GOVERNO DO ESTADO DE SO PAULO
SECRETARIA DE ESPORTES
CADASTRO GERAL DE PROPONENTE (CGP)

Dados do Proponente

Número CGP/Protocolo:	2219080784
Nome do Responsável Legal:	EDSON FRANCISCO LAPOLLA
CNPJ:	23056131000196
Inscrição Estadual:	
Razão Social:	ASSOCIAÇÃO ESPORTIVA E CULTURAL CNB
Telefone:	(11) 9711-8387
Fax:	
Email:	projetos.cnb@gmail.com
Website:	brasilcnb.com.br

Endereço Principal

Endereço e Número:	Rua Domenico Guglielmino, 225
Complemento:	
Bairro:	Parque São Francisco
CEP:	08526-060
CIDADE:	São Paulo (capital)

Endereço de Correspondência

Endereço e Número:	Rua Domenico Guglielminio, 225
Complemento:	
Bairro:	Parque São Francisco
CEP:	08526-060
CIDADE:	Ferraz de Vasconcelos

Dados do Representante Legal

Nome do Responsável Legal:	EDSON FRANCISCO LAPOLLA
CPF:	09868950830

RG:	04.503.448-6
Órgão Expedidor:	SSP
Endereço e Número:	Rua Dr. Sérgio Meira 230
Complemento:	
Bairro:	Barra Funda
CEP:	01153-010
Telefone:	1197118387
Celular:	11971183872
Email:	projetos.cnb@gmail.com
Cidade:	São Paulo (capital)

Dados da Proposta do Projeto

1. Nome do Projeto

E-FEST FESTIVAL DE ESPORTES ELETRÔNICOS

2. Área de Ação Desportiva

Participativa

3. Período de Execuçã

3.1 Data Prevista de Início

01/03/2021

3.2 Data Prevista de Término

30/06/2021

3.2 Durao do Projeto

4 meses

4. Resumo do Projeto

Realização do E-FEST Festival de esportes eletrônicos Online, em 10 modalidades que tenham destaque no período de realização, tais como: League of Legends, Fornite, FIFA 21 PS4, FIFA 21 XBOX, Valorant, CS:GO, , Clash Royale, Xadrez, Free Fire Individual e Free Fire equipes. O evento será gratuito, com participação livre, e contará também com talkshows sobre o cenário dos e-sports no Brasil.

5. Justificativa

BREVE HISTÓRICO DO PROPONENTE

A Associação Esportiva e Cultural CNB é uma entidade que nasceu para contribuir no fomento ao esporte nacional, em diferentes modalidades e tipos de manifestação. Tendo sua origem como Conferência Nacional de Basquete 3x3, a entidade evoluiu para uma plataforma multimodalidades, realizando hoje eventos de Judô, E-Sports, Basquete 3x3, Futebol e afins.

Fundada em 2015, ela vem desenvolvendo parcerias com entidades com histórico de apoio ao esporte, que anexam suas cartas que atestam a capacidade operativa da CNB, como a Confederação Brasileira de Basquete, parceira no presente projeto, e a Federação Universitária Paulista de Esportes – FUPE, e a Associação Esportiva Judô Gulo.

A CNB possui em seus quadros profissionais com histórico de atuação junto ao seguimento esportivo, com destaque para seu atual presidente, e seu ex-presidente.

EDSON FRANCISCO LAPOLLA.Atual presidente da CNB, e conselheiro vitalício do São Paulo Futebol Clube, o Sr. Edson Francisco Lapolla possui anos de experiência no seguimento esportivo, tendo atuado por anos como diretor do SPFC, um dos mais importantes clubes sociais do Brasil.

EDUARDO KALLEL DE FREITAS BRANDÃOPresidente da entidade entre 2017 e 2019, o sr. Eduardo Kallel de Freitas Brandão atua no esporte desde 2009, tendo sido presidente da AAA XI de Agosto, e, de 2013 até agora, atua na Federação Universitária Paulista de Esportes.Foi Gerente de Atendimento no Basquete 3x3 Universitário, projeto organizado pela CBB que contou com patrocínio da VIVO através da Lei de Incentivo ao Esporte em 2013, e Coordenador Geral Adjunto dos Jogos Panamericanos Universitário.

EVENTOS COM ATUAÇÃO DA CNB EM PARCERIA COM OUTRAS ENTIDADES

•2016 – Etapa São Paulo do Campeonato Brasileiro de Basquete 3x3, em parceria com a Associação Desportiva Judô Gulo e Confederação Brasileira de Basquete. Evento realizado através de Convênio junto a Secretaria Municipal de Esportes de São Paulo.

•2017 – Bonekai de Judô, em parceria com a Associação Desportiva Judô Gulô – Evento realizado através de Convênio junto a Secretaria Municipal de Esportes de São Paulo.

•2019 – Campeonato Brasileiro de Basquete 3x3 Etapa Rio de Janeiro. Evento realizado pela Confederação Brasileira de Basquete – CBB.

•2019 – Campeonato Brasileiro de Basquete 3x3 – Etapa Final. Evento realizado pela Confederação Brasileira de Basquete – CBB

JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Os E-Sports, hoje, são uma das modalidades que mais cresce no Brasil e no mundo, ganhando a cada dia maior reconhecimento.Entretanto, ainda faltam opções gratuitas focadas na participação, principalmente voltadas ao público adolescente e jovem.Pensando nisso que a CNB apresenta o presente projeto, visando a realização de um evento que busca divulgar o cenário do e-sports, e oportunizar que adolescentes e jovens tenham contato com esse novo segmento esportivo.

ENQUADRAMENTOO projeto enquadra-se como projeto de participação.

6. Objetivos

Realização do E-FEST Festival de esportes eletrônicos Online, em 10 modalidades que tenham destaque no período de realização, tais como: League of Legends, Fornite, FIFA 21 PS4, FIFA 21 XBOX, Valorant, CS:GO, Clash Royale, Xadrez, Free Fire Individual, e Free Fire equipes. O evento será gratuito, com participação livre, e contará também com talkshows sobre o cenário dos e-sports no Brasil.

O evento ocorrerá sempre ao finais de semana, com inscrições livres, e transmissão ao vivo das finais das modalidades envolvidas.

Os objetivos do projeto são;

1 –Difundir os Esportes Eletrônicos

2 – Oferecer um festival online e gratuito, para todas as idades e classes sociais

3 – Oferecer talkshows gratuitos sobre o universo dos e-sports

7. Modalidades

League of Legends, Fornite, FIFA 21 PS4, FIFA 21 XBOX, Valorant, CS:GO, Clash Royale, Xadrez, Free Fire Individual e Free Fire equipes

8. Tipo de Modalidade

Não Olímpica

9. Público Alvo

Direto: 1046 pessoas participantes das modalidades e lIndireto: 10 mil pessoas impactadas pelas transmissões

10. Metas

Metas Qualitativas: As metas qualitativas são metas não numéricas, porém sua medição deve ser apoiada em indicadores numéricos, percentuais ou, excepcionalmente, situacionais.

META: Aumentar o conhecimento dos e-sports
INDICADOR: conteúdo disponível nos talksohw
VERIFICADOR: número de pessoas impactadas pelos talks

META: Estimular o e-sports competitivo
INDICADOR: número de participantes nos torneios
VERIFICADOR: relatórios de inscrição.

METAS QUANTITATIVAS:

META: receber 1000 participantes no total das 10 modalidades
INDICADOR: número de pessoas participantes

VERIFICADOR: relatórios de inscrição

META: Realizar 10 torneios onlines com transmissão
INDICADOR: Número de torneios
VERIFICADOR: Relatórios e fichas de inscrição

11. Metodologia

METODOLOGIADESCRIÇÃO:

11.1. Descrever detalhadamente como se dará a execução do projeto (Exemplificando: apresentar como serão realizadas todas as atividades do projeto

Realização do E-FEST Festival de esportes eletrônicos Online, em 10 modalidades que tenham destaque no período de realização, tais como: League of Legends, Fornite, FIFA 21 PS4, FIFA 21 XBOX, Valorant, CS:GO, Clash Royale, Xadrez, Free Fire Individual e Free Fire Equipes. O evento será gratuito, com participação livre, e contará também com talkshows sobre o cenário dos e-sports no Brasil

O evento será dividido em 2 fases: Qualificatórias e Finais.

Fase Qualificatória:

As fases qualificatórias se estenderão por 2 finais de semana, com competições online das 10 modalidades classificando os melhores, conforme formato de disputa de cada modalidade, para as fases finais. As qualificatórias não são transmididas.

Fases Finais:

As fases finais estendem-se por 5 finais de semana seguidos, sempre com 1 modalidade no sábado e 1 modalidade no domingo. As transmissões finais contarão com a realização de Talkshows sobre o cenário dos e-sports no Brasil, conforme cronogramas abaixo.

Sábado;

- 13h às 14h30 – Talkshow com convidados sobre o cenário do E-Sports
- 14h45 – Transmissão ao vivo das finais da respectiva modalidade

Domingo:

- 13h às 14h30 – Talkshow com convidados sobre o cenário do E-Sports
- 14h45 – Transmissão ao vivo das finais da respectiva modalidade

11.2. Apresentar fases de execução, cronogramas de atividades, períodos de ação, grade horária das atividades do projeto, nº de turmas e descritivo de turmas.

Fases de Execução:

Pré-Produção: 01 a 15 de Março

- Contratação dos Prestadores de Serviço
- Preparação e aprovação de artes
- Aprovação junto às desenvolvedoras
- Elaboração de Regulamentos Técnicos
- Confecção do Site

Produção: 15 a 31 de Março

- Abertura das Inscrições
- Divulgação na imprensa e mídias sociais
- Publicação de vídeos de divulgação

Produção – 10, 11, 17 e 18 de Abril

- Fase Qualificatória das 10 modalidades do evento

Produção – Abril – Maio

- Talkshows e Transmissões das Finais

24 de Abril
13h -TalkShow: Políticas Públicas para os E-Sports: o SP Jogos de E-Sports
Convidados: Representante da Secretaria Estadual de Esportes
14h45 - FIFA PS4

25 de Abril
13h – Talkshow: tema e convidados a definir
14h45 - FIFA XBOX

01 de Maio
13h – Talkshow: tema e convidados a definir
14h45 - Free Fire

02 de Maio
13h – Talkshow: Tema e convidados a definir
14h45 - Fortinite

08 de Maio
13h – Talkshow: 5ema e convidados a definir
14h45 -Valorant

09 de Maio
13h – Talkshow: tema e convidados a definir
14h45 - CS:GO

15 de Maio
13h – Talkshow: tema e convidados a definir
14h45 - RainBowSix

16 de Maio
13h – Talkshow: tema e convidados a definir
14h45 – Clash Royale

22 de Maio
13h – Talkshow: tema e convidados a definir
14h45 – League of Legeds

23 de Maio
13h – Talkshow: tema e convidados a definir
14h45 - Xadrez

Pós-Produção – Junho

- Divulgação dos resultados
- Prestação de Contas

Talkshows:

Os talkshows serão lives em formato interativo, com um apresentador e convidados do segmento dos E-Sports. O objetivo é abordar temas diversos focando, principalmente, em demonstrar como

funciona esse novo mercado.

