar	Unidades	2	1	R\$	60.000,00	R\$	30.000,00		30.000,00
4.2	Premiação Campeonato- 2º Lugar	Unidades	2	1	R\$	20.000,00	R\$	10.000,00		10.000,00
4.3	Troféu Campeão- 1º Lugar	Unidades	2	2	R\$	18.000,00	R\$	18.000,00		18.000,00
5.1	Transporte de Material	Serviço	7	7	R\$	67.130,00	R\$	67.130,00		67.130,00
5.2	Transporte Local	Serviço	2	2	R\$	14.100,00	R\$	14.100,00		14.100,00
1.1 meio	Coordenador Administrativo/Financeiro	Pessoa	1	1	R\$	26.000,00	R\$	26.000,00		26.000,00
1.2 meio	Supervisor Administrativo	Pessoa	1	1	R\$	14.000,00	R\$	14.000,00		14.000,00
2.1	Serviço de Supervisão de Processo de Compras	Serviço	1	1	R\$	20.000,00	R\$	20.000,00		20.000,00
2.2	Serviços Contábeis	Serviço	1	1	R\$	14.000,00	R\$	14.000,00		14.000,00
2.3	Serviços de Advocacia	Serviço	1	1	R\$	7.000,00	R\$	7.000,00		7.000,00
2.4	Serviços de Prestação de Contas	Serviço	1	1	R\$	37.500,00	R\$	37.500,00		37.500,00
3.1	Assessoria de Imprensa	Serviço	1	1	R\$	95.727,99	R\$	95.727,99		95.727,99
3.2	Criação de Layout	Serviço	1	1	R\$	45.000,00	R\$	45.000,00		45.000,00

Elaboração o/Captação o	Elaboração e Captação de Recursos	Serviço	1	1	R\$ 100.000,00	R\$ 99.445,00		99.445,00
17. TOTAL.....					2.643.024,19	2.553.794,35	8.703,35	2.562.497,70
LOCAL E DATA: 29/09/2023					NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: PEDRO LANCARSICS 			



ATIVIDADES PROGRAMADAS - EVENTOS A REALIZAR/ PARTICIPAR

NOME DO PROJETO: Open Air Games I

PROponente: Instituto Sempre Amigos

Nº PROCESSO: 71000.059494/2019-03

Nº SLIE:1916196-47

NOME DO EVENTO	DATA		LOCAL	CIDADE	PAÍS	Nº BENEFICIÁRIOS PREVISITOS
	DE	A				
Open Air Games I	20/03/2023	26/05/2023	Inscrições on line, Pré Produção		Brasil	320
Open Air Games I	03/06/2023	03/06/2023	Jogos on line- Rodadas top 128, top 64, top 32, top 16 (oitavas de finais)		Brasil	320
Open Air Games I	04/06/2023	04/06/2023	Jogos on line- Rodadas top 8 (quartas de finais)		Brasil	40
Open Air Games I	08/06/2023	10/06/2023	Jogos on line- Fases de grupo		Brasil	40
Open Air Games I	11/06/2023	11/06/2023	Jogos on line- fase play off		Brasil	20
Open Air Games I	24/06/2023	24/06/2023	Fase Presencial - Final Parque Villa Lobos- Av. Prof. Fonseca Rodrigues, 2001 - Alto de Pinheiros, São Paulo - SP, CEP 05317-020	São Paulo	Brasil	10

Pedro Lancsarics

Presidente

12/04/2023

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, 2001- conjunto 305- Bloco B- Cep 04.719-002	
Telefone (DDD): 11 991956513	
Nome do Titular ou Responsável Legal do Proponente: Pedro Lancsarics	

II. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO	
Nº SLI: 1916196-47	Nº Processo: 71000.059494/2019-03
Título: Open Air Games I	
Manifestação Desportiva: Rendimento	
Modalidade(s): E - SPORTS	

Local(is) de execução do projeto:

Fases qualificatória, grupos e semi final- Disputa on line, cada time estará competindo de sua base (entre os dias 03/06/2023 a 11/06/2023)

Fase Presencial (dia 24/06/2023)

Parque Villa Lobos- Av. Prof. Fonseca Rodrigues, 2001 - Alto de Pinheiros, São Paulo - SP, CEP 05317-020

III. PERÍODO DE EXECUÇÃO PREVISTO
Duração: 5 meses
Período de realização (em caso de eventos): Início em 20 de março, com atividades pré operacionais e atividades nos meses de abril, maio e junho e julho

IV. BREVE DESCRIÇÃO DO PÚBLICO BENEFICIÁRIO
Público-alvo:
Crianças - (6 a 11 anos):
Adolescentes - (12 a 18 anos): 100
Adultos - (19 a 59 anos): 220
Idosos - (a partir de 60 anos):
Pessoas com deficiência (todas idades):
Total de Beneficiários: 320

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

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, 12/04/2023

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



Lei de Incentivo
ao Esporte"

OBJETIVO GERAL

Organizar uma competição de Valorant, que é um dos mais importantes jogos de esporte eletrônico (eSports) da atualidade. Este jogo é um grande sucesso mundial entre público e crítica e movimentou milhões de espectadores na internet e televisão linear. O Valorant é um FPS (First Person Shooter), ambientado em cenários e locações fantasiosas. É um confronto assimétrico 5v5, entre Atacantes e Defensores, que engloba uma batalha entre fortificação e violação

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Difundir a prática da modalidade esporte eletrônico; Divulgar a modalidade com o objetivo de atrair novos praticantes e apreciadores do esporte; Incentivar a interação entre atletas do Brasil, uma das principais potências do esporte; Colaborar para melhoria constante do nível técnico dos atletas brasileiros através de competições de elevado nível técnico.

