



**GOVERNO DO ESTADO DA BAHIA**  
SUPERINTENDÊNCIA DOS DESPORTOS DO ESTADO DA BAHIA - SUDESB  
Assessoria Técnica - SUDESB/DG/ASTEC

## **PLANO DE TRABALHO**

### **A. IDENTIFICAÇÃO DA OSC:**

Nome da OSC: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GAMES E ESPORTS - CBGE

CNPJ: 34.190.673/0001-73

Data de Criação: 12/07/2019

Endereço: Av. das Américas, 4200, Bloco 01 - Sala 305, Barra da Tijuca, Rio de Janeiro - RJ, Centro Empresarial Barra Shopping, CEP: 22.640-907

Telefone: +55 (21) 3609-1465

Endereço eletrônico (e-mail): contato@cbge.com.br

### **Dados do Representante Legal**

Nome: Paulo Roberto Ribas

Endereço: Rodovia João Paulo, 920 apto 204 – Bairro João Paulo, Florianópolis/SC

Endereço eletrônico (e-mail): paulo.ribas@cbge.com.br

RG/Órgão expedidor/UF: 011.455.853-9 - MD

CPF: 734.122.957-87

### **B. OBJETO DA PARCERIA**

Realizar o **Campeonato VExBr - BA – Valorant Experience Bahia**, vinculado ao Plano Plurianual 2020 a 2023 por meio do:

**Programa:** 303 - Desenvolvimento Produtivo

**Compromisso:** 0003 – Promover o esporte e lazer como um vetor de desenvolvimento produtivo, considerando as vocações territoriais.

**Meta:** 0001 – Expandir a participação de atletas baianos em atividades esportivas de Alto Rendimento.

### **C. OBJETIVO DA PARCERIA**

Promover o esporte eletrônico no Estado da Bahia, fomentando o desporto de uma maneira geral, além de promover a inclusão social e digital "gameficada", alavancando iniciativas culturais e educacionais, incentivando e proporcionando o intercâmbio entre os jogadores da Bahia e dos outros Estados em uma competição que observará os padrões internacionais dos jogos eletrônicos.

### **D. DESCRIÇÃO DA REALIDADE OBJETO DA PARCERIA E O NEXO COM A ATIVIDADE OU O PROJETO PROPOSTO E**

## METAS A SEREM ATINGIDAS

A competição será realizada de forma online para propiciar a seus competidores a interação com atletas de outros Estados, elevando assim o nível técnico de todos os participantes. O Campeonato VExBr - BA – Valorant Experience Bahia é uma proposta que irá ajudar no crescimento do Esporte Eletrônico, atendendo toda região baiana que tanto precisa de um fomento nesse segmento.

Em paralelo contribuir significativamente com a comunidade de esporte eletrônico do Estado da Bahia, na elaboração de projetos de qualidade para melhores condições de participação e representatividade dos futuros atletas do Estado.

O Evento funcionará de forma gratuita, atendendo um público-alvo de 16 a 30 anos. A modalidade fomentada será de Esportes Eletrônicos, tendo como um dos seus objetivos a melhora na visibilidade do Esporte Eletrônico no cenário esportivo, estadual e nacional, e como missão fomentar a qualificação dos clubes, associações e atletas.

As atividades serão desenvolvidas em todo Estado de forma on-line, durante 6 semanas de 2022, nas fases desde a classificatória, play off e finais, com a presença de 150 atletas, com estimativa de público indireto na ordem de 100 pessoas de audiência, totalizando 250 (duzentos e cinquenta) participantes entre atletas e adeptos do esporte.

As metas a serem atingidas nesse evento:

- Realizar o **Campeonato VExBr - BA – Valorant Experience Bahia**;
- Premiar os campeões de cada categoria.

Diante dos dados apresentados, e considerando que os esportes eletrônicos tem sido uma das modalidades de maior identificação nas diversas faixas etárias em nosso Estado, e em consonância com a finalidade da Sudesb, a qual tem buscado fomentar o esporte no estado da Bahia, a Confederação Brasileira de Games e Esports- CBGE apresenta o **Campeonato VExBr - BA – Valorant Experience Bahia** de alto rendimento, com previsão de realização para o período de 10/11 a 18/12/2022.

