



MANUAL PARA ORGANIZAR UN EVENTO BEACTIVE BEACH GAMES

Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea





CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	3
2. CONTEXTO	5
3. MODELO BEACTIVE BEACH GAMES	8
4. GUÍA METODOLÓGICA PARA LA ORGANIZACIÓN DE UN EVENTO DE BEACH GAMES	20
5. CONTRATACIÓN Y PARTICIPACIÓN DE LOS PARTICIPANTES	30
6. COMUNICACIÓN Y MARKETING	32
7. SEGUIMIENTO (COMENTARIOS Y EVALUACIÓN)	38
8. RECAUDACIÓN DE FONDOS	40
9. RECOMENDACIONES Y CIERRE	41
10. EJEMPLO DE LOS BEACTIVE BEACH GAMES EN LA PLAYA DEL RÍO URBANO EN RIGA, LETONIA	42
11. EJEMPLO DE LOS BEACTIVE BEACH GAMES EN LA PLAYA NATURAL DE PORTIMÃO EN PORTUGAL	56

1. INTRODUCCIÓN

Los Juegos de Playa BeActive Beach Games (de ahora en adelante, también los denominaremos Beach Games) es un concepto de evento único desarrollado para promover la actividad física y los deportes en playas y áreas costeras, con el objetivo de aumentar la participación entre los diferentes segmentos de la población, promover la inclusión social, el desarrollo sostenible y difundir los valores asociados con un estilo de vida saludable. El Manual para la Organización de BeActive Beach Games ofrece una guía paso a paso de las diferentes etapas organizacionales del evento que cubren: planificación, coordinación, difusión, implementación y monitorización (feedback o retroalimentación y evaluación).

El enfoque de los Beach Games se ha desarrollado en respuesta a desafíos a los que se enfrenta nuestra sociedad en las últimas décadas. En efecto,

la inactividad física se ha asociado con el aumento progresivo de la prevalencia de varias enfermedades no transmisibles. El sedentarismo es casi una pandemia¹ y Europa no es la excepción.² Casi la mitad de los europeos nunca hace ejercicio ni practica deporte, y la proporción ha aumentado gradualmente en los últimos años.³

La prevalencia de sobrepeso y obesidad, responsable del 5% de la mortalidad mundial y considerada una de las principales causas de enfermedades no transmisibles (como diabetes mellitus, enfermedades cardiovasculares y respiratorias y cáncer), se ha duplicado de forma extrema desde 1980 y es hoy uno de los problemas de salud más comunes en la sociedad moderna. Las principales razones detrás de estas tendencias son una dieta cambiante y un estilo de vida cada vez más sedentario que afecta a todos los segmentos de la población. En relación directa con el modelo de Beach Games, la evidencia ha demostrado que el aumento de la vida sedentaria se asocia con una reducción de hasta el 80%⁴ de los marcadores de aptitud física en niños y jóvenes durante las vacaciones de verano.

Además del impacto directo en la esperanza de vida, los niveles de actividad física estancados afectan a la salud y el bienestar de las personas, lo que lleva a un aumento de los costes económicos, un mayor gasto en atención médica y una menor empleabilidad y productividad. A este respecto, se sabe que los costes de sedentarismo ascienden a 80 billones de euros al año en Europa.⁵

Para abordar esta crisis de inactividad, el propósito y la ambición de los Beach Games es promover la actividad física y el deporte en la playa y áreas costeras a todos los segmentos de la población, ya sea en entornos naturales o artificiales. Además, los Beach Games fomentan la participación de grupos de la sociedad menos visibles, menos activos y socialmente vulnerables.

1 Update on the global pandemic of physical inactivity, Andersen et al., 2016

2 Special Eurobarometer 472 Sport and Physical Activity Report, European Commission, 2018

3 Special Eurobarometer 472 Sport and Physical Activity Report, European Commission, 2018

4 The feasibility, scalability and outcomes of cardiorespiratory fitness testing in primary school children, Domone et al., 2016

5 The economic cost of physical inactivity in Europe, ISCA un CEBR, 2015



El Manual para la Organización de BeActive Beach Games (en lo sucesivo, también denominado Manual) proporciona pautas metodológicas sobre cómo organizar un evento de éxito de Juegos de Playa dirigido a posibles organizadores o partes interesadas, como organizaciones deportivas, municipios, autoridades locales y regionales y otras instituciones a nivel nacional y transnacional. El Manual también proporciona indicaciones y ejemplos de las mejores prácticas, incluidas las recomendaciones resultantes de la organización de dos Juegos de Playa internacionales:

1. En un entorno urbano – Riga, Latvia, acontecido los días 17 y 18 de agosto de 2019;
2. En un entorno natural de playa – Portimao, Portugal, acontecido los días 7 y 8 de septiembre de 2019.



El Manual se ha desarrollado en el marco del proyecto Erasmus+: “Juegos de playa como instrumento para promover la actividad física y deportiva en la playa (BeActive Beach Games)”. Se implementó a través de la cooperación entre organizaciones deportivas de siete países con diferentes áreas de especialización. El proyecto desarrolló un modelo de BeActive Beach Games: un evento deportivo que promueve un estilo de vida activo y saludable a través de la participación en actividades físicas y deportivas en la playa, estimulando la inclusión social, el desarrollo sostenible y la cooperación multicultural.

El modelo fomenta la participación de diferentes grupos como familias con niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad con diferencias socioeconómicas, personas con discapacidad y otros grupos vulnerables de la

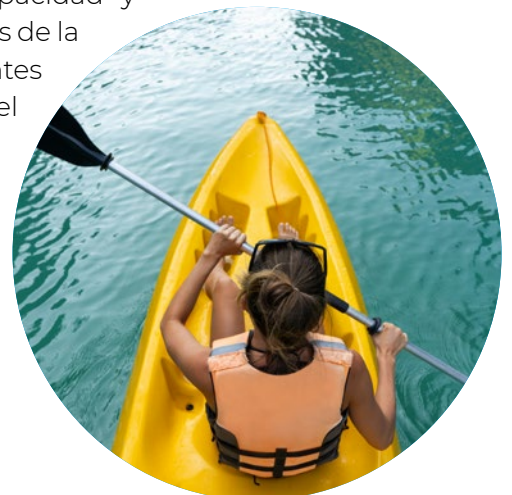
sociedad, como adolescentes en riesgo e inmigrantes. Utiliza el entorno de playa que ofrece una amplia gama de actividades deportivas para realizar, que pueden practicarse en la arena y el agua y, como tal, también pueden replicarse en otros entornos, por ejemplo, playas artificiales con arena, entornos urbanos, ríos, lagos, piscinas, etc.

Además de este manual, los socios del proyecto también desarrollaron otros materiales de soporte:

1. Guía de actividad física sobre deportes y actividades de playa compuesta de vídeos promocionales cortos y material de orientación práctica sobre estas actividades que pueden ser practicadas en la playa por cualquier persona, independientemente de su edad, salud, capacidades físicas o habilidades;
2. Notas de las directrices de los BeActive Beach Games dirigidos a las distintas regiones, nacionales e internacionales, para apoyar la organización de los Juegos de Playa en toda Europa.

Todo el material, los vídeos y las imágenes están disponibles en la página web del proyecto:

www.beactivebeachgames.com



2. CONTEXTO

SEDENTARISMO

En septiembre de 2017, la Comisión Europea hizo una llamada a las partes interesadas de distintos sectores para promover estilos de vida saludables a través del deporte, la alimentación, la innovación o la investigación a los europeos en todos los estados miembros de la Unión Europea (UE) lanzando la convocatoria Tartu para un estilo de vida saludable.⁶ Además, en 2017, la Encuesta del Eurobarómetro sobre el deporte y la actividad física identificó que aproximadamente el 60% de los europeos nunca hacen ejercicio ni practican deporte al menos una vez por semana. En comparación con la encuesta anterior en 2014, esto muestra una tendencia negativa: del 42% al 46%.

El aumento de la obesidad infantil y problemas de salud entre los menos privilegiados de la sociedad están enmarcando estas tendencias de reducción de la actividad física y la participación deportiva, es por ello que hemos de adoptar estilos de vida más saludables. Además, el sobrepeso, la obesidad y otras afecciones crónicas como enfermedades cardiovasculares y la diabetes disminuyen la calidad de vida, aumentan los presupuestos a invertir en salud y afectan a la economía de los países.⁷ El deporte y la actividad física deben promoverse desde la primera infancia a lo largo de todas las edades para que puedan convertirse en una parte integral de la rutina diaria del individuo.

“El deporte es parte de la herencia de todos los hombres y mujeres y su ausencia nunca puede ser compensada.” – Pierre de Coubertin (educador e historiador francés, padre de los juegos olímpicos modernos).

