



DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PROJETO

(utilizar papel timbrado da OSC – Organização da Sociedade Civil)		
1. Identificação do projeto: ARENA RADICAL		
1.1. Instituição proponente: LIGA DE ESPORTES, ESPORTES RADICAIS E RECREATIVOS.		
1.2 CNPJ: 09.035.878/0001-37		
1.3 Banco: Brasil	1.4 Agência: 1196-7	1.5 Conta: 45.423-0
1.6 Site: www.ligadeesportesradicais.com.br		
1.7 Certificações: CRCE nº 0262/2016		expedido em 01/06/2021
1.8 Nome do Responsável legal: Flávio de Oliveira Jordão		
1.9 RG: 19.586.806-7		1.10 Órgão Expedidor: SP
E mail Pessoal: lifesportsbr1@mail.com		
2 - Apresentação da Organização		
2.1. Histórico da Organização		
A Liga de Esportes, Esportes Radicais e Recreativos é entidade reconhecida pela classe esportiva devido à sua singularidade na realização de eventos e campeonatos com grande qualidade e segurança, oferecendo às pessoas comuns ou praticantes de esportes extremos e recreativos, atividades que espelhem um estilo de vida ativo. A entidade utiliza todos os equipamentos e indumentária que possuam funcionalidade e segurança para a prática de esportes ou na realização de suas atividades, focando a qualidade, conforto e avanço tecnológico esportivo, para se destacar em inovação e sofisticação na realização de eventos esportivos. A Liga de Esportes Radicais realiza eventos e projetos em ambiente tecnicamente adequado e proporcionando ao público se sinta envolvido por um clima que represente a superação de obstáculos e quebra de paradigmas, ajudando as pessoas a superar medos e traumas com analogia dos problemas pessoais e através dos esportes extremos, aliando diversão, sinceridade e respeito à individualidade e inteligência de cada pessoa. Regulamentar, em todo país, as práticas dos esportes radicais e as atividades esportivas de caráter recreativo ou competitivo, oferecidas comercialmente ou não com riscos avaliados/controlados por seus praticantes, é um dos grandes desafios da Liga. Além disso, contribuimos para formar, utilizando o esporte, como ferramenta de inclusão social. A entidade possui histórico em relação aos convênios já celebrados com a SEME -Secretaria de Esportes do Município de São Paulo-, FETEC - Fundação de Educação, Turismo, Esporte e Cultura de Boa Vista e da então, SELJ - Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude do Estado		

LIGA DE ESPORTES, ESPORTES RADICAIS E RECREATIVOS – CNPJ – 09.035.878/0001-37
Rua: Barão do Triunfo, 88 sala 1510 – Brooklin Paulista – São Paulo - SP



SESPCAP2023004021DM



de São Paulo, atual Secretaria de Estado de Esportes, entre outras, a saber:

- ✓ Arena Radical (Virada Esportiva 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019 e 2021).
 - ✓ Guarapiranga Radical – 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013 e 2014.
 - ✓ Jogos de Verão 2015.
 - ✓ Praia em São Paulo
 - ✓ Campeonato Brasileiro de Wingsuit 2015, 2016, 2017 e 2018.
 - ✓ Recorde Latino Americano / Sul Americano de Wingsuit 2017/2022.
 - ✓ Recorde Brasileiro de Wingsuit 2018/2022.
 - ✓ Recorde Noturno de Wingsuit 2018/2020.
 - ✓ Recorde Paulista de Wingsuit 2022.
 - ✓ Mais de 50 Arenas Radicais realizadas com sucesso e segurança.
- Dentre outros

Nossa entidade é a única proponente, em território nacional, com mais de 16 (dezesesseis) anos de experiência na produção e organização e execução de eventos e projetos, competições e grandes arenas voltadas aos esportes radicais, assim como seu presidente praticou por mais de 30 anos diversas modalidades como bungee jump, paraquedismo, escalada, snowboard entre outros e viajou a trabalho do esporte para mais de 50 países ao longo deste período para a prática e desenvolvimento dos esportes radicais.

3. Apresentação do Projeto

3.1. Nome do Projeto: Arena Radical

3.2. Justificativa –

O presente projeto **ARENA RADICAL** tem como finalidade executar um evento com caráter participativo, como meio de promover, divulgar as modalidades dos esportes radicais, junto a população paulista.

Por meio da emenda parlamentar impositiva LOA 2023, do Deputado Wellington Moura, em favor desta proponente, tem em seus objetivos os de promover uma ação que atenderá os atletas de rendimento eventos da modalidade, regido por regras oficiais e também proporcionar uma ação que democratiza o acesso e a participação do público em geral.

Com a finalidade de apresentar novas modalidades radicais à população, como um meio para ajudar pessoas a superar medos, traumas, a confiarem mais em si próprias, aliando diversão, sinceridade e respeito à individualidade e inteligência próprias de cada uma delas.

