



O Projeto Conexão E- SPORTS 5 – Processo nº: 71000.043664/2024-97 SLI nº: 2401990

ocorreu em 6 etapas, sendo elas, Belo Horizonte 1 (MG), Belo Horizonte 2 (MG), Morungaba (SP), Valinhos (SP), Rio de Janeiro (RJ) e São Paulo conforme demonstrado abaixo. Todos os locais e datas de execução foram previamente aprovados pelo Ministério

15/08/2025- 24/08/2025 - Praça Modestino Sales Barbosa, nº 50, Bairro Flávio Marques Lisboa, Belo Horizonte/MG, CEP 30.624-010.

27/08/2025- 05/09/2025 Rua da Balança, 685 - Camponesa III, Belo Horizonte - MG, 31060-14.

09/09/2025- 18/09/2025 Praça dos Italianos (Rua Pereira Cardoso, s/nº, Centro, Morungaba/SP).

21/09/2025- 30/09/2025 Rua Antônio Carlos, 301 - Centro, Valinhos - SP, 13270-000.

03/10/2025- 16/10/2025 Centro Esportivo Miécimo da Silva - Rua Olinda Ellis, nº470 - Campo Grande, Rio de Janeiro/RJ, CEP 23045-160.

19/10/2025- 28/10/2025 Centro Olímpico, Rua Pedro de Toledo, 1651 - Indianópolis, São Paulo, SP, 04039-000

Foram 6.060 inscritos divididos da seguinte maneira:

- 1- Belo Horizonte- 1.723**
- 2- Morungaba- 1.558**
- 3- Valinhos – 242**
- 4- Campo Grande – 2.311**
- 5- São Paulo- 226**

A escolha das cidades/estados foi um dos pontos que consideramos um acerto no projeto. A carreta gamer passou , nesta edição do projeto, pelos estados de Minas Gerais, São Paulo e Rio de Janeiro

Nas edições passadas (edições 1,2, 3 e 4) todas executadas via Lei de Incentivo ao Esporte, o projeto passou por Minas Gerais, Espírito Santo, Maranhão, Rio de Janeiro, São Paulo e Paraná.

Vale ressaltar que foram 36 etapas realizadas em 5 edições sendo que somente 1 vez uma das cidades (Belo Horizonte) recebeu duas vezes o evento, justamente nesta edição a nº 5.

Cada etapa contou com 10 dias de atividades, cumprindo fielmente o pactuado com o Ministério.

Outro ponto interessante no projeto é a diversificação no tamanho de cada cidade/população habitacional.

Como pode-se observar abaixo, o projeto passou por Morungaba, uma pequena cidade no interior de São Paulo, com menos de 14.000 habitantes e também pela maior metrópole do país, São Paulo, com quase 12 milhões de habitantes

Belo Horizonte-.2.400.000 habitantes

São Paulo- 11.900.000 habitantes

Valinhos- 132.258 habitantes

Morungaba- 13.788 habitantes

Campo Grande- 352.356 habitantes



Impressiona a quantidade de pessoas que passaram pela carreta em Morungaba apesar de ser a menor das cidades recebeu , proporcionalmente, o maior público.

Outra cidade que recebeu muitos beneficiários foi Campo Grande (RJ) com mais de 2.300 presentes nos 10 dias de atividades.

O ponto negativo foi a cidade de São Paulo, a equipe técnica achava que teríamos uma enorme procura e aconteceu o contrário, exatamente na maior cidade do país tivemos o menor público presente. Conversamos com alguns professores que levaram alunos de escolas públicos, gestores de projetos e entendemos que a cidade de São Paulo possui uma grande oferta de projetos, de ações que beneficiam diversas crianças, motivo pelo qual entendemos que o projeto não despertou o mesmo interesse do que as cidades menores que são carentes de ações/projetos.

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

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

Monitores



Staff





Limpeza



Segurança



Camisa Produção/Frente e Costas



Camiseta staff – frente e verso





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

FOTOS DE DIVERSOS ANGULOS CARRETA PARTE EXTERNA





FOTOS DE DIVERSOS ANGULOS CARRETA PARTE INTERNA





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

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



Cadeira Gamer



Estação individual de jogo



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





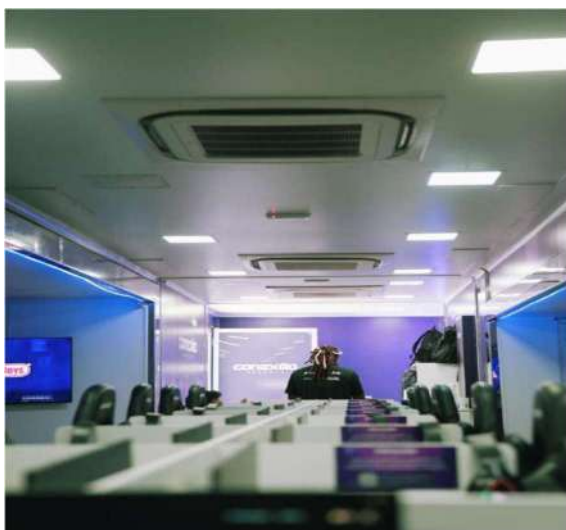
Para garantir o funcionamento de todos os equipamentos instalados, no interior da carreta, um gerador foi alugado durante todo o período de execução do projeto

FOTO GERADOR



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

FOTO AR CONDICONADO





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

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

ARMÁRIOS, GELADEIRA, ÁGUA, TELEVISÃO



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

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



Filmagem/Fotografia



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

WIND BANNERS





PLACAS DE DIVULGAÇÃO



CAMISETAS EQUIPES



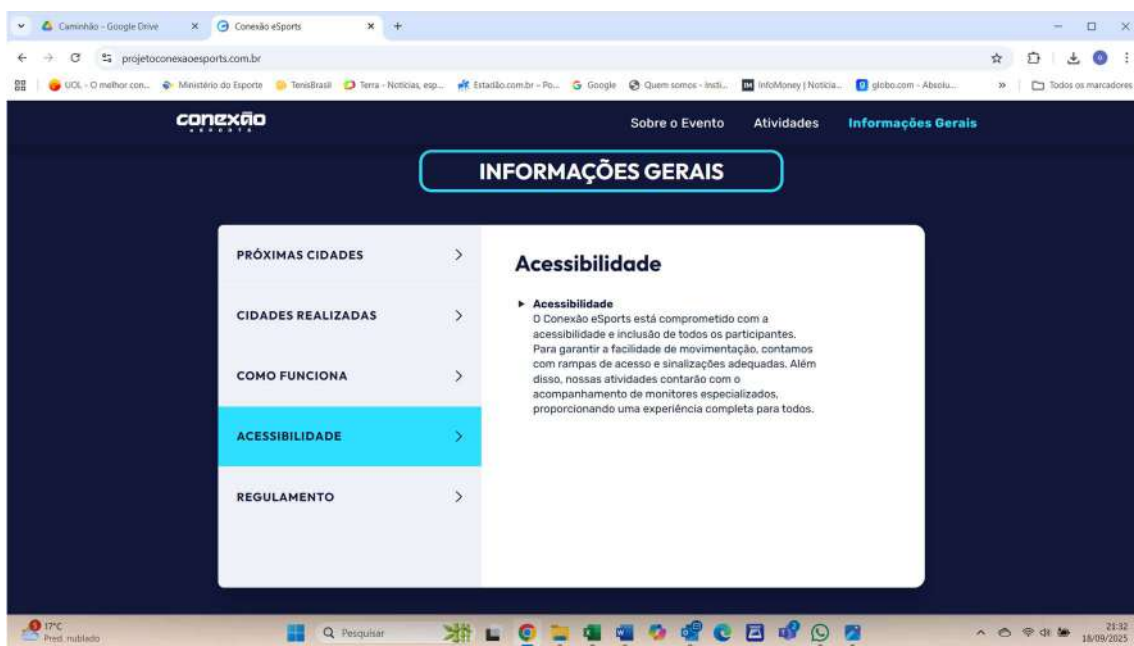
VISTA GERAL COMUNICAÇÃO VISUAL





SOBRE A ACESSIBILIDADE

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



ELEVADOR HIDRÁULICO





O OBJETO PROPOSTO

Objeto- Realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 6 cidades brasileiras.

O objeto aprovado foi cumprido com a execução de 6 etapas em datas e locais previamente aprovadas pelo Ministério do Esporte, incluindo eventuais mudanças de local/data

O DIA A DIA DO PROJETO

O projeto ocorreu em 6 etapas, permanecendo 10 dias em cada local

A lan house itinerante (carreta gamer) funcionou das 09h00 as 18h00

Todas as inscrições foram feitas, gratuitamente, na tenda de atendimento montada ao lado da carreta, onde os interessados se apresentavam, momento também que as promotoras coletavam alguns dados dos participantes.

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

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

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

FC 24- Explore partidas de futebol emocionantes com o EA Sports FC 24 e assuma o controle dos maiores clubes do mundo, jogue com os grandes nomes da história do futebol e prepare-se para a emoção de se tornar um verdadeiro craque

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



OBJETIVOS PROPOSTOS

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

Foram oferecidas atividades gratuitas nas 6 etapas que receberam o projeto

Todos os beneficiários eram de escolas públicos ou participantes de projetos sociais.

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

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

Para participar das atividades propostas os beneficiários seguiram regras, baseadas em um regulamento, exposto do lado de fora da carreta (foto anexa). Como em qualquer esporte, o respeito as regras é fundamental para a boa prática e uma lição para toda a vida.

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

Regulamento





JOGOS EM EQUIPE



Contribuir para a universalização do Esporte Eletrônico no país;

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

Equipamentos de alta performance





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



EQUIPAMENTOS COM TECNOLOGIA DE PONTA PARA A PRÁTICA DOS JOGO





SOBRE AS METAS

METAS QUALITATIVAS:

Meta Qualitativa 1: Favorecer, por meio da prática esportiva, a sociabilidade dos jovens em cada uma das cidades que receberão o projeto.

Indicador: Pesquisa de opinião dos participantes

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

Para a comprovação desta meta 809 beneficiários responderam a 2 perguntas

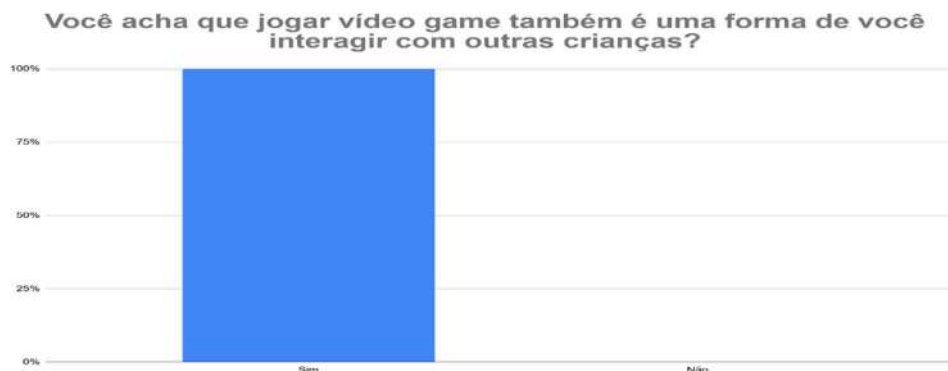
Pergunta nº 1

Você acha que jogar vídeo game também é uma forma de você interagir com outras crianças?