ACTIVIDADES DEPORTIVAS

El deporte es un fenómeno social, cultural y económico en auge que hace una contribución importante al desarrollo del modelo social con el objetivo de mejorar las condiciones de vida y trabajo de los ciudadanos en un contexto sostenible, de apoyo, prosperidad y paz. Las actividades deportivas están asociadas con valores relevantes como el espíritu de equipo, la solidaridad, la tolerancia, la cooperación, la trascendencia y el juego limpio (fair play), lo que contribuye al desarrollo y la realización personal. El deporte también promueve una contribución activa de los ciudadanos de la UE a la sociedad y de ese modo ayuda a fomentar la ciudadanía activa.

La integración estratégica de personas de diferentes orígenes en proyectos comunitarios conjuntos ha demostrado contribuir a una mayor dedicación de los individuos y grupos con la participación descrita como



⁶ Tartu Call for a Healthy Lifestyle, European Commission, 2017

⁷ Preventing chronic diseases: a vital investment, WHO, 2005

el “motor de la vida comunitaria”. La Oficina de Estadística de Australia sugiere que la participación en actividades deportivas y culturales puede proporcionar a las personas y grupos un sentido.⁸

La participación en eventos deportivos intercomunitarios puede ser un punto de partida para desarrollar redes y vínculos comunitarios que son importantes para la cohesión e inclusión social. El “deporte para todos” o deporte de base permite a la comunidad participar en actividades con diferentes sectores de la sociedad sin estar orientados a resultados, lo que contribuye a promover el deporte y la actividad física para mejorar la salud. Los deportes de base también pueden tener un papel relevante para promover el aprendizaje informal y el desarrollo de habilidades transversales, como el liderazgo, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, lo que está asociado a un enorme impacto económico en las comunidades locales, ya que el 60% de los europeos participan en actividades deportivas y alrededor de 60 millones de ciudadanos europeos son miembros de clubes deportivos.⁹

El deporte de base es una actividad física de ocio, organizada y no organizada, que se practica regularmente a nivel no profesional con fines de salud, educativos o sociales.

BEACTIVE BEACH GAMES

Europa es conocida por sus glamurosas playas naturales que abarcan miles de kilómetros en Grecia, Italia, España, Portugal, Francia, Croacia, Letonia, Estonia, etc. A medida que comienza el verano, también se desarrollan playas artificiales en entornos urbanos en muchos países europeos: ciudades como París, Bruselas, Berlín, Ámsterdam, Londres, Copenhague o Riga, donde las orillas de los ríos, lagos o canales se están transformando en playas. Con algunos ajustes y sin inversiones especiales, cada entorno se puede utilizar para desarrollar actividades deportivas. Por lo tanto, es necesario encontrar nuevas formas de aumentar la participación general de las personas en la actividad física como un medio para promover un estilo de vida más activo utilizando diferentes entornos, especialmente aquellos que permiten relajarse junto al agua, independientemente de la edad, el nivel socioeconómico y las capacidades físicas.

Las actividades deportivas en la playa ofrecen una gran variedad de oportunidades para que todos los grupos de edad participen en actividades físicas desarrolladas en agua y arena, lo que puede reducir el riesgo de dañar el sistema musculoesquelético. El tenis playa, por ejemplo, comenzó en Italia como un deporte de playa donde las personas mayores buscaban formas más livianas y menos arduas de pasar tiempo en la playa y como una alternativa al vóley playa. Del mismo modo, el fútbol playa se ha convertido en una forma popular de tiempo libre en la playa en Brasil.

Como modelo competitivo, los deportes y juegos de playa han comenzado a desarrollarse en Asia con los Juegos Asiáticos de Playa (Asian Beach Games). Este evento deportivo estructurado se lleva a cabo desde hace varios años con resultados exitosos, incluyendo una gran variedad de deportes nuevos e interesantes de las diferentes culturas de los países participantes.

Con respecto al soporte de infraestructura, si bien muchos de los deportes olímpicos requieren grandes inversiones que no son asequibles para todos los países debido a la falta de recursos, los deportes de playa son más baratos y accesibles. Es por ello que se están volviendo cada vez más populares en todo el mundo y en octubre de 2019, se organizaron los primeros Juegos Mundiales de Playa ANOC en la playa en Qatar, probando muchos deportes nuevos, allanando el camino a los Juegos Olímpicos.

8 Australian Bureau of Statistics, 2001

9 “Grassroots Sport – Shaping Europe”. High Level Group on Grassroots Sport. Report to Commissioner Tibor Navracsics, 2016, ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/policy_documents/hlg-grassroots-final_en.pdf

Por otro lado, la guía actual del Modelo de BeActive Beach Games puede facilitar que las comunidades participen en deportes y actividades físicas en la playa, promoviendo la participación deportiva en los diferentes sectores de la sociedad. Se desarrolló en respuesta a la política general de la Comisión Europea dirigida a aumentar el nivel de participación en el deporte y la actividad física en la UE, y se implementó como parte de la iniciativa de la Semana Europea del Deporte.

La Semana Europea del Deporte tiene como objetivo promover el deporte y la actividad física en toda Europa, generar nuevas actividades y desarrollar iniciativas exitosas ya existentes en el contexto europeo, nacional, regional o local. La Semana Europea del Deporte es para todos, independientemente de su edad o nivel de condición física. Con un enfoque en iniciativas de base, aspira a inspirar a los europeos a #BeActive regularmente y crear oportunidades para que las personas hagan ejercicio diariamente.¹⁰

¹⁰ European Week of Sport, European Commission, 2020
ec.europa.eu/sport/week_en



3. MODELO BEACTIVE BEACH GAMES

VISIÓN

BeActive Beach Games es un concepto de evento de “deporte para todos” que conecta y promueve el valor social de la participación en el deporte y la recreación en la actividad física para todos los segmentos de la población, fomentando la mejora de la calidad de vida, la salud y el bienestar de comunidad y ciudadanos, al tiempo que contribuyen a difundir los valores sociales del deporte respetando los objetivos de desarrollo sostenible.

MISIÓN

BeActive Beach Games es un concepto de evento único que promueve la actividad física y el deporte en las playas y zonas costeras. Basado en un enfoque de “deporte para todos”, tiene como objetivo aumentar la participación entre los diferentes segmentos de la población a través del deporte de base y la actividad física, promoviendo la inclusión social, la sostenibilidad y los valores asociados a un estilo de vida saludable. El modelo promueve playas y áreas costeras no solo como un lugar para la relajación y tomar el sol, junto con familiares o amigos, sino también como un contexto significativo para la actividad física y el deporte. Propone, entonces, añadir a la configuración tradicional nuevos aspectos tales como cooperación, inclusión, aventura y diversión, respetando un enfoque sostenible que incluya atención a la preservación de la naturaleza.

BeActive Beach Games está especialmente dirigido a la participación de familias de todas las generaciones, niños, padres y abuelos, ofreciendo actividades deportivas de base en lugar de simplemente tumbarse en la playa. Los Juegos de la Playa también fomentan la participación de personas de diferentes orígenes socioeconómicos y personas con discapacidad, al tiempo que prestan especial atención a personas específicas con menos oportunidades, como adolescentes en riesgo, inmigrantes y otros grupos.

El Modelo es flexible y fácil de implementar en varios lugares y entornos, según las necesidades y objetivos de los organizadores de eventos locales y los involucrados.





BEACTIVE BEACH GAMES MODEL



- | | | | | |
|---|--|---|--|--|
| <p>Ejemplos de BEACH GAMES</p> <ul style="list-style-type: none"> Vóley playa, Vóley playa sentado, Balonmano playa, Tennis playa, Tennis en silla de ruedas, Crossminton, Floorball playa, Fútbol playa, Beach ultimate, Básquet3x3 | <p>Ejemplos de BEACH ACTIVITIES</p> <ul style="list-style-type: none"> Running, Marcha nórdica, Skateboarding, Biathlon, Triathlon, Frescobol, Ciclismo, Petanca, Shooting para sport, Dodgeball de playa, Disc golf | <p>Ejemplos de SESIONES DE PRUEBA Y MASTERCLASSES</p> <ul style="list-style-type: none"> Fitness, Aerobic, Aquagym, Capoeira, Zumba, Body combat, Yoga, Danza, Body balance | <p>Ejemplos de ACTIVIDADES ACUÁTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Vela, Paddle surf, Natación, Surf, Bodyboarding, Skimboarding, Kayak, Snorkelling, Carrera de obstáculos | <p>Ejemplos de BEACH CHALLENGES</p> <ul style="list-style-type: none"> Copa familiar, Carrera de obstáculos hinchable (en la playa y en el agua), Atletismo para niños, Teqball, Rope pulling, Velotrial, Bouldering |
|---|--|---|--|--|

MARCO ESTRATÉGICO

BeActive Beach Games es una iniciativa de “deportes para todos” basada en cuatro ejes estratégicos:

1. Maximizar la participación de la comunidad en deportes de base para todos y actividades físicas recreativas;
2. Reconocer y promover la salud, la educación y los beneficios sociales del deporte y la actividad física teniendo en cuenta una perspectiva de desarrollo sostenible;
3. Aumentar la capacidad del deporte para proporcionar igualdad de oportunidades, fomentando la inclusión de todos los segmentos de la población;
4. Maximizar las infraestructuras y los recursos naturales.

