

**TERMO DE CESSÃO DE USO NAVE
ESPAÇO eSPORTS DA NAVE DO
CONHECIMENTO DO ENGENHÃO**

De um lado, **INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E AÇÃO COMUNITÁRIA – IDACO**, organização social, inscrito no **CNPJ sob o nº.32.268.153/0001-00**, com sede na **Rua Visconde de Inhaúma, 134, Sala 529 - CEP. 20091 - 007, Centro do Rio de Janeiro - RJ - Brasil**, neste ato representado na forma do seu Estatuto Social e Instituição Gestora da **Nave do Conhecimento do Engenhão**, por Contrato firmado junto à **Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, através da Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia - SMCT**, doravante denominado **CEDENTE**;

De outro lado, **(Instituição parceira)**, inscrito no CNPJ/MF sob o nº **(xxxxxxxxxx)**, por intermédio da **(Pessoa Física ou Jurídica)**, com endereço na **(Endereço completo, incluindo CEP)**, doravante denominado **CESSIONÁRIO**.

OBJETO: Cessão de uso do espaço **ARENA GAMER** denominado **“NAVE ESPAÇO eSPORTS”** da Nave do Conhecimento do Engenhão, localizado na Rua Arquias Cordeiro, 1516 - Engenho de Dentro, Rio de Janeiro, CEP: 20770-001, para o (Evento, Palestras, Fóruns, Convenções, etc).

Pelo presente e na melhor forma de direito, as Partes acima nomeadas têm entre si, certo e ajustado o presente Termo de Cessão de Uso, que se regerá pelas seguintes cláusulas e condições, a saber:

1. O **CEDENTE** autoriza o **CESSIONÁRIO** a usar determinado espaço da Nave do Conhecimento do Engenhão, devidamente identificado **“NAVE ESPAÇO eSPORTS”**, para a realização do **(Nome da ação ou evento)** que ocorrerá no **(dia ou período combinado)** compreendido entre às **(horário)**.

2. Todo procedimento de montagem do Evento será integralmente realizado pelo **CESSIONÁRIO** sob a supervisão da Equipe do **CEDENTE**, sendo que o **CESSIONÁRIO** deverá observar todas as orientações prestadas pela equipe para a regulação da realização do Evento, bem como as etapas de produção, que envolve:

i. Montagem, pelo **CESSIONÁRIO**, de toda estrutura empregada do Evento, que deverá ser realizada (Descrever a data estabelecida), em horário a ser ajustado com a Equipe da Nave do Conhecimento do Engenhão;

ii. Desmontagem, pelo **CESSIONÁRIO**, de toda estrutura empregada do Evento, que deverá ser realizada (definição de data), das (Horário de início e término) horas;

iii. O **CESSIONÁRIO** declara ter conhecimento de todas as regras previstas no Caderno Técnico de uso dos espaços da Nave do Conhecimento do Engenhão (**Anexo I**), assim como, compromete-se a respeitar todas as orientações dadas pela Equipe da Nave do Conhecimento do Engenhão e da Coordenadoria de Games e E-Sports;

iv. O **CEDENTE** não se responsabiliza por quaisquer problemas que surgirem em decorrência da inobservância das regras previstas no Caderno Técnico;

3. A arquibancada da Arena Gamer - “**NAVE ESPAÇO eSPORTS**” tem capacidade máxima para **80 (oitenta)** pessoas, número este que não poderá ser ultrapassado, respeitadas as normas vigentes no Regulamento da Nave do Conhecimento do Engenhão;

4. O **CESSIONÁRIO** deverá trazer equipe própria de segurança **desarmada** e limpeza para acompanhamento do Evento, sendo necessária a correta identificação destes profissionais com uniformes e crachá, que deverá ser informado previamente e autorizado pelo **CEDENTE**;

5. O **CESSIONÁRIO** se obriga a manter em perfeito estado o espaço cedido e utilizá-lo exclusivamente para os fins estabelecidos neste instrumento;

6. O uso do espaço cedido, objeto deste Termo, é sem ônus para o **CESSIONÁRIO**, exceto as obrigações contidas neste instrumento;

