



PLANO DE TRABALHO

1. IDENTIFICAÇÃO DA ENTIDADE

NomedaOSC: ABRASRS - Associação Brasileira de Acolhimento e Responsabilidade Social		
NomeFantasia: ABRASRS - Associação Brasileira de Acolhimento e Responsabilidade Social		
CNPJ: 37.160.728/0001-90	Endereço: Quadra 04, Lote 35, Sala 102, Parte G	
Complemento: Setor Norte	Bairro/Cidade: Brazlândia, DF	CEP: 72.710-040
Telefone: 61 98313-1657	Telefone: (DDD) 61 99273-1013	
E-mail: associacao.abrasrs@gmail.com	Site/Redes Sociais: https://www.instagram.com/abrasrs	
Responsável daOSC (Dirigente): Lilian Grace de Carvalho Souza		
CPF: 659.245.091-68	RG/Órgão Expedidor: 1.632.981/ SSP-DF	TelefonedoDirigente: 61 99273-1013
Endereço doDirigente: SIA TRECHO 3/4 SALA 330 A SIA CENTER MALL		CEP: 71.200-030

1.1 ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA

Responsável pelo acompanhamento da parceria: Lilian Grace de Carvalho Souza		
Função na parceria: Diretora Geral		
RG: 1.632.981/ SSP-DF	Órgão Expedidor: SSP DF	CPF: 659.245.091-68
Telefone Fixo: 61 99811 2080		Telefone Celular: 61 99273-1013
E-Mail do Responsável: contato@abrasrs.org.br		
E-mail para assinatura do Termo de Fomento: contato@abrasrs.org.br /ou associação.abrasrs@gmail.com		

1.2 HISTÓRICO DO PROPONENTE

ABRASRS - Associação Brasileira de Acolhimento e Responsabilidade Social é uma entidade dedicada e apaixonada pelo mundo esportivo desde 1992, onde vizinhos se reuniram para realizarem ações sociais por falta de serviços públicos na cidade de Brazlândia – DF nascendo assim uma associação forte e lutadora onde encontrou uma plataforma para promover a inclusão social e oportunidades de crescimento coletivo e



individual. Sua trajetória é marcada por uma visão inovadora e comprometida com o desenvolvimento integral de alunos e professores envolvidos em seus projetos.

Nossa intenção é mostrar que os diversos interesses despertados, especialmente pelo esporte. Os projetos foram uma iniciativa nobre, uma maneira sadia de canalizar a energia das crianças e adolescentes participantes de esportes amadores, contribuindo assim para o seu desenvolvimento físico e intelectual, promovendo a prática esportiva, fazendo com que as crianças e adolescentes desenvolvam uma visão coletiva, oportunizando assim seu desenvolvimento.

Participando dos projetos Bombeiro Mirim DECRETO Nº 21.104, DE 31 DE MARÇO DE 2000 e Bombeiro Amigo tem como iniciativa nobre, uma maneira sadia de canalizar a energia das crianças e adolescentes participantes de esportes amadores, contribuindo assim para o seu desenvolvimento físico e intelectual, promovendo a prática esportiva, fazendo com que as crianças e adolescentes desenvolvam uma visão coletiva, oportunizando assim seu desenvolvimento. A participação da ASSOCIAÇÃO BRASILENSE DE ACOLHIMENTO E RESPONSABILIDADE SOCIAL (ABRASRS) onde foram realizadas competições esportivas de diferentes modalidades, proporcionando assim diversão, trabalho em grupo, socialização e saúde para as crianças e adolescentes com a entrega de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e TORNEIOS de diversas modalidades. O seu diferencial que tem como base que se evite que as crianças e adolescentes se ocupem nas ruas ao invés de permanecerem isolados em seus quartos, voltados a outras distrações nocivas para suas formações, tais como celulares, laptops, vídeos, jogos, dentre outros.

A ASSOCIAÇÃO BRASILENSE DE ACOLHIMENTO E RESPONSABILIDADE SOCIAL (ABRASRS) tem sua trajetória marcada por uma visão inovadora e comprometida com o desenvolvimento integral de alunos e professores envolvidos em seus projetos em 2021 com a entrega de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e TORNEIOS, Aulas sobre o fundamento do futebol e estrutura administrativa para escola de Formando Craques Futebol Clube fundada em 2011 na cidade de Brazlândia-DF, projeto com mais de 220 crianças e adolescentes da cidade que disputam diversos torneios tanto no DF.

Em 2022 mais uma parceria fechada em apoio ao esporte com fornecimento de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e apoio em TORNEIOS pelo Distrito Federal com estrutura administrativa e treinos técnicos



junto a escola de Futebol Oeste Esporte Clube fundada desde 2010 na cidade de São Sebastião-DF, projeto com mais de 200 crianças e adolescentes da cidade que disputam diversos torneios tanto no DF e Entorno.

Em 2023 mais uma parceria fechada em apoio ao esporte com fornecimento de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e apoio em TORNEIOS pelo Distrito Federal com estrutura administrativa os treinos acontecem as (terça e quinta, manhã 07:00 as 11:00, tarde 15:00 as 17:00 e segunda / sexta noite 18:00 as 21:40 no campo do SOL NASCENTE TRECHO 1 (as terça/quarta/quinta no campo do SOL NASCENTE TRECHO 1) junto a escola de Futebol Sol Nascente fundada desde 2019 na cidade de Sol nascente/Ceilândia, projeto com mais de 120 crianças e adolescentes da cidade que disputam diversos torneios tanto no DF.

Em 2023 outra grande parceria fechada em apoio ao esporte com fornecimento de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e apoio em TORNEIOS pelo Distrito Federal com estrutura administrativa os treinos as (terça e quinta, manhã 07:00 as 11:00, tarde 15:00 as 17:00 e segunda / sexta noite 18:00 as 21:40 no campo sintético da QNM 10 CEILÂNDIA NORTE), (as terça/quarta/quinta na QUADRA POLIESPORTIVA QNM 10). junto a escola de Futebol UNI 10 fundada em 2002 na cidade de Ceilândia, projeto com mais de 150 crianças e adolescentes da cidade que disputam diversos torneios tanto no DF.

Em 2024 o Campeonato Brasiliense de Taekwondo uma iniciativa inspiradora que visa não apenas aprimorar as habilidades físicas dos competidores, mas também nutrir seus aspectos mentais e emocionais dentro do contexto específico do cenário brasiliense. Com a participação de 900 atletas, 540 da Categoria – Faixa Preta e 360 da categoria Faixa-Colorida, esta competição se propõe a ser um catalisador para o desenvolvimento pessoal e atlético dos praticantes no âmbito da capital federal.

Sua trajetória é marcada por uma visão inovadora e comprometida com o desenvolvimento integral de alunos e professores envolvidos em seus projetos em 2024 acolheu o Circuito SOCAM FIGHT MMA 2024 as habilidades físicas dos competidores, mas também nutrir seus aspectos mentais e emocionais dentro do contexto específico do cenário brasiliense ATINGINDO PÚBLICO DE MAIS DE 1200 PESSOAS.

Com a participação das categorias de peso e gênero como rege a regra do MMA, se propõe a ser um catalisador para o desenvolvimento pessoal e atlético dos praticantes no âmbito da capital federal. O MMA é mais do que apenas uma arte marcial; essenciais como disciplina, respeito, autocontrole e perseverança.



Dentro da atmosfera vibrante e diversificada de Brasília, os competidores têm a oportunidade única de não apenas aprimorar suas técnicas de luta, mas também de mergulhar em uma cultura rica e dinâmica que celebra a diversidade e a inclusão.

MMA 2024 é uma iniciativa inspiradora que visa não apenas aprimorar as habilidades físicas dos competidores, mas também nutrir seus aspectos mentais e emocionais dentro do contexto específico do cenário brasileiro com a inclusão social.

Ao longo dos anos, testemunhou o impacto positivo de seus projetos na comunidade. Jovens que participaram de suas iniciativas alcançaram não apenas sucesso nos campos de jogo, mas também excelência acadêmica e sucesso profissional. O ambiente inclusivo criado pela ABRASRS proporcionou uma sensação de pertencimento e oportunidades que transcendem as barreiras sociais.

A ABRASRS acredita, veementemente, que por meio do esporte as pessoas conseguem desenvolver habilidades valiosas que podem ser úteis em muitas áreas de suas vidas.

PINCIPAIS PROJETOS CELEBRADOS:

- Termo de Fomento (MROSC) N.º 11/2024, Projeto CAMPEONATO BRASILENSE DE TAEKWONDO, Período de execução: 19/07/2024 a 22/07/2024;
- Termo de Fomento (MROSC) N.º 41/2024 – Projeto SOCAM FIGHT MMA 2024 - Período de execução: 19/07/2024 a 22/07/2024;
- Termo de Fomento (MROSC) N.º 144/2024- Projeto IGXP - Split 2024/2025 – Período de execução: Dezembro/2024 à Maio/2025 (em execução);
- Termo de Fomento (MROSC) N.º 143/2024 - Projeto Futebol em Ação Brazlândia e São Sebastião/DF.
Período de execução: 26/12/2024 a 26/06/2025 (em execução).

2. DESCRIÇÃO DO PROJETO.

Nome do Projeto: IGXP – 2º Split 2025	
Local de realização:	702/703 Norte, Bloco A loja 45 e Pavilhão do Parque da Cidade
Período de execução:	21/07/2025 a 08/12/2025

MATRIZ SEDE: Quadra 04 Norte Lote 35 Sala 102 Parte G
Setor Norte Brazlândia - CEP 72710-040
Contato: 61 98313-1657 Email: associacao.abrasrs@gmail.com



Período de realização do Evento:	04/08/2025 a 23/11/2025
Enquadramento: (X) participação () educacional () rendimento	
Previsão de beneficiários diretos: 1.500	
Previsão de público indireto: 10.000	
Valor Total do Projeto: R\$ 3.127.967,40 (três milhões cento e vinte e sete mil novecentos e sessenta e sete reais e quarenta centavos)	
Valor Total do Termo de Fomento: R\$ 2.997.467,40 (dois milhões novecentos e noventa e sete mil quatrocentos e sessenta e sete reais e quarenta centavos)	

2.1 OBJETO DA PARCERIA

Realização do projeto “IGXP – 2º Split 2025”, do inglês “In Game Experience”, sendo um ecossistema para a comunidade gamer, voltado para fomentar a competitividade dos jogos eletrônicos em Brasília, através de uma Liga com duração de 5 meses, e um evento com as finais das competições.

2.2 APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O "IGXP" do inglês “In Game Experience”, é um ecossistema para a comunidade gamer, voltado para fomentar a o cenário de jogos eletrônicos em Brasília. Suas atividades são um sucesso para o desenvolvimento dos atletas de E-Sports no Distrito Federal.

Com sua primeira edição em Outubro/2024, o evento proporcionou uma experiência imersiva e inclusiva para os amantes de cultura geek e gamers. A infraestrutura foi elogiada por sua qualidade, com arenas de última geração e uma atmosfera agradável para os visitantes. O grau de satisfação do público foi extremamente elevado, com destaque para a qualidade das atrações e o ambiente interativo. Os impactos gerados pelo IGXP incluem a promoção da educação e tecnologia, estímulo à economia local, fomento à indústria de entretenimento e tecnologia, e o crescimento do cenário de esportes eletrônicos no Distrito Federal.

O evento contou com a participação de 10.267 pessoas, divididas em três dias: 887 pessoas no primeiro dia, 2.198 no segundo e 7.182 no terceiro. Os campeonatos de e-sports atraíram um total de 139 participantes, distribuídos em diferentes jogos competitivos:

- VALORANT:



- 40 inscritos
- 8 times
- Vencedores:
 - Saideira E-sports (1°)
 - UNB Green Owls (2°)
 - Dragon Forge (3°);
- Street Fighter 6
 - 16 inscritos
 - Vencedores:
 - StyleBug (1°)
 - PendragonBR (2°)
 - Arthur Gmaf (3°);
- Just Dance Unlimited
 - 32 inscritos
 - Vencedores
 - Jessyca Maria (1°)
 - Igor Peixoto (2°)
 - Beatriz Caldas (3°);
- League of Legends
 - 40 inscritos
 - 8 times
 - Vencedores
 - Dragon Forge (1°)
 - UNB Green Owls (2°)
 - Pitsa Queti (3°)
- Mortal Kombat 11
 - 11 inscritos
 - Vencedores
 - Aranha (1°)
 - Loghy (2°)
 - Miguispider (3°).



Em termos de metas, o evento superou as expectativas iniciais. Foram retirados mais de 20.000 ingressos, com uma presença real de 10.267 pessoas. O objetivo inicial de alcançar 250 pessoas por dia foi amplamente superado.

Já em fevereiro/2025, ocorreu o IGXP em sua 1ª edição. Tendo por local de realização o Pátio Brasil Shopping, o evento contou com o total de 46.569 pessoas, sendo:

- 1º dia: 10.130 pessoas.
- 2º dia: 19.208 pessoas.
- 3º dia: 17.231 pessoas.

O evento foi um sucesso absoluto, superando as expectativas dos organizadores e participantes. Ofereceu uma variedade de atividades recreativas, incluindo arenas de jogos com consoles de última geração, campeonatos de e-sports, talk shows com celebridades e mais.

A *IGXP* promoveu fortemente a cultura geek e gamer no Distrito Federal, criando um espaço para os entusiastas dessa cultura compartilharem seus interesses.

O evento impulsionou o comércio local, com diversas empresas parceiras vendendo produtos geeks e tecnológicos, estimulando o consumo e gerando renda. O projeto gerou empregos temporários, com a contratação de diversos profissionais e empresas especializadas em áreas como comunicação, tecnologia, produção de eventos e serviços técnicos.

O evento *IGXP* em sua 1ª Edição contou com diversos campeonatos de e-sports e competições, que atraíram muitos participantes. Abaixo está um resumo dos campeonatos realizados:

1. Valorant:
 - Times inscritos: 33 (165 participantes).
 - Classificação final:
 1. Saideira E-Sports
 2. Saisei



3. Saudade da Ex
2. League of Legends:
 - Times inscritos: 34 (170 participantes).
 - Classificação final:
 1. Cunco Lovers
 2. Teemo Supremacy
 3. Saideira E-Sports
3. Just Dance:
 - Participantes inscritos: 44.
 - Classificação final:
 1. Tarcísio Júnior
 2. Lucas Vinicius
 3. Jessyca
4. Mortal Kombat 1:
 - Participantes inscritos: 40.
 - Classificação final:
 1. PicapauFGC
 2. Xceed3121
 3. Zacky_Warlock
5. Street Fighter 6:
 - Participantes inscritos: 47.
 - Classificação final:
 1. Astuty
 2. Nebraka
 3. Ramon
6. FIFA:
 - Participantes inscritos: 92.
 - Classificação final:
 1. Cassiano
 2. Hugonoleto
 3. Chariidelaxx



7. Cosplay:

- Participantes inscritos: 79, divididos entre três dias de competição.
- Classificação final (destaques de cada dia):
 - Primeiro dia:
 1. Normando (Davy Jones - Piratas do Caribe)
 2. Sander Gomes (Loki - Vingadores)
 3. Carol Frazão (Katarina - League of Legends)
 - Segundo dia:
 1. Sander Gomes (Chapeleiro Maluco - Alice no País das Maravilhas)
 2. Duda (Tomoe - Kamisama Kiss)
 3. Carol Frazão (Lynette - Genshin Impact)
 - Terceiro dia:
 1. Samy (Samara - O Chamado)
 2. Normando (Jack Sparrow - Piratas do Caribe)
 3. Ryu (Ryu – Street Fighter)

Total de Participantes nos Campeonatos: 637 pessoas.

E, em Abril/2024, foi realizada outra edição no Pátio Brasil. Tivemos 36.892 pessoas sendo um sucesso extraordinário. A estrutura do evento foi planejada cuidadosamente, com arenas de última geração para computadores gamers e consoles PlayStation e Xbox, além de espaços dedicados para o Just Dance e competições de e-sports.