DEPORTES DE BASE Y DEPORTES TRADICIONALES

Los deportes de base y los deportes y juegos tradicionales tienen un enorme potencial para motivar, inspirar y desarrollar un sentido de identidad y pertenencia a una comunidad, uniendo a diferentes generaciones en un entorno social y cultural similar. Los deportes y juegos tradicionales son determinantes para fomentar la participación y transmitir valores de cooperación, inclusión, diversidad, solidaridad, conciencia cultural y paz. Con objetivos claros, valores estructurados, actividades significativas y una metodología de apoyo para organizar los Beach Games es posible promover un sentido de comunidad y de ese modo ayudar a lograr la visión y misión de los Beach Games.



VALORES

El modelo de BeActive Beach Games se basa en principios como la sostenibilidad, la igualdad, la inclusión, el juego limpio y el multiculturalismo. Además, la participación en deportes y actividades físicas permite a los ciudadanos experimentar otros valores como la ética, la integridad, el cuidado, el respeto y la responsabilidad. Los deportes de equipo y las actividades facilitan la fijación de objetivos, el enfoque, la autodisciplina, la cooperación ante el abandono de las reglas, el respeto a los demás y el medio ambiente, el manejo de ganar y perder y, por lo tanto, aprender sobre el éxito y el fracaso.

Para cada individuo, la familia y la educación son la base para aprender e integrar valores, en este sentido, los Juegos BeActive Beach Games están destinados especialmente a involucrar a las familias. Los valores experimentados como parte del deporte durante la infancia tienen un impacto crítico en la vida en el futuro, influyendo en el estilo de vida y las elecciones de los adultos y, en última instancia, en la personalidad.

ÉTICA

La ética en el deporte ha sido un tema muy discutido a nivel superior, involucrando a atletas y organizaciones de élite, así como dentro del contexto que aborda cuestiones como el arreglo de partidos y el dopaje. A nivel deportivo de base, se debe fomentar la integridad deportiva y los BeActive Beach Games se pueden usar como una plataforma para abordar problemas relevantes relacionados con la prevención del dopaje, partidos amañados (match-fixing) y otras amenazas a la integridad deportiva. De hecho, el modelo desarrollado anticipa los riesgos y las acciones que deben tomarse. No obstante, en los Beach Games es crucial comunicar a los participantes a nivel local a quién contactar para obtener más detalles sobre cómo educar y difundir esta información, contribuyendo a crear conciencia sobre estos temas y saber cómo informar comportamientos sospechosos si se verifican. Es una gran oportunidad para educar a los ciudadanos que utilizan este deporte para todos como una plataforma.

FAIR-PLAY O JUEGO LIMPIO

Los Juegos de Playa BeActive Beach Games promueven el juego limpio y el respeto por los demás. Las actividades deportivas familiares multigeneracionales utilizadas en este modelo son relevantes para apoyar esta promoción y fomentar el desarrollo personal y social de los miembros de la familia. La participación familiar puede mostrar el juego limpio a través de ejemplos observables, ya que los padres pueden enseñar a los niños a no aprovecharse de un oponente perjudicado y de cómo cumplir las reglas. Por lo tanto, crea un ambiente social positivo entre todos los participantes del evento que muestra ejemplos de comportamiento prosocial hacia el resto de los participantes y espectadores.

COOPERACIÓN

La participación familiar muestra fácilmente la cooperación entre sus miembros para trabajar hacia un objetivo. Este hecho puede tener un gran impacto en el público, los participantes individuales y otros equipos de aficionados al promover los valores básicos de los deportes de base, destacando la importancia de la comunicación en el equipo y las diferentes generaciones y enseñando que la actividad física no solo mejora la salud y el bienestar, sino que también puede ser determinante para desarrollar habilidades sociales. En este sentido, Europa se ha convertido en multicultural, por lo tanto, BeActive Beach Games pone gran énfasis en la diplomacia deportiva de base. El modelo de Beach Games incluyó una Family Cup, en la que participaron familias de cinco países que se unieron a ambos eventos. A partir de esas intervenciones piloto, quedó muy claro que la fortaleza de este modelo es desarrollar vínculos y relaciones entre las personas, basadas en el intercambio de ideas y tradiciones, utilizando un marco de tolerancia y cooperación.

MULTICULTURALISMO

En el contexto de la política deportiva nacional de un país europeo o en el enfoque de desarrollo de la política deportiva municipal, el modelo BeActive Beach Games proporciona una plataforma excelente para desarrollar actividades deportivas y físicas en un evento conjunto. Esto actúa como un nuevo desarrollo de la política deportiva centrada en las minorías en estas nociones competitivas de integración y asimilación de tradiciones, identidad nacional y ciudadanía. A pesar de que la inclusión de grupos minoritarios presenta barreras para participar, los grupos étnicos, de bajos ingresos, socialmente desfavorecidos y en riesgo, junto con las familias con personas con discapacidad, deben tener prioridad

“Nuestra capacidad de alcanzar la unidad en la diversidad será la belleza y la prueba de nuestra civilización.” - Mahatma Gandhi (pacifista, político, pensador y abogado hinduista, inspirador de movimientos por los derechos civiles y la libertad).



para las políticas de desarrollo deportivo. En este sentido, el modelo de BeActive Beach Games incluye familias y ciudadanos locales de todos los segmentos de la población, promoviendo la comprensión intercultural y el respeto mutuo dentro y entre las comunidades. En definitiva, este modelo respalda la motivación principal del desarrollo de la inclusión social europea del modelo de refugiado y los solicitantes de asilo: los grandes valores de nuestro continente.

EMPODERAMIENTO SOCIAL

Los juegos BeActive Beach Games se organizaron para buscar un nuevo “motor” de movimiento social y desarrollo. Destacando que, a través del deporte y la actividad física, las familias y las personas pueden experimentar igualdad, libertad y empoderamiento, especialmente niñas y mujeres, personas con discapacidad, jóvenes en riesgo y personas que se recuperan de traumas emocionales y físicos. De hecho, el modelo anticipa actividades que pueden ser desarrolladas por todos, incluyendo y potenciando, sin excluir ni disminuir. Por lo tanto, los Juegos de Playa implementan un enfoque de “deporte para el desarrollo” en lugar de un “desarrollo para el deporte”, centrándose en la participación y promoción de autosuficiencia y empoderamiento al tiempo que aumenta el compromiso de la comunidad, el capital social y la unidad compartida.

SALUD

Aproximadamente el 60% de los europeos prefieren pasar sus vacaciones en la costa,¹¹ especialmente familias con niños que disfrutan de la playa y las zonas costeras.

Durante estos meses de verano cuando los niños y jóvenes tienen vacaciones escolares, la mayoría de los estudios apuntan evidencia de que hay una reducción relevante en la actividad física, comprometiendo varios marcadores de estado físico y promoviendo un aumento en el sobrepeso y una disminución del estado físico.¹² En este contexto, los Juegos de Playa presentan una gran oportunidad para que las familias y todos los individuos en los sitios más ocupados en verano se mantengan activos durante estos meses llevando un estilo de vida físicamente activo.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

El modelo de BeActive Beach Games establece que las actividades deportivas se pueden desarrollar a un costo bastante bajo sin la necesidad de grandes infraestructuras deportivas. En cambio, estas actividades podrían utilizar los alrededores y recursos locales y áreas como playas, el recurso natural que une a todos los países participantes. Estos lugares ofrecen una amplia gama de deportes y actividades físicas que se pueden practicar en la arena y el agua y se pueden replicar en otros contextos, como, por ejemplo, en playas artificiales con arena, en ríos, lagos o piscinas.