O Esporte Eletrônico - Podemos chamar de esporte eletrônico qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes, nessa categoria se enquadram os videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games online via internet, fliperamas e arcades, jogos envolvendo robôs, entre outros.

O Esporte Eletrônico, mais conhecido como eSports está em uma fase de ascensão. Todos os olhos estão voltados à essa febre mundial que tem como estrelas os pro players. Há diversos gêneros de jogos que possuem cenário competitivo, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) que possui League of Legends como seu maior representante, FPS (First Person Shooter) que tem o Valorant e CSGO como representantes e Hearthstone, jogo de cartas online que assustou os criadores da empresa depois que seus jogadores resolveram se dedicar mais ao jogo. A ascensão da indústria do esporte eletrônico criou a necessidade da profissionalização, com isso trouxe associações e regulamentação para todos do cenário. O objetivo é renovar a audiência das marcas com os jovens que assistem estes títulos, buscando um evento em céu aberto, utilizando os seus conteúdos favoritos.

V. OBJETIVOS - Citar o OBJETO do projeto e apresentar de forma clara e objetiva o que se pretende alcançar com o seu desenvolvimento.

História do eSports

Jogos eletrônicos são uma modalidade de diversão que inerentemente envolve competição em níveis mais ou menos definidos. Podemos competir em games contra amigos ou desconhecidos, online ou presencialmente. Mas mesmo quando estamos sozinhos estamos competindo contra a máquina, contra o tempo, contra nós mesmos e nosso recorde anterior.

No entanto, a evolução de competições simples contra a máquina ou partidas contra amigos para um nível mais sério não demorou a acontecer. A primeira competição esportiva eletrônica que se tem notícia data de 19 de outubro de 1972 para estudantes da Universidade Stanford nos Estados Unidos com o jogo Spacewar, cujo nome oficial foi Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar, o prêmio foi um ano de assinatura da revista Rolling Stone. Mais tarde, em 1980, a Atari organizaria o Space Invaders Championship. Essa é considerada a primeira competição de esporte eletrônico em larga escala, com aproximadamente 10 mil participantes de várias partes dos Estados Unidos.

Em 1981 é fundada a Twin Galaxies, organização criada com objetivo de catalogar recordes de jogos eletrônicos, durante a década de 1980 houve várias competições principalmente para incluir recordes no livro Guinness World Records, algumas dessas competições foram transmitidas pelos programas Starcade e Thats Incredible!

Em 1990 foi criado o Nintendo World Championships com etapas em várias cidades dos Estados Unidos sendo a final disputada na Califórnia.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

Em 1994 foi criada a segunda edição, a Nintendo PowerFest 94.

A partir da década de 2000 o esporte eletrônico passou por um grande crescimento, de 10 torneios no ano 2000 para 160 no ano 2010. Algo mudava no cenário competitivo dos jogos eletrônicos: A Internet permitia que não houvesse mais limitação física ou geográfica para a realização de eventos, o que aproximou e aumentou exponencialmente tanto a quantidade de jogadores se devotando aos campeonatos quanto o público entusiasta.

Durante essa década os principais torneios foram o World Cyber Games, o Intel Extreme Masters e a Major League Gaming. A primeira organização internacional foi a G7 fundada pelos times 4 Kings, Fnatic, Made in Brasil, Mousesports, NiP, SK Gaming, Team 3D. Na Coreia do Sul foram criados dois canais com programação dedicada jogos eletrônicos, o Ongamenet e o MBCGame que começaram a transmitir campeonatos de Starcraft e Warcraft III, alguns outros canais no mundo transmitiram competições como a GIGA Television na Alemanha e a XLEAGUE.TV no Reino Unido, Game One na França.

Nos Estados Unidos, a ESPN tinha um programa chamado Madden Nation que transmitia competições do jogo Madden NFL além de programas com cobertura de campeonatos no G4TV. A partir da década de 2010 a popularização do streaming fez o eSports crescer rapidamente, sendo a principal fonte o Twitch lançado em 2011, um site especializado em transmissões de jogos eletrônicos, sendo League of Legends e DOTA as competições mais assistidas.

Em 2013 o site registrou 4,5 milhões de visualizações durante a competição de DOTA 2 The International. Essa década marca também a grande presença física de espectadores aos eventos e a explosão do aumento na audiência.

Em 2013 o The International vendeu todos os ingressos no Staples Center em Los Angeles, em 2014 o League of Legends World Championship atraiu 40 mil espectadores no Seul World Cup Stadium na Coreia do Sul.

No Brasil, League of Legends atraiu mais de 10.000 torcedores ao Allianz Park, em 2015 e outros 10.000 ao Ginásio do Ibirapuera em 2016.

Já em termos de audiência, durante o The International de DOTA2 5 milhões de pessoas assistiram as finais ao mesmo tempo em 2017. Em 2016, League of Legends chegou a um pico de 14,7 milhões de Torcedores assistindo ao mesmo tempo e um total de 43 milhões de pessoas diferentes assistindo. Já as premiações não ficam atrás. Em 2016 League of Legends pagou um total de US\$6,5 milhões. DOTA2 deu a maior premiação da história em 2017, com mais de US\$24 milhões, sendo mais de US\$10 milhões para uma única equipe.

O Torneio é uma competição de esporte eletrônico com times jogando e competindo no jogo Valorant, um jogo desenvolvido pela Riot Games. A Riot é a principal organizadora de torneios desse jogo e fica a seu critério a liberação da licença de uso para outros organizadores. A empresa fomenta torneios nacionais e internacionais do seu jogo.

O torneio será um campeonato onde todas as etapas serão realizadas em São Paulo, no Brasil. As primeiras etapas serão exclusivamente por meio de plataforma digital e a final será um evento presencial com os competidores jogando no palco e com a presença do público.

