

# ping- -pong **GAMES** by CBTM

Entidade máxima do tênis de mesa no  
Brasil. Uma das melhores entidades  
em governança. Líder da  
transformação do esporte.  
Posicionamento de inovação.





O tênis de mesa é um esporte extremamente inclusivo. Ele pode ser praticado independente de idade, gênero e acima de qualquer limitação. É um esporte divertido. As pessoas se relacionam sempre em bons momentos. Gera risadas e cria amizades.

**Uma das suas maiores virtudes  
é a inclusão**

# PIPING = PONGE

é uma forma de sair da rotina e praticar uma atividade,  
está associado a

**diversão**  
**entretenimento**  
**socialização**

Mas também, é um esporte tradicional, com valores como,

**rendimento,  
velocidade,  
inteligência e  
agilidade.**

em nossos jogos, sempre encontramos alguns  
“atletas” **imbatíveis** ou que **jogam  
muito com qualquer raquete.**

# Proposta

Levar diversão e socialização,  
atrelados à mensagens da empresa  
por meio de jogos de

# PING-PONG

iniciar um diálogo, reforçar o propósito da  
empresa e se relacionar com as pessoas





# ping- -pong **GAMES**

by CBTM



# ping- -pong **GAMES** by CBTM

vamos aproveitar todas as  
características do esporte para  
levar uma experiência completa de  
socialização lúdica ou competitiva  
para variados ambientes



# Objetivos

**Amplificar mensagem da marca**

**Gerar leads**

**Engajamento**

# benefícios

Awareness

Marca

Socialização

Descompressão

Desenvolvimento Cognitivo

Engajamento

## Nossos Serviços

1

**estrutura**

2

**experiência**

3

**Conteúdo  
e mídia**

---

1

# estrutura



- . Materiais esportivos (mesa, bolas, raquetes)
- . Desafiante ou Promotor
- . Ambiente personalizado
- . Sistema com gameificação



# Material esportivo

- . 1 mesa oficial de tênis de mesa da marca Tibhar personalizada
- . 6 raquetes oficiais Tibhar
- . 50 bolas





# Desafiante

. Atleta ou treinador com qualificações técnicas para conduzir a ação ou tenha apelo atrativo