## E. DESCRIÇÃO DAS AÇÕES E DAS METAS

### E.1 AÇÕES

As ações necessárias para o alcance do objetivo da parceria são:

Ações
<b>Ação 1 Promover toda Produção e Operação para realização do Projeto VEx BR/BA – Valorant Experience Bahia</b>
<p><b>Critério de Aceitação: Contratar Serviço de coordenações administrativas: participação em reuniões com todos os envolvidos nos eventos, controle das inscrições e calendário dos eventos, divulgação e apuração dos resultados, apoio aos atletas.</b></p> <p><b>Serviço de assessoria de regulamento e arbitragem para todas as etapas da competição; Administração da plataforma de campeonato online(Challonge-Battlefy ou plataforma sugerida); Confecção de súmulas; Controle dos competidores nos dias dos eventos, representando a confederação. Transmissão via internet nos canais do youtube e twitch TV, de acordo com o descritivo do item: 2.2.2 Produção e Operação, de acordo com a previsão de receitas e despesas.</b></p>

<b>Ação 2. Divulgação do Evento</b>
<p><b>Critério de Aceitação:</b> Divulgação em todos os meios de comunicação, elaboração e criação dos textos de divulgação do evento, implementação do addwords do evento. Assessoria social mídia: acompanhamento e impulsionamento em todos os canais da CBGE, produção de conteúdo digital, gestão das mídias sociais.conformidade com o Manual de Marcas da SUDESB, quantitativo e especificação técnica, de acordo com o descritivo dos itens: 2.2.1. Comunicação/ Divulgação; de acordo com a previsão de receitas e despesas.</p>

## E.2 INDICADORES, METAS E PARÂMETROS PARA AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

QUADRO DE INDICADORES, METAS E PARÂMETROS DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO						
Campeonato VExBr - BA – Valorant Experience Bahia		Indicador	Unidade	Meio de Verificação	Qtd. Meta	Parâmetro de Avaliação de Desempenho
<b>OBJETIVO DA PARCERIA</b>	Disseminar e fortalecer o Esporte Eletrônico no Estado da Bahia	<b>Indicador 1:</b> Nº de atletas inscritos	Atletas	Lista de inscritos	150	<b>Alcance das Metas:</b> Maior ou igual a 80% - Meta Cumprida.  Entre 60% a 79% - Meta cumprida parcialmente.  Menor ou igual a 59% - Meta descumprida.
		<b>Indicador 2:</b> Competição de Esporte Eletrônico Realizada	Etapas	Relatório de Execução e Registro Fotográfico  (Prints das telas)	05	<b>Alcance da Meta:</b> Igual a 100% - Meta Cumprida  Menor que 100% - Meta Descumprida
<b>METAS</b>	<b>Meta 1.</b> Realizar o Campeonato VExBr - BA – Valorant Experience Bahia	<b>Indicador 3:</b> Atletas inscritos	Atletas	Súmula	150	<b>Alcance da Meta:</b> Igual a 100% - Meta Cumprida  Menor que 100% - Meta Descumprida

<b>Meta 2.</b> Premiar os campeões de cada categoria	<b>Indicador 4:</b> Atletas premiados por categoria, Masculino e Feminino	Atletas	Relatório oficial e Registro Fotográficos	5 Masc 5 Fem	<b>Alcance da Meta:</b> Igual a 100% - Meta Cumprida Menor que 100% - Meta Descumprida
---	---	---------	---	-----------------	--

## F. FORMA DE EXECUÇÃO DAS AÇÕES E DE CUMPRIMENTO DAS METAS

O projeto deve atender aproximadamente 250 (duzentos e cinquenta) beneficiários, entre inscritos para as competições e assistência das transmissões online e bate-papos previstos em todas as fases do campeonato. As transmissões online serão realizadas em 17 dias, na plataforma de streaming Blatlefy, contando com uma média de 8 times e duração média de 7 horas por dia, totalizando 7.140 minutos de transmissão. Serão realizados bate-papos esportivos (entrevistas com jogadores, falar sobre o mercado, jogadores, times e tudo que envolve o Esporte Eletrônico com pessoas que já trabalham na área. Realizar também brincadeiras com o público para trazer maior proximidade do Esporte Eletrônico, governo e público.

