

CGO

CURSOS GRÁTIS ONLINE

**INTRODUÇÃO À GESTÃO
ESPORTIVA**

SUMÁRIO

3- Esporte

7-Ferramentas de Gestão

16-Marketing Esportivo

18-A Indústria Esportiva

36-Jornalismo Esportivo

44-Gestão de Eventos Esportivos

50-Referências Bibliográficas

ESPORTE

É toda a forma de praticar atividade física que, através de participação ocasional ou organizada, visa equilibrar a saúde ou melhorar a aptidão física e/ou mental e proporcionar entretenimento aos participantes.

Pode ser competitivo, onde o vencedor ou vencedores podem ser identificados por obtenção de um objetivo, e pode exigir um grau de habilidade, especialmente em níveis mais elevados. São centenas os tipos de desportos existentes, incluindo aqueles para um único participante, até aqueles com centenas de participantes simultâneos, em equipas ou individualmente.

Eventos físicos, tais como marcar gols ou cruzar uma linha em primeiro muitas vezes definem o resultado de um desporto. No entanto, o grau de habilidade e desempenho em alguns desportos, como salto ornamental, adestramento e patinagem no gelo é julgado de acordo com critérios bem definidos. Isto, em contraste com outras atividades julgadas, como concursos de beleza e de musculação, onde a habilidade não tem que ser mostrada e os critérios não são tão bem definidos.

A principal diferença entre jogo e esporte está nos objetivos e regras. O jogo é uma atividade recreativa e suas regras podem ser criadas ou modificadas pelos próprios participantes. O esporte é uma atividade física institucionalizada, com objetivos lúdicos ou profissionais, e que possui regras definidas por instituições regulamentadoras.

E Jogos são atividades, físicas ou não, realizadas como forma de entretenimento. Suas regras podem ser criadas e modificadas pelos próprios jogadores, e podem existir competições, mas estas não são sistematizadas.

Esportes são atividades sistematizadas, que são realizadas com fins competitivos e possuem regras predefinidas por instituições reguladoras.

A maioria dos esportes são relacionados a atividade física, como futebol, corrida e basquete, mas há algumas exceções, como o xadrez, que também é considerado um esporte.

Os primeiros registros de prática esportiva aparecem ligados à atividade militar, junto com os primeiros cuidados com o corpo, isso perto de 4.000 a.C. Nesse momento há os primeiros registros de prática de ginástica, na China. Mais de dois mil anos depois, há indícios de prática

esportiva para exibições no Egito Antigo: no caso, os "esportes" eram natação, lançamento de dardo, salto em altura e luta livre.

4.000 a.C.

Os primeiros registros de atividade física sem motivação externa são da China Antiga. A modalidade era a ginástica

1.450 a.C.

Exibições de habilidade física e força eram comuns durante o governo do faraó Amenhotep II. Não havia competição ainda e as principais modalidades eram natação, lançamento de dardo, salto e luta. Há indícios de que fora da esfera do faraó também se praticasse alguns jogos com bola

776 a.C.

São desse ano os primeiros registros dos jogos que aconteciam em Olympia, na Grécia, a cada quatro anos. Na época praticava-se a luta livre, maratona, boxe, arremesso de dardo e de disco, e corrida de carroças. O objetivo da competição era celebrar o homem e suas habilidades. Durante os jogos declarava-se trégua das guerras e todos podiam participar

27 a.C.

Por influência dos costumes gregos, algumas modalidades esportivas chegam ao Império Romano, onde são celebradas e também transformadas. As mais famosas desse período são a corrida de bigas e a luta armada dos gladiadores até a morte

500 d.C.

Nos primórdios da Idade Média houve uma desorganização da prática esportiva. Mais tarde novas modalidades são criadas com base no novo padrão de vida. Entre os aldeões ingleses, por exemplo, surge algo parecido com o futebol (só que mais violento). Mais tarde são organizados torneios de arco e flecha entre as cidades

Séculos 12 a 16

Há os chamados torneios da Aristocracia, em que cavaleiros e outros nobres praticam artes de guerra, geralmente em jogos a cavalo

Século 17

Diz-se que a maioria dos esportes da modernidade começa a se moldar nesse período. Começam a tomar forma os princípios de equilíbrio para o esporte - que mais tarde se transformarão nas divisões por gênero, peso e idade de cada categoria esportiva

Século 19

As antigas modalidades, tanto individuais quanto em equipe, ganham forma, regras, espaço definido, tempo, juízes, e se diferenciam umas das outras. Ganham força os jogos com bola e manter a integridade física dos participantes passa a ser peça chave da prática esportiva. Começam a se formar as primeiras associações esportivas, até que no final do século é organizado o Comitê Olímpico Internacional, para regular as competições internacionais das diversas modalidades já existentes.

Ano 1904

Ocorre a Primeira Olimpíada do Mundo Moderno, em Atenas, na Grécia. A partir de então, aumenta a especialização e a profissionalização do esporte. As atividades físicas ganham importância na vida social como meio de desenvolvimento humano e peça importante para a saúde.

Senso de trabalho em equipe:

Em muitos esportes, irá precisar dos outros membros do time para atingir uma mesma meta: vencer. Caso contrário, se um dos integrantes não estiver em sintonia, pode levar ao fracasso do time inteiro. Esse espírito esportivo pode ser transportado ao local de trabalho. O senso de colaboração agiliza os processos e se aproxima ainda mais dos resultados.

Foco e disciplina:

Uma pessoa focada acorda às 5 da manhã se for preciso para treinar. Essa pessoa normalmente pratica exaustivamente e procura dar o seu máximo sempre. A tendência é que toda essa disciplina se estenda para o ambiente de trabalho: ela simplesmente vai e faz.

O espírito esportivo e a vontade de ganhar afluem a liderança na personalidade de uma pessoa. Tanto no esporte como no ambiente de trabalho o líder é uma figura fundamental que coordena e envolve o time, e faz o que precisa mesmo sem gostar.

Emprega técnicas e métodos específicos no treinamento e na preparação física de indivíduos e equipes para competições esportivas.

Administração: gerenciar times e equipes esportivas em clubes e associações. Em órgãos oficiais, definir políticas para o esporte.

Gestão de carreira: definir a melhor estratégia para alavancar a carreira de atletas, como a contratação por clubes, adoção por patrocinadores e a participação em torneios esportivos.

Iniciação esportiva: lecionar em escolas e clubes, ensinando as regras e as técnicas de cada esporte.

Promoção e marketing: buscar patrocínio e formas de financiamento para equipes ou esportistas. Organizar e promover eventos desportivos. Reforçar a imagem de clubes e equipes junto ao público.

Treinamento e condicionamento físico: trabalhar como técnico ou preparador físico de atletas amadores e profissionais.

O termo esporte radical surgiu no final da década de 1980. Estes considerados esportes com alto grau de risco físico, principalmente por serem executados em condições de perigo extremo. Sua principal característica é o aumento da adrenalina no corpo humano e podem ser de cunho competitivo ou não.

São divididos em duas categorias: esportes radicais de aventura e esportes radicais de ação.

A distinção dos dois é:

Esportes Radicais de Aventura: são esportes fundamentados na superação de alguns desafios geográficos, sendo as habilidades desenvolvidas no movimento e deslocamento e na resistência. Tem como objetivo a forte relação entre lazer e turismo usado como Educação. Exemplos: alpinismo, montanhismo e rafting.

Esportes Radicais de ação: são esportes que se baseiam em manobras perfeitas, sua principal característica é o equilíbrio, a potência e a velocidade. Tem como objetivo o lazer como principal motivo, geralmente as competições produzem eventos de grande importância. Exemplo: surf, skate e mountain bike.

FERRAMENTAS DE GESTÃO

Ferramentas de gestão de qualidade são técnicas utilizadas por empresas para aprimorar os seus produtos, processos, sistemas e projetos, para melhorar a qualidade e prevenir eventuais problemas futuros. São elas:

- ✓ Análise de SWOT
- ✓ Diagrama de Ishikawa
- ✓ Diagrama de Pareto
- ✓ Ciclo PDCA
- ✓ Fluxograma (ou Workflow)

Diagrama de Ishikawa

Diagrama de Ishikawa é uma ferramenta gráfica utilizada pelo setor administrativo para o gerenciamento e o controle de qualidade em diversos processos. Em suma, serve para ajudar a refletir sobre as causas e efeitos de determinado problema e como preveni-lo.

O diagrama espinha-de-peixe é uma das sete ferramentas da qualidade utilizada para o gerenciamento do controle de qualidade e sua composição leva em consideração de que as causas do problemas podem ser classificadas em 6 tipos diferentes de causas principais que afetam os processos (Método, Máquina, Medida, Meio Ambiente, Mão-de-Obra, Material).

Método – É método utilizado para executar o trabalho ou um procedimento.

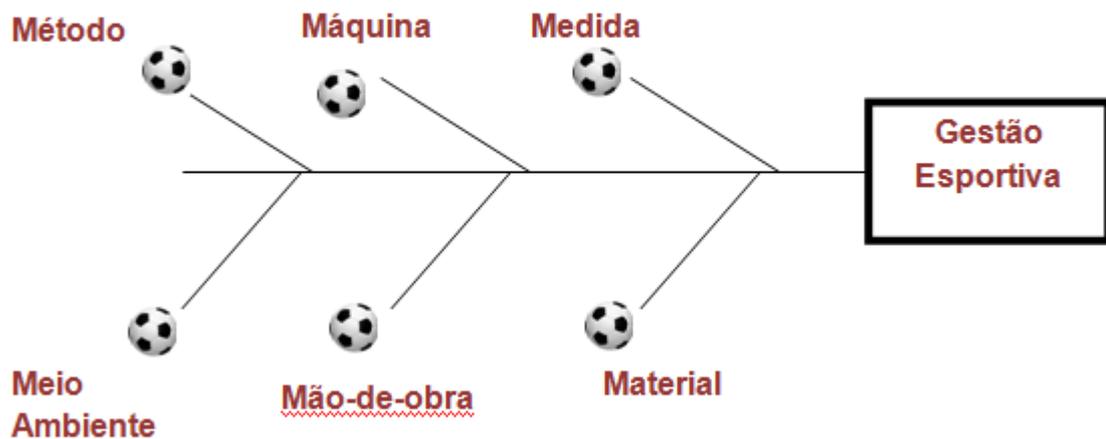
Matéria-prima – A matéria prima utilizada no trabalho que pode ser a causa de problemas.

Mão de Obra – A pressa, imprudência ou mesmo a falta de qualificação da mão de obra podem ser a causa de muitos problemas.

Máquinas – Muitos problemas são derivados falhas de máquinas. Isto pode ser causado por falta de manutenção regular ou mesmo se for operacionalizada de forma inadequada.

Medida – Qualquer decisão tomada anteriormente pode alterar o processo e ser a causa do problema.

Meio Ambiente – O ambiente pode favorecer a ocorrência de problemas, está relacionada neste contexto a poluição, poeira, calor, falta de espaço, etc.



Passo 1: Definir um problema.

Passo 2: Criar a espinha de peixe e marcar o problema que será analisado.

Passo 3: Reúna a equipe.

Passo 4: Analise as causas e fatores atrelados a estas e planeje ações.

Em um dado momento, dê a partida.

O diagrama de Ishikawa identifica possíveis causas para os problemas ou efeitos em seu processo de produção. A espinha de peixe tem sua divisão baseada em causas primárias.

Análise de SWOT

Análise SWOT ou Análise FOFA (Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças) (em português) é uma ferramenta utilizada para fazer análise de cenário (ou análise de ambiente), sendo usada como base para gestão e planejamento estratégico de uma corporação ou empresa, mas podendo, devido a sua simplicidade, ser utilizada para qualquer tipo de análise de cenário, desde a criação de um blog à gestão de uma multinacional. Ela veio da escola de Design e é simples e informal.

O termo SWOT é uma sigla oriunda do idioma inglês, e é um acrônimo de Forças (Strengths), Fraquezas (Weaknesses), Oportunidades (Opportunities) e Ameaças (Threats).

			Ambiente interno	
			Predominância de	
			Pontos fracos	Pontos fortes
Ambiente externo	Predominância de Ameaças	Sobrevivência	Manutenção	
	Oportunidades	Crescimento	Desenvolvimento	

Imagem: Arnaldo Rabelo em Wikipédia em português

Ambiente interno (Forças e Fraquezas) - Integração dos Processos, Padronização dos Processos, Eliminação de redundância, Foco na atividade principal.

Ambiente externo (Oportunidades e Ameças) - Confiabilidade e Confiança nos dados, Informação imediata de apoio à Gestão e Decisão estratégica, Redução de erros.

Forças e Oportunidades - Tirar o máximo partido dos pontos fortes para aproveitar ao máximo as oportunidades detectadas.

Forças e Ameças - Tirar o máximo partido dos pontos fortes para minimizar os efeitos das ameaças detectadas.

Fraquezas e Oportunidades - Desenvolver estratégias que minimizem os efeitos negativos dos pontos fracos e que em simultâneo aproveitem as oportunidades detectadas.

Fraquezas e Ameças - As estratégias a adotar devem minimizar ou ultrapassar os pontos fracos e, tanto quanto possível, fazer face às ameaças.

Diagrama de Pareto

Uma das boas ferramentas da qualidade total, o gráfico de Pareto tem como finalidade identificar variáveis independentes em função da sua importância.

Diz-se que cerca de 20% dos atletas participam de 80% das grandes competições e, destas, 20% ganham 80% dos prémios. Isto também pode ser aplicado a equipas em muitos desportos populares.

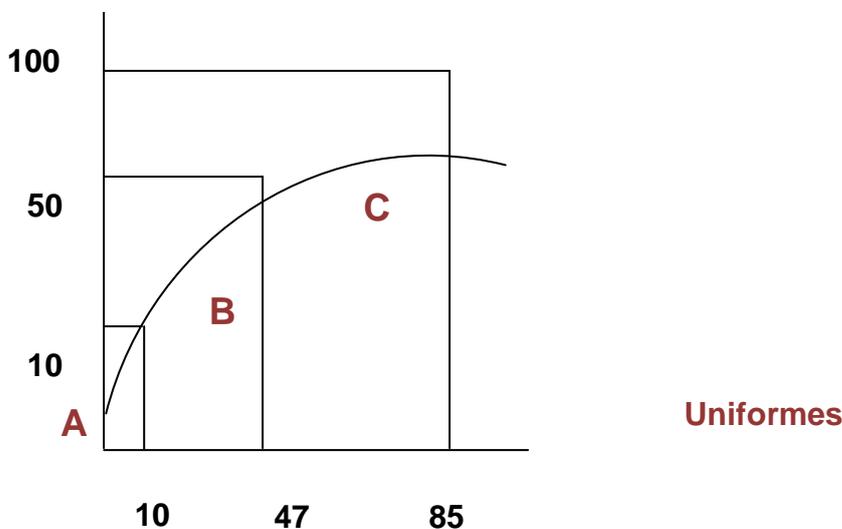
O princípio de Pareto tem sido usado também em treinamentos, em que aproximadamente 20% dos exercícios e hábitos têm 80% do impacto, sendo que o treinado não deve focar muito em treinamento variado. Isto não quer dizer necessariamente que a alimentação saudável e o

exercício físico não são importantes, mas só que podem não ser tão significantes quanto às atividades mais importantes.

A lei dos poucos também pode ser observada em apostas, nas quais se diz que, com 20% do esforço, é possível combinar a precisão de 80% dos apostadores.