Los grandes eventos deportivos internacionales pueden tener efectos adversos sobre el medio ambiente. Es imperativo reducir este impacto al mínimo, e incluso, si es posible, revertirlo. La sostenibilidad del evento se relaciona con la organización del evento y también en la configuración, durante las actividades y en el desmantelamiento. Se deben desarrollar varios aspectos teniendo en cuenta esta perspectiva de sostenibilidad:

¹¹ Holiday Barometer among Europeans & Americans, IPSOS/EUROP ASSISTANCE survey, 2019

¹² Physical activity drop after long summer holidays in 5- to 8-year old children. T. Volmut, P. Dolenc, B. Šimunič – Exercise and quality of life, 2008
 Obesity and physical fitness of pre-adolescent children during the academic year and the summer period: effects of organized physical activity. Antonios D. Christodoulos, Andreas D. Flouris, Savvas P. Tokmakidis. doi.org/10.1177/1367493506066481

- ▶ Catering – comida, platos y cubiertos;
- ▶ Movilidad activa, transporte público o car-sharing;
- ▶ Energía controlada y óptima y consumo de agua;
- ▶ Reducción, reuso y reciclaje;
- ▶ Plataformas de acceso para todos;
- ▶ Intervención de voluntarios.

Estos son solo algunos de los objetivos de desarrollo sostenible que deben tenerse en cuenta para los organizadores de los Juegos de Playa. Es importante destacar que es crucial que a través de estos eventos deportivos se establezca un ejemplo para que todas las personas y todas las partes interesadas actúen en colaboración para cambiar el mundo hacia una agenda de desarrollo sostenible.¹³ Los eventos deportivos contribuyen significativamente a fomentar la educación, la cohesión social, la salud y el bienestar de la población, sin embargo, también tienen la responsabilidad de contribuir al desarrollo sostenible. A través de la implementación de estos principios por parte de todos los interesados, este evento deportivo puede generar mejoras considerables en los sectores económicos y sociales y tener poco impacto en el medio ambiente.

Los principios mencionados y descritos anteriormente están entrelazados y se apoyan mutuamente para formar el marco de BeActive Beach Games. En concreto, el modelo de BeActive Beach Games actúa como una guía y para implementar con éxito el modelo, estos eventos deben adaptarse en función de los recursos de cada organización. El modelo ha de ser la prioridad que configura el evento para apoyar la misión y la visión.

GRUPOS OBJETIVO

Los eventos familiares presentan una oportunidad necesaria para aumentar la actividad física de los niños. Es importante que, entre los objetivos de los Juegos de Playa, la familia esté completa, incluidos los abuelos y los hermanos para que todos los miembros de la familia puedan aprovechar las experiencias de los otros y aumentar la participación en la actividad física en todas las edades. Las relaciones recíprocas dentro de una familia pueden mostrar un modelo positivo de cooperación y refuerzo de la actividad física para equipos deportivos y aficionados.

El enfoque principal de las familias multigeneracionales en los Beach Games crea un ambiente familiar positivo que puede proporcionar un entorno importante que alienta y apoya la actividad física entre los grupos objetivo-involucrados (niños, jóvenes, adultos y adultos mayores) y, especialmente, las personas en riesgo (como por ejemplo personas con discapacidad).



METODOLOGÍA

La metodología de BeActive Beach Games abarca todos los aspectos más importantes de la gestión de eventos, ayudando a cualquier organizador potencial a desarrollar su concepción e idea específica del evento, manteniendo los valores centrales. La metodología de los Juegos de Playa se analizará más a fondo en la sección 4 (Pautas metodológicas para la organización de los Juegos de Playa), que ayudará y guiará a los organizadores a través de las cinco etapas principales de organización del evento: planificación, coordinación, difusión, implementación y monitoreo (retroalimentación y evaluación).

DEPORTES DE BASE, TRADICIONALES, JUEGOS Y ACTIVIDADES DE PLAYA

El deporte de base es un término bastante amplio que abarca todas las actividades deportivas no profesionales también conocidas como “deporte para todos”, lo que trae grandes beneficios sociales, culturales y económicos. Además, también se entienden como deportes, actividades tradicionales y no tradicionales, o físicas que existen en la vida cotidiana de los ciudadanos que, sin altos niveles de organización, especialización o profesionalismo y con menos recursos oficiales de apoyo, requieren una alta participación ciudadana local.¹⁴

El High Level Group definió deportes de base como:¹⁵ una actividad física de ocio, organizada y no organizada, practicada regularmente a nivel no profesional para fines de salud, educativos o sociales. En oposición a los eventos multitudinarios, los deportes de base tienen el privilegio de involucrar a los deportes tradicionales locales que crean la universalidad, la accesibilidad y la naturaleza informal del deporte que genera altas tasas de participación y apoyo.

Los deportes y juegos tradicionales son una parte inherente de nuestra historia, cultura e identidad. Contribuyen a la memoria colectiva de una comunidad a nivel nacional, regional o local, abarcando generaciones, géneros y diferencias individuales. Brindan oportunidades únicas que los deportes convencionales no pueden, y a menudo se basan en la diversión y la participación, no en la competición. Estas características permiten que los deportes y juegos tradicionales proporcionen un enlace a algo más grande que el deporte y la actividad física y garanticen su relevancia en la actualidad. El modelo de BeActive Beach Games presenta una combinación de deportes convencionales, deportes y juegos tradicionales y actividades y conceptos nuevos o innovadores con el fin de involucrar a la mayor cantidad posible de participantes. Los Juegos de Playa ofrecieron una amplia variedad de oportunidades para los participantes, espectadores o ciudadanos ocasionales (por ejemplo, turistas) al tener diferentes juegos y actividades de playa, clases magistrales, actividades acuáticas, desafíos y demostraciones.

IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES

DEMOSTRACIONES Y SESIONES DE PRUEBA

Las demostraciones muestran actividades y cómo llevarlas a cabo a los recién llegados, lo que les permite probar la actividad. Por lo general, un experto o un atleta o entrenador experto demuestra un conjunto de ejercicios, técnicas de juego o tareas que permiten a los participantes experimentar la actividad y tener percepción de su logro.

¹⁴ Engaging families in physical activity research: a family-based focus group study, 2015. H.E. Brown, A. Schiff and E.M.F. van Sluijs

¹⁵ Grassroots Sport – Shaping Europe, Eiropas Komisija | Sports, 2016

En el contexto de BeActive Beach Games, las demostraciones permiten presentar y probar un conjunto de actividades que son desconocidas para un público particular o un grupo de personas. Estas demostraciones pueden llevarse a cabo en un espacio formal que sea idéntico al espacio de práctica competitiva, o en un espacio informal (con características ajustadas) que optimice las condiciones para facilitar su presentación. El número de participantes en estas actividades y la duración de la práctica (o experimentación) son variables según los objetivos del evento y la forma de organización. El concepto único de BeActive Beach Games desarrollado en Riga y Portimão brindó la oportunidad a todos de participar y probar todos los deportes, actividades y desafíos mencionados en el modelo de BeActive Beach Games. Esto fue crucial para incluir a personas de diferentes orígenes para participar en actividades físicas y descubrir nuevas formas de contribuir a un estilo de vida saludable.

MASTERCLASSES

Las clases magistrales son actividades grupales donde uno o más especialistas presentan la actividad al público permitiendo su participación activa. Las clases magistrales no solo tienen como objetivo mostrar una actividad en particular, sino que también pueden enseñarla o incluso mejorar el nivel de competencia del participante. El número de participantes en estas actividades y el tiempo de realización se pueden personalizar de acuerdo con los objetivos del evento y su forma de organización. Las clases magistrales se ofrecieron principalmente durante el evento de los Juegos de Playa en Portimão (Portugal), incluyendo Fitness, Zumba, Body Combat, Yoga, Danza, Body Balance y Capoeira. Las clases magistrales ofrecen la oportunidad de que todas las personas se unan y aprendan de manera diferente cómo estar físicamente activo, no solo en la playa sino también en el hogar o en cualquier otro lugar público. Además, se pueden adaptar para permitir la participación de distintos grupos de edad, con distintos niveles de condición física y habilidad.



JUEGOS Y COMPETICIONES

Los juegos pueden ser actividades recreativas o competitivas que tienen sus propias regulaciones. En los juegos competitivos, los participantes se oponen entre sí intentando superar a sus oponentes y lograr la victoria. Todos los juegos respetan las reglas en términos de duración, área de juego, número de participantes, edad y género. En el modelo de BeActive Beach Games, los juegos están abiertos al público sin que haya necesariamente un ganador. Las competiciones están diseñadas para individuos o equipos que representan a las entidades participantes (por ejemplo, países, regiones, ciudades) dando lugar a una clasificación final. Los juegos y las competiciones, para todos los segmentos de participantes (en un deporte para todos), se llevaron a cabo principalmente en los BeActive Beach Games desarrollados en Riga. En el evento, las competiciones se centraron en participantes aficionados y equipos deportivos, con la opción de registrarse en el sitio web de BeActive Beach Games antes del evento. Además, para promover la actividad física y la accesibilidad deportiva, otros participantes en el lugar (en el día del evento) tuvieron la oportunidad de registrarse para competiciones como correr y practicar paddle surf. Al alterar las reglas, las competiciones se hicieron más inclusivas y mejor alineadas con los principios del "deporte para todos". Un ejemplo ilustrativo fue el uso de 3 contra 3 en lugar de la configuración estándar 2 contra 2 para el vóley playa.