Os participantes tiveram acesso a uma ampla variedade de artigos do universo nerd e geek, além de uma programação diversificada com atrações de alto nível. O evento ofereceu uma atmosfera imersiva com equipamentos de última geração, campeonatos emocionantes, e um ambiente agradável para todas as idades.

Em sua atividade competitiva, temos 740 atletas e E-sportes, sendo:

- *EA Sports FC 24*: 81 inscritos.



- *Just Dance Unlimited*: 80 inscritos.
- *Tekken 8*: 44 inscritos.
- *Mortal Kombat 1*: 23 inscritos.
- *Street Fighter 6*: 53 inscritos.
- *Valorant*: 27 equipes (135 atletas).
- *League of Legends*: 11 equipes (55 atletas).
- *Counter-Strike 2*: 16 equipes (80 atletas).
- *Cosplay*: 70 inscritos.

Devido ao sucesso das atividades, o IGXP evolui de um evento de gamer para um ecossistema de desenvolvimento do cenário de E-sportes do Distrito Federal. Para isso, foi desenvolvido 2 novas vertentes de atividades como ferramentas de desenvolvimento: o Liga IGXP e o TV IGXP.

O Liga IGXP é um torneio ranqueado e continuado desenvolvido para fomento e desenvolvimentos dos atletas de esportes eletrônicos do Distrito Federal. Seu 1º Split de 2024 ocorreu nos meses de Junho/2024 a Agosto/2024, no Águas Claras Shopping. Tivemos a seguinte participação:

- *EA Sports FC 24*: 50 inscritos.
- *Tekken 8*: 50 inscritos.
- *Mortal Kombat 1*: 25 inscritos.
- *Street Fighter 6*: 50 inscritos.
- *Valorant*: 16 equipes (80 atletas).
- *League of Legends*: 16 equipes (80 atletas).
- *Counter-Strike 2*: 16 equipes (80 atletas).

Já o TV IGXP é uma plataforma digital focada em dar visibilidade as atividades que acontecem no Distrito Federal, seja de entretenimento, cultura pop, esportes, com conteúdo diversificados que incluem entrevistas, notícias e curiosidades. A página no Instagram compartilha clipes e destaques de seus vídeos, enquanto o canal no YouTube traz vídeos completos sobre assuntos variados. A abordagem é dinâmica e voltada para o público jovem que consome mídia digital e gosta de ficar atualizado com tendências e novidades.



Atualmente o canal conta com 121 vídeos, 1.330 inscritos e mais de 600.000 visualizações.

Por fim, de Dezembro/2024 a Maio/2025, foi realizada o Split IGXP 2024/2025. Nas finais, movimentamos 38.000 pessoas, sendo um sucesso extraordinário. A estrutura do evento foi planejada cuidadosamente, com arenas de última geração para computadores gamers e consoles PlayStation e Xbox, além de espaços dedicados para o Just Dance e competições de e-sports.

Os participantes tiveram acesso a uma ampla variedade de artigos do universo nerd e geek, além de uma programação diversificada com atrações de alto nível. O evento ofereceu uma atmosfera imersiva com equipamentos de última geração, campeonatos emocionantes, e um ambiente agradável para todas as idades.

Já no Split, que foi um passo importante dado tanto em profissionalismo, com a participação da Federação Brasileira de Desporto Eletrônico – FBDEL, quanto em estrutura, pois foram 4 meses de competição, tivemos 1, temos 600 atletas amadores, com 60 dias de competições, com as seguintes modalidades:

- *EA Sports FC 25*
- *Just Dance Unlimited*
- *Tekken 8*
- *Street Fighter 6*
- *Valorant*
- *League of Legends*
- *Counter-Strike 2*
- *Free Fire*

Assim, O **IGXP – 2º Split 2025** vem para fomentar a competitividade dos jogos eletrônicos em Brasília com 5 meses de competição, culminando em um evento de finais. O projeto será executado em duas fases: **2º Split 2025** e **Evento Finais IGXP**, com atividades específicas para cada uma.

Dos dias 04/08/2025 a 23/11/2025, com uma estrutura montada na 702/703 Norte, Bloco A loja 45, e



jogos de quarta a domingo, teremos competições com os seguintes jogos:

- *Tekken 8*
- *Street Fighter*
- *FIFA 25*
- *Free Fire*
- *League of Legends*
- *Counter Strike*
- *Valorant*
- *Just Dance*

Com 6 vagas para cada modalidade individual e 16 equipes para os jogos em grupo, os melhores chegarão a grande final no Pavilhão do Parque da Cidade. O evento ocorrerá aos dias 22/11/2025 a 23/11/2025, com Arena aberta ao público, TalkShow com Streamers e Influencers, Palestras sobre e-sports, tecnologia, e criação de conteúdo, além dos jogos das Finais do 2º Split 2025.

2.3 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Os jogos eletrônicos, ou e-sports, transcenderam a mera categoria de entretenimento para se tornarem uma força significativa no cenário esportivo e social. A crescente popularidade e reconhecimento dos e-sports trouxeram à tona uma série de benefícios tanto para os jogadores quanto para a sociedade como um todo. Assim, o IGXP surge com uma máquina propulsora do cenário *Gamer* no Distrito Federal.

Os e-sports exigem um alto nível de concentração, tomada de decisão rápida, planejamento estratégico e coordenação motora fina, habilidades cruciais em diversas modalidades esportivas tradicionais. Muitos jogos eletrônicos são baseados em equipes, promovendo a colaboração, comunicação e o desenvolvimento de um espírito de equipe, elementos essenciais para o sucesso em qualquer esporte.

A natureza competitiva dos e-sports incentiva os jogadores a buscarem constantemente pela excelência, desenvolvendo a disciplina e a perseverança necessárias para alcançar seus objetivos. Embora os e-sports sejam predominantemente mentais, a prática intensa pode exigir um bom condicionamento físico, especialmente para jogadores profissionais que participam de longas competições.



Os e-sports oferecem um ambiente inclusivo onde pessoas de diferentes idades, gêneros, culturas e origens podem se conectar e competir em pé de igualdade. Os e-sports criam comunidades online e offline, proporcionando um senso de pertencimento e apoio social para os jogadores.

A indústria dos e-sports está em constante crescimento, oferecendo diversas oportunidades de carreira, desde jogadores profissionais até comentaristas, treinadores e organizadores de eventos. A indústria dos e-sports gera empregos e receita, contribuindo para o desenvolvimento econômico de diversas regiões.

A discussão sobre a relação entre os e-sports e os esportes tradicionais é cada vez mais relevante no cenário esportivo contemporâneo. Embora existam diferenças significativas entre ambas as modalidades, há também muitas semelhanças e pontos de convergência que merecem destaque.

Tanto nos e-sports quanto nos esportes tradicionais, a busca pela vitória e o desejo de superar os adversários são elementos centrais. Atletas de e-sports e de esportes tradicionais dedicam muitas horas de treinamento para aprimorar suas habilidades e alcançar o sucesso. Em muitas modalidades de e-sports e esportes tradicionais, o trabalho em equipe é fundamental para alcançar os objetivos. Os e-sports são mais acessíveis, pois podem ser praticados por qualquer pessoa com um computador ou console, enquanto os esportes tradicionais exigem equipamentos e infraestrutura específicos.

O reconhecimento dos e-sports como esportes é um marco fundamental para o desenvolvimento e a profissionalização dessa modalidade. Essa validação traz consigo uma série de benefícios tanto para os atletas quanto para a indústria como um todo.

Ao serem reconhecidos como esportes, os e-sports ganham legitimidade e credibilidade, sendo vistos como uma atividade séria e profissional. Os atletas de e-sports passam a ter mais oportunidades de construir carreiras sólidas e duradouras, com maior apoio de patrocinadores, equipes e federações.

Os e-sports podem ser uma ferramenta de inclusão social, oferecendo oportunidades para jovens de diferentes origens e backgrounds. A prática de e-sports desenvolve habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas, comunicação e tomada de decisão, que são valiosas para diversas áreas da vida. Os



e-sports podem contribuir para a saúde mental dos jogadores, proporcionando um ambiente social e competitivo saudável.

Com o reconhecimento, surgem novas estruturas para os e-sports, como federações, ligas e associações, que ajudam a organizar e profissionalizar a modalidade. A criação de regras e regulamentos garante a fair play e a integridade das competições. O reconhecimento pode levar ao apoio governamental, com a criação de políticas públicas que incentivem o desenvolvimento dos e-sports.

O Distrito Federal (DF) deu um importante passo ao reconhecer oficialmente os e-sports como modalidade esportiva. Essa decisão, que coloca o DF na vanguarda da regulamentação do setor no Brasil, foi formalizada pela Lei nº 7.390/2024.

A lei define os e-sports como prática esportiva eletrônica, conferindo aos seus praticantes o status de atletas.

A legislação determina a regulamentação da prática esportiva no DF, abrindo caminho para a criação de normas e diretrizes específicas para os e-sports. **O objetivo principal da lei é fomentar, estimular e promover a prática dos e-sports no DF.** Todas as atividades que utilizam dispositivos eletrônicos, com dois ou mais participantes em sistemas de disputa, são consideradas competições.

Os jogadores de e-sports passam a ser reconhecidos como atletas, o que pode abrir portas para o desenvolvimento de suas carreiras. A regulamentação pode impulsionar a profissionalização dos e-sports no DF, com a criação de ligas, campeonatos e infraestrutura adequada.

A sanção da lei representa um marco para os e-sports no DF e demonstra a importância que essa modalidade tem ganhado na sociedade. Ao reconhecer os e-sports como esporte, o DF se posiciona como um local atrativo para a realização de eventos e para o desenvolvimento da indústria dos jogos eletrônicos.

O fomento ao cenário competitivo dos esportes eletrônicos (e-sports) é crucial para o desenvolvimento saudável e sustentável dessa indústria em constante crescimento. Ao investir em infraestrutura, apoio



financeiro, organização de eventos e reconhecimento institucional, diversos benefícios são gerados para os atletas, a comunidade e a economia como um todo.

O investimento em infraestrutura e organização de eventos proporciona um ambiente propício para o surgimento e desenvolvimento de novos talentos. Ao oferecer condições adequadas para os atletas, como salários, benefícios e estrutura de treinamento, o fomento contribui para a profissionalização do setor. O desenvolvimento do cenário competitivo impulsiona o crescimento da indústria dos e-sports, gerando empregos e atraindo investimentos.

Ao organizar eventos de grande porte e promover a cobertura midiática, o fomento contribui para a popularização dos e-sports, aumentando o número de fãs e espectadores. A competição saudável entre os jogadores estimula a inovação e o desenvolvimento de novas estratégias e táticas. Os e-sports podem ser uma ferramenta de inclusão social, oferecendo oportunidades para jovens de diferentes origens e backgrounds.

Ainda existe um certo preconceito em relação aos e-sports, que são vistos por alguns como apenas um passatempo. É importante encontrar um equilíbrio entre a competitividade e o prazer de jogar, evitando a obsessão e o vício. A prática intensa de e-sports pode levar a problemas de saúde, como dores nas costas e nos olhos. É fundamental que os atletas tenham acompanhamento médico e adotem hábitos saudáveis. É preciso construir uma cultura esportiva nos e-sports, com valores como fair play, respeito aos adversários e ética.

O fomento ao cenário competitivo dos e-sports é fundamental para o desenvolvimento dessa indústria promissora. Ao investir em infraestrutura, talentos e organização de eventos, é possível criar um ambiente propício para o crescimento e a profissionalização dos e-sports, beneficiando atletas, fãs e a sociedade como um todo.

O papel do governo no patrocínio de equipes e eventos de e-sports é um tema cada vez mais relevante no cenário atual. À medida que os e-sports ganham destaque e reconhecimento global, a participação do poder público se torna fundamental para o desenvolvimento e a profissionalização desse setor.



O setor de e-sports tem um grande potencial para gerar empregos, atrair investimentos e impulsionar a economia local e nacional. Os e-sports estão na vanguarda da tecnologia e da inovação, e o apoio governamental pode estimular o desenvolvimento de novas soluções e produtos.

O sucesso dos e-sports pode ser utilizado como uma ferramenta de diplomacia digital, promovendo a cultura e a imagem do país no cenário internacional. O apoio governamental é fundamental para o desenvolvimento dos e-sports. Ao investir em infraestrutura, talentos e organização de eventos, o governo pode contribuir para a profissionalização do setor, a geração de empregos e o desenvolvimento social.

2.4 OBJETIVO GERAL

Desenvolvimento dos atletas de jogos eletrônicos do Distrito Federal através da realização de uma Liga com múltiplas modalidades, a fim de dar visibilidade as organizações, atletas e atividades voltadas aos jogos eletrônicos em Brasília, assim como realização de um evento final que promova o intercâmbio entre a comunidade, organizações externas e profissionais que já atuam no seguimento para auxiliar e fomentar esse desenvolvimento.

2.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1 - Promover competições regulares em múltiplas modalidades de e-sports: Organizar uma liga contínua ao longo de 5 meses, com no mínimo 8 torneios classificatórios em diferentes modalidades de jogos eletrônicos, envolvendo pelo menos 600 atletas ao longo das competições, com o objetivo de formar e selecionar os melhores para um evento final.

2 - Capacitar e desenvolver habilidades dos atletas locais: Realizar 5 workshops e 10 palestras voltadas para o desenvolvimento técnico, estratégico e emocional dos competidores, com a participação de ao menos 25 atletas por sessão, visando melhorar o desempenho e a preparação dos jogadores.

3 - Aumentar a visibilidade das organizações e atletas de e-sports do Distrito Federal: Estabelecer parcerias com 4 veículos de mídia (locais e nacionais), além de garantir que pelo menos 50 atletas e 5 organizações tenham destaque regular em mídias sociais e transmissões ao vivo durante o decorrer da

liga.

4 -Realizar um evento final de grande escala com foco no intercâmbio de experiências: Organizar um evento final com a presença de 1.500 participantes, incluindo equipes de fora do Distrito Federal e palestrantes ou influenciadores reconhecidos nacionalmente, promovendo o intercâmbio entre jogadores locais e profissionais experientes do setor de e-sports.