É uma ação com potencial para atingir um bom número de participantes e proporcionar a vivência motora a todos os participantes, visando o bem estar geral, o conhecimento e aproximação de atividades esportivas novas e diferentes.

Apesar de se ter uma ideia do que é uma escalada, tirolesa, rapel ou qualquer outra atividade radical e/ou de aventura, uma pessoa irá apenas avaliar sua coragem, habilidade e coordenação através da prática propriamente dita.





Tudo começa com a necessidade de transpor obstáculos e superar medos. Estas dificuldades possibilitarão aos aventureiros desbravar locais antes inacessíveis. Do prazer de conhecer o novo é que nasceu este projeto para poder encantar todos.

Apoio e desenvolvimento e divulgação do esporte mais admirado na atualidade, o voo de wingsuit.

3.3. Caracterização socioeconômica da região e do serviço a ser qualificado

Região Metropolitana de São Paulo (RMSP), conhecida como Grande São Paulo, reúne 39 municípios do estado de São Paulo, englobando a extensão da capital paulista, formando com seus municípios uma mancha urbana contínua, e diversificada econômica e socialmente.

Estudo do PNUD, mostra que entre 2000 e 2010, a diferença entre a Região Metropolitana de IDHM mais elevado (São Paulo) e a RM de IDHM mais baixo (Manaus) caiu de 22,1% para 10,3%. Em termos de IDHM, portanto, as regiões metropolitanas estão menos desiguais em 2010 do que estavam em 2000 Apesar da reconhecida melhora e da redução das disparidades, a desigualdade dentro dos municípios ainda é um fator marcante. Em casos extremos, na mesma região metropolitana há Unidades de Desenvolvimento Humano (UDHs) — áreas menores que bairros nos territórios mais populosos e heterogêneos, mas iguais a municípios inteiros quando estes têm população insuficiente para desagregações estatísticas — com renda domiciliar per capita mensal de quase R\$ 7,9 mil, enquanto em outras UDHs esse valor não chega a R\$ 170,00, uma diferença de 45 vezes entre a UDH mais abastada e a mais carente.

3.4. Abrangência Geográfica-

O projeto será na capital, oferecendo a possibilidade de participação de pessoas de todas as idades da população paulista, com abrangência na Região Metropolitana de São Paulo.

4. Objetivos do Projeto

4.1. Objetivo Geral

O PROJETO ARENA RADICAL, tem como objetivo geral o desenvolvimento da modalidade radical, voltada para a população em geral, com o objetivo favorecer o desenvolvimento da prática esportiva e de lazer neste município sede, promovendo o desenvolvimento humano por meio das atividades esportivas, competitivas, participativas e de entretenimento.

O projeto, desse modo, pretende atender pessoas da população em geral, proporcionar a vivência motora a todos os participantes, visando o bem-estar geral, o conhecimento e aproximação de atividades esportivas novas e diferentes.





O projeto nasceu de um evento produzido pela Liga de Esportes Radicais há mais de 17 (dezessete) anos, sempre prezando pela segurança e desenvolvimento humano aumento sua autoestima e forma de encarar os medos de seus de seus participantes através de esportes radicais que também apoia o desenvolvimento e crescimento do Wingsuit.

4.2. Objetivo (s) Específico(s)

O projeto também trará a população uma ação esportiva com a montagem de diversas estruturas formando uma Arena de Esportes Radicais, chamada **Arena Radical** com atividades esportivas gratuitas e participativas, levando assim entretenimento, participação, diversão, alegria e acima de tudo quebra de paradigma pela superação de medos.

- 1- Disponibilizar os espaços físicos dotando-os de toda infraestrutura necessária para atendimento da população.
- 2- Oferecer as melhores condições na arena de esportes radicais, observando a boa prática e os critérios de segurança, para a prática esportiva de qualidade.
- 3- Disponibilizar os equipamentos e materiais esportivos necessários para o desenvolvimento adequado das atividades do projeto.
- 4- Zelar pela segurança e saúde de todos os envolvidos, respeitando todos as normas vigentes de prevenção ao COVID 19.
- 5- Contribuir para a prática esportiva, utilizando atividades de lazer.
- 6- Aproveitar a oportunidade do evento para divulgação do potencial turístico da cidade e região.

5. Beneficiários

Público alvo a ser abrangido

5.1. Beneficiários Diretos (especificar):

2000 participantes nos dia de evento.

5.2. Beneficiários Indiretos (especificar):

- 40 instrutores especializados.
- 10 pessoas de staff da organização da
- 1000 familiares, amigos, acompanhantes de menores de 18 anos.

6. Metodologia

AÇÃO ARENA RADICAL

LOCAL – ARENA RADICAL – ATIVIDADES PARTICIPATIVAS

Centro de Esportes Radicais

Avenida Presidente Castelo Branco, 5700 – Bom Retiro – São Paulo Capital





Horário: Das 10h00min as 18h00min

LOCAL – APRESENTAÇÃO VOO DE WINGSUIT

Monumento às Bandeiras

Praça Armando de Sales Oliveira – São Paulo Capital

Horário: Das 01h00min as 03h00min

PERIODO DE REALIZAÇÃO – 06 e 07 de maio de 2023.