Possíveis temas:

Como se tornar um streamer gamer?
Como se tornar um atleta de e-sports?
Como é o mercado de trabalho em desenvolvedoras?
Políticas públicas para os e-sports?
E-Sports na Universidade?

Dentre outros.

Os convidados serão sempre pessoas de referência no segmento, aborando assuntos importantes.

ASPECTO SOCIAL

Faz parte da essência do E-FEST o aspecto social, e o projeto sempre tenta envolver nos eventos presenciais escolas públicas. Agora, no evento online, haverá uma nova abordagem.

O projeto vai adotar 4 escolas públicas, que serão apadrinhadas por 'times' dentro do efest, em um formato como o abaixo:

TIME AMARELO – ESCOLA ESTADUAL 1
TIME VERMELHO – ESCOOLA ESTADUAL 2
TIME BRANCO – ESCOLA ESTADUAL 3
TIME AZUL – ESCOLA ESTADUAL 4

Ao se inscrever, o participante terá que escolher seu time, de forma que seus resultados dentro do jogo valerão pontos para a escola apadrinhada.

Além da pontuação nos torneios, haverá um coordenador designado que vai acompanhar a participação dos alunos nos talkshows, quanto maior a assíduidade na participação dos alunos, mais pontos a escola fará. Por fim, o acompanhamento das lives também contará pontos.

Ao final do evento, será elaborado um ranking e a escola melhor pontuada receberá um prêmio voltado ao segmento dos e-sports.

11.3 - Apresentar calendários de participação em eventos previstos no projeto•

Não se aplica.

11.5 - Apresentar regulamentos técnicos:

A competição online seguirá as regras oficiais estabelecidas para cada uma das modalidades, tendo como forma de disputa formados rápidos, adequados ao modelo de festival.

11.6 - Detalhar o critério de seleção dos participantes do projeto:

As inscrições para o torneio serão gratuitas e por ordem de inscrição, através do site que será criado para o evento. O acompanhamento das transmissões e talkshow será livre.

11.7- Apresentar os cargos, funções, critérios de seleção dos Recursos Humanos envolvidos no projeto, demonstrar a grade horária dos profissionais organizada por modalidade e local Caso necessário, anexar quadros ou planilhas explicativas ao projeto.

Serão contratados para o projeto os recursos humanos dispostos na planilha orçamentária, dentre profissionais com experiência em eventos esportivos similares. Todos contratados via Prestaçãod e serviço de pessoa jurídica.

12. Ações

DESCRIÇÃO:

1 – Atividade Fim

A atividade fim, visando a realização do objeto e o cumprimento das metas, prevê as seguintes contratações:

Recursos Humanos: Profissionais necessários para a realização do projeto, desde a parte administrativa, financeira, comunicação, marketing e arbitragem. Também, todos os profissionais ligados a produção do projeto, como produtores, assistentes de produção, auxiliares de limpeza. Todos contratados através de pessoa jurídica.

Prestação de Serviços: Prevê contratação de serviços dos itens necessários para a execução do projeto, tais como: sonorização e iluminação, studio, internet e afins.

2. Atividade Meio

Os serviços administrativos preveem a contratação de assessoria jurídica, contável e assessoria especializada em leis de incentivo.

3 – Elaboração do projetoElaboração do projeto para apresentação na Lei Paulista de Incentivo ao EsportePlano de MidiaTodas as artes serão produzidas seguindo os manuais de orientação da SELJ, garantindo a visibilidade do projeto, proponente, patrocinadores e secretaria.

Locais de Realização do Projeto

Local:	MVP Netword		
Município:	SÃO PAULO	**Logradouro:**	R. São Paulino
Número	111	**Bairro:**	V. Mariana
Complemento:		**Cep:**	04019-040

Dados do Gestor Técnico

Nome	Leonardo Alves Vicente
Entidade de Classe	CREF
SP - Número	132907
RG	49.831.063-2
Órgão Expedidor	SSP
CPF	**404300528-80**
Entidade de Classe	Voluntário
Projetos que o Profissional exercerá a função de Gestor Técnico	Nenhum

Resumo das Fontes de Financiamento

Fontes de Financiamento Externas	**Valor**
Fontes de Financiamento do Programa de Ação Cultural	
Incentivo Fiscal (Lei 55.636/10) - Recursos Financeiros correspondentes ao valor do ICMS destinado pelos contribuintes junto ao Programa da Lei Paulista de Incentivo ao Esporte da Secretaria de Esportes	**Valor**
Valor Total: R$ 362.105,09	R$ 362.105,09

RESUMO DA PLANILHA ORÇAMENTÁRIA

Item	Ação	Descrição das Ações	Qtd	Unid	Duração	Valor Unit	Total Item	Total Ação
	Etapa I - Atividades Fim							
1								
1.1	- Outros - Produtor executivo	Produtor executivo responsável pela coordenação geral do evento durante os 4 meses de realização do mesmo. Contato com fornecedores, parceiros, patrocinadores e local de competição. Será um profissonal contratados por 4 meses via prestação de serviço de pessoa jurídica.	1	Serviço	4	R$ 3.000,00	R$ 12.000,00	
1.2	- Outros - Gamehead	Serviço de supervisão técnica da modalidade eletrônica. Na prestação do serviço está inclusa a coordenação técnica das 9 modalidades eletrôncias envolvidas no projeto, supervisão do processo de inscrição, definição dos formatos de disputa, elaboração de regulamentos técnicos, contato com desenvolvedoras e plataformas de jogos.	1	Serviço	1	R$ 30.000,00	R$ 30.000,00	
1.3	- Outros - Técnico TI	Técnico de TI para as qualificatórias e para as finais com transmissão ao vivo. Responsável por todo o suporte e resolução de problemas relacionados à conexão ou equipamentos. Contratado para suporte durante o período de inscrição, execução, qualifies e transmissões.	1	Serviço	1	R$ 4.900,00	R$ 4.900,00	
1.4	- Outros - Produtor técnico	Profissional contratado para a supervisão da produção das qualificatórias e finais com transmissão. Montagem, serviços, recepção de fornecedores e público. Contratado por 16 diárias, via PJ	1	Serviço	16	R$ 220,00	R$ 3.520,00	
1.11	- Outros - Recepcionista	Profissional contratadaa para os dias de transmissão e talk shows, para recepcionar os convidados, seguindo todos os protocolos de segurança. Contratada por 10 diárias	1	Serviço	10	R$ 190,00	R$ 1.900,00	
1.14	- Outros - Juizes	Serviço de arbitragem para cada uma das 9 modalidades eletrônicas envolvidas na competição. Contratados para revisão do regulamento, acompanhamento do congresso técnico, qualify e competição. O serviço inclui toda a equipe de arbitragem necessária para a execução de cada modalidade eletrônica.	1	Serviço	1	R$ 36.000,00	R$ 36.000,00	
1.15	- Outros - Narradores/Comentarista	Narradores e comentarias (casters) para as transmissões ao vivo das finais de cada modalidade. Serão 10 dias de transmissões, com 2 casters em cada dia, totalizando 20 diárias de profissionais. 2 profissionais x 10 diárias. No universo dos e-sports, tais profissionais levam o nome de Casters, sendo pessoas de referência no segumento.	1	Serviço	1	R$ 10.000,00	R$ 10.000,00	
1.17	- Outros - Social Midia - Atendimento	Sendo um projeto online, a principal forma de divulgação serão as midias sociais, tornando o serviço de social midia fundamental. O profissional será responsável pela gestão de todas as midias, posts (no mínimo de 4 semanais), interação com o público, divulgação dos resultados. Trabalhando ao longo de 3 meses	1	Serviço	3	R$ 2.100,00	R$ 6.300,00	
1.18	- Outros - Designer	Profissional responsávle pela criação de todas as artes para municiar o social midia, artes para o site e artes para as transmissões ao vivo. Arte dos resultados, dos campeões, arte dos diplomas de participação e das medalhas online. Contratado por 3 meses.	1	Serviço	1	R$ 3.700,00	R$ 3.700,00	
1.21	- Outros - Assistente administrativo	Assistente administrativo responsável por assessorar o produtor executivo em suas funções. Contratado via PJ ao longo dos 4 meses de projeto.	1	Serviço	4	R$ 1.500,00	R$ 6.000,00	
1.23	- Outros - Equipe de transmissão ao vivo	Equipe de transmissão profissional, incluindo, direção, assistente de direção, Operador de corte, operador de grafismo, diretor de brodcast, coordenador de câmera de espectador, operadores de câmera de espectador, enconlder, operador de streming. Contratados por 8 horas. Produção de transições 3D, artes gráficas, testes de transmissão e retransmissão. Entre preparação, talkshow, transmissão das modalidades e finalização.	1	Serviço	1	R$ 62.000,00	R$ 62.000,00	
1.25	- Outros - Produtor de vídeo	Produção e edição de video, sendo que serão produzidos: 2 videos para divulgação do evento, 1 vídeo com lances de cada modalidade (totalizando 10 videos) e 1 video case do evento.	13	Serviço	1	R$ 600,00	R$ 7.800,00	
1.27	- Outros - Assessor de imprensa	Serviço de assessoria de imprensa que será fundamental para o sucesso do evento online. Profissional responsável por garantir a inserção do evento nos principais portas de midia sobre e-sports, conseguindo garantir, assim, o bom resultado das inscrições. Será contratado por 4 meses, para divulgação e resultados. Contratado via PJ	1	Serviço	1	R$ 8.709,51	R$ 8.709,51	
1.28	- Outros - Web Designer	Criação e manutenção do site que será o veículo oficial para divulgação das informações e para inscrição no evento. Incluindo a criação e a manutenção do site pelo período de 4 meses.	1	Serviço	1	R$ 6.500,00	R$ 6.500,00	
1.29	- Outros - Iluminação	Serviço de iluminação cenográfica para a transmissão do Talkshow.	1	Serviço	1	R$ 6.000,00	R$ 6.000,00	
1.30	- Outros - Sonorização	Serviço de sonorização para o talkshow.	1	Serviço	1	R$ 6.000,00	R$ 6.000,00	
1.32	- Outros - Internet	Serviço de internet dedicada e redundancia, para garantir a execução das qualificatórias e das transmissões.	1	Serviço	1	R$ 13.500,00	R$ 13.500,00	
1.49	- Outros - Camiseta Staff	Camiseta polo do staff e equipe de trabalho	40	Unidade	1	R$ 45,00	R$ 1.800,00	
1.50	- Outros - Medalhas	Medalhas personalizada para os campeões, vice campeões e terceiros colocados.	110	Unidade	1	R$ 6,90	R$ 759,00	
1.51	- Outros - Troféus	Troféu em fundição para os campeões, vice campões e terceiros colocados de cada modalidade	30	Unidade	1	R$ 71,00	R$ 2.130,00	
1.53	Apresentador	Profissional responsável pela apresentação dos talkshow, sendo uma profissional com experiência em esporte eletrônico e eventos correlatos. Contratado via PJ	1	Unidade	10	R$ 350,00	R$ 3.500,00	
1.54	Coordenação de escolas	O projeto contará com a adoção de 4 escolas públicas, em que os alunos serão estimulados a participar dos talkshows, com controle de presença para pontuação e definição da escola campeã. O coordenador de delegação será responsável pelo contato com a escola, divulgação do projeto, relação com os professores e controle da participação dos alunos. Contratado via PJ	1	Unidades	3	R$ 4.500,00	R$ 13.500,00	
1.55	Gerenciamento de inscrições	O projeto contará com a participação de mil a quatro mil atletas, sendo desstacados dois profissionais para o gerenciamento das inscrições, cada um responsável por 5 modalidades. Controlará a documentação, o processo de inscrição, o relacionamento com os participantes ao longo de todas as fases do projeto. Incluindo a elaboração de relatórios de inscrição. Contratado por 2 meses.	1	Pessoas	2	R$ 4.000,00	R$ 8.000,00	
1.56	Studio - Qualificatórias	Stúdio com equipamentos necessários para atuação dos juízes e gameheads, com pelo menos 10 computadores gamers para acompanhamento e coordenação da fase qualificatória. Obedecendo todos os protocolos de segurança.	1	Dias	1	R$ 15.500,00	R$ 15.500,00	
1.57	Stúdio - Transmissões	Stúdio com equipamentos necessários para atuação dos juízes e gameheads, para acompanhamento e coordenação das finais, bem como toda infraestrutura pra as transmissões ao vivo. A infraestrutura contará com pelo menos 10 computadores gamers, 3 tvs, programas para streming.	1	Dias	1	R$ 38.500,00	R$ 38.500,00	
1.58	Coordenação de envio	Serviço de coordenação para o envio das premiações dos 110 medalhistas, incluindo as máscaras, camisetas e troféus. Montagem dos kits, endereçamento, despacho e acompanhamento.	1	Serviço	1	R$ 5.106,58	R$ 5.106,58	
1.59	Máscaras = Premiação	Máscaras personalizadas, antivirais para os campeões, vices e terceiros colocados. confeccionada com fio de Poliamida da AMIN® VIRUS-BAC OFF, que tem ação: Antiviral ntibacteriana Proteção U.V 50. Será produzida para os campeões e para a equipe de trabalho	150	Unidades	1	R$ 20,00	R$ 3.000,00	
1.60	Troféus - Escolas	Troféu em fundição, 60 cms, para as escolas adotadas no projeto. As 4 escolas receberão o troféu personalizado do evento.	4	Unidades	1	R$ 180,00	R$ 720,00	
1.61	Camiseta -Premiação	Camiseta poliamida, personalizada, para os campeões, vice campeões e terceiros colocados.	120	Unidades	1	R$ 19,00	R$ 2.280,00	