2.5 METAS QUANTITATIVAS E QUALITATIVAS E INDICADORES DE MONITORAMENTO/ CUMPRIMENTO DAS METAS

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento das Metas
Aumentar o engajamento da comunidade local de e-sports no Distrito Federal.	Análise da participação ativa nas redes sociais do evento (comentários, compartilhamentos e curtidas), número de participantes em eventos presenciais e online, e feedback qualitativo dos participantes por meio de enquetes e avaliações pós-evento.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Relatório de Mídia
Fortalecer a imagem de Brasília como um polo emergente de e-sports no Brasil	Quantidade de menções positivas em mídias nacionais e especializadas, participação de influenciadores e jogadores renomados em eventos e	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Relatório de Mídia



	ligas, e reconhecimento em premiações ou menções no cenário nacional de e-sports.	
Promover a integração e troca de conhecimentos entre atletas iniciantes e profissionais experientes – intercâmbio cultural	Feedback dos atletas em relação às oportunidades de networking e aprendizado proporcionadas pelo evento (medido por entrevistas e questionários), número de sessões de mentorias ou palestras realizadas e a presença de jogadores profissionais em eventos e treinamentos.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Pesquisa de Satisfação
Criar um ambiente inclusivo e acessível para todos os grupos demográficos	Aumento no número de inscritos de grupos sub-representados (mulheres, pessoas com deficiência e idosos), percepção de inclusão medida por pesquisas de satisfação, e diversidade observada entre os finalistas e competidores do torneio.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Melhorar a experiência geral do público nos eventos de e-sports organizados	Grau de satisfação do público medido através de pesquisas pós-evento, análise de comentários e críticas em plataformas online (como redes sociais e sites de avaliações), e a taxa de retorno de participantes em eventos subsequentes.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Pesquisa de Satisfação
Metas (Quantitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de



		cumprimento
Organizar um evento final com a presença de 1.500 participantes, incluindo equipes de fora do Distrito Federal e palestrantes ou influenciadores reconhecidos nacionalmente, promovendo o intercâmbio entre jogadores locais e profissionais experientes do setor de e-sports.	Retirada de 1.500 ingressos para participação do evento e vinda de ao menos 1 organização de fora de Brasília, 3 influenciadores locais e 3 influenciadores nacionais.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Organizar uma liga contínua ao longo de 4 meses, com no mínimo 8 torneios classificatórios em diferentes modalidades de jogos eletrônicos.	Realização dos 8 campeonatos continuados em 4 meses.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Envolver pelo menos 600 atletas ao longo das competições, com o objetivo de formar e selecionar os melhores para um evento final.	Inscrição das organizações e atletas, totalizando 600 participações.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Realizar 10 palestras voltadas para o desenvolvimento técnico, estratégico e emocional dos competidores.	Participação dos 250 atletas.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Participação de ao menos 50 atletas, realizando 10 sessões de palestras, visando melhorar o desempenho e a	Presença dos 500 atletas as atividades propostas.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico



preparação dos jogadores.		Ficha de inscrição das organizações e atletas
Estabelecer parcerias com 4 veículos de mídia (locais e nacionais), além de garantir que pelo menos 50 atletas e 10 organizações tenham destaque regular em mídias sociais e transmissões ao vivo durante o decorrer da liga.	Postagem e Publicação do material desenvolvido pelos veículos de mídia.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Organizar um evento final com a presença de 1.500 participantes, incluindo equipes de fora do Distrito Federal e palestrantes ou influenciadores reconhecidos nacionalmente, promovendo o intercâmbio entre jogadores locais e profissionais experientes do setor de e-sports.	Retirada de 1.500 ingressos para participação do evento e vinda de ao menos 1 organização de fora de Brasília, 3 influenciadores locais e 3 influenciadores nacionais.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas

2.6 CRONOGRAMAS DETALHADO DE ATIVIDADE DO PROJETO

Nome do Evento:		"IGXP – 2º Split 2025"	
Descrição/Etapa:		Liga de Esportes Eletrônicos	
Data do Evento:		04/08/2025 a 23/11/2025	Turno: <i>Matutino / Vespertino</i>
Período Custeado pelo Fomento (Se for o caso):		21/07/2025 a 08/12/2025	Turno: <i>Matutino / Vespertino</i>
Local:	702/703 Norte, Bloco A loja 45 e Pavilhão do Parque da Cidade		
Espaços Físicos Disponíveis:	(...) Quadra Poliesportiva	(...) Praça	
	(...) Pátio	(...) Piscina	
	(X) Ginásio	(X) Clube	
	(X) Espaço Privado	(X) Outro	
Qual? 702/703 Norte, Bloco A		Qual? _____	



loja 45		
Quantidade de participantes neste evento		
Diretos: 1.500 <i>Atletas: 600</i> <i>Comissão Técnica: 50</i> <i>Comunidade: 850</i>	Indiretos: 10.000	Total: 11.500
Quanto à abrangência (origem dos participantes)		
(...) Local		
(X) Regional		
(X) Nacional		
Faixa etária	Categoria- Modalidade/Data/Turno	Qtd.
(...) Crianças/Adolescentes (até 14 anos)		
(X) Jovens (15 a 24 anos)	<i>Atletas de E-Sports</i>	<i>600</i>
(X) Adultos (entre 25 anos e 59 anos)	<i>Público das Finais</i> <i>Comissão Técnica</i>	<i>900</i>
(...) Idosos (a partir de 60 anos)		
(...) Pessoas com deficiência e/ou portadoras de necessidades especiais (limitação física, mental, sensorial ou múltipla - inseridas na distribuição acima)		
Inscrição dos participantes		
(...) Escolas		
(...) Em centros comunitários		
(...) Na sede da entidade proponente		
(...) Na sede de entidades parceiras		
(X) Pela internet. Especifique – site: www.igxpbrasil.com		
(...) Outros. Especifique		

2.7 FORMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES OU PROJETOS (METODOLOGIA)

A realização do projeto “IGXP – 2º Split 2025”, do inglês “In Game Experience”, vem para fomentar a competitividade dos jogos eletrônicos em Brasília com 5 meses de competição, culminando em um evento de finais. O projeto será executado em duas fases: 2º Split 2025 e Evento Finais IGXP, com atividades específicas para cada uma.



Dos dias **04/08/2025 a 23/11/2025**, com uma estrutura montada na **702/703 Norte, Bloco A loja 45**, e jogos de quarta a domingo, teremos competições com os seguintes jogos:

- *Tekken 8*
- *Street Fighter*
- *FIFA 25*
- *Free Fire*
- *League of Legends*
- *Counter Strike*
- *Valorant*
- *Just Dance*

Com 6 vagas para cada modalidade individual e 16 equipes para os jogos em grupo, os melhores chegarão a grande final no **Pavilhão do Parque da Cidade**. O evento ocorrerá aos dias **22/11/2025 a 23/11/2025**, com Arena aberta ao público, TalkShow com Streamers e Influencers, Palestras sobre e-sports, tecnologia, e criação de conteúdo, além dos jogos das Finais do 2º Split 2025

Para melhor detalharmos, iremos dividir a execução das atividades em:

- 2º Split 2025
- Evento Finais IGXP

2º SPLIT 2025:

PRÉ-PRODUÇÃO

Essa etapa será desenvolvida entre 21/07/2025 e 03/08/2025.

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do evento. Ela é desenvolvida em sub-etapas, constando o planejamento e a contratação. Ela é desenvolvida em torno de 14 dias, finalizando na efetiva entrega dos planejamentos e as contratações.

O planejamento aborda o momento de criação de estratégias para materializar todo o corpo proposto do



projeto, tornando assim não mais teórico, mas sim materializado em minutas de contratos, fechamento de negociações e aquisições de materiais e contratação de pessoal necessárias para realização do objeto.

A etapa de planejamento está intrinsecamente relacionada à etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas.

Essa etapa é crucial para o alcance final das metas e objetivos propostos ao evento, quanto ao alcance delas. Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, aluguel de equipamentos com alta qualidade e aquisição de insumos necessários para realização. Devido à alta quantidade de profissionais e empresas que atendem à demanda proposta e a constante variação de valor de mercado na área de eventos, a etapa necessita de um considerável lapso temporal para que se alcance o êxito.

Assim, para essas primeiras sub-etapas é necessário em torno de 01 semana para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos.

PRODUÇÃO

Será montada uma estrutura na 702/703 Norte, Bloco A loja 45, Brasília, Distrito Federal, para comportar toda as atividades do projeto.

As atividades serão realizadas em 80 dias de forma a iniciar no dia 04/08/2025 e encerrar no dia 23/11/2025.

A estrutura será composta pelos seguintes itens:

- Som de Pequeno Porte
- Iluminação
- Tablado
- Painel de LED
- Arena PC Gamer com 10 máquinas
- Arena Console com 4 videogames



- Equipamentos de filmagem para transmissão

O 2º Split 2025 será composto de duas programações, onde uma será nos dias da semana (quarta, quinta e sexta) e a outra será aos finais de semana (sábado e domingo).

Durante os dias da semana serão o projeto seguirá o seguinte cronograma:

CRONOGRAMA – QUARTA, QUINTA E SEXTA – 2º SPLIT 2025	
Abertura	10h00
Arena de Treinamento	10h00 às 18h00
Torneio	18h00 às 20h00
Encerramento	20h00

Durante o Final de Semana serão realizados os campeonatos dos jogos competitivos, sendo um por final de semana.

CRONOGRAMA – SÁBADO E DOMINGO – 2º SPLIT 2025	
Abertura	10h00
Torneios e-Sports	10h00 às 20h00
Encerramento	20h00

Os jogos que serão utilizados para os campeonatos serão os seguintes:

Lista de jogos / Campeonatos		Vagas Abertas
Modalidade 1	Tekken 8	16 vagas



Modalidade 2	Street Fight	16 vagas
Modalidade 3	Fifa 25	16 vagas
Modalidade 4	Free Fire	16 equipes
Modalidade 5	League of Legends	16 equipes
Modalidade 6	Counter Strike	16 equipes
Modalidade 7	Valorant	16 equipes
Modalidade 8	Just Dance	16 equipes

As inscrições serão feitas exclusivamente online, através do nosso site www.igxpbrasil.com, onde deverá seguir os seguintes passos:

1. Escolha a modalidade em que você deseja competir:
 - *Tekken 8*
 - *Street Fighter*
 - *FIFA 25*
 - *Free Fire*
 - *League of Legends*
 - *Counter Strike*
 - *Valorant*
 - *Just Dance*
2. Preencher o formulário de inscrição com seus dados pessoais e, no caso de jogos em equipe, os dados dos seus companheiros de time.
3. Receber o e-mail de confirmação: Após concluir sua inscrição, você receberá um e-mail com todos os detalhes sobre a competição, como regulamento, horários e o que esperar durante o evento.

Cada modalidade tem um número limitado de vagas para garantir a qualidade da competição, sendo:

- **Modalidades individuais:** 16 vagas por jogo



- **Modalidades em equipe:** 16 equipes por jogo
- **Abertura das inscrições:** 21/07/2025
- **Fechamento das inscrições:** 15/08/2025 (ou até as vagas se esgotarem)
- **Início dos torneios:** 04/08/2025

EVENTO FINAIS IGXP:

PRÉ-PRODUÇÃO:

O Evento das **Finais IGXP** acontecerá no **Pavilhão do Parque da Cidade**.

Essa etapa será desenvolvida entre os dias **01/10/2025 e 21/11/2025**. A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do evento. Ela é desenvolvida em sub- etapas, constando o planejamento e a contratação.

O planejamento aborda o momento de criação de estratégias para materializar todo o corpo proposto do projeto, tornando assim não mais teórico, mas sim materializado em minutas de contratos e fechamento de negociações necessárias para realização do objeto.

A etapa de planejamento está intrinsecamente relacionada a etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas. Essa etapa é crucial para o alcance final das metas e objetivos propostos ao evento, quanto ao alcance delas.

Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, aluguel de equipamentos com alta qualidade e aquisição de insumos necessários para realização.

Devido à alta quantidade de profissionais e empresas que atendem à demanda proposta e a constante variação de valor de mercado na área de eventos, a etapa necessita de um considerável lapso temporal para que se alcance o êxito.



PRODUÇÃO:

O projeto “**Evento Finais IGXP**” ocorrerá nos dias **22 e 23/11/2025**. O evento será aberto ao público, de forma gratuita, contando com uma arena gamer recreativa, realização de um torneio de e-sports, concurso de cosplay, concurso de dança, cockpits de simulação e arena free play.

O Evento das Finais IGXP acontecerá no seguinte local: Pavilhão do Parque da Cidade.

No local, o sábado e o domingo seguirão o seguinte cronograma:

CRONOGRAMA FINAIS IGXP 22 e 23/11/2025		
Tempo	Atividade	Horário
480'	Arena de jogos aberta ao público	14h às 22h
60'	TalkShow com Streamers e Influencers	14h às 15h
60'	Palestra sobre o cenário competitivo de e-sports, incluindo estratégias de equipe, treinamento de jogadores e o futuro dos e-sports. -Palestra sobre Tecnologia e Inovação, introduzindo como IA e Realidade virtual impactam sobre os jogos eletrônicos, entre outros. -Palestra Sobre Criação de Conteúdo de Jogos, Streaming ao vivo, Criação de Comunidade Online e Monetização	15h às 16h
480'	Finais do Split 2 Split 2025	14h às 22h
0'	Encerramento	22h às 22h



PÓS-PRODUÇÃO:

A desmontagem ocorrerá da seguinte forma:

- Pavilhão do Parque da Cidade – 24 a 28/11/2025
- Arena 702/703 Norte – 29/11 a 08/12/2025

Ocorrerá de 24/11/2025 a 08/12/2025 com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos;
- Composição de relatório de prestação de contas, reunindo fotos, vídeos, notas fiscais, contratos de prestadores de serviços e profissionais, entre outros elementos que comprovem a execução do objeto proposto;
- Desmontagem dos itens de infraestrutura utilizados da realização das atividades nos dois locais de celebração - Arena 702/703 Norte e Pavilhão do Parque da Cidade.

O acompanhamento da parceria poderá ser realizado através do link do Google drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1BPYE4Nxwa9i7m5dH3oVDxUSCWtZMnLp?usp=sharing>

2.7.1 Grade Horária dos Núcleos

Durante os dias da semana (quarta a sexta) serão o projeto seguirá o seguinte cronograma:

CRONOGRAMA – QUARTA, QUINTA E SEXTA – 2º SPLIT 2025	
Abertura	10h00
Arena de Treinamento	10h00 às 18h00
Torneio	18h00 às 20h00
Encerramento	20h00



Durante o Final de Semana serão realizados os campeonatos dos jogos competitivos, sendo um por final de semana.

CRONOGRAMA – SÁBADO E DOMINGO – 2º SPLIT 2025	
Abertura	10h00
Torneios e-Sports	10h00 às 20h00
Encerramento	20h00

CRONOGRAMA FINAIS IGXP 22 e 23/11/2025		
Tempo	Atividade	Horário
480'	Arena de jogos aberta ao público	14h às 22h
60'	TalkShow com Streamers e Influencers	14h às 15h
60'	Palestra sobre o cenário competitivo de e-sports, incluindo estratégias de equipe, treinamento de jogadores e o futuro dos e-sports. -Palestra sobre Tecnologia e Inovação, introduzindo como IA e Realidade virtual impactam sobre os jogos eletrônicos, entre outros. -Palestra Sobre Criação de Conteúdo de Jogos, Streaming ao vivo, Criação de Comunidade Online e Monetização	15h às 16h
480'	Finais do Split 2024/2025	14h às 22h
0'	Encerramento	22h às 22h

Os torneios seguirão o seguinte cronograma:

Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
---------	-------	--------	--------	-------	--------	---------

MATRIZ SEDE: Quadra 04 Norte Lote 35 Sala 102 Parte G
Setor Norte Brazlândia - CEP 72710-040
Contato: 61 98313-1657 Email: associacao.abrasrs@gmail.com



Folga	Folga	Semana 1	Semana 1	Semana 1	Final de Semana 1	Final de Semana 1
Folga	Folga	Semana 2	Semana 2	Semana 2	Final de Semana 2	Final de Semana 2
Folga	Folga	Semana 3	Semana 3	Semana 3	Final de Semana 3	Final de Semana 3
Folga	Folga	Semana 4	Semana 4	Semana 4	Final de Semana 4	Final de Semana 4
Folga	Folga	Semana 5	Semana 5	Semana 5	Final de Semana 5	Final de Semana 5
Folga	Folga	Semana 6	Semana 6	Semana 6	Final de Semana 6	Final de Semana 6
Folga	Folga	Semana 7	Semana 7	Semana 7	Final de Semana 7	Final de Semana 7
Folga	Folga	Semana 8	Semana 8	Semana 8	Final de Semana 8	Final de Semana 8
Folga	Folga	Semana 9	Semana 9	Semana 9	Final de Semana 9	Final de Semana 9
Folga	Folga	Semana 10	Semana 10	Semana 10	Final de Semana 10	Final de Semana 10
Folga	Folga	Semana 11	Semana 11	Semana 11	Final de Semana 11	Final de Semana 11
Folga	Folga	Semana 12	Semana 12	Semana 12	Final de Semana 12	Final de Semana 12
Folga	Folga	Semana 13	Semana 13	Semana 13	Final de Semana 13	Final de Semana 13
Folga	Folga	Semana 14	Semana 14	Semana 14	Final de Semana 14	Final de Semana 14
Folga	Folga	Semana 15	Semana 15	Semana 15	Final de Semana 15	Final de Semana 15
Folga	Folga	Semana 16	Semana 16	Semana 16	Final de Semana 16	Final de Semana 16

2.7.2 Equipe de RH

Função	Qnt.	Forma de contratação do RH	Profissional a ser contratado já tem vínculo com a OSC? Qual?	Profissional da OSC é remunerado ou Não Remunerado	Carga horária de trabalho na OSC	Carga horária que será destinada ao projeto
Coordenador Geral	1	PJ	Presidente	Não Remunerado	4 horas	40 horas

MATRIZ SEDE: Quadra 04 Norte Lote 35 Sala 102 Parte G
Setor Norte Brazlândia - CEP 72710-040
Contato: 61 98313-1657 Email: associacao.abrasrs@gmail.com



					semanais	semanais
Coordenador Financeiro	1	PJ	Associado	Não Remunerado	4 horas semanais	40 horas semanais
Coordenador Administrativo	1	PJ	Associado	Não Remunerado	4 horas semanais	40 horas semanais
Auxiliar Administrativo	1	PJ	Associado	Não Remunerado	4 horas semanais	40 horas semanais

2.8 BENEFÍCIOS E IMPACTOS GERADOS AO PÚBLICO PELA PARCERIA

O IGXP trará múltiplos benefícios tanto para os participantes diretos quanto para a sociedade como um todo. Além de gerar desenvolvimento econômico e esportivo aos atletas, também promove a inclusão digital, ao mesmo tempo em que impacta positivamente a vida dos jovens e da população em geral.