O princípio de Pareto tem muitas aplicações em controle de qualidade. É a base do diagrama de Pareto, uma das ferramentas-chave usadas em técnicas de gestão da qualidade total e de Seis Sigma. O princípio de Pareto serve como linha de base para as análises ABC e XYZ em gerenciamento de tempo, amplamente usadas em logística e armazenamento com a intenção de otimizar a estocagem de bens e os custos de manter e abastecer estes estoques.

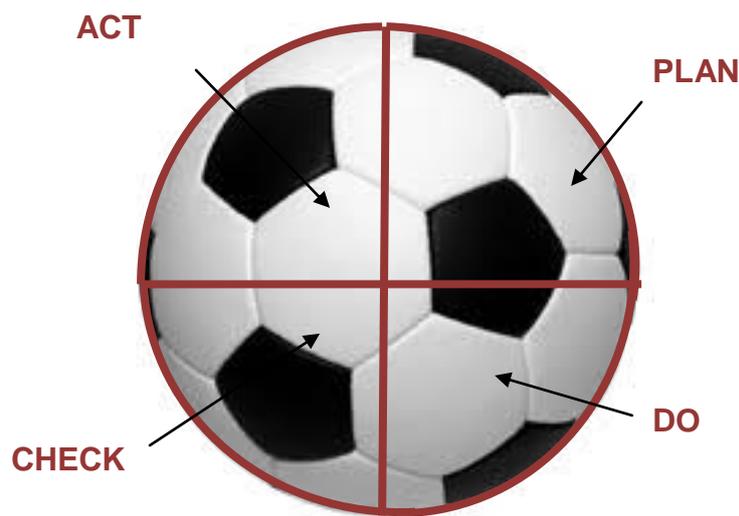
Nº de Atletas



A Curva ABC, também conhecida como regra 80-20, é baseada no teorema do economista Vilfredo Pareto, onde num estudo sobre a renda e riqueza ele observou que uma pequena parcela da população, cerca de 20%, concentravam a maior parte de toda a riqueza, cerca de 80%. Nas empresas a curva ABC é amplamente utilizada na administração de materiais. É uma ferramenta de análise que permite reconhecer e controlar o estoque definindo níveis de controle de acordo com a importância e prioridade de cada classe, que são três, a classe A, B e C.

Ciclo PDCA

Quando falamos de sistema, temos que trazer à mente o conceito de elementos inter relacionados que têm propriedades e cumprem determinado papel na organização.



PDCA (do inglês: PLAN - DO - CHECK - ACT ou Adjust) é um método iterativo de gestão de quatro passos, utilizado para o controle e melhoria contínua de processos e produtos. É também conhecido como o círculo/ciclo/roda de Deming, ciclo de Shewhart, círculo/ciclo de controle, ou PDSA (plan-do-study-act). Outra versão do ciclo PDCA é o OPDCA, onde a letra agregada "O" significa observação ou como algumas versões dizem "Observe a situação atual". Esta ênfase na observação e na condição atual é utilizada frequentemente na produção enxuta (Lean Manufacturing / Toyota Production System) do Sistema Toyota de Produção.

É uma ferramenta baseada na repetição, aplicada sucessivamente nos processos buscando a melhoria de forma continuada para garantir o alcance das metas necessárias à sobrevivência de uma organização. Pode ser utilizada em qualquer ramo de atividade, para alcançar um nível de gestão melhor a cada dia. Seu principal objetivo é tornar os processos da gestão de uma empresa mais ágeis, claros e objetivos.

Planejar

Estabelecer os objetivos e processos necessários para entregar resultados de acordo com o projetado (objetivos ou metas). Ao estabelecer expectativas de resultado, a integridade e precisão da especificação também é uma parte da melhoria almejada. Quando possível, começar em pequena escala para testar os possíveis efeitos.

Consiste no estabelecimento de objetivos e de processos fundamentais para garantir os resultados, conforme o que se espera atingir em termos de metas para a organização. Para Vieira Filho “definidas as metas, deve-se definir os métodos para atingi-las. Nesta etapa, também são definidos os procedimentos que serão seguidos para a obtenção das metas.”

Desenvolver/Executar/ Dirigir

Implementar o plano, executar o processo, fazer o produto. Coletar dados para mapeamento e análise dos próximos passos "Checar" e "Ajustar". Portanto esta etapa gera muito cuidado pois pode não ser a causa raiz.

Definida como a etapa executiva da metodologia PDCA, deve-se executar todos e cada um dos processos. Antes de iniciar a fase de execução é necessário educar e treinar todos os envolvidos no processo para garantir que todos estejam comprometidos e tudo saia conforme o planejamento realizado na etapa anterior. “Todos os envolvidos são treinados em procedimentos que tem como base as metas estabelecidas, realizam as atividades e colhem dados.

Conferir/Checar/Verificar

Estudar o resultado (medido e coletado no passo anterior “Desenvolver”) e compará-lo em relação aos resultados esperados (objetivos estabelecidos no passo “PLANEJAR”) para determinar quaisquer diferenças. Procurar por desvios principalmente na aplicação do plano e também olhar para a adequação e abrangência do plano permite a execução do próximo passo, ou seja, "AGIR".

Traçar dados pode fazer isso muito mais fácil para ver as tendências ao longo de vários ciclos de PDCA e assim converter os dados coletados em informação. Informação é o que você precisa para a próxima etapa "Ajustar".

Após planejar e pôr em prática, o gestor precisa monitorar e avaliar constantemente os resultados obtidos com a execução das atividades. Avaliar processos e resultados, confrontando-os com o planejado, com os objetivos, especificações e estado desejado, consolidando as informações, eventualmente confeccionando relatórios específicos.

Alavancar/Ajustar/Atuar/Agir

Tomar ações corretivas sobre as diferenças significativas entre os resultados reais e planejados. Analisar as diferenças para determinar suas causas. Determinar onde aplicar as mudanças que incluem a melhoria do processo ou produto. Quando uma passagem por estes quatro passos não resultar na necessidade de alguma melhora, o método ao qual o PDCA é aplicado pode ser refinado com maiores detalhes na iteração seguinte do ciclo, ou a atenção deve ser colocada de uma forma diferente em alguma fase do processo.

O plano PDCA quando aplicado junto ao Sistema de Gestão da Qualidade pode implementar ações para atingir a melhoria contínua, assegurar a operação e controle dos processos produtivos. No sistema de Gestão da Qualidade podemos encontrar não conformidades nos processos, para tratar a não conformidade utilizamos o plano PDCA. Ação para eliminar uma não conformidade identificada. Ação corretiva Plano de ação para eliminar a causa de uma não conformidade existente, visando eliminar ou reduzir a possibilidade de reincidência dessa não conformidade.

Ação preventiva - Plano de ação para eliminar a causa de uma não conformidade potencial, visando eliminar ou reduzir a possibilidade de ocorrência dessa não conformidade Ação de melhoria Plano de ação para implementar melhorias contínuas nos processos. Abertura de um plano de ação PDCA O plano de ação preventivo ou corretivo ou de melhoria são abertos para contemplar a determinação das causas e as ações propostas, com acompanhamento até a Análise crítica sempre que ocorrer.

Nesta etapa é preciso tomar as providências estipuladas nas avaliações e relatórios sobre os processos. Se necessário, o gestor deve traçar novos planos para a melhoria do procedimento, visando sempre a correção máxima de falhas e o aprimoramento dos processos da empresa.

A atuação é corretiva, ou seja, caso a operação realizada não esteja de acordo com o planejado, deve-se atuar corretivamente com planos de ação para a correção de rumo visando atingir a meta estabelecida.

Fluxograma (ou Workflow)

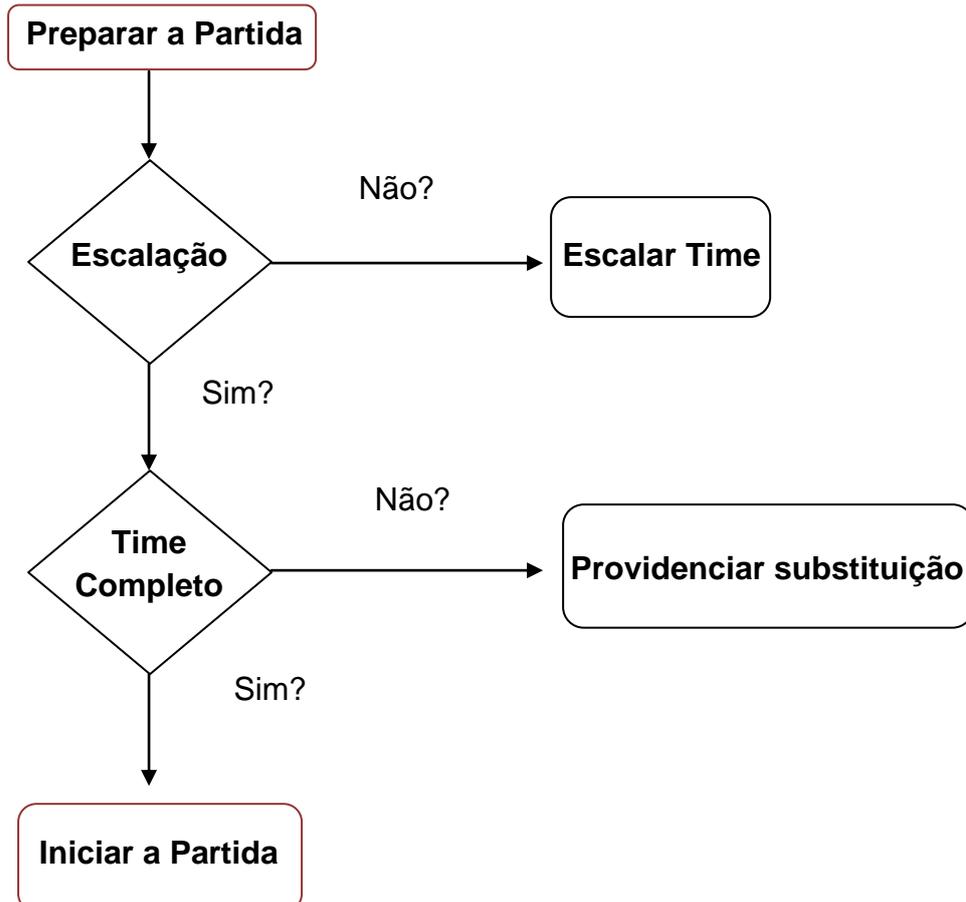
Fluxograma é um tipo de diagrama, e pode ser entendido como uma representação esquemática de um processo ou algoritmo, muitas vezes feito através de gráficos que ilustram de forma descomplicada a transição de informações entre os elementos que o compõem, ou seja, é a sequência operacional do desenvolvimento de um processo, o qual caracteriza: o trabalho que está sendo realizado, o tempo necessário para sua realização, a distância percorrida pelos

documentos, quem está realizando o trabalho e como ele flui entre os participantes deste processo. Levantar dados da carta-proposta inicial:

- Estimativa da população a ser atendida e características dessa população;
- Equipamentos públicos existentes na região;
- Programas esportivos em desenvolvimento;
- Vocação esportiva do município.

O termo Fluxograma designa uma representação gráfica de um determinado processo ou fluxo de trabalho, efetuado geralmente com recurso a figuras geométricas normalizadas e as setas unindo essas figuras geométricas. Através desta representação gráfica é possível compreender de forma rápida e fácil a transição de informações ou documentos entre os elementos que participam no processo em causa.

Obs.: A existência de fluxogramas para cada um dos processos é fundamental para a simplificação e racionalização do trabalho, permitindo a compreensão e posterior otimização dos processos desenvolvidos em cada departamento ou área da organização.



MARKETING ESPORTIVO

Marketing Esportivo tem se mostrado uma modalidade de marketing cada vez mais promissora, capaz de ser eficiente na hora de gerar oportunidades de atuação, além de ser algo lucrativo no mundo dos negócios. Eventos grandes como a Copa do Mundo investem muito no marketing esportivo para se posicionarem no mercado e, além disso, encantarem audiências ao redor do mundo.

O Marketing Esportivo funciona como um segmento do marketing. O marketing tem em si a capacidade de enxergar demandas em mercados determinados, de forma a conseguir produzir lucro por meio da geração de necessidades em grupos de consumidores. Isso acontece pois ferramentas de marketing são usadas para promover serviços ou produtos de forma a fazer com que estes sejam demandados pelo público consumidor.

A sustentação se dá com o Marketing Esportivo entrando em cena para fazer a conexão entre a paixão que os aficionados por esporte mantêm no peito, com o entretenimento que o esporte gera e a capacidade das marcas de gerarem faturamento ao fazer essa conexão.

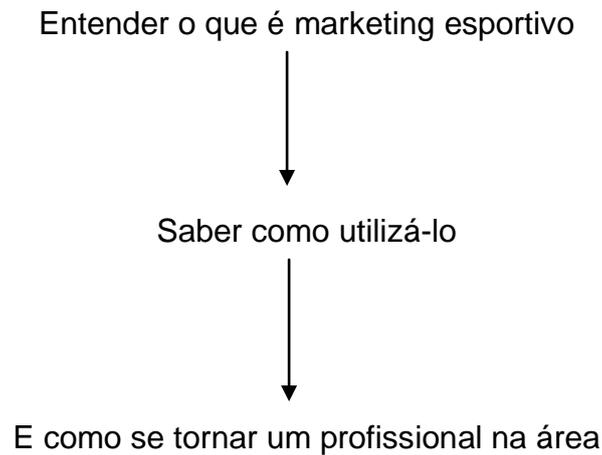
O Marketing Esportivo acompanha esse processo ao utilizar-se dos conteúdos produzidos pelo esporte para gerar produtos e serviços que vão impactar de forma positiva o público que acompanha as competições esportivas, os seus clubes de coração ou os seus atletas favoritos.

O Marketing Esportivo compreende ações voltadas para a prática e a divulgação de modalidades esportivas, clubes ou associações, seja pela promoção de eventos ou torneios, seja pelo apoio/patrocínio a clubes esportivos. Inclui, também, o trabalho de comunicação/marketing realizado por Academias, Centros de Práticas Esportivas etc..

O Marketing Esportivo está extremamente profissionalizado em determinados países (vide Estados Unidos, em praticamente todas as modalidades esportivas, mas especialmente no basquete, futebol americano, beisebol e hóquei, para só citar os casos das bilionárias ligas nacionais; e o futebol europeu – mais especificamente o inglês, o espanhol e o italiano).

No Brasil, ele ainda é incipiente por várias razões, a mais importante delas é a visão amadorística dos nossos empresários do esporte que dele se aproximam para obter vantagens.

“Marketing é o processo de planejar e executar a concepção, o preço, a promoção e a distribuição de ideias, bens e serviços, visando a criação de trocas que satisfaçam o indivíduo e os objetivos organizacionais”. Bonoma (1985).



O Marketing Esportivo é uma segmentação do Marketing que tem como principal função gerar oportunidades de negócios no mundo dos esportes e usar o esporte como uma ferramenta para as estratégias de Marketing.

A criação e execução dos artifícios do Marketing no meio esportivo e em tudo o que o envolve, sejam marcas, clubes, times, atletas, equipamentos ou personalidades.

Tudo começa com a paixão das pessoas e também torcedores por um determinado esporte, time, evento ou atleta.

Em cima desse “fator passional”, as estratégias de Marketing Esportivo atuam para efervescer esse sentimento e atrair novos adeptos.

A qualidade e produção de um conteúdo atrativo, é extremamente importante e, comprovadamente, funciona. Os esportes movem multidões, tratam paixões e envolvem as pessoas de uma forma diferente.