O jogo Valorant foi lançado em 2020 e é dos mais importantes jogos de esporte eletrônico (esports) da atualidade. Este jogo é um grande sucesso mundial entre público e crítica e movimentou milhões de espectadores na internet e televisão.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte"

Segundo pesquisas, divulgada pela globo, as skins vendidas em microtransações do Campeonato mundial de Valorant, movimentou US\$ 32 milhões apenas no período do campeonato, e 50% desse valor foi revertido para as equipes participantes. É um dos fenômenos em engajamento de comunidade de games.

A isso soma-se o fato de o Brasil ter os principais jogadores internacionais e torneios oficiais da desenvolvedora chegam a atingir picos de audiência de mais de 100 mil espectadores simultâneos.

Este é um jogo do gênero first person shooter (fps), ou seja, é um jogo na primeira pessoa tático que pode ser jogado em diversas plataformas como console ou computador. Os campeonatos deste jogo, considerados como campeonatos de alto nível profissional são jogados no computador por times de 5 jogadores cada.

Os times jogam diversos mapas durante cada partida. Os mapas são como cenários de cada ação.

As partidas são disputadas em até 24 rodadas e duram em média 1 hora cada partida. Quem somar primeiro 13 rodadas (rounds) vence o jogo.

Enredo do Jogo

Em 2039, ocorre um evento chamado primeira luz. O fenômeno, que acontece em diversos lugares do mundo, consiste no surgimento de estranhos anéis de luz que trazem um novo elemento para o planeta Terra. A radianita, até então desconhecida, é extremamente poderosa e se torna importantíssima para toda a humanidade.

Após a Primeira Luz, alguns indivíduos expostos à radianita sofrem mutações e ganham poderes, passando a ser conhecidos como radiantes. Como nem todos os radiantes acabam do "lado do bem", usando os poderes em prol da humanidade, é criado o Protocolo Valorant. Fundado por um grupo misterioso sob a tutela da corporação Kingdom, o objetivo do projeto é manter os radiantes sob controle, com a missão de proteger o planeta em caso de outros indivíduos com habilidades especiais se tornarem um problema.

O público

O Brasil é um dos grandes líderes mundiais em audiência e equipes profissionais. O público pode ser dividido entre jogadores amadores, jogadores profissionais e espectadores.

Existem grandes torneios oficiais do jogo como o VCT, um evento internacionalmente reconhecido pela premiação e um show de alto valor de produção. No Brasil, o principal torneio organizado pela desenvolvedora é VCT Brazil, evento que reúne os mais importantes jogadores do país, times nacionais e internacionais sediados no Brasil.

Os competidores.

O torneio desenvolvido é um campeonato que envolverá times profissionais dos cenários de eSports do Brasil e times que buscam ascensão ao cenário competitivo mundial. Os times participantes são empresas constituídas como organizações que se inscrevem em busca do prêmio e de reconhecimento do público. O Brasil possui alguns dos melhores jogadores e também grandes jogadores em ascensão que podem disputar torneios como este, e foram campeões mundiais em 2022

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

Sobre o público alvo. Estamos considerando atender a no mínimo 320 jogadores. A faixa etária não é um informação com 100% de certeza, pode-se ter uma variação na quantidade de jogadores nas 2 faixas etárias que majoritariamente recebem inscrições em torneios de esports

Informação inserida pós diligência- dia 11/01/2023

O Prazo de execução

Na inscrição do projeto foi colocado o prazo de 6 meses para a execução do projeto, envolvendo período pré operacional, operacional, coleta de dados e encerramento. Entendemos que 05 meses seja um prazo razoável para podermos trabalhar todos os períodos do projet.

Por esse motivo estamos solicitando a redução de 6 meses para 5 meses

Informamos que esta redução não trará prejuízo para a perfeita execução do projeto.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

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.

METODOLOGIA

Recursos Humanos (contratação via PJ)

Informação inserida dia 11/01/2023- A contratação será via PJ e os profissionais selecionados deverão, obrigatoriamente, ter experiência em eventos esportivos. O Instituto contatou , pelo menos, 03 profissionais de cada cargo para a devida contratação.

Coordenador Responsável da Liga 1 Pessoa
Diretor de Eventos 1 Pessoa
Encarregado de Produção 2 Pessoas
Supervisor de operações do evento 1 Pessoa
Coordenador Administrativo / Financeiro 1 Pessoa
Supervisor Administrativo 1 Pessoa

O torneio será realizado em três diferentes etapas de competição. As partidas serão transmitidas nas fases dois e três, sendo esta última, com uma final presencial onde o público poderá ver de perto os competidores.

A disputa em Valorant é realizada por times com 5 jogadores e um técnico.

A inscrição no torneio e etapas serão definidas pelos organizadores da liga, conhecidos no setor como League Ops. Eles são os responsáveis pelo desenvolvimento do Livro de Regras, emparelhamento de confrontos e atuam como juízes durante todo o torneio. Cada time deverá se inscrever na plataforma digital do torneio, onde terá acesso à um servidor onde o jogo é realizado via meios digitais.

Cada time deve participar de cada uma das seguintes etapas para chegar até a final onde os dois melhores competidores irão disputar a Final Presencial, no palco, em frente à plateia. Este jogo final é transmitido para o público no local do evento e também é transmitido via internet e/ou televisão e rádio.

1) Etapa Online – As classificatórias vão ser abertas para o máximo de 128 times. Eles jogam em eliminação simples até as oitavas de final. Os 4 melhores são classificados e vão se juntar a outros 4 times convidados de profissionais e influenciadores, na fase de grupos, com transmissão. A fase de grupos passam 2 de cada grupo para os "playoffs", que vai ser a semi final.