7. O **CESSIONÁRIO** assume inteira responsabilidade pela contratação dos serviços extras de segurança **desarmada**, a seu exclusivo critério e risco, não tendo o **CEDENTE** qualquer participação ou interferência na contratação desses serviços;

8. O **CESSIONÁRIO** não poderá montar qualquer cobertura na área externa do espaço, objeto deste instrumento, bem como não poderá fixar nenhum adorno nas paredes, tetos, vidros e piso, salvo com prévia autorização do **CEDENTE**;

9. O **CEDENTE** poderá disponibilizar ao **CESSIONÁRIO** alguns móveis e equipamentos de sua propriedade. Todos os móveis e equipamentos de propriedade do **CEDENTE** utilizados para realização do Evento deverão ser entregues no mesmo estado em que foram disponibilizados;

12. Quaisquer outros materiais e/ou equipamentos devem ser providenciados pelo **CESSIONÁRIO**, sendo certo que a entrada, saída e utilização desses materiais e/ou equipamentos deverão ser previamente comunicados e autorizados pelo **CEDENTE**, que orientará os horários de entrada, saída e instalação, bem como a área de circulação que deverá ser utilizada;

13. O **CESSIONÁRIO** declara ter feito, no ato da assinatura do presente instrumento, uma inspeção dos espaços, em conjunto com o representante do **CEDENTE**, na qual foi constatada a perfeita condição de uso e funcionalidade das instalações, assim como o alto padrão de conservação dos equipamentos;

14. O **CESSIONÁRIO** se responsabiliza por todos os danos causados pelos participantes do Evento nas instalações ou no próprio imóvel objeto da Cessão. O montante a ser indenizado pelo **CESSIONÁRIO** deverá ser determinado de comum acordo entre o **CESSIONÁRIO** e o **CEDENTE**, em até 48hs após o término do evento, caso tal acordo não seja alcançado o valor a ser indenizado será determinado por meio de sentença judicial transitada em julgado;

15. Fica vedado o uso da marca/imagem da Nave do Conhecimento Engenhão - “**NAVE ESPAÇO eSPORTS**”, sem a prévia autorização do **CESSIONÁRIO**;

15.1. Todo material de divulgação elaborado para competições e eventos realizados na **NAVE ESPAÇO eSPORTS**, bem como a transmissão da competição por qualquer mídia digital ou televisiva, deverão conter a marca/imagem da Nave do Conhecimento Engenhão - “**NAVE ESPAÇO eSPORTS**” e da

Prefeitura do Rio - Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia, em tamanho e exposição de fácil visualização.

16. É vedado o uso de materiais como tintas, produtos inflamáveis, ferramentas elétricas ou outros equipamentos que ponham em risco os equipamentos, mobiliário, público, equipes etc;

17. É vedada a realização de propaganda político-partidária, de cunho religioso e sindical;

17.1. É vedada, durante transmissões de eventos e competições realizados na Arena Gamer - “**NAVE ESPAÇO eSPORTS**” a utilização de termos ou manifestações discriminatórios contra grupos sociais, relativo a origem, etnia, raça, gênero, orientação sexual, religião ou outros.

18. O **CESSIONÁRIO** não poderá, salvo com prévia autorização, transferir a cessão de uso de espaço, objeto do presente contrato, para terceiros, sob pena de perder o direito de celebrar futuros contratos com o **CEDENTE**;

19. A autorização de uso do espaço pode ser revogada a qualquer tempo pelo **CEDENTE**, desde que justificadamente, hipótese em que notificará o autorizado sobre a motivação.