ACTIVIDADES ACUÁTICAS

Las actividades acuáticas y los deportes tienen características especiales que proporcionan un entorno único para hacer ejercicio, como natación, waterpolo, aquagym, kayak y paddle surf. Las actividades acuáticas presentan resistencia al agua que genera fuerzas adicionales que el cuerpo humano necesita superar. La fuerza ascendente del agua proporciona una sensación de ingravidez que facilita el movimiento y se usa comúnmente con fines terapéuticos para personas con discapacidades y lesiones. Además, las actividades acuáticas también representan una gran oportunidad para la diversión y la aventura. Sin embargo, estas actividades, especialmente aquellas desarrolladas en espacios abiertos de agua presentan un mayor riesgo. Por lo tanto, los organizadores de los juegos de playa siempre deben verificar cualquier peligro potencial, proporcionar el equipo de seguridad necesario y desarrollar estrategias ajustadas de mitigación de riesgos. Durante ambos eventos (en Riga y Portimão), se ofrecieron chalecos salvavidas, la presencia permanente de un socorrista, así como los botes salvavidas de apoyo y los kayaks.

RETOS

Los retos son un conjunto de actividades que requieren habilidades físicas y mentales particulares para lograr los objetivos propuestos. Se pueden crear desafíos para individuos, parejas, equipos y grupos que involucran a personas de todas las generaciones. Las actividades son instruidas por un experto, atleta o entrenador, lo que permite a los participantes comprender las reglas y sus características principales.



En los retos de competición, cada actividad se lleva a cabo por separado, pero se juzga colectivamente para calcular la puntuación final que puede basarse en el tiempo, la distancia o la precisión. Tener retos grupales, brinda la oportunidad a las personas de formar equipos de diferentes grupos de edad y/o habilidades físicas para lograr colectivamente diferentes objetivos.

En ambos Juegos de Playa, los organizadores celebraron la Copa Familiar BeActive Beach Games que involucró a varias familias (niños y padres) de cinco países diferentes. La Copa Familiar en Riga abarcó, en conjunto, 8 actividades (bouldering (escalada), paddlesurf, natación, estirar la cuerdas, petanca, tenis playa, running y atletismo) que se distribuyeron alrededor del lugar del evento (Lucavsala) durante 2 días. En el evento de Portimão, las actividades diferían de las propuestas en Riga e incluyeron actividades adicionales como carreras de obstáculos hinchables de agua y tierra, discathlon, bolos de playa, lanzamiento de disco y patadas de pelota de precisión. Para probar diferentes enfoques de la organización de la Family Cup, el evento en Riga se desarrolló con los miembros de una familia compitiendo juntos contra otras familias. Por el contrario, en Portimão, las familias se mezclaron para potenciar la cooperación y los intercambios culturales. Ambos eventos fueron llevados a cabo por instructores experimentados en cada actividad que explicaban las reglas, cada familia tenía un mapa y un marcador para guiarse a sí mismos durante las actividades y retos propuestos.

BENEFICIOS

La aplicación del modelo de BeActive Beach Games y la organización del evento proporcionará numerosos beneficios para los participantes y organizadores, tanto a corto como a largo plazo. Algunos de estos beneficios se describen a continuación.

INCLUSIÓN SOCIAL

El modelo de BeActive Beach Games promueve un estilo de vida activo y saludable a través de la participación en actividades deportivas físicas basadas en la inclusión social, independientemente del género, la apariencia física, las creencias religiosas y políticas, la edad, la orientación sexual, la cultura, los antecedentes socioeconómicos, la profesión y el origen étnico, etc. Se centra particularmente en la participación de las familias y todas sus generaciones: niños, padres y abuelos.

La participación brinda la oportunidad de desarrollar una amplia gama de habilidades sociales, como buena comunicación y cooperación constructiva con otros en igualdad de condiciones. También ayuda a mejorar la interacción social, integrando a todas las personas en la sociedad, el trabajo en equipo, el espíritu, el juego limpio, el respeto por las reglas y la tolerancia hacia los demás.

Las actividades propuestas deberían poder incluir a todos. Por lo tanto, el modelo de BeActive Beach Games integra los siguientes principios de inclusión:

- ▶ Todos deberían tener acceso a entornos activos (acceso igualitario: “deporte para todos”);
- ▶ Las actividades deben realizarse en un entorno de apoyo, protegido y cuidado que promueva el potencial de cada uno;
- ▶ Las personas con cuidado parental inadecuado o inexistente están especialmente en riesgo y los deportes de equipo pueden ser, en este contexto, una herramienta relevante para promover la inclusión social.





SOSTENIBILIDAD

Una de las principales preocupaciones en el área del desarrollo sostenible es la integración de grupos de la población que, por razones sociales y culturales, no tienen en cuenta la inversión necesaria para el deporte como un medio para promover la sostenibilidad y tener un impacto positivo en el futuro del medio ambiente de nuestro planeta. Los BeActive Beach Games movilizan a un gran número de personas y, por tanto, tienen un impacto ambiental inevitable. Implementar el deporte y las actividades es una manera extraordinaria para promover la equidad social, la cohesión y el desarrollo humano. Sin embargo, deben desarrollarse, tanto como sea posible, en un enfoque sostenible. Por otro lado, la sostenibilidad social destaca la revitalización y el respeto necesarios a nivel local, lo que significa que es esencial dar el valor adecuado a las culturas y tradiciones, respetando no solo los entornos ambientales sino también sociales y económicos.

TRADICIÓN E INNOVACIÓN

La tradición se puede definir como una creencia, un principio o una forma de actuar que las personas, en una sociedad o grupo en particular, han seguido durante mucho tiempo,¹⁶ y la innovación se puede definir como el desarrollo o uso de nuevos productos, diseños, ideas o métodos.

Uno de los objetivos de BeActive Beach Games es fomentar la tradición con ideas innovadoras. Los deportes y juegos tradicionales forman una parte importante de nuestra historia y ayudan a hacer de nosotros lo que somos hoy. Los juegos tradicionales se incluyeron en ambos eventos, como Capoeira, Petanca, comba y pulling. Surf y Fútbol mejoran el diálogo intercultural y la paz, fomentan la tolerancia y la inclusión, refuerzan el empoderamiento social y promueven prácticas éticas deportivas. Las tradiciones son importantes para promover el desarrollo futuro del deporte y las sociedades, pero deben combinarse con las actividades innovadoras que crean conciencia e interés entre la población más joven. En este sentido, también se incluyeron varias actividades innovadoras en ambos eventos para crear una oferta mixta al respecto.

LEGADO

Hoy en día, los organizadores de los principales eventos deportivos han sido presionados progresivamente por varias partes interesadas, particularmente las institucionales, para planificar cuidadosamente su legado a las comunidades, que pueden ser tanto materiales (por ejemplo, infraestructuras o desarrollo económico) como no materiales (cultura, tradiciones e innovación). El modelo de BeActive Beach Games también tiene en cuenta esta perspectiva al planificar y organizar tales eventos. Por ejemplo, es relevante que estos eventos contribuyan, a nivel local, a facilitar que la comunidad participe en deportes de base para

¹⁶ Cambridge Dictionary

agregar nuevas actividades, apoyar el desarrollo de clubes y asociaciones locales y crear conciencia sobre lugares y espacios de acceso público que puede ser usado. Preservar las tradiciones culturales y los recursos locales, aumentar la salud y la calidad de vida a través de la participación deportiva en un contexto ético, sostenible y pacífico que puede ser un gran legado para los juegos. El objetivo final es aprovechar las iniciativas que se centran en las necesidades de los grupos objetivo que utilizan el evento como un medio para llevar a cabo la misión y la visión de los Juegos de Playa.



EQUIDAD

El modelo de BeActive Beach Games ofrece un conjunto de actividades que cualquiera puede practicar independientemente de su edad, salud, capacidades físicas o habilidades. Los juegos de playa fomentan especialmente la participación de personas de diferentes orígenes socioeconómicos, personas con discapacidades, prestando especial atención a los grupos vulnerables de la sociedad, como adolescentes en riesgo e inmigrantes. Las actividades también están diseñadas para garantizar un equilibrio de género que permita la participación equitativa de mujeres, hombres y equipos mixtos.