1.1) Fase de grupos (8 times) – Os 4 times que vieram das classificatórias são sorteados entre os grupos junto aos times convidados. Neste caso a competição será em modo Round Robin, GSL. Os melhores do grupo avançam para as semi finais.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

1.2) Semi- final (4 participantes) – Os 2 melhores de cada grupo se enfrentam. “Primeiro do grupo A” vs “Segundo do grupo B” + “Primeiro do Grupo B” contra “Segundo do grupo A”. Quem vencer vai para a etapa presencial.

2.) Etapa Presencial - Nesta fase os dois melhores times vão disputar a grande final no palco do evento. Esta etapa é realizada presencialmente, transmitida para o público da internet (e/ou televisão e rádio) e também para o público no local por meio do telão instalado no espaço. A premiação será dividida entre os finalistas dependendo da colocação.

FASES DA COMPETIÇÃO

20/03/2023 a 26/05/2023- Inscrições dos times, pré produção de toda a competição

Qualificatória Início: 03/06/2023 64 times (online)

Qualificatória fim: 04/06/2023 16 times (online)

Fase de grupos Início: 08/06/2023 8 times (online)

Fase de grupos fim: 10/06/2023 4 times (online)

Semi-Final: 11/06/2023 4 times (online)

Grande Final Início: 24/06/2023 2 times (presencial)

Condições de acessibilidade de idosos e pessoas com deficiência:

O local de execução do projeto asseguram meios de acessibilidade e lugares reservados para pessoas com deficiência, bem como acesso preferencial para pessoas idosas. Por sua vez, considerando tratar-se de projeto desportivo de rendimento, não é possível promover diretamente a inclusão de idosos e pessoas com deficiência (PCD) no processo de seleção dos beneficiários, cumprindo assim o disposto no art. 16 do Dec. Nº 6.180/07.

Receitas com ingressos: Não haverá cobrança de ingressos.

Informações inseridas dia 11/01/2023 pós diligência-

Não haverá cobrança de taxas de inscrição, ingressos, mensalidade, comercialização de espaço publicitário, dentre outras.

Declaramos que não teremos nenhuma parceria para a execução do projeto.

Forma de seleção do público alvo- As inscrições serão abertas ao público em geral. Todos os times do país poderão se inscrever, estando dentro das regras. Os times convidados para a fase das oitavas de final serão escolhidos por mérito e performance dentro do jogo decidido. Desta forma entendemos que deixaremos o campeonato muito mais competitivo.

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



Lei de Incentivo
ao Esporte®

JUSTIFICATIVA

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. Clubes contam com escalasções de diversas modalidades como: Counter Strike:Global Offensive, League of Legends e Rainbow Six:Siege, as quais são completamente amparadas por um verdadeiro time de staff, que envolve desde o fundador da marca até treinadores, analistas, psicólogos e outros profissionais. A estrutura dada para que os atletas possam treinar e se desenvolver ao máximo, é mais um ponto que não pode e não deixa a desejar. Os jogadores profissionais praticam em time diariamente e até mesmo moram juntos nas famigeradas gaming houses, tanto no Brasil quanto no mundo.

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 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. Os profissionais, as organizadoras de competições, as equipes e as marcas alcançam seus objetivos e progridem juntos, em um mercado ainda pouco explorado, mas que já se tem uma ideia da sua imensurável grandeza.

O Brasil é um dos maiores organizadores de eventos esportivos em todo mundo, em termos de quantidade e qualidade, visto a realização de vários eventos, etapas de circuitos e campeonatos mundiais ocorridos no país nas últimas décadas, além é claro, da Copa do Mundo de Futebol e dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte^º

Todos estes eventos apresentam uma grande complexidade de organização e planejamento operacional que necessitam da integração e suporte de diversos órgãos e empresas públicas e privadas, que realizam os mais diferentes papéis e serviços dentro do projeto. Deve-se ressaltar que a infraestrutura de competição agrega valor aos campeonatos, despertando o interesse dos competidores nacionais e internacionais mais bem qualificados em seus respectivos rankings.

Pretendemos consolidar o Brasil, em sua posição de grande promotor de eventos esportivos, apresentando a toda comunidade esportiva nacional e internacional a capacidade e qualidade de organização.

Utilização de apoio financeiro com recursos incentivados de que trata a lei nº 11.438/06 Para a realização desde evento, que tem um custo de execução relativamente elevado, se necessita do apoio de empresas patrocinadoras.

Apesar do Brasil ter sediado recentemente os maiores eventos esportivos do mundo, as empresas utilizam ainda muito pouco do esporte como uma eficaz ferramenta do marketing, com poucas exceções.

A Lei de Incentivo ao Esporte ajuda no convencimento das empresas no patrocínio a projetos esportivos. A maioria das empresas que investem no esporte, atualmente tem apoiado, na maioria das vezes, projetos que tenham incentivo fiscal. Desta forma, este projeto somente terá viabilidade de execução com sua aprovação na Lei de incentivo.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

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

Metas Qualitativas:

Meta 1: Estimular o ingresso de novos atletas na modalidade E-Sports;

Indicador: Possibilidade de participação de novos atletas;

Instrumento de Verificação- Pesquisa no ato da inscrição do atleta, identificando a quantos anos ele participa de competições

Meta 2: Aprimoramento dos profissionais envolvidos no projeto.

Indicador: participação dos produtores nas reuniões técnicas que acontecerão na pré produção, produção e pós produção do projeto

Instrumento de verificação: relatório de presença nas reuniões técnicas

Metas Quantitativas:

Meta 1: Melhorar em 5% o ranking de pelo menos 10 jogadores envolvidos no campeonato, desde as classificatórias até as partidas finais.

Indicadores: RANKING INICIAL OPEN AIR do início do campeonato (ato da inscrição), comparado ao RANKING FINAL OPEN AIR, após o término das competições.

Instrumento de verificação: Relatório comparativo do RANKING INICIAL OPEN AIR publicado no site do evento e do RANKING FINAL OPEN AIR, ao término da competição, publicado no site do evento.