QUESTIONÁRIO APLICADO

ID	Você acha que jogar vídeo game também é uma forma de você interagir com outras crianças?	Você considera que os jogos eletrônicos são uma forma de se exercitar?	Quando você joga vídeo game você se diverte e se sente mais disposto e animado?	Jogando vídeo game você faz novas amizades?	É a primeira vez que você participa de um evento como este?
1	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
2	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
3	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
4	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
5	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
6	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
7	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
8	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
9	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
10	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
11	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
12	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
13	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
14	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
15	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
16	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
17	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
18	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
19	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
20	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
21	Sim	Não	Sim	Sim	Sim

GRAFICO PERGUNTA Nº 1



No gráfico acima pode-se observar que 100% responderam que interagem com outras crianças quando estão jogando vídeo games



Pergunta nº 2

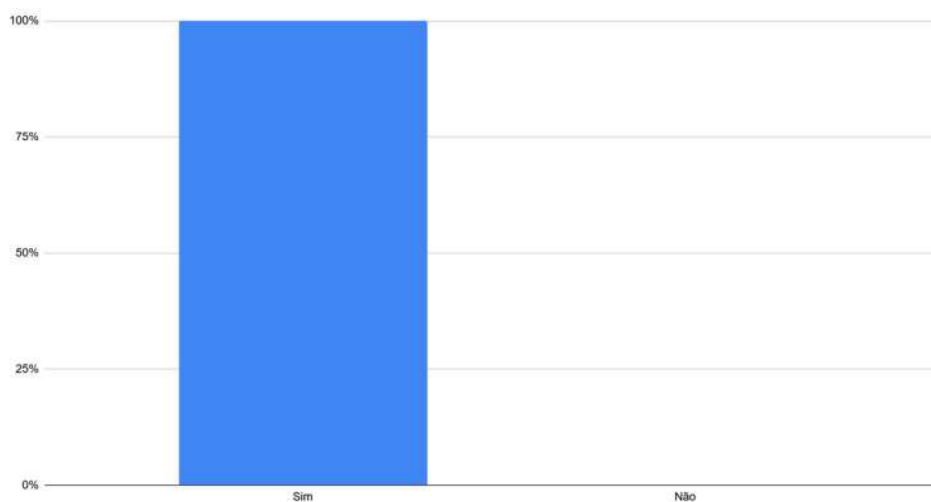
Jogando vídeo game você faz novas amizades?

QUESTIONÁRIO APLICADO

ID	Você acha que jogar vídeo game também é uma forma de você interagir com outras crianças?	Você considera que os jogos eletrônicos são uma forma de se exercitar?	Quando você joga vídeo game você se diverte e se sente mais disposto e animado?	Jogando vídeo game você faz novas amizades?	É a primeira vez que você participa de um evento como este?
1	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
2	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
3	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
4	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
5	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
6	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
7	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
8	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
9	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
10	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
11	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
12	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
13	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
14	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
15	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
16	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
17	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
18	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
19	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
20	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
21	Sim	Não	Sim	Sim	Sim

GRAFICO PERGUNTA Nº 2

Jogando vídeo game você faz novas amizades?



No gráfico acima pode-se observar que 100% responderam que interagem com outras crianças quando estão jogando vídeo games



VIDEOS COM DECLARAÇÕES

<https://youtu.be/rG63WXaaMM4> (PRINCIPAL VIDEO PARA VERIFICAÇÃO DO CUMPRIMENTO DA META)

<https://youtu.be/DR5XC1YuXQU>

<https://youtu.be/tH5a06gDAyc>

<https://youtu.be/a2bowWxJ0Qw>

<https://youtu.be/wsoxt7AmcnY>

<https://youtu.be/P1tNjbOObBQ>

https://youtu.be/sXv_Ppov_JA



FOTOS



As respostas foram extremamente positivas, os beneficiários gostaram de uma experiência inédita e puderam sociabilizar durante o decorrer do projeto. Pode-se observar em diversas fotos os jovens interagindo e demonstrando felicidade. Nos vídeos feitos pode-se verificar também as declarações dos beneficiários, dos responsáveis por parte das crianças e de autoridades que visitaram o projeto.

Como pode-se observar, no resultado da pesquisa, anexo a este relatório, 100% responderam que a prática de e-sports é um meio de socialização que proporciona uma conexão entre as pessoas e de se fazer novas amizades.

Os e games são uma realidade hoje em dia e uma das formas positivas que podemos observar esta tendência é a facilidade com que as pessoas interagem entre si. Alguns jogos são disputados por várias pessoas ao mesmo tempo, contribuindo para que se crie uma comunidade onde facilmente novas amizades são construídas. Fotos e vídeos relacionadas ao projeto demonstram o poder dos esportes eletrônicos na construção de novas amizades

O projeto buscou exatamente isso, fazer com que pessoas se conectem, se divirtam e tenham momentos agradáveis uns com os outros



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

Indicador: Opinião dos participantes sobre o tema.

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

Para a comprovação desta meta 809 beneficiários responderam a 2 perguntas

Pergunta n° 1

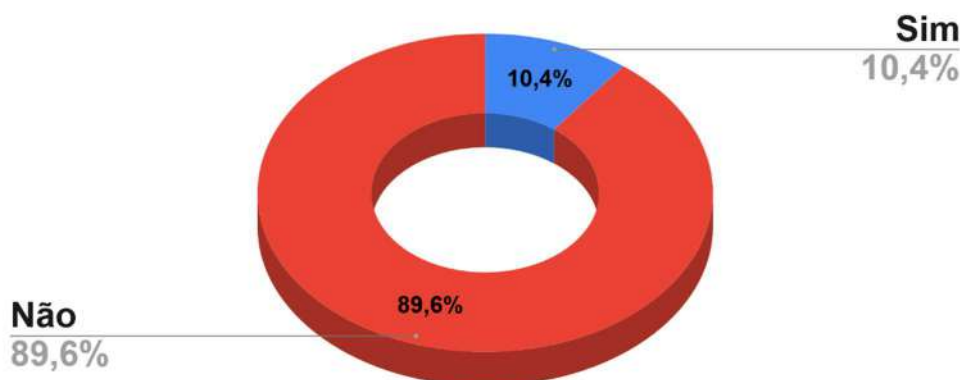
Você considera que jogos eletrônicos são uma forma de se exercitar?

QUESTIONÁRIO APLICADO

ID	Você acha que jogar vídeo game também é uma forma de você interagir com outras pessoas?	Você considera que os jogos eletrônicos são uma forma de se exercitar?	Quando você joga vídeo game você se diverte e se sente mais disposto e animado?	Jogando vídeo game você faz novas amizades?	É a primeira vez que você participa de um evento como este?
1	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
2	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
3	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
4	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
5	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
6	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
7	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
8	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
9	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
10	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
11	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
12	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
13	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
14	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
15	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
16	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
17	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
18	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
19	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
20	Sim	Não	Sim	Sim	Sim

GRAFICO PERGUNTA N° 1

Você considera que os jogos eletrônicos são uma forma de se exercitar?



No gráfico acima pode-se observar que 89,6% responderam que jogos eletrônicos não são uma forma de se exercitar



Pergunta nº 2

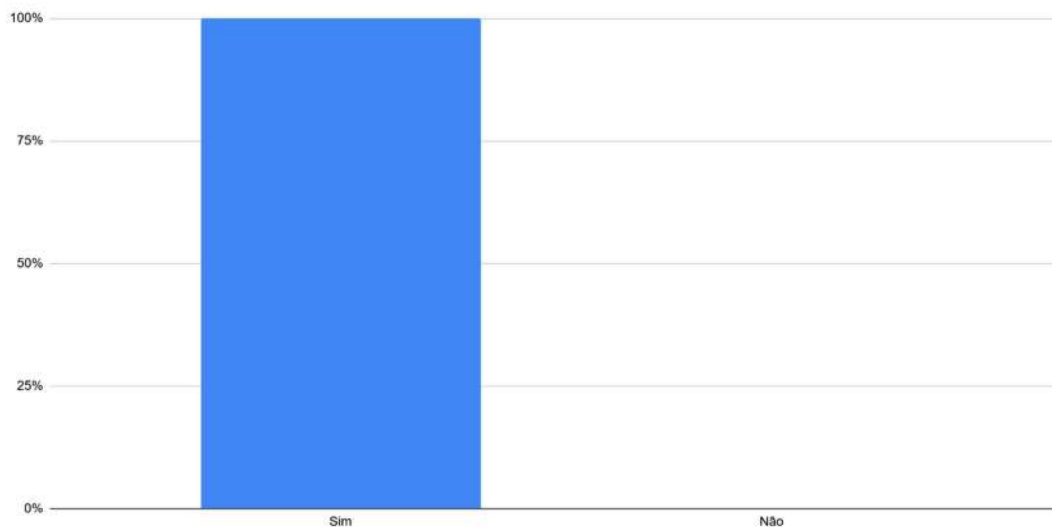
Quando você joga vídeo game você se diverte e se sente mais disposto e animado?

QUESTIONÁRIO APLICADO

ID	Você acha que jogar vídeo game também é uma forma de você interagir com outras pessoas?	Você considera que os jogos eletrônicos são uma forma de se exercitar?	Quando você joga vídeo game você se diverte e se sente mais disposto e animado?	Jogando vídeo game você faz novas amizades?	É a primeira vez que você participa de um evento como este?
1	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
2	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
3	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
4	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
5	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
6	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
7	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
8	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
9	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
10	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
11	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
12	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
13	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
14	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
15	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
16	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
17	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
18	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
19	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
20	Sim	Não	Sim	Sim	Sim

GRAFICO PERGUNTA Nº 2

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



Em relação a pergunta 1, a grande maioria, 89,6% , declaram que não consideram que jogar vídeo game seja considerado uma atividade física.

Alguns jogos eletrônicos trabalham a mobilidade motora e utilizam simulações de movimentos. Jogos eletrônicos como o ciclismo, tênis e golfe, que usam simuladores ou equipamentos virtuais e focam no movimento com certeza podem ser considerados como



atividades físicas. No caso do Conexão E Sports 5 nenhum dos jogos oferecidos tinham as características mencionadas acima

Em relação a pergunta 2, como podemos observar, 100% responderam que se sentem mais dispostos e animados após a prática de esportes eletrônicos. Os E sports promovem a concentração, ativam a memória e fazem os praticantes tomarem decisões rápidas. São características parecidas com esportes de velocidade, como o automobilismo, que aliás utiliza simuladores para o treino de pilotos. Através das diversas fotos anexadas a este relatório pode-se observar os momentos de lazer e a prática esportiva em cada uma das etapas integrantes do projeto.

RESUMO SOBRE AS METAS QUALITATIVAS

Observamos, através das respostas coletadas, que dos 809 beneficiários entrevistados TODOS declararam que se sociabilizam e fazem novas amizades ao jogarem vídeo games e se sentem mais dispostos e animados após a prática

Em contrapartida, a grande maioria, não considera os jogos eletrônicos uma forma de se exercitar

O Instituto acredita que os jogos eletrônicos trazem enormes benefícios, como os mencionados nas pesquisas, mas jamais poderão ser substituídos pelos esportes tradicionais.

Jogos eletrônicos são uma realidade, sendo bem usados podem acrescentar valores e conceitos na vida de muitas destas crianças que participaram das ações propostas

METAS QUANTITATIVAS:

Meta Quantitativa 1: Participação pela primeira vez em um evento da modalidade e -sports de 10% dos inscritos

Indicador: Amostragem estatística sobre o número de pessoas que participaram pela 1º vez de um evento da modalidade e- sports, com base na pergunta aplicada a 100 participantes

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

Para o cumprimento desta meta adotamos dois tipos de pesquisas

A 1º foi feita com todos os beneficiários, perguntando, no momento da inscrição, se era a 1º participação em um evento de eSports?