As atividades são acessíveis para pessoas de diferentes idades, gêneros e condições sociais. Isso ajuda na inclusão digital e na democratização do acesso à tecnologia.

Pessoas com deficiências também físicas podem encontrar nos e-Sports uma forma de competição e socialização, ampliando a acessibilidade esportiva.

Também movimenta a economia local ao gerar empregos diretos e indiretos, como organizadores de eventos, produtores de conteúdo, técnicos de informática, programadores, entre outros. O Distrito Federal pode se tornar um polo de e-Sports, atraindo visitantes de outras regiões para participar.

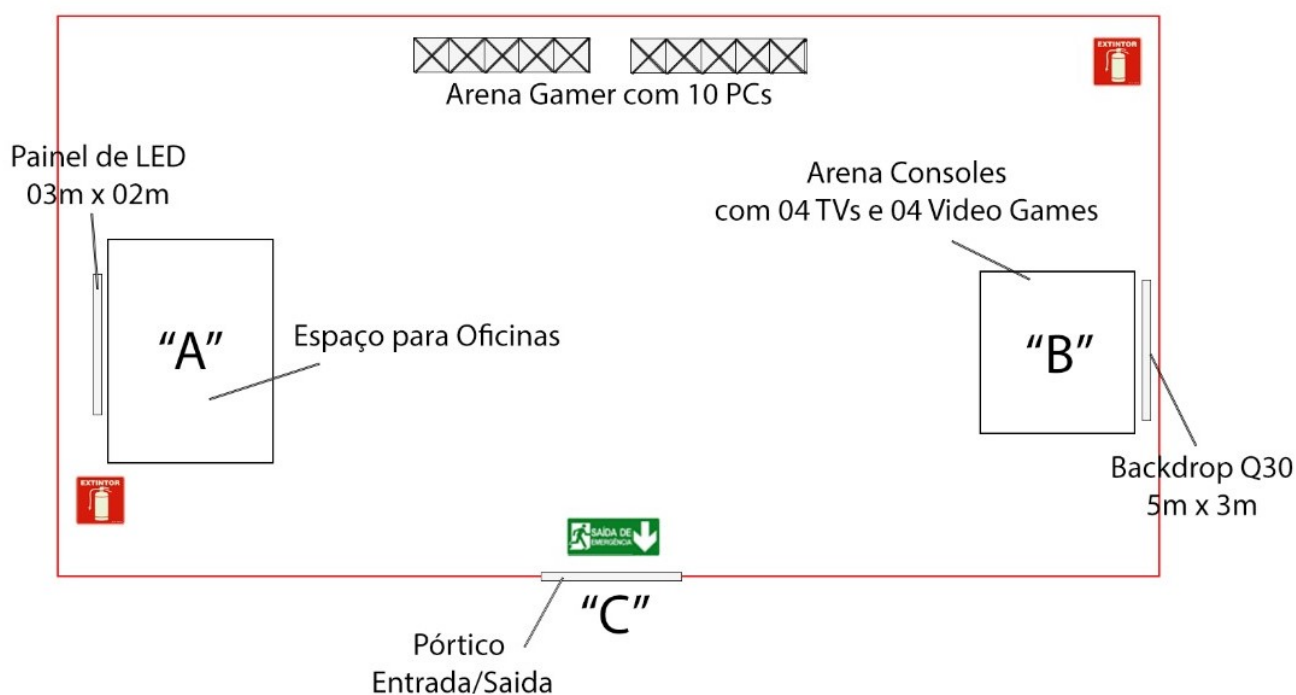
Embora os jogos eletrônicos muitas vezes sejam associados ao sedentarismo, uma liga organizada inclui programas de promoção de saúde física e mental, como atividades físicas, treinamentos de saúde mental e programas de bem-estar. Muitos jogadores profissionais têm treinamentos físicos específicos para melhorar o desempenho e evitar lesões.

Participar de ligas e campeonatos pode ajudar na construção de resiliência emocional, já que o ambiente competitivo exige controle emocional e, é importante ter acompanhamento para evitar comportamentos de

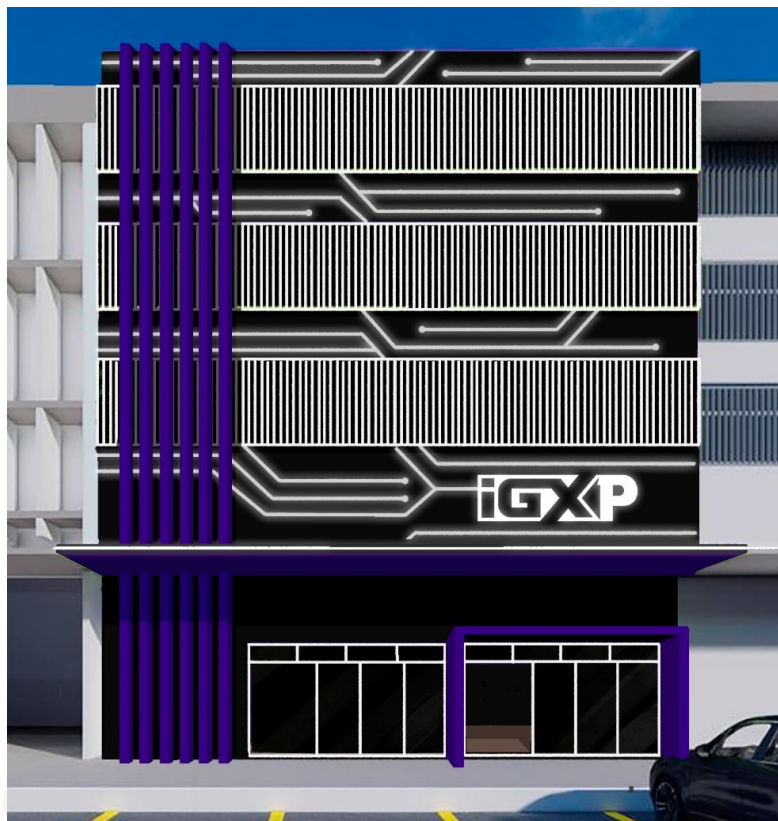
vício ou estresse excessivo, com políticas de bem-estar externas ao equilíbrio entre tempo de jogo e vida social.

2.9 CROQUI DO EVENTO

702/703 Norte, Bloco A loja 45 – Asa Norte

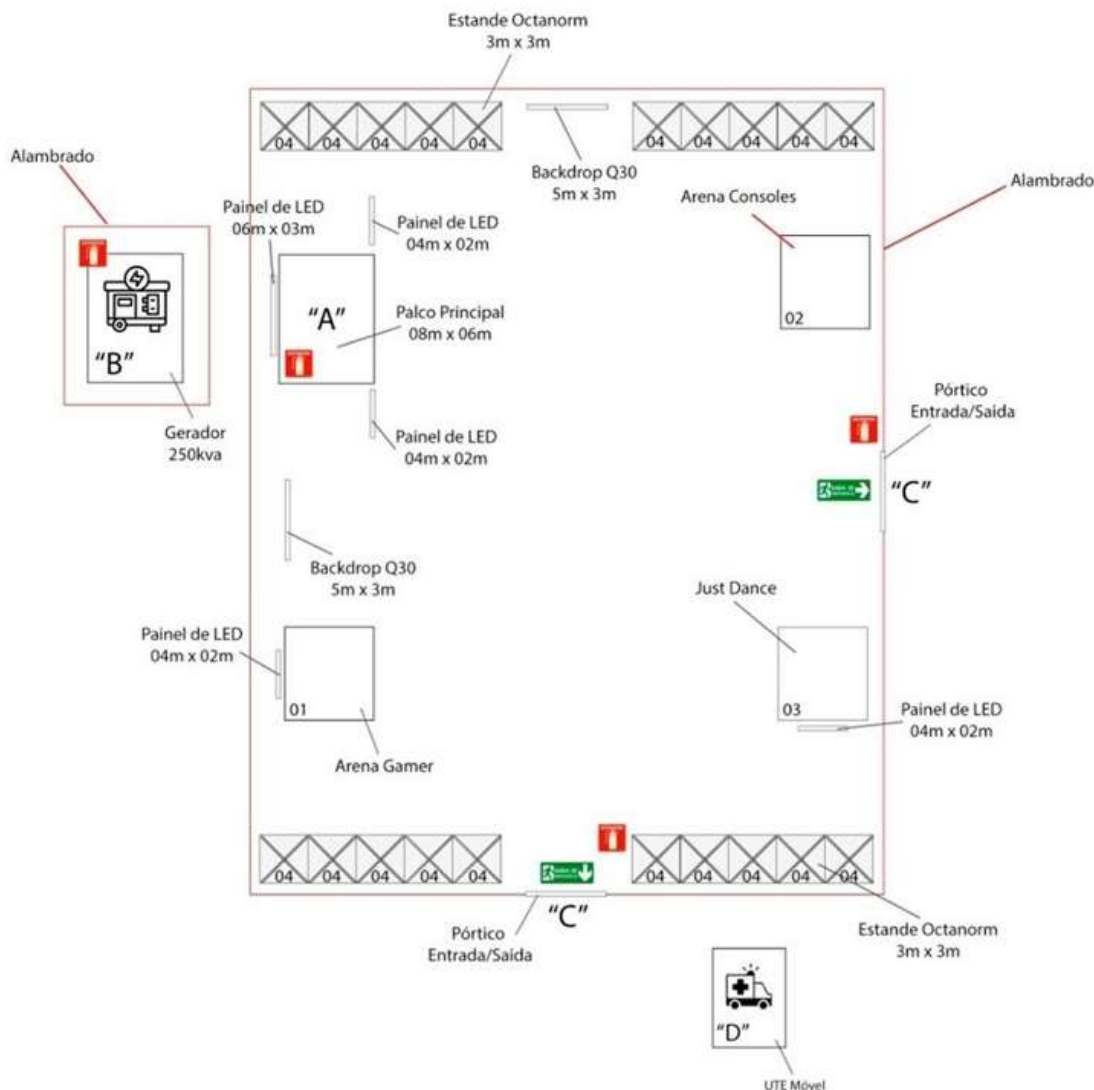


FACHADA PREVISTA



MATRIZ SEDE: Quadra 04 Norte Lote 35 Sala 102 Parte G
Setor Norte Brasília - CEP 72710-040
Contato: 61 98313-1657 Email: associacao.abrasrs@gmail.com

Pavilhão Parque da Cidade



2.10 CONTRAPARTIDA

Com o intuito de fortalecer a parceria institucional com a Secretaria de Esporte e Lazer do DF, valorizando sua marca como apoiadora de iniciativas inovadoras de esportes eletrônicos, fomentando o acesso à tecnologia, o protagonismo jovem e a inclusão digital no DF, realizaremos:



- **VISIBILIDADE DE MARCA E POSICIONAMENTO INSTITUCIONAL**

- Inclusão da logomarca da Secretaria em todos os materiais de divulgação (online e offline);
- Banner de palco;
- Telão de LED (loop institucional);
- Mídias sociais e site do projeto;
- Camisas da equipe técnica;
- Credenciais e crachás oficiais;
- Apresentações e press kits.
- Publicação destacada nas redes sociais do projeto, com posts específicos de agradecimento e institucional.

- **ATIVAÇÕES E EXPERIÊNCIAS PERSONALIZADAS**

- Realização de uma palestra ou roda de conversa com representantes da Secretaria de Esporte, abordando temas como:
- Políticas públicas para juventude e esporte;
- Incentivo aos e-Sports como modalidade esportiva emergente;
- Inclusão e acesso por meio do esporte digital.
- Inclusão da Secretaria em ações interativas, como sorteios, quiz esportivo ou ativações com brindes.
- Inclusão de vídeo institucional da Secretaria na abertura oficial e em interlúdios da programação.
- Espaço de fala reservado a representante da Secretaria na cerimônia de premiação.

- **MONTAGEM DO STANDE OFICIAL – SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER DO DF**

- Testeira com a logomarca da Secretaria;
- Piso com carpete ou piso emborrachado;
- Mesa de atendimento institucional + 2 cadeiras;
- Painel de TV ou monitor para exibição de vídeos institucionais;
- Totem com QR Code para acesso às políticas públicas da Secretaria;
- Expositores com folhetos, folders e materiais promocionais;



- Iluminação direcionada para destaque visual;
 - Ponto de energia elétrica para equipamentos.
-
- **ATIVAÇÕES OFICIAIS DA SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER DO DF**
 - Aos meses de Julho a Dezembro, meses em que o contrato com a Secretaria de Esporte estará ativa, deixaremos disponíveis os materiais locados a Liga IGXP para, com disponibilidade, levar a atividades que a SEL esteja participando.
 - Testeira com a logomarca da Secretaria;
 - Piso com carpete ou piso emborrachado;
 - Mesa de atendimento institucional + 2 cadeiras;
 - Painel de TV ou monitor para exibição de vídeos institucionais;
 - Totem com QR Code para acesso às políticas públicas da Secretaria;
 - Expositores com folhetos, folders e materiais promocionais;
 - Iluminação direcionada para destaque visual;
 - Ponto de energia elétrica para equipamentos.
-
- **TECNOLOGIAS ASSISTIVAS PARA O PÚBLICO PCD**
 - Promover a integração entre pessoas com e sem deficiência através de jogos adaptados, utilizando tecnologias assistivas para tornar a experiência acessível a todos. A atividade visa estimular a empatia, a colaboração e a inclusão, enquanto promove a conscientização sobre as diversas necessidades de acessibilidade no esporte e lazer;
 - Computadores adaptados com tecnologias assistivas;
 - Controles de videogames adaptados;
 - Espaço acessível.
-
- **PROMOÇÃO SOCIAL**
 - Promover a integração de escolas, ações sociais ou instituições, com disponibilização de ônibus gratuito para ida ao evento a ser realizado no Pavilhão do Parque da Cidade, nos dias 22/11 e 23/11/2025, sendo 45 crianças cada dia.

Valor total da contrapartida R\$ 130.500,00.



3. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Cronograma de Execução			
Programação	Valor	Duração	
		Início	Término
Contratação de Prestadores de Serviços (Equipe gerencial - Recursos Humanos)	R\$ 65.900,00	21/07/2025	08/12/2025
Equipe Técnica de Apresentação	R\$ 174.642,40	21/07/2025	08/12/2025
Equipe Técnica Especializada	R\$ 342.000,00	21/07/2025	08/12/2025
Alimentação e Uniforme	R\$ 258.800,00	21/07/2025	08/12/2025
Realização SPLITS	R\$ 1.506.800,00	21/07/2025	08/12/2025
Finais	R\$ 277.600,00	01/10/2025	08/12/2025
Material Impresso	R\$ 10.010,00	01/10/2025	08/12/2025
Contratação de serviços Publicitários e Divulgação	R\$ 314.200,00	21/07/2025	08/12/2025
Equipe técnica de Assessoria	R\$ 47.515,00	21/07/2025	08/12/2025

Primeira parcela em julho/2025 no valor de R\$ 2.709.857,40

Segunda parcela em outubro/2025 no valor de R\$ R\$ 287.610,00

4. DESEMBOLSO DA ENTIDADE: PAGAMENTO DE RH E DE FORNECEDORES

O desembolso da entidade diz respeito à periodicidade dos pagamentos que serão realizados. Cabe à entidade realizar a gestão das suas contratações visando à correta aplicação de recursos públicos.

Nos casos de projetos continuados (desenvolvimento de atividades acima de 03 meses) é necessário que o pagamento das ações seja mensal, ou por atividade realizada (ex: pagamento de arbitragem por jogo; locação de equipamento por evento). A aquisição de materiais que visam o desenvolvimento pleno do



objeto (material esportivo, lanche, uniforme, etc) deve ser fracionada, permitindo à OSC a identificação real do quantitativo a ser adquirido.

Para projetos continuados (desenvolvimento de atividades acima de 03 meses): no que compete a contratação de Recursos Humanos a Entidade Declarara ter ciência do disposto no parágrafo 3º e 4º do art. 30 da Portaria 98/2020, a saber:

§ 3º Para a execução da parceria em atividade contínua, as atividades finalísticas da OSC definidas no § 1º, devem ser executadas pessoalmente pela entidade, em caráter "intuitu personae" da relação jurídica, sendo vedada à subcontratação nesses casos, exceto para serviços acessórios e complementares.

§ 2º Considera-se atividade contínua aquela que ultrapassar três meses de duração.

Quanto a movimentação financeira, ressalta-se que no Decreto nº 37.843 de 13/12/2016, o qual regulamenta a aplicação da MROSC no Distrito Federal, no Artigo 38, estabelece:

Art. 38. A movimentação de recursos da parceria será realizada mediante transferência eletrônica sujeita à identificação do beneficiário final e os pagamentos serão realizados por crédito na conta bancária dos fornecedores e prestadores de serviços, uso de boleto bancário ou cheque nominal.

§ 1º Poderá ser admitida, excepcionalmente, a realização de pagamento em espécie, limitado a R\$ 1.000,00 por operação, quando configurada peculiaridade relativa ao objeto da parceria ou ao território de determinada atividade ou projeto, desde que:

I - haja essa previsão no plano de trabalho aprovado; ou

II - seja conferida autorização em decisão motivada do administrador público, a partir de solicitação formal da organização da sociedade civil.

Marcar as opções abaixo:

☒ (X) Dou ciência do acima informado

☒ (X) Não haverá pagamento em espécie

☐ () Haverá pagamento em espécie. Sendo as despesas a seguir:

4.1 CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DA ENTIDADE

Cronograma de Desembolso			
Meta	Etapas/Fase	Especificação	Mês
Meta 1	1.1	Contratação de Prestadores de Serviços (Equipe	21 Julho/2025 a 08



		gerencial - Recursos Humanos)	Dezembro/2025
Meta 2	2.1	Equipe Técnica de Apresentação	21 Julho/2025 a 23 Novembro/2025
	2.2	Equipe Técnica Especializada	21 Julho/2025 a 23 Novembro/2025
	2.3	Alimentação e Uniforme	21 Julho/2025 a 23 Novembro/2025
Meta 3	3.1	Realização SPLITS	21 Julho/2025 a 23 Novembro/2025
	3.2	Finais	01 Outubro/2025 a 23 Novembro/2025
Meta 4	4.1	Material Impresso	01 Outubro/2025 a 23 Novembro/2025
	4.2	Contratação de serviços Publicitários e Divulgação	21 Julho/2025 a 23 Novembro/2025
	4.3	Equipe técnica de Assessoria	21 Julho/2025 a 23 Novembro/2025

5. PLANILHA DE MATERIAIS/SERVIÇOS NÃO CONTEMPLADOS PELO FOMENTO (FONTE DE RECEITA DIVERSA)

Descrição Detalhada	Unid.	Quant.	Valor Unitário	Valor Total	Fonte de Custeio	Receita (O item contratado irá gerar receita? Indicar valor)	Despesa (Se o item contratado gerar receita indicar o item em que o recurso será utilizado)
(05) Locação de Equipamentos Gamer –	6	30	R\$ 250,00	R\$ 7.500,00	Contrapartida	Não	Não



Finais - Estrutura composta por computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 4080 Ti, RAM de 1GB e 4GB de RAM, bem como cadeiras, headsets, teclados, mouses, monitores e cabeamento. Será necessário 40 (quarenta) estruturas por dia de projeto.							
Locação de Telão de LED – Finais - Locação painel de Led alta definição Indoor P3, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dotpitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no	6	240	R\$ 350,00	R\$ 84.000,00	Contrapartida	Não	Não

máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m2, painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com 2 capacidade de sustentar em cada apoio até 500kg. Montagem e Operação. Serão 40m² por dia de projeto.							
Locação de Octanorme - Finais - Em placas TS brancas, com perfis em alumínio, iluminação, na razão de uma para cada três metros quadrados de estande, um ponto de iluminação de bivolt, disjuntor protetor de circuito, carpete tipo forração na cor grafite aplicado diretamente no piso elevado de madeirite impermeável de aproximadamente 5 cm a ser fornecido pela empresa, testeira com o nome do parceiro expositor. Serão 20m² por diade evento.	6	120	R\$ 75,00	R\$ 9.000,00	Contrapartida	Não	Não



Ônibus – Locação de ônibus escolar com 45 lugares	10	20	R\$ 1.500,00	R\$ 30.000,00	Contrapartida	Não	Não
VALOR TOTAL DOS ITENS FORA DO TERMO DE FOMENTO						R\$ 130.500,00	

5.1 Planilha Termo de Fomento

5.1 Planilha Termo de Fomento							
META1 - PLANEJAMENTO, ESRUTURAÇÃO E EXECUÇÃO DO PROJETO							
ETAPA 1.1 - Contratação de Prestadores de Serviços (Equipe gerencial - Recursos Humanos)							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
1.1.1	(01) Coordenador Geral - Profissional responsável pela coordenação geral do projeto, com experiência na execução eventos. Qualificação necessária: experiência técnica com a modalidade de esportes.	Semana	1	20	R\$ 995,00	R\$ 19.900,00	Justificativa: Profissional responsável por idealizar e orientar a direção de tudo e todos, responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção, carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 20 semanas (21/07 à 08/12/25) = 20 semanas.
1.1.2	(01) Coordenador Financeiro - Profissional com experiência responsável pela gestão financeira da organização, desempenhando um papel fundamental na tomada de decisões estratégicas relacionadas aos recursos financeiros.	Semana	1	20	R\$ 975,00	R\$ 19.500,00	Justificativa: Profissional responsável a garantir solidez e a transparência da execução financeira do projeto, assegurando o cumprimento rigoroso das normativas legais e administrativas vigentes, carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 20 semanas (21/07 à 08/12/25) = 20 semanas.



1.1.3	(01) Coordenador Administrativo - Profissional responsável por toda gestão da produção, coordenando e interligando o planejamento, acesso, infraestrutura, operações, acompanhamento e fiscalização dos diversos serviços de apoio, bem como pela produção e execução das atividades.	Semana	1	20	R\$ 875,00	R\$ 17.500,00	Justificativa: Profissional responsável por toda a gestão administrativa da produção, coordenando e interligando o planejamento, acesso, infraestrutura, operações, acompanhamento e fiscalização dos diversos serviços de apoio, bem como pela produção e execução das atividades previstas no projeto. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 20 semanas (21/07 à 08/12/25) = 20 semanas.
1.1.4	(01) Auxiliar administrativo - Responsável por auxiliar os demais profissionais nas atividades administrativas demandadas durante o projeto. 40h semanais.	Semana	1	20	R\$ 450,00	R\$ 9.000,00	Justificativa: Profissional responsável por auxiliar os demais membros da equipe nas rotinas administrativas do projeto, incluindo organização de documentos, controle de agendas, apoio na logística de eventos e atendimento às demandas operacionais das coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção, com carga horária de 8 horas diárias por dia (40 horas semanais). Memória de Cálculo: 1 profissional x 1 profissional x 20 semanas (21/07 à 08/12) = 20 semanas.
Valor total da Etapa1.1					R\$ 65.900,00		
VALOR TOTAL DA META 1					R\$ 65.900,00		
META 2 - Contratações Tecnológicas, Esportiva e Profissionais Especializados							
ETAPA 2.1 - Equipe Técnica de Apresentação							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALORTOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
2.1.1	(02) Locutor Apresentador - Experiência comprovada em apresentação de eventos esportivos ou culturais, com boa dicção, comunicação clara e capacidade de engajar o público.	Diária	2	160	R\$ 800,00	R\$ 128.000,00	Justificativa: Profissional com experiência comprovada em apresentação de eventos esportivos e culturais, responsável por conduzir e animar as atividades junto ao público, garantindo uma comunicação clara, fluida e engajadora. Atua diretamente na mediação das partidas, interação com os público e transmissão das lives. Sendo necessário para a produção e execução do evento, com carga horária de 12 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 2 profissionais x 80 dias não corridos* (de 04/08 a 23/11/25)= 160 diárias, conforme critério de contagem apresentado ao fim

							da planilha.
2.1.2	Tradutor Libras - Qualificação Necessária: Formação ou certificação como intérprete de Libras (Língua Brasileira de Sinais), com experiência em eventos públicos e esportivos.	Diária	1	80	R\$ 583,03	R\$ 46.642,40	Justificativa: Profissional com formação ou certificação como intérprete de Libras (Língua Brasileira de Sinais) e experiência comprovada em eventos públicos e esportivos, responsável por garantir a acessibilidade comunicacional entre surdos e ouvintes durante todas as etapas do projeto. Atua diretamente na interpretação simultânea das atividades, apresentações, transmissões ao vivo e interações com o público, assegurando a inclusão plena de pessoas com deficiência auditiva. Sendo necessário para a produção e execução do evento, com carga horária de 12 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 80 dias não corridos* (de 04/08 a 23/11/25)= 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado ao fim da planilha.
Valor total da Etapa 2.1						R\$ 174.642,40	
ETAPA 2.2 - Equipe Técnica Especializada							
2.2.1	Supervisor de Logística - Qualificação Necessária: Experiência em gestão e acompanhamento de talentos esportivos, com habilidade em identificação de potenciais e networking com agentes e clubes esportivos.	Diária	1	80	R\$ 400,00	R\$ 32.000,00	Justificativa: Profissional com experiência em gestão e acompanhamento de talentos esportivos, responsável por identificar potenciais jogadores, orientar seus trajetos no cenário competitivo e articular conexões estratégicas com agentes, clubes e organizações do setor. Atua diretamente na curadoria de destaques do evento, promovendo oportunidades concretas de visibilidade e desenvolvimento de carreira para os participantes. Sendo necessário para a produção e execução do projeto, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 80 dias não corridos* (de 04/08 a 23/11/25)= 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado.

2.2.2	(04) Supervisores de Produção - Experiência em produção de eventos, organização, logística e suporte operacional, preferencialmente no segmento de entretenimento ou tecnologia.	Diária	4	360	R\$ 380,00	R\$ 136.800,00	Justificativa: Profissionais com experiência em produção de eventos, responsáveis por supervisionar e executar atividades relacionadas à organização, logística e suporte operacional em todas as etapas do projeto, garantindo o cumprimento dos cronogramas, o funcionamento das estruturas e o alinhamento das equipes de apoio. Com atuação preferencial no segmento de entretenimento ou tecnologia, são essenciais para assegurar a fluidez das atividades e a qualidade da entrega ao público. Sendo necessários para a produção e execução do evento, com carga horária de 8 horas diárias por dia cada. Memória de Cálculo: 4 profissionais x 80 dias (de 04/08 a 23/11/25)= 360 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
2.2.3	Supervisor de Palco - Experiência comprovada na gestão de palco em eventos, conhecimento técnico sobre equipamentos audiovisuais e habilidade em liderar equipes de produção.	Diária	1	80	R\$ 380,00	R\$ 30.400,00	Justificativa: Profissional com experiência comprovada na gestão de palco em eventos, responsável por coordenar a entrada e saída de atrações, controlar o tempo de cada apresentação, garantir a correta utilização dos equipamentos audiovisuais e liderar a equipe técnica e de apoio. Sua atuação é essencial para assegurar a fluidez da programação, evitar atrasos e garantir a qualidade técnica e visual das apresentações. Sendo necessário para a produção e execução do evento, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11/25)= 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
2.2.4	(1) Social Media - Experiência em gestão de redes sociais, criação de conteúdo digital, e estratégias de engajamento online, com conhecimento sobre o universo dos eSports.	Diária	1	80	R\$ 400,00	R\$ 32.000,00	Justificativa: Profissional com experiência em gestão de redes sociais, criação de conteúdo digital e desenvolvimento de estratégias de engajamento online, com domínio específico sobre o universo dos e-Sports. Responsável por planejar, produzir e publicar conteúdos nas plataformas digitais do projeto, interagir com o público, promover as atividades e ampliar o alcance e a visibilidade do evento nas redes. Sendo necessário para a pré-produção, produção e execução do projeto, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11/25)= 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado.