1.6 2	Studio-Equipe de Trabalho	Studio com computadores e equipamentos para o desenvolvimento do trabalho dos profissionais do projeto, de segunda à sexta-feira, por 3 meses, seguindo os protocolos de segurança.	1	Serviço	3	R$ 4.500,00	R$ 13.500,00	
1.6 3	Molde-Fundição - Medalhas	Confeção de molde para produção das medalhas	1	Unidad e	1	R$ 300,00	R$ 300,00	
1.6 4	Molde-Fundição Troféus	Confecção de Molde para produção dos troféus	1	Unidad e	1	R$ 380,00	R$ 380,00	
		Subtotal						**R$ 333.805,09**
		Subtotal Etapa I - Atividade Fim					R$ 333.805,09	
	Etapa II - Despesas Administrativas	Etapa limitada à 15% da Etapa I de acordo com o Parágrafo 1° do Artigo 18°, do Decreto 55.636/10						
1	Serviços Administrativos							
1.2	- Outros - Assessoria especializada em prestação de contas	Assessoria para prestação de contas.	1	Serviço	1	R$ 2.500,00	R$ 2.500,00	
1.3	- Outros - Assessoria especializada em projetos de lei de incentivo	Serviço de Assessoria Jurídica, especializada em Leis de Incentivo.	1	Serviço	1	R$ 3.300,00	R$ 3.300,00	
		Subtotal						**R$ 5.800,00**
		Subtotal Etapa II - Despesas Administrativas					R$ 5.800,00	
	Etapa III - Produção do Projeto	Etapa limitada às proporções e limites do Parágrafo 2° do Artigo 18, do Decreto 55.636/10						
1			1	Serviço	1	R$ 22.500,00	R$ 22.500,00	
		Subtotal Etapa III - Produção do Projeto						**R$ 22.500,00**
VALOR TOTAL DO PROJETO								**362.105,09**

São Paulo, 26 de Janeiro de 2021

Assinatura do Representante Legal

TERMO DE COMPROMISSO QUE ENTRE SI CELEBRAM O (NOME DA ENTIDADE) E A SECRETARIA DE ESPORTES DO ESTADO DE SÃO PAULO.

Pelo presente instrumento, Associação Esportiva e Cultural CNB, doravante denominada PROPONENTE Rua Domenico Guglielimino, 225 – Parque São Francisco – Ferraz de Vasconcelos – CEP 08526-060, CNPJ 23.056.131/0001-96, neste ato representada na forma de seu estatuto pelo(a) seu(sua) Presidente, o(a) Sr(a) Edson Francisco Lapolla, RG 04.503.448-6 SSP, CPF 09868950830 com fundamento no que dispõem o artigo 16 da Lei 13.918 de 22 de dezembro de 2009, o Decreto 55.636 de 26 de março de 2010 e as Resoluções SELJ nº 10 de 28 de março de 2017 e SELJ nº 02 de 08 de janeiro de 2014, resolve firmar o presente TERMO DE COMPROMISSO, que será regido pelas cláusulas e condições que seguem:

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO

O presente TERMO DE COMPROMISSO tem por objeto estabelecer as obrigações do PROPONENTE, visando à execução do projeto desportivo constante no processo LPIE 1432 de 2019 , aprovado e publicado no diário oficial de 17 de Março de 2020

CLÁUSULA SEGUNDA – DAS RESPONSABILIDADES E OBRIGAÇÕES DAS PARTES

São obrigações assumidas neste TERMO DE COMPROMISSO pelo Proponente:

a) Conhecer as normas do Decreto nº 55.636/10, que regulamenta o artigo 16 da Lei nº 13.918/2009, bem como as Resoluções Normativas referentes à Lei Paulista de Incentivo ao Esporte;
b) Promover a execução do objeto do projeto na forma e prazos aprovados e estabelecidos neste Termo e na legislação de regência da matéria;
c) Observar os princípios da impessoalidade, moralidade e economicidade na execução do projeto;
d) Solicitar a liberação de recursos a partir da captação mínima de 35% do valor aprovado ou após a captação total do valor aprovado - o que ocorrer primeiro -, no prazo máximo de 30 dias após o término do prazo de captação de 180 dias;
e) Aplicar os recursos captados exclusivamente na consecução do objeto, sob pena de sujeitar-se às sanções previstas nos artigos 23 e 29 do Decreto 55.636/10 e demais sanções penais e administrativas cabíveis;
f) Manter todas as condições de habilitação estabelecidas quando da aprovação do projeto e durante toda a sua execução até a finalização deste Termo;
g) Permitir e facilitar à SECRETARIA, a qualquer tempo e lugar, o acesso a toda a documentação, dependências e locais do projeto, bem como atender às solicitações de informações, alterações ou regularizações de situações apontadas, no prazo estabelecido;

h) Submeter os pedidos de alteração do projeto à SECRETARIA;
i) Informar imediatamente os eventos que dificultem ou interrompam o curso normal da execução do projeto na forma aprovada;
j) Elaborar as prestações de contas, observando as disposições contidas na legislação de regência;

CLÁUSULA TERCEIRA – DA VIGÊNCIA E DA PRORROGAÇÃO

A vigência deste Termo de Compromisso iniciará a partir da data de sua assinatura e findará em 31 de Junho de 2021

Subcláusula única – Para cumprimento da execução do projeto, o PROPONENTE poderá solicitar à SECRETARIA a prorrogação da vigência do presente Termo, no prazo mínimo de 60 dias antes do término da vigência.

CLÁUSULA QUARTA – DOS RECURSOS FINANCEIROS

Para a implementação do projeto aprovado pela CAAP, constante no processo LPIE 1432 de 2019, o PROPONENTE está habilitado a captar recursos financeiros por meio de incentivo fiscal do ICMS até o valor de R$ 370.815,00 conforme publicação do Diário Oficial do Estado de São Paulo em 17 de Março de 2020 -, que será desbloqueado de acordo com autorização da SECRETARIA.

CLÁUSULA QUINTA – DA PRESTAÇÃO DE CONTAS

O proponente deverá apresentar as prestações de contas à SECRETARIA de acordo com os prazos estipulados, acompanhados dos documentos exigidos pela legislação de regência.

Subcláusula primeira – Os originais dos documentos comprobatórios das receitas e despesas deverão ser arquivados na sede do PROPONENTE por, no mínimo, 5 anos, após a aprovação da prestação de contas, permanecendo à disposição da SECRETARIA e demais órgãos de controle interno e externo, quando necessário.

Subcláusula segunda – A SECRETARIA poderá designar funcionários para efetuar inspeção ao tomar conhecimento de qualquer irregularidade ou ilegalidade na utilização dos recursos ou bens de origem da lei paulista de incentivo ao esporte, devendo o proponente atender as solicitações necessárias ao cumprimento da diligência, sob pena de cancelamento do projeto.

CLÁUSULA SEXTA – DA RESCISÃO

Constituem motivos para rescisão deste Termo de Compromisso:

a) O inadimplemento de qualquer das cláusulas pactuadas;
b) Inexecução total ou parcial do objeto pactuado;
c) A constatação, a qualquer tempo, de falsidade ou incorreção de informação em qualquer documento apresentado; e

d) A verificação de qualquer circunstância que enseja o cancelamento do projeto.

Diante do exposto, lavra-se o presente TERMO DE COMPROMISSO em 2 (duas) vias de igual teor e forma e para os mesmos fins de direito, na presença da testemunhas abaixo qualificadas.

