Câmara Municipal de Cascavel
ESTADO DO PARANÁ

Projeto de Lei nº 193, de 2025.	Estima a Receita e fixa a Despesa do município de Cascavel para o Exercício Financeiro de 2026.

EMENDA Nº 492

CÂMARA MUNICIPAL DE CASCAVEL
Recebido em: 12/12/25
Protocolo

Tipo de Emenda:	Aditiva e Modificativa
Proponente(s):	**Vereador Serginho Ribeiro/PSD**
Ação/Beneficiário:	NOVA

Justificativa: A presente emenda impositiva visa apoiar a realização do Anime Geek Con, organizado pela Lac, que tem por característica apresentações de cosplays, Kpop, Just Dance e demais atrações da cultura geek. O evento tem caráter turístico e atrai visitantes de toda a região para Cascavel.

Resumo da Emenda

Valor aumentado		
Órgão:	15	Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico
Objeto/Descrição:		Apoiar a realização de eventos organizados pela Liga das Atléticas Cascavelenses.
Valor Total	R$ 40.000,00	Quarenta mil reais

Valor diminuído		
Órgão:	05	Secretaria Municipal de Finanças
Unidade:	002	Encargos Gerais do Município
Programa:	0086	Reserva Orçamentária para atender as Emendas impositivas Municipais
Ação/Descrição:	2795	Reserva Orçamentária para atender as Emendas impositivas Municipais
Modalidade de aplicação	339039000000000000	Outros serviços de terceiros Pessoa Jurídica
Referencia	91	
Valores Ordinários cancelados:	R$ 40.000,00	Quarenta mil reais
Valor Total:	R$ 16.622.500,00	Dezesseis milhões, seiscentos e vinte e dois mil e quinhentos reais

É a Emenda. Sala das Sessões.
Cascavel, 12 de dezembro de 2025.

Serginho Ribeiro
Vereador/PSD

CONFERIDO DIRETORIA LEGISL.

PLANO DE TRABALHO

1. DADOS CADASTRAIS

1.2. Da Entidade

Nome da Entidade **LIGA DAS ATLÉTICAS CASCAVELENSES**				C.N.P.J. 30.985.358/0001-63
Endereço completo Rua Paraná, nº 6213				(DDD) Telefone: 45 99961 - 7617
Cidade Cascavel	UF: PR	CEP 85.807-040	E- Mail PARALEGAL@BWACONSULTORIA.COM.BR	
Nome do responsável pela Entidade: **Daniel Ortiz Botelho**				C.P.F. 179.936.117-30
Endereço completo Rua Paraná, nº 6213				(DDD) Telefone 45 99848 - 2552

2. Do Projeto a ser executado

2. IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO

A realização da 3º Edição Anime GeekCon. Será utilizado para espaço de lojas, área de artists alley, palco para as apresentações de Cosplay, Kpop, just Dance, som e iluminação ambiente no palco, atendimento de ambulância e profissionais para quando necessários, mesas e cadeiras para o público.

3. PÚBLICO ALVO

O nosso público é abrange todas as idades, desde crianças pequenas de 5 até 11 anos, pois a entrada dos pais é gratuita e também jovens de 12 até 38 anos de idade, e também os pais que já passam dos 40, também temos atividades para eles no espaço de Airsoft.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

Fomentar a cultura geek, otaku e simpatizantes do pop asiático, trazendo em cada edição um aumento de pessoas de fora da cidade, para conhecer e aproveitar 2(dois) dias de atividades.

4.2. Objetivos Específicos

Atendimento as metas de escrever quais os objetivos específicos que será executado pelo projeto

5. META DE ATENDIMENTO

Descrição da Meta	Formas de Avaliação e Aferição
Temos a meta de trazermos um público superior a 2000 pessoas, voltadas para o grupo Geek, otaku e simpatizantes das culturas pop asiática.	As divulgações serão através de mídias sociais, matérias jornalísticas em TV aberta, divulgações em jornais impressos e panfletos em lojas de gênero geek.

6. RESULTADO ESPERADO E IMPACTO SOCIAL

Trazendo um público a cada ano maior de fora da cidade, esses podem estar utilizando hotéis, lojas e restaurantes, aumentando assim a procura desses locais e também fazendo esse pessoal conhecer um pouco mais da cidade de Cascavel e seus atrativos.

Declaro sob as penas da lei, que as informações prestadas são a expressão da verdade.

Cascavel, 11 de dezembro de 2025.

gov.br Documento assinado digitalmente
DANIEL ORTIZ BOTELHO
Data: 11/12/2025 13:03:37-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Daniel Ortiz Botelho

Representante Legal da Entidade

CONFERIDO
DIRETORIA LEGISLATIVA