19.1. A revogação poderá ocorrer, ainda, nas seguintes hipóteses:

I - caso o autorizado:

a) venha a agir com dolo, culpa, simulação ou em fraude na execução da autorização;

b) deixe de cumprir qualquer das obrigações constantes do termo de intenções, especialmente a aplicação das marcas do “NAVE ESPAÇO eSPORTS” e Prefeitura do Rio - Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia e a contratação dos serviços de suporte ao evento, previamente aprovados, ou não comprove a legalização do evento junto aos órgãos competentes;

20. O **CESSIONÁRIO** se obriga a cumprir as normas contidas no presente instrumento, incluindo a necessidade de observar todas as orientações da equipe da Nave do Conhecimento do Engenhão e da Coordenadoria de Games;

10. Ficam sob responsabilidade do **CESSIONÁRIO** todos os ônus ou obrigações, inclusive pagamentos devidos, concernentes à legislação fiscal, tributária, trabalhista, previdenciária, securitária, civil ou comercial, decorrentes da execução do Evento e celebração do presente termo, no âmbito municipal, estadual e federal;

22. O **CESSIONÁRIO** reconhece ser de sua inteira responsabilidade o pagamento de direitos autorais e conexos, taxas ou outras verbas e indenizações, porventura devidas à Ordem dos Músicos do Brasil, ECAD ou quaisquer outros órgãos ou sindicatos, bem como quaisquer obrigações relacionadas à organização ou realização do Evento, razão pela qual o **CEDENTE** não poderá ser responsabilizado, administrativa ou judicialmente;

23. O **CEDENTE** não se responsabilizará perante o **CESSIONÁRIO** ou terceiros por eventuais prejuízos que estes possam vir a sofrer, inclusive quanto a furto, roubo ou destruição total ou parcial de seus equipamentos e pertences;

24. Caso o **CESSIONÁRIO** queira exibir no evento arquivos audiovisuais, deverá enviar todo o material para a equipe de eventos do **CEDENTE**, no prazo máximo de 3 (três) dias úteis antes da data de realização do evento. Após este período, o **CEDENTE** não se responsabiliza por eventuais problemas de reprodução do arquivo como a diagramação da apresentação, a fidelidade de cores, o formato de arquivo, a qualidade do áudio e apresentação, dentre outros;

i. A unidade opera sob a plataforma Windows, utilizando o Pacote Office (Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Outlook, Publisher, Access) e formatos de Vídeo (MP4, MPEG, AVI, WMV, MKV, MOV e etc);

ii. **É vedada a instalação de software e a aplicação de dispositivos móveis, como: Pendrive, HD Externo, sem o acompanhamento do Suporte Técnico da unidade;**

iii. Toda estrutura necessária, para além do que o espaço oferece, deverá ser de responsabilidade do **CESSIONÁRIO**;

iv. Para a utilização da rede Wifi, é imprescindível o mapeamento prévio da quantidade de dispositivos que estarão operantes (smartphones, tablets e notebooks);

v. A utilização de outros espaços, como estúdio podcast, deverá ser comunicada previamente e autorizada pela Nave do Conhecimento Engenhão e Coordenadoria de Games e E-Sports;

25. Todo custo envolvido com as despesas necessárias para reconstituição do espaço, conforme foram recebidos, será de responsabilidade exclusiva do **CESSIONÁRIO**;

26. O **CESSIONÁRIO** autoriza, por tempo indeterminado, para fins de divulgação das atividades desenvolvidas pelo **CEDENTE** ou pela **Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro**, no âmbito do Projeto Naves do Conhecimento a utilizar imagens do evento realizado, em formato impresso e digital, em materiais de divulgação institucional e outros meios de comunicação. Esta autorização também abrange a reprodução, edição, publicação, transmissão e divulgação em meios impressos, eletrônicos, digitais, redes sociais, websites, eventos e outros meios de comunicação como canais de televisão, jornais impressos ou digitais sem limite de tempo ou território.

27. A não aplicação de penalidade pactuada, por quaisquer das partes, será entendida como mera tolerância, não constituindo novação ou renúncia a direito previsto neste instrumento;

28. Caso haja mais de um proponente interessado na utilização das áreas no mesmo período, serão observados conjuntamente os seguintes critérios para efetivação do agendamento:

I - o preenchimento das condições de habilitação previstas neste Regulamento;

II - precedência da solicitação;

III - natureza do evento, a critério do **CEDENTE**;

IV - alcance da competição, na seguinte ordem:

a) competição mundial;

- b) internacional;
- c) nacional;
- d) regional;
- e) estadual; e
- f) local.

V - proporção e alcance do evento, quando não se tratar de competição ou quando houver coincidência de alcance conforme indicado no inciso anterior, priorizando os eventos na seguinte ordem:

- a) evento de grande porte;
- b) evento de pequeno porte, sendo aquele em que há mobilização de uma Arena ou parte.