Esportes não são somente esportes. Diante desse cenário, o Marketing Esportivo deve atuar para fazer a conexão entre a paixão, o entretenimento e o prazer de viver, sentir e presenciar o esporte em busca de provocar emoções nos indivíduos e, ao mesmo tempo, lucro e faturamento para as empresas envolvidas.

A indústria esportiva se tornou uma indústria bilionária a partir da promoção de eventos e torneios, licenciamento de produtos, patrocínio de times, clubes e atletas, naming rights e diversas outras vertentes de negócios relacionados.

O Marketing Esportivo se utiliza do conteúdo oferecido pelos esportes para oferecer serviços e produtos em diferentes formas aos públicos alvo em questão.

A INDÚSTRIA ESPORTIVA

Sociólogos do mundo todo consideram o esporte um dos fenômenos mais importantes do século XX. Hoje, o seu significado vai além de uma simples atividade física: muitos o enxergam como uma das maiores indústrias de entretenimento do mundo. Visto como produto, o esporte tem um mercado — a chamada indústria esportiva — e dele exige-se uma série de estratégias de promoção, comunicação e comercialização.

O esporte envolve o fator emocional das pessoas, como a paixão por determinados times, eventos ou atletas. A partir daí, fica fácil criar estratégias em cima desse “fator passional”.

As ações do Marketing Esportivo, portanto, têm a função de efervescer o sentimento dos indivíduos pelo esporte, aumentando o consumo e atraindo novos adeptos.

Um dos melhores exemplos de Marketing Esportivo é o Super Bowl — evento que marca a final da temporada da principal liga de futebol americano (NFL).

Super Bowl é um jogo do campeonato da NFL (National Football League), a principal liga de futebol americano dos Estados Unidos, que decide o campeão da temporada. Disputada desde 1967, a partir da junção das duas principais conferências da Liga (a NFC e a AFC). É o maior evento desportivo e de maior audiência televisiva do país, assistido anualmente por milhões de pessoas nos Estados Unidos.

É também um evento que apresenta a publicidade mais cara da televisão mundial; patrocinadores desembolsam pequenas fortunas para exibirem suas propagandas no intervalo. O Super Bowl também é o dia que tem o segundo maior consumo de comida nos Estados Unidos, só atrás do Dia de ação de graças. A cidade sede do evento é escolhida previamente pela NFL independentemente se o time da cidade participará ou não da final.

Por ser uma das poucas finais esportivas com nome próprio, é comum o erro de chamar o jogo de “final do Super Bowl”, o que acaba sendo uma redundância.

O “bowl” é um termo comumente utilizado nos Estados Unidos para se referir a um jogo de futebol americano.

O Super Bowl é o evento esportivo mais assistido dos Estados Unidos e, em nível mundial, é o segundo em audiência, perdendo apenas para a final da Liga dos Campeões da UEFA.

O Super Bowl nasceu de uma fusão entre as 2 maiores ligas de futebol americano em 1966 a National Football League e a American Football League. A sugestão inicial do nome do jogo foi “The Big One”. Posteriormente presidente da AFL Lamar Hunt sugeriu o nome Super Bowl, a inspiração teria surgido de um brinquedo de seus filhos chamado Super Ball e também porque o nome fazia referência ao “Bowl Game”, que era o nome dado aos jogos universitários pós temporada.

Os dois primeiros Super Bowls foram vencidos pelo Green Bay Packers comandado pelo técnico Vince Lombardi e em sua homenagem foi criado o respeitado e desejado Vince Lombardi Trophy, que é dado ao campeão da partida.

Desde o Super Bowl XXXVI (realizado após aos ataques de 11 de setembro) a segurança do evento é organizada oficialmente pelo Serviço Secreto dos Estados Unidos.

Tradicionalmente antes do início da partida sempre algum artista dos Estados Unidos canta o hino nacional. Também entre o segundo e terceiro quartos há um show com algum outro artista (o Halftime Show).

O primeiro Super Bowl foi transmitido simultaneamente pelos canais CBS e NBC, com cada rede usando as mesmas imagens mas providenciando seus próprios comentaristas. Super Bowls I–VI não foram transmitidos pelos canais de televisão das cidades que sediaram as finais, devido as restrições da liga a esses lugares.

O Super Bowl passou a ser transmitido pela primeira vez em 1967, através dos canais NBC e CBS para todos os Estados Unidos, com isto, o fator audiência trouxe ao futebol americano a influência da publicidade e do marketing, transformando o esporte no maior centro da comunicação mercadológica mundial, onde o custo de um comercial de 30 segundos chegou a US\$4.500.000,00 (quatro milhões e quinhentos mil dólares, SuperBowl XLIX, 2015).

O Super Bowl é o programa de maior audiência nos Estados Unidos. Com exceção do Super Bowl I, todos os outros jogos são transmitidos apenas por um canal de televisão, por toda história do evento os canais que transmitiram o Super Bowl foram: ABC, CBS, NBC e Fox.

As Finais da NBA são uma série de partidas "melhor de sete", entre os campeões das conferências leste e oeste, que decide o título da NBA. Ao final da disputa, a equipe campeã recebe o Troféu Larry O'Brien.

Atualmente, o formato garante que a equipe com a melhor campanha durante a temporada regular jogue quatro partidas em casa e três fora, seguindo o esquema 2-2-1-1-1, as duas primeiras pelo melhor time na temporada regular, a 3ª e 4ª pelo pior time na temporada, depois, se necessário, a 5ª na casa do melhor, a 6ª na casa do pior, e se necessário, o 7º jogo na casa do melhor time, nesta sequência. Modelo este adotado a partir da edição de 2014.

Doze das atuais equipes da NBA nunca levaram o título, com a mais antiga, o Phoenix Suns, tendo sido fundada em 1968 e chegado no máximo a duas finais.

Das outras 18 equipes que levaram um título, sete tem secas de no mínimo 32 anos. Conseqüentemente, todos os campeonatos desde 1984 foram conquistados por apenas onze equipes:

Lakers (8),

Bulls (6),

Spurs (5),

Celtics (3),

Pistons (3),

Heat (3),

Warriors (3),

Rockets (2),

Mavericks (1) e Cavaliers (1),

Toronto Raptors(1)

Das quatro ligas profissionais norte-americanas, a NBA é a mais desigual. Doze equipes nunca foram campeãs, só dez times tem mais de um campeonato e duas destes (Celtics e Lakers) tem sozinhos quase metade dos títulos, significando que 59 dos 67 campeonatos foram vencidos por apenas 10 franquias. Também é um recorde o fato de sete equipes nunca terem sido finalistas.

Só dez jogadores foram a cinco ou mais finais consecutivas. LeBron James tem oito finais, quatro vezes no Miami Heat (2011-14) e três no Cleveland Cavaliers (2015-18), as sete primeiras junto de James Jones. Os outros oito eram do Boston Celtics, que chegou a dez decisões entre 1957 e 1966: Bill Russell, Sam Jones, K.C. Jones, Satch Sanders, Tom Heinsohn, Frank Ramsey, Bob Cousy e Bill Sharman.

A temporada 2014-15 foi a primeira na história da NBA a ter 2 brasileiros disputando as Finais, sendo eles Anderson Varejão pelo Cleveland Cavaliers e Leandro Barbosa pelo Golden State Warriors, porém, apenas Barbosa jogou, pois Varejão estava lesionado. Quando os dois times voltaram às finais de 2016, os dois brasileiros estavam na equipe dos Warriors, com Varejão se tornando o primeiro atleta a ter jogado pelos dois finalistas na mesma temporada.

Futebol americano, conhecido nos Estados Unidos simplesmente como football ("futebol", em português), e em alguns outros países de língua inglesa como gridiron football, é um esporte de contato em equipe que surgiu de uma variação do rugby e que recompensa a velocidade, agilidade, capacidade tática e força bruta dos jogadores que se empurram, bloqueiam e perseguem uns aos outros, tentando fazer avançar uma bola em território inimigo durante uma hora de tempo de jogo, que se transforma em três ou quatro de tempo real. É frequente ver no futebol americano uma metáfora para a guerra, com muita violência pessoal e estratégias elaboradas a ter lugar dentro do campo, com jogadores pesados e fortes a empurrar-se mutuamente com cada grama do seu peso, e com uma linha de frente claramente definida, que se move para trás e para a frente ao longo do campo, separando as equipes de ataque e defesa.

O futebol americano nos Estados Unidos é chamado simplesmente de football ao contrário da maioria dos países do mundo que associam a palavra ao futebol. Na verdade essa confusão entre os nomes se dá ao fato do futebol e do rugby terem sido introduzidos praticamente na mesma época no Estados Unidos.

O rugby surgiu na Inglaterra como uma variação do futebol, por isso era formalmente chamado de rugby-football para se diferenciar do futebol controlado pela FA chamado formalmente de association-football. Apesar disso, informalmente os dois desportos eram chamados simplesmente de football, com isso a nomenclatura informal do nome foi carregada junto com o esporte que surgiu com as influências do rugby, sendo que hoje em dia os dois desportos mantêm características facilmente reconhecíveis, como no formato da bola.

As estratégias do Marketing Esportivo começam a ser aplicadas meses antes da esperada final.

O futebol americano na sua forma atual surgiu de uma série de três jogos entre a Harvard e a McGill, de Montreal, em 1867. Os jogadores de McGill jogavam segundo as regras do rugby, ao passo que os de Harvard jogavam o jogo de Boston, mais próximo do futebol europeu. Como era frequente acontecer nesses tempos de quase inexistência de regras universais, as equipes jogavam com alternância de regras de modo a que ambas tivessem uma hipótese justa de vencer. Os jogadores de Harvard gostaram de ter uma oportunidade de correr com a bola, e em 1875 convenceram a Universidade de Yale a adaptar as regras de rugby para o jogo anual entre as duas universidades. Em 1876, Yale, Harvard, Princeton e Columbia formaram a Associação de Futebol Inter-universitária (Intercollegiate Football Association), que usava as regras de rugby à exceção de uma ligeira diferença na atribuição de pontos.

Em 1887, Walter Camp introduziu as escaramuças no lugar das formações (scrums) do rugby. Em 1892, foi introduzido o sistema de downs para contrariar a estratégia de Princeton e de Yale de controlar a bola sem tentar concretizar. Em 1883 reduziu-se o número de jogadores, a pedido de Camp, para onze, e Camp introduziu o arranjo, que em breve se transformaria em standard, de linha ofensiva de sete homens com um quarterback, dois halfbacks, e um fullback.

Na década de 1890, formações ofensivas entrecruzadas como a cunha voadora tornaram o jogo extremamente perigoso. Apesar de terem sido implantadas restrições à cunha voadora e outras precauções, em 1905 dezoito jogadores foram mortos em jogos. O presidente Theodore Roosevelt informou às universidades de que o jogo teria de ser tornado mais seguro. No entanto, foi só em 1910, depois de mais mortes, que as formações entrecruzadas foram banidas.

O passe de costas foi colocado em 1906. Em 1912 o campo foi colocado nas suas dimensões anteriores, o valor de um touchdown foi aumentado até aos 6 pontos, e acrescentou-se um quarto down.

O futebol americano é extremamente popular nos Estados Unidos. Desde os anos 1990, passou mesmo o baseball como o esporte mais popular da nação. A liga profissional, a National Football League (NFL), que consiste de 32 equipas, é muito popular. O seu jogo do título, o Super Bowl, tem uma audiência anual de quase metade dos lares com TV americanos, e é também emitido para 150 outros países em cerca de 30 idiomas diferentes. As quinze maiores audiências da história da televisão americana foram em jogos de Super Bowl.

O futebol americano universitário é tão popular quanto a liga profissional, e muitos colégios e universidades participam na NCAA (National Collegiate Athletic Association), primeira divisão de futebol universitário, lotando consistentemente enormes estádios. Os jogos universitários são também transmitidos pela televisão para grandes audiências. Muitas das instituições integrantes de divisões inferiores de futebol e da National Association of Intercollegiate Athletics (NAIA) têm uma variedade de equipas de futebol americano, e o mesmo acontece com muitas escolas secundárias. Existem também equipas amadoras, de clubes e juvenis (como as equipas das ligas Pop Warner). Além destas ligas e equipas, agora também já existe a Copa do Mundo de Futebol Americano.

Obs.: O futebol americano no Brasil é um dos esportes que mais cresceu em popularidade no país nos últimos anos devido à sua prática e às transmissões da National Football League.

Nos Estados Unidos e no Mundo, joga-se futebol americano a muitos níveis:

Futebol profissional

Futebol americano feminino

Futebol americano de arena - (profissional) jogado em recinto fechado

Futebol americano universitário - jogado por muitas instituições americanas de ensino superior (muito popular)

Futebol americano escolar - jogado pela maioria das escolas secundárias

Futebol americano amador e juvenil

Flag Football - sem empurrar e praticamente sem tackle; quase exclusivamente amador

As descrições nesta página baseiam-se principalmente nas regras atuais da Liga Nacional de Futebol (National Football League, NFL, 1920-atualidade). Onde essas regras forem diferentes das do futebol americano universitário, uma nota será feita.

As regras profissionais, universitárias, escolares e amadoras são semelhantes. A pequena Liga de Futebol de Arena (Arena Football League) (1987-actualidade) joga uma adaptação do futebol americano para recinto fechado, jogada a um ritmo mais elevado, num campo menor com linhas laterais incorporadas - as extremidades da grelha coincidem com paredes almofadadas semelhantes às que se encontram no outfield de um campo de baseball. O flag football e o touch football são versões de futebol americano sem empurrões.

Algumas ligas profissionais deixaram de existir: a Liga Mundial de Futebol (World Football League, WFL, 1974-75), a Liga de Futebol dos Estados Unidos (United States Football League, USFL, 1983-1985), a XFL (XFL, 2001), a Conferência de Futebol de Toda a América (All America Football Conference, 1946-1949), a Liga Mundial de Futebol Americano (World League of American Football, WLAF, 1991-1993 - que hoje em dia é a NFL Europa), e a liga que é por muitos considerada a génese do moderno futebol americano profissional, a Liga de Futebol Americano (American Football League, AFL, 1960-1969). A NFL fundiu-se com a Liga de Futebol Americano (AFL) em 1970, depois de a AFL começar ter sucesso no aliciamento de estrelas da NFL.

Depois da fusão, a NFL adotou características inovadoras praticadas pela AFL, tais como nomes dos jogadores nas camisas, relógios oficiais no placar (na NFL era frequente que os relógios no campo e no placar discordassem, o que gerava confusão), e a conversão de dois pontos. Mesmo antes da fusão, a NFL adotou os conceitos revolucionários da AFL de transmissões televisivas e da partilha das receitas de bilheteira e das transmissões televisivas pelas equipas da casa e visitante. Ao fim de algum tempo, a NFL acabou por adotar todos os aspectos pioneiros da Liga de Futebol Americano, exceto o nome.

Um jogo de futebol americano consiste de uma série de jogadas de curta duração entre as quais a bola não está em jogo. São permitidas substituições entre as jogadas, o que abre as portas a bastante especialização, uma vez que os treinadores põem em campo os jogadores que pensam servir melhor para a situação específica seguinte. O jogo é muito tático e estratégico. Com 22 jogadores dentro de campo ao mesmo tempo (11 por equipe), cada um com uma tarefa atribuída para a jogada seguinte, as estratégias são complexas.