A divulgação do evento será realizada através Banner, Medalhas e Troféu personalizados com logomarcas do Evento, Estado da Bahia, SETRE e da SUDESB.

Será realizada uma solenidade de premiação de forma virtual, no dia 18 de dezembro de 2022, premiando o Campeão de cada categoria (masculino e feminino), com entrega de troféus e Medalhas personalizados com logomarcas do evento, Estado da Bahia, SETRE e da SUDESB. Os troféus e medalhas serão enviados posteriormente por correios.

## G. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

ITEM	ATIVIDADES	DATA/PERÍODO
1	Elaboração do Projeto	jun a outubro de 2022
2	Divulgação do Evento	Novembro de 2022
3	Início das Atividades	10 de Novembro de 2022
4	Etapas	ETAPA 1: Divulgação (nos canais digitais) – 10 a 17 de novembro  ETAPA 2: Seletiva#1: 19 e 20 de novembro Seletiva#2: 26 e 27 de novembro  ETAPA 3:

		bate papo#1: 1 de dezembro competição#2 02, 03 e 04 de dezembro  ETAPA 4: bate papo#2: 08 de dezembro competição#2: 09, 10 e 11 de dezembro  ETAPA 5: bate papo#3: 15 de dezembro competição#3: GRANDE FINAL 17 de dezembro
5	Solenidade de Premiação	18 de dezembro de 2022
6	Prestação de Contas	Dezembro de 2022

**OBS:** O Bate-Papo ocorrerá um dia antes de cada início de campeonato.

#### **H. PARÂMETROS PARA AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO**

##### **Alcance das Metas:**

Maior ou igual a 80% - Meta Cumprida

Entre 60% a 79% - Meta cumprida parcialmente

Menor ou igual a 59% - Meta descumprida

#### **I. PARÂMETROS PARA GLOSA**

Serão glosados valores relacionados a metas e resultados descumpridos sem justificativa suficiente, de acordo com os parâmetros abaixo:

**AÇÃO CUMPRIDA - NÃO GLOSA**

**AÇÃO CUMPRIDA PARCIALMENTE – GLOSA O VALOR EQUIVALENTE AO ITEM DA AÇÃO NÃO CUMPRIDA.**

**AÇÃO DESCUMPRIDA - GLOSA 100% DO ITEM CUSTEADO**

#### **J. PERÍODO DE EXECUÇÃO, VIGÊNCIA E PRESTAÇÃO DE CONTAS**

**Período de Execução:** 10/11 A 18/12/2022

**Vigência:** 90 (noventa) dias

**Prestação de Contas:** 90 (noventa) dias após o término da Vigência.

## K. PREVISÃO DE RECEITAS E DE DESPESAS

PREVISAO DE RECEITAS E DESPESAS						
1.	Receitas				Mês 1	TOTAL
1.1	Recursos Recebidos				69.138,00	69.138,00
1.2	Rendimentos Financeiros				0,00	0,00
<b>Total Geral de Receitas</b>					<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
2.	Despesas				Mês 1	TOTAL
2.1	<b>Despesas com Recursos Humanos</b>					
2.1.1	<b>Remuneração da equipe</b>					
2.1.1.1	Salários				0,00	0,00
2.1.1.2	Vale Transporte				0,00	0,00
2.1.1.3	Alimentação				0,00	0,00
	<b>Subtotal (Remuneração da equipe)</b>				<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
2.1.2	<b>Encargos Sociais</b>					
2.1.2.1	INSS (27,8%)				0,00	0,00
2.1.2.2	FGTS (8%)				0,00	0,00
2.1.2.3	FGTS Multa Rescisória (40%)				0,00	0,00
2.1.2.4	Recisão de Trabalho (Saldo de Salário, Aviso Prévio, outros)				0,00	0,00
2.1.2.5	PIS sobre a Folha de Pagamento (1%)				0,00	0,00
2.1.2.6	1/3 sobre Férias				0,00	0,00
2.1.2.7	13 Salário				0,00	0,00