28.1. O **CEDENTE** poderá elaborar um calendário anual de eventos de seu interesse, prevalecendo estes sobre os demais.

29. O proponente, quando cabível, deverá possuir no estatuto ou contrato social, bem como na Classificação Nacional de Atividades Econômicas - CNAE, a previsão de realização de atividades de natureza associada ao objeto proposto.

30. Após a aprovação do requerimento do proponente, este deverá apresentar para o **CEDENTE**, como condições de habilitação da autorização, os seguintes documentos:

I - cópia da cédula de identidade do(s) responsável(is) legal(is) da entidade (dirigente que irá assinar o contrato) e/ou procuração com cópia da cédula de identidade do procurador;

II - documentos próprios da entidade, no caso de:

- a) empresa individual: registro comercial;
- b) sociedades comerciais: último ato constitutivo, estatuto ou contrato social registrado;
- c) sociedades por ações: último ato constitutivo, estatuto ou contrato social registrado acompanhado da ata de eleição de seus administradores;
- d) organização da sociedade civil: inscrição do ato constitutivo, acompanhada de prova de diretoria em exercício; e
- e) empresa ou sociedade estrangeira: decreto de autorização ou ato de registro ou autorização para funcionamento expedido pelo órgão competente.

III - certidão Negativa de Débitos relativos a Créditos Tributários Federais e à Dívida Ativa da União;

IV - certidão de Regularidade do Fundo de Garantia do Tempo de Serviço - FGTS;

V - certidão Negativa de Débitos Trabalhistas;

VI - consulta ao Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas - CEIS; e

VII - consulta ao Cadastro Nacional de Condenações Cíveis por Atos de Improbidade Administrativa, mantido pelo Conselho Nacional de Justiça.

30.1. Caso o proponente possua pendências perante a **Prefeitura do Rio de Janeiro**, quanto ao cumprimento de obrigações decorrentes de outros eventos anteriormente ocorridos, o requerimento poderá ser liminarmente reprovado.

30.2. Caso o proponente tenha previamente realizado evento na Arena Gamer - “**NAVE ESPAÇO eSPORTS**” e violado alguma norma prevista neste regulamento, seu requerimento poderá ser liminarmente reprovado.

31. As partes elegem de comum acordo o foro da Comarca da Capital do Estado do Rio de Janeiro, para dirimir quaisquer controvérsias oriundas do presente Contrato, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

32. E, para firmeza e validade de tudo quanto ficou estipulado, lavrou-se o presente Termo em 02 (duas) vias de igual teor e forma que, lido e achado conforme, firmado pelas Partes na presença das testemunhas abaixo.

Rio de Janeiro/RJ, de de

**INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E AÇÃO COMUNITÁRIA - IDACO
CEDENTE**

CESSIONÁRIO

TESTEMUNHAS:

1. _____ 2. _____

Nome:

Nome:

CPF:

CPF:

Anexo I

Caderno Técnico Resumido Nave do Conhecimento do Engenhão - “NAVE ESPAÇO eSPORTS”

Sejam bem vindos à Nave do Conhecimento do Engenhão - “NAVE ESPAÇO eSPORTS” !

Neste documento, você encontrará regras e dicas para que seu evento seja realizado com qualidade, valor agregado e, sobretudo, desfrutando de um espaço de alta tecnologia, disponibilizado pelo Projeto Naves do Conhecimento.

Nave do Conhecimento do Engenhão - dia/mês/ano

SUMÁRIO:

- 1. HORÁRIOS DE ABERTURA**
- 2. CARGA E DESCARGA**
- 3. ELÉTRICA**
- 4. ALIMENTOS E BEBIDAS**
- 5. GESTÃO DE RESÍDUOS / LIXO GERADO PELOS EVENTOS**
- 6. MONTAGEM / DESMONTAGEM**
- 7. DEPÓSITO / CASES / PERTENCES DE TERCEIROS**
- 8. CREDENCIAMENTO DE EQUIPES**
- 9. ESPAÇOS**
 - a. Recepção**
 - b. Arena Gamer**
 - c. Sala de transmissão**
 - d. Sala Técnica**
 - e. Estúdio PodCast**
- BANHEIROS MASCULINO E FEMININO**
- 10. NORMAS DE SEGURANÇA**

1. HORÁRIOS DE ABERTURA;

De 09 às 21h, de segunda a sexta. Aos sábados de 09:30 às 16:30h. Domingos e Feriados a unidade não funciona.