Meta 2: Melhoria do nível de ranking oficial do jogo VALORANT, de 5% dos jogadores inscritos no campeonato OPEN AIR.

Indicadores: Ranking oficial do jogador no ato de inscrição, dentro da plataforma do jogo VALORANT e ranking oficial do jogador no final do campeonato.

Instrumento de verificação: Relatório comparativo entre os rankings inicial e final, pelo período do campeonato OPEN AIR. (tracker.gg/valorant).

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

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

1 – RECURSOS HUMANOS - PLEITO EFEITO DA LEI 11.438/06:

Coordenador Responsável da Liga - Coordenação de equipe e jogo. Comprovação através da pesquisa no TRABALHA BRASIL como Coordenador Técnico. Item mantido

Diretor de Eventos- Pessoa que será responsável por coordenar as ações do projeto. Será responsável por estabelecer estratégias de ação e comandar toda a equipe e prestadores de serviços do projeto. Deverá acompanhar a implantação das ações para maximizar resultados e controlar todas as planilhas de custos. Contratação como pessoa jurídica, pagamento via nota fiscal de serviços. 1 pessoa por 4 meses. (pré produção (2 meses) execução do evento 2 meses). Comprovação através da pesquisa no TRABALHA BRASIL como Diretor de Eventos Item mantido

Encarregado de Produção- Responsável pela produção da etapa. Será a pessoa que receberá os fornecedores, que lidará com as equipes de trabalho, entre outras ações. Responderá para o Coordenador Master do Evento e Supervisor de operações do evento. Contratação como pessoa jurídica, pagamento via nota fiscal de serviços. 2 pessoas por 3 meses. Pré produção (1 mês) execução do evento (2 meses). Comprovação através da pesquisa no TRABALHA BRASIL como Encarregado de Produção Valor será menor devido a mudança de local e escopo dos serviços a serem prestados

Supervisor de operações do evento- É a principal função operacional das etapas. É a função responsável diretamente pela logística dos fornecedores e supervisão dos assistentes de produção. Contratação como pessoa jurídica, pagamento via nota fiscal 1 pessoa por 3 meses. Pré produção (1 mês) execução do evento (2 meses). Comprovação através da pesquisa no TRABALHA BRASIL como Supervisor de Operações. Valor será menor devido a mudança de local e escopo dos serviços a serem prestados

2 - SERVIÇOS OPERACIONAIS - PLEITO EFEITO DA LEI 11.438/06:

Banheiros Químicos Locação de banheiros químicos para todos os participantes do evento; Previsão de 74 banheiros, sendo 50 standarts e 4 PNEs para público em geral; 10 standarts para os dias de montagem; 10 standarts para backstage; (74 unidades x 1 etapa) - Conforme Tabela de Precificação ITEM 151. Item mantido

Brigadista Brigadista, incluso todo material e equipamento necessário. Serviço contempla 9 brigadistas, sendo 5 para o período de montagem - 1 por dia e 4 brigadistas para o dia do evento. Aumento para 12 brigadistas para atender ao novo local do evento

Caderno Técnico Elaboração de caderno técnico e entrada de documentação e legalização do evento junto aos órgãos competentes. Comprovação através da pesquisa no TRABALHA BRASIL como Engenheiro de Riscos. Item mantido

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte™

Carregador - Equipe responsável pelo serviço de carregador do evento. Será contratada a empresa especializada que fornecerá mão de obra qualificada para o serviço. Serviço contempla 90 turnos por etapa. Item mantido

Credenciamento= Credenciamento eletrônico para identificação, controle e entrega das credenciais aos participantes. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Achados e Perdidos- locação, montagem e desmontagem de estrutura de achados e perdidos de aproximadamente 25m² com tenda chapéu de bruxa, com 3 fechamentos, balcão frontal e testeira de madeira instalada com comunicação visual. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de arquibancada- Locação, montagem e desmontagem de estrutura de arquibancada para 1500 pessoas assistirem a campeonato; Estrutura tubular com cadeiras plásticas instaladas; Tamanho 20x10. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de catering- Locação, montagem e desmontagem de sala em estrutura de octanorme de aproximadamente 90m², com geladeira e ar condicionado; Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de credenciamento- Locação, montagem e desmontagem de backdrops de fundo em estrutura de alumínio boxtruss Q-15 com lona vinílica instalada com a comunicação do evento e balcão em octanorm com placas personalizadas. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Galpão backstage- Galpão 20,00 x 25,00m onde ficarão todas as salas de apoio ao campeonato e ao evento; Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Grade de contenção- Locação, montagem e desmontagem de grades para cercamento/contenção das áreas de backstage, palco, e arena. Prevê a locação e montagem de 500 estruturas em aço tubular galvanizado, com medidas 2x1,20m Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Painel de Led- Locação de Painel de Led outdoor, 300 metros quadrados. Redução no valor- Redução no valor devido ao tamanho do telão. Com o telão menor o valor também diminuiu.

Estrutura de palco- Locação, montagem e desmontagem da estrutura de palco do campeonato. Palco em estrutura tubular com 24,00m de boca e 14,00m de altura. Contempla 2 orelhas, para painéis de led no tamanho de 7,00 x 11,00; Escada em madeira. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte™