O objetivo do jogo é somar mais pontos que seu adversário. A principal jogada é entrar na área ao fundo do campo adversário (endzone) com a posse da bola (touchdown), ganhando 6 pontos e direito a pontapé livre a gol por mais 1 ponto extra, ou mesmo 2 pontos extras, se os jogadores tentarem, ao invés de um pontapé livre ao gol, um passe ou uma corrida para a endzone novamente. Ou ainda em uma situação onde um jogador com posse de bola é derrubado, em sua própria "endzone", por um adversário. Tal situação confere dois pontos a equipe do jogador que o derrubou. É a única situação onde um time sem a posse de bola pode pontuar. É a situação análoga ao gol contra do futebol.

O jogo tem a duração de 60 minutos, e é dividido em duas metades separadas por um intervalo. Cada metade consiste de dois quartos com a duração de 15 minutos. As equipes mudam de campo no fim do primeiro e do terceiro quartos. Se um jogo estiver empatado ao fim do tempo regulamentar, joga-se uma prorrogação. As prorrogações obedecem ao método de "morte súbita", o que significa que a equipe que pontuar primeiro, seja de que forma for, ganha.

Um Chute inicial (kickoff, em inglês) é uma jogada especial usada para iniciar cada meio jogo, e também para reiniciar o jogo depois de cada Field goal ou uma tentativa de conversão depois de um touchdown. O chutador da equipe chuta a bola, geralmente desde a sua linha de 35 jardas, embora um chute inicial possa ocorrer de outras zonas do campo devido a uma penalidade na jogada anterior. (Nota: no futebol universitário, a bola também é chutada da linha das 35 jardas). A bola deve ser chutada a partir do chão (e não no ar) e segura, e deve viajar pelo menos 10 jardas.

A partir do momento em que a bola tenha viajado 10 jardas para o campo adversário ou tenha sido tocada pelo time que retornará o kickoff, pode ser recolhida por qualquer uma das equipes. Em geral, a bola é simplesmente chutada com força para o campo adversário, mas por vezes uma equipe tenta recuperar o seu próprio pontapé, numa jogada que é conhecida como Onside Kick. Nele a equipe em vez de chutar a bola como um kickoff dá um chute mais curto e tentam pegar a bola de volta (mas isso só é válido se o chute percorrer uma distância de pelo menos 10 jardas).

Usa-se um safety punt para reiniciar o jogo depois de um safety, mas isso não acontece com frequência. A equipe que foi derrubada na sua zona final (ou endzone) e, portanto, concedeu dois pontos à outra equipe, faz o punt (chute onde a bola é chutada no ar) sua linha de 20 jardas.

O campo de jogo é um retângulo com 120 jardas (109,73 m) de comprimento e $53 \frac{1}{3}$ jardas (48,76 m) de largura, delimitado por linhas laterais ao longo do comprimento, e linhas finais ao longo da largura. Existe uma linha de gol a 10 jardas de cada uma das linhas finais e paralela a ambas. As duas linhas de gol estão, portanto separadas por 100 jardas. A área do campo entre as linhas de gol tem o nome de campo de jogo. Para lá das linhas de gol, entre estas e as linhas finais, situam-se as áreas de finalização, ou endzone.

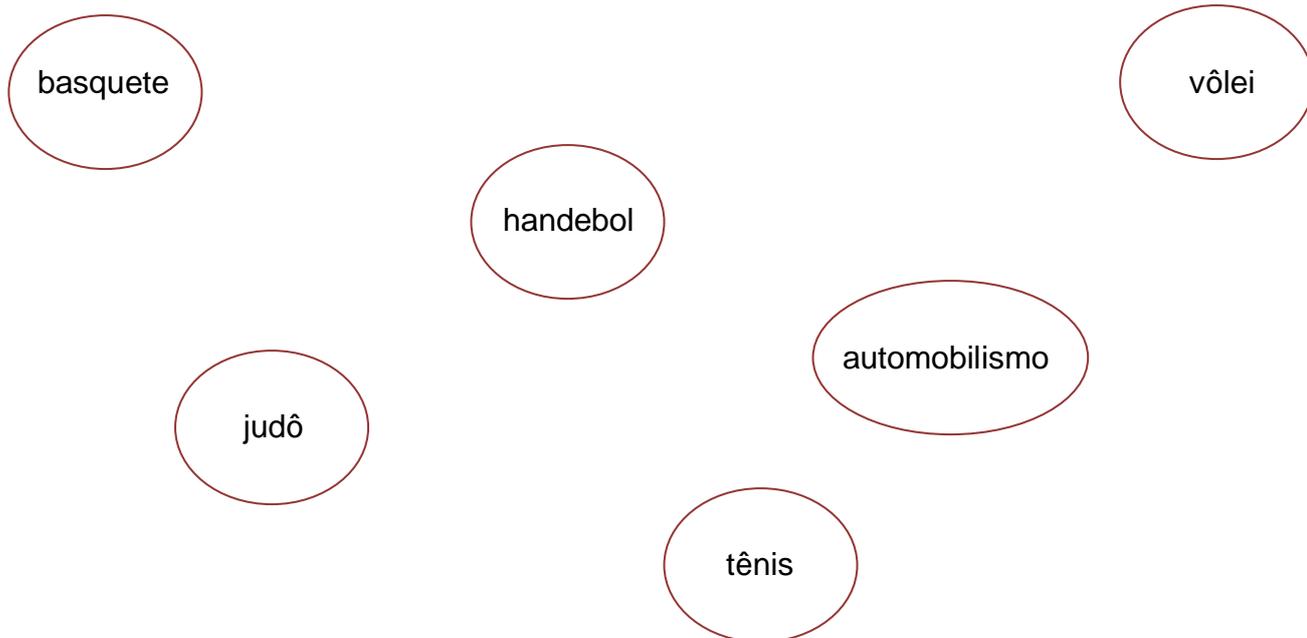
Dentro do campo de jogo há marcadores adicionais: os marcadores de jarda e as linhas de restrição (inbound lines ou hash marks), a cada jarda ao longo de todo o comprimento do campo. As linhas de restrição, que são linhas curtas perpendiculares aos marcadores de jarda, estão, na NFL, a $70 \frac{3}{4}$ pés (21,56 m) das linhas laterais (Nota: as linhas de restrição estão mais perto das linhas laterais no futebol universitário). A cada 5 jardas, os marcadores de jarda estendem-se a toda a largura do campo, e a cada 10 jardas são marcados por números que indicam a distância, em jardas, até à linha de golo mais próxima.

Ao centro de cada linha final situa-se um conjunto de traves, que têm dois postes longos que se estendem por cima de uma barra horizontal em forma de "Y". A distância entre os postes é de $18 \frac{1}{2}$ pés (5,64 m), e o topo da barra está a 10 pés (3,05 m) de altura.

O esporte no Brasil é praticado em muitas modalidades e é organizado por confederações nacionais de esportes, sendo a principal o Comitê Olímpico Brasileiro. O futebol é o mais praticado no país.

Vários esportes nasceram no país, entre eles betão-ombro ou taco (modalidade simplista do críquete), peteca, sandboard, frescobol, Futebol de praia, futsal (versão oficial do futebol indoor), footsack, biribol, futetênis aquaride, e o futevôlei. Nas artes marciais, os brasileiros desenvolveram a capoeira, o vale-tudo, e o jiu-jitsu brasileiro.

Outros esportes de considerável popularidade são:



A prática amadora de esportes é muito popular e os clubes são os maiores promotores. Além das organizações privadas, vários governos estaduais e municipais mantêm estruturas esportivas tanto para a prática amadora, na forma de lazer, quanto na organização profissional em estádios e outras estruturas.

Nos últimos anos, as delegações que representam o país em competições como os Jogos Pan-americanos e os Jogos Olímpicos vêm melhorando seu desempenho. Em 2007, o Rio de Janeiro sediou a competição continental. Esta foi a segunda vez que o país recebeu o torneio. Na primeira oportunidade, a competição fora organizada em São Paulo, no ano de 1963.

Em 2 de outubro de 2009, o Rio de Janeiro foi escolhido para sediar os Jogos Olímpicos de Verão de 2016. É a primeira edição dos Jogos Olímpicos de Verão na América do Sul.

O Brasil já participou de três eventos multidesportivos extintos: os Jogos Pan-americanos de Inverno, no qual não ganhou medalhas na única edição de 1990, os Jogos da Boa Vontade e os Jogos Olímpicos Latino-Americanos. Atualmente participa de treze jogos poliesportivos: os Jogos Olímpicos de Verão, Jogos Olímpicos de Inverno, Jogos Paraolímpicos de Verão, Jogos Pan-americanos de Verão, Jogos Parapan-americanos, Jogos Sul-Americanos, Jogos Sul-Americanos de Praia, Universíada de Verão, Universíada de Inverno, Jogos da Lusofonia, Jogos da CPLP, Jogos Mundiais Militares e os Jogos Mundiais.

De acordo com o número de ouros conquistados, a melhor participação em Jogos Olímpicos do Brasil foi em 2016, no Rio de Janeiro. Foram sete, dentro de um total de dezenove, sendo esse o maior número de medalhas conquistadas no geral. A participação em 2000 em Sydney foi ruim: doze medalhas, porém nenhuma de ouro. A primeira participação olímpica do Brasil foi em 1920.

O Brasil não conquistou nenhuma medalha nos Jogos Olímpicos de Inverno ainda. Por isso, após os Jogos de Vancouver em 2010, as Confederações Brasileira de Desportos na Neve (CBDN) e no Gelo (CBDG) apresentaram projetos ao Comitê Olímpico Brasileiro objetivando o desenvolvimento dos esportes de inverno no país, a presença de mais desportistas nos Jogos de Sóchi, na Rússia, até a construção de um complexo de treinamento no interior de São Paulo. A atleta Isabel Clark, do snowboard cross, conquistou, nos Jogos Olímpicos de Inverno de 2006 a melhor marca de um brasileiro na história dos Jogos, ficando em nono lugar na prova de boardercroos.

O Brasil é a maior potência do futebol mundial, destacando-se não só como o que detém a maior quantidade de prêmios, mas também o que mais exporta atletas. Tendo conquistado a Copa do Mundo em cinco oportunidades, além de outros títulos importantes. É também detentor de diversas marcas históricas no esporte, além de ser a pátria de diversos grandes jogadores que fizeram história. Entre eles, o que é considerado o maior de todos os tempos: Pelé.

O futebol é sem sombra de dúvida o esporte mais praticado no Brasil, sendo que o Campeonato Brasileiro de Futebol (também conhecido pelo apelido de Brasileirão) e a Copa do Brasil são as principais competições do esporte no país, além dos campeonatos estaduais, que também possuem bastante popularidade, principalmente em estados com forte tradição no esporte, como São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais, Rio Grande do Sul, Paraná, Pernambuco, Bahia, entre outros. O esporte tornou-se elemento marcante da cultura nacional. Expressões como "chute", "pisar na bola" e outras são usadas em ocasiões que nada tem a ver com o futebol, e por pessoas que sequer acompanham ou praticam a modalidade.

A Copa do Mundo de Futebol é o evento esportivo que mais atrai a audiência da população brasileira, numa movimentação que paralisa o país em dias de jogo da Seleção Nacional de futebol, conhecida carinhosamente como "Seleção Canarinho". O Campeonato Brasileiro de Futebol é um dos mais importantes do mundo e seus clubes são multi-campeões continentais e mundiais. Existem grandes estádios para a prática do futebol na maioria das grandes cidades

brasileiras e a modalidade tem pelo menos um clube em cada município do país fundado para sua prática.

A Copa do Mundo de Futebol é o evento esportivo que mais atrai a audiência da população brasileira.

O futebol de areia masculino foi promovido com a atuação de jogadores de futebol de campo jogando pela Seleção Brasileira de Futebol de areia Masculino. Assim, o país é tetracampeão do mundo pela FIFA. No entanto, o futebol de areia feminino não possui qualquer projeção. A primeira competição feminina do esporte no Brasil ocorreu antes da Copa Latina de Futebol de Areia de 2010 no Rio Quente Resorts, em Goiás. Envolvendo apenas quatro clubes, o Corinthians superou as equipes do Goiás, Botafogo e Gama.

O futsal é uma das modalidades mais praticadas no país, principalmente no período colegial. Atualmente, em termos de praticantes, é tão popular no país quanto o futebol, apesar da ausência de popularização da sua liga mais importante.

Quanto à preferência, o vôlei é atualmente o segundo esporte mais popular do país.[25] A principal competição do esporte no país é a Superliga Brasileira de Voleibol, sendo que existe a modalidade feminina e a modalidade masculina da Superliga. No retrospecto, o esporte é um dos mais vitoriosos do Brasil, especialmente com o desempenho bombástico que as seleções nacionais vêm tendo nos últimos anos. O Brasil ocupa o primeiro lugar no ranking da FIVB nas duas modalidades.

O Brasil é um dos países mais tradicionais no basquete mundial. No passado chegou a ser um dos melhores países do mundo na modalidade, e já possuiu vários grandes jogadores e jogadoras, além de haver vários praticantes da modalidade espalhados por diversos cantos do país.

No total, se somarmos os títulos do masculino e do feminino, o basquete brasileiro possui três campeonatos mundiais (dois masculinos e um feminino), além de cinco medalhas olímpicas: uma de prata e quatro de bronze.

Recentemente o esporte passou por um longo período de grave crise, o que fez com que o time masculino ficasse ausente de três edições seguidas dos Jogos Olímpicos. Entretanto, o basquete brasileiro vem passando por uma grande reestruturação, principalmente com a criação do NBB (Novo Basquete Brasil), que é o principal campeonato de clubes do país, e com a contratação do treinador argentino Rubén Magnano, que vem fazendo um excelente trabalho com a seleção brasileira. Tal trabalho que fez a seleção retornar aos Jogos Olímpicos após 16 anos de ausência.

Nos Jogos Olímpicos de Londres em 2012 a equipe fez uma boa apresentação ficando na quinta colocação, sendo apontada por muitos como candidata a medalha.

Alguns dos principais jogadores históricos do Brasil são Oscar e Hortência. No auge de suas carreiras, o basquete chegou a ser considerado o segundo esporte mais popular do Brasil. Atualmente o Brasil também possui alguns jogadores que atuam na NBA, considerada a maior liga do esporte no mundo, como Nenê, Leandro Barbosa, Anderson Varejão e Tiago Splitter, e também jogadores que atuam na Europa, como Marcelinho Huertas.

A natação é bastante popular no Brasil. Sendo um esporte costumeiramente recomendado para crianças, e adequado a um país de clima tropical como o Brasil, a natação cresceu e começou a produzir ícones esportivos importantes. Começando por Djan Madruga, Rômulo Arantes e Ricardo Prado nos anos 70 e 80, passando por Gustavo Borges e Fernando Scherer nos anos 90, a natação brasileira hoje fabrica grandes talentos em sucessão.

Hoje o Brasil conta com um dos melhores nadadores do mundo, César Cielo, que é campeão olímpico, mundial e recordista mundial; e nadadores como Felipe França, Thiago Pereira e Kaio Márcio de Almeida que conseguiram bater recordes mundiais em suas provas. Mesmo a natação feminina vem se desenvolvendo e criando atletas como Joanna Maranhão e Fabíola Molina. Com a multiplicação do surgimento de talentos, a natação vem se destacando e conquistando seu espaço.

O tênis no Brasil pode ser considerado um esporte popular. Hoje existem diversas quadras em clubes, em propriedades particulares e para locação, especialmente em cidades com nível mais elevado do tamanho da população. Também é encarado por alguns como um passa tempo, ou um esporte a ser praticado depois de um dia de trabalho ou até mesmo antes dele.