2. CARGA E DESCARGA;

A carga e descarga dos fornecedores, bem como a conferência do material entregue, deverá ocorrer com acompanhamento de um profissional destacado pela produção do **CESSIONÁRIO**, não podendo essa responsabilidade ser transferida à Nave do Conhecimento do Engenhão e seus Colaboradores;

a. A unidade não possui estacionamentos e/ou, um espaço para embarque e desembarque de passageiros. Entretanto, caso seja necessário, o pedido deverá ser realizado com antecedência, por parte do **CESSIONÁRIO**, visando a autorização da Guarda Municipal do Rio de Janeiro;

b. Não é permitido estacionamento em frente à unidade e nas vias do Galpão, sob risco de multa pela Guarda Municipal;

c. Horários de carga e descarga: A unidade é flexível, em relação a essa demanda. Porém, é imprescindível uma prévia comunicação com o intuito de não gerar um impacto negativo no fluxo interno de atividades;

d. As entregas e recolhimento de materiais previstas para dias em que não há funcionamento (domingos e feriados), deverão ser previamente comunicada ao **CEDENTE** por email, juntamente com os dados (NOME, TELEFONE, CPF / CNPJ, FUNÇÃO e HORÁRIO) da pessoa responsável. Essa medida, tem por objetivo o repasse da informação para que seja autorizada a entrada, junto aos Vigias Patrimoniais da unidade;

e. Os horários exatos para carga e descarga de eventos precisam ser combinados previamente com a equipe da Nave do Conhecimento do Engenhão, não havendo permissão para a operação antes ou após o horário acordado em cada caso;

3. ELÉTRICA

a. A unidade possui tomadas elétricas com tensão 220V e alguns pontos de 127V. Necessidades especiais precisam ser conversadas.

4. ALIMENTOS E BEBIDAS

A solicitação de utilização da Copa ou armazenamento de alimentos e bebidas na geladeira da unidade, deverá ser realizada com antecedência. Contendo as devidas descrições do produto, quantidade e tempo de uso para que seja realizada uma avaliação, por parte do **CEDENTE** da viabilidade do pedido;

a. O **CESSIONÁRIO** se responsabilizará pelo fornecimento de recipientes para o armazenamento de grande quantidade de alimentos e bebidas, como: caixa de isopor, gelo, embalagens, talheres etc;

b. O consumo de alimentos e bebidas é proibido dentro da Nave do Conhecimento do Engenhão. Durante o evento, os locais para essas atividades devem ser acordados antecipadamente entre as partes, bem como onde serão montadas as estações de buffet.

c. É vedado o apoio de recipientes e sobra de alimentos nos mobiliários da unidade, não destinados para esse fim;

5. GESTÃO DE RESÍDUOS / LIXO GERADO PELOS EVENTOS

Todo lixo gerado por montagem, desmontagem e divulgação deve ser gerido e descartado corretamente pelo **CESSIONÁRIO**. Caso, seja necessário, deverá solicitar antecipadamente o suporte da equipe de limpeza da unidade;

- a. Também é de responsabilidade exclusiva da contratante o traslado dos resíduos desses serviços para local adequado fora das dependências da Nave do Conhecimento do Engenhão.
- b. Em caso de contratação de equipes de limpeza extras, deve se atentar para o tipo de materiais de limpeza permitidos: vassoura de pêlo ou nylon, desinfetante neutro biodegradável, sabonete líquido neutro e biodegradável, papel higiênico interfolhado, papel toalha interfolhado e outros que deverão ser informados pela equipe da Nave Engenhão;

6. MONTAGEM / DESMONTAGEM

Por determinação do Corpo de Bombeiros, qualquer montagem nas dependências da Nave do Conhecimento do Engenhão que altere o layout e/ou o fluxo de pessoas - o que inclui palcos, estruturas de iluminação cênica entre outros, deve ser obrigatoriamente submetida à DGDP - Diretoria Geral de Diversões Públicas do Corpo de Bombeiros na Rua do Senado, 122 – Centro – Rio de Janeiro – tel 2333-2981 / fax 2333-2982, com as devidas plantas, A.R.T. (Anotação de Responsabilidade Técnica expedida por engenheiro registrado no CREA) e demais documentos solicitados pelos Bombeiros.