2.2.5	Assistente de Eventos Esportivos - Experiência em apoio operacional e logístico em eventos, preferencialmente no segmento esportivo ou de entretenimento.	Diária	1	80	R\$ 245,00	R\$ 19.600,00	Justificativa: Profissional com experiência em apoio operacional e logístico em eventos, preferencialmente no segmento esportivo ou de entretenimento, responsável por auxiliar na organização das arenas, recepção de participantes, distribuição de materiais, suporte às competições e coordenação de demandas pontuais durante as atividades. Atua diretamente na execução do evento, garantindo o bom funcionamento das operações e a experiência positiva do público. Sendo necessário para a produção e execução do projeto, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11/25) = 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
2.2.6	Supervisor de Modalidades - Experiência em supervisão de eventos esportivos ou de entretenimento, com conhecimento em diferentes modalidades de jogos e suas especificidades.	Diária	1	80	R\$ 380,00	R\$ 30.400,00	Justificativa: Profissional com experiência em supervisão de eventos esportivos ou de entretenimento, responsável por coordenar e acompanhar a execução das competições, garantindo o cumprimento das regras específicas de cada modalidade. Possui conhecimento técnico sobre os diferentes jogos do universo eSports, sendo essencial para assegurar a fluidez das disputas, o alinhamento com os padrões técnicos e a resolução de eventuais intercorrências. Sendo necessário para a produção e execução do projeto, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11/25) = 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
2.2.7	Supervisor de Mídia e Imagem - Experiência em gestão de comunicação visual e produção de conteúdo audiovisual, com habilidades em fotografia, videografia e edição de mídia.	Diária	1	80	R\$ 380,00	R\$ 30.400,00	Justificativa: Profissional com experiência em gestão de comunicação visual e produção de conteúdo audiovisual, responsável pela coordenação da identidade visual do projeto, captação de imagens (foto e vídeo), produção de materiais promocionais e cobertura das atividades. Possui habilidades em fotografia, videografia e edição de mídia, sendo essencial para garantir a qualidade estética, o registro institucional e a divulgação eficaz do evento. Sendo necessário para a pré-produção, produção e execução do projeto, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11/25) = 80 diárias, conforme critério de contagem



2.2.8	Supervisor Técnico - Experiência em operações de torneios de jogos eletrônicos, com conhecimento profundo das plataformas de competição e das regras específicas de jogos eletrônicos.	Diária	1	80	R\$ 380,00	R\$ 30.400,00	apresentado. Justificativa: Profissional com experiência em operações de torneios de jogos eletrônicos, responsável pela coordenação técnica das competições, gerenciamento das plataformas de disputa, organização das chaves e cronogramas, além do cumprimento rigoroso das regras específicas de cada jogo. Possui conhecimento aprofundado em eSports e atua como elo entre jogadores, arbitragem e equipe técnica, garantindo a integridade, fluidez e profissionalismo dos torneios. Sendo necessário para a produção e execução do projeto, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11)/= 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
-------	---	--------	---	----	------------	---------------	--

Total Etapa 2.2

R\$

342.000,00

ETAPA 2.3 - Alimentação e Uniforme

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADEDE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
2.3.1	Camiseta - em drayfit sublimada com as logos do evento tamanho M, G e GG	Unidade	3000	3000	R\$ 50,00	R\$ 150.000,00	Justificativa: Item essencial para a padronização visual, identidade institucional e valorização da marca do projeto, a camiseta em tecido dry fit sublimado, com as logos do evento, será utilizada por membros da equipe, staff, participantes e convidados. Além de promover o reconhecimento e a organização durante a execução das atividades, contribui para a divulgação do projeto em espaços físicos e nas mídias digitais. A variedade de tamanhos (M, G e GG) visa atender de forma inclusiva os diferentes perfis de usuários. Sendo necessário para a produção e execução do evento. Memória de Cálculo: 75 profissionais x 4 camisas = 300 camisas (04 Coordenadores) (02 Locutores) (01 Tradutor de Libras) (09 Supervisores) (01 Assistente) (01 Social Media) (02 Seguranças) (05 Operadores Split) (02 Staffs) (05 Equipe de Transmissão) (01 Fotógrafo) (01 Filmmaker) (01 Designer)

MATRIZ SEDE: Quadra 04 Norte Lote 35 Sala 102 Parte G
Setor Norte Brazlândia - CEP 72710-040
Contato: 61 98313-1657 Email: associacao.abrasrs@gmail.com



							(10 Seguranças Finais) (10 Brigadas Finais) (10 Auxiliares de Limpeza Finais) (10 Staffs Finais) 160 atletas x 4 camisas = 640 camisas 25 visitantesx 80 dias de projeto = 2.000 camisas (O Split que ocorre na Asa Norte recebe visitantes para assistires ao vivo os jogos, sejam familiares, amigos ou a comunidade gamer, se reúnem na arena para acompanharem. Em média, 25 visitantes por dia de atividade) 60 sorteio x 1 Evento Final = 60 camisas
2.3.2	Kit Lanche: Kit contendo 1 Pão com recheio; 1 Fruta da estação; 1 barra de cereal e; 1 suco de caixinha de 200ml.	Unidade	6400	6400	R\$ 17,00	R\$ 108.800,00	Justificativa: Item fundamental para garantir o bem-estar, a saúde e a manutenção da energia dos participantes, equipe técnica e convidados durante as atividades do projeto. O kit lanche, composto por 1 pão com recheio, 1 fruta da estação, 1 barra de cereal e 1 suco de caixinha de 200ml, oferece uma alimentação leve e nutritiva, adequada para longos períodos de permanência nos espaços do evento. Sua distribuição contribui para o bom desempenho das equipes, a permanência do público e o cumprimento da programação com conforto e segurança alimentar. Sendo necessário para a produção e execução do evento. Memória de Cálculo: 80pessoas no Split x 80 dias (de 04/08 a 23/11) = 6400 kits lanches (45 atletas) (04 Coordenadores) (02 Locutores) (01 Tradutor de Libras) (09 Supervisores) (01 Assistente) (01 Social Media) (02 Seguranças) (05 Operadores Split) (02 Staffs) (05 Equipe de Transmissão) (01 Fotógrafo) (01 Filmmaker) (01 Designer)
Total Etapa 2.3					R\$ 258.800,00		
VALOR TOTAL DA META 2					R\$ 775.442,40		
META 3 - Contratações e locação de materiais técnicos especializados							
ETAPA 3.1 - Realização SPLITS							

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
3.1.1	(02) Seguranças Patrimoniais - Split - experiência em segurança patrimonial, com treinamento em vigilância e monitoramento de espaços públicos e privados, além de habilidades em controle de acesso e prevenção de riscos	Diária	2	160	R\$ 350,00	R\$ 56.000,00	Justificativa: Profissionais com experiência em segurança patrimonial, com treinamento específico em vigilância e monitoramento de espaços públicos e privados, sendo responsáveis pela proteção dos equipamentos, estruturas e demais bens envolvidos na execução do projeto. Atuando com foco na prevenção de riscos, controle de acesso e manutenção da ordem durante o período do split, sua presença é essencial para garantir a integridade do patrimônio, a segurança das equipes e do público, bem como a continuidade segura das atividades. Sendo necessários para a produção e execução do evento, com carga horária de 8 horas diárias por dia cada. Memória de Cálculo: 2 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11) = 160 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
3.1.2	(04) Locação de Equipamentos Gamer – Split - Estrutura composta por consoles Playstation 5, televisão, suporte e cabeamento. Será necessário 04 (quatro) estrutura por dia de Split.	Diária	4	360	R\$ 150,00	R\$ 54.000,00	Justificativa: Item essencial para a realização das competições e ativações durante o período do Split, a locação de 04 (quatro) estruturas compostas por consoles Playstation 5, televisões, suportes e cabeamento garante a montagem de arenas de jogos com alto desempenho técnico e qualidade visual. Esses equipamentos são indispensáveis para a execução das partidas, experiências interativas com o público e manutenção da performance exigida nos torneios de eSports. Sua utilização diária ao longo do Split assegura a continuidade das atividades, o cumprimento da programação e a entrega de uma experiência gamer imersiva e profissional. Sendo necessário para a produção e execução do evento. Memória de Cálculo: 04 estruturas x 80 dias (de 04/08 a 23/11) = 360 diárias, conforme critério de contagem apresentado.



3.1.3	(10) Locação de Equipamentos Gamer – Split - Estrutura composta por computador com especificação semelhante ou superior a seguinte: AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 4080 Ti, V RAM de 1GB e 4GB de RAM, bem como cadeira, headset, teclado, mouse, monitor e cabeamento. Será necessário 10 (dez) estruturas por dia de Split.	Diária	10	800	R\$ 190,00	R\$ 152.000,00	Justificativa: Item indispensável para a realização das competições de eSports durante o Split, a locação de 10 (dez) estruturas gamer completas por dia é fundamental para garantir o alto desempenho técnico exigido pelos jogos eletrônicos. Cada estrutura é composta por computador com especificação semelhante ou superior a: processador AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 4080 Ti, V RAM de 1GB, 4GB de RAM, além de periféricos essenciais como cadeira gamer, headset, teclado, mouse, monitor e cabeamento. Esses equipamentos asseguram fluidez, estabilidade e qualidade gráfica nas partidas, proporcionando uma experiência profissional tanto para os atletas quanto para o público espectador. Sendo necessários para a produção e execução diária do evento ao longo de todo o período do Split. Memória de Cálculo: 10 estruturas x 80 dias (de 04/08 a 23/11) = 800 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
3.1.4	Sistema de Iluminação Médio Porte - Split - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de iluminação com: 01 Consoles de iluminação; 4 refletores de led de 12 watts; 1 máquina de fumaça de 2000 watts; 4 MovingsBeans. Prestação de Serviços de Empresa. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Diária	1	80	R\$ 820,00	R\$ 65.600,00	Justificativa: Item fundamental para a ambientação visual e a criação de uma experiência imersiva durante as atividades do Split, a locação de um sistema de iluminação de médio porte por dia inclui montagem, manutenção e desmontagem de toda a estrutura técnica necessária. A composição conta com 01 console de iluminação, 04 refletores de LED de 12 watts, 01 máquina de fumaça de 2000 watts e 04 Moving Beams, garantindo efeitos visuais dinâmicos e profissionais. A prestação de serviços por empresa especializada assegura a qualidade técnica, segurança operacional e impacto estético indispensáveis para os padrões dos eventos de e-Sports. Sendo necessário para a produção e execução diária do projeto. Memória de Cálculo: 2 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11)= 160 diárias, conforme critério de contagem apresentado.

3.1.5	Sistema de Sonorização Pequeno Porte - Split - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de sonorização com 01 Mixer Console com 12 canais para P.A.; 2 Caixas para subgraves; 2 Caixas para médio e agudo; 02 microfones sem fio. Prestação de Serviços de Empresa. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Diária	1	80	R\$ 850,00	R\$ 68.000,00	Justificativa: Item essencial para a realização das competições e ativações durante o período do Split, a locação de 04 (quatro) estruturas compostas por consoles Playstation 5, televisões, suportes e cabeamento garante a montagem de arenas de jogos com alto desempenho técnico e qualidade visual. Esses equipamentos são indispensáveis para a execução das partidas, experiências interativas com o público e manutenção da performance exigida nos torneios de eSports. Sua utilização diária ao longo do Split assegura a continuidade das atividades, o cumprimento da programação e a entrega de uma experiência gamer imersiva e profissional. Sendo necessário para a produção e execução do evento. Memória de Cálculo: 1 estrutura x 80 dias (de 04/08 a 23/11). = 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
3.1.6	(02) Staff – Split - Profissional de nível médio responsável pelo atendimento geral do projeto, com foco na organização e apoio a coordenação dentre outras funções. Serviços prestados por 02 (dois) profissionais por dia de Split.	Diária	2	160	R\$ 240,00	R\$ 38.400,00	Justificativa: Profissionais de nível médio responsáveis pelo atendimento geral do projeto, com atuação direta na organização dos espaços, apoio às equipes de coordenação, orientação ao público e suporte nas demandas operacionais do dia a dia. A presença de 02 (dois) profissionais por dia durante o Split é essencial para garantir o bom funcionamento das atividades, a fluidez da logística e a execução eficiente do cronograma do evento. Sua atuação contribui diretamente para a qualidade da experiência dos participantes e para o cumprimento das metas do projeto. Sendo necessários para a produção e execução do evento. Memória de Cálculo: 2 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11)= 160 diárias, conforme critério de contagem apresentado.

3.1.7	Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30 – Split - Estrutura modular montável em diversos formatos destinada a compor torres de Delays, sinalização, área de alimentação, testeiras de entrada, dentre outros usos. Serão 25 (vinte e cinco) metros lineares por dia de projeto.	Metro	25	2000	R\$ 70,00	R\$ 140.000,00	Justificativa: Estrutura modular em alumínio do tipo Box Truss Q30, com 25 (vinte e cinco) metros lineares por dia, é essencial para a montagem de elementos estruturais do Split. Sua flexibilidade de montagem, resistência e segurança tornam este item indispensável para garantir a organização, visibilidade e suporte técnico necessário à realização do Split com padrão profissional. A locação inclui montagem, manutenção e desmontagem, sendo necessária para a produção e execução diária do projeto. Memória de Cálculo: 25 m x 80 dias (de 04/08 a 23/11). = 2000 metros.
3.1.8	Locação de Telão de LED – Split - Locação painel de Led alta definição Indoor P3, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dot pitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K, 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m2, painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com 2 capacidade de sustentar em cada apoio até 500kg. Montagem e Operação. Serão 24m² pordia de Split.	Metro	24	1920	R\$ 350,00	R\$ 672.000,00	Justificativa: A locação de 24m² diários de painel de LED de alta definição Indoor P3 é essencial para garantir a qualidade visual, a comunicação eficiente e a experiência imersiva durante as atividades do Split. Com tecnologia RGB SMD (3 em 1), resolução entre 2.6mm e 9mm, brilho superior a 5.000 nits e taxa de refresh de até 2.500Hz, o telão assegura excelente definição de imagem, mesmo em ambientes com alta luminosidade. O sistema será montado em estrutura de alumínio com talhas e acessórios de elevação, garantindo segurança e estabilidade. O painel permite entradas SDI, HDMI, VGA e conexão com computadores, viabilizando a transmissão ao vivo das partidas, exibição de cronogramas, marca institucional e ativações visuais interativas. Sua utilização diária durante o evento é indispensável para a realização profissional do projeto, proporcionando visibilidade ao público e reforçando o padrão técnico exigido nos grandes eventos de eSports. Sendo necessário para a produção e execução do projeto. Memória de Cálculo: 24 profissional x 80 dias (de 04/08 a 23/11). = 1920 metros.

3.1.9	Acesso a Internet por Link Dedicado – Split - Ponto de internet, com rede de dados wifi e por cabo de no mínimo 30 MB de download e 10MB de upload, incluindo toda parte lógica e física (cabos, equipamentos, roteadores) garantindo conectividade ao evento. A internet é essencial para desenvolvimento das atividades durante as oficinas, bem como para o funcionamento do evento, para acessar a jogos online. Será necessário por todo o período de produção do projeto.	Mês	1	4	R\$ 1.200,00	R\$ 4.800,00	Justificativa: Item essencial para a realização das competições e ativações durante o período do Split, a locação de 04 (quatro) estruturas compostas por consoles Playstation 5, televisões, suportes e cabeamento garante a montagem de arenas de jogos com alto desempenho técnico e qualidade visual. Esses equipamentos são indispensáveis para a execução das partidas, experiências interativas com o público e manutenção da performance exigida nos torneios de eSports. Sua utilização diária ao longo do Split assegura a continuidade das atividades, o cumprimento da programação e a entrega de uma experiência gamer imersiva e profissional. Sendo necessário para a produção e execução do evento. Memória de Cálculo: 1 serviço x 4 meses (de 04/08 a 04/12).= 4 meses.
3.1.10	Serviço de Transmissão – Split - Serviço de transmissão de eventos ao vivo completo, que será utilizado em todos os dias do projeto, contando com os dias de produção continuada e dias de evento. Despesa utilizada em todas as ações do projeto.	Diária	1	80	R\$ 3.200,00	R\$ 256.000,00	Justificativa: Serviço essencial para garantir a ampliação do alcance, a visibilidade e a acessibilidade do Projeto IGXP, a transmissão ao vivo contempla todos os dias do projeto, incluindo etapas de produção continuada e realização dos eventos. O serviço completo de transmissão permite que as competições, ativações e demais atividades sejam acompanhadas em tempo real por público remoto, parceiros, comunidade gamer e demais interessados, promovendo engajamento e transparência. Além disso, a transmissão contribui para o registro audiovisual institucional do projeto e para a consolidação da imagem do IGXP como um evento profissional e de referência no cenário dos eSports. Sendo necessário para todas as ações previstas, durante toda a execução do projeto. Memória de Cálculo: 1 transmissão x 80 dias (de 04/08 a 23/11).= 80 transmissões, conforme critério de contagem apresentado.
Total Etapa 3.1					R\$ 1.506.800,00		
ETAPA 3.2 - Finais							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO

3.2.1	Locação de Placo 8X6M - Finais - Locação de estrutura medindo 8x5X0,45 metros de altura, com piso patricável em estrutura tubular de material industrial e compensados de 20 mm, com forração em carpete, com estrutura interna de grid em Box Truss em Alumínio, housemix, com cobertura e escada de acesso. Será 40m x 02 (dois) dias de evento = 80m de palco.	Metros	1	160	R\$ 40,00	R\$ 6.400,00	Justificativa: A locação de palco com dimensões de 8x6 metros e altura de 0,45 metros é essencial para a realização das finais do Projeto IGXP, proporcionando uma estrutura segura, funcional e visualmente adequada para a condução das atividades. Com piso em estrutura tubular industrial e compensados de 20 mm, forração em carpete, cobertura, escada de acesso e housemix integrado, o palco garante conforto, acessibilidade e suporte técnico para apresentações, premiações e partidas decisivas. Sua estrutura interna em box truss assegura resistência e versatilidade, sendo adequada às exigências técnicas e estéticas dos eventos de e-Sports de grande porte. A montagem de 01 (uma) unidade por dia de evento é indispensável para a execução profissional da etapa final do projeto. Memória de Cálculo: 80 metros x 2 dias (de 22/11 a 23/11). = 2 diárias.
3.2.2	Grupo Gerador Singular 180 KVA - Finais - Com potência máxima em regime de trabalho de 180 KVA's, silenciado, com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, Período de funcionamento de no máximo 12h. Será 01 (uma) estrutura por dia de evento.	Diária	1	2	R\$ 1.200,00	R\$ 2.400,00	Justificativa: A locação de grupo gerador singular com potência de 180 KVA é fundamental para garantir o fornecimento contínuo e seguro de energia elétrica durante a realização das finais do Projeto IGXP. Com capacidade para operar por até 12 horas, o equipamento será utilizado para alimentar estruturas essenciais como palco, sistemas de iluminação, telões de LED, equipamentos gamer e demais recursos técnicos do evento. Trata-se de um gerador silenciado, já fornecido com combustível, operador qualificado e cabos elétricos com extensão de até 50 metros, assegurando a operação eficiente e com baixo impacto sonoro no ambiente do evento. A presença de 01 (uma) estrutura por dia de evento é indispensável para assegurar a autonomia energética e a estabilidade técnica necessárias à execução profissional das etapas finais do projeto. Memória de Cálculo: 1 estrutura x 2 dias (de 22/11 a 23/11) = 2 diárias.