BIENESTAR

Es conocido que la relevancia del deporte y la actividad física es tan importante para la salud, la calidad de vida y el bienestar. Este bienestar debe entenderse desde una perspectiva más holística, incluidas las dimensiones biológicas, mentales y sociales. En este sentido, el modelo conceptual brinda la oportunidad de crear eventos que pueden tener un impacto directo en todas estas dimensiones, proporcionando un estímulo fisiológico, junto con la inclusión social y el empoderamiento, la aventura y la diversión.

Los BeActive Beach Games en Riga fueron dirigidos a la promoción de deportes de base, prestando especial atención a la participación de las familias y sus miembros de diferentes generaciones

Esto se hizo mediante la creación de una competición BeActive Family Cup, que consta de diferentes actividades deportivas como Paddle surf, Bouldering (Roccódromo), Running, etc. El evento también creó un entorno para la participación de personas con discapacidad, incluyendo demostraciones, así como juegos como voleibol sentado, tenis en silla de ruedas y tiro deportivo. También llegó a diversos grupos socialmente vulnerables de la sociedad, haciendo participar a niños de orfanatos y adultos jóvenes de hogares de atención social en diferentes actividades y juegos. En general, el evento tenía como objetivo promover actividades físicas en las playas urbanas de Riga y crear un legado de un estilo de vida saludable, cooperación e inclusión.

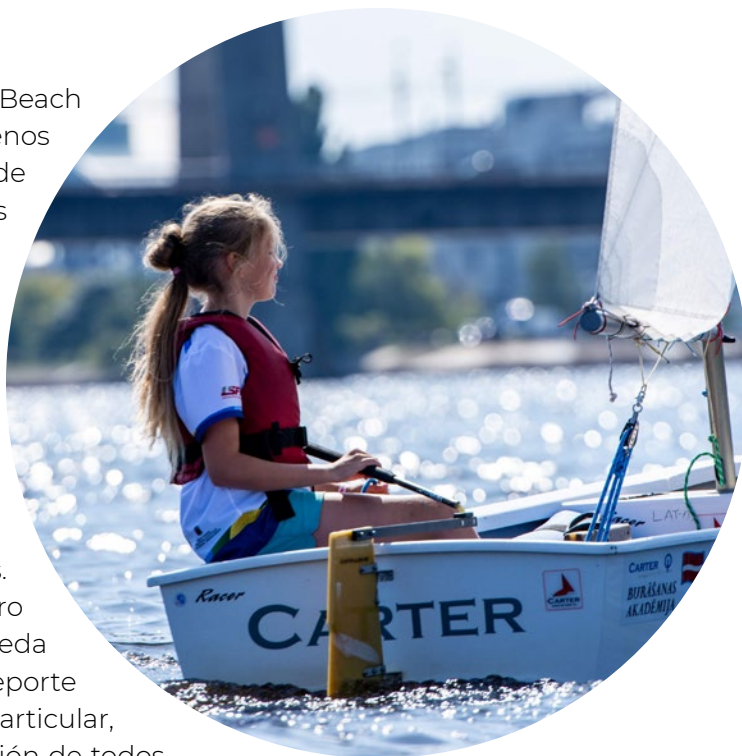
4. GUÍA METODOLÓGICA PARA LA ORGANIZACIÓN DE UN EVENTO DE BEACH GAMES

La organización de un evento de BeActive Beach Games exitoso debe comenzar al menos un año antes del evento. Este proceso de preparación implica cinco fases principales interrelacionadas que cada organizador debe considerar cuidadosamente: (1) planificación, (2) coordinación, (3) promoción, (4) implementación y (5) monitoreo (retroalimentación y evaluación).

Para comenzar el desarrollo de un evento de BeActive Beach Games, es necesario examinar y ajustar el concepto a la realidad de la localización y ajustar los objetivos específicos. Este proceso debe ser lo más objetivo y claro posible para crear un evento factible que pueda contribuir a la promoción y el desarrollo del deporte en general y de los juegos de playa en particular, aumentando en última instancia la participación de todos los segmentos de la población.

En este sentido, también es importante identificar los recursos necesarios (por ejemplo, humanos, financieros, de infraestructura, administrativos y logísticos) que están disponibles o que pueden movilizarse para aumentar la capacidad de implementar un evento de calidad.

Es por ello que este Manual presenta una lista de verificación cronológica, paso a paso, para ayudar a los organizadores a planificar mejor el evento.



STEP-BY-STEP CHECK-LIST FOR BEACH GAMES ORGANISERS

1

PLANIFICACIÓN

- Comienza a planificar el evento
- Elige una fecha adecuada
- Selecciona y asegura un lugar apropiado
- Prepara un horario claro y un plan de programa para todos los eventos.
- Planifica el apoyo administrativo y la logística para establecer el lugar.
- Planifica la infraestructura del evento, equipamiento y material

3

DISEMINACIÓN

- Antes del evento: desarrolla la identidad visual del evento, el evento y el plan de comunicación, incluidos los planes específicos de medios y redes sociales (TV, radio, periódicos)
- Anuncia localmente (carteles, volantes, carteles, etc.) alrededor del lugar del evento y en la ciudad
- Alimenta todas las plataformas de comunicación con la información recopilada durante y después del evento.

5

SUPERVISIÓN (COMENTARIOS Y EVALUACIÓN)

- Desarrolla un sistema de monitoreo para recolectar información relevante.
- Evalúa los indicadores clave del evento y compararlos con los resultados esperados.
- Promueve una reunión de evaluación para discutir los resultados del evento.
- Haz un resumen del evento

2

COORDINACIÓN

- Desarrolla la documentación necesaria.
- Organiza y monitorea las finanzas del evento.
- Crea un enlace con los socios y patrocinadores del evento.
- Prepara y firma contratos con los contratistas involucrados.
- Haz los arreglos necesarios de viaje y alojamiento
- Programa reuniones para el comité organizador.
- Prepara el lugar del evento para acomodar los Juegos de Playa
- Desarrolla todos los arreglos necesarios para el cronograma y programa del evento.
- Crea un equipo de personal y voluntarios.
- Asegura un fotógrafo y un operador de vídeo - informarles sobre el contenido
- Etc.

4

IMPLEMENTACIÓN

- Asegúrate de que todos los planes estén completos y verificados
- Asegúrate de que los lugares del evento y sus áreas específicas estén adecuadamente preparadas y listas
- Asegúrate de que el personal y los voluntarios estén listos y sean conscientes de sus tareas y responsabilidades
- Asegúrate de que los participantes tengan acceso, durante el evento, a toda la información actualizada que necesitan
- Sigue de cerca la implementación del evento, monitorea todas las actividades y estáte preparado para reaccionar ante cambios inesperados.
- Asegúrate de seguir las pautas de seguridad
- Mantén el evento sostenible y respetuoso con el medio ambiente



1. PLANIFICACIÓN

1.1. COMIENZA A PLANIFICAR EL EVENTO:

- ▶ Basado en los BeActive Beach Games, defina los objetivos y los objetivos específicos del evento, teniendo en cuenta la cultura local y el entorno social;
- ▶ Identificar el público objetivo y su magnitud: para quién se organizará y qué tan grande será el evento.
- ▶ Desarrollar un plan de eventos detallado que incluya cronograma, tipo de actividades y cómo implementarlas;
- ▶ Establecer el presupuesto del evento, incluidas las diferentes dimensiones de costos y los ingresos potenciales provenientes de cuotas de membresía o participación, fondos públicos y privados, patrocinio, licencias para proveedores de servicios, etc.;
- ▶ Identificar socios potenciales, proveedores de servicios, proveedores y patrocinadores;
- ▶ Establecer un comité organizador;
- ▶ Identificar cualquier necesidad adicional para implementar el evento, como permisos legales, licencias y seguros,
- ▶ Desarrollar un plan de respaldo para mitigar riesgos imprevistos tales como condiciones meteorológicas, de infraestructura o sociales.