O Brasil tem e já teve no passado grandes nomes no esporte, como Maria Esther Bueno, vencedora de 19 Grand Slams (7 em simples, 11 em duplas e 1 em duplas mistas) e Gustavo Kuerten, o Guga, que venceu 3 vezes o torneio de Roland Garros. Hoje, o tênis brasileiro é bem representado por Thomaz Bellucci e João Souza, conhecido como feijão, ambos figuram no Top 100 do Ranking da ATP.

Atualmente o Brasil é sede de dois torneios de nível ATP, sendo o Brasil Open, um torneio ATP 250 realizado em São Paulo e o maior torneio da América do Sul: o Rio Open, um torneio de nível ATP 500 com sede no Rio de Janeiro. O Brasil também realiza dois torneios de WTA, um deles é o Rio Open que acontece simultaneamente com o evento da ATP, e o outro é o Brasil Tennis Cup, realizado em Florianópolis.

O tênis de mesa do Brasil, também conhecido como ping pong, pode ser tão ou mais popular do que a versão de quadra no Brasil (o tênis propriamente dito). Isso porque muitos jogam o esporte como lazer, não necessariamente como atividade física. Escolas, clubes e muitos outros lugares dispõem de mesas para a prática da modalidade. Os maiores mesatenistas brasileiros de todos os tempos são Biriba, Cláudio Kano, Hugo Hoyama e Hugo Calderano.

Brasil é considerado um dos países mais fortes no tênis de mesa da América Latina, além disso o tênis de mesa tem cerca de 12 milhões de praticantes de acordo com o livro Atlas dos Esportes no Brasil. Número considerado bastante alto, bem mais alto que o número de praticantes de tênis de quadra tradicional. No entanto apesar de ser bem popular a sua popularidade não se reflete no número de transmissões de eventos na televisão, que é muito inferior ao número de transmissões dos jogos de tênis de quadra.

As artes marciais misturadas (inglês: Mixed Martial Arts, MMA) modernas têm suas raízes em dois acontecimentos: os acontecimentos de vale-tudo no Brasil, e o shootwrestling japonês. Nesse tempo eles foram mutuamente ligados, mas foram separados.

O vale-tudo começou na terceira década do século XX, quando Carlos Gracie, um dos fundadores da luta marcial brasileira Gracie Jiu-Jitsu, convidou cada competidor de modalidades de luta diferentes para uma competição organizada pelo próprio. Isso era chamado de "Desafio do Gracie". Mais tarde, Hélio Gracie e a família Gracie e principalmente, Rickson Gracie, mantiveram este desafio que passaram a se dar como duelos de vale-tudo sem a presença da mídia.

No Japão, década de 1980, Antonio Inoki organizou uma série de lutas de artes marciais misturadas. Eram as forças que produziram o shootwrestling e eles, mais tarde, causaram a formação de uma das primeiras organizações japonesas de artes marciais misturadas conhecida como shooto. As artes marciais misturadas obtiveram grande popularidade nos Estados Unidos em 1993, quando Rorion Gracie e outros sócios criaram o primeiro torneio de UFC. Atualmente o Brasil conta com três campeões mundiais no principal evento de lutas do mundo, o UFC, José Aldo categoria peso pena, Rafael dos Anjos categoria peso leve e Fabrício Werdum categoria pesos pesados.

Assim como jogo de taco e o futsal esse foi um esporte criado exclusivamente por brasileiros. A Capoeira surgiu no século XVII em meio aos escravos como forma de resistir a dominação branca. Porém o que difere a capoeira das demais modalidades de artes marciais é a sua musicalidade, pois, para que os senhores de engenho não descobrissem que haviam escravos com habilidades em arte marcial, os escravos cantavam e batiam palmas, enquanto os demais praticavam, assim, simulando uma falsa dança. Nos dias de hoje a capoeira é uma das artes marciais mais praticadas do país seguido pelo judô. Estima-se que no Brasil tenha entre 4 a 6 milhões de praticantes do esporte no país.

Mitsuyo Maeda ensinou a técnica do jiu-jitsu tradicional japonês a Carlos Gracie e Luiz França que iniciaram as duas principais linhagens desta arte marcial no país. Hélio Gracie (que aprendera com seu irmão Carlos) e Oswaldo Fadda, (ex aluno de França, que realizou um trabalho independente) desenvolveram o jiu-jitsu brasileiro, ou BJJ (do inglês brazilian jiu-jitsu). Esta é hoje a modalidade de jiu-jitsu mais praticada no mundo. A família Gracie criou uma tradição nas artes marciais que se mantém na atualidade. O estilo de luta da família, é conhecido mundialmente como Gracie jiu-jitsu.

Obs.: Nos anos 90 mestre Ricardo Morganti desenvolveu uma nova variação do jiu-jitsu, conhecido como Morganti ju-jitsu.

O Judô é outro esporte costumeiramente recomendado para crianças no Brasil, e portanto é largamente praticado. O país têm crescente tradição internacional no esporte, constantemente conquistando medalhas e títulos. Os maiores expoentes do esporte até hoje foram Aurélio Miguel, Sarah Menezes, Rogério Sampaio e Rafaela Silva, campeões olímpicos. Na atualidade, João Derly, Mayra Aguiar, Tiago Camilo e Luciano Correa, campeões mundiais, são os maiores representantes brasileiros.

De origem coreana, taekwondo significa “a arte de usar os pés e as mãos na luta”. Há mais de dois mil anos, o rei Ching Heung, da 24ª dinastia Silla, formou uma tropa de elite com guerreiros especialistas em combates corporais. Batizado de Hwa Rang Do, o grupo funcionava como os samurais japoneses. Além de exímios lutadores usando armas como lança, arco e flecha e espada, os integrantes dessa tropa se especializaram em artes marciais, em especial o soo bak, que utilizava amplamente os pés e as mãos. No período da dinastia Koryo (924-1392), os mestres desenvolveram 25 posturas de luta, cujas técnicas formaram a base para o nascimento do taekwondo que se conhece hoje.

Após a invasão japonesa na Coreia, que durou de 1909 a 1945, as artes marciais praticadas pelos coreanos foram proibidas. Eles só retomaram o hábito de treiná-las após o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945.

O nome taekwondo só passou a ser adotado na metade da década de 1950, quando, ainda sob os efeitos da Guerra da Coreia, travada entre 1950 e 1953, o general Choi Hong-hi teve sucesso na empreitada de unir diversas escolas de diferentes estilos de arte marcial sob uma única luta, batizada de taekwondo. Em 1964, realizou-se o primeiro campeonato nacional na Coreia e, em 1965, foi fundada a Korea Taekwondo Federation.

No Brasil, a modalidade foi introduzida em 1970, com a chegada do mestre Song Min Cho a São Paulo. O primeiro Campeonato Brasileiro aconteceu em 1973, ano em que foi fundada, na Coreia do Sul, a World Taekwondo Federation (WTF), entidade que organizou, já em 1973, o primeiro campeonato mundial.

Nas Olimpíadas de Seul-1988 e de Barcelona-1992, o taekwondo participou como esporte de exibição. Ficou ausente dos Jogos de Atlanta-1996 e retornou em Sydney-2000, quando foi incluído no programa olímpico e passou a valer medalhas.

O automobilismo é um esporte bem popular no Brasil.

O esporte começou a ganhar dimensão no país após os primeiros títulos da Fórmula 1 de Emerson Fittipaldi (1972,1974), posteriormente Nelson Piquet (1981,1983,1987) e depois Ayrton Senna (1988,1990,1991) ajudaram a firmar ainda mais o automobilismo brasileiro na categoria. O país também possui grandes conquistas na Fórmula Indy, com Emerson Fittipaldi ganhando o primeiro título brasileiro na categoria, seguido também pelos pilotos Gil de Ferran, Cristiano da Matta, Tony Kanaan.

Dentro do país as duas principais categorias são a Stock Car Brasil e a Fórmula Truck, alguns ex-pilotos de categorias internacionais atualmente correm nas categorias. O país possui aproximadamente 20 autódromos, incluindo pistas de asfalto e de terra, mas atualmente não possui nenhum circuito oval.

O Skate é um dos esportes mais praticados no Brasil, especialmente nas grandes cidades (metrópoles). Atualmente o Brasil é um dos países com o maior número de profissionais e amadores do esporte, tendo a segunda maior indústria de peças, equipamentos e roupas da modalidade. O maior skatista do mundo atualmente é Bob Burnquist, considerado o pai da "mega rampa". Outro skatista brasileiro famoso é Sandro Dias, um dos poucos que conseguem realizar o movimento "900".

O handebol é um esporte que veio junto com os imigrantes alemães, de grande popularidade nas escolas de todo o mundo. É o segundo esporte mais praticado nas escolas, perdendo apenas para o futebol/futsal. A principal competição do esporte no país é a Liga Nacional de Handebol, que é considerada a liga mais forte das Américas. Handebol é um jogo dinâmico, físico e que exige diversas habilidades, como finta, drible, preparo físico, visão de jogo. É praticado com 7 atletas, um deles designado como goleiro. As regras são ditadas pela IHF, e no Brasil, a CBHb é a responsável pela gestão do esporte. No campeonato mundial disputado na Sérvia em 2013, a Seleção Brasileira Feminina de Handebol sagrou-se campeã, derrotando a seleção anfitriã por 22 a 20.

Atletismo é um esporte tradicional do Brasil, conquistando medalhas olímpicas para o país. No atletismo, os atletas mais conhecidos são Adhemar da Silva, João Carlos de Oliveira, Joaquim Cruz e Maurren Maggi.

Vela e hipismo são esportes populares entre espectadores, mas inacessíveis para a prática da população em geral. Atletas bem conhecidos incluem o cavaleiro Rodrigo Pessoa e os marinheiros Robert Scheidt, Marcelo Ferreira e Torben e Lars Grael.

O boxe é outro esporte popular, especialmente no Nordeste do Brasil; É considerado um esporte da classe trabalhadora. Eder Jofre e Acelino "Popó" Freitas são ex-campeões mundiais. Além dos destaques do passado nessa categoria esportiva, o boxe trouxe uma das conquistas de ouro nas Olimpíadas de 2016 que ocorreram no Rio de Janeiro. O Brasil conquistou a medalha de ouro na categoria de até 60 Kg com o lutador Robson Conceição, sendo o primeiro ouro olímpico do boxe brasileiro.

Frescobol é um esporte nativo brasileiro semelhante ao tênis e críquete, jogado com uma raquete de madeira e bola de borracha macia na praia com nenhum sistema de pontuação. Ele começou durante a década de 1960 na praia de Ipanema.

O surfe é um dos esportes mais populares no Brasil, com vários surfistas profissionais brasileiros que competem nas modalidades masculinas e femininas do ASP World Tour. O Brasil é conhecido por produzir manipulador de surfistas de longboard (como o ex-campeão mundial Phil Razjman), manipulador surfistas-rider grande (como Carlos Burle e vencedor do prêmio Maya Gabeira XXL duas vezes) e bodyboarders bem conhecidos.

Nos últimos anos, diversos esportes estão em constantes crescimento no Brasil. Graças a diversos fatores como ampliação da televisão a cabo, crescimento econômico e o aumento ao acesso a internet. Esportes individuais onde o país tem obtido bons resultados recentemente vem obtendo grande destaque na mídia nacional, como as artes marciais mistas e o surfe. Na contramão disso, outras modalidades que tinham considerável popularidade por conta de bons resultados vem em decadência no gosto popular, mostrando a maleabilidade e a exigência por bons resultados que faz parte da cultura esportiva brasileira, entre estes citamos o Tênis, o Boxe e as competições automobilísticas.

Nas modalidades coletivas, esportes que antes eram desconhecidos pela população passaram a ser mais apreciados pelo público jovem. No entanto, apesar desse crescimento, esses esportes ainda são praticados de forma amadora no Brasil, sejam em clubes, academias e parques. Algumas das modalidades amadoras que são mais praticados no Brasil são:

- ✓ Biribol
- ✓ Rugby
- ✓ Futebol americano
- ✓ Beisebol
- ✓ Críquete
- ✓ Hóquei sobre o gelo e em linha
- ✓ Golfe

O biribol, também conhecido como "voleibol de piscina", vem ganhando espaço com a Confederação Nacional de Biribol(CNBi), entidade oficial do esporte, focada no crescimento e profissionalização do biribol. Qualquer torneio realizado dentro do território nacional só é tido como oficial se tiver a certificação da CNBi.

As duas competições mais importantes do cenário brasileiro são a Superliga de Biribol, masculina e feminina, e o torneio de seleções, que reúne os melhores atletas e equipe técnica de cada estado, disputando entre si, para definir qual o estado com a melhor equipe.

O Rugby, esporte trazido ao país a mesma época do futebol e o críquete, é um dos mais antigos sendo praticado no país. Porém, o país está longe de ser uma potência mundial. Apesar de aqui ter tido o mesmo precursor, não fez o mesmo sucesso do futebol, por motivações pouco conhecidas, mas especula-se que antigamente era um esporte praticado quase exclusivamente pela comunidade inglesa (assim como o futebol no início, apesar de introduzidos por um brasileiro), e por isso sua popularização não aconteceu.

Um dos esportes mais praticados e assistidos do mundo, o rúgbi pode ser dividido em Rugby Union, que tem a forma mais popular, conhecido por aqui como "Rúgbi de XV" e também o "Rúgbi de 7" ou "Rugby Sevens" ou "Seven-a-Side". E tem ainda o Rugby League, ou "Rúgbi de XIII" variável quase inexistente no país. Os canais ESPN vem transmitindo os principais torneios de rúgbi do mundo no país como a Copa do Mundo de Rugby, o Six Nations e Campeonato de Rugby das Americas entre seleções nacionais e o Super Rugby, Copa dos Campeões Europeus e Campeonato Inglês entre clubes. Os canais SporTV transmitem o Campeonato Brasileiro de Rugby.

No rúgbi de XV a modalidade tem um dos Campeonatos Nacionais mais antigos em disputa no país, o Campeonato Brasileiro de Rugby, sendo realizado de forma ininterrupta com a mesma denominação desde os anos 60. Conta com clubes tradicionais, dentre eles o famoso SPAC que foi um dos primeiros grandes clubes do futebol paulista. Ainda entre clubes, a modalidade tem agremiações em todos os estados brasileiros e muitos novos estão surgindo, apesar da modalidade ainda ser praticada no país em caráter amador e semi-amador.

A Seleção Nacional da Modalidade está buscando crescimento a nível mundial e disputa atualmente o torneio Campeonato de Rugby das Americas contra as principais forças do continente americano, uma delas a Argentina, potência mundial da modalidade. Com apoio de grandes empresas como o Bradesco, a Topper entre outros, a Confederação Brasileira de Rugby tem tomado medidas de fortalecer o rúgbi no país e também a seleção nacional, com um projeto de disputar na próxima década a Copa do Mundo de Rugby, um dos torneios esportivos de maior audiência mundial.

Na categoria de "Sevens" o Brasil disputou os Jogos Olímpicos do Rio de Janeiro com equipes masculina e feminina. O país tem seus circuitos de sevens em todas as regiões do país. Ainda temos o "Quad Rugby" que disputou os jogos Paralímpicos.