São Paulo, 25 de Janeiro de 2021

_____
(*Representante legal da Proponente*)

Testemunhas

_____	_____
Nome	Nome
RG	RG:

RELATÓRIO CIRCUNSTANCIADO

UM FESTIVAL DE ESPORTES ELETRÔNICOS EM FORMATO TOTALMENTE ONLINE E GRATUITO

E-FEST 2021

SUMÁRIO

01 APRESENTAÇÃO

02 GERENCIAMENTO DE INSCRIÇÕES

03 CS GO

04 VALORANT

05 LEAGUE OF LEGENDS

06 FIFA21 XBOX

07 FIFA21 PS4

08 CLASH ROYALE

09 FORTINITE SOLO

10 FREE FIRE SOLO

11 FREE FIRE SQUAD

12 XADREZ

13 iLUMINAÇÃO-sONORIZAÇÃO

14 TÉCNICO DE TI E PRODUTOR TÉCNICO

15 RECEPCIONISTA

16 NARRADORES E COMENTARÍSTAS

17 EQUIPE DE TRANSMISSÃO AO VIVO

18 PRODUTOR DE VÍDEO

19 APRESENTADOR

20 STUDIO-QUALIFICATÓRIAS

21 STUDIO- TRANSMISSÕES

22 COORDENAÇÃO DE ENVIO

23 SERVIÇOS DE INFRAESTRUTURA

24 PREMIAÇÃO

25 DEMAIS MATERIAIS ESSENCIAIS

26 PRINCIPAIS DESTAQUES

27 OBJETIVOS E PRINCÍPIOS NORTEADORES DA AÇÃO

28 AGRADECIMENTOS

APRESENTAÇÃO

O E-FEST É O MAIOR FESTIVAL GAMER DO BRASIL PODENDO CONTAR COM ATÉ 895 EQUIPES INSCRITAS. TOTALMENTE ONLINE E GRATUITO, CADA EQUIPE É VINCULADA A UMA DAS QUATRO ESCOLAS PÚBLICAS QUE SERÃO BENEFICIADAS PELO PROJETO, AS QUAIS, AO FINAL DE UMA PONTUAÇÃO, SERÇAO CONTEMPLADAS POR UMA PREMIAÇÃO EM MATERIAIS ESPORTIVOS. PARA ISSO, O PARTICIPANTE/EQUIPE ESCOLHE SUA COR E SEUS PONTOS AJUDAM A ESCOLA NO RANKING DO E-FEST. O PASSO A PASSO PARA PARTICIPAR É BEM SIMPLES:

INSCREVA-SE

INSCRIÇÃO INDIVIDUAL OU DA EQUIPE

ESCOLHA SUA COR

ESCOLHA ENTRE AS 4 CORES DISPONÍVEIS

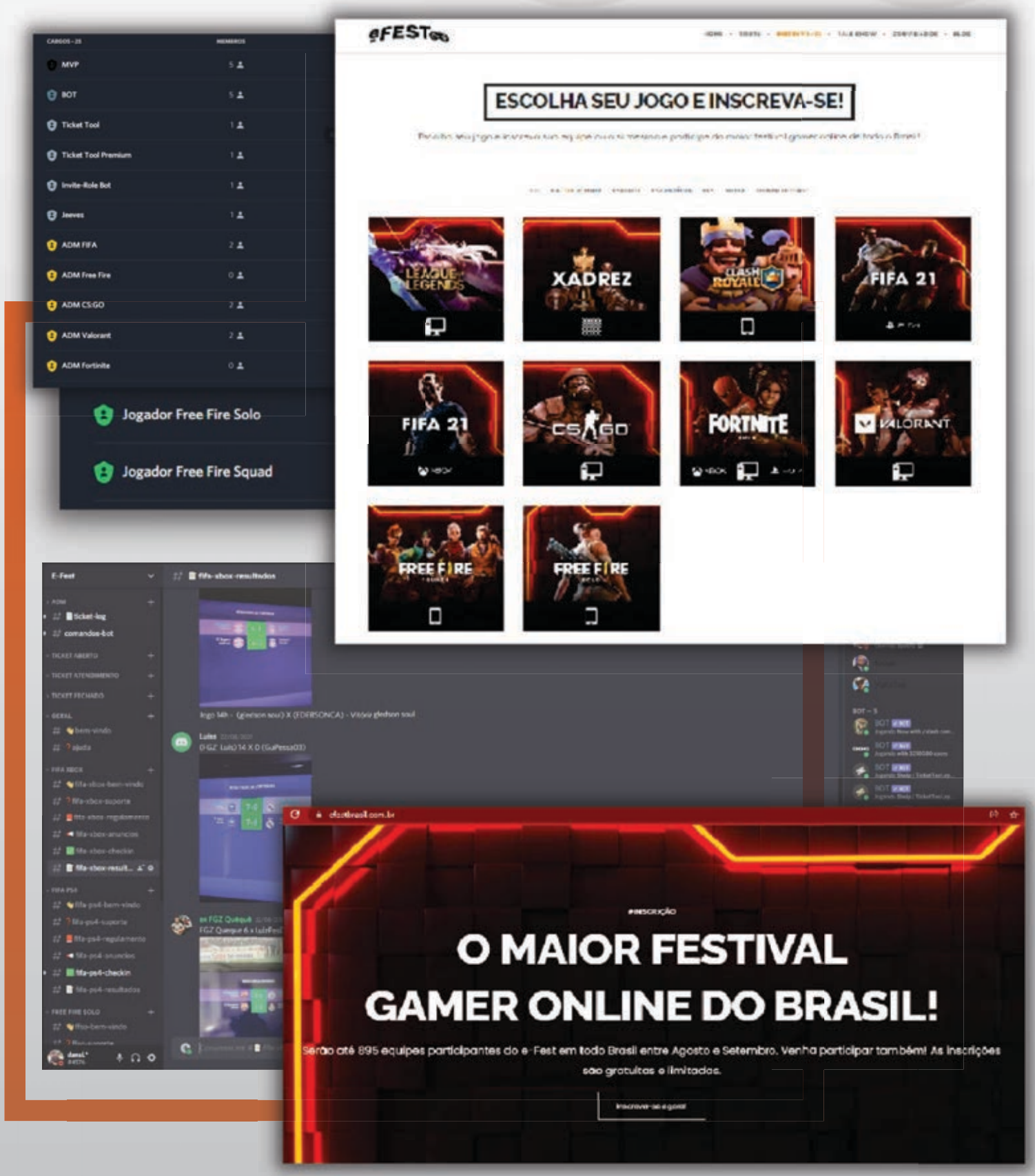
CONQUISTE VITÓRIAS

OS RESULTADOS CONTAM PONTOS PARA A ESCOLA ESCOLHIDA

- SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DE PIRACICABA
- E.E. PROFESSOR JOSÉ JORGE (OSACO)
- E.E. IRMÃ ANNETE (ERMELINO MATARAZZO
- SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DE SUMARÉ

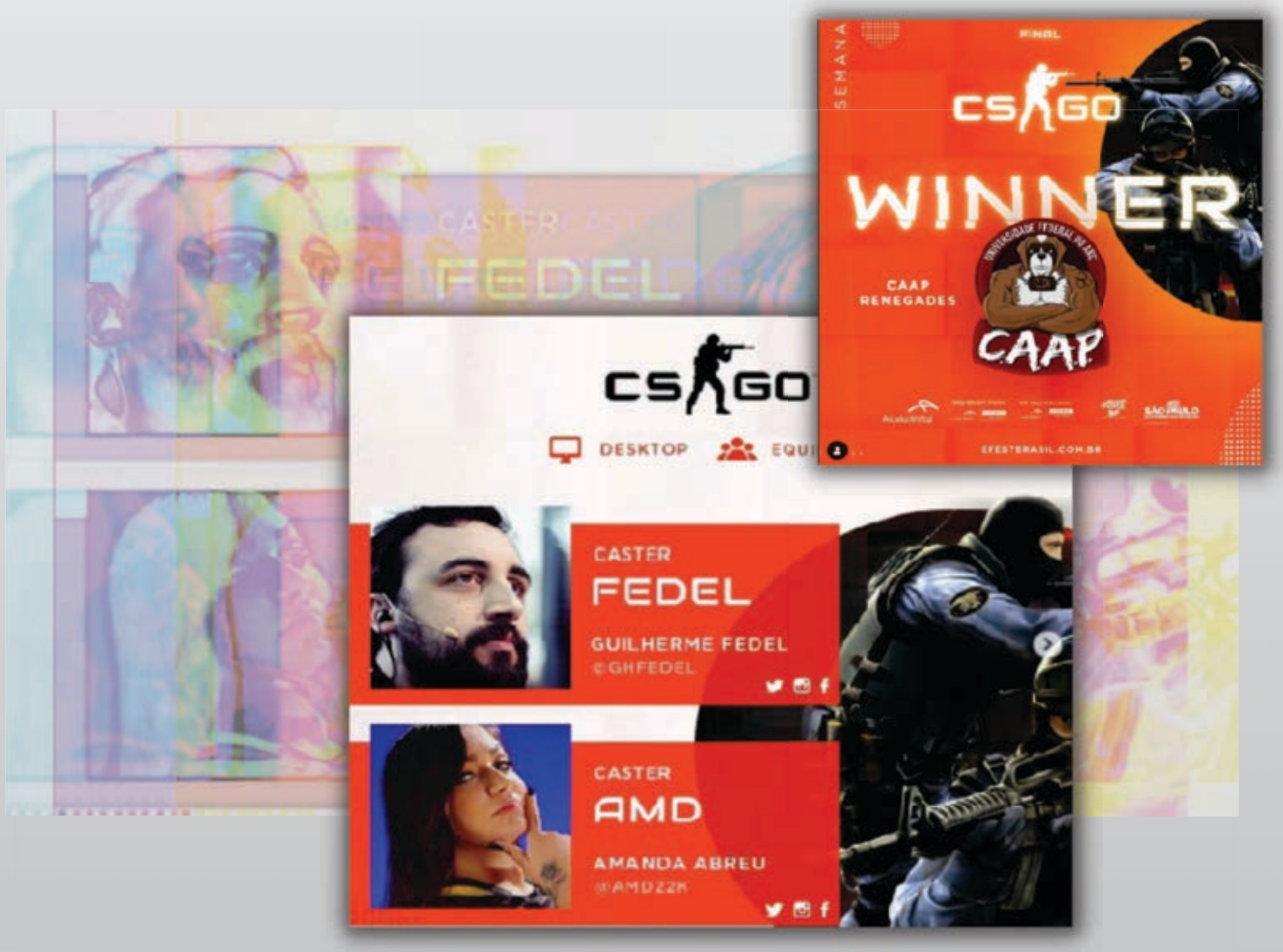
AS ESCOLAS PONTUAM COM BASE NO RESULTADO DOS PARTICIPANTES QUE ESCOLHEM A COR E COM BASE NA PARTICIPAÇÃO DE SEUS ALUNOS NOS TALKS SHOWS