A grande maioria nunca tinha participado de um evento de e-sports. Esta pergunta foi respondida por 6.060 beneficiários e tivemos o seguinte resultado: (na relação de beneficiários, na ultima coluna, pode-se observar estas respostas)

Tivemos as seguintes respostas

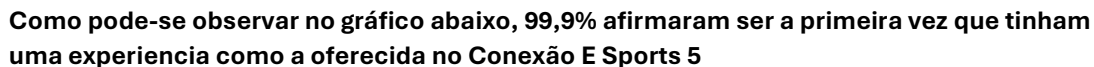
5.930- 1º vez que participaram de um evento de E Sports

130- já haviam participado de eventos similares

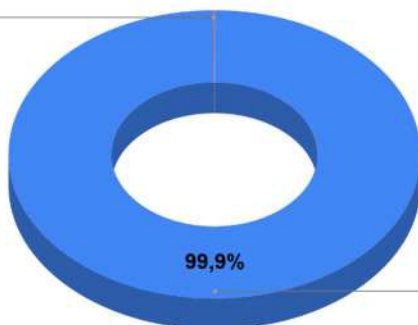
Baseado nas respostas, aproximadamente 98% dos beneficiários participaram pela 1º vez de um evento sobre E Sports Na relação de inscritos esta pergunta encontra-se na última coluna. (pesquisa anexa a este relatório)



A 2ª foi feita com 809 beneficiários que responderam se era a 1ª vez que estavam participando de um evento como o Conexão E-Sports 5. Este questionário foi feito por amostragem e serviu como base para a verificação do cumprimento das metas qualitativas e quantitativas



Não
0,1%



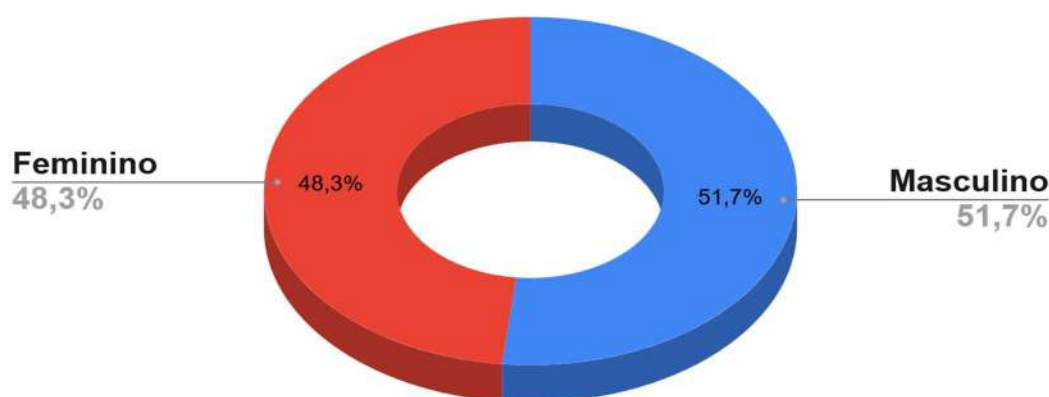
Sim
99,9%

Indicador- Participação no evento de, no mínimo, 720 beneficiários do sexo feminino.
Instrumento de Verificação- Relatório de Inscrição

Como podemos observar na relação de inscritos (anexa a este relatório) o projeto recebeu 2.920 beneficiários do sexo feminino, de um total de 6.060 inscritos, totalizando 48,3% dos beneficiários. Na relação de beneficiários pode-se observar uma coluna com o gênero de cada beneficiário. Abaixo print da tela com o sexo de cada beneficiário.

[illegible]

Sexo declarado dos participantes



COMENTÁRIOS FINAIS

É inegável o potencial de inclusão social que o e-Sports permite, o jovem está cada vez mais conectado ao mundo digital aos games e a tecnologia. Ficamos satisfeitos com o resultado alcançado, todas as ações propostas ocorreram de forma satisfatória

Importante mencionar que não houve nenhum acontecimento que prejudicou o correto andamento do projeto. Todos os beneficiários foram atendidos por profissionais treinados e qualificados, tendo exercido atividades monitoradas com segurança e conforto. Esta foi a 5ª edição do projeto.

MÍDIAS DIGITAIS DE DIVULGAÇÃO DO PROJETO

<https://www.projetoconexaoesports.com.br/>
https://www.instagram.com/conexaoesports_
<http://www.institutosempreamigos.com.br/fotos/>
<http://www.institutosempreamigos.com.br/videos/>
<https://www.instagram.com/institutosempreamigos/>
https://www.facebook.com/institutosempreamigos/?locale=pt_BR



Documento assinado digitalmente
PEDRO LANCSARICS
Data: 16/03/2026 09:46:21-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Pedro Lancsarics
Presidente



ATIVIDADES PROGRAMADAS - EVENTOS A REALIZAR/ PARTICIPAR

NOME DO PROJETO: CONEXÃO E SPORTS 5

PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

Nº PROCESSO:71000.043664/2024-97

Nº SLIE: 2401990

NOME DO EVENTO		DATA		LOCAL			Nº BENEFICIÁRIOS PREVISTOS
		DE	A	ENDEREÇO	CIDADE	PAÍS	
1	Conexao E Sports 5	15/08/2025	24/08/2025	- Praça Modestino Sales Barbosa, nº 50, Bairro Flávio Marques Lisboa, Belo Horizonte/MG, CEP 30.624-010.	Belo Horizonte (MG)	Brasil	1.200
2	Conexao E Sports 5	27/08/2025	05/09/2025	Rua da Balança, 685 - Camponesa III, Belo Horizonte - MG, 31060-140.	Belo Horizonte (MG)	Brasil	1.200
3	Conexao E Sports 5	09/09/2025	18/09/2025	Praça dos Italianos (Rua Pereira Cardoso, s/nº, Centro, Morungaba/SP).	Morumgaba (SP)	Brasil	1.200
4	Conexao E Sports 5	21/09/2025	30/09/2025	Rua Antônio Carlos, 301 - Centro, Valinhos - SP, 13270-000	Valinhos (SP)	Brasil	1.200
5	Conexao E Sports 5	03/10/2025	16/10/2025	Centro Esportivo Miécimo da Silva - Rua Olinda Ellis, nº470 - Campo Grande, Rio de Janeiro/RJ, CEP 23045-160.	Rio de Janeiro (RJ)	Brasil	1.200
6	Conexao E Sports 5	19/10/2025	28/10/2025	Centro Olímpico, Rua Pedro de Toledo, 1651 - Indianópolis, São Paulo, SP, 04039-000	São Paulo (SP)	Brasil	1.200
	São Paulo, 08/09/2025						
	Pedro Lancsarics						
	Presidente						

Ministério do Esporte
Secretaria Nacional de Esporte Amador, Educação, Lazer e Inclusão Social
Diretoria de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte
Coordenação-Geral de Desenvolvimento da Política de Financiamento ao
Esporte
Execução da Coordenação-Geral de Desenvolvimento da Política de
Financiamento ao Esporte
Termo de Compromisso nº 818/2025/MESP/SNEAELIS/DPPIE/CGDPE-EXC

Processo nº 71000.043664/2024-97

Interessado: Instituto Sempre Amigos

TERMO DE COMPROMISSO

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

A UNIÃO, por intermédio do MINISTÉRIO DO ESPORTE - MESP, CNPJ/MF 02.961.362/0001-74, situado na EQSW 301/302, Lt 01, S/N, Edifício Montes, 1º andar. SL 1201 - Sudoeste - Brasília/DF CEP: 70673-150, doravante denominada simplesmente MESP, representado neste ato pela Diretora de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte, a Senhora **CAROLINNE GOMES NEVES DE CARVALHO**, brasileira, residente e domiciliada nesta cidade, portadora da Cédula de Identidade nº **1949760 - SSP-PI** e CPF: **649.446.203-06**, nomeada na Portarias de 25 de abril de 2025 e publicado em 28 de abril de 2025, de outro lado, de outro lado, **INSTITUTO SEMPRE AMIGOS**, doravante denominada **PROPONENTE**, pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, CNPJ nº **14.743.642/0001-95**, com sede na **RUA VERBO DIVINO, Nº 2001, BLOCO B, CONJUNTO 305, CHÁCARA SANTO ANTÔNIO, SÃO PAULO/SP, CEP 04.719-002** neste ato representada na forma de seu estatuto por seu Presidente, **PEDRO LANCSARICS**, brasileiro, portador da Cédula de Identidade nº **2.560.501-X, SSP-SP**, inscrito no CPF. nº **066.690.698-04**, residente e domiciliado na **AVENIDA PEDROSO DE MORAIS, Nº 70, APTO 41, PINHEIROS, SÃO PAULO/SP, CEP 05.420-000**, com fundamento no que dispõem a Lei nº 11.438, de 29 de dezembro de 2006, o Decreto nº 6.180, de 03 de agosto de 2007, a Portaria nº 424 de 22 de junho de 2020, resolvem firmar o presente **TERMO DE COMPROMISSO**, que será regido pelas cláusulas e condições que seguem:

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO

O presente TERMO DE COMPROMISSO tem por objeto estabelecer as obrigações do MESP e do PROPONENTE, visando à execução do projeto desportivo aprovado pela Comissão Técnica indicada no artigo 4º da Lei nº 11.438/06, constante nos autos do processo em epígrafe, referente ao projeto "**CONEXÃO E-SPORTS 5**", SLI **2401990**, cujo objetivo é *Realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 6 cidades brasileiras.*

CLÁUSULA SEGUNDA – DAS RESPONSABILIDADES E OBRIGAÇÕES DAS PARTES

São obrigações assumidas neste TERMO DE COMPROMISSO:

I – Do Proponente

- a) promover a execução do objeto do projeto na forma e prazos estabelecidos neste Termo e na legislação de regência da matéria;
- b) observar os princípios da impessoalidade, moralidade e economicidade na execução do projeto;
- c) aplicar os recursos captados exclusivamente na consecução do objeto, sob pena de sujeitar-se às sanções previstas no artigo 35 do Decreto nº 6.180/2007 e demais sanções penais e administrativas cabíveis;
- d) permitir e facilitar ao MESP, ou a quem este indicar, e ainda aos órgãos de controle interno e externo aos quais esteja subordinado ao MESP, a qualquer tempo e lugar, a todos os atos e fatos relacionados direta ou indiretamente com o instrumento pactuado, o acesso a toda documentação, dependências e locais do projeto, bem como atender às solicitações de informações, reparos, alterações, substituições ou regularizações de situações apontadas, no prazo estabelecido;
- e) submeter os pedidos de alteração do projeto ao MESP;
- f) informar imediatamente os eventos que dificultem ou interrompam o curso normal da execução do projeto na forma aprovada;

g) elaborar as prestações de contas observando as disposições contidas na Lei nº 11.438/2006, Decreto nº 6.180/2007, a Portaria nº 424/2020 e demais atos normativos do MESP que versarem sobre a Lei de Incentivo ao Esporte;

h) devolver, após findada a vigência do presente Termo de Compromisso, o saldo dos recursos captados e não aplicados no projeto, mediante depósito à conta única da União, monetariamente atualizado, nos termos dos art. 59 da Portaria nº 424/2020;

i) comunicar previamente a Diretoria de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte - DPPIE quando da intenção de transferir recursos remanescentes da execução do projeto, observando o os termos do no art. 59 da Portaria nº 424/2020;

j) proceder, na divulgação das atividades, bens ou serviços resultantes do projeto, às disposições contidas no Capítulo VII, artigos 94 a 98 da Portaria nº 424/2020;

k) manter os recursos captados, a partir da sua disponibilização, aplicados no mercado financeiro em fundo de investimento lastreado por títulos públicos federais;

k.1) os recursos oriundos da aplicação somente serão utilizados nas ações já previstas no projeto aprovado, devendo o proponente justificar na prestação de contas a ação escolhida, tendo como critério a obtenção do melhor resultado para a execução do projeto;

k.2) os recursos da aplicação poderão ser empregados em ações de despesas administrativas, despesas de elaboração e captação de recursos, desde que aprovados previamente pela DPPIE;

l) garantir o cumprimento do artigo 16 do Decreto nº 6.180/2007, com vistas a proporcionar condições de acessibilidade a pessoas idosas e portadoras de deficiência;

m) não realizar despesas em data anterior ou posterior à vigência do presente Termo de Compromisso;

n) autorizar a instituição financeira, em caráter irrevogável e irretratável, a cumprir as determinações do MESP relativas às movimentações financeiras das contas correntes a que se refere o artigo nº 22 da Portaria nº 424/2020;

o) observar a Portaria nº 424/2020 para a aquisição e contratação de serviços pelo proponente.

II – Do Ministério do Esporte

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

CLÁUSULA TERCEIRA – DA VIGÊNCIA E DA PRORROGAÇÃO

A vigência deste TERMO DE COMPROMISSO iniciará a partir da data de sua assinatura e findará **em 05/02/2026**, podendo ser prorrogada, por até duas vezes mediante Termo Aditivo, conforme previsto no artigo nº 58 da Portaria nº 424/2020.