1.2. ELIJE UNA FECHA ADECUADA, TENIENDO EN CUENTA:

- ▶ Otros eventos importantes que pueden superponerse con los Juegos de playa y reducir su impacto;
- ▶ Coordinar de antemano el calendario de eventos;
- ▶ Intereses y limitaciones de la municipalidad local y otras partes interesadas;
- ▶ Clima y pronóstico del tiempo;
- ▶ Festivos y otros eventos del calendario social (por ejemplo, vacaciones escolares, fiestas nacionales y locales, y fines de semana).
- ▶ Otros grandes eventos que pueden solaparse con los Beach Games y reducir su impacto.
- ▶ Coordinar con antelación el calendario de eventos;

1.3. SELECCIONA Y ASEGURA UN LUGAR APROPIADO, TENIENDO EN CUENTA:

- ▶ Facilidad de acceso;
- ▶ Idoneidad y adaptabilidad;
- ▶ Tamaño y capacidad de los participantes;
- ▶ Infraestructuras e instalaciones;
- ▶ Costes;
- ▶ Accesibilidad para personas con discapacidad;
- ▶ Disponibilidad de alojamiento (hoteles, etc.) para los participantes, si es necesario;
- ▶ Apoyo de las autoridades locales y de los proveedores.;



1.4. PREPARA UN CALENDARIO CON EL PROGRAMA DE TODOS LOS EVENTOS Y ACTIVIDADES DE LOS JUEGOS DE PLAYA

- ▶ Selecciona una lista de actividades y la implementación correspondiente, (por ejemplo, actividades: deportes de base, deportes tradicionales y juegos y juegos y actividades de playa; implementación - demostraciones y sesiones de prueba, clases magistrales, juegos y competencias, actividades acuáticas y desafíos);
- ▶ Definir el programa cultural y social (por ejemplo, apertura ceremonia, entrega de premios, recepciones, networking eventos, fiestas, etc.).

1.5. PLANIFICA EL APOYO ADMINISTRATIVO Y LOGÍSTICO:

- ▶ Inspección y evaluación del sitio;
- ▶ Desarrollar un plan técnico que detalle las ubicaciones para las actividades, las áreas de registro e información, apertura / clausura y entrega de premios, áreas de restauración y recreación, área VIP, zonas para el comité organizador y el voluntariado, área de objetos perdidos, seguridad, vestuarios, baños, áreas de circulación y zonas de estacionamiento de automóviles;
- ▶ Desarrollar un plan para objetos promocionales, “look and feel” y materiales de publicidad / marketing (por ejemplo, playa banderolas, carteles, pancartas de marca de eventos, información de accesos y circulación, información de patrocinadores y socios).

1.6. PLANIFICA LA INFRAESTRUCTURA DEL EVENTO, EQUIPOS Y MATERIALES, TENIENDO EN CUENTA:

- ▶ La selección y su implementación (compatible con el lugar seleccionado);
- ▶ Accesibilidad y ubicación del lugar (por ejemplo, transporte público, estacionamiento, plan de emergencia y servicios adicionales para personas con discapacidad.
- ▶ Lugares para información/inscripción, organizadores, socios, seguridad y protección, circulación, catering, descanso, aseos, entretenimiento y eventos sociales (p.ej. señalización e información de eventos, catering y suministro de agua, áreas para sentarse y descansar, papeleras, áreas de entretenimiento y culturales).

Al final de la fase de planificación, los organizadores deberán tener una visión general de si se dispone de los recursos humanos, infraestructurales y financieros necesarios para llevar a cabo el evento y de cuáles son los pasos necesarios para utilizarlos. Por ejemplo, para garantizar la disponibilidad de estos recursos, la ciudad de Portimão fue seleccionada para acoger el evento BeActive Beach Games en Portugal, ya que había sido elegida como la Ciudad Europea del Deporte en 2019. Portimão organizó un gran número de eventos deportivos, lo que la convirtió en la “Ciudad del Deporte de Portugal”, garantizando así las condiciones institucionales, infraestructurales, logísticas, sociales y culturales necesarias para acoger el evento.

Además, factores externos como el clima, las temperaturas y las horas de luz, también son relevantes al planificar un evento de BeActive Beach Games, ya que pueden representar ventajas o puntos críticos al implementar este evento, influyendo en su éxito. De hecho, durante el tiempo de verano en Portimão hay más de 10 horas de luz solar al día, con una temperatura media máxima por encima de 25°C y un mínimo de 19°C. Este hecho implica que todas las actividades se desarrollaron fuera de las principales horas UV de más riesgo, que también coincidieron con el pico de temperatura máxima.

El evento BeActive Beach Games en Riga se benefició del apoyo del Ayuntamiento de Riga (RCC) que ayudó a marcar muchos de los puntos mencionados anteriormente. Las únicas dos opciones de ubicación de eventos viables que coincidían con el entorno urbano de la playa fueron elegidos -la playa de Kipsala y el parque turístico de Lucavsala. Ambas ubicaciones son propiedad de RCC y fueron previamente renovadas de acuerdo con las normas de la UE (incluyendo la accesibilidad para las personas con discapacidad), y son dos de los principales lugares de recreo para que las personas realicen actividades deportivas. Así pues, ambos lugares no tenían alquiler y ya tenían incorporadas infraestructuras deportivas públicas.

El apoyo de RCC también significó que los BeActive Beach Games se incluyeron como parte del Festival anual de la ciudad de Riga (17-18 de agosto de 2019) que trajo apoyo financiero adicional y un mayor reconocimiento social. Sin embargo, muchos eventos de la ciudad sucedieron a lo largo de estos dos días que dividieron la atención de los espectadores o participantes potenciales en este evento.

2. COORDINACIÓN

- 2.1.** Desarrolla la documentación necesaria (por ejemplo, listas de participantes, reglas para actividades deportivas, instrucciones para árbitros y voluntarios, registros de resultados, información para los participantes, etc.).
- 2.2.** Organiza y monitorea las finanzas del evento asignando el presupuesto acuerdo a las actividades, recursos y personal.
- 2.3.** Procura ser el enlace con los socios y patrocinadores del evento.
- 2.4.** Prepara y firma contratos con los colaboradores, proveedores de servicios y subcontratistas involucrados.
- 2.5.** Haz los arreglos necesarios para los viajes y alojamientos de los invitados, participantes, personal, etc.
- 2.6.** Programa reuniones del comité organizador y monitorea la implementación de las tareas planificadas.
- 2.7. PREPARA EL LUGAR PARA ACOMODAR LOS JUEGOS DE PLAYA, TENIENDO EN CUENTA:**
 - ▶ Los arreglos técnicos y logísticos necesarios para establecer en todas las áreas del evento;
 - ▶ Las actividades deportivas seleccionadas, el apoyo organizativo necesario, la señalización y la visibilidad publicitaria de acuerdo con el plan técnico;
 - ▶ La evaluación / gestión de riesgos y las medidas necesarias para hacer frente a eventos imprevistos (por ejemplo, clima, incendios, etc.);
 - ▶ Las federaciones deportivas y otras organizaciones participantes (coordina con ellas áreas específicas en el lugar del evento según sus requisitos);
 - ▶ Las necesidades de los participantes en términos de la información requerida;
 - ▶ Transporte hacia y desde, así como dentro del lugar, para todos los participantes;
 - ▶ Los servicios pertinentes necesarios para garantizar la seguridad del lugar (por ejemplo, departamento de policía, departamento de bomberos, servicios de primeros auxilios, socorristas, etc.);
 - ▶ Los proveedores de servicios de apoyo, como catering, entrega del equipo necesario, materiales para eventos, agua, etc.
- 2.8. DESARROLLA TODOS LOS ARREGLOS NECESARIOS PARA EL PROGRAMA DEL EVENTO:**
 - ▶ Escenarios para la apertura, clausura y entrega de premios, incluidos oradores y moderadores del evento, etc.
 - ▶ Competiciones, demostraciones, clases magistrales y desafíos;
 - ▶ Programa cultural y presentaciones en vivo;
 - ▶ Eventos sociales, incluidas listas de invitados e invitaciones;
 - ▶ Materiales promocionales e informativos para los participantes (por ejemplo, mapa del sitio, programa de actividades, etc.).
- 2.9. CREA UN EQUIPO DE PERSONAL (PERSONAL) Y VOLUNTARIOS RESPONSABLES DE LA ORGANIZACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL EVENTO:**
 - ▶ Involucrar a las federaciones deportivas y su personal;
 - ▶ Seleccionar y capacitar voluntarios;
 - ▶ Asegurar una buena comunicación con los miembros del equipo con una identificación clara de sus tareas y responsabilidades.



- 2.10.** Proporcionar una lista de números de teléfono (voluntarios, árbitros, moderadores, oradores principales, seguridad, seguridad, comité organizador, etc.).
- 2.11.** Asegurar un fotógrafo y un operador de vídeo - informarles sobre el contenido que debe ser cubierto, y participantes e invitados que deben ser fotografiados, entrevistados, etc.
- 2.12.** Identificar y proporcionar todos los materiales necesarios para la inscripción, árbitros, gestores de eventos, etc. (p. ej., tarjetas, papel, bolígrafos, lápices, cinta adhesiva, puntos de carga eléctricos, ordenador, impresora, etc.).
- 2.13.** Aplicar todas las medidas de seguridad necesarias y asegurar a los participantes.
- 2.14.** Proporcionar agua a todos los participantes en el evento.
- 2.15.** Producir los materiales necesarios para apoyar la realización de la actividad, como camisetas, placas de números de participantes, tarjetas de identificación, cordones, bandas de cuello.
- 2.16.** Desarrollar un plan de sostenibilidad y garantizar que el evento respetará en la medida de lo posible las recomendaciones para la organización de eventos sostenibles.
- 2.17.** Comprobar el número de participantes registrados y coordinarlo con los proveedores de servicios de apoyo, como la restauración, el suministro de agua, etc.