As medidas de biossegurança de prevenção ao Covid 19, serão adotadas de acordo com o regimento vigente na ocasião da execução das atividades.

1- Montagem das estruturas, **em área ao ar livre, com controle de acesso de pessoas,**

2 – Credenciamento dos beneficiários – para adentrar na arena e ter acesso aos simuladores e equipamentos esportivos será realizado o preenchimento de um termo de responsabilidade e autorização de uso de imagem. No caso de menores, o termo assinado por responsável maior, autoriza a participação.

Para o credenciamento será utilizada a tenda e 10 pessoas voluntarias, do staff receberão os termos de responsabilidade.

3 – A locação dos simulares e equipamentos esportivos deste projeto será disponibilizada por meio de contrato com empresas especializadas, que procederá a montagem e desmontagem das estruturas, verificação constante da manutenção e segurança, durante todo o evento, controlando a capacidade para uso, com operador responsável para cada um dos equipamentos.

4- Execução das ações de caráter esportivo, composto pela disponibilidade de atividades orientadas, a saber:

- ARENA ARVORISMO COMPLETA

Circuito de arvorismo onde o participante com capacete de segurança e cadeirinhas de próprias para a pratica de rapel e arvorismo, acessa o equipamento através de uma escada e realiza em cada etapa uma atividade sendo sempre preso a uma fita de segurança com mosquetão, preso a um cabo de aço "linha de vida" e realiza experiências únicas de travessia de toras, fita de slackline, ponte elevada, travessia em cabo e rapel.

Estrutura detalhada da atividade: Equipamento montado com estrutura metálica, do tipo Box Truss Q30, com 04 bases de transição em compensado naval, fixadas por parafusos de aço com alças também em aço, cabo vida em aço 3/8 e sistema de backup de segurança do tipo vagaozinho individual. Possui uma escada de acesso em madeira, e 04 travessias confeccionadas em madeira, cabo de aço 3/8 e fita de slackline em nylon e catracas de fixação em aço. Trava queda profissional com certificação de acordo com as normas técnicas. Todos os participantes utilizam capacete, cadeirinhas de segurança, fitas de segurança e vagaozinho individual de acordo com as normas de segurança.

[Handwritten signature]





Em 16 horas capacidade total aproximado de atendimento de 480 pessoas.

- BUNGY JUMP

Bungee jumping é uma atividade esportiva/aventura onde o participante se desloca em queda livre limitada pelo amortecimento mediante a conexão a um cabo elástico. O praticante é ancorado no cabo elástico em no mínimo dois pontos do corpo para maior segurança.

Estrutura detalhada da atividade: Guindaste, Gaiola com estrutura de ferro, elásticos para diferente tipo de participante, colchão inflável, gerador, EPIs, fitas estáticas, cadeirinhas e mosquetões. Equipe especializada para atendimento

Em 16 horas capacidade total aproximado de atendimento de 200 pessoas.

- EJECT X

A maior atração do evento. Eject-X, uma catapulta humana que lança uma pessoa por vez a uma altura de 60 metros, o equivalente a um prédio de 20 andares.

Estrutura detalhada da atividade: Estrutura em aço inox, plataforma de treliça, madeira, lastro, acionador, gerador próprio, compressor de ar, elásticos, 02 guindastes, capacete, banco automobilístico e rádios comunicadores.

Em 16 horas capacidade total aproximado de atendimento de 200 pessoas

- SKATE STREET – RECREATIVO

Após a inclusão e desempenho do skate nos jogos olímpicos de Tóquio 2020 a procura pela modalidade aumentou vertiginosamente o que criou uma demanda urgente por locais e profissionais que possam ensinar o skateboard com segurança e didática. Por se tratar de uma modalidade classificada como radical é necessário que haja uma confluência entre referencial teórico e experiência prática para o ensino do skate, observando essa lacuna o trabalho com profissionais capacitados para entregar um modelo de clínica de skate que alia segurança e ensino especializado da modalidade. A Clínica de Skate é um projeto de apresentação da modalidade skate street com foco em pessoas que possuam pouca ou nenhuma experiência com o skate no geral. Através de clínicas rápidas e uma metodologia de ensino desenvolvida por skatistas com formação em educação física as clínicas conseguem em pouco tempo passar as noções básicas do skate com segurança e didática.

As clínicas tem como objetivo introduzir e disseminar o skateboard para o maior número de pessoas, através do ensino dos movimentos básicos da modalidade;

- Desenvolver eficiência física, o controle do corpo e seus segmentos, as atitudes e a sociabilidade.
- Apresentar a modalidade de maneira saudável e sem riscos
- Introduzir a realidade e cultura do skateboard na população em geral

Estrutura detalhada da atividade: Skates montados: 20 unidades, Capacetes: 20 unidades e 9 obstáculos diversos para treinamento e monitores de skate: seis capacitados pela FPS.