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

CLÁUSULA QUARTA – DOS RECURSOS FINANCEIROS

Para implementação do projeto, a Comissão Técnica da LIE aprovou o pleito no valor de R\$ 2.020.000,00 (dois milhões vinte mil reais) e utilização de aplicação financeira no valor R\$ 23.892,71 (vinte e três mil oitocentos e noventa e dois reais e setenta e um centavos), **totalizando R\$ 2.043.892,71 (dois milhões, quarenta e três mil oitocentos e noventa e dois reais e setenta e um centavos)** já depositados na conta específica, que será desbloqueada de acordo com a autorização do MESP.

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

CLÁUSULA QUINTA – DAS PRESTAÇÕES DE CONTAS

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

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

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

CLÁUSULA SEXTA – DA RESCISÃO

Constituem motivos para rescisão deste Termo de Compromisso:

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

CLÁUSULA SÉTIMA – DOS BENS REMANESCENTES

No tocante aos bens remanescentes, a transferência será automática para que o Proponente possa dar continuidade ao objeto do presente Termo de Compromisso. Em caso contrário, o Proponente deverá manifestar-se,

expressamente, quanto a sua destinação à entidade congênere, submetendo-a a DPPIE para análise, nos seguintes termos:

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

CLÁUSULA OITAVA – DO FORO

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

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

CAROLINNE GOMES NEVES DE CARVALHO

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

PEDRO LANCSARICS

Presidente
Instituto Sempre Amigos

TESTEMUNHAS:

NOME: Cristina Caldeira de Araujo Coutinho
Fuezi Lima de Oliva

ENDEREÇO: MESP
MESP

NOME: David

ENDEREÇO:

CPF Nº: 606.330.181-04
018.010.571-09

CPF Nº:



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Lancsarics, Usuário Externo**, em 05/08/2025, às 09:17, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 da Presidência da República. .



Documento assinado eletronicamente por **Cristina Caldeira de Araujo Coutinho, Assessor(a) Técnico(a)**, em 05/08/2025, às 15:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 da Presidência da República. .



Documento assinado eletronicamente por **David Fuezi Lima de Oliva, Coordenador(a)-Geral de Desenvolvimento da Política de Financiamento ao Esporte**, em 05/08/2025, às 15:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 da Presidência da República. .



Documento assinado eletronicamente por **Carolinne Gomes Neves de Carvalho, Diretor(a) de Programas e Políticas de Incentivo ao Esporte**, em 05/08/2025, às 15:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020 da Presidência da República. .



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.cidadania.gov.br/sei-autenticacao>, informando o código verificador **17306053** e o código CRC **537646F6**.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

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

II. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO	
Nº SLI: 2401990	Nº Processo: 71000.043664/2024-97
Título: Conexão E Sports 5	
Manifestação Desportiva: Participação	
Modalidade(s): E-Sports	

Local(is) de execução do projeto:

- **Belo Horizonte** - 15/08/2025 á 24/08/2025 - Praça Modestino Sales Barbosa, nº 50, Bairro Flávio Marques Lisboa, Belo Horizonte/MG, CEP 30.624-010.
- **Belo Horizonte** - 27/08/2025 á 05/09/2025 - Rua da Balança, 685 - Camponesa III, Belo Horizonte - MG, 31060-140.
- **Morungaba** - 09/09/2025 á 18/09/2025 - Praça dos Italianos (Rua Pereira Cardoso, s/nº, Centro, Morungaba/SP).
- **Valinhos** - 21/09/2025 até 30/09/2025 - Rua Antônio Carlos, 301 - Centro, Valinhos - SP, 13270-000.
- **Rio de Janeiro** - 03/10/2025 até 16/10/2025 - Centro Esportivo Miécimo da Silva - Rua Olinda Ellis, nº470 - Campo Grande, Rio de Janeiro/RJ, CEP 23045-160.
- **São Paulo** - 19/10/2025 até 28/10/2025 - Centro Olímpico, Rua Pedro de Toledo, 1651 - Indianópolis, São Paulo, SP, 04039-000.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

III. PERÍODO DE EXECUÇÃO PREVISTO

Duração: 6 meses

Período de realização (em caso de eventos):

IV. BREVE DESCRIÇÃO DO PÚBLICO BENEFICIÁRIO

Público-alvo:

Crianças - (6 a 11 anos): 1.080

Adolescentes - (12 a 18 anos): 6.120

Adultos - (19 a 59 anos):

Idosos - (a partir de 60 anos):

Pessoas com deficiência (todas idades):

Total de Beneficiários: 7.200

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/08/09/2025



Assinatura do Titular ou Responsável Legal do Proponente

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

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Objeto- Realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 6 cidades brasileiras.

Objetivos

- Oferecer atividade gratuitas e de e-sports para crianças e adolescente de 06 a 17 anos, prioritariamente de comunidades menos favorecidas.
- Promover o desenvolvimento de valores do esporte, como, por exemplo, respeito, dedicação, espírito de equipe, superação e iniciativa, entre os participantes;
- Contribuir para a universalização do Esporte Eletrônico no país;
- Realizar projeto esportivo com alto padrão de qualidade organizacional e técnico;

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

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

O projeto Conexão E-Sports 5 será desenvolvido em 6 (seis) cidades brasileiras e cada etapa terá 10 (dez) dias de duração, conforme previsão abaixo:

- **Belo Horizonte** - 15/08/2025 á 24/08/2025 - Praça Modestino Sales Barbosa, nº 50, Bairro Flávio Marques Lisboa, Belo Horizonte/MG, CEP 30.624-010.
- **Belo Horizonte** - 27/08/2025 á 05/09/2025 - Rua da Balança, 685 - Camponesa III, Belo Horizonte - MG, 31060-140.
- **Morungaba** - 09/09/2025 á 18/09/2025 - Praça dos Italianos (Rua Pereira Cardoso, s/nº, Centro, Morungaba/SP).
- **Valinhos** - 21/09/2025 até 30/09/2025 - Rua Antônio Carlos, 301 - Centro, Valinhos - SP, 13270-000.
- **Rio de Janeiro** - 03/10/2025 até 16/10/2025 - Centro Esportivo Miécimo da Silva - Rua Olinda Ellis, nº470 - Campo Grande, Rio de Janeiro/RJ, CEP 23045-160.
- **São Paulo** - 19/10/2025 até 28/10/2025 - Centro Olímpico, Rua Pedro de Toledo, 1651 - Indianópolis, São Paulo, SP, 04039-000.

Informações inseridas dia 25/07/2025 visando assinatura do termo de compromisso

A carta de cessão da primeira etapa, em Belo Horizonte, contempla todos os dias em que a carreta estará nas dependências da escola, sendo o dia da chegada e montagem da carreta (14/08), os dez dias de evento e o dia de deslocamento da carreta, entre os dias 15 a 24 de agosto, são os dias de realização das atividades e dia 25 de agosto é o dia de deslocamento e ajustes para a execução da 2º etapa

A carta de cessão da segunda etapa, também em Belo Horizonte, contempla um dia de montagem (26/08), os dez dias de evento e o dia de deslocamento da carreta (06/09). Entre os dias 27/08 a 05/09 ocorrem as ações do projeto, no dia 06/09 é o dia de deslocamento e ajustes para a execução da 3º etapa

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

A carta de cessão da terceira etapa, em Morungaba, contempla os dez dias de evento e o dia de deslocamento da carreta. As ações do projeto ocorrem entre os dias 09 a 18 de setembro, sendo o dia 19 de setembro utilizado para ajustes e deslocamento para a 4ª etapa

A carta de cessão da quarta etapa, em Campinas, contempla um dia para a montagem (20/09) e os dez dias de ações do projeto, entre os dias 21/09 a 30/09

A carta de cessão da quinta etapa, em Sorocaba, contempla os dez dias de evento e o dia de deslocamento da carreta. As ações do projeto ocorrem entre os dias 02 a 11 de outubro, sendo o dia 12 utilizado para o deslocamento e ajustes para a execução da 6ª etapa

A carta de cessão da sexta etapa, em Grajaú, contempla somente os 10 dias do evento, entre os dias 13 a 22 de outubro.

Vale lembrar que já foram executados, com as devidas prestações de contas entregues as edições – Conexão E Sports 1, Conexão E Sports 2 e Conexão E Sports 3. O Conexão E Sports 4 está em execução e estamos propondo agora a execução do Conexão E Sports 5

Outro fato que deve ser mencionado é que todas as edições finalizadas foram patrocinadas exclusivamente pela VALE.

O QUE SÃO e-SPORTS - São uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo. Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV

QUANDO UM JOGO PODE SER CONSIDERADO e-SPORTS- Competições de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência. Os e-Sports atualmente só são considerados como modalidade de competição quando envolvem a disputa entre duas ou mais pessoas, sejam em disputas individuais ou equipe contra equipe, em partidas que podem tanto acontecer presencialmente, com os atletas em um mesmo local físico ou online (com cada equipe em um local geográfico diferente ou até mesmo cada competidor de uma equipe em um local). Há no mercado diversos formatos de games, os esportes eletrônicos possuem uma característica de mutabilidade muito grande, inerente à sua natureza. Com isso há games que são jogados por turnos (um jogador tem sua vez de fazer a jogada enquanto outro espera, assim como no Xadrez) e as disputas diretas, chamadas de RT ou Real Time, em que não há turnos e enquanto um competidor está agindo o adversário também está). Existem também jogos em que um competidor luta contra a equipe adversária, mas em uma versão com os mesmos recursos que o adversário teria, mas controlada pelo computador.

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

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

esportes tradicionais. Com o mercado se estruturando para permitir uma base com alicerces sólidos que deem apoio a esses jogadores, o caminho para a profissionalização se torna mais claro e democrático. Por outro lado, esta é talvez a única modalidade que permite a montagem e disputa de torneios por equipes que integrem a diversidade em sua base. Uma equipe de e-Sports pode conter em sua escalação pessoas de todos os gêneros e também pessoas com deficiência. A habilidade no e-Sports não possui relação com o desenvolvimento e capacidade corporal e física dos atletas, com isso é claro que o Esporte Eletrônico apresenta uma oportunidade única de inclusão social e de profunda transformação da sociedade.

O PROJETO –

O projeto funcionará como uma Lan House itinerante, que percorrerá 06 cidades brasileiras. A Lan House itinerante acontecerá em uma carreta com espaço interno de aproximadamente 75m², devido. A carreta funcionará diariamente, por 10 dias – em cada uma das etapas, por 8 horas, das 9h00 até 18h00, em cada etapa.

Os jogos serão instalados nos computadores e utilizados da maneira offline, não necessitando de infraestrutura de internet no local. Os computadores serão interligados para que seja possível os beneficiários jogarem os mesmos jogos entre si. Serão vários tipos de jogos disponíveis, para diversas idades e temas. A carreta conta com a disponibilidade de 30 lugares, cada lugar conta com a infraestrutura de um computador profissional, uma cadeira gamer, acessórios necessários e fones de ouvido.

O público estimado para atendimento é de 1200 pessoas por etapa x 6 etapas = 7.200 beneficiários para o projeto.

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

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

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

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

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

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

Sobre a divulgação do projeto em escolas públicas e agremiações esportivas: Como já executado nas edições anteriores entraremos em contato, anteriormente ao início das atividades, com as escolas/agremiações, passando informações sobre o projeto, informando datas e locais de execução das atividades. Além de escolas a assessoria de imprensa divulgará o projeto em mídias digitais e no maior número possível de veículos de comunicação..

Acreditamos que o projeto será uma atração, despertando o interesse dos beneficiários em

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

participar das ações propostas.

Informações inseridas para a ATO

Informação 1- Com a experiência adquirida, nas 3 edições já realizadas, acreditamos que alcançaremos todos os objetivos e metas propostas.

Lembrando que as 3 edições passadas, todas patrocinadas pela VALE, já tiveram as devidas prestações de contas entregues.

Informação 2- Eventuais despesas do projeto poderão ser custeadas por outras fontes de receita

Informação 3- Os recursos humanos contratados trabalharão 10 dias em cada etapa, das 09h00 as 18h00, podendo ser no local de realização das ações do projeto ou realizando ações externas inerentes ao projeto. Serão contratados via PJ

Informações inseridas pós diligência ATO- dia 16/04/2025

- 1- Informamos que não teremos nenhuma parceria para a execução do projeto
- 2- Informamos que a coordenação geral do projeto, durante os 6 meses de execução, será feita pelo gerente de projetos, item 1.3 da planilha orçamentária, e pelo presidente do Instituto Sempre Amigos

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

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

O CONTEXTO PARA O PROJETO - As mudanças tecnológicas ocorridas nas últimas 2 décadas criaram uma sociedade muito diferente do que se via em gerações anteriores.