GERENCIAMENTO DE INSCRIÇÕES

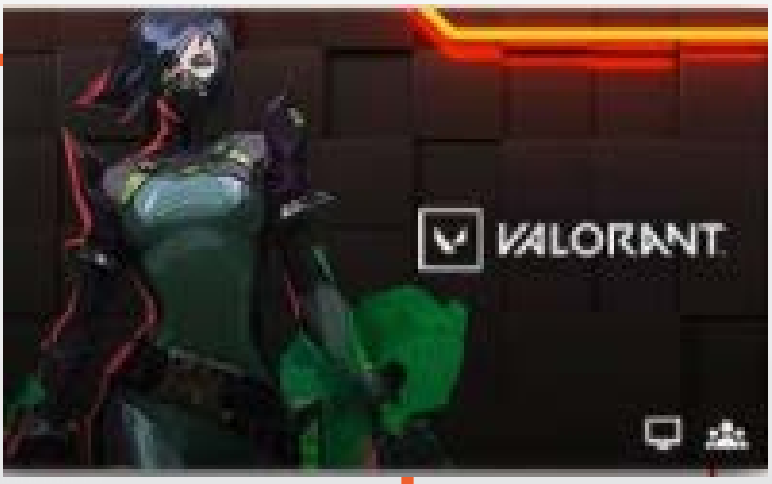


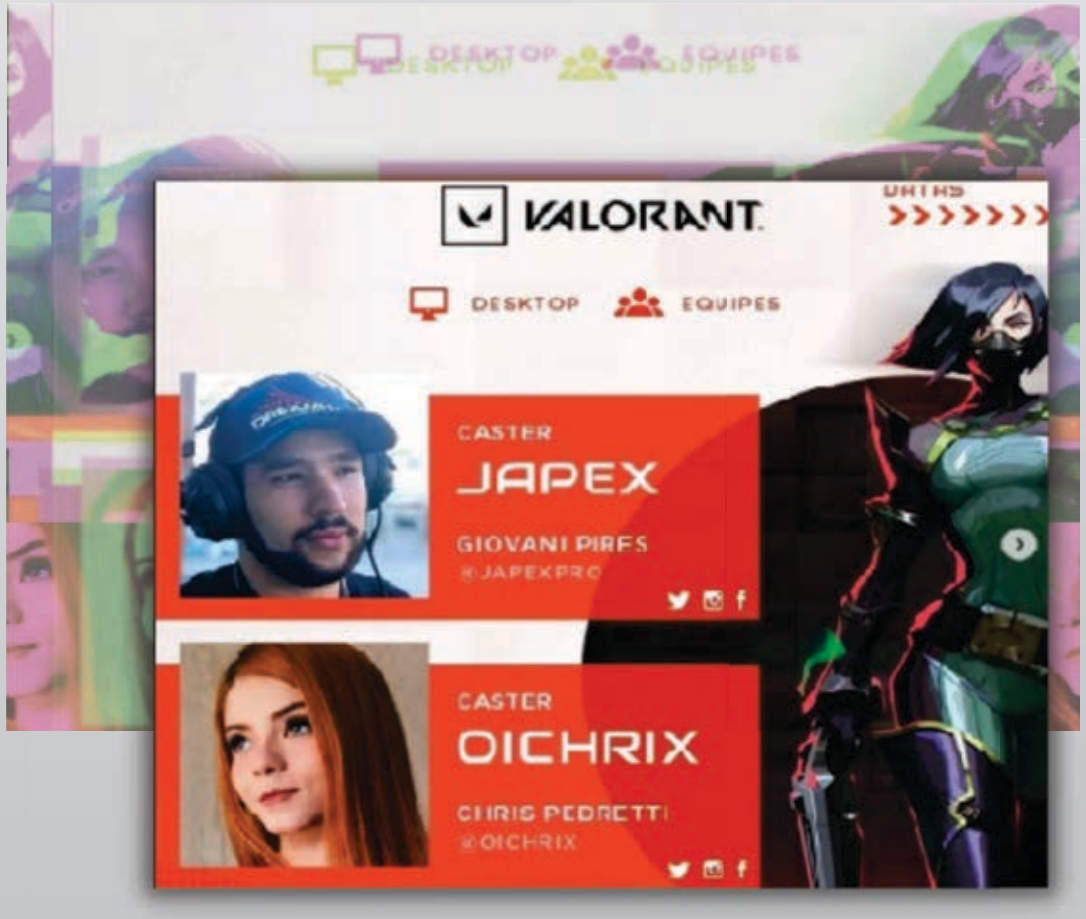
CS GO

O CS GO CONTOU COM A PARTICIPAÇÃO DE 63 INSCRITOS.



VALORANT

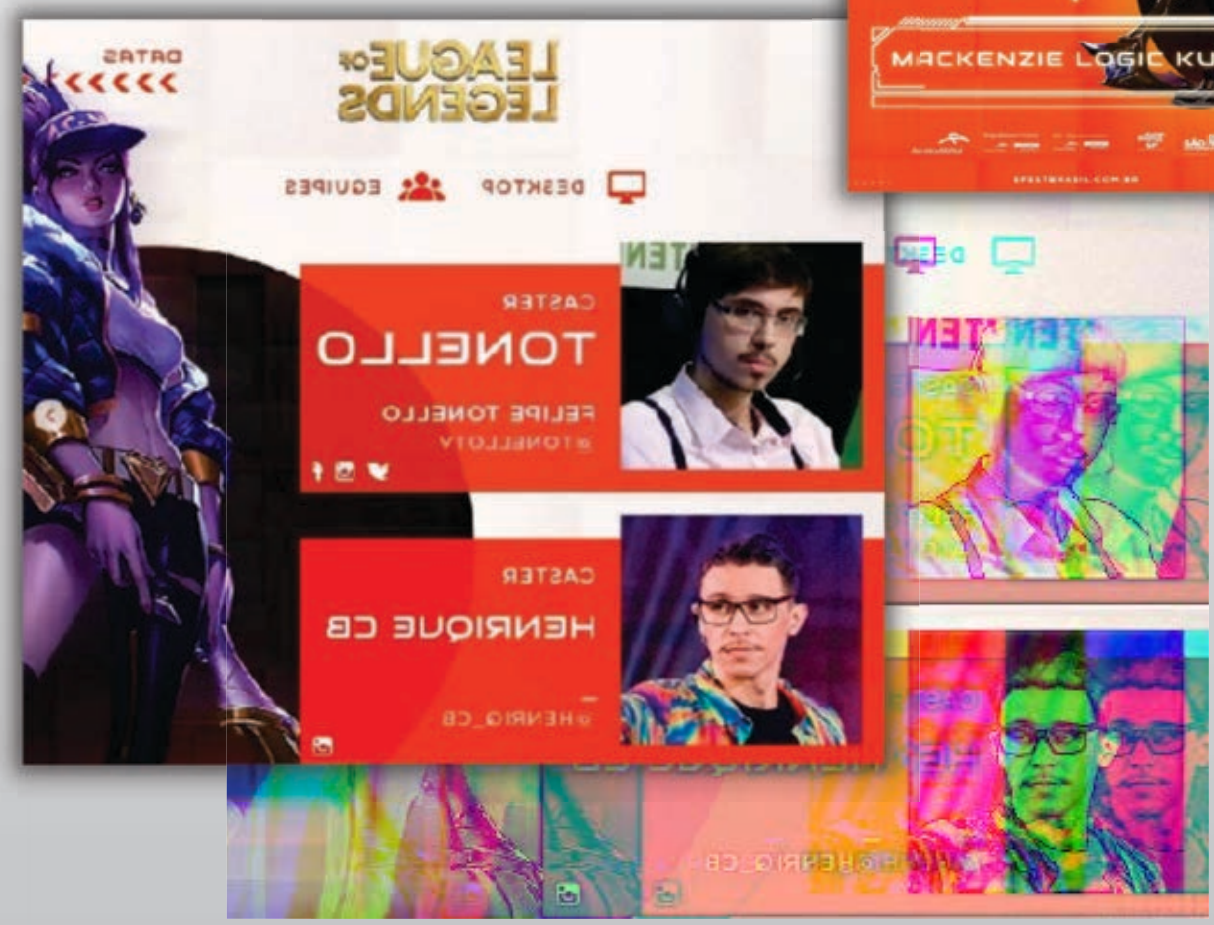




O VALORANT CONTOU COM A PARTICIPAÇÃO DE 117 INSCRITOS.

LEAGUE OF LEGENDS

O LEAGUE OF LEGENDS TEVE A PARTICIPAÇÃO DE 108 INSCRITOS.



FIFA 21 XBOX

A REALIZAÇÃO DO FIFA 21 XBOX CONTOU COM UM TOTAL DE 65 ATLETAS INSCRIOS.

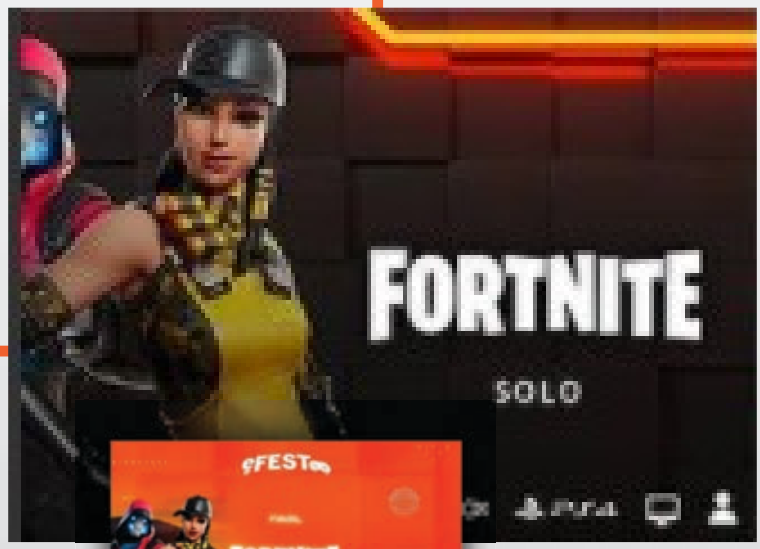
FIFA 21 PS4

A REALIZAÇÃO DO FIFA 21 PS4 CONTOU COM UM TOTAL DE 90 ATLETAS INSCRIOS.

