

BEM-VINDO AO

OSASCO FANTASY CUP

2ª EDIÇÃO

Futebol de verdade, time de fantasia.

23 de janeiro de 2027, sábado

Arena Soccer Grass Alphaville · Barueri, São Paulo



SINOPSE

O QUE É O OSASCO FANTASY CUP

Um campeonato de futebol society em que entrar fantasiado não é brincadeira de um jogador. É a regra do torneio.



DATA

23 de janeiro de 2027, sábado, em pleno mês de férias escolares



O JOGO

Futebol society com equipes temáticas. Cosplay obrigatório para todos os jogadores, do goleiro ao reserva



CONTEÚDO AO VIVO

Transmissão, cobertura de vídeo e centenas de cortes curtos gerados no dia



LOCAL

Arena Soccer Grass Alphaville, Av. Piraíba, Barueri, São Paulo



O CLIMA

Competição de verdade dentro de campo, humor de internet fora dele



PARA AS MARCAS

Cinco meses de narrativa, presença física na arena e acervo de vídeo com direito de uso

O FORMATO

DUAS MANEIRAS DE ENTRAR EM CAMPO

Todo jogador entra caracterizado, sem exceção. O que muda de uma disputa para outra é como os times se formam.

DUELO TEMÁTICO

Dois times, dois universos, um contra o outro. Naruto contra One Piece, heróis contra vilões, personagens da política de um lado e do outro. O confronto vira assunto antes de a bola rolar, e é o formato que mais rende conteúdo.

Não encontramos nenhum outro torneio de futebol com fantasia obrigatória documentado no Brasil ou fora dele. Quem patrocina esta edição patrocina a primeira imagem que vai existir dessa categoria.

TORNEIO LIVRE

Fantasia livre, sem universo definido. Cada um vem do personagem que quiser e os times se misturam, que foi como a primeira edição aconteceu.

AUDIÊNCIA

O EVENTO JÁ NASCE COM CANAL PRÓPRIO

A organização é dona de três perfis com audiência construída na região. O campeonato não precisa comprar atenção para existir: ele já tem por onde contar a história.

212 MIL

@osascodocaos no Instagram

13,3 MIL

Podcaos no YouTube

ANIME FRIENDS 2025

Cosplayers campeões

230 MIL

visitantes no Anime Friends 2026, em São Paulo. É o tamanho do público de cultura pop na praça

284 MIL

visitantes na CCXP25. O mesmo público, no mesmo estado, no mesmo ano

ZONA OESTE

Osasco, Barueri, Alphaville, Carapicuíba e Santana de Parnaíba, o raio direto do evento

Os números de Anime Friends e CCXP são de imprensa pública e servem para dimensionar o público de cultura pop na região. Eles não são público esperado deste evento.

A TEMPORADA

CINCO MESES DE HISTÓRIA, UM DIA DE EVENTO

O campeonato começa nas redes em setembro, quando os personagens do evento começam a se provocar. A rivalidade escala mês a mês até virar uma treta que só pode ser resolvida em campo, no dia 23 de janeiro. Quem patrocina não compra um dia de evento: compra lugar dentro de uma história que as pessoas acompanham por vontade própria.

SET E OUT

Os times se revelam e a provocação começa

NOVEMBRO

Alianças, traições e uma transferência polêmica

DEZEMBRO

A treta estoura e sai do nicho

JANEIRO

Contagem regressiva, apostas e bastidor

DIA 23

O desfecho acontece dentro de campo, ao vivo

FEVEREIRO

Melhores momentos e entrega do acervo

Marcas de nível Naming e Master têm papel dentro do enredo, com episódio próprio. Não é inserção publicitária, é participação na narrativa.

A OFERTA

O QUE A SUA MARCA LEVA

ANTES

Cinco meses de conteúdo publicado pelos personagens do evento. A marca entra no enredo, não no intervalo.

NO DIA

Placa, grade, telão, ativação física e locução. Público fantasiado fotografa tudo, e a marca entra nas fotos dos outros.

DEPOIS

O acervo de vídeo do evento, liberado para a marca usar nos canais dela.

Por que o acervo é o item mais valioso. Uma marca que patrocina uma partida amadora leva uma foto. Aqui ela leva material de humor com personagens caracterizados, com direito de uso. Produzir isso do zero, como peça publicitária, custa mais do que a cota inteira.

COTAS

OS NÍVEIS DE PATROCÍNIO

NÍVEL	DISPONIBILIDADE	VALOR	O PRINCIPAL DO NÍVEL
NAMING RIGHTS	1 cota	R\$ 30.000	O nome da marca no nome do evento, em toda peça e em toda citação
MASTER	2 cotas	R\$ 15.000	Episódio próprio dentro da temporada, com papel no enredo
OURO	4 cotas	R\$ 6.000	Ativação presencial com espaço físico
PRATA	6 cotas	R\$ 2.500	Placa no entorno do campo
APOIO	10 cotas	R\$ 800	Logo na grade da arena
TOTAL	23 cotas	R\$ 107.000	Se a tabela for vendida por inteiro

CONTRAPARTIDAS

O QUE CADA NÍVEL ENTREGA

NAMING RIGHTS

R\$ 30.000 · 1 cota

- O nome da marca no nome do evento, em toda peça e em toda citação
- Um episódio da temporada construído em torno da marca
- Abertura da transmissão ao vivo
- Direito de uso de todo o acervo de vídeo por doze meses
- Presença máxima na arena: telão, perímetro, grade e centro do campo

OURO

R\$ 6.000 · 4 cotas

- Ativação presencial com espaço físico
- Placa de perímetro e citação na locução
- Presença nas peças de serviço das redes

APOIO

R\$ 800 · 10 cotas

- Logo na grade da arena
- Presença no material das redes
- Formato natural para permuta de produto ou serviço

MASTER

R\$ 15.000 · 2 cotas

- Episódio próprio dentro da temporada, com papel no enredo
- Ativação presencial com espaço físico no dia
- Placa de perímetro e presença no telão
- Acervo de vídeo do evento liberado para uso

PRATA

R\$ 2.500 · 6 cotas

- Placa no entorno do campo
- Citação na transmissão
- Presença nas redes do evento

PRÓXIMO PASSO

CADA MARCA RECEBE UMA PROPOSTA DESENHADA PARA ELA

Os níveis desta tabela são o ponto de partida. A proposta final é montada a partir do que a sua marca precisa: presença física, conteúdo, amostragem de produto ou geração de contato. Permuta de produto ou serviço também entra na conversa e costuma render mais para os dois lados.

Para conversar sobre uma cota, procure a organização do **Osasco Fantasy Cup**.
Informações completas do evento no hotsite oficial.

Este documento é a versão 1, de agosto de 2026. Os números de audiência dos perfis e a capacidade confirmada da arena entram na próxima versão.