O Requerimento Padrão para dar início ao processo pode ser encontrado no site http://www.dgdp.cbmerj.rj.gov.br/modules.php?name=Content&pa=showpage_pid=138

- a. Em todos os casos, é expressamente proibida a obstrução de qualquer porta da Nave do Conhecimento do Engenhão, devendo ser garantida sua abertura completa. Essa observância é especialmente relevante em casos de cabeamentos, cenografia e mobiliários que fiquem próximo às portas da unidade;
- b. É obrigatório o uso de EPI - Equipamento de Proteção Individual para todos os profissionais envolvidos em montagem e desmontagem. O equipamento deve ser adequado para cada tipo de atividade;
- c. Observação geral sobre a montagem: Antes de qualquer montagem, o chão deverá ser forrado, evitando deixar marcas ou arranhões. Solicitamos aos produtores que reiterem este ponto com seus fornecedores de equipamentos e cenotécnicos;

7. DEPÓSITO / CASES / PERTENCES DE TERCEIROS

A Nave do Conhecimento do Engenhão não dispõe de depósito para cases e equipamentos. Esse é um ponto sensível que deve ser observado, demandando o devido planejamento da produção com os fornecedores sobre a guarda de cases;

- a. A Nave do Conhecimento do Engenhão não dispõe de escaninhos, armários ou espaços para os pertences da equipe de produção do evento e seus fornecedores, tampouco é responsável pelos mesmos;
- b. A guarda de pertences da produção, convidados e fornecedores deverá ser gerida exclusivamente pelo **CESSIONÁRIO**.

c. Em caso de extrema necessidade, o **CESSIONÁRIO** deverá solicitar ao **CEDENTE**, a utilização de sala para a alocação de pequenos volumes;

d. Os materiais e equipamentos devem possuir identificação, quantidade e etiquetas do proprietário;

e. Após o uso, o espaço cedido deverá ser entregue conforme disponibilizado.

8. CREDENCIAMENTO DE EQUIPES

Todos os profissionais envolvidos na montagem, realização do evento e desmontagem devem ser devidamente credenciados pelo **CESSIONÁRIO** com pulseira e/ou crachá de identificação do evento, desde a montagem até a desmontagem.

a. A Nave do Conhecimento do Engenhão não fornece esse tipo de pulseiras ou crachás;

b. Todos os eventos terão registro no Sistema de Administração das Naves, a fim de identificar o uso público. Todos os participantes e os integrantes da produção do evento deverão se cadastrar na Nave do Conhecimento do Engenhão (caso não sejam cadastrados no Projeto Naves do Conhecimento) e fazer o login no dia ou dias de evento na unidade;

c. O cadastro pode ser realizado na recepção das unidades do Projeto ou pelo site www.navedoconhecimento.rio

b. A listagem dos participantes e da produção poderá ser enviada para o e-mail do **CEDENTE** no prazo de 03 (três) dias úteis antes do evento, contendo: NOME, CPF, DATA DE NASCIMENTO, E-MAIL E TELEFONE. Essa medida tem por objetivo, realizar o cadastramento, de forma otimizada na Nave do Conhecimento do Engenhão;

9. ESPAÇOS:

a. RECEPÇÃO 1º Piso

Espaço de acolhimento, cadastramento e atendimento ao público; Área: 91.66 m²;

Especificações da Recepção;