Antigamente o acesso ao entretenimento e ao esporte era algo completamente passivo, sujeito às programações dos canais de TV. Por outro lado, a relação com atletas esportivos e ídolos era muito mais distante, não existia diálogo entre influenciadores e o público.

Uma pesquisa de 2017 da Superdata chegou à conclusão que mais pessoas assistem streams de games do que Netflix, ESPN, HBO e Spotify combinados.

Isso mostra uma migração enorme de pessoas para longe do modelo de TV tradicional, mas também o quanto o mundo gosta de assistir vídeos de games.

A tecnologia transformou a sociedade em pontos que muitas vezes não são sequer pensados. Mas há 3 mudanças essenciais para o e-Sports.

Quando analisamos o futuro dos e-Sports fica claro o que está acontecendo em nossa sociedade: A era do entretenimento passivo acabou. As pessoas escolhem o que assistir, quando, onde, como (tudo de uma vez, várias vezes a mesma coisa ou de trás para frente) e o mesmo acontece com qualquer tipo de diversão, de ouvir músicas, a ler resumos de livros, de assistir séries, a acompanhar os torneios de e-Sports. Nesse contexto, talvez a maior preocupação das pessoas seja não receber spoilers.

Esses pontos aliados às características próprias dos games e a fácil integração do público jovem com as novas tecnologias e tendências criaram um ambiente propício para uma modalidade que em muitos pontos revoluciona a sociedade.

A gravação de músicas e de filmes de cinema, já são práticas centenárias nos dias de hoje. Por isso, ambas tiveram tempo o suficiente para serem aperfeiçoadas e popularizadas, até figurarem como as indústrias gigantescas que são. Ainda assim, com menos tempo de vida em relação às duas artes citadas, os jogos eletrônicos não só conquistaram seu espaço de forma rápida e assustadora, como já superaram cinema e música juntos em questão de faturamento, como apontam diversas pesquisas publicadas nos últimos anos.

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

Desta forma, o esporte eletrônico virou um verdadeiro ecossistema esportivo, assim como qualquer outra prática esportiva, que exige a capacidade física do atleta ou não.

E é claro, nada disso é oferecido em vão. O vínculo entre os players e os times funciona como uma via de mão dupla. Isso porque atletas de altíssimo nível, como os que fazem parte do clube, geram receitas de diferentes maneiras. Dentre as mais populares, podemos citar: premiações de campeonatos, ajudas de custo de produtoras e publishers. Entretanto, podemos colocar a mídia no topo da pirâmide, como a chave principal que move tudo isso. Esta inclusive, atingiu um patamar altíssimo a ponto das competições serem transmitidas ao vivo na televisão, em grandes canais de esporte como “ESPN” e “SporTV”, e também figurar em editoriais específicos nos mais

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

variados sites, que comportam desde as próprias “ESPN”, “SporTV”, “Globo Esporte”, “Esporte Interativo” e outros no mundo mainstream, até “Mais e-sports”, “XLG UOL”, “Draft5”, “HLTV” e mais como mídia especializada.

Por fim, também é válido ressaltar a alta fidelidade do público do esporte eletrônico com as marcas que apoiam a prática. Por muito tempo, a atividade sofreu muito preconceito quando falamos sobre aceitação e reconhecimento. Por isso, os fãs da modalidade não medem esforços em apoiar quem apoia o que eles amam. Com isso, as marcas acabam encontrando uma verdadeira relação de “ganha ganha”, algo que buscam durante toda a sua existência, continuamente.

Desta forma, podemos concluir o pensamento com o termo que utilizamos anteriormente neste texto: ecossistema. O esporte eletrônico conta com diversas áreas sólidas, que não só conversam como crescem entre si.

CONSIDERAÇÕES FINAIS- Tudo isto fortalece o direito do esporte para todos, conforme assegurado no artigo 217 da Constituição Federal.

Considerando a atual dificuldade em conseguir patrocínios de verba direta entre outras fontes, a captação de recursos através da Lei de Incentivo ao Esporte tem importância vital para que projetos que estimulam o crescimento esportivo, social, cultural e econômico do país possam ser desenvolvidos e cada vez melhor aproveitados.

Destacamos ainda, que somente com patrocínio das empresas, através do incentivo fiscal da Lei 11.438/06, será possível a execução deste projeto.

BREVE HISTÓRICO DO INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

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

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

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

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

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

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

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

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

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Só Quero Pedalar I (Lei de Incentivo ao Esporte)

Só Quero Pedalar II (Lei de Incentivo ao Esporte)

Energia Bike 2023 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Energia Bike 2024 (Lei de Incentivo ao Esporte)

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

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

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

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

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

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

Projetos com Incentivo a esportes eletrônicos

Open Air Games 1 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Conexão E Sports 1 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Conexão E Sports 2 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Conexão E Sports 3 (Lei de Incentivo ao Esporte)

Também pode-se verificar eventos realizados nas mídias sociais abaixo

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

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

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

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

Metas Qualitativas:

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

Indicador: Pesquisa de opinião dos participantes

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

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

Indicador: Opinião dos participantes sobre o tema.

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

Metas Quantitativas:

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

Indicador: Amostragem estatística sobre o número de pessoas que participaram pela 1ª vez de um evento da modalidade e- sports, com base na pergunta aplicada a 100 participantes

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

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

Indicador- Participação no evento de, no mínimo, 720 beneficiários do sexo feminino.

Instrumento de Verificação- Relatório de Inscrição

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

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

Ação: Recursos Humanos

Coordenador de Eventos- Coordenar e estruturar as ações de implementação de eventos. Treinar e orientar equipe de trabalho, distribuindo e acompanhando a execução das atividades.

Contratação via PJ. 1 pessoa x 6 etapas

Encarregado de Produção- Comandar e orientar equipes envolvidas nos processos de manufatura de bens e produtos diversos de acordo com as metas estabelecidas. Contratação via PJ.

02 pessoas x 06 etapas

Gerente de Projetos. Descrição: Gerenciar e coordenar toda equipe envolvida na produção de eventos. Elaborar orçamentos e contatos com fornecedores. Prospectar novos clientes, efetuando negociações, contratos e propostas. Organizar centro de treinamento. Contratação via PJ 1 pessoa x 6 etapas

Ação: Serviços Operacionais

Locação - Ar Condicionado - Locação de Ar Condicionado para instalação nas carretas. 1 locação x 10 dias por etapa x 06 etapas

Locação - Locação - Bancadas - Locação de Bancadas. 30 locações x 6 etapas x 10 dias por etapa

Locação - Cadeira Gamers Locação de cadeira gamer. 30 locações x 6 etapas x 10 dias por etapa

Locação- Locação container personalizado- Container com 15 metros de comprimento com 02 salas de avanço, com espaço interno de aproximadamente 70m². Valor conta com montador responsável pelos deslocamentos para auxílio de montagem e desmontagem da unidade móvel e todos os custos. incluso os serviços elétricos - 1 locação x 10 dias por etapa x 06 etapas

Majorado o valor da diária para atender a valores praticados atualmente neste segmento.

Locação- Locação - Carreta (Cavalo mecânico para Transporte)- Locação de Cavalo mecânico Conjunto formado pela cabine,motor e rodas de tração de um caminhão. Para transporte do container personalizado. -1 locação x 10 dias por etapa x 06 etapas

Item com redução de valores para ajuste ao valor captado, não trazendo prejuízos para a execução do projeto- 01 carreta (cavalo mecânico) x 6 etapas x 10 dias x R\$1.565,71/dia

Locação- Equipamento Gamers- Locação de computador GAME CORE I7 i7-7700 K 4,0GHz ousuperior, Cache 8MB, Kaby Lake, placa mãe ASUS Z170MPLUS/BR, 16GB DDR4 de memória, 1 x HD 240GB SSD, 1 X HD1TB SATA, rede 10/100/1000MHz, placa de vídeo Nvídia GeForceGTX 1080 de 8GB, cabo de força, teclado e mouse. Monitor LED de 24” da AOC G2460PF, 144 Hertz, VGA/DVI D (dual link), HDMI,DisplayPort, saída para fone de ouvido,4 x USB 2.0, Full HD, cabo de sinal e cabo de energia. 30 locações x 6 etapas x 10 dias por etapa

Locação- Gerador de Energia- Locação de Gerador de 150kva - 1 locação x 10 dias por etapa x 06 etapas

Item com redução de valores para ajuste ao valor captado, não trazendo prejuízos para a

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

execução do projeto- 01 gerador x 6 etapas x 10 dias x R\$1.460,00/dia

Locação- Mobiliário. Mobiliário (Um frigobar, um balcão de atendimento, uma bancada de suporte para guarda dos materiais, 2 televisores)- 1 locação x 10 dias por etapa x 06 etapas

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

Serviço-Criação de Conteúdo Itinerante- Informações sobre o projeto, vídeos e outras etapas e informações dos jogos. 1 serviço

Serviço- Gerenciamento de Conteúdo- Gerenciamento do conteúdo dos jogos on line de todas as etapas . 1 serviço x 6 etapas

Item com redução no quantitativo de etapas para atender a captação parcial de recursos. De 08 para 06 etapas

Serviço- Legalização- Acompanhamento de burocracias para entrada de documentação e legalização do evento junto aos órgãos competentes. 1 serviço x 06 etapas = 6 serviços.

Item com redução no quantitativo de etapas para atender a captação parcial de recursos. De 08 para 06 etapas

Unidade- Placas de Divulgação- Lona vinílica 2x1m para as grades cercamento das áreas. 100 unidades

Locação - Totens Informativos- Locação montagem e desmontagem de totens em madeira tamanho 2x0,8, revestido com forração e comunicação visual em adesivo

Item excluído para ajustar o projeto ao valor captado não trazendo prejuízos para a execução do projeto

Serviço- Formatação e Finalização Visual. Serviço técnico de formatação, finalização, alocação de logos de patrocinadores e apoios em todas as peças, disposição da comunicação online, off-line, peças do kit e na arena do evento. 1 serviço/etapa x 6 etapas = 6 serviços

Item excluído para ajustar o projeto ao valor captado não trazendo prejuízos para a execução do projeto

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

Ação: Uniformes

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

ITEM 1945. – 240 unidades

Ação: Hospedagem / Alimentação

Unidade- Água copo 200 ml

Descrição: Água Mineral para hidratação dos participantes - Copo de água de 200ml caixa com 48 Unidades, memória de cálculo de 3 copos por participante -

1.200 pessoas/evento x 3 copos = 8.400 = 75 caixas x 8 eventos = 600 caixas

Item excluído para ajustar o projeto ao valor captado não trazendo prejuízos para a execução do projeto

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

Ação: Transporte / Locomoção

Serviço- Serviço de Logística- Apoio de logística (deslocamento). 1 serviço x 06 etapas = 06 serviços.

Item com redução de valores para ajuste ao valor captado, não trazendo prejuízos para a execução do projeto- 01 serviço de logística x 6 etapas x R\$5.000,65/etapa.