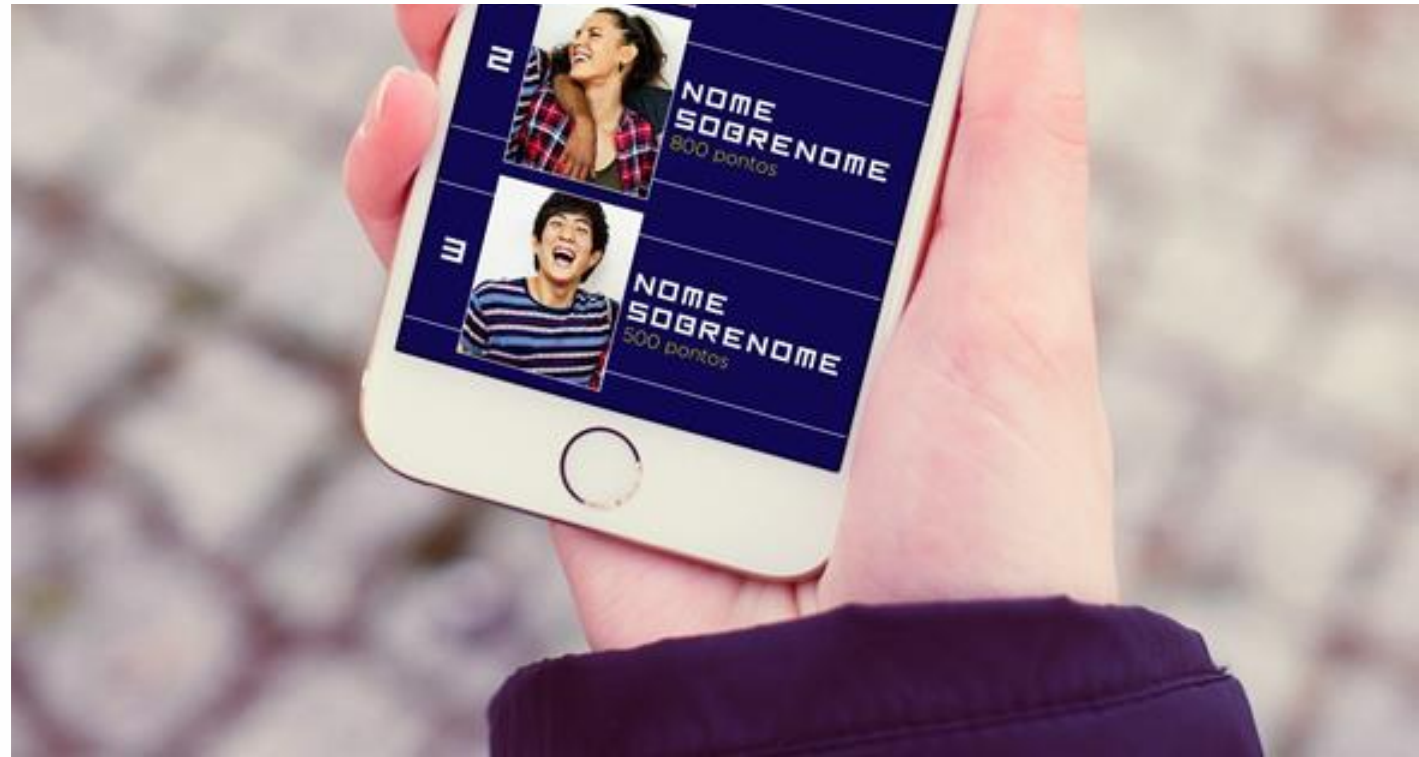
# Ambientação

Cenografia do espaço com separadores, totem, etc



# Gameficação

Sistema em que serão imputados todos os dados dos participantes e serão classificados de acordo com seus desempenhos, gameficando a atividade e gerando leads





## 2 experiências

game 1: Desafio do Saque  
game 2: Desafio da precisão  
game 3: Batalha  
game 4: Família  
game 5: Campeonato  
game 6: Jogo adaptado  
game 7: Liga

game 1:

# Desafio do saque

**Descrição:** Ação em que as pessoas serão desafiadas a devolver o saque de um especialista, mostrando a diferença de qualidade, tecnologia, treino

**Dinâmica:** Desafiante/especialista realiza 5 saques para cada desafiante que deve devolver 3 ou 4 para receber algum prêmio



# RAQUETE



game 2:

## Desafio da precisão

**Descrição:** Ação em que as pessoas serão desafiadas mostrar precisão, reforçando características como tecnologia, treino, assertividade

**Dinâmica:** Cada desafiante terá a missão de acertar alvo com X tentativas. Caso acerte receberá recompensa.





## game 3: **Batalha**

**Descrição:** Ação em que é feita uma batalha de desafio entre passantes ou inscritos

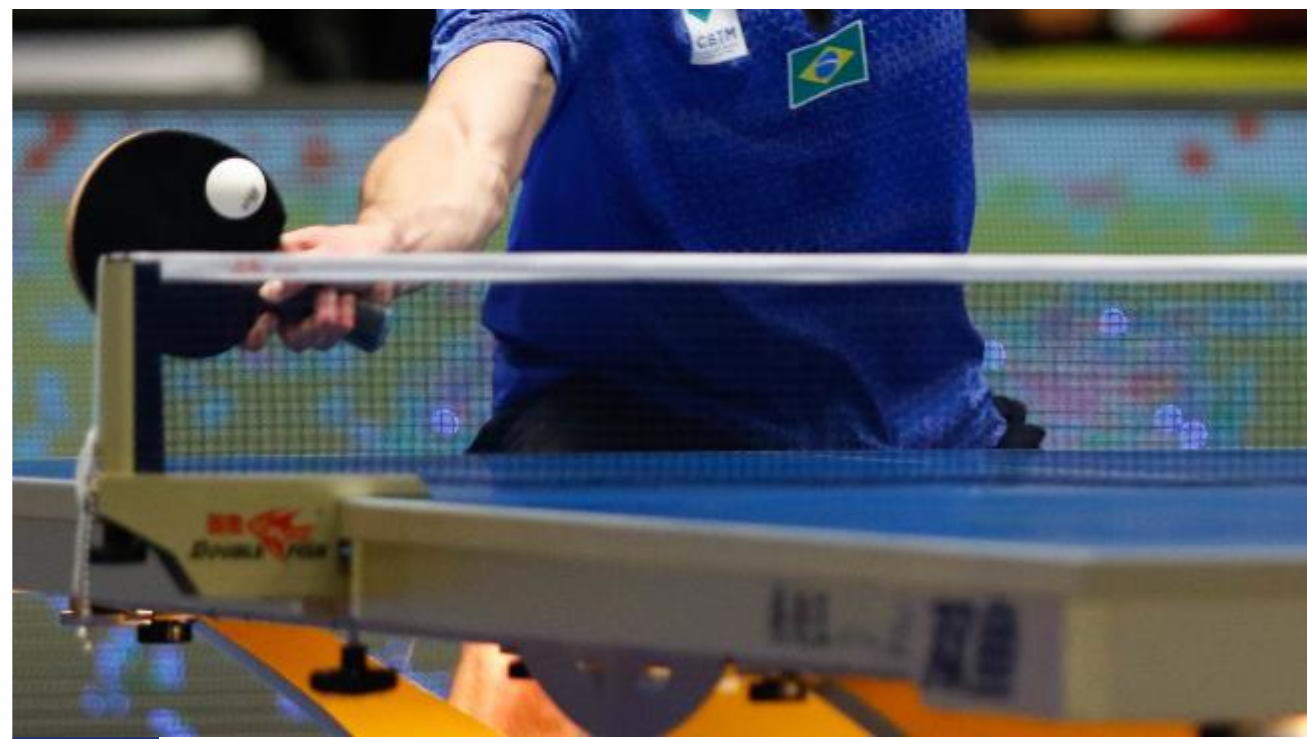
**Dinâmica:** Circuito de desafios com concorrência. Cada participante terá x desafios a serem feitos e vencer a batalha