Equipamento	Quantidade	Detalhes
Computador Desktop DELL XPS 8900	2	Sistema Operacional: Windows 10 Home Single Language 64-bit Processador: Intel(R) Core(TM) i5-6400 CPU @ 2.70GHz (4 CPUs), 2.7GHz Memória: 8192MB RAM HD: 1TB
Totem Auto Atendimento	9	Equipamento Touch Screen destinado para a realização dinâmica de cadastramento, recuperação de senhas, visitas etc.

b. Recepção 2º Piso

A recepção do segundo piso contém: 01 balcão de recepção e 09 cadeiras;

c. Espaço Game Retrô

Equipamento	Quantidade	Detalhes
All in one	3	Simulador de jogos Atari, SNES, SEGA com controle estilo Super Nintendo

d. Espaço Arcade

Equipamento	Quantidade	Detalhes
Arcade Game (fliperama)	3	Monitor videowall 46" Samsung em pedestal móvel, bancada com dois controles (manete e 8 botões) com 9 mil jogos - do Atari ao NeoGeo
TV Expositiva	1	Smart TV TCL 40S615 - Android TV

e. Arena Gamer

Equipamento	Quantidade	Detalhes
PC Gamer	12	Gabinete: Processador Intel core i5-12400F, Placa-mãe B660M GIBABYTE, Memória 16GB DDR4 Kingstone, SSD M.2 NVME 1TB; Placa de vídeo RTX 3070 8GB, Fonte real 750W 80 PLUS, Gabinete ATX GAMER com Coolers LED; Teclado mecânico C3 Tech com iluminação LED; Mouse Gamer Redragon M718 com DPI ajustável; Monitor AOC Hero com G-sync 27"; Headset gamer RedDragon Zeus X, Chroma 7.1 RGB; Cadeira Gamer XT Racer Viking; Mousepad gamer 20x30cm Coolermaster
Máquina de fumaça	2	Haze DMX 1200w
Sistema de som	2	VL3000 NHL Pro Sound - Par Sub

		18" Ativo + Passivo, 2 Caixas altas torre 15x3" - 3000watts RMS
Telão LED	1	Painel LED P4 5x2m Full HD
Placar	2	TV 46" Samsung
Canhão de luz	10	Mooving Head Bean 230W
Canhão de luz	2	Mooving Head Wash 200W
Canhão de luz (Telão)	10	Mooving Head 100W

f. Sala de Transmissão:

Equipamento	Quantidade	Detalhes
PC Streamer Principal	1	Processador AMD RYZEN 7 5700x; Placa mãe B550 AORUS ELITE; Memória 32GB DDR4 3200MHZ; SSD 2TB; Placa de vídeo RTX 3060 12GB; Fonte real 750W COOLERMASER; Coolers RGB; Placa de Captura BlackMagic Quad HDMI
Pc Streamer Backup	1	Intel Core i7-6700 @3.4GHz; 16GB de Ram; Nvidia GeDorcr GTX 745; HDD 512GB; Placa de Captura elgato 4K60 PRO - 10GAS9901
Mesa de corte	1	BalckMagic ATEM Mini Extreme - 8 entradas HDMI
Mesa de som	1	Arcano - ARC MIX 16
Mesa de iluminação	1	Mesa DMX Pilot 2000
Microfone sem fio	2	Kad K 402M Duplo Com Base
Transmissor HDMI sem fio	2	Transmissor wifi Audio e Video HDMI HD 200 metros
Extensor HDMI	8	Extensor HDMI-Ethernet FullHD

g. Sala Produção/Servidor

h. Estúdio PodCast

Equipamento	Quantidade	Detalhes
-------------	------------	----------

Videowall	1	Videowall composto por 3 monitores 46" Samsung
TV - Retorno	1	Tela de retorno da competição para visualização dos narradores - Samsung 46"
Microfone com fio	4	Audio Technica AT2020 Condensador Cardioide Preto com suporte de mesa de braços articulados
Câmeras	3	Canon SL3 com lente 18-55mm (sem dumb batterie nem fonte AC)
Tripé	3	Tripé 1,5m regulável simples - Nest

i. Camarins A e B

Equipamento	Quantidade	Detalhes
TV	1	Smart TV TCL 40S615 - Android TV
Frigobar	1	Frigobar 67L Midea
Sofá	1	Sofá 3 lugares em corino com espuma densidade D28