(Federação Paulista de Skate)

Em 16 horas capacidade total aproximado de atendimento de 500 pessoas.

- PISTA DE PATINAÇÃO (COM APRESENTAÇÃO ARTISTICA)

Pista de patinação voltada para adultos e crianças a partir de cinco anos, com estrutura completa de Rink e Staff treinado para atendimento para oferecer a vivência e a prática da modalidade. A pista conta com uma equipe de monitores treinados à disposição do público. Os assistentes ajudam na troca de patins, com os equipamentos de proteção, além de prestarem o auxílio necessário aos usuários da pista. Os visitantes poderão relembrar os clássicos patins das décadas passadas e ainda se divertir com as crianças. É uma atração dedicada a toda a família

Estrutura detalhada: Com aproximadamente 100 metros quadrados de pista com uma estrutura desenvolvida especialmente para prática da atividade com piso apropriado para patinação e fechamentos de segurança e guarda corpo, também no evento será disponibilizado todos os equipamentos, como patins, joelheiras, cotoveleiras, capacete, proteção para as mãos e kit de higiene com touca e meias descartáveis para garantir uma diversão segura.

Em 16 horas capacidade total aproximado de atendimento de 1.280

- SIMULADOR NASA

Atividade onde ate 02 participantes com capacetes de proteção são presos em uma cadeira do tipo cockpit por cintos de segurança e um monitor gira os 03 elos de ferro de forma que através do movimento entre eles o participante perca a noção de gravidade.

Estrutura Detalhada: Estrutura em aço com 03 aros concêntricos fixados entre si e na estrutura principal através de mancais de fixação. O equipamento possui duas cadeiras com cintos de segurança de 3 pontos e uma base para apoio dos pés. Possui trava de segurança para manter os aros estabilizados durante a entrada e saída do participante.

Em 16 horas capacidade total aproximado de atendimento de 608 pessoas.

- PISTA DE HOVERBOARD

O hoverboard é uma espécie de skate elétrico com design futurista que lê a inclinação do corpo do usuário para interpretar seus comandos, através de um conjunto de sensores.

Estrutura detalhada:

A atração será toda personalizada com aproximadamente 100 metros quadrados de pista com uma estrutura desenvolvida especialmente para prática da atividade com piso apropriado e fechamentos de segurança e guarda corpo, apoio aos usuários na parte externa para





colocação de equipamentos Qualquer pessoa que tenha de 25kg a 120kg pode aproveitar o evento. A pista comporta 10 pessoas simultaneamente e os participantes contam com um circuito plano com alguns obstáculos. Para a segurança de todos, é obrigatório a utilização de capacetes, joelheiras, cotoveleiras e protetores de punho. A pista de hovetboard conta com Staff treinado de assistentes para auxiliar a colocar os equipamentos de proteção e instrução prévia além de uma rigorosa higienização após o uso dos equipamentos e dentro da pista instrutores que mantêm as regras e dão dicas aos usuários para melhor aproveitamento da atividade

- SLIDER COM PAREDE DE ALPINISMO E RAPEL

O participante equipado com capacete e cadeirinha de segurança, realiza a experiência de uma escalada na parede, ao chegar na parte superior, com auxílio dos monitores, tem a opção de descida por rapel onde vivencia a experiência do rapel, ou desce por um escorregador com praticamente 90 graus de inclinação, chegando ao final de uma experiência única e radical.

Estrutura detalhada: Equipamento montado com estrutura metálica do tipo box truss Q30, possui 03 estruturas sendo a primeira, a direita, uma parede de alpinismo, em 03 chapas de compensado naval 20mm e agarras em resina, com diversos níveis de dificuldade, um escorregador central confeccionado em estrutura de box truss Q30 cpm curva de 6m e pista totalizando 8m, chapas de madeira revestidas e fixadas por pregos de aço. A esquerda temos uma plataforma de saída do rapel, realizado com corda de bombeiro semi estática de 12mm. Durante toda a experiência o participante esta seguro através de cinta de segurança e mosquetão presos a trava quedas certificado de acordo com as normas de segurança e "linha de vida" em cabo de aço 3/8 fixado na parte superior da estrutura, no qual os monitores também estão seguros.

O SONHO DE VOAR E O WINGSUIT

Por volta de 300 a.C. os chineses inventaram a pipa, bem como as técnicas de fazê-la "voar" no ar. Uma pipa é um tipo rudimentar de planador.

Em 1306 Aparecem registros de acrobatas chineses que se atiravam de muralhas e torres empunhando um dispositivo semelhante a um grande guarda-chuva que amortecia a chegada ao solo.