## game 4:

# Família

**Descrição:** Jogo popular entre famílias, em que o jogador precisa vencer individualmente todos os outros oponentes e completar a “roda”.

**Dinâmica:** Qualquer pessoa pode participar e entrar na roda, cada ponto vencida é somada ao total da pessoa. O total de pontos seguidos é o valor que será utilizado para formação de um ranking com premiação





**game 5:**

# Campeonato

**Descrição:** Campeonato formal (ou não) organizado em local determinado e inscrições a serem definidas.

**Dinâmica:** Campeonato com chaveamento e horário definido para competição entre pessoas e definição de um campeão geral, com premiação.





**game 6:**

## **Jogo adaptado**

**Descrição:** Jogo adaptado a ser jogado com elementos fora do jogo do formal. Pode ser feito com celular, pontos alteranados e a adaptação que melhor faça sentido.

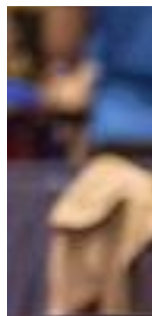
**Dinâmica:** Ação com tempo determinado e gincana adaptada do jogo, colocando as pessoas para participarem de forma inclusiva.



## game 7: Liga

**Descrição:** Organização de competição interna, com arbitragem oficial e pontuação no ranking nacional, caso os colabores sejam federados.

**Dinâmica:** Campeonato formal com mais arbitragem e jogos. Inscrições e chaveamento utilizando sistema CBTM.



## 3 conteúdo e mídia

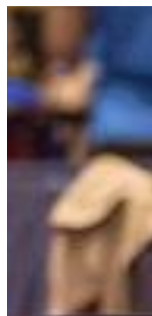
game 1: Vídeo case

game 2: Canais proprietários

game 3: Campanha teaser

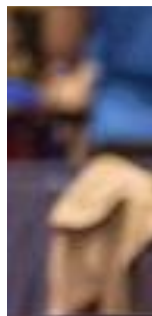
## game 1: **Vídeo Case**

.Filme da ação, produzido pela CBTM.  
.Distribuição nos canais CBTM e do parceiro



## game 2: **Canais proprietários**

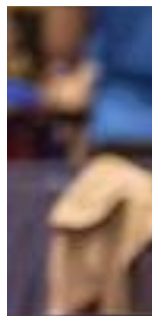
Veiculação de 5 posts a serem definidos em conjunto, nos canais CBTM, com objetivo de divulgar parceria, ação, e amplificar mensagem.





## game 3: **Campanha teaser**

Campanha com mídia paga feita para promover ação antes da execução. Servirá para aquecer e mobilizar público. Possibilidade de utilizar mídias OOH e segmentação digital.





# Investimento

1

## estrutura

Estrutura padrão  
Valor: R\$ 25.000,00

2

## experiência

game 1: Desafio do Saque - R\$ 15.000,00  
game 2: Desafio da precisão - R\$ 15.000,00  
game 3: Batalha - R\$ 15.000,00  
game 4: Família - R\$ 15.000,00  
game 5: Campeonato - R\$ 15.000,00  
game 6: Jogo adaptado - R\$ 15.000,00  
game 7: Liga - R\$ 15.000,00

2

## conteúdo e mídia

game 1: Vídeo case - R\$ 20.000,00  
game 2: Canais Proprietários - R\$ 10.000,00  
game 3: Campanha teaser - R\$ 50.000,00

prazer,

PING-PONG



[cbtm.org.br](http://cbtm.org.br)

Rua Henrique de Novais, 190 - Botafogo - CEP: 22281-050 - Rio de Janeiro/RJ