Esporte praticado em alto nível exclusivamente nos Estados Unidos, é um dos esportes que mais tem crescido no Brasil na última década, os jogos da NFL na TV por assinatura conseguem ser líderes de audiência, sendo que a final do torneio, chamado de Super Bowl, é um dos eventos esportivos mais assistidos e comentados em redes sociais no país, adquirindo maior audiência em comparação que a final da Copa do Brasil em alguns anos. Atualmente, são mais de 165 clubes praticantes do esporte pelo país afora e mais de 6.500 pessoas praticantes aos times, sem contar as pessoas que praticam o esporte entre amigos, nas escolas, faculdades, parques, etc. A entidade máxima que rege o Futebol Americano de Grama no Brasil é a AFAB (Associação de Futebol Americano do Brasil). Há alguns anos foi criada a Liga Brasileira de Futebol Americano,

que deixou de existir, ficando a cargo da AFAB a realização e organização de campeonatos, eventos e regulamentação dos mesmos e dos times filiados a ela. Em 2009, foi criada uma liga independente chamada de Torneio Touchdown, onde participaram times dissidentes da AFAB. Além disso alguns clubes de futebol já possuem equipes de futebol americano como:

- ✓ Santos,
- ✓ Vasco,
- ✓ Corinthians,
- ✓ Fluminense,
- ✓ Botafogo - RJ,
- ✓ Botafogo - SP,
- ✓ Palmeiras,
- ✓ Lusa,
- ✓ Inter de Limeira e
- ✓ Coritiba.

Em 2016, a Confederação Brasileira de Futebol Americano (CBFA) publicou uma nota oficial sobre o fim do Torneio Touchdown e a unificação das equipes em um único campeonato nacional, contando também com as 16 equipes do Torneio Touchdown de 2015. A CBFA também reconheceu os títulos do torneio como títulos de campeonatos brasileiros.

O Beisebol, esporte tradicionalmente praticado por sua maioria de descendentes de japoneses através das comunidades nipônicas. É pouco popular no país, mas com a cobertura da TV a cabo dos jogos, o beisebol também está ganhando adeptos entre os não nisseis no esporte, atualmente várias ligas regionais estão em ascensão no país, contudo, a dificuldade em se encontrar campos de beisebol impede a prática regular do esporte que muitas vezes é jogado em campos de futebol adaptados.

Críquete é Um dos esportes mais antigos do país, veio no final do século XIX trazido pelo britânico Charles Miller, O mesmo que anos mais tarde traria o futebol e rúgbi. Atualmente o críquete é mais praticado na sua modalidade simplista conhecida como Bete-ombro ou jogo do Taco.

Contudo com a criação da Associação Brasileira de Cricket o número de adeptos do esporte tem aumentado gradativamente. Outro fato interessante que tem se aumentado a divulgação do esporte na mídia aos poucos. Durante a Copa do Mundo de Críquete de 2011 alguns sites tradicionais como o Terra, Globoesporte.com passaram a divulgar resultados e fazer matérias sobre as finais das Copas do Mundo de Críquete.

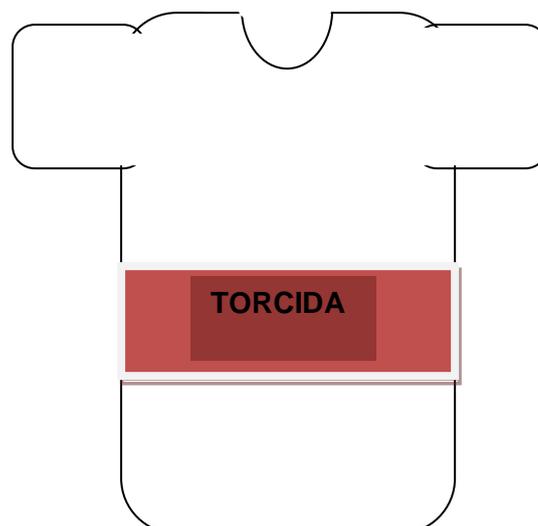
Considera-se que uma forma simples do Críquete é bastante difundida no país, conhecida como "Taco" com objetivos parecidos.

No Brasil, o hóquei em linha é o mais popular e divulgado até o momento, ao contrário do hóquei no gelo que ainda é dependente de infraestrutura, Apesar de terem projetos para divulgação da modalidade como o campeonato paulista de hóquei sobre o gelo, e da possível construção de uma arena de hóquei sobre o gelo na cidade de Campos do Jordão. No entanto os brasileiros praticantes de hóquei, na sua maioria praticam o chamado hóquei em linha, em quadras com tamanho e equipamentos idênticos aos do hóquei sobre o gelo, pela única e exclusiva diferença do não uso de peitoral para jogadores de linha. Apesar disso entre os dias 2 a 9 de Março de 2014. O hóquei sobre o gelo Brasileiro disputou pela primeira vez o Pan Americano da modalidade. Competição que incluiu também as seleções da Argentina, Canadá, México e Colômbia.

Os principais torneios do mundo de Hóquei Sobre Gelo são transmitidos pela TV fechada no país, entre eles o NHL disputado entre times do Canadá e Estados Unidos, e a Liga Europeia. Apesar disso, a modalidade encontra dificuldades em cair no gosto popular do país.

O Golfe foi Introduzido no país por Ingleses e escoceses no fim do século XIX, da mesma forma que o críquete, Rugby e o futebol. O golfe conseguiu ao longo dos anos destaque no Brasil, sendo conhecido como esportes dos ricos e famosos. Contudo com a entrada do esporte nas Olimpíadas de 2016 a Confederação Brasileira de Golfe espera uma popularização maior do esporte no Brasil. Alguns jogadores de golfe brasileiros famosos são: o piloto Rubens Barrichello e o político Helio Andrade. Atualmente, há um crescimento grande de novos campos de golfe em condomínios residenciais e clubes equestres.

Exemplo de Marketing na Indústria Esportiva: “Vista a camisa oficial de seu time!”



JORNALISMO ESPORTIVO

A mídia cobre de forma parcial as modalidades esportivas no Brasil, focando a cobertura principalmente no futebol. Os canais abertos de televisão cobrem o futebol de forma exagerada, ao ponto de: interferir no horário dos jogos para se adequarem à grade de programação de sua emissora; apresentar fatos corriqueiros da vida dos atletas como se fossem grandes acontecimentos; exagerar em elogios ou críticas a determinados futebolistas; tudo em uma busca desesperada por audiência.

As transmissões esportivas no Brasil remetem à participação das emissoras brasileiras, sejam elas de rádio, televisão (aberta ou paga), ou, mais recentemente, de internet, em transmitir eventos desportivos para o público brasileiro..

Segundo dados do Ibope Repucom, no universo dos 70 milhões de brasileiros que se dizem "superfãs" do esporte em geral - aqueles que acompanham na mídia ou praticam a modalidade e também compram produtos ligados ao tema -, uma fatia de 42% se declara amante do futebol. Vinte e quatro por cento são apaixonados pelo vôlei e 13% pelo basquete.

Estes 3 esportes, mais o automobilismo, monopolizam as transmissões esportivas nas TVs abertas do país. Em outros esportes, na maior parte dos casos, a transmissão acontece somente em apresentações da Seleção do país, ou em grandes eventos, como os Jogos Olímpicos e Pan Americanos. Coberturas sobre campeonatos, e clubes, são feitas em intensidade muito menor.

Nas décadas de 80 e 90, a Band se consagrou com o slogan "O Canal do Esporte". Na época, a emissora era detentora dos direitos de transmissão dos principais campeonatos de futebol e a única a exibir diversas modalidades esportivas, como a sinuca, no "Show do Esporte". Idealizado por Luciano do Valle, o programa levava para a TV as jornadas esportivas do rádio. Em 10 horas de programação, não faltava espaço para outras modalidades. Boa parte da cultura esportiva brasileira de hoje deve-se a este programa. Na lista das modalidades que devem muito a ele estão o basquete feminino, o vôlei, o futebol feminino e o boxe. Foi ele também o responsável por abrir as portas do Brasil à NBA, ao futebol americano e à Fórmula Indy, por exemplo.

Obs.: Atualmente, as transmissões esportivas na TV brasileira são repletas de opções.

São cinco emissoras grandes especializadas na TV a cabo (SporTV, ESPN, Fox Sports, Bandsports e Esporte Interativo), e conteúdo e transmissões na área em canais abertos como Rede Globo, Rede Bandeirantes, RedeTV, RecordTV, SBT, TV Esporte Interativo e TV Brasil.

Em 7 de setembro de 1922 houve a inauguração do rádio no Brasil, como parte das comemorações do centenário da Independência. No início, as transmissões sobre o esporte no rádio se resumiam a boletins informativos e não se restringiam apenas ao futebol.

A primeira transmissão de um jogo de futebol do rádio brasileiro, ocorreu em 20 de fevereiro de 1932, sendo narrada pelo locutor esportivo Nicolau Tuma. O jogo em questão, que determinou este "marco histórico para o rádio", foi disputado entre as Seleções de São Paulo e do Paraná, no Campo da Chácara da Floresta, no bairro Ponte Grande, em São Paulo. Quando a transmissão de uma partida de futebol foi realizada pela primeira por Nicolau Tuma, o "speaker" deixava claro suas intenções.

Ele queria situar seu ouvinte para que este pudesse, figurativamente, ver o jogo. O ouvinte, ao escutar o jogo no rádio, sabia quem atacava para que lado, quem era o jogador que estava com a bola e o que ele fazia, além de compreender o posicionamento dos outros jogadores em campo, e, acima de tudo, sabia quando acontecia o momento máximo deste esporte, o gol. A transmissão tinha que ser rápida para ser eficiente. Alguns segundos de displicência por parte do locutor já seria o suficiente para que seu interlocutor perdesse um lance da partida.

A narração de Tuma, embora muito importante historicamente, não foi feita para todo o Brasil, no entanto. Isto só viria a acontecer em 1938, quando o rádio brasileiro transmitiu pela primeira vez uma Copa do Mundo de Futebol, que naquele ano foi disputada na França. No dia 5 de junho daquele ano, na partida entre Brasil e Polônia, vencida pela nossa seleção por 6X5, realizava-se a primeira transmissão esportiva em cadeia nacional diretamente da Europa. O locutor paulista Leonardo Gagliano Neto, titular do Departamento de Esportes da PRA-3, Rádio Clube do Brasil do Rio de Janeiro, foi o autor da façanha. Serviços de alto-falantes foram instalados nas praças de centenas de municípios brasileiros, para que a população pudesse acompanhar as partidas através da narração de Gagliano Neto. A narração para todo o país se deu através da união de duas emissoras de São Paulo e duas do Rio de Janeiro.

Naquela época, porém, alguns problemas atrapalhavam as transmissões, e muitas adaptações foram necessárias. O grito do gol, por exemplo, tinha o problema de ser abafado pelos gritos e manifestações dos torcedores nas arquibancadas. Uma das primeiras formas de marcar o gol de maneira que fosse ouvido por quem escutava rádio foi inventada pelo compositor Ari Barroso, em 1938, que naquela época também era locutor esportivo. Ele comprou uma gaitinha e tocava cada vez que um time fazia um gol. O jornalista Sérgio Cabral conta no livro "No Tempo de Ari Barroso" que sua descoberta saiu de uma loja de brinquedos, onde Ari buscava algo que tivesse um som infantil.

Até 1940, as narrações eram improvisadas, incluindo galinheiros e telhados vizinhos aos gramados como locais de transmissão. Em 1945, a Rádio Panamericana deu mais espaço aos esportes e modificou a estrutura da transmissão, com a criação das funções de comentarista e repórter - até então só o narrador contava os acontecimentos do jogo.

No mundo das comunicações, a década de 50 é marcada pelo aparecimento da televisão, que se torna a principal concorrência do rádio, obrigando-o a se transformar para se adaptar às novas

condições. Nesse período ocorre uma migração do rádio para a televisão, não só de profissionais como do estilo de programação. Assim, programas de auditório e novelas começam a ocupar a programação televisiva. Com o espaço deixado e o crescente interesse do público, a programação esportiva foi ganhando terreno dentro da rádio.

Em 1960, o radialista Fiori Gigliotti modificou a forma narrativa, especialmente com a inclusão de constantes bordões. Foi nesta época também que a figura de um comentarista de futebol no rádio, principalmente nas rádios cariocas, tornaram-se popularíssimas. Washington Rodrigues, o Apolinho, talvez seja o nome mais emblemático desta função.

Helal aponta ainda que, ao contrário do que muitos acreditaram, à época do surgimento da televisão, que o novo veículo provocaria a extinção do rádio, o que aconteceu foi o contrário, “pois foi a TV que precisou se adaptar”.

Nos anos 2000, o rádio entrou no novo milênio provando que tem o seu lugar garantido no coração do torcedor. Seguindo a tendência iniciada no final da década de 90, o futebol invade algumas das estações mais populares em seus horários nobres, com grande resposta do público, inclusive as FM. Não por acaso, a rádio Transamérica FM foi uma das únicas emissoras brasileiras que pagaram a licença de transmissão da Copa do Mundo de 2002, reunindo-se a Rádio Globo e a Rádio Bandeirantes. Estas emissoras e suas equipes no Oriente garantem que a paixão brasileira em colar o ouvido no radinho não acabará tão cedo.

As transmissões esportivas na televisão começaram na década de 1930 ao redor do mundo. Os americanos entraram para história com a transmissão da primeira cobertura esportiva, em 1935, em um jogo de beisebol. Os alemães, um ano depois, cobriram os Jogos Olímpicos de Berlim.

A primeira transmissão de uma partida de futebol no mundo aconteceu no dia 15 de novembro de 1936 por uma TV alemã, que exibiu o empate por 2x2 entre Itália e Alemanha.

No Brasil, o esporte, principalmente o futebol, começou a ganhar seu lugar na telinha ainda na primeira metade da década de 1950, inclusive com transmissões ao vivo, com raros recursos, e com cortes frequentes provocados pela queda de sinal. Com o surgimento do recurso do videotape, que não existia no país até 1958, o espaço de pelo menos mais três atividades, o basquete, o boxe e o turfe, aumentou.

A primeira transmissão de uma partida de futebol no Brasil só viria a acontecer quase 19 anos depois do histórico Itália 2x2 de 1936, já que, segundo o “Guia dos Curiosos”, de Marcelo Duarte, o primeiro jogo exibido ao vivo no país aconteceu em 18 de setembro de 1955, no aniversário de cinco anos da TV no Brasil. O clássico Santos 3 x 1 Palmeiras, na Vila Belmiro, foi transmitido pela Record.[10] Nesta época, quase todos os programas eram feitos ao vivo por falta de tecnologia. A Globo transmitiu seu primeiro jogo em 1965 (um amistoso realizado no Maracanã entre Brasil e União Soviética, em 21 de novembro de 1965, que terminou em empate de dois a dois). Sob o comando do jornalista Teixeira Heizer, a Globo conseguiu transmitir a partida apenas duas horas depois de sua realização. O jogo Brasil x União Soviética terminou às 18h. Às 20h, a partida foi transmitida para todo país. Conforme destacou Régis Rösing, a solução encontrada por

Heizer foi gravar a partida em filmes, em partes, e mandar os rolos para a emissora para montá-los rapidamente. O jornalista fez a narração por cima das imagens já editadas.

O formato de transmissão do futebol na televisão tem uma grande semelhança com o formato do rádio. Há um locutor, comentaristas e repórteres que, juntos, realizam a transmissão esportiva. Esta herança do rádio se faz presente nas transmissões esportivas televisivas ainda nos dias de hoje. O narrador explica o que acontece e como acontece, pede a opinião ou a análise do comentarista e os repórteres de campo apresentam detalhes pontuais ou registros técnicos que os primeiros não dispõem. Uma explicação desta herança do rádio é que apesar de a transmissão da TV significar um avanço por ter a imagem, ainda não era possível identificar tantas coisas. Um problema simples em relação a isso, porém determinante para o telespectador, era a distinção do uniforme dos dois times. Na maioria dos jogos não era possível distinguir os dois times.