Estrutura de Placas de divulgação- Locação, montagem e desmontagem de placas de divulgação tamanho 2,00 x 1,00m com comunicação visual instalada;
Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Placas de orientação- Locação, montagem e desmontagem de placa de orientação com comunicação instalada em lonavinilica. Tamanho 1,00 x 2,00 metros.
Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Pórtico de entrada do evento- Locação, montagem e desmontagem de pórtico em estrutura de alumínio box truss Q-30 com 1 testeira nas medidas 12x5, 2 orelhas nas medidas 1,6x3; Confecção e instalação de comunicação visual em lona vinilica 440g; testeira do pórtico de entrada - "BEM VINDOS" (02) 6,65x1,55m, lateral do pórtico de entrada a direita (02) 1,15x3,03m, lateral do pórtico entrada esquerda (02) 1,15x3,03m. Aumento para 02 unidades visando atender ao novo local do evento. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Quadro de fotos- Locação, montagem e desmontagem de treliças de alumínio tamanho 4,00 x 3,00 com comunicação visual instalada. . Aumento para 08 unidades visando atender ao novo local do evento. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Sala de Broadcast= Locação, montagem e desmontagem de sala de broadcast em estrutura de octanorme deaproximadamente 80m², com 2 bancadas 8,00 x 1,00m e 16 cadeiras giratórias. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Sala de Camarim- Locação, montagem e desmontagem de sala em estrutura de octanorme de aproximadamente 20m², commobiliário, geladeira e ar condicionado;
Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Sala de Concentração- Locação, montagem e desmontagem de sala em estrutura de octanorme de aproximadamente 15m²,com mobiliário, geladeira e ar condicionado;
Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Sala de Mídia- Locação, montagem e desmontagem de sala em estrutura de octanorme de aproximadamente 20m², commobiliário, geladeira e ar condicionado;
Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Sala de Produção- Locação, montagem e desmontagem de sala em estrutura de octanorme de aproximadamente 45m²,com mobiliário, geladeira e ar condicionado.
Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

Estrutura de Sala de Warm Up- Locação, montagem e desmontagem de sala em estrutura de octanorme de aproximadamente 40m², com mobiliário, geladeira e ar condicionado; Redução de 2 para 1 sala. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Tendas de Apoio 3,00 x 3,00m- Locação de tendas de apoio, tipo chapéu de bruxa, tamanho 3,00 x 3,00m com 4 fechamentos. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura de Tendas de Apoio 5,00 x 5,00m- Locação de tendas de apoio, tipo chapéu de bruxa, tamanho 5,00 x 5,00m com 4 fechamentos. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura para narradores- Locação, montagem e desmontagem de estrutura em octanorm com placas personalizadas, incluem 2 cadeiras para os narradores e mesa de apoio para computadores. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Estrutura torre de luz- Locação, montagem e desmontagem de estrutura em boxtruss para a instalação de iluminação em parte dos locais do evento, pelo fato do evento ser realizado também nos horários noturnos. Estrutura com 3 metros de altura, em "pés de galinha" para manter a estrutura em pé. Item Mantido

Gerador- Geradores de 250kva com cabeamento necessário. Item Mantido. Redução na quantidade de geradores, valor mantido.

Iluminação – Palco- Serviço de iluminação de palco. Trata-se de instalação de iluminação e controle de iluminação. 40 movies, 30 fresnell, 30 elipsoidal, 60 ribaltas, 60 led- pares, 2 mesa de luz M.A., 1 kit cabos AC e DMX. Redução no valor

Iluminação (exceto palco)- Sistema de iluminação contendo: 13 strobos, 8 moving lights (beam), 18 moving lights (beam), 90 HQI 400W, 44 HQI 150w e 8 Sky walker. Item Mantido

Instalações Elétricas- Contratação de empresa especializada para montagem e instalação de toda a parte elétrica do evento. Locação de equipamentos elétricos (quadros de proteção; cabos em várias bitolas PP 4x2,5mm, 4x4mm, 4x6mm, 4x10mm e 4x16mm; cabos unipolares de 25mm, 35mm, 70mm e 120mm; tomadas para 10A e 20A; projetores de luz em led) durante o evento, distribuídos em: Entrada do evento, Área de Público, Salas operacionais de produção e depósitos. Redução no valor

Limpeza- Equipe responsável pela limpeza do evento. Será contratada a empresa especializada que fornecerá mão de obra qualificada, treinada e uniformizada, assim como todo material e equipamento necessário para os serviços. Serviço contempla 52 turnos por etapa. Item Mantido

Mesas profissionais- Locação de mesas gamers compatíveis com equipamento de jogo

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte™

(computadores, equipamentos periféricos e cadeira gamer). Mesa com altura específica para competição e compatível com cadeira gamer, entradas específicas para cabeamento do maquinário de jogo competitivo, altura ideal para mobilidade do cyberatleta. Aumento na quantidade de mesas locadas, mantido o valor unitário.

Segurança- Equipe responsável pela segurança do evento. Será contratada a empresa especializada que fornecerá mão de obra qualificada, treinada e uniformizada. Serviço contempla 98 turnos por etapa. Item Mantido

Serviço de Broadcast- Serviço de Transmissão da final presencial do campeonato, contemplando as etapas de captação de imagens, edição, sonoro e inserções gráficas. 1- Produtor de Broadcast; 2- Diretor de Broadcast; 3- Operador de Câmera; 4- Moderador live; 5- Programador; 6- Operador de Stream e TV Engineer; 7- Operador de Audio; 8- Operador de Trilhas; 9- Operador de VT, 10- Operador de Replay; 11- Designer; 12- Motion Designer; 13- Editor; 14- Técnico TI; Para 15 pessoas Redução no valor

Serviço de criação de conteúdo etapa presencial (painel de led) e online- Criação de conteúdo para o evento presencial, painel de led. Incluindo roteirização, captação de entrevistas, melhores momentos e vídeos demonstrativos; Responsável por alimentar o conteúdo das redes sociais e do evento.

Redução de 3 para 1 serviço. Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Serviço de criação e produção de conteúdo media day- Criação e produção de conteúdo do Media Day - (acompanhamento dos jogadores e captação de imagens dos times participantes) Produtor; Roteirista; Diretor; Assistente de Direção; Diretor de fotografia; Assistente de Fotografia; Fotografo; Diretor de Arte; Maquiadora; Operador de Câmera; Operador de Áudio; Editor; Colorista; Designer; Fotógrafo; Equipamento de Foto; Material da Arte; Trilha; Recap vídeo; HD; Locação; Verba para Produção; Catering; Transporte.

Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Serviço de estruturação do campeonato online- Serviço de coordenação geral e estruturação do campeonato online e presencial, em League Ops Producer, toda a execução de inscrição e eliminatórias digitais dos times, coordenação de equipes/times, desenvolvimento da plataforma de campeonato para jogadores online, e execução técnica em TI.

Redução de 2 para 1 serviço. Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Serviço de Filmagem- Filmagem do evento, com gravação de depoimentos, produção de vídeos para divulgação do projeto nas redes sociais, sites de prestação de contas e edição de todo material. Item mantido

Serviço de Fotografia- Cobertura fotográfica do evento, com entrega e edição de material em alta resolução para divulgação e prestação de contas do projeto. Item mantido

Serviço de Liberação autoral do jogo- Serviço de relacionamento e direcionamento com a

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

desenvolvedora do jogo em questão e liberações dos direitos autorais necessários. Item excluído, serpa viabilizado através de parceria. Não trará prejuízo ao projeto

Serviço de locação acessórios para jogadores- Locação de fones e microfones. . Item excluído, serpa viabilizado através de parceria. Não trará prejuízo ao projeto

Serviço de locação de cadeiras profissionais- Locação de cadeiras profissionais com padrões de ergonomia para minimizar dor muscular e problemas que impossibilitam a jogabilidade do atleta. Cadeira feita para gamer. Marca Maxracer, modelo Skilled com revestimento em PVC, design específico para cyber atletas com regulagem de altura de assento, inclinação de encosto, mecanismo relax, regulagem de braço e suporte de até 150 kg. . Item excluído, serpa viabilizado através de parceria. Não trará prejuízo ao projeto

Serviço de locação de equipamento para jogadores- Locação de todo o equipamento necessário para os jogadores, Gamecore i7 4GHz16GB de memória GTX 1080 8GB cabo força, teclado e mouse. Redução de 24 para 14 unidades. Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Serviço de locação de equipamentos para narradores- Equipamentos para área dos narradores, talentos e apresentadores. Microfones, telas, fones e outros. 6 profissionais - Caster (2); Talentos(2); Analista (1); Host Palco(1).

Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Serviço de locação de Mobile Locação de mobile e acessórios. Telefones móveis conhecidos como smartphones com capacidade de configuração gráfica para rodar jogos de alta potência e exigência. Alta potência em processador até 2.8GHZ, memória mínima 4GB e tela 5'8". Item excluído, não será necessário a locação deste item. Não causará nenhum prejuízo ao bom andamento do projeto.

Serviço de locação de equipamento de Broadcast- Locação de todo o equipamento necessário para realização da transmissão, incluindo monitores profissionais, computadores profissionais, servidor, rede de internet, cabeamento, unidade móvel (caso necessário), câmeras para transmissão via internet ou televisão e grua. 1- Unidade Móvel Transmissão; 2 - TV broadcast switcher; 3- Audio broadcast mixer; 4- GFX and PlayOut System; 5- Splitter de Audio; 6- Replays System; 7- In-game observers; 8- Encoders (Codificadores); 9- TV equipment Analysis; 10- Ursa Broadcast; 11- Grua 20m; 12- Raw footage; 13- Elétrica; 14- Rede e Internet; 15- Radio; 16- Intercon (rádio a longa distância); 17- Locação Hyperdeck; 18- Locação Console PS4 PRO broadcast; 19- Locação Monitores- broadcast; 20- Locação Headsets broadcast; 21- Locação Headsets broadcast; 22- Servidor local GC; 23- Seguro Equipamento; Televisor para Narradores; microfones e fones (2 narradores); (3 microfones par apresentadores)

Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Serviço de Show Game Presencial- Serviço de direção artística e técnica de games, campeonato, estrutura do jogo e acompanhamento profissional dos times. 1- Direção criativa; - Direção artística; Direção técnica do campeonato; 4- League Ops Producer

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

(estrutura do jogo), 5- Player Managers (times); 6- League Ops Assistant; 7- Assistente de Direção; 8- Diretor de fotografia; 9- Assistente de Fotografia; 10- Diretor de Produção; 11- Assistente Produção; Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Serviço de transmissão online- Transmissão online de oito rodadas, em estúdio e com narradores (Caster) e comentaristas (GameObserver), incluindo equipamento e edição de imagem, som e criação e inserções gráfica. Aumento de 2 para 3 serviços.

Redução no valor .

Serviços Médicos- Equipe especializada no atendimento médico para os participantes, disponibilizando posto médico, UTI móvel, médicos e socorristas para emergências. Aumento na qtde de dias (dias a mais de montagem/desmontagem - mantido mesmo valor)

Site com manutenção- Desenvolvimento e manutenção de web site (formato computador e celular) para divulgação do evento. Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Sonorização (menos palco)- Sistema de sonorização contendo: 1 Torre Delay, 12 Caixas 12", 1 PA Fly - Line Array, 1 Mesa de som digital, 1 Kit DJ , 4 caixas EAW KF 850, 4 caixa EAW SB 1000, cabos diversos e microfone. Item mantido

Sonorização do palco- Equipamento de sonorização para utilização no palco do evento. 1 operador de áudio, 3 assistentes de áudio, 2 soundcraft Vi1 32x16, 1 StageBox 32x8, 1 Sistema Fly de P.A., 5 microfones DPA, 5 microfones de mão, 3 microfones ambiente. Redução no valor baseado nos orçamentos recebidos entre novembro e dezembro de 2022

3 - UNIFORMES - PLEITO EFEITO DA LEI 11.438/06:

Camiseta equipe- Camiseta para uniformização da equipe de trabalho em material sintético com estampas na frente e costas. Previsão de 200 pessoas, entre elas, equipe de apoio, produção, orientadores, credenciamento, etc. Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022.