O desejo de voar está presente na humanidade provavelmente desde o dia em que o homem pré-histórico há mais de duzentos mil anos passou a observar o voo dos pássaros e de outros animais voadores.

Por centenas de anos várias pessoas acreditaram que seus corpos voariam ou flutuariam no ar se eles usassem asas, colocando-as nos braços e balançando-os, tomando como exemplo o voo de animais capazes de voar como pássaros e morcegos. Alguns até tentaram voar imitando pássaros: usar um par de asas (que não passavam de um esqueleto de madeira e penas, imitando as asas dos pássaros), colocando-os nos braços e balançando-os. Naturalmente todas as tentativas de voar usando tais apetrechos falharam, com diversas fatalidades ocorrendo nestas tentativas mal sucedidas de alçar voo com tais aeronaves de propulsão humana.





Muitas pessoas acreditavam que voar fosse impossível, e que era um poder além da capacidade humana. Mesmo assim o desejo existia, e várias civilizações contavam histórias de pessoas dotadas de poderes divinos que podiam voar; ou pessoas que foram carregadas ao ar por animais voadores.

Muito provavelmente foi o artista e inventor italiano Leonardo da Vinci a primeira pessoa a se dedicar seriamente a projetar uma máquina capaz de voar carregando um ser humano.

"Se um dia alguém dispuser de uma peça de pano impermeabilizado, tendo os poros bem tapados com massa de amido e que tenha dez braças de lado, pode atirar-se de qualquer altura, sem danos para si". Da Vinci é considerado também o precursor como projetista de um paraquedas.

Em Portugal, João Torto, natural da Beira, astrólogo, construiu umas asas de pano e, a 20 de junho de 1540, teve permissão para lançar-se do alto da torre da Sé de Viseu, com o objetivo de aterrar no Campo de São Mateus. Chegou a planar alguns metros e a pousar no telhado da capela de São Luís, mas acabou por cair à rua, e perder a vida.

Francis Wenham tentou construir uma série de planadores mas não teve sucesso. Porém em seus esforços Wenham descobriu que a maior parte da sustentação de um pássaro parecia ser gerada na frente, e Wenham concluiu que asas finas, longas e fixas - semelhante às asas dos aviões dos dias atuais - seriam mais eficientes do que asas baseadas em pássaros e morcegos. Seu trabalho foi apresentado à recém-criada The Aeronautical Society of Great Britain, em 1866, e Wenham decidiu provar suas ideias construindo o primeiro túnel de vento do mundo, em 1871. Os membros da Aeronautical Society fizeram uso do túnel, e ficaram surpresos e encantados com o resultado: asas fixas geravam sensivelmente mais sustentação do que os cientistas haviam previsto.

A década de 1880 foi tempo de estudos intensos, caracterizados pelos gentleman scientists (cientistas cavalheiros), que fizeram a maior parte das pesquisas na área da aeronáutica. Começando na década de 1880, um incontável número de avanços foram feitos, que levaram aos primeiros verdadeiros e práticos planadores. Três nomes em particular continuam bem conhecidos no mundo da aviação: Otto Lilienthal, Percy Pilcher e Octave Chanute.

Os primeiros Wingsuits surgiram na década de 30, feitos com materiais rígidos. Entre 1930 e 1961, 72 dos 75 pioneiros morreram nos voos de teste.

Patrick De Gayardon era famoso por romper os limites do paraquedismo. Ele incrementou sua roupa com superfícies entre os braços e as pernas dando assim início a modalidade do Wing Suit. Em 1998, Patrick morreu no Havaí durante um acidente de skydive usando o Wingsuit ao testar uma modificação no rig, sua morte é atribuída a um erro de manipulação que ele fez ao fazer tal modificação, mas seu legado foi muito importante para a consolidação do Wingsuit em todo planeta.

Hoje, após duzentos mil anos de historia o homem chegou o mais próximo da realidade do que é voar usando um Wingsuit decolando de montanhas, helicópteros, balões e aviões, voando entre as nuvens, arvores, prédios e pousando em segurança em terras firmes.

[Handwritten signature]





O CENÁRIO ATUAL DO WING SUIT

O fator impedor de crescimento do esporte e financeiro por conta do custo alto de vagas no avião, locação de equipamentos, custos de viagens, hospedagens entre outros.

O Brasil tem pilotos talentosos de Wingsuit e o **maior número de pilotos esta no Estado de São Paulo**. Muitos desses pilotos talentosos tornaram-se ídolos nacionais, como Gabriel Lott e outros.

O esporte também e o mais visto no Canal Off e sempre tem espaço na TV Globo em programas do Esporte Espetacular, Faustão, Luciano Huck e Fantástico sendo admirado pelo grau de dificuldade para se desenvolver como piloto devido a altos custos.

O maior número de atletas de qualidade em toda América do Sul se encontra no Brasil e o único Clube esta em Boituva estado de São Paulo no Centro Nacional de Paraquedismo. Diferente do que acontece em outros países a falta de apoio o esporte parou de se desenvolver ficando estagnado.