2.1.2.8	Férias Indenizadas				0,00	0,00
2.1.2.9	IRRF				0,00	0,00
2.1.2.10	ISSQN				0,00	0,00
2.1.2.11	FGTS ( 8%) 13º Salário				0,00	0,00
2.1.2.12	INSS (27,8%) 13º Salário				0,00	0,00
2.1.2.13	INSS Autônomo 20%				0,00	0,00
	<b>Subtotal (Encargos Sociais)</b>				<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
	<b>Subtotal (Recursos Humanos)</b>				<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>2.2</b>	<b>Custos Diretos</b>	<b>Quant</b>	<b>Diárias</b>	<b>Valor unit.</b>	<b>Mês 1</b>	<b>Valor total</b>
<b>2.2.1</b>	<b>COMUNICAÇÃO/DIVULGAÇÃO</b>					
2.2.1.1	Assessoria de imprensa para divulgação em todos os meios de comunicação, elaboração e criação dos textos de divulgação do evento, implementação do addwords do evento. Assessoria social mídia: acompanhamento e impulsionamento em todos os canais da CBGE, produção de conteúdo digital, gestão das mídias sociais.		17	1.823,53	31.000,00	<b>31.000,00</b>
<b>2.2.2</b>	<b>PRODUÇÃO E OPERAÇÃO</b>					
2.2.2.1	Serviço de coordenações administrativas: participação em reuniões com todos os envolvidos nos eventos, controle das inscrições e calendário dos eventos, divulgação e apuração dos resultados, apoio aos atletas.  Serviço de assessoria de regulamento e arbitragem para todas as etapas da competição; Administração da plataforma de campeonato online(Challonge-Battlefy ou plataforma sugerida); Confecção de súmulas; Controle dos competidores nos dias dos eventos, representando a confederação. Transmissão via internet nos canais do youtube e twitch tv		17	2.243,41	38.138,00	<b>38.138,00</b>
	<b>Subtotal (Custos Diretos)</b>					<b>69.138,00</b>
<b>Total Geral de Despesas</b>					-	<b>69.138,00</b>

**L. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

Parcelas	Responsável	Mês Previsto	Ano	Valor
ÚNICA	SUDES B	Novembro	2022	<b>RS69.138,00</b>

Este ajuste será liberado em parcela (única), após a publicação do Termo de Fomento no Diário Oficial do Estado, visando à execução do projeto no período de 10/11 A 18/12/2022.

#### M. CONTRAPARTIDA

Especificação	Descrição detalhada
MATERIAL	Premiação
SERVIÇOS	Site da CBGE
	Redes Sociais CBGE
RECURSOS HUMANOS	Equipe de diretores e assessores da CBGE Contabilidade Prestação de contas

#### N. PATROCÍNIO/ APOIO TÉCNICO LOGÍSTICO

	SIM	NÃO
Haverá cobrança de inscrição?		X
	VALOR R\$	
Caso haja cobrança de inscrição, kit ou qualquer tipo de taxa qual será o valor?	R\$ 0,00	
Caso haja cobrança de inscrição, kit ou qualquer tipo de taxa quais os critérios?		
Não serão cobradas qualquer taxas de inscrição.		

Salvador, 18 de outubro de 2022



**PAULO ROBERTO RIBAS**

Presidente da CBGE

**SINVAL VIEIRA**

Coordenador de Excelência Esportiva

**VICENTE JOSÉ DE LIMA NETO**

Diretor Geral da SUDESB



Documento assinado eletronicamente por **Sinval Vieira da Silva Filho, Coordenador**, em 18/10/2022, às 18:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 13º, Incisos I e II, do [Decreto nº 15.805, de 30 de dezembro de 2014](#).



Documento assinado eletronicamente por **Paulo Roberto Ribas, Usuário Externo**, em 21/10/2022, às 16:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 13º, Incisos I e II, do [Decreto nº 15.805, de 30 de dezembro de 2014](#).



Documento assinado eletronicamente por **Vicente José de Lima Neto, Diretor Geral**, em 27/10/2022, às 12:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 13º, Incisos I e II, do [Decreto nº 15.805, de 30 de dezembro de 2014](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://seibahia.ba.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://seibahia.ba.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **00056076839** e o código CRC **F05229F5**.