CLASH ROYALE

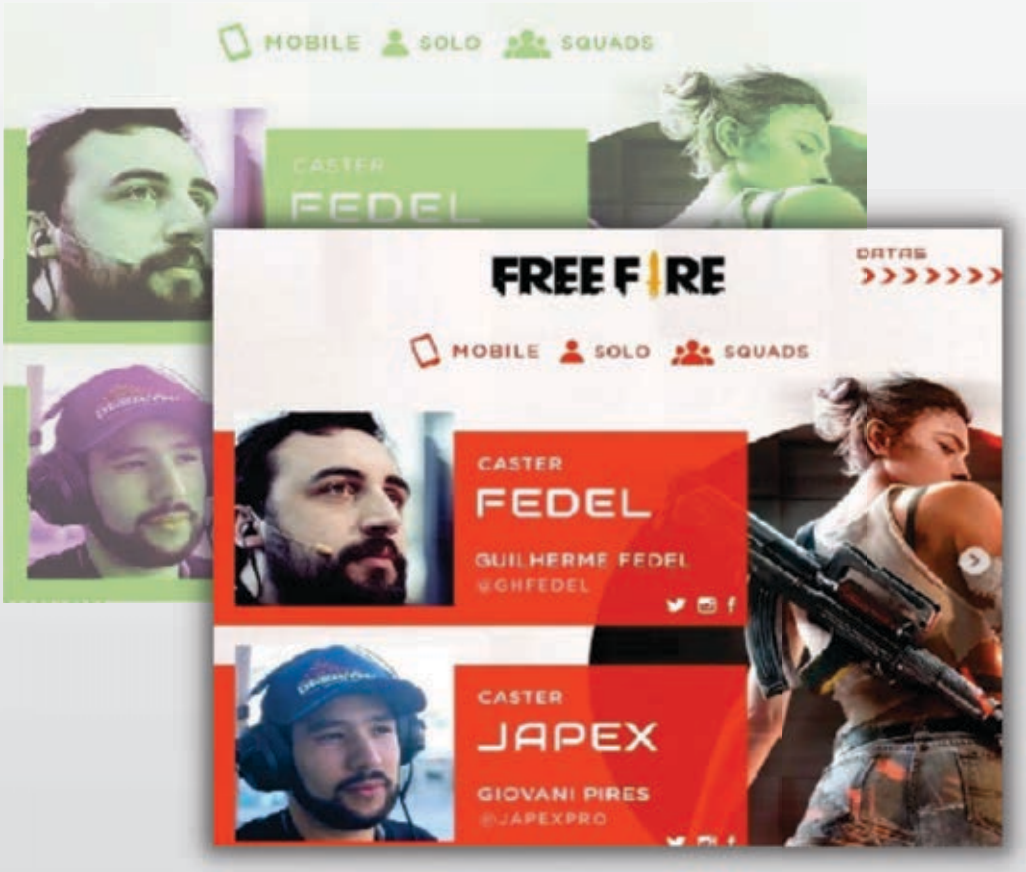
O CLASH ROYALE TEVE A PARTICIPAÇÃO DE 62 INSCRITOS.

FORTNITE SOLO

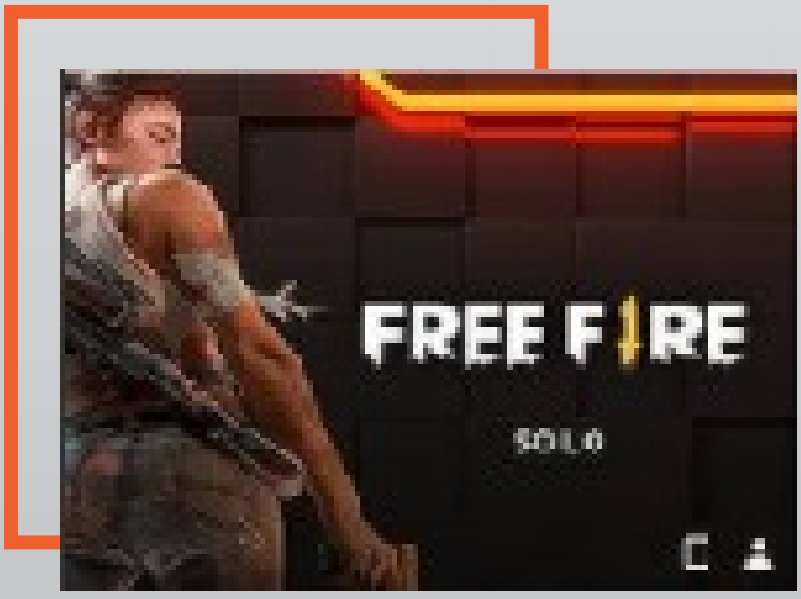


O FORTNITE TEVE A PARTICIPAÇÃO DE 113 INSCRITOS.

FREE FIRE SOLO



NO FREE FIRE SOLO, A PARTICIPAÇFOI DE UM TOTAL DE 237 INSCRITOS.

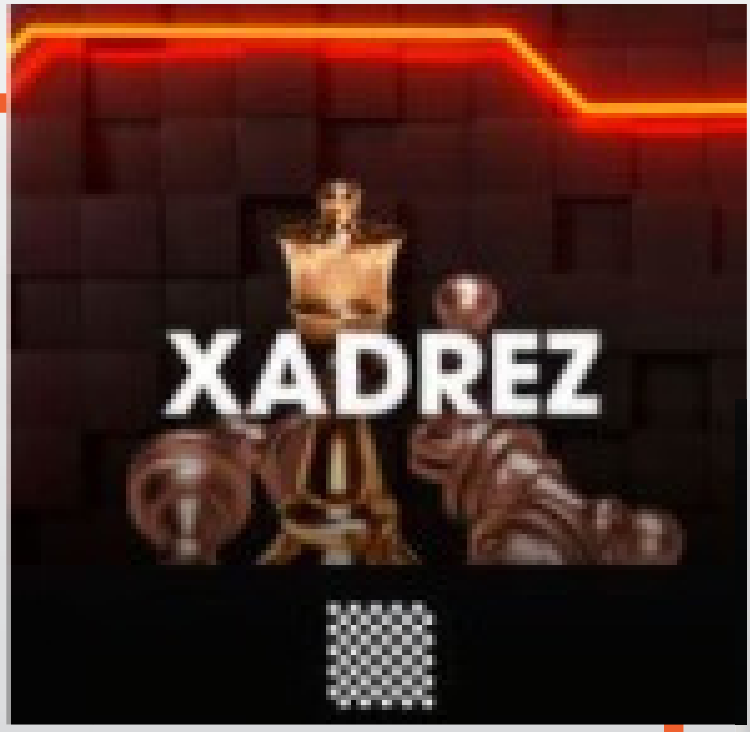


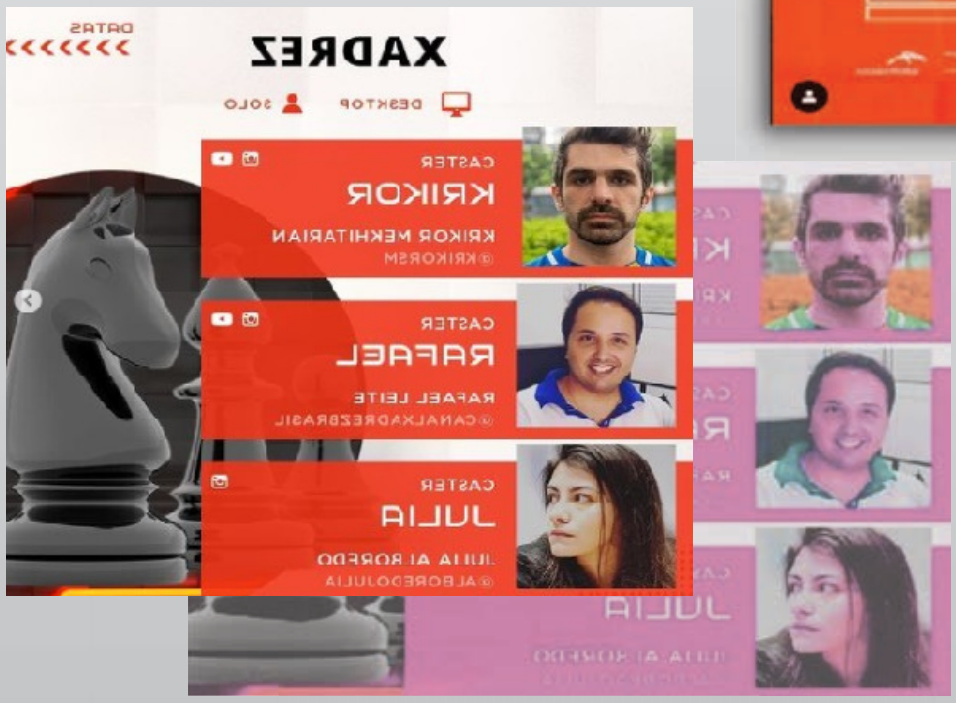
FREE FIRE SQUAD

NO FREE FIRE SOLO, A PARTICIPAÇÃO FOI DE UM TOTAL DE 319 INSCRITOS.

XADREZ

NO XADREZ, A PARTICIPAÇÃO FOI DE UM TOTAL DE 343 INSCRITOS.

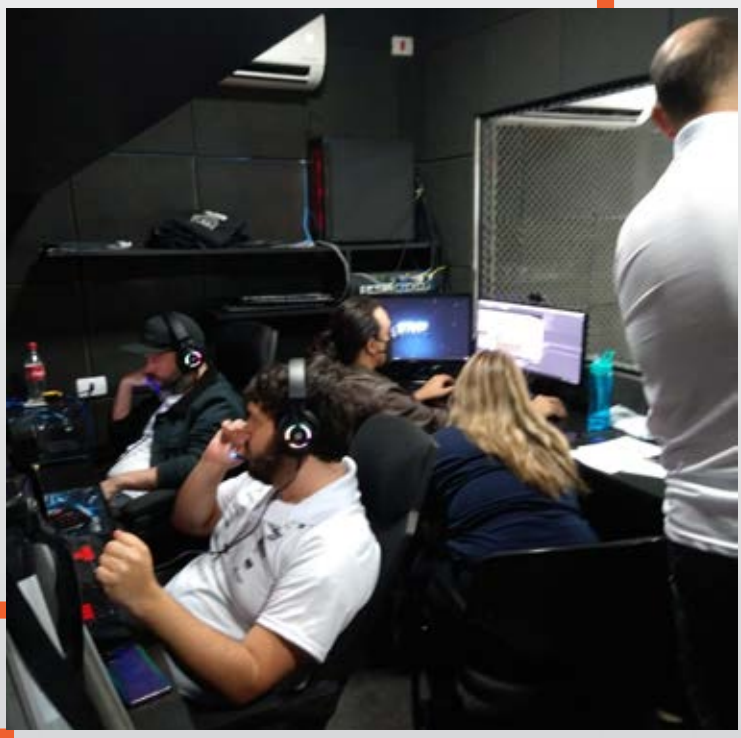




Iluminação e Sonorização para os Talkshows

TÉCNICO DE TI E PRODUTOR TÉCNICO

TÉCNICO DE TI PARA AS QUALIFICATÓRIAS E PARA AS FINAIS COM TRANSMISSÃO AO VIVO. RESPONSÁVEL POR TODO O SUPORTE E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS RELACIONADOS À CONEXÃO OU EQUIPAMENTOS. CONTRATADO PARA SUPORTE DURANTE O PERÍODO DE INSCRIÇÃO, EXECUÇÃO, QUALIFIES E TRANSMISSÕES.