Estamos na contramão da tendência mundial, onde cidades e países investem no crescimento e desenvolvimento do esporte, inclusive o príncipe de Dubai Hamdan bin Rashid que além de incentivar financeiramente já tendo investido milhões de dólares no esporte e também e paraquedista.

Portanto nossa principal meta e impactar na situação em que o esporte se encontra e apoiá-lo, dando visibilidade e reconhecimento que merece com o apoio do estado de São Paulo que possui o maior centro de paraquedismo do planeta o CNP Boituva sendo realizado mais de 200.000 saltos de paraquedas por ano.

QUAIS SÃO OS CAMINHOS DOS PILOTOS DE WINGSUIT DENTRO DO PARAQUEDISMO

Primeiramente o atleta precisa ser um paraquedista experiente com mais de 350 saltos de paraquedas e ter experiência em diversas modalidades dentro do paraquedismo. Com esse numero de saltos o atleta terá a categoria C e poderá assim fazer um curso de primeiro voo com o Wingsuit.

Completando o curso o atleta precisara fazer mais uma media 100 saltos de Wingsuit e ter controle total da asa e assim poder oferecer segurança de voo para ele e para os outros atletas e assim se credenciar a participar de campeonatos e recordes onde ele ira aprimorar essas técnicas em grupo com outros pilotos A única forma de evoluir tecnicamente nesse esporte e voando com outros atletas para ter referência de voo.

Todas as atividades possuem seguro de vida, seguro de responsabilidade civil.

- AVALIAÇÃO E RELATORIO ALCANCE DE METAS E RESULTADOS

Com o desenrolar das atividades, coletaremos dados para avaliação das metas propostas, o que estará descrito em nosso relatório final.





- PRESTAÇÃO DE CONTAS

Somados aos relatórios de alcance dos objetivos e metas, apresentaremos todas as comprovações de realização das atividades, com releases para a imprensa, fotos, vídeos, postagens em redes sociais além, dos relatórios financeiros e comprovantes de todas as despesas realizadas. Adotando os procedimentos e formulários padronizados pela Secretaria de Estado de Esportes para a prestação de contas.

7. Resultados esperados

METAS QUALITATIVAS

META

Melhorar o desenvolvimento e alta confiança dos participantes.

Melhorar o desenvolvimento interpessoal (trabalho em grupo). Melhorar a inter-relação do público e a percepção em relação ao esporte.

INDICADOR

Promover o esporte como atividade regular e necessária.

Grau de dedicação das pessoas envolvidos no projeto. Índice de interatividade do público em mídias sociais dos atletas.

LINHA DE BASE

Ajudar a melhorar a qualidade de vida dos participantes.

VERIFICADOR

Entrevistas pessoais com integrantes do grupo.

METAS QUANTITATIVAS

META

Atingir diretamente, participativa cerca de 2000 pessoas participantes mais todo retorno de mídia de cobertura do evento.

INDICADOR

Número de pessoas que vão ser contabilizadas na execução do evento.

LINHA DE BASE

4800 pessoas

VERIFICADOR

Número de pessoas cadastradas e contador

8. Processo de Monitoramento e Avaliação

Apresentar os indicadores quantitativos e qualitativos a partir dos resultados definidos, bem como os meios de verificação a serem utilizados, levando em consideração a análise do





território e da política local.											
Resultado(s)	Indicadores Qualitativos	Indicadores Quantitativos	Meios de Verificação								
Divulgação das ações do projeto, identidade visual e logotipos da organização e apoiadores.	Inserção dos logotipos com criação de arte específica do projeto	Inserção dos logotipos em toda área do evento, mídias sociais.	Registro por foto e filmagem durante o campeonato e montagem.								
Serviços médicos	Garantir o atendimento emergencial e remoção, se for o caso, aos atletas e demais participantes	01 ambulancia remoção e 01 ambulancia UTI por etapa do projeto	Registro por foto e filmagem, nota fiscal e entrega mídia, com registro da filmagem.								
Oferecer local de apoio do projeto	Garantir acesso, ao local determinado, de apoio de área de concentração e repouso	02 tendas com fechamento e 300 grades e sonorização	Registro por foto e filmagem durante a montagem e realização das atividades, nota fiscal.								
Oferecer estrutura adequada para participação do pessoas nas práticas dos esportes radicais	Apresentar a população em geral, estrutura adequada para a prática de esportes radicais, com orientação especializada e segurança	- Arena Arvorismo - Bungy Jump - Ejex X - Pista de Patinação - Simulador Nasa - Pista Hoverboard. - Slider com Parede de Alpinismo e Rapel.	Registro por foto e filmagem durante as atividades - nota fiscal								
Oferecer apresentação de voo WING SUIT	Apresentar a população em geral, estrutura adequada para a prática da modalidade	- Local previamente estruturado apresentar intervenções de pilotos em sequencia de demonstração de voos de wing suit	Registro por foto e filmagem durante as atividades								
9. Recursos humanos Descrever as funções desempenhadas por todos os profissionais e demais agentes do Projeto, identificando a forma de contratação, respeitando a legislação vigente. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Formação Profissional (cargo)</th> <th>Função no projeto</th> <th>Nº de horas/mês</th> <th>Vínculo (CLT, prestador serviços, voluntário)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>				Formação Profissional (cargo)	Função no projeto	Nº de horas/mês	Vínculo (CLT, prestador serviços, voluntário)				
Formação Profissional (cargo)	Função no projeto	Nº de horas/mês	Vínculo (CLT, prestador serviços, voluntário)								
10. Cronograma de execução do Projeto Especificar mês a mês, quais ações/atividades serão desenvolvidas.											