3.2.3	Alambrado - Finais - Montagem, manutenção e desmontagem de grades disciplinadoras de público, estrutura de alambrado em módulo de 2,00 x 1,00, estrutura metálica tubular, fixados ao solo por pés tubulares com altura de 1,20m, com acabamento em pintura metalizada na cor alumínio ou zincada. Serão 200 (duzentos) metros lineares por dia de evento.	Metro	200	400	R\$ 11,00	R\$ 4.400,00	Justificativa: A locação e instalação de 200 (duzentos) metros lineares de grades disciplinadoras de público por dia de evento é essencial para garantir a segurança, organização e controle de fluxo durante as finais do Projeto IGXP. As estruturas de alambrado, em módulos de 2,00 x 1,00 metros, com altura de 1,20 metros, são compostas por estrutura metálica tubular, fixadas ao solo por pés tubulares e acabamento em pintura metalizada na cor alumínio ou zincada, assegurando resistência, durabilidade e apresentação adequada ao padrão do evento. Essas grades possibilitam a delimitação de áreas de circulação, acesso, isolamento de equipamentos e organização do público, contribuindo diretamente para a fluidez das atividades, prevenção de acidentes e cumprimento das normas de segurança. Sendo indispensáveis para a montagem, manutenção e desmontagem em cada dia de realização das finais. Memória de Cálculo: 200 metros x 2 dias (de 22/11 a 23/11) = 400 metros.
-------	--	-------	-----	-----	--------------	-----------------	---

3.2.4	(40) Locação de Equipamentos Gamer – Finais - Estrutura composta por computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 4080 Ti, RAM de 1GB e 4GB de RAM, bem como cadeiras, headsets, teclados, mouses, monitores e cabeamento. Será necessário 40 (quarenta) estruturas por dia de projeto.	Diária	40	80	R\$ 250,00	R\$ 20.000,00	Justificativa: A locação de 40 (quarenta) estruturas completas de equipamentos gamer por dia é indispensável para a realização das finais do Projeto IGXP, garantindo desempenho técnico elevado e padronização profissional das competições. Cada estrutura inclui computador com especificações iguais ou superiores a: processador AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 4080 Ti, 1GB de memória de vídeo dedicada, 4GB de RAM, além de periféricos essenciais como cadeiras, headsets, teclados, mouses, monitores e cabeamento adequado. Esses equipamentos são fundamentais para assegurar fluidez, estabilidade gráfica e performance ideal dos jogos, atendendo aos padrões técnicos exigidos em eventos de eSports. A utilização diária dessas 40 unidades viabiliza partidas simultâneas, ativações promocionais e experiências imersivas para os jogadores e espectadores. Sendo necessária para a produção e execução das atividades em todos os dias das finais do projeto. Memória de Cálculo: 40 estruturas x 2 dias (de 22/11 a 23/11) = 80 diárias.
-------	--	--------	----	----	---------------	------------------	---

3.2.5	Locação de Telão de LED – Finais - Locação painel de Led alta definição Indoor P3, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dotpitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m2, painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com 2 capacidade de sustentar em cada apoio até 500kg. Montagem e Operação. Serão 250m² por dia de projeto.	Metro	250	500	R\$ 350,00	R\$ 175.000,00	Justificativa: A locação de 250m² diários de painel de LED de alta definição Indoor P3 é fundamental para a realização das finais do Projeto IGXP, garantindo qualidade visual superior, impacto estético e experiência imersiva ao público. Com tecnologia RGB, painéis SMD (3 em 1), resolução (dot pitch) entre 2.6mm e 9mm, brilho superior a 5.000 nits, ângulo de visão mínimo de 140° e taxa de refresh de até 2.500Hz, o telão assegura imagens nítidas e dinâmicas, mesmo em ambientes fechados e com alta demanda de performance. Montado em estrutura de alumínio com talhas e sistema de hanging resistente, o equipamento possui entradas SDI, HDMI, VGA e controle digital, permitindo a transmissão ao vivo de partidas, exibição de tabelas, identidade visual do evento e ativações promocionais. A utilização de 250m² por dia nas finais é indispensável para atender à dimensão do espaço, ao número de espectadores e à qualidade técnica exigida em eventos profissionais de eSports. Sendo necessário para a produção e execução do projeto em todos os dias de realização das finais. Memória de Cálculo: 250 metros x 2 dias (de 22/11 a 23/11)= 500 metros.
-------	--	-------	-----	-----	---------------	-------------------	--

3.2.6	Locação de Octanorme - Finais - Em placas TS brancas, com perfis em alumínio, iluminação, na razão de uma para cada três metros quadrados de estande, um ponto de iluminação de bivolt, disjuntor protetor de circuito, carpete tipo forração na cor grafite aplicado diretamente no piso elevado de madeirite impermeável de aproximadamente 5 cm a ser fornecido pela empresa, testeira com o nome do parceiro expositor. Serão 200m² por diade evento.	Metro	200	400	R\$ 75,00	R\$ 30.000,00	Justificativa: A locação de 200m² diários de estrutura em Octanorme é essencial para a montagem dos estandes institucionais e expositivos durante as finais do Projeto IGXP, proporcionando um ambiente padronizado, funcional e visualmente atrativo para parceiros e patrocinadores. A estrutura será composta por placas TS brancas, perfis em alumínio, carpete tipo forração na cor grafite aplicado sobre piso elevado de madeirite impermeável de aproximadamente 5 cm, além de iluminação na proporção de um ponto a cada três metros quadrados, ponto de energia bivolt com disjuntor protetor de circuito e testeira personalizada com o nome do expositor. Essa infraestrutura assegura conforto, visibilidade e organização aos espaços expositivos, viabilizando ativações de marca, interações com o público e apresentação de produtos ou serviços, conforme os padrões profissionais dos grandes eventos de eSports. Sendo necessária para a montagem, manutenção e desmontagem nos dias de realização das finais. Memória de Cálculo: 200 metros x 2 dias (de 22/11 a 23/11)= 400 metros.
-------	---	-------	-----	-----	--------------	------------------	--

3.2.7	(10) Auxiliar de Limpeza - Finais - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Serão necessários 10 (dez) profissionais atuando em cada dia de evento.	Diária	10	20	R\$ 248,00	R\$ 4.960,00	Justificativa: Profissionais responsáveis pela execução do serviço de limpeza geral, conservação e higienização das áreas de circulação, estandes, áreas comuns e equipamentos de uso coletivo durante as finais do Projeto IGXP. A presença de 10 (dez) auxiliares de limpeza por dia é essencial para manter as condições adequadas de salubridade, segurança e conforto ao público, participantes, expositores e equipe técnica, especialmente considerando o grande fluxo de pessoas esperado. A atuação contínua dessa equipe contribui para a organização do espaço, evita acúmulo de resíduos e reforça os cuidados com a saúde e bem-estar dos presentes, conforme os padrões exigidos em eventos de grande porte. Sendo necessária para a produção e execução do projeto durante todos os dias de realização das finais. Memória de Cálculo: 10 profissionais x 2 dias (de 22/11 a 23/11) = 20 diárias.
3.2.8	(10) Brigadistas de Emergência - Finais - Formação em brigada de incêndio, primeiros socorros e procedimentos de evacuação. Os brigadistas devem possuir experiência em situações de emergência, com conhecimento técnico sobre atendimento a vítimas, controle de incêndios e evacuação de áreas de risco. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por dia.	Diária	10	20	R\$ 280,00	R\$ 5.600,00	Justificativa: Profissionais com formação em brigada de incêndio, primeiros socorros e procedimentos de evacuação, os brigadistas de emergência são indispensáveis para garantir a segurança física dos participantes, público e equipe técnica durante as finais do Projeto IGXP. Com experiência comprovada em situações de emergência, esses profissionais possuem conhecimento técnico para atendimento a vítimas, controle de princípios de incêndio e evacuação segura de áreas de risco. A presença de 10 (dez) brigadistas por dia assegura o cumprimento das normas de segurança exigidas em eventos de grande porte, além de oferecer resposta rápida e qualificada diante de qualquer eventualidade. Sendo necessária para a produção e execução do projeto durante todos os dias das finais, garantindo um ambiente seguro e controlado. Memória de Cálculo: 10 profissionais x 2 dias (de 22/11 a 23/11) = 20 diárias.

3.2.9	(10) Segurança de Evento – Split - Experiência em segurança de eventos, com treinamento em controle de acesso, vigilância de grandes públicos e gestão de situações de risco. Conhecimento em técnicas de prevenção, comunicação em emergência e coordenação com equipes de segurança é essencial. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por dia de evento.	Diária	10	20	R\$ 350,00	R\$ 7.000,00	Justificativa: Profissionais com experiência em segurança de eventos, treinamento em controle de acesso, vigilância de grandes públicos e gestão de situações de risco, os seguranças são fundamentais para garantir a integridade física dos participantes, equipes e público durante o Split do Projeto IGXP. Com conhecimento em técnicas de prevenção, comunicação em situações de emergência e atuação integrada com outras equipes de segurança, esses profissionais atuam na contenção de possíveis incidentes, organização dos fluxos de entrada e saída e monitoramento das áreas estratégicas do evento. A presença de 10 (dez) seguranças por dia assegura o cumprimento das normas de segurança, a ordem no espaço do evento e o suporte imediato diante de qualquer eventualidade. Sendo necessária para a produção e execução do projeto em todos os dias do Split. Memória de Cálculo: 10 profissionais x 2 dias (de 22/11 a 23/11)= 20 diárias.
-------	---	--------	----	----	---------------	-----------------	--



3.2.10	(10) Equipe de Apoio Staff - Experiência em atendimento ao público, organização de eventos e assistência logística. Os membros da equipe devem ter boa comunicação, capacidade de trabalho em equipe, e habilidades para lidar com demandas variadas e imprevistos durante o evento. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por dia.	Diária	10	20	R\$ 245,00	R\$ 4.900,00	Justificativa: Profissionais com experiência em atendimento ao público, organização de eventos e assistência logística, a equipe de apoio (staff) é essencial para o funcionamento eficiente e organizado das atividades do Projeto IGXP durante o Split. Com boa comunicação, proatividade, capacidade de trabalho em equipe e habilidade para lidar com demandas variadas e situações imprevistas, esses profissionais atuam diretamente no suporte às coordenações, orientação ao público, organização de filas, controle de acesso, distribuição de materiais e demais necessidades operacionais. A atuação de 10 (dez) profissionais por dia garante fluidez, agilidade e um atendimento de qualidade ao público e aos participantes, contribuindo significativamente para a experiência positiva dos envolvidos. Sendo necessária para a produção e execução do projeto em todos os dias de realização do evento. Memória de Cálculo: 10 profissionais x 2 dias (de 22/11 a 23/11)= 20 diárias.
--------	---	--------	----	----	---------------	-----------------	--

3.2.11	Fornecimento de Buffet - Evento - Fornecimento de Catering para os convidados composto de: Salgados fritos e assados, mini sanduíches, frutas, variedade de 03 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talheres descartáveis. Serviço prestado para 110 (cento e dez) pessoas por dia de evento.	Unidade	110	220	R\$ 59,00	R\$ 12.980,00	Justificativa: O fornecimento de buffet (catering) para 110 (cento e dez) pessoas por dia de evento é fundamental para oferecer conforto, hospitalidade e acolhimento aos convidados, parceiros, autoridades e equipe técnica durante o Projeto IGXP. O serviço contempla salgados fritos e assados, mini sanduíches, frutas, variedade de 03 sucos, café, água mineral, além do fornecimento de copos, pratos e talheres descartáveis, garantindo praticidade e higiene no atendimento. Esse suporte alimentar é essencial para manter o bem-estar dos presentes ao longo das atividades, fortalecer o relacionamento institucional e promover uma experiência qualificada no ambiente do evento. Sendo necessário para a produção e execução dos dias de realização do projeto. Memória de Cálculo: 20 finalistas x 5 convidados = 100 convidados x 2 dias = 200 convidados (Aos 20 atletas finalistas, serão disponibilizados 5 convidados a adentrarem ao backstage para acompanhamento das finais) 20 atletas finalistas 200 convidados finalistas + 20 finalistas = 220 convidados Dias: 22 e 23 de novembro de 2025
--------	--	---------	-----	-----	--------------	------------------	---



3.2.12	Ambulância UTE Móvel - Evento - Fornecimento de ambulância para plantão de primeiros socorros, compreendendo por ambulância do tipo UTE com motorista Socorrista e Enfermeiro. Será 01 (um) equipamento por dia de evento.	Diária	1	2	R\$ 1.500,00	R\$ 3.000,00	Justificativa: O fornecimento de 01 (uma) ambulância do tipo UTE Móvel por dia de evento é essencial para garantir a segurança e o pronto atendimento em situações de emergência médica durante o Projeto IGXP. A unidade contará com motorista socorrista e enfermeiro, compondo uma equipe capacitada para realizar primeiros socorros e estabilização inicial, assegurando resposta rápida a qualquer intercorrência que envolva participantes, público ou equipe técnica. A presença da ambulância é uma exigência de boas práticas em eventos de médio e grande porte, contribuindo para a prevenção de riscos, cumprimento de protocolos de segurança e preservação da integridade física de todos os envolvidos. Sendo necessária para a produção e execução do projeto em todos os dias de realização do evento. Memória de Cálculo: 1 ambulância x 2 dias (de 22/11 a 23/11) = 2 diárias.
--------	--	--------	---	---	-----------------	-----------------	---



3.2.13	(12) Locação de Extintores de Incêndio - Evento - Locação de Extintor de Incêndio para o atendimento de possíveis acidentes, sendo 125 unidades por dia.	Diária	12	24	R\$ 40,00	R\$ 960,00	Justificativa: A locação de 125 (cento e vinte e cinco) unidades de extintores de incêndio por dia é indispensável para garantir a segurança contra princípios de incêndio durante a realização do Projeto IGXP. Os equipamentos serão estrategicamente distribuídos em todas as áreas do evento — incluindo arenas de jogos, palcos, áreas técnicas, estandes e espaços de circulação — a fim de atender às normas de segurança vigentes e proporcionar uma resposta imediata em caso de emergência. A presença dos extintores é uma medida preventiva obrigatória em eventos de grande porte, especialmente considerando o uso intensivo de equipamentos eletrônicos e estruturas energizadas. A locação diária assegura o cumprimento das exigências dos órgãos de fiscalização e reforça o compromisso do projeto com a integridade física do público, dos participantes e da equipe. Sendo necessária para a produção e execução do evento em todos os dias de realização. Memória de Cálculo: 12 extintoresx 2 dias (de 22/11 a 23/11) = 24 diárias.
Total Etapa 3.2					R\$ 277.600,00		
VALOR TOTAL DA META 3					R\$ 1.784.400,00		
META 4 - Contratação de Serviços Especializados e Publicidade							
ETAPA 4.1 - Material Impresso							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADEDE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidad e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO

4.1.1	Banner: Confecção de banner faixa em vinil impresso com ilhós, para divulgação e sinalização do evento. Totalizando 130 m2.	M²	130	130	R\$ 77,00	R\$ 10.010,00	Justificativa: A confecção de materiais gráficos, totalizando 40m², incluindo 2 (duas) faixas no formato 5x3m e 4 (quatro) banners medindo 1,20x2,10m, em vinil impresso com ilhós, é essencial para a divulgação visual, orientação do público e reforço da identidade institucional do Projeto IGXP. Esses materiais serão utilizados na sinalização das áreas do evento, recepção, palcos, arenas de jogos e stands, além de promoverem maior visibilidade aos apoiadores, parceiros e à marca do projeto. A impressão em vinil com acabamento em ilhós garante durabilidade, qualidade estética e facilidade na instalação em diferentes pontos da estrutura. Sendo necessária para a produção e execução do evento, contribuindo diretamente para a organização, comunicação visual e profissionalismo da ambientação. Memória de Cálculo: 1. Entrada e Acesso Principal (30m) 1 faixa de 10m com o nome do evento e apoiadores. 2 banners laterais de 5m cada com identidade visual do IGXP. 2 banners de 5m com patrocinadores, orientações e redes sociais. 2. Arena Gamer e Palco Principal (40m) 2 banners de 10m com temática visual (ilustrações dos jogos, personagens). 1 faixa de 10m com cronograma e ativações do evento. 2 banners de 5m com logomarcas e mensagens de incentivo. 3. Área dos Expositores e Ativações (20m) 4 banners de 5m cada distribuídos ao longo da área dos stands, com o nome das marcas, QR Codes, redes sociais e slogans. 4. Área de Alimentação e Convivência (15m) 3 banners de 5m com orientação sobre alimentação, regras do espaço e mensagens institucionais. 5. Sinalização Interna e Direcionamento (15m)
-------	--	----	-----	-----	-----------	---------------	---



							5 banners verticais de 3m cada distribuídos em pontos estratégicos indicando: Banheiros Saída de emergência Arena Palco Credenciamento 6. Espaços Institucionais e Fotográficos (10m) 1 banner de 6m como fundo para fotos e entrevistas. 2 banners de 2m com frases de impacto, hashtags e logomarcas.
Total Etapa 4.1					R\$ 10.010,00		
ETAPA 4.2 - Contratação de serviços Publicitários e Divulgação							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADEDE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
4.2.1	Designer - O designer deve possuir experiência comprovada em criação e desenvolvimento de materiais gráficos e visuais para eventos de grande porte, com habilidades em softwares de design como Adobe Photoshop, Illustrator e outros programas de edição. É necessário também ter um portfólio que demonstre a capacidade de criar uma identidade visual coerente, que esteja alinhada com o objetivo do evento e atraia o público-alvo.	Serviço	1	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00	Justificativa: Profissional com experiência comprovada na criação e desenvolvimento de materiais gráficos e visuais para eventos de grande porte, sendo responsável por elaborar toda a identidade visual do Projeto IGXP, desde logotipias até materiais de divulgação impressos e digitais. Com domínio de softwares como Adobe Photoshop, Illustrator e demais programas de edição, o designer desempenha papel fundamental na construção de uma comunicação visual coesa, atrativa e alinhada aos objetivos estratégicos do evento. Sua atuação garante a padronização estética, o fortalecimento da marca e o engajamento do público-alvo por meio de elementos visuais impactantes e funcionais. A apresentação de portfólio é requisito essencial para comprovar a capacidade técnica e criativa. Sendo necessário para a pré-produção, produção e execução do projeto, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 1 serviço x 1 execução (de 21/07 a 03/08) = 1 serviço.

4.2.2	Fotógrafo - Contratação de 1 profissional responsável pelo registro de imagens do torneio, inclusive na documentação dos itens pleiteados, a fim da confecção de relatório de imagem comprobatório do torneio.	Diária	1	80	R\$ 750,00	R\$ 60.000,00	Justificativa: Profissional responsável pelo registro fotográfico de todas as etapas do Projeto IGXP, o fotógrafo atuará na cobertura completa do torneio, capturando momentos das competições, do público, das estruturas e das ativações realizadas. Além da função de documentação visual do evento, o material produzido será essencial para a composição do relatório de imagem comprobatório, atendendo às exigências legais e contratuais de prestação de contas. A contratação de 01 (um) fotógrafo assegura a produção de registros de alta qualidade, que poderão ser utilizados também em ações de comunicação, redes sociais e memória institucional do projeto. Sendo necessário para a produção e execução do evento, com carga horária de 8 horas diárias por dia. Memória de Cálculo: 01 profissional x 80 dias Split (de 04/08 a 23/11) = 80 diárias, conforme critério de contagem apresentado.
4.2.3	Filmmakers: Captação, edição de vídeos institucionais e produção de relatórios para prestação de contas internas do evento. Produção de vídeos do evento e relatórios das atividades executadas. Entrega prevista de no mínimo 3 vídeos de 15 segundos cada para postagem em mídias sociais do Projeto. Além das captações de making off do projeto. Vídeo final entregue em mídia digital com duração de 10 a 15 minutos.	Serviço	1	80	R\$ 3.140,00	R\$ 251.200,00	Justificativa: Serviço essencial para a documentação, divulgação e prestação de contas do Projeto IGXP, a captação e edição de vídeos institucionais contempla a produção de conteúdos audiovisuais que retratam as atividades desenvolvidas durante o evento, incluindo cobertura geral, momentos de destaque e bastidores (making of). Serão entregues, no mínimo, 3 (três) vídeos curtos com duração de 15 segundos cada, voltados à divulgação nas mídias sociais do projeto, além de um vídeo final institucional, com duração entre 10 e 15 minutos, em mídia digital. O material produzido será utilizado tanto para fins de comunicação e memória institucional quanto como parte integrante dos relatórios comprobatórios e de prestação de contas internas, conforme exigências dos órgãos parceiros. Sendo necessário para a produção e execução do evento, garantindo qualidade técnica e fidelidade ao que foi realizado. Memória de Cálculo: 1 serviço x 80 dias de Split (de 04/08 a 23/11) = 80 serviços, conforme critério de contagem apresentado.
Total Etapa 4.2					R\$ 314.200,00		



ETAPA 4.3 - Equipe técnica de Assessoria							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
4.3.1	Contratação de Serviço de Assessoria Contábil - firma especializada em assessoria contábil vinculada aos órgãos regulamentadores, com expertise em suporte contábil de projetos, que conte com profissionais sêniores experientes tanto no setor público quanto no privado. A empresa será encarregada de fornecer suporte na gestão contábil do projeto.	Serviço	1	5	R\$ 2.763,00	R\$ 13.815,00	Justificativa: A contratação de firma especializada em assessoria contábil é essencial para garantir a conformidade legal, fiscal e financeira do Projeto IGXP junto aos órgãos regulamentadores e financiadores. A empresa contratada deverá contar com profissionais sêniores, com experiência comprovada tanto no setor público quanto no privado, e expertise em suporte contábil de projetos, especialmente aqueles executados com recursos públicos ou em regime de parceria institucional. A assessoria será responsável por acompanhar a execução orçamentária, orientar quanto às obrigações fiscais e contábeis, organizar os documentos comprobatórios, auxiliar na elaboração dos relatórios de prestação de contas e assegurar que todas as movimentações financeiras estejam em conformidade com as normas vigentes. Sendo indispensável para a gestão contábil segura, transparente e eficiente durante toda a execução do projeto. Memória de Cálculo: 5 serviços que compreendem o período de 21 de Julho a 08 de Dezembro.

4.3.2	Contratação de Serviço de Assessoria Jurídica - O profissional deve ser advogado com experiência comprovada em consultoria para eventos de grande porte, com conhecimento específico em direito civil, contratos, propriedade intelectual, regulamentação de eventos, e questões relacionadas a segurança e responsabilidade civil. O advogado deve também ter capacidade de elaborar e revisar contratos com fornecedores, patrocinadores, parceiros e prestadores de serviços, além de garantir que o evento esteja em conformidade com a legislação vigente.	Serviço	1	5	R\$ 3.540,00	R\$ 17.700,00	Justificativa: A contratação de serviço de assessoria jurídica é indispensável para assegurar que todas as etapas do Projeto IGXP sejam conduzidas em conformidade com a legislação vigente, prevenindo riscos legais e garantindo segurança jurídica às partes envolvidas. O profissional deverá ser advogado com experiência comprovada em consultoria para eventos de grande porte, com conhecimento específico em direito civil, contratos, propriedade intelectual, regulamentação de eventos, além de temas relacionados à segurança e responsabilidade civil. Sua atuação será voltada à elaboração, revisão e análise de contratos firmados com fornecedores, patrocinadores, parceiros e prestadores de serviços, bem como ao acompanhamento jurídico de todas as ações do projeto. A assessoria também atuará na mitigação de riscos legais e na adequação das práticas contratuais e operacionais às exigências normativas. Sendo essencial para a gestão jurídica do projeto, desde a pré-produção até a finalização. Memória de Cálculo: 5 serviços que compreendem o período de 21 de Julho a 08 de Dezembro.
-------	---	---------	---	---	-----------------	------------------	--



4.3.3	Contratação de Gerente de Projetos - Profissional especializado na assessoria de projetos, que possua profissionais sênior com experiência ampla no setor público, esfera federal e distrital, bem como no setor privado, cuja atuação tenha sido diretamente ligada a formalização, acompanhamento e prestação de contas de convênios e instrumentos congêneres.	Mês	1	5	R\$	R\$	Justificativa: A contratação de um Gerente de Projetos é essencial para assegurar a gestão eficiente, estratégica e integrada do Projeto IGXP. Trata-se de um profissional sênior, com experiência consolidada tanto no setor público — nas esferas federal e distrital — quanto no setor privado, com atuação diretamente voltada à formalização, acompanhamento, execução e prestação de contas de convênios, termos de colaboração e demais instrumentos congêneres. Sua responsabilidade inclui o planejamento, monitoramento de cronogramas, controle de metas e indicadores, articulação com órgãos parceiros, além da supervisão da execução físico-financeira do projeto. A presença deste profissional garante o cumprimento das obrigações legais, a mitigação de riscos operacionais e a excelência na entrega dos resultados pactuados. Sendo necessário para todas as fases do projeto, desde a pré-produção até a finalização e prestação de contas. Memória de Cálculo: 5 serviços que compreendem o período de 21 de Julho a 08 de Dezembro.
					3.200,00	16.000,00	
Total Etapa 4.3					R\$		
TOTAL DA META 4					R\$		
					371.725,00		
VALOR TOTAL DO TERMO DE FOMENTO					R\$		
					2.997.467,40		

Critério de Contagem de diárias:

- Conforme cronograma, as atividades serão realizadas de quarta-feira a domingo, ou seja, 5 dias por semana;
- Não haverá atividades às segundas e terças-feiras;
- Total de 5 diárias por semana;
- Semanas Completas no Período: 16 semanas e 5 dias;
- Existem 5 feriados no período, sendo:
 - 07/09/2025 (domingo) – Independência do Brasil
 - 12/10/2025 (domingo) – Nossa Senhora Aparecida
 - 02/11/2025 (domingo) – Finados



- 15/11/2025 (sábado) – Proclamação da República
- 20/11/2025 (quinta-feira) – Consciência Negra
- Assim, contaremos 16 semanas completas, chegando ao final:
 - Diárias por Semana: 5 (quarta a domingo)
 - Diárias em 16 Semanas:
 - 16 semanas × 5 diárias = 80 diárias

6. DIVULGAÇÕES E IDENTIFICAÇÕES DO EVENTO

TÍTULO DO PROJETO: “IGXP 2º SPLIT 2025”

1. Introdução – Contextualizar o projeto.

Realização do projeto “IGXP –2º Split 2025”, do inglês “In Game Experience”, sendo um ecossistema para a comunidade gamer, voltado para fomentar a competitividade dos jogos eletrônicos em Brasília, através de uma Liga com duração de 5 meses, e um evento com as finais das competições.

2. Diagnóstico e necessidades de trabalho.

O diagnóstico revela um cenário em que a indústria de jogos eletrônicos no Distrito Federal carece de um ambiente propício para o desenvolvimento competitivo de jogadores e empresas locais, enquanto a demanda por espaços de capacitação e competição neste setor está em crescimento. Nesse contexto, o projeto surge como uma resposta crucial, oferecendo um espaço dedicado para o aprimoramento das habilidades dos jogadores, a promoção da competitividade regional e o estímulo ao empreendedorismo. Sua importância para o território reside na oportunidade de fortalecer a indústria local, capacitar a mão de obra em áreas tecnológicas e proporcionar um ambiente inclusivo para a participação de diversas comunidades, contribuindo assim para o desenvolvimento econômico e social da região.

3. Objetivos gerais e específicos do Plano de Comunicação.



	Metas Qualitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro para aferição de cumprimento	
	<i>Democratizar o acesso à Informações.</i>	<i>Criação das redes sociais.</i>	<i>Relatório de Mídias Espontâneas.</i>	
	<i>Dinamizar a divulgação das Informações</i>	<i>Fomento das mídias espontâneas</i>	<i>Relatório de Mídias Espontâneas;</i>	
	<i>Atingir o maior número de veículos da comunicação.</i>	<i>Disseminação nas mídias tradicionais, como rádios, tv, jornais e revistas.</i>	<i>Relatório de Mídias Espontâneas; Publicações dos jornais.</i>	
	Metas Quantitativas	Indicadores de monitoramento	Parâmetro para aferição de cumprimento	
	<i>Divulgar o projeto para o público do DF, alcançando cerca de 24.500 pessoas pelo período de 6 meses.</i>	<i>Divulgação do aplicativo em redes sociais (Instagram);</i>	<i>Relatório de divulgação das métricas e gestão das redes sociais;</i>	
	4. Identificar os públicos.			
	<i>Identificar os públicos – 24.500 pessoas de até 65 anos, com taxa de conversão de 10%.</i>			
	5. Identificar as estratégias, as ações e as metas a serem realizadas no Plano.			

A partir das estratégias traçadas para a comunicação, será desenvolvida a Identidade visual do projeto. A comunicação do projeto com o seu público se dará majoritariamente através de ações online através de uma comunicação específica para as mídias sociais. O Diretor de Comunicação acompanhará todo o período do projeto, como o planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizada.

6. Identificar os produtos, objetivos e indicadores a serem alcançados.

Produto	Objetivo	Indicador
<i>Informativo</i>	<i>Difusão Nacional</i>	<i>Contratação da Assessoria de Imprensa e entrega via mailing marketing</i>
<i>Impulsionamento de redes sociais</i>	<i>Difusão Nacional</i>	<i>Serviço de impulsionamento nas redes sociais, como Facebook e Instagram</i>



7. PREVISÃO DE RECEITAS (inclusive recursos complementares)		
QTD	Nome	Receitas
.		
1	Secretaria de Estado de Esporte e Lazer	R\$ 2.997.467,40
2	Contrapartida	R\$ 130.500,00
Total		R\$ 3.127.967,40

Brasília-DF, 14 de julho de 2025.

Lilian Grace Carvalho de Sousa
Presidente

Associação Brasileira de Acolhimento e Responsabilidade Social - ABRASRS