ATIVIDADE MEIO

Ação: Divulgação / Promoção

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

Item excluído para ajustar o projeto ao valor captado não trazendo prejuízos para a execução do projeto

Serviço- Serviço de Filmagem- Contratação de pessoa jurídica especializada em filmagem de eventos, com gravação de depoimentos, produção e edição de vídeos para prestação de contas. 1 serviço/etapa x 06 etapas = 06 serviços

Item com redução no quantitativo de etapas para atender a captação parcial de recursos. De 08 para 06 etapas

Serviços- Serviços fotográficos- Contratação de pessoa jurídica especializada em cobertura fotográfica de eventos, com entrega e edição de material em alta resolução para prestação de contas do projeto. 1 serviço/etapa x 06 etapas = 06 serviços

Item com redução no quantitativo de etapas para atender a captação parcial de recursos. De 08 para 06 etapas

Ação: Serviços de Terceiros

Serviços Contábeis- Serviço de contabilidade realizado por um contador terceirizado com registro profissional no CRC, responsável pela escrituração contábil, cálculo de guias para pagamento de retenções, declarações obrigatórias de INSS, GFIP, FGTS, entre outros das despesas do projeto
1 serviço x 04 meses

Serviços de Prestação de Contas

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

1 serviço x 6 meses

Item: Supervisão do Processo de Compras

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

01 serviço x 5 meses

ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO DE RECURSOS

01 serviço

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.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

- (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.
 (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			105.000,00
2	Serviços Operacionais			1.598.042,60
3	Uniforme			6.000,00
4	Hospedagem/Alimentação			0,00
5	Transporte /Locomoção			30.003,90
TOTAL ATIVIDADE FIM				1.739.046,50
ATIVIDADE(S) MEIO				
1	Divulgação/Promoção			125.250,00
2	Serviços de Terceiros			79.600,00
TOTAL ATIVIDADE MEIO				204.850,00
TOTAL ATIVIDADE MEIO + ATIVIDADE FIM				1.943.896,50
ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO DE RECURSOS			Valor	99.996,21
			Porcentagem	5,14%
TOTAL GERAL				R\$ 2.043.892,71

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

--	--

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

 RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FÍSICO-FINANCEIRA										PARCIAL ()	
										FINAL (X)	
01. PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS											
02. NOME DO PROJETO: CONEXÃO E-SPORTS 5											
03. VALOR CAPTADO: 2.043.892,71				04. VALOR DE RENDIMENTOS DE APLICAÇÃO FINACEIRA: 32.950,33				05. N.º DO PROCESSO: 71000.043664/2024-97		06. N.º SLI: 2401990	
								07. PERÍODO DE VIGENCIA: 05/08/2025 a 05/02/2026			
08. AÇÃO		09. ESPECIFICAÇÃO		EXECUÇÃO FÍSICA			EXECUÇÃO FINANCEIRA (R\$)			16. TOTAL	
				10. UNIDADE DE MEDIDA	11. PROGRAMADA	12. EXECUTADA	13.PROGRAMADA	14. EXECUTADA	15. APLICAÇÃO FINANCEIRA		
ATIVIDADE(S) FIM											
1	Recursos Humanos										
1.1	Coordenador de Eventos			Pessoa	6	6	R\$ 30.000,00	R\$ 30.000,00		R\$ 30.000,00	R\$ 30.000,00
1.2	Encarregado de Produção			Pessoa	12	12	R\$ 36.000,00	R\$ 36.000,00		R\$ 36.000,00	R\$ 36.000,00
1.3	Gerente de Projetos.			Pessoa	6	6	R\$ 39.000,00	R\$ 39.000,00		R\$ 39.000,00	R\$ 39.000,00
2	Serviços Operacionais										
2.1	Locação de ar condicionado			Locação	60	60	R\$ 60.000,00	R\$ 60.000,00		R\$ 60.000,00	R\$ 60.000,00
2.2	Locação- Bancadas			Locação	1800	1800	R\$ 61.200,00	R\$ 61.200,00		R\$ 61.200,00	R\$ 61.200,00
2.3	Locação - Cadeira Gamers			Locação	1800	1800	R\$ 61.200,00	R\$ 61.200,00		R\$ 61.200,00	R\$ 61.200,00
2.4	Locação container personalizado			Locação	60	60	R\$ 750.000,00	R\$ 750.000,00		R\$ 750.000,00	R\$ 750.000,00
2.5	Locação - Carreta (Cavalo mecanico para Transporte)			Locação	60	60	R\$ 93.942,60	R\$ 93.942,60		R\$ 93.942,60	R\$ 93.942,60
2.6	Locação- Equipamento Gamers			Locação	1800	1800	R\$ 135.000,00	R\$ 135.000,00		R\$ 135.000,00	R\$ 135.000,00
2.7	Locação- Gerador de Energia			Locação	60	60	R\$ 87.600,00	R\$ 87.600,00		R\$ 87.600,00	R\$ 87.600,00
2.8	Locação- Mobiliário.			Locação	60	60	R\$ 93.000,00	R\$ 93.000,00		R\$ 93.000,00	R\$ 93.000,00
2.9	Serviço- Adesivação			Serviço	1	1	R\$ 73.000,00	R\$ 73.000,00		R\$ 73.000,00	R\$ 73.000,00
2.10	Serviço- Criação de Conteúdo Itinerante			Serviço	1	1	R\$ 18.000,00	R\$ 18.000,00		R\$ 18.000,00	R\$ 18.000,00
2.11	Serviço- Gerenciamento de Conteúdo			Serviço	6	6	R\$ 69.000,00	R\$ 69.000,00		R\$ 69.000,00	R\$ 69.000,00
2.12	Serviço- Legalização			Serviço	6	6	R\$ 45.000,00	R\$ 45.000,00		R\$ 45.000,00	R\$ 45.000,00
2.13	Placas de Divulgação			Unidade	100	100	R\$ 35.500,00	R\$ 35.500,00		R\$ 35.500,00	R\$ 35.500,00
2.14	Estrutura - Totens Informativos			Locação	0		R\$ -			R\$ -	-
2.15	Windbanner			Unidade	20	20	R\$ 15.600,00	R\$ 15.600,00		R\$ 15.600,00	R\$ 15.600,00
2.16	Formatação e Finalização Visual.			Serviço	0		R\$ -			R\$ -	-
3	Uniformes										
3.1	Camisa Masc, 100% poliéster, tecido de secagem rápida, painéis de malha em áreas-chave para ajudar a gestão da humidade, gola redonda. Tam PP a GG.			Unidade	240	240	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00		R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00

 Lei de Incentivo ao Esporte			RELATÓRIO DE EXECUÇÃO DE RECEITA E DESPESA			PARCIAL ()	
FINAL (X)							
1 – NOME DO PROJETO: CONEXÃO E-SPORTS 5							
3 – PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS							
4 - RECEITA		5 - VALOR	6 - DESPESA	7 - VALOR	2 – N.º SLI: 2401990		
TRANSFERENCIA REPASSADOR		2.043.892,71	RECURSOS HUMANOS	105.000,00			
RENDIMENTOS FINANCEIROS		32.950,33	SERVIÇOS OPERACIONAIS	1.598.042,60			
			UNIFORMES	6.000,00			
			HOSPEDAGEM / ALIMENTAÇÃO	0,00			
			TRANSPORTE / LOCOMOÇÃO	30.003,90			
			DIVULGAÇÃO/PROMOÇÃO - ATIVIDADE MEIO	125.250,00			
			SERVIÇOS DE TERCEIROS - ATIVIDADE MEIO	79.600,00			
			ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO DE RECURSOS	99.996,21			
8 – TOTAL.....		2.076.843,04	8 – TOTAL.....	2.043.892,71			
10 – SALDO.....			10 – SALDO.....	32.950,33			
LOCAL E DATA :SP/16/03/2026		NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL:Pedro Lancsarics					
Documento assinado digitalmente PEDRO LANCARSARICS Data: 16/03/2026 09:54:24-0300 Verifique em https://validar.it.gov.br							

RELAÇÃO DE PAGAMENTOS

PARCIAL ()

FINAL (X)

1 - NOME DO PROJETO: CONEXÃO E-SPORTS 5

2 - N.º SLI:
2401990

3 - PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

4 - AÇÃO	5 - CREDOR	6 - C.N.P.J./C.P.F.	7 - CHEQUE	8 - DATA	9 - TIT.CRÉDITO	10 - DATA	11 - VALOR
2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	18/08/2025	NF 244	18/08/2025	7.500,00
2.1 AM	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	48.886.503/0001-32	PIX	26/08/2025	NF 422	21/08/2025	2.400,00
2.1	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	PIX	08/09/2025	FT 378	01/09/2025	10.000,00
2.9	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	PIX	08/09/2025	NF 33504	01/09/2025	73.000,00
3.1	FATTORE CONFECÇOES LTDA ME	55.827.976/0001-24	PIX	08/09/2025	NF 3270	01/09/2025	1.000,00
2.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	08/09/2025	FT 1033	01/09/2025	125.000,00
2.10	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342176	01/09/2025	18.000,00
2.3	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	FT 380	01/09/2025	10.200,00
2.11	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342177	01/09/2025	11.500,00
1.3	REDOC ESPORTES E PRODUCAO ARTISTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	08/09/2025	NF 557	08/09/2025	19.500,00
2.6	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	FT 382	01/09/2025	22.500,00
2.7	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	08/09/2025	FT 1035	01/09/2025	14.600,00
2.8	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	FT 384	01/09/2025	15.500,00
1.3 AM	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342185	01/09/2025	9.375,00
2.12	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342179	01/09/2025	7.038,75
2.15	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	NF 33503	01/09/2025	15.600,00
2.7	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	08/09/2025	FT 1036	01/09/2025	14.600,00
2.11	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342178	01/09/2025	11.500,00
1.3 AM	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342186	01/09/2025	9.375,00
2.8	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	FT 385	01/09/2025	15.500,00
2.1	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	FT 379	01/09/2025	10.000,00
2.12	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342181	01/09/2025	7.038,75
1.2 AM	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342182	01/09/2025	11.500,00
2.3	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	FT 381	01/09/2025	10.200,00
2.6	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	FT 383	01/09/2025	22.500,00
1.2 AM	VILLA OLÍMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	08/09/2025	NF 2342184	01/09/2025	11.500,00
3.1	FATTORE CONFECÇOES LTDA ME	55.827.976/0001-24	PIX	08/09/2025	NF 3271	01/09/2025	1.000,00
2.13	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	08/09/2025	NF 33502	01/09/2025	35.500,00
2.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	08/09/2025	FT 1034	01/09/2025	125.000,00
3.1	FATTORE CONFECÇOES LTDA ME	55.827.976/0001-24	PIX	08/09/2025	NF 3275	04/09/2025	1.000,00
5.1	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	TED	08/09/2025	NF 196	05/09/2025	5.000,65
2.5	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	TED	08/09/2025	NF 190	05/09/2025	15.657,10
5.1	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	TED	08/09/2025	NF 197	05/09/2025	5.000,65
2.5	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	TED	08/09/2025	NF 191	05/09/2025	15.657,10
5.1	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	TED	08/09/2025	NF 198	05/09/2025	5.000,65
2.2	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	PIX	09/09/2025	FT 12	09/09/2025	30.600,00
2.5	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	PIX	09/09/2025	NF 192	05/09/2025	15.657,10