Até 1958, os brasileiros acompanharam as Copas do Mundo de futebol pelo rádio e só viram imagens por meio de filmes de curta duração exibidos na TV e nos cinemas, nos chamados jornais da tela. Em 1962 e em 1966, os teipes – das partidas inteiras – chegavam no dia seguinte.

Segundo o historiador esportivo Roberto Assaf, é importante explicar que o pacote de títulos conquistados pelo Brasil entre 1958 e 1966 (como os títulos mundiais conquistados pelo basquetebol em 1959, no Chile, e em 1963, no Rio de Janeiro; além das conquistas individuais de Maria Esther Bueno e Éder Jofre) também ajudou a ampliar efetivamente o espaço dos outros esportes na mídia em geral.

A televisão foi um dos meios que o governo utilizou para manutenção da ordem, e o futebol foi instrumento para a televisão para essa unificação. Tanto que milhões de dólares foram investido para que o Brasil tivesse transmissão a cores e ao vivo, via satélite, da Copa do Mundo de 1970, no México.

Por isso, a primeira transmissão a cores para todo o território nacional foi Brasil 4 x 1 Tchecoslováquia, na estreia da Seleção na Copa do Mundo de 1970, em 3 de junho daquele ano. A Embratel recebeu o sinal no sistema do padrão americano (NSTC) e o converteu para o nosso (PAL-M), mas praticamente não havia televisores coloridos no país. As sessões foram para convidados, no Rio, em São Paulo e em Brasília. A Copa de 1974 foi a primeira 100% colorida, já com transmissões públicas.

Segundo o RankBrasil, o primeiro jogo de futebol televisionado em cores no país, foi transmitido ao vivo em 19 de fevereiro de 1972.

A partida histórica foi o empate em 0x0 entre os times gaúchos Caxias do Sul e Grêmio. O amistoso fez parte da programação da Festa da Uva da capital do Rio Grande do Sul.

Nos anos 70, o futebol nacional ainda era mostrado com parcimônia, na maioria das vezes em videotapes no começo da madrugada, horas depois de realizadas as partidas, ou mesmo nas manhãs seguintes.

Transmissão de partidas estrangeiras eram raríssimas. Para se ter uma ideia, em maio de 1973, época da final da Copa dos Campeões, o jornal O Globo publicou, logo abaixo de sua matéria sobre a decisão: “Brasil, Colômbia, Peru e México são os países latino-americanos que receberão a imagem da decisão de hoje, em Belgrado, entre Ajax e Juventus. Entretanto, os torcedores brasileiros não assistirão ao jogo, pois nenhuma televisão nacional solicitou à Embratel a transmissão da partida”.

Em 1979, a primazia das transmissões de copas europeias no Brasil coube a TVS (atual SBT), que, em maio de 1979, exibiu em sua TV Studio, às 19h30 de Brasília e em meio a uma grade preenchida majoritariamente por desenhos animados, o videotape da partida entre Nottingham Forest e Malmö, realizada mais cedo naquele mesmo dia.

Foi na década de 80 que houve o boom da atração do brasileiro pelo futebol internacional. Tudo por conta do êxodo em massa de craques daqui, especialmente para os clubes europeus. O público fazia questão de acompanhar seus ídolos nos clubes estrangeiros.

Nas últimas rodadas da temporada 1982/83, a Bandeirantes chegou a exibir os jogos da Roma de Falcão, que se sagraria campeã. Na equipe de transmissão, um jovem jornalista chamado Antero Greco fazia sua estreia como comentarista de televisão, ao lado dos já veteranos Edgard de Mello Filho e Pedro Luiz Paoliello.

Em 1984 a TV Globo transmitiu sua primeira final de Copa dos Campeões, quando mostrou ao vivo, a partir das 15h de Brasília, a derrota nos pênaltis da Roma de Falcão e Cerezo para o Liverpool no campo “neutro” do Estádio Olímpico da capital italiana.

A temporada inteira de 1984-85 do Campeonato Italiano, que consagrou o Verona como surpreendente campeão, foi transmitida pela TV Globo. Os jogos eram transmitidos nas manhãs de domingo.

Em 1986, o SBT fez uma parceria com a Record para transmitir a Copa do Mundo do México. Para economizar gastos, as duas emissoras montaram uma equipe só e mandaram ao México para a transmissão dos jogos. O narrador Silvio Luiz, da Record, era o principal nome do time. Destaque também para a participação de Marcelo Tas, no personagem Ernesto Varela, um repórter que fazia perguntas muito incômodas e irônicas aos seus entrevistados.

No ano seguinte, o SBT acabou transmitindo com exclusividade em rede nacional aquela que foi a final do Campeonato Brasileiro, entre Guarani e Sport.

A transmissão esportiva na TV Brasileira ficou ainda mais sólida a partir de 1994, quando as emissoras a cabo – ou por assinatura – começaram a surgir.

As primeiras foram o Sportv, das Organizações Globo, lançado em 1991 com o nome de TopSports, e a ESPN Brasil, filial da norte-americana Entertainment and Sports Programming Network.

Foi nesta época que fomos "apresentados" ao recurso dos melhores momentos, que foi introduzido nas TVs brasileiras pela ESPN. Hoje esse recurso é visto em qualquer tipo de transmissão, mas na época, ao invés dos comentários, como vemos nos dias de hoje, era usado uma trilha para cobrir os lances. A emissora também inovou ao colocar uma câmera na cabine de transmissão pela primeira vez para mostrar o narrador e o comentarista. Foi inserido, também, na tela algo que hoje é básico: o placar da partida e o cronômetro marcando o tempo de jogo.

No começo dos anos 90, a Bandeirantes incorporar definitivamente os jogos do Campeonato Espanhol às suas tardes. Foi nesta década também que o Campeonato Inglês começou a ser transmitido em terras brasileiras, sendo mostrado por pouco tempo na Bandeirantes nas noites de sábado e em compactos exibidos pela TV Educativa (TVE) nas noites de domingo, junto com os gols da rodada da Série A italiana.

De 1991 a 1995 a Bundesliga foi transmitida pela TV Cultura paulista nas manhãs de domingo, com comentários de Gerd Wenzel.

Ainda nos anos 90, todas as grandes emissoras de sinal aberto no país transmitiam partidas de futebol. A emissora de Sílvio Santos, por exemplo mostrava a Copa do Brasil e a Copa Conmebol, e ainda organizava alguns torneios amistosos no começo e no meio do ano, como a Copa dos Campeões Mundiais, o Festival Brasileiro de Futebol e a Taça Maria Quitéria. Na Manchete, era possível assistir ao Campeonato Japonês, que atraía atenção por ter muitos jogadores brasileiros ajudando a formar o futebol no país. Por fim, Band e Record eram as únicas emissoras que transmitiam partidas do Campeonato Paulista às 5a-feiras, já que às quartas-feiras do Paulistão eram exclusivas da TV paga.

O SBT praticamente levantou a Copa do Brasil. Deu espaço para a competição em horário nobre e fez a Globo se arrepender de nunca ter investido no torneio. Na final da Copa do Brasil de 1995, o Corinthians foi campeão em cima do Grêmio, e fez o SBT marcar 52 pontos de audiência no Ibope em São Paulo. Trata-se da maior audiência da história da emissora até então, só superada seis anos mais tarde pela final do reality show Casa dos Artistas. Anos depois, a Globo abraçou a Copa do Brasil e não largou mais.

A primeira transmissão em HD foi a final da Copa do Mundo de 2002, em 30 de junho daquele ano. A partida foi exibida em high definition em um cinema em São Paulo e outro no Rio de Janeiro. A transmissão de Brasil 2 x 0 Alemanha foi produzida pela Casablanca, empresa que hoje é responsável pela geração de imagens de 80% das partidas no país.

A primeira transmissão em 3D foi o empate sem gols entre Brasil e Portugal, na fase de grupos do Mundial de 2010, em 25 de junho, foi transmitido em dois cinemas em São Paulo e um no Rio.

O conceito de "Transmissões Alternativas" são muito comuns na Europa, especialmente na Itália, praticada por emissoras que não têm direitos de transmissão de determinados campeonatos.

No Brasil, a primeira "Transmissão Alternativa" de uma partida de futebol foi exibida pela ESPN Brasil, na Copa das Confederações de 2013, com o programa "Cabeça no Jogo". Mais tarde,

o Esporte Interativo apostaria neste tipo de transmissão com os programas Veja o Jogo com a Gente (Copa do Mundo de 2014) e Arquibancada EI (Brasileirão).

Em 2015, o YouTube transmitiu um evento futebolístico pela primeira vez para o Brasil. O evento transmitido foi a Copa do Rei, principal competição de mata-mata da Espanha. O Google, proprietário do site, adquiriu os direitos de transmissão exclusivos para 17 países, cobrando R\$ 9,90 por jogo no mercado nacional. A ferramenta já havia conseguido boa exposição com o esporte na Liga Mundial de Surfe (WSL), exibida ao vivo desde 2014, ano marcado pelo título inédito do brasileiro Gabriel Medina.

Em 2017, Atlético-PR e Coritiba não chegaram em acordo pelos direitos de TV e decidiram abrir o sinal para a internet. E foi assim que, no dia 19/02 deste ano, dois times da primeira divisão nacional se enfrentaram no nobre horário da tarde de domingo com transmissão exclusiva pelo YouTube.

A Copa do Mundo de Futebol é o evento esportivo que mais atrai a atenção do Brasileiro (mais até do que os Jogos olímpicos). Pode-se dizer que a Copa do Mundo é para o brasileiro um palco de união nacional, uma espécie de período de recriação do sentimento de pertencimento comum, no caso, o sentimento de pertencer a um país vitorioso, um país que pode (ainda que apenas no futebol) subjugar os países desenvolvidos. Não a toa, no Brasil, a audiência média de jogos da seleção brasileira em copas do mundo supera os 100 milhões de espectadores.

Segundo o Jornal “O Globo”, a venda de televisões durante os meses que antecedem uma copa do mundo, chega a aumentar em até 110% no Brasil.

A primeira Copa do Mundo transmitida para o Brasil foi a de 1938, quando o rádio brasileiro transmitiu pela primeira vez uma Copa do Mundo de Futebol, que naquele ano foi disputada na França. No dia 5 de junho daquele ano, na partida entre Brasil e Polônia, vencida pela nossa seleção por 6X5, realizava-se a primeira transmissão esportiva em cadeia nacional diretamente da Europa. O locutor paulista Leonardo Gagliano Neto, titular do Departamento de Esportes da PRA-3, Rádio Clube do Brasil do Rio de Janeiro, foi o autor da façanha. Serviços de alto-falantes foram instalados nas praças de centenas de municípios brasileiros, para que a população pudesse acompanhar as partidas através da narração de Gagliano Neto. A narração para todo o país se deu através da união de duas emissoras de São Paulo e duas do Rio de Janeiro.

Já a primeira copa do mundo transmitida ao vivo pelas TVs brasileiras foi a de 1970. As emissoras brasileiras se reuniram em pool para transmitir a Copa, e por isso quatro locutores se revezavam, cada um narrando um trecho do jogo. Alternavam-se Oduvaldo Cozzi e Walter Abrahão (ambos da TV Tupi); Geraldo José de Almeida (Globo), e Fernando Solera (Record e Bandeirantes). Os comentaristas eram Rui Porto, João Saldanha e Leônidas da Silva, que desde então transmitiu todas as copas do mundo.

Obs.: O torneio sulamericano de seleções teve mais edições transmitidas (quase sempre) ao vivo pela TV Globo, SBT, TV Record, TV Bandeirantes e SporTV.

O torneio europeu de seleções teve três edições transmitidas (quase sempre) ao vivo pela TV Globo: a de 1980, na Itália; a de 1988, na Alemanha Ocidental; e a de 1992, na Suécia.

Na primeira edição, a Globo levou ao ar todos os jogos da dona da casa (sendo que a partida contra a Inglaterra foi transmitida em compacto noturno) e três partidas da Alemanha, incluindo a decisão do torneio. Os horários variavam entre 12h45 e 15h30 de Brasília.

Em 1988, foram nove os jogos transmitidos, todos eles ao vivo. A finalíssima teve narração de Galvão Bueno. Desta vez, as partidas eram exibidas às 10h30 e 15h15 de Brasília.

Em 1992, a Globo mostrou apenas seis partidas, sendo quatro pela primeira fase, uma semifinal e a decisão, com o triunfo dinamarquês sobre a Alemanha.

Em 1996, a Bandeirantes assumiu a transmissão exclusiva e quase integral dos jogos da fase final, mostrando o caminho que levou a Alemanha ao tricampeonato em gramados ingleses. Em 2004 e 2008, a Record transmitiu na íntegra ao vivo. Em 2012 e 2016, a Band transmitiu a competição na íntegra também ao vivo em TV Aberta. Em TV por assinatura, o SporTV transmite todos os jogos da competição ao vivo.

1964 foi a primeira vez que a TV brasileira pode exibir imagens dos Jogos Olímpicos. As TVs Tupi e Record de São Paulo tornam-se a primeira emissora brasileira a mostrar em primeira mão imagens olímpicas aos lares brasileiros. Enquanto que a Tupi utilizava o material gerado pela United Press International (UPI) e apresentado às suas Emissoras Associadas, a Record, integrante das Emissoras Unidas, enviou três cronistas (Ernesto de Oliveira, Paulo Planet Buarque e Darcy Reis) e de lá cobriam os principais eventos do dia olímpico na "Terra do Sol Nascente" enviando vídeo-tapes que iam pro ar com exclusividade no dia seguinte, sempre no horário noturno.

Em 1968, a TV Tupi adquiriu os vídeo-tapes de algumas provas realizadas na Cidade do México, a primeira a ser transmitida em cores e com imagens geradas pela rede norte-americana NBC.

A primeira olimpíada transmitida ao vivo ocorreu em 1972, nos Jogos de Munique. Na época, a Rede Globo comprou os direitos de transmissão das competições. Algumas provas foram transmitidas ao vivo, e os telejornais Hoje, Jornal Nacional e Jornal Internacional apresentavam, diariamente, boletins sobre o evento. Segundo a jornalista Myriam de Lamare, integrante da equipe da Globo, foi a partir dos Jogos Olímpicos de Munique que o esporte começou a ser pensado como um produto que poderia atrair o investimento das grandes empresas na área de publicidade.

A emissora carioca seguiu transmitindo os Jogos Olímpicos entre 1972 e 2008, dividindo, variadamente, as transmissões com a Cultura, Manchete, Bandeirantes, Record e SBT.

Em 2012, a Record deteve a exclusividade dos Jogos Olímpicos de Londres na tv Aberta. As emissoras que possuem os direitos de transmissão são obrigadas a ceder gratuitamente para as outras emissoras um pacote diário sobre a Olimpíada, mas no caso de Londres a Rede Globo preferiu comprar um pacote de imagens comercializado pela OBS (Olympic Broadcast Services).

Na tv fechada o SporTV transmite as Olimpíadas desde 1992, a ESPN desde 1996, a Fox Sports desde 2016 e o BandSports desde 2008. Na internet o Portal Terra transmite os Jogos desde Pequim 2008.

