



# 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 <b>1195</b>		CÂMARA MUNICIPAL DE CASCAVEL. Recebido em: <b>21/05/26</b>	
Tipo de Emenda:	Aditiva e Modificativa		
Proponente(s):	<b>Vereador Serginho Ribeiro/PSD</b>		
Ação/Beneficiário:	NOVA		
Justificativa: A presente emenda impositiva visa apoiar a realização do Anime Geek Con, 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, além de fomentar o comércio local.			
<b>Resumo da Emenda</b>			
<b>Valor aumentado</b>			
Órgão:	15	Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico	
Objeto/Descrição:		Aporte financeiro para a apoiar a realização do evento Anime Geek Con.	
Valor Total	R\$ 40.000,00	Quarenta mil reais	
<b>Valor diminuído</b>			
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, 18 de maio de 2026.

**Serginho Ribeiro**  
Vereador/PSD



## PLANO DE TRABALHO

### 1. DADOS CADASTRAIS

#### 1.2. Da Entidade

<b>Nome da Entidade</b> <b>Anime GeekCon</b>			C.N.P.J.
Endereço completo Av Tancredo Neves, 1743 – Pioneiros Catarinense			(DDD) Telefone: 45 99113-1954
Cidade Cascavel	UF: PR	CEP 85804070	E-Mail animegeekcon@gmailcom / financeiro@animegeekcon.com
<b>Nome do responsável pela Entidade:</b> <b>Rudinei Paz Queiroz</b>			C.P.F. 023.972.929-39
Endereço completo Av Tancredo Neves, 1743 – Pioneiros Catarinense			(DDD) Telefone 45 99113-1954

### 2. Do Projeto a ser executado

#### 2. IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO

A realização da 3ª 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 abrangido todas as idades, desde crianças pequenas de 5 até 11 anos, pois a entrada dos pais é gratuita, e também jovens de 12 anos até 38 anos de idade. E para os pais que já passam dos 40, também temos atividades para eles no espaço de Airsoft.

Para os participantes sempre tivemos a maioria deles são famílias (pais, mães, filhos, avós, etc), a grande porcentagem (cerca de 90%) do público pagante é de Cascavel;

Os outros 10% são participantes de cidades vizinhas;

Tivemos as inscrições de concurso de cosplay, kpop, campeonato de games, onde podemos destacar as seguintes cidades: Toledo, Foz do Iguaçu, Medianeira, Santa Tereza do Oeste, Corbélia, Guaíra, Marechal Candido Rondon, Quedas do Iguaçu, Guarapuava, Pato Branco e Francisco Beltrão;

### 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, mas não somente o Anime GeekCon mas tudo que Cascavel pode proporcionar após o evento-.

#### 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 trazer 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;  A metodologia utilizada foi a venda de ingressos e pulseiras/dia (que eram entregues em cada dia de evento, cada dia com uma pulseira para diferenciar);

#### 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;

Através da confecção de cartazes, flyers, divulgação nas nossas redes sociais, no telão dentro do evento, em discursos dos anfitriões que estarão no palco;

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

Cascavel, 19 de maio de 2026.

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** RUDINEI PAZ QUEIROZ  
Data: 21/05/2026 15:27:31-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Rudinei Paz Queiroz

Representante Legal da Entidade