2.6	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	12/09/2025	FT 395	10/09/2025	22.500,00
2.8	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	12/09/2025	FT 396	10/09/2025	15.500,00
2.3	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	12/09/2025	FT 394	10/09/2025	10.200,00
2.1	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	12/09/2025	FT 393	10/09/2025	10.000,00
2.12	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	12/09/2025	NF 2354635	11/09/2025	7.038,75
1.2 AM	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	12/09/2025	NF 2354633	10/09/2025	11.500,00
1.3 AM	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	12/09/2025	NF 2354636	11/09/2025	9.375,00
2.11	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	12/09/2025	NF 2354634	11/09/2025	11.500,00
2.7	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	12/09/2025	FT 1103	10/09/2025	14.600,00
2.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	12/09/2025	FT 1102	10/09/2025	125.000,00
2.2 AM	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	PIX	17/09/2025			0,00
3.1	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	19/09/2025	NF 258	18/09/2025	7.500,00
2.5	FATTORE CONFECOES LTDA ME	55.827.976/0001-24	TED	19/09/2025	NF 3288	19/09/2025	1.000,00
5.1	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	PIX	23/09/2025	NF 193	05/09/2025	15.657,10
2.4	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	PIX	23/09/2025	NF 199	05/09/2025	5.000,65
2.7	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	26/09/2025	FT 1178	24/09/2025	125.000,00
1.3 AM	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	26/09/2025	FT 1179	24/09/2025	14.600,00
1.2 AM	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	26/09/2025	NF 2380138	24/09/2025	9.375,00
2.12	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	26/09/2025	NF 2380137	24/09/2025	11.500,00
2.1	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	26/09/2025	NF 2380136	24/09/2025	7.038,75
2.3	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	26/09/2025	FT 400	24/09/2025	10.000,00
2.6	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	26/09/2025	FT 401	24/09/2025	10.200,00
2.8	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	26/09/2025	FT 402	24/09/2025	22.500,00
2.11	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	08.239.908/0001-64	TED	26/09/2025	FT 403	24/09/2025	15.500,00
2.1 AM	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	03.787.821/0001-08	TED	26/09/2025	NF 2380135	24/09/2025	11.500,00
3.1	EVENT SUPPLY COMERCIO VAREJISTA DE PRODUTOS ESPORTIVOS LTDA	48.886.503/0001-32	PIX	01/10/2025	NF 438	26/09/2025	2.400,00
2.5	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	PIX	08/10/2025	NF 97070	03/10/2025	1.000,00
5.1	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	TED	08/10/2025	NF 205	09/09/2025	15.657,10
2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	08/10/2025	NF 200	05/09/2025	5.000,65
2.3 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	09/10/2025	NF 272	09/10/2025	7.500,00
2.2	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	09/10/2025	NF 273	09/10/2025	15.000,00
1.1	MUNDI SPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	13.618.120/0001-07	PIX	10/10/2025	FT 22	08/10/2025	30.600,00
	PILAR ECOTEC AMBIENTAL LTDA	13.618.120/0001-07	TED	16/10/2025	NF 420	16/10/2025	30.000,00
		30.667.156/0001-91	PIX	17/10/2025			0,00
2.12	DARF IMPOSTOS RETIDOS NAS NFs 2342179, 2342181, 2354635 e 2380136 - VILLA OLIMPICA	IMPOSTOS RETIDOS	IMPOSTOS	20/10/2025	NF 2342179 / NF 2342181 / NF 2354635 / NF 2380136	30/09/2025	1.845,00
2.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	29/10/2025	FT 1213	08/10/2025	125.000,00
2.7	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	29/10/2025	FT 1214	08/10/2025	14.600,00
2.1	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	29/10/2025	FT 424	08/10/2025	10.000,00
2.3	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	29/10/2025	FT 425	08/10/2025	10.200,00
2.6	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	29/10/2025	FT 426	08/10/2025	22.500,00
2.8	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	29/10/2025	NF 427	08/10/2025	15.500,00
2.11	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	29/10/2025	NF 2403558	08/10/2025	11.500,00
1.3 AM	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	29/10/2025	NF 2403561	08/10/2025	9.375,00
1.2 AM	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	29/10/2025	NF 2403560	08/10/2025	11.500,00
2.12	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	29/10/2025	NF 2403559	08/10/2025	7.038,75

2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	03/11/2025	NF 298	02/11/2025	7.500,00
2.3 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	03/11/2025	NF 297	02/11/2025	10.000,00
1.3	REDOC ESPORTES E PRODUCAO ARTISTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	03/11/2025	NF 578	02/11/2025	19.500,00
2.1 AM	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	48.886.503/0001-32	PIX	17/11/2025	NF 468	14/11/2025	2.400,00
2.12	DARF IMPOSTO RETIDO NF 2403559 - VILLA OLIMPICA	IMPOSTOS RETIDOS	IMPOSTOS	19/11/2025	NF 2403559	30/10/2025	348,75
2.12	DARF IMPOSTO RETIDO NF 2403559 - VILLA OLIMPICA	IMPOSTOS RETIDOS	IMPOSTOS	19/11/2025	NF 2403559	30/10/2025	112,50
2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	02/12/2025	NF 319	02/12/2025	7.500,00
5.1	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	TED	02/12/2025	NF 201	05/09/2025	5.000,65
2.5	VALP TRANSPORTE DE EVENTOS LTDA	51.953.540/0001-20	TED	02/12/2025	NF 195	05/09/2025	15.657,10
2.12	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	05/12/2025	NF 2486204	04/12/2025	7.038,75
2.11	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	05/12/2025	NF 2486203	04/12/2025	11.500,00
1.2 AM	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	05/12/2025	NF 2486205	04/12/2025	11.500,00
2.8	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	05/12/2025	FT 490	04/12/2025	15.500,00
2.1	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	05/12/2025	FT 487	04/12/2025	10.000,00
2.3	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	05/12/2025	FT 488	04/12/2025	10.200,00
2.6	VETOR PRODUCOES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	05/12/2025	FT 489	04/12/2025	22.500,00
2.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	05/12/2025	FT 1477	04/12/2025	125.000,00
2.7	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	05/12/2025	FT 1478	04/12/2025	14.600,00
1.3 AM	VILLA OLIMPICA SERVICO LTDA	03.787.821/0001-08	TED	05/12/2025	NF 2486206	04/12/2025	9.375,00
2.1 AM	ALTACONT ASSESSORIA CONTABIL E TRIBUTARIA LTDA	48.886.503/0001-32	PIX	08/12/2025	NF 489	08/12/2025	2.400,00
2.12	DARF IMPOSTO RETIDO NF 2486204 - VILLA OLIMPICA	IMPOSTOS RETIDOS	IMPOSTOS	16/01/2026	NF 2486204	30/12/2025	461,25
2.2 AM	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	19/01/2026	NF 342	16/01/2026	7.500,00
CAPTAÇÃO	RAMON HENRIQUE SALVARANI FERREIRA	46.001.424/0001-71	PIX	19/01/2026	NF 46	16/01/2026	14.547,96
CAPTAÇÃO	BCPPZ MARKETING E ASSESSORIA EMPRESARIAL EM ESTRATEGIA	51.945.049/0001-58	PIX	19/01/2026	NF 75	19/01/2026	9.939,25
CAPTAÇÃO	TURMALINA CONSULTORIA E EVENTOS LTDA	52.665.207/0001-89	PIX	19/01/2026	NF 103	19/01/2026	75.509,00
3.1	EVENT SUPPLY COMERCIO VAREJISTA DE PRODUTOS ESPORTIVOS LTDA	19.651.129/0001-98	PIX	21/01/2026	NF 103726	19/01/2026	1.000,00
1.2	FACE 4FUN LTDA	62.086.719/0001-44	PIX	27/01/2026	NF 44	27/01/2026	3.000,00
1.2	FACE 4FUN LTDA	62.086.719/0001-44	TED	27/01/2026	NF 47	27/01/2026	3.000,00
1.2	FACE 4FUN LTDA	62.086.719/0001-44	TED	27/01/2026	NF 48	27/01/2026	3.000,00
1.2	FACE 4FUN LTDA	62.086.719/0001-44	TED	27/01/2026	NF 49	27/01/2026	3.000,00
1.2	FACE 4FUN LTDA	62.086.719/0001-44	PIX	27/01/2026	NF 45	27/01/2026	3.000,00
1.2	FACE 4FUN LTDA	62.086.719/0001-44	TED	27/01/2026	NF 46	27/01/2026	3.000,00
1.2	PATRICIA VILLATORO A. DE OLIVEIRA GESTAO E SERVICOS LTDA	58.556.427/0001-50	PIX	03/02/2026	NF 60	02/02/2026	3.000,00
1.2	PATRICIA VILLATORO A. DE OLIVEIRA GESTAO E SERVICOS LTDA	58.556.427/0001-50	TED	03/02/2026	NF 61	03/02/2026	3.000,00
1.2	PATRICIA VILLATORO A. DE OLIVEIRA GESTAO E SERVICOS LTDA	58.556.427/0001-50	TED	03/02/2026	NF 62	03/02/2026	3.000,00
1.2	PATRICIA VILLATORO A. DE OLIVEIRA GESTAO E SERVICOS LTDA	58.556.427/0001-50	TED	03/02/2026	NF 63	03/02/2026	3.000,00
1.2	PATRICIA VILLATORO A. DE OLIVEIRA GESTAO E SERVICOS LTDA	58.556.427/0001-50	PIX	03/02/2026	NF 64	03/02/2026	3.000,00
1.2	PATRICIA VILLATORO A. DE OLIVEIRA GESTAO E SERVICOS LTDA	58.556.427/0001-50	TED	03/02/2026	NF 65	03/02/2026	3.000,00
12 - TOTAL.....							2.043.892,71

LOCAL E DATA: SP/15/03/2026

NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: Pedro Lancarics

gov.br

RENDIMENTOS FINANCEIROS CONTA 10906-1 - MOVIMENTO

jul/25	0,00		
ago/25	14.928,42		
set/25	9.718,29		
out/25	5.352,75	Total de Rendimentos	32.950,33
nov/25	391,53	Sobra de recursos não utilizados	-
dez/25	1.806,30		
jan/26	612,87	TOTAL	32.950,33
fev/26	199,65		
mar/26	142,40		
IR estimado:	-197,49	Obs: Até dia13/03/2026	
IR complementar:	-4,39		
IOF estimado:	0,00		

RENDIMENTOS FINANCEIROS CONTA 10909-6 - BLOQUEIO

nov/24	0,00		
dez/24	3.810,11		
jan/25	14.947,89		
fev/25	15.080,03		
mar/25	14.894,14		
abr/25	16.717,50		
mai/25	1.733,50		
jun/25	17.744,45		
jul/25	20.905,93		
ago/25	-4.105,53		
set/25	738,56		
out/25	779,02		
nov/25	-203,23		
dez/25	749,18		
jan/26	723,20		
fev/26	626,62	Disponível para resgate	81.102,43
mar/26	350,49		
IR estimado:	-496,72	Obs: Até dia13/03/2026	
IR complementar:	0,00		
IOF estimado:	0,00		



Consultas - Extrato de conta corrente

G3350516145762301
05/09/2025 16:28:59

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 10906-1SLI-2401990
Período do extrato 08 / 2025

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
04/09/2024		0000	00000 000	Saldo Anterior			0,00 C
06/08/2025		0000	14315 900	Transferencia Repassador	102.181.000.208.753	2.043.892,71 C	
06/08/2025		0000	00000 271	BB-APLIC C.PRZ-APL.AUT	1.972	2.043.892,71 D	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
18/08/2025		0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	81.801	7.500,00 D	
			260 0001	043981332000107 NOMADE EVENTO			
18/08/2025		0000	00000 848	Resgate Automático	1.972	7.500,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
26/08/2025		0000	13105 144	Pix - Enviado	82.601	2.400,00 D	
				26/08 16:40 ALTACONT ASSESSORIA CONTAB			
26/08/2025		0000	00000 848	Resgate Automático	1.972	2.400,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
31/08/2025		0000	00000 999	S A L D O			0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES :

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

Ouvidoria BB 0800 729 5678
Para deficientes auditivos 0800 729 0088



Consultas - Extrato de conta corrente

G3340311207024921
03/10/2025 11:41:35

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 10906-1SLI-2401990
Período do extrato 09 / 2025

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
26/08/2025		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
08/09/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	90.801	10.000,00 D	
				08/09 15:13 VETOR ESPORTES			
08/09/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	90.802	73.000,00 D	
				08/09 15:16 VETOR ESPORTES			
08/09/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	90.803	1.000,00 D	
				08/09 15:23 FATTORE			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.804	125.000,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.805	18.000,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.806	10.200,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.807	11.500,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.808	19.500,00 D	
				077 0001 009198231000126 REDOC ESPORTE			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.809	22.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.810	14.600,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.811	15.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.812	9.375,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.813	7.038,75 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.814	15.600,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.815	14.600,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.816	11.500,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.817	9.375,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.818	15.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.819	10.000,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.820	7.038,75 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.821	11.500,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.822	10.200,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.823	22.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
08/09/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.824	11.500,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
08/09/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	90.825	1.000,00 D	
				08/09 16:33 FATTORE			