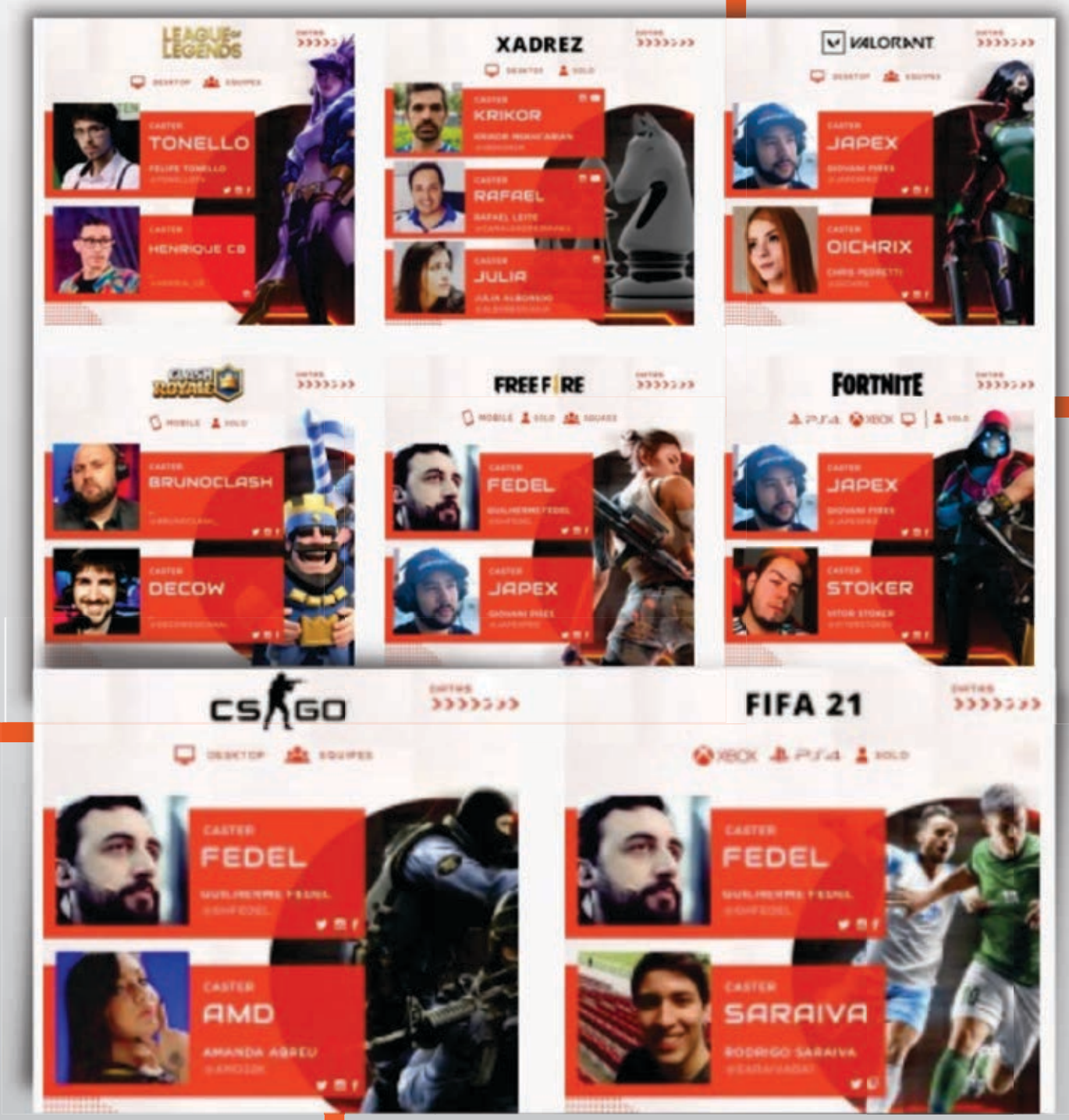
PROFISSIONAL CONTRATADO PARA A SUPERVISÃO DA PRODUÇÃO DAS QUALIFICATÓRIAS E FINAIS COM TRANSMISSÃO. MONTAGEM, SERVIÇOS, RECEPÇÃO DE FORNECEDORES E PÚBLICO. CONTRATADO POR 15 DIÁRIAS, VIA PJ

RECEPCIONISTA

PROFISSIONAL CONTRATADA PARA OS DIAS DE TRANSMISSÃO E TALK SHOWS, PARA RECEPCIONAR OS CONVIDADOS, SEGUINDO TODOS OS PROTOCOLOS DE SEGURANÇA. CONTRATADA POR 10 DIÁRIAS

NARRADORES E COMENTARISTAS

AO TODO FORAM 14 CARSTES E COMENTARÍSTAS PARA TODAS AS MODALIDADES

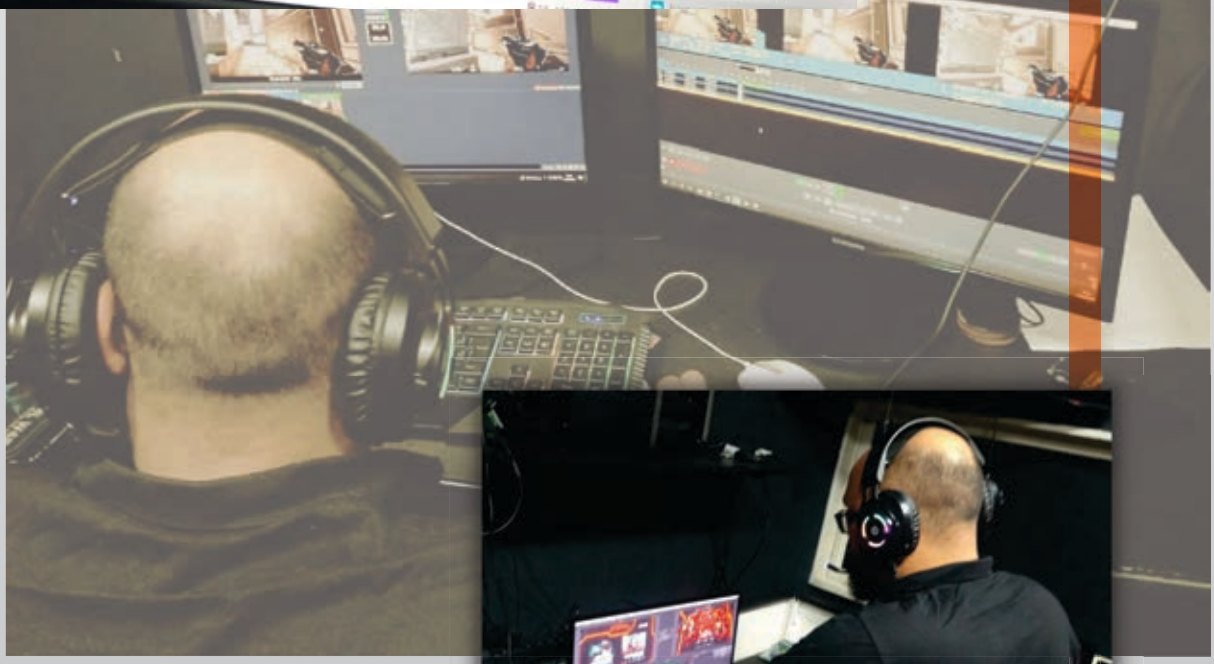


EQUIPE DE TRANSMISSÃO AO VIVO

EQUIPE DE TRANSMISSÃO PROFISSIONAL, INCLUINDO, DIREÇÃO, ASSISTENTE DE DIREÇÃO, OPERADOR DE CORTE, OPERADOR DE GRAFISMO, DIRETOR DE BRODCAST, COORDENADOR DE CÂMERA DE ESPECTADOR, OPERADORES DE CÂMERA DE ESPECTADOR, ENCONLDER, OPERADOR DE STREMING. CONTRATADOS POR 8 HORAS. PRODUÇÃO DE TRANSIÇÕES 3D, ARTES GRÁFICAS, TESTES DE TRANSMISSÃO E RETRANSMISSÃO. ENTRE PREPARAÇÃO, TALKSHOW, TRANSMISSÃO DAS MODALIDADES E FINALIZAÇÃO.

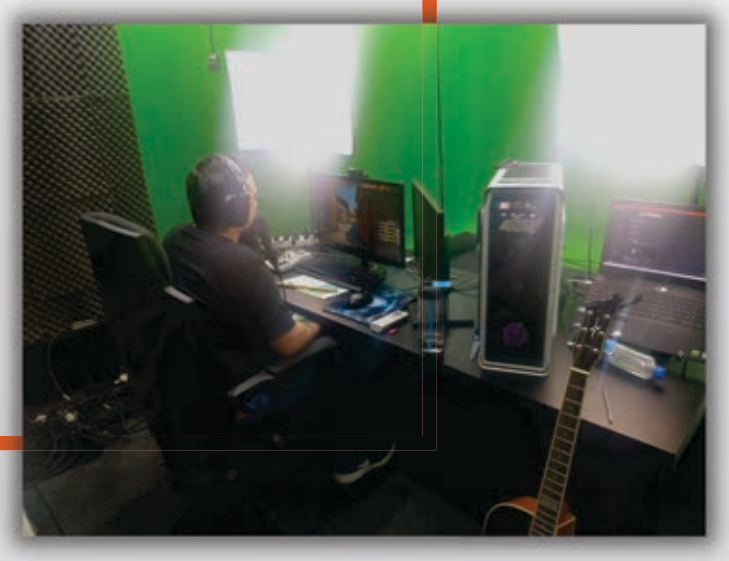
PRODUTOR DE VÍDEO

PRODUÇÃO E EDIÇÃO DE VIDEO, SENDO QUE SERÃO PRODUZIDOS:
2 VIDEOS PARA DIVULGAÇÃO DO EVENTO.