GESTÃO DE EVENTOS ESPORTIVOS

O primeiro passo para ter êxito na produção e gestão de eventos de esporte e lazer é caprichar no planejamento. Assim como qualquer outro tipo de evento, os esportivos exigem o máximo de preparação para que tudo aconteça como previsto, preferencialmente com bastante antecedência, afinal, a realização de competições e outras práticas esportivas ou ligadas a atividades de lazer dependem do agendamento de ginásios, clubes, entre outros locais. Por isso, quanto antes você reservar as datas e horários para os lugares desejados, maior será a chance de aproveitar o restante do tempo para o planejamento de forma satisfatória.

A organização durante o planejamento é imprescindível para que nenhum detalhe seja ignorado. Precisa levar em conta todos os elementos que podem interferir na realização dos jogos ou das atividades recreativas promovidas por você e por sua empresa. Sendo assim, preste atenção a fatores como a segurança no local, a facilidade para o acesso ao lugar, os custos com alimentação, a higienização dos banheiros, entre outros itens.

Independente do porte do evento, lembre-se que deve incluir no planejamento a forma de premiação dos participantes dos jogos.

Outro fator que deve ser considerado na produção e gestão de eventos de esporte e lazer é a forma como os eventos serão divulgados. Conforme o orçamento disponível para a divulgação, é possível garantir que uma grande quantidade de pessoas saiba mais sobre seu evento. Se você tiver muito dinheiro para essa etapa, invista em panfletos e anúncios nos mais distintos meios de comunicação. No entanto, caso o seu orçamento seja bem limitado, aposte na divulgação on-line, que requer menos custos.

É fundamental planejar com antecedência e pensando em todos os detalhes do evento. Criar um cronograma de ações ajuda a gerenciar, uma vez que ele conta todas as atividades necessárias para a realização do evento, qual a ordem em que elas devem acontecer, os prazos para cada etapa, os responsáveis por cada função, entre outras informações.

Obs.: Adquirir experiência é fundamental para que eventos de grande porte sejam um sucesso.

Como eventos beneficentes dependem principalmente de voluntários, lembre-se de estimular a participação ressaltando não as dificuldades para produção do evento, mas a gratificação que os participantes terão quando ele tiver acabado. Ninguém realiza um evento sozinho, então, a equipe precisa estar comprometida, integrada e por dentro do andamento da preparação. Portanto, todos os integrantes devem participar de reuniões periódicas e realizar suas funções específicas como o previsto, para que o evento seja o mais organizado possível.

É necessário haver uma comunicação aberta em relação à publicidade em torno do evento, o que pode gerar um bom retorno financeiro, além da utilidade na divulgação das atividades e na conquista de novas parcerias. Da mesma forma, a comunicação entre a equipe responsável pela produção e gestão do evento beneficente precisa ser transparente. As pessoas ficarão mais unidas e comprometidas para que pelo menos suas tarefas sejam terminadas no prazo estipulado no cronograma. Isso é essencial, uma vez que a não realização de determinada função pode comprometer todo o evento.

Recomenda-se a criação de uma planilha com todos os gastos e receitas da produção do evento.

Não se esqueça de que seu evento beneficente precisa de uma divulgação caprichada. Por isso, ressalte o diferencial e o objetivo do evento, sempre focando as ações em meios utilizados pelo público-alvo.

Preparação é tudo. Planejamento.

A feira com mais de 50 expositores, por exemplo, é o grande ponto de concentração do evento, além de inúmeras ações paralelas. Mesmo com 8 toneladas de equipamentos, são alugados mais materiais de acordo com a demanda de cada evento.

Concentração, automotivação, disciplina, foco, força de vontade, qualidade de vida e trabalho em equipe. Esses são alguns dos valores originados da prática de esporte. Nesse sentido, o esporte tem tudo a ver com as organizações, já que todos esses valores são de extrema importância também para o sucesso profissional.

Um Evento Esportivo pode ter diversos objetivos a serem trabalhados. Entre eles:

Motivação da equipe

Integração de profissionais

Integração com a comunidade

Responsabilidade social

Lançamento de um produto/ serviço que tenha algum conceito aliado ao esporte escolhido

Ou mesmo uma atividade de entretenimento ou experiência vivencial, inclusa na programação de seu evento

Qualidade de vida através da prática esportiva

A realização de um Evento Esportivo passa por todas as etapas realizadas em qualquer Evento Corporativo:

- ✓ concepção do evento,
- ✓ planejamento,
- ✓ organização,
- ✓ execução e
- ✓ pós-evento.

Como são atividades físicas, o cuidado com a segurança e a saúde dos participantes e da equipe de apoio precisa ser reforçado com socorristas, ambulâncias, enfermeiros e médicos à disposição do evento.

Além disso, é aconselhável que o evento tenha uma cobertura realizada por uma empresa de seguros especializada.

É preciso que a premiação seja um incentivo para que os profissionais efetivamente participem das atividades. Novamente, conhecer o público é fundamental para a escolha da premiação adequada.

Ao escolher fornecedores de serviços e produtos para esses Eventos Esportivos, escolha empresas e profissionais que sejam especializados na atividade a ser realizada. Isso contribui para a qualidade do evento.

Organização de eventos é o processo de planejamento de um festival, cerimônia, competição, festa ou convenção.

A organização de eventos inclui orçamentos, o estabelecimento de datas e datas alternativas, a seleção e reserva do local do evento, aquisição de licenças e coordenação do transporte e estacionamento. Também inclui algumas ou todas as atividades seguintes, dependendo do evento: desenvolvimento do tema ou assunto para o evento, provimento de oradores e oradores alternativos, apoio à coordenação local (como eletricidade e outros utilitários), organização de decoração, mesas, cadeiras, tendas, apoio ao evento e segurança, alimentação, policiamento, bombeiros, banheiros portáteis, estacionamento, sinalização, planos de emergência e profissionais de saúde e limpeza.

O primeiro passo para organizar um evento é determinar seu objetivo, se é para um casamento, empresa, aniversário, festival, graduação ou qualquer outro evento que requeira planejamento extensivo. A partir daí o planejador do evento precisa escolher o entretenimento, localização, lista de convidados, oradores e o conteúdo.

A localização para o evento é infinita, mas com o planejamento do evento ela provavelmente seria em hotéis, centros de convenções, salas de recepção ou ao ar livre, dependendo do evento. Uma vez que o local estiver definido, o coordenador/planejador precisa preparar o evento com a equipe, definir o entretenimento e manter contato com o cliente.

Após tudo isso estiver definido o planejador possuirá todos os pequenos detalhes para mapear os componentes do evento tais como alimentação, bebidas, música, lista de convidados, orçamento, marketing e publicidade e decoração, e toda esta preparação é o que é necessário para que um evento funcione sem problemas. Um planejador de eventos precisa ser capaz de gerenciar seu tempo de maneira sabia, bem como a duração da preparação necessária para cada evento para que ele seja um sucesso.

Dentro do business esportivo existem diversas profissões, sendo possível atuar em segmentos que vão desde o coach e o marketing esportivo até o setor de administração — afinal, já que o

esporte é um negócio, é preciso ter pessoas por trás de todo o processo de gestão para que este seja um negócio lucrativo.

Um time de futebol profissional, por exemplo, é muito mais que onze jogadores e um técnico. Apesar de ganharem mais fama e mérito por sua performance em campo, os profissionais que estão sempre debaixo dos holofotes não alcançariam reconhecimento se não houvesse um grande número de pessoas responsáveis por fazer os jogos acontecerem.

Sport business

Toda a equipe que trabalha fora de campo fazendo com que as empresas e organizações esportivas funcionem, cresçam e lucrem. Essas empresas, assim como qualquer outra, precisam de uma boa imagem, consumidores fiéis, vendas ativas, patrocínios, publicidade, etc.

Vamos usar o futebol como exemplo: como é possível que determinados jogadores ganhem salários milionários? Isso se dá pelo fato de que esses jogadores atraem patrocínios, público e prêmios, fazendo com que o time também lucre muito com seu sucesso. E, por ser um mercado tão lucrativo, é preciso ter profissionais especializados na gestão do esporte, de modo que a empresa se mantenha organizada e gere cada vez mais lucros.

Além de times e esportes específicos, há um grande número de eventos esportivos, campeonatos e organizações mundiais que demandam uma excelente gestão para que tudo funcione perfeitamente. Para que alguns possam jogar e outros possam torcer, é preciso que vários cuidem de todo o business do esporte.

Para quem quer ser empresário sem sair do ramo esportivo, uma das opções mais populares é se tornar proprietário de academias. Esse profissional precisa ter profundos conhecimentos de administração e gestão de negócios, além de conhecer os princípios básicos do marketing.

Outra competência necessária é o conhecimento específico sobre as atividades oferecidas pela academia, que podem variar bastante. As academias estão em alta e sua variedade de vertentes abre um leque ainda maior de possibilidades.

Algumas delas são: academias tradicionais com musculação e aulas coletivas, academias de natação e hidroginástica, crossfit e aulas funcionais, danças, lutas, entre diversas outras modalidades.

Quem escolhe essa área dentro dos negócios no esporte pode trabalhar em duas vertentes principais. A primeira — e mais comum — é atuando dentro de uma empresa ou organização esportiva, cuidando de sua imagem, suas estratégias de marketing, ações publicitárias e negociando patrocínios.

Com patrocínio que ocorre quando uma empresa ajuda a financiar um evento ou uma entidade não lucrativa e oferece apoio, em troca de propaganda ou outro benefício.

Ocorre principalmente em times esportivos, expedições, eventos. A empresa recebe benefícios dizendo que apoiou o evento ou o time.

O patrocínio pode ocorrer em eventos, apresentações, publicações. Ambas as partes envolvidas saem beneficiadas com o patrocínio: a empresa que promove o evento recebe valores monetários para poder atuar, e a empresa que patrocina recebe publicidade e notoriedade.

A Propaganda é um modo específico sistemático de persuadir visando influenciar com fins ideológicos, políticos as emoções, atitudes, opiniões ou ações do público alvo. Seu uso primário advém de contexto político, referindo-se geralmente aos esforços de persuasão patrocinados por governos e partidos políticos.

Referências Bibliográficas

pt.wikipedia.org/wiki/Desporto > Acesso em: 03/07/2019.

Michael Martins. Título da matéria. Marketing Esportivo: Conceito, Desafios e Oportunidades. Disponível em: implantandomarketing.com/marketing-esportivo-conceito-desafios-e-oportunidades/ > Acesso em: 03/07/2019.

diferenca.com/jogo-e-esporte/ > Acesso em: 03/07/2019.

Guilherme Zerbinatti Sato, Indaiatuba, SP. Título da matéria. Pergunte que Galileu responde Você sabe o que é esporte? Qual o esporte mais antigo do mundo?. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Galileu/0,6993,ECT1023726-1716,00.html> > Acesso em: 03/07/2019.

Isabella Folsta. Título da matéria. Como o esporte pode ajudar na sua rotina profissional. Disponível em: blog.smartalk.com.br/esporte_ajuda_rotina_profissional/ > Acesso em: 03/07/2019.

guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/esporte/ > Acesso em: 03/07/2019.

Voll Pilates Group. Título da matéria. 9 Esportes Radicais Mais Praticados no Brasil: Confira os Benefícios. Disponível em: blogeducacaofisica.com.br/tudo-sobre-esportes-radicais/ > Acesso em: 03/07/2019.

blog.sage.com.br/as-principais-ferramentas-de-gestao-de-qualidade/ > Acesso em: 03/07/2019.

significados.com.br/diagrama-de-ishikawa/ > Acesso em: 03/07/2019.

<http://canalmvs.blogspot.com/2014/07/gestao-de-qualidade-caoisa-e-efeito.html> > Acesso em: 03/07/2019.

Marcelo Toledo. Título da matéria. Diagrama de Ishikawa: espinha de peixe ajudando sua startup. Disponível em: administradores.com.br/artigos/diagrama-de-ishikawa-espinha-de-peixe-ajudando-sua-startup > Acesso em: 03/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Análise_SWOT > Acesso em: 03/07/2019.

folhavoria.com.br/economia/blogs/gestaoresultados/2012/03/18/1470/ > Acesso em: 03/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Princípio_de_Pareto > Acesso em: 03/07/2019. gazetainformativa.com.br/diagrama-de-pareto-ou-simplesmente-curva-abc/ > Acesso em: 03/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Ciclo_PDCA > Acesso em: 03/07/2019.

MINISTÉRIO DO ESPORTE. Título da matéria. Gestão dos Centros de Iniciação ao Esporte - Departamento de Infraestrutura de Esporte/Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento esporte.gov.br/arquivos/cie/CIE_Gesto_Mar.pdf > Acesso em: 03/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Fluxograma > Acesso em: 03/07/2019.

Débora Gomes. Título da matéria. Marketing Esportivo: O que é e como sua empresa ou clube pode se beneficiar dele. Disponível em: sambatech.com/blog/insights/marketing-esportivo/ > Acesso em: 03/07/2019.

coladaweb.com/marketing/marketing-esportivo > Acesso em: 03/07/2019.

marketingfc.com.br/o-que-e-marketing-esportivo/ > Acesso em: 03/07/2019.

Dino. Título da matéria. Eficiência e integração on e off movem empresas digitais no marketing esportivo. Disponível em: exame.abril.com.br/negocios/dino/eficiencia-e-integracao-on-e-off-movem-empresas-digitais-no-marketing-esportivo/ > Acesso em: 03/07/2019.

Lucas Gabriel. Título da matéria. Você sabe o que é o Marketing Esportivo e sua importância?. Disponível em: rockcontent.com/blog/marketing-esportivo/ > Acesso em: 03/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Super_Bowl > Acesso em: 03/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Finais_da_NBA > Acesso em: 03/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Futebol_americano > Acesso em: 03/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Esporte_no_Brasil > Acesso em: 03/07/2019.

[pt.wikipedia.org/wiki/Transmissão_esportiva_no_Brasil](http://pt.wikipedia.org/wiki/Transmiss%C3%A3o_esportiva_no_Brasil) > Acesso em: 04/07/2019.

VIVIAN FIORIO. Título da matéria. Produção e gestão de eventos de esporte e lazer. Disponível

em: produzindoeventos.com.br/dicas/producao-e-gestao-de-eventos-de-esporte-e-lazer/ > Acesso em: 04/07/2019.

VIVIAN FIORIO. Título da matéria. Produção e gestão de eventos beneficentes. Disponível em: produzindoeventos.com.br/dicas/producao-e-gestao-de-eventos-beneficentes/ > Acesso em: 04/07/2019.

Andre T.Piva. Título da matéria. O que faz um evento tornar-se relevante? Revelamos os bastidores da Copa Internacional de MTB. Disponível

em:redbull.com/br-pt/como-funciona-um-grande-evento-esportivo > Acesso em: 04/07/2019.

Priscila Vieira. Título da matéria. O poder dos Eventos Esportivos nas empresas. Disponível

em:priscilavieira.com.br/o-poder-dos-eventos-esportivos-nas-empresas/ > Acesso em: 04/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Organiza%C3%A7%C3%A3o_de_eventos > Acesso em: 04/07/2019.

Unisport Brasil. Título da matéria. Negócios no esporte: entenda TUDO sobre gestão e business esportivo. Disponível

em:blog.unisportbrasil.com.br/negocios-no-esporte-entenda-tudo-sobre-gestao-e-business-esportivo/ > Acesso em: 04/07/2019.

[pt.wikipedia.org/wiki/Patroc%C3%ADnio_\(economia\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Patroc%C3%ADnio_(economia)) > Acesso em: 04/07/2019.

pt.wikipedia.org/wiki/Propaganda > Acesso em: 04/07/2019.