08/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.826	35.500,00 D
		341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO		
08/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.827	125.000,00 D
		341 0191 006103531000196 TATICA MARKE		
08/09/2025	0000	13105 144 Pix - Enviado	90.828	1.000,00 D
		08/09 16:42 FATTORE		
08/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.829	5.000,65 D
		208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR		
08/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.830	15.657,10 D
		208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR		
08/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.831	5.000,65 D
		208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR		
08/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.832	15.657,10 D
		208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR		
08/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	90.833	5.000,65 D
		208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR		
08/09/2025	0000	00000 848 Resgate Automático	1.972	685.343,65 C 0,00 C
		BB RF Curto Prazo Automático		
09/09/2025	0000	13105 144 Pix - Enviado	90.901	30.600,00 D
		09/09 13:29 MUNDI SPORTS ESPORTES E EV		
09/09/2025	0000	13105 144 Pix - Enviado	90.902	15.657,10 D
		09/09 13:32 VALP TRANSPORTE DE EVENTOS		
09/09/2025	0000	00000 848 Resgate Automático	1.972	46.257,10 C 0,00 C
		BB RF Curto Prazo Automático		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.201	22.500,00 D
		341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.202	15.500,00 D
		341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.203	10.200,00 D
		341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.204	10.000,00 D
		341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.205	7.038,75 D
		341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.206	11.500,00 D
		341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.207	9.375,00 D
		341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.208	11.500,00 D
		341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.209	14.600,00 D
		341 0191 006103531000196 TATICA MARKE		
12/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.210	125.000,00 D
		341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC		
12/09/2025	0000	00000 848 Resgate Automático	1.972	237.213,75 C 0,00 C
		BB RF Curto Prazo Automático		
17/09/2025	0000	14397 821 Pix - Recebido	170.101.546.638.771	125.000,00 C
		17/09 01:01 03787821000108 VILLA OLIMP		
17/09/2025	0000	13105 144 Pix - Enviado	91.701	125.000,00 D 0,00 C
		17/09 17:31 TATICA MARKETING ESPORTIV		
19/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	91.901	7.500,00 D
		260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO		
19/09/2025	0000	13105 144 Pix - Enviado	91.902	1.000,00 D
		19/09 17:24 FATTORE		
19/09/2025	0000	00000 848 Resgate Automático	1.972	8.500,00 C 0,00 C
		BB RF Curto Prazo Automático		
23/09/2025	0000	13105 144 Pix - Enviado	92.301	15.657,10 D
		23/09 19:14 VALP TRANSPORTE DE EVENTO		
23/09/2025	0000	13105 144 Pix - Enviado	92.302	5.000,65 D
		23/09 19:19 VALP TRANSPORTE DE EVENTO		
23/09/2025	0000	00000 848 Resgate Automático	1.972	20.657,75 C 0,00 C
		BB RF Curto Prazo Automático		
26/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	92.601	125.000,00 D
		341 0191 006103531000196 TATICA MARKE		
26/09/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	92.602	14.600,00 D

341 0191 006103531000196 TATICA MARKE					
26/09/2025	0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	92.603	9.375,00 D
341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC					
26/09/2025	0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	92.604	11.500,00 D
341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC					
26/09/2025	0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	92.605	7.038,75 D
341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC					
26/09/2025	0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	92.606	10.000,00 D
341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO					
26/09/2025	0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	92.607	10.200,00 D
341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO					
26/09/2025	0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	92.608	22.500,00 D
341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO					
26/09/2025	0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	92.609	15.500,00 D
341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO					
26/09/2025	0000	13105 393	TED Transf.Eletr.Disponiv	92.610	11.500,00 D
341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC					
26/09/2025	0000	00000 848	Resgate Automático	1.972	237.213,75 C 0,00 C
BB RF Curto Prazo Automático					
30/09/2025	0000	00000 999	S A L D O		0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES :

Transação efetuada com sucesso por: JD496001 PEDRO LANCSARICS.

Serviço de Atendimento ao Consumidor - SAC 0800 729 0722

Ouvidoria BB 0800 729 5678

Para deficientes auditivos 0800 729 0088



Consultas - Extrato de conta corrente

G3360211501959511
02/11/2025 14:38:58

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 10906-1SLI-2401990
Período do extrato 10 / 2025

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
26/09/2025		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
01/10/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	100.101	2.400,00 D	
				01/10 11:56 ALTACONT ASSESSORIA CONTA			
01/10/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	2.400,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
08/10/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	100.801	1.000,00 D	
				08/10 15:31 EVENT SUPPLY			
08/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	100.802	15.657,10 D	
				208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR			
08/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	100.803	5.000,65 D	
				208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR			
08/10/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	21.657,75 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
09/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	100.901	7.500,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
09/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	100.902	15.000,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
09/10/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	22.500,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
10/10/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	101.001	30.600,00 D	
				10/10 09:06 MUNDI SPORTS ESPORTES E E			
10/10/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	30.600,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
16/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	101.601	30.000,00 D	
				341 8161 013618120000107 MUNDI SPORTS			
16/10/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	30.000,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
17/10/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	101.701	6.300,00 D	
				17/10 14:24 ECOTEC			
17/10/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	6.300,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
20/10/2025		0000	13105	375 Impostos	102.001	1.845,00 D	
				RFB-DARF CODIGO DE BARRAS			
20/10/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	1.845,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
29/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.901	125.000,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
29/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.902	14.600,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
29/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.903	10.000,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
29/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.904	10.200,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
29/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.905	22.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
29/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.906	15.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
29/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.907	11.500,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
29/10/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.908	9.375,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			

29/10/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.909	11.500,00 D	
		341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
29/10/2025	0000	13105 393 TED Transf.Eletr.Disponiv	102.910	7.038,75 D	
		341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
29/10/2025	0000	00000 848 Resgate Automático	1.972	237.213,75 C	0,00 C
		BB RF Curto Prazo Automático			
31/10/2025	0000	00000 999 S A L D O			0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES :

Transação efetuada com sucesso por: JD496001 PEDRO LANCSARICS.

Serviço de Atendimento ao Consumidor - SAC 0800 729 0722

Ouvidoria BB 0800 729 5678

Para deficientes auditivos 0800 729 0088



Consultas - Extrato de conta corrente

G3360213069614901
02/12/2025 13:15:41

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 10906-1SLI-2401990
Período do extrato 11 / 2025

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
29/10/2025		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
03/11/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	110.301	7.500,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
03/11/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	110.302	10.000,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
03/11/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	110.303	19.500,00 D	
				077 0001 009198231000126 REDOC ESPORTE			
03/11/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	37.000,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
17/11/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	111.701	2.400,00 D	
				17/11 13:55 ALTACONT ASSESSORIA CONTA			
17/11/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	2.400,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
19/11/2025		0000	13105	375 Impostos	111.901	348,75 D	
				RFB-DARF CODIGO DE BARRAS			
19/11/2025		0000	13105	375 Impostos	111.902	112,50 D	
				RFB-DARF CODIGO DE BARRAS			
19/11/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	461,25 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
30/11/2025		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

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

Ouvidoria BB 0800 729 5678
Para deficientes auditivos 0800 729 0088



G3340914585537921
09/01/2026 15:08:50

Consultas - Extrato de conta corrente
ExpansaoASerOcultadaVersoesAnteriores: Extrato de Conta
corrente: Conta corrente;

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 10906-1SLI-2401990
Período do extrato 12 / 2025

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
19/11/2025		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
02/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.201	7.500,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
02/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.202	5.000,65 D	
				208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR			
02/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.203	15.657,10 D	
				208 0050 051953540000120 VALP TRANSPOR			
02/12/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	28.157,75 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.501	7.038,75 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.502	11.500,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.503	11.500,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.504	15.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.505	10.000,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.506	10.200,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.507	22.500,00 D	
				341 0191 008239908000164 VETOR PRODUCO			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.508	125.000,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.509	14.600,00 D	
				341 0191 006103531000196 TATICA MARKE			
05/12/2025		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	120.510	9.375,00 D	
				341 1608 003787821000108 VILLA OLIMPIC			
05/12/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	237.213,75 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
08/12/2025		0000	13105	144 Pix - Enviado	120.801	2.400,00 D	
				08/12 15:38 ALTACONT ASSESSORIA CONTA			
08/12/2025		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	2.400,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
09/12/2025		0000	14397	821 Pix - Recebido	91.701.351.291.792	6.300,00 C	
				09/12 17:01 30667156000191 PILAR ECOTE			
09/12/2025		0000	00000	271 BB-APLIC C.PRZ-APL.AUT	1.972	6.300,00 D	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
31/12/2025		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES :

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

Ouvidoria BB 0800 729 5678
Para deficientes auditivos 0800 729 0088



G3370120194968961
01/02/2026 21:39:40

Consultas - Extrato de conta corrente
ExpansaoASerOcultadaVersoesAnteriores: Extrato de Conta
corrente: Conta corrente;

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 10906-1SLI-2401990
Período do extrato 01 / 2026

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
09/12/2025		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
16/01/2026		0000	13105	375 Impostos	11.601	461,25 D	
				RFB-DARF CODIGO DE BARRAS			
16/01/2026		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	461,25 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
19/01/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	11.901	7.500,00 D	
				260 0001 043981332000107 NOMADE EVENTO			
19/01/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	11.902	14.547,96 D	
				19/01 15:02 RAMON HENRIQUE SALVARANI			
19/01/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	11.903	9.939,25 D	
				19/01 17:21 BCPPZ MARKETING E ASSESSO			
19/01/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	11.904	75.509,00 D	
				19/01 17:23 TURMALINA CONSULTORIA E E			
19/01/2026		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	107.496,21 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
21/01/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	12.101	1.000,00 D	
				21/01 08:10 EVENT SUPPLY			
21/01/2026		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	1.000,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
27/01/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	12.701	3.000,00 D	
				27/01 13:31 FACE 4FUN LTDA			
27/01/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	12.702	3.000,00 D	
				348 0001 062086719000144 FACE 4FUN LTD			
27/01/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	12.703	3.000,00 D	
				348 0001 062086719000144 FACE 4FUN LTD			
27/01/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	12.704	3.000,00 D	
				348 0001 062086719000144 FACE 4FUN LTD			
27/01/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	12.705	3.000,00 D	
				27/01 13:38 FACE 4FUN LTDA			
27/01/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	12.706	3.000,00 D	
				348 0001 062086719000144 FACE 4FUN LTD			
27/01/2026		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	18.000,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
31/01/2026		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES:

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

Ouvidoria BB 0800 729 5678
Para deficientes auditivos 0800 729 0088



Consultas - Extrato de conta corrente

G3330614436682791
06/03/2026 14:49:13

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 10906-1SLI-2401990
Período do extrato 02 / 2026

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
27/01/2026		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
03/02/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	20.301	3.000,00 D	
				03/02 13:07 VILLA GESTAO E SERVICOS			
03/02/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	20.302	3.000,00 D	
				336 0001 058556427000150 PATRICIA VILL			
03/02/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	20.303	3.000,00 D	
				336 0001 058556427000150 PATRICIA VILL			
03/02/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	20.304	3.000,00 D	
				336 0001 058556427000150 PATRICIA VILL			
03/02/2026		0000	13105	144 Pix - Enviado	20.305	3.000,00 D	
				03/02 13:17 VILLA GESTAO E SERVICOS			
03/02/2026		0000	13105	393 TED Transf.Eletr.Disponiv	20.306	3.000,00 D	
				336 0001 058556427000150 PATRICIA VILL			
03/02/2026		0000	00000	848 Resgate Automático	1.972	18.000,00 C	0,00 C
				BB RF Curto Prazo Automático			
28/02/2026		0000	00000	999 S A L D O			0,00 C

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES :

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

Ouvidoria BB 0800 729 5678
Para deficientes auditivos 0800 729 0088



Consultas - Extrato de conta corrente

G3331316093535691
13/03/2026 16:12:05

Cliente - Conta atual

Agência 4328-1
Conta corrente 10906-1SLI-2401990
Período do extrato Mês atual

Lançamentos

Dt. balancete	Dt. movimento	Ag. origem	Lote	Histórico	Documento	Valor R\$	Saldo
03/02/2026		0000	00000	000 Saldo Anterior			0,00 C
Invest. Resgate Autom.							32.950,33C
Saldo							32.950,33C
Juros *							0,00
Data de Debito de Juros							31/03/2026
IOF *							0,00
Data de Debito de IOF							01/04/2026
Saldo de fundos de investimento							
BB RF CP Automático							33.152,21

*** A CONTA NAO FOI MOVIMENTADA ***

OBSERVAÇÕES :

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

Ouvidoria BB 0800 729 5678
Para deficientes auditivos 0800 729 0088