1º mês

Divulgação e promoção do projeto a partir de 1º de abril de 2023.

2º mês

Capital – de 06 e 07 de maio de 2023

1: Montagem das estruturas;

2: Execução das ações de caráter esportivo, composto pela disponibilidade de atividades orientadas, a saber:

- ARENA ARVORISMO COMPLETA
- BUNGY JUMP
- EJECT X
- SKATE STREET RECREATIVO
- PISTA DE PATINAÇÃO.
- SIMULADOR NASA
- PISTA DE HOVERBOARD
- SLIDER COM PAREDE DE ALPINISMO E RAPEL.
- APRESENTAÇÃO DE VOO WING SUIT

3º mês

Relatório das atividades do projeto

Prestação de contas a Secretaria de Estado de Esportes.

11. Plano de Ação Anual

Atividades/Mês	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Divulgação e Promoção	x											
Contratação Fornecedores	x											
Montagem das estruturas	x											
Execução da atividades do projeto		x										
Relatório Final			x									
Prestação Contas			x									

[Handwritten signature]





PLANO DE TRABALHO

1. DADOS DO PROPONENTE

Órgão/instituição Proponente Liga de Esportes, Esportes Radicais e Recreativos			C.N.P.J. 09.035.878/0001-37	
Endereço Rua: Barão do Triunfo, 88 CJ. 1510			e-mail liga.radicais.recreativos@gmail.com	
Cidade São Paulo	UF SP	CEP 04602-000	DDD) Telefone/Fax	E.A.
Conta corrente	Banco (nome e nº)	Agência (nome e nº)	Praça de pagamento	
Nome do responsável pela OSC Flávio de Oliveira Jordão			C.P.F.	
R.G./Órgão expedidor 19.586.806-7	Cargo Presidente	Função	Matrícula	
Endereço residencial completo Rua Praia da Rosa, 211		CEP 03692-020	(DDD) Tel. 11-98403-1952	
E-mail institucional liga.radicais.recreativos@gmail.com				
E-mail pessoal - lifesportsbr1@mail.com				

2. OUTROS PARTÍCIPIES - INTERVENIENTE

Nome	CNPJ	E.A.
Endereço		CEP

3. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Título do projeto ARENA RADICAL	Período da execução	
	Início 06 de maio de 2023	Término 07 de maio de 2023
Identificação do objeto O presente projeto ARENA RADICAL tem por objeto a execução da emenda parlamentar do Deputado Wellington Moura, sob o código 2023.8.17512. que consiste na realização no período de 06 a 07 de maio de 2023, na Capital, para promover uma ação de caráter esportivo, gratuita e aberta a população, disponibilizando vários equipamentos, em diferentes, de esportes radicais, com atividades esportivas orientadas tais como: Arena Arvorismo Completa, Bungy Jump, Eject X, Skate Street Recreativo, Pista de Patinação, Simulador de NASA, Apresentação de Wing suit, Pista de Hoverboard, Slider com Parede de Alpinismo e Rapel.		
Justificativa da proposição Por meio da emenda parlamentar impositiva, prevista na LOA 2023, do Deputado		





Wellington Moura, em favor desta proponente, temos em nossos objetivos o de promover uma ação que proporcionará para democratiza o acesso e a participação do público em geral.

O projeto ARENA RADICAL, atenderá ações de caráter esportivo, nosso compromisso de oferecer possibilidade de parte da população paulista, possam participar e conhecer opções das modalidades do esportes radicais, em local especialmente preparado com uma arena estruturada, com controle de acesso, adoção de todas as medidas sanitárias, vigentes por ocasião da execução das atividades.

Importante a oferta da atividade física à população, com todas as cautelas, possibilitando convívio saudável, a qualidade de vida, atividades ao ar livre, com a retomada consciente das atividades esportivas.