Informação inserida dia 03/01/2023 pós diligência. Memória de cálculo- 200 camisetas x R\$35,00= R\$7.000,00

4 - MATERIAL/PREMIAÇÃO - PLEITO EFEITO DA LEI 11.438/06:

Premiação Campeonato - 1º Lugar- Premiação para os times que conquistarem 1ª e 2ª colocação no campeonato, sendo o valor paracada um deles definido mediante regulamento do campeonato em percentuais exclusivos. 70% do total. Redução no valor, aumento na quantidade de premiação, subindo de 1 para 2 (dupla). Redução nao causará prejuizo ao bom andamento do projeto

Premiação Campeonato - 2º Lugar- Premiação para os times que conquistarem 1ª e 2ª

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

colocação no campeonato, sendo o valor parcada um deles definido mediante regulamento do campeonato em percentuais exclusivos. 30% do total. . Redução no valor, aumento na quantidade de premiação, subindo de 1 para 2 (dupla). Redução nao causará prejuizo ao bom andamento do projeto

Troféu - Campeão - 1º lugar- Troféu para primeiro colocado do campeonato. Com base em MDF, altura de 60 cm em material zamac combanho ouro e placa de metal fixado a base com impressão UV (direto na placa). Aumento de 1 para 2 unidades. Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022

5 - TRANSPORTE/LOCOMOÇÃO - PLEITO EFEITO DA LEI 11.438/06:

Transporte de material- Contratação de pessoa juridica especializada para transporte de todo material do evento considerando 1 carretade 15 metros (ida e volta); Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022

Transporte local- Transporte de todas as pessoas envolvidas no evento, produção, jogadores, etc. em veículos de até 20 lugares.Conforme Tabela de Precificação ITEM 4533. Item mantido

Atividade(s) Meio:

1 - RECURSOS HUMANOS - ATIVIDADE MEIO - PLEITO EFEITO DA LEI 11.438/06:

Coordenador Administrativo / Financeiro- Planejar, organizar e coordenar as atividades de diversas áreas de apoio administrativo e da área financeira da empresa, definindo metas para a execução das atividades, além de estruturar propor métodos de racionalização e adequação dos serviços de apoio administrativo. Contratação como pessoa jurídica, pagamento via nota fiscal de serviços. 1 pessoa por4 meses. (pré produção (2 meses) execução do evento 2 meses).Comprovação através da pesquisa no TRABALHA BRASIL como Coordenador Administrativo / Financeiro Item mantido

Supervisor Administrativo- Executar atividades administrativas, reunindo e compilando dados e informações, digitando, preenchendo formulários, visando contribuir para o desenvolvimento das rotinas do trabalho administrativo. Contratação como pessoa jurídica, pagamento via nota fiscal de serviços. 1 pessoa por 4 meses. (pré produção (2 meses) execução do evento 2 meses). Comprovação através da pesquisa no TRABALHA BRASIL como Supervisor Administrativo Item mantido

2 - SERVIÇOS DE TERCEIROS - PLEITO EFEITO DA LEI 11.438/06:

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte

Serviço 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 TRABALHA BRASIL como Supervisor de Compras. Item mantido

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 TRABALHA BRASIL como Contador. Item mantido

Serviços de Advocacia- Serviço de advocacia realizado por um advogado terceirizado com registro na OAB, com experiência na elaboração de contratos de trabalho, análise de contratos e de rescisões contratuais de trabalho, assessoria, consultoria e defensoria jurídica eventuais. Comprovação através da pesquisa no TRABALHA BRASIL como Advogado. Item mantido

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. Item mantido

3 - DIVULGAÇÃO/PROMOÇÃO - PLEITO EFEITO DA LEI 11.438/06:

Assessoria de imprensa- Assessoria de imprensa especializada para divulgação e promoção do campeonato, incluindo relacionamento e contratação de influenciadores digitais e espaço de mídia nas redes sociais. Personalidades (4) das redes sociais para promoção; Banners; anúncios ; vinheta ; pacote digital de plano de divulgação; assessor; produtor; Item mantido

Criação e Layout- Contratação de pessoa jurídica especializada para realização de serviço de criação de logomarca do projeto e ilustrações para todas etapas do projeto. Serviço de criação, ilustração e design da comunicação visual geral do evento com definição da prancha conceito do evento e desdobramento em todo o enxoval: comunicação online, offline, kit do atleta e arena. Guia de aplicação de comunicação e logos de apoiadores em todas as peças.

Majorado. Ajuste no valor do item orçado baseado nos novos orçamentos solicitados entre novembro de dezembro de 2022

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



Lei de Incentivo
ao Esporte™

(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	Termo de compromisso	4 meses	53.000,00
2	Serviços Operacionais	Termo de compromisso	2 meses	2.044.566,20
3	Uniforme	Termo de compromisso	1 mes	7.000,00
4	Material/Premiação	Termo de compromisso	1 mes	98.000,00
5	Transporte/Locomoção	Termo de compromisso	1 mes	81.230,00
TOTAL ATIVIDADE FIM				2.283.796,20
ATIVIDADE(S) MEIO				
1	Recursos Humanos	Termo	4 meses	40.000,00

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Lei de Incentivo
ao Esporte^º

		de comprom isso		
2	Serviços de Terceiros	Termo de comprom isso	5 meses	78.500,00
3	Divulgação/Promoção	Termo de comprom isso	3 meses	140.727,99
TOTAL ATIVIDADE MEIO				259.227,99
TOTAL ATIVIDADE MEIO + ATIVIDADE FIM				2.543.024,19
ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO DE RECURSOS			Valor	100.000,00
			Porcentagem	3,93%
TOTAL GERAL				2.643.024,19

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