APRESENTADOR

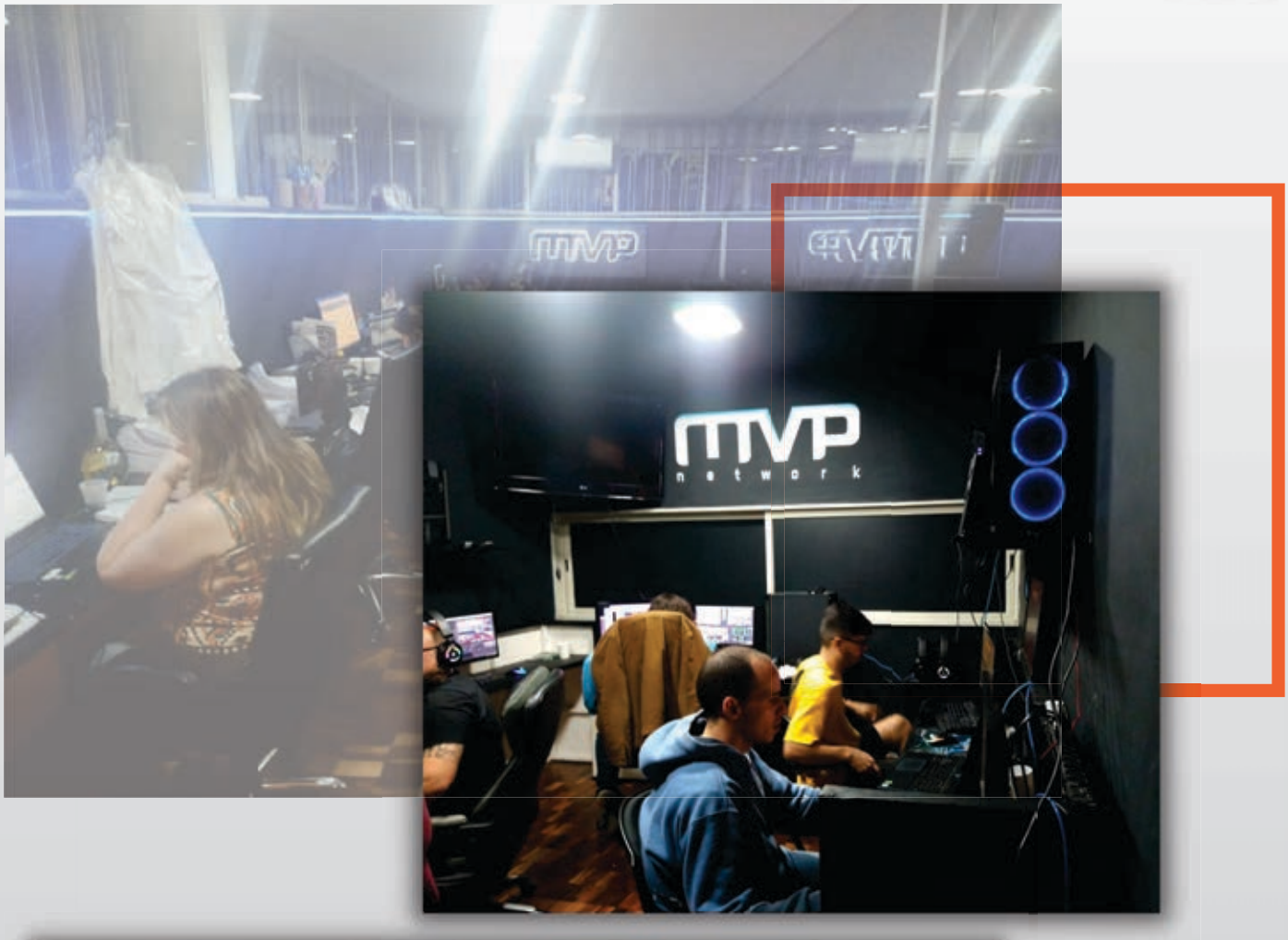
RESPONSÁVEL PELA APRESENTAÇÃO E MEDIAÇÃO DAS MODALIDADES



STUDIO - QUALIFICATÓRIAS

FOTOS DO STUDIO E DOS EQUIPAMENTOS.

STUDIO - TRANSMISSÕES



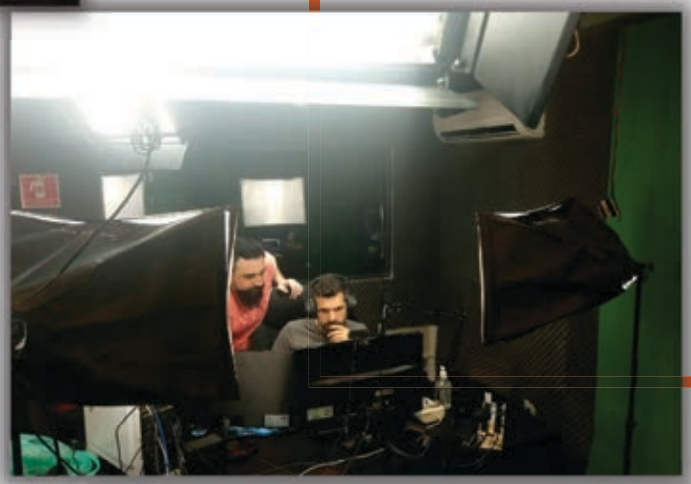
FOTOS DO STUDIO E DOS EQUIPAMENTOS.

COORDENAÇÃO DE ENVIO

AO TODO FORAM 113 ENVIOS, SENDO 35 DELES PARA OUTROS ESTADOS ALÉM DO ESTADO DE SÃO PAULO.

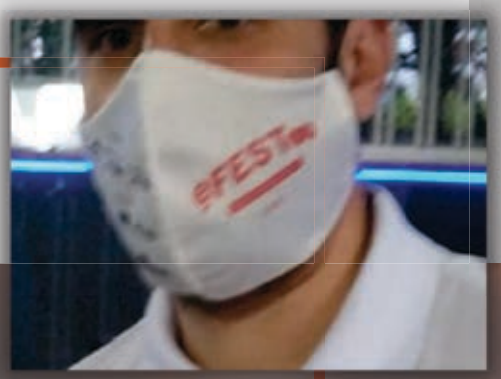
SERVIÇOS DE INFRAESTRUTURA

MONTAGEM/ ELETRICISTAS/ AUXILIAR DE LIMPEZA / ILUMINAÇÃO/ SONORIZAÇÃO/ INTERNET/ TELEVISORES/ GERADOR.



PREMIAÇÃO

MÁSCARAS/ TROFÉUS/ MEDALHAS



DEMAIS MATERIAIS ESSENCIAIS

CAMISETAS STAFFS/ ALIMENTAÇÃO

PRINCIPAIS DESTAQUES

4 Escolas Adotadas

8 Modalidades de E-Sports

50 Horas de Transmissão

1000 Atletas Participantes

OBJETIVOS E PRINCÍPIOS NORTEADORES DA AÇÃO

DENTRE OS OBJETIVOS DO E-FEST - AJUDAR A TORNAR A SOCIEDADE MAIS JUSTA, POR MEIO DA EDUCAÇÃO NÃO-FORMAL, DA IGUALDADE E MAIS ACESSIBILIDADE A TODOS - TAMBÉM HOUVE O CUIDADO EM ATENDER AOS PRINCÍPIOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DA ONU ESTEVE PRESENTE EM TODOS OS PROCESSOS DO EVENTO. DENTRE ELES DESTACAMOS:

eFEST

PATROCÍNIO

ArcelorMittal

BMB Belgo-Mineira Bekaert

ArcelorMittal

BEKAERT

Belgo Bekaert Arames

ArcelorMittal

BEKAERT

APOIO

Viapol

REALIZAÇÃO

BNB

PRONTO, FALE!

SP

SÃO PAULO

Agradecemos a todos os patrocinadores e colaboradores, pois sem eles esse projeto não teria saído do papel. Além disso. como dizia Rupi Kaur, "a representatividade é vital", também agradecemos, sobretudo, aos participantes que fizeram dessa experiência algo mais próximo de uma sociedade mais justa, acessível a todos e igualitária.

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA DE ESPORTES

PRESTAÇÃO DE CONTAS

Execução da Receita e da Despesa

1. NOME DO PROJETO:		
E-FEST - FESTIVAL DE ESPORTES ELETRÔNICOS		
2. NOME DO PROPONENTE:	**3. PERÍODO DE REALIZAÇÃO DO PROJETO**	**4. Nº DO PROCESSO**
ASSOCIAÇÃO ESPORTIVA E CULTURAL CNB	03 de Maio de 2021 a 20 de Outubro de 2021	SEESP nº 2249987/2020

RECEITA			DESPESAS			
4. ORIGEM	**5. DATA**	**6. VALOR**	**7. DATA**	**8. RAZÃO SOCIAL**	**9. NOTA FISCAL/ RECIBO**	**10. VALOR**
ArcelorMittal	12.05.2021	R$ 71.680,50	17.05.2021	**V.Z.N. Gestão Empres. Cult. Esport. E Sist. De Inf. Eirelli**	460	R$ 26.500,00
ArcelorMittal	12.05.2021	R$ 162.031,26	18.05.2021	Tie Break Entretenmento Esportivo e Serviços Eireli	27	R$ 36.000,00
ArcelorMittal	12.05.2021	R$ 78.393,29	12.09.2021	Tie Break Entretenmento Esportivo e Serviços Eireli	30	R$ 14.900,00
Viapol (transferência entre projetos)	12.05.2021	R$ 50.000,04	07.06.2021	**V.Z.N. Gestão Empres. Cult. Esport. E Sist. De Inf. Eirelli**	471	R$ 22.380,00
			14.12.2021	**V.Z.N. Gestão Empres. Cult. Esport. E Sist. De Inf. Eirelli**	526	R$ 4.900,00
			12.09.2021	Tie Break Entretenmento Esportivo e Serviços Eireli	29	R$ 20.000,00
			17.05.2021	**MVP NetWork Promoções de Eventos LTDA**	29	R$ 62.000,00
			15.09.2021	**Gabriel Galvão Monteiro 23610941855**	15	R$ 3.000,00
			14.09.2021	MVP Network Promoção de Eventos LTDA	41	R$ 28.800,00
			20.08.2021	**MaxPress Multiservice Eireli**	63	R$ 7.691,04
			20.08.2021	RSM Industria e Comércio de Modas Eireli	1	R$ 7.080,00
			20.08.2021	NRE do Brasil LTDA	9339	R$ 4.349,00
			17.05.2021	V.Z.N. Gestão Empres. Cult. Esport. E Sist. De Inf. Eirelli	459	R$ 21.500,00
			14.09.2021	**MVP NetWork Promoções de Eventos LTDA**	40	R$ 15.500,00
			14.09.2021	**MVP NetWork Promoções de Eventos LTDA**	39	R$ 52.000,00
			09.09.2021	Rodrigo Simões Martins de Oliveira 41351324802	101	R$ 5.106,58
			14.09.2021	D.A.Z Contabilidade Assessoria Empresarial e Intermediação de Negócios Eireli	1104	R$ 2.500,00
			17.05.2021	Rodrigo Simões Martins de Oliveira 41351324802	86	R$ 2.098,47
			18.05.2021	Marcia Nishi Fugimoto OAB 135.118	1	R$ 3.300,00
			18.05.2021	Goolaço Serviço e Entretenimento LTDA - ME	127	R$ 22.500,00
			11. TOTAL			**362.105,09**
12. TOTAL		**362.105,09**	**13. SALDO .....**			**0,00**

14. LOCAL E DATA	15. ASSINATURA DO PROPONENTE / RESPONSÁVEL. CARIMBO E ASSINATURA DO PROFISSIONAL DE CONTABILIDADE.	
São Paulo, 15 de Dezembro de 2021	Edson Francisco Lapolla - Presidente	Plinio Canuto