4. Cronograma de execução (Meta, Etapa ou Fase)

Nº ordem	Meta	Especificação	Indicador Físico		Valor		Duração	
			Unidade	Quantidade	Unitário	Total	Início	Término
1	Grades	Locação Grades de contenção 1,00 x 2,00 m (duas diárias)	peça	300	22,00	6.600,00	maio	maio
2	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação Arena Arvorismo completo (duas diárias)	Equipamento	2	37.000,00	74.000,00	maio	maio
3	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Slide com Parede de Alpinismo e Rapel (duas diárias)	Equipamento	2	41.000,00	82.000,00	maio	maio
4	Tendas	Locação Tenda 10x10 com fechamento (duas diárias)	peça	2	2.000,00	4.000,00	maio	maio
5	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Bungy Jump (duas diárias)	Equipamento	2	36.000,00	72.000,00	maio	maio





6	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Eject X (duas diárias)	Equipamento	2	71.100,00	144.200,00	maio	maio
7	Sonorização	Locação de Equipamento de Som	Serviço	2	1.800,00	3.600,00	maio	maio
8	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Skate Street Recreativo (duas diárias)	Equipamento	2	51.000,00	102.000,00	maio	maio
9	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Pista de Patinação com apresentação artística (duas diárias)	Equipamento	2	60.800,00	121.600,00	maio	maio
10	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Simulador de NASA (duas diárias)	Equipamento	2	9.200,00	18.400,00	maio	maio
11	Equipamentos para prática de esportes radicais	Apresentação de Voo de Wingsuit	Serviço	1	41.400,00	41.400,00	maio	maio
12	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Pista de Hoverboard	Equipamento	2	65.600,00	131.200,00	maio	maio





5. Plano de aplicação. (R\$ 1,00)

Natureza da despesa				Concedente	Proponente
Nº ordem	Meta	Especificação	Total		
1	Grades	Locação Grades de contenção 1,00 x 2,00 m (duas diárias)	6.600,00	6.600,00	0,00
2	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação Arena Arvorismo completo (duas diárias)	74.000,00	74.000,00	0,00
3	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Slide com Parede de Alpinismo e Rapel (duas diárias)	82.000,00	82.000,00	0,00
4	Tendas	Locação Tenda 10x10 com fechamento (duas diárias)	4.000,00	3.000,00	1.000,00
5	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Bungy Jump (duas diárias)	72.000,00	72.000,00	0,00
6	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Eject X (duas diárias)	144.200,00	144.200,00	0,00
7	Sonorização	Locação de Equipamento de Som	3.600,00	3.600,00	0,00
8	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Skate Street Recreativo (duas diárias)	102.000,00	102.000,00	0,00
9	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Pista de Patinação com apresentação artística (2 diárias)	121.600,00	121.600,00	0,00
10	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Simulador de NASA (duas diárias)	18.400,00	18.400,00	0,00
11	Equipamentos para prática de esportes radicais	Apresentação de Voo de Wingsuit	41.400,00	41.400,00	0,00





12	Equipamentos para prática de esportes radicais	Locação de Pista de Hoverboard	131.200,00	131.200,00	0,00
Total Geral			801.000,00	800.000,00	1.000,00

6. Cronograma de desembolso. (R\$ 1,00)

Concedente:

Meta	Cat.Econ	1º mês	2º mês	3º mês	4º mês	5º mês	6º mês
1 a 3, 4(parcial), 5 a 12		800.000,00					

Meta	Cat.Econ	7º mês	8º mês	9º mês	10º mês	11º mês	12º mês

Total: R\$ 800.000,00 (oitocentos mil reais) parcela única

Contrapartida:

Meta	Cat.Econ	1º mês	2º mês	3º mês	4º mês	5º mês	6º mês
4 (parcial)		1.000,00					

Meta	Cat.Econ	7º mês	8º mês	9º mês	10º mês	11º mês	12º mês

Total: R\$ 1.000,00

[Handwritten signature]





7. Declaração.

Na qualidade de representante legal do proponente, declaro, para fins de prova junto à Secretaria de Estado de Esportes, para os efeitos e sob as penas do art. 299 do Código Penal, que inexistem na mora ou débito junto a qualquer órgão ou instituição da Administração Pública Federal e Estadual, direta ou indireta que impeça a transferência de recursos oriundos de dotações consignadas no orçamento vigente e na forma deste plano de trabalho.

São Paulo, 05 de março de 2023.

FLÁVIO DE OLIVEIRA JORDÃO
Presidente

7. APROVAÇÃO PELO CONCEDENTE

APROVADO

São Paulo, / / 2023

Assinatura/carimbo do concedente

LIGA DE ESPORTES, ESPORTES RADICAIS E RECREATIVOS – CNPJ – 09.035.878/0001-37
Rua: Barão do Triunfo, 88 sala 1510 – Brooklin Paulista – São Paulo - SP



Assinado com senha por: FLAVIO DE OLIVEIRA JORDÃO - 13/03/2023 às 17:43:23
Documento N°: 056152A2097217 - consulta é autenticada em:
<https://demandas.spsempapel.sp.gov.br/demandas/documento/056152A2097217>



SESPCAP2023004021DM