La organización técnica de BeActive Beach Games en Riga se subcontrató a un evento organizador que incluyó la preparación del lugar para acomodar los Juegos de Playa. La responsabilidad de la organización de cada actividad deportiva se delegó a la Federación del deporte respectivo. Coordinado por el organizador principal del Consejo de Federaciones Deportivas de Letonia, todos involucrados trabajaron de la mano para ensamblar todas las partes del evento al unísono.

Para los Juegos de Playa BeActive en Portimão, el municipio ya tenía acuerdos de cooperación con varios proveedores de servicios de alojamiento, traslados, comidas, seguridad, voluntarios, etc. que facilitaron el proceso de coordinación de los Juegos de Playa. A cambio, los organizadores brindaron a estos socios la posibilidad de promocionarse con pancartas en la zona del evento, de modo que todos los participantes y visitantes pudieran verlos.

En ambos casos, fue importante crear un equipo de voluntarios para apoyar la logística durante el evento. A los voluntarios se les dieron varias tareas inherentes, como el arbitraje de juegos, el apoyo técnico y logístico (registro, difusión, preparación de áreas deportivas, configuración de señalización), apoyo a los participantes, etc. Antes de ambos eventos, esos voluntarios fueron entrenados en base a un programa de participación desarrollado por los organizadores. En Portimão, el evento involucró más de 12 voluntarios seleccionados por el Municipio, en cooperación con el Instituto Portugués de Deporte y Juventud. En los Juegos de Playa en Riga, los organizadores externos del evento fueron responsables del reclutamiento y capacitación de voluntarios. En total, 12 voluntarios fueron reclutados para ayudar a las federaciones deportivas cuando fuera necesario en sus lugares de actividad, así como para manejar la cabina de registro y almacenamiento, ayudando a los participantes y espectadores.

3. DIFUSIÓN

La fase de difusión incluye tareas que deben desarrollarse antes, durante y después de la implementación.



3.1. ANTES DEL EVENTO - PLAN:

- ▶ Desarrollar el paquete de identidad visual
- ▶ Del evento (logotipo, libro de marcas, imágenes clave);
- ▶ Desarrollar el sitio web del evento (incluir una herramienta para la inscripción de los participantes si es necesario);
- ▶ Desarrollar un plan de comunicación que incluya tanto las redes sociales (página de eventos de Facebook y otras plataformas) como los planes específicos de los medios de comunicación (televisión, radio, periódicos);
- ▶ Preparar un breve paquete de comunicación a diferentes partes interesadas como oradores, embajadores, gestores de eventos, federaciones deportivas, socios (p.ej. discursos, mensajes de notas clave, comunicados de prensa, etc.);
- ▶ Preparar contenidos específicos adicionales para newsletter, FAQs, artículos en los medios de comunicación, entrevistas, datos destacados, etc.;
- ▶ Recoger logotipos de patrocinadores, socios para producir materiales impresos y en línea;
- ▶ Crear una lista de medios;
- ▶ Desarrollar vídeos y audios promocionales;
- ▶ Difundir información sobre las páginas web de los socios y las redes sociales.

3.2. PREVIO Y DURANTE EL EVENTO – EJECUTAR:

- ▶ Comenzar a implementar el plan en las diferentes plataformas;
- ▶ Anunciar (carteles, volantes, vallas publicitarias, etc.) alrededor de la ubicación del evento y en la ciudad;
- ▶ Comunicar y promover el evento a través de periódicos locales y nacionales, prensa, radio, televisión, etc.;
- ▶ Lanzar una campaña en las redes sociales para involucrar a los participantes;
- ▶ Proporcionar actualizaciones periódicas de información sobre el sitio web del evento y las redes sociales.

3.3. LLENAR TODAS LAS PLATAFORMAS DE COMUNICACIÓN DURANTE I DESPUÉS DEL EVENTO:

- ▶ Difundir informes del evento, fotos, videos, comunicados de prensa, estudios de impacto, desempeño analítico de sitios web y redes sociales, videos de mejores momentos, etc.
- ▶ Supervisar los resultados del plan de comunicación y crear un informe crítico;
- ▶ Preparar el próximo anuncio de la manifestación;
- ▶ Proporcionar información del evento principal a todos los socios

Para los BeActive Beach Games se creó una identidad visual con un logotipo que simboliza uno de los equipos deportivos de playa más icónicos - un a tabla de surf, wake, paddle surf, etc. Los colores del logotipo - verde, amarillo y azul de dos tonos - reflejan el paisaje clásico de la playa y la forma elegida del logotipo mantiene la misión y la visión de los Beach Games.

4. IMPLEMENTACIÓN

En cuanto al modelo de los Beactive Beach Games, esta fase se dedicará principalmente a la implementación de los diferentes planes.

- 4.1. Asegurarse de que todos los planes se completan y comprueban (p.ej. plan de actividad y programa, plan de seguridad y protección, plan social y cultural, limpieza y plan de recuperación de residuos, plan de comunicación, etc.
- 4.2. Asegurarse de que los lugares de celebración del evento y sus áreas específicas están adecuadamente preparadas y a punto (p. ej., áreas de actividad, vestuarios, áreas administrativas, de socios y sociales, incluyendo iluminación, equipos y materiales, señalización, asientos para espectadores, si están incluidos, etc.
- 4.3. **POR LO QUE RESPECTA AL EQUIPO ORGANIZADOR DE LA MANIFESTACIÓN, ES IMPORTANTE:**
 - ▶ Asegurarse de que el personal y los voluntarios estén preparados y sean conscientes de sus tareas y responsabilidades;
 - ▶ Proporcionar disponibilidad a personal y voluntarios para prestar apoyo a las preguntas y solicitudes de los participantes;
 - ▶ Velar por que todas las partes interesadas dispongan de toda la información actualizada sobre el evento;
 - ▶ Activar el plan de relaciones públicas, dar la bienvenida y apoyar a invitados VIP, patrocinadores, socios de cooperación, representantes de federaciones deportivas y otros interesados;
 - ▶ Garantizar la difusión de la lista de contactos y los contactos de emergencia;
 - ▶ Informar al equipo después del evento.
- 4.4. Asegurar que los participantes tengan acceso a toda la información actualizada que necesiten durante el evento.
- 4.5. Seguir de cerca la implementación del evento, monitorear todas las actividades y estar preparados para reaccionar ante situaciones inesperadas haciendo ajustes en los planes anteriores.
- 4.6. Después del evento, proporcionar los recursos necesarios para dismantelar todas las estructuras temporales creadas para el evento y asegurar que todas las áreas del evento se limpien y se dejen en orden, asegurando que la gestión sostenible de la basura se implementó adecuadamente.
- 4.7. **GARANTIZAR EL CUMPLIMIENTO DE LAS DIRECTRICES DE SEGURIDAD:**
 - ▶ El organizador del evento es responsable de tener en cuenta los requisitos y principios legales de seguridad nacionales y locales, especialmente en lo que respecta a la organización del evento y la seguridad en el agua (p. ej., ambulancia, primeros auxilios, plan de evacuación, normas de seguridad del agua - socorristas, botes salvavidas, boyas de rescate, chalecos de seguridad, etc.);
 - ▶ Todos los asociados responsables de las actividades relacionadas con el agua deberían establecer normas específicas al respecto;
 - ▶ Compartir las directrices de seguridad y salud con los participantes:
 - > Aplicar protector solar con frecuencia;
 - > Beber mucha agua;
 - > Estar a la vista del salvavidas;



- > No perder de vista a los niños;
- > No nadar bajo la influencia del alcohol o las drogas;
- > Evitar el agotamiento por calor permaneciendo en la sombra;
- > ¡Usar zapatos - la arena también se calienta!
- > Cuidado con las corrientes superficiales y las olas.



4.8. Mantener el evento sostenible y respetuoso con el medio ambiente mediante la aplicación de las directrices de sostenibilidad¹⁷ en todas las etapas de planificación y ejecución.

- ▶ Reducir, reutilizar y reciclar tanto como posible;
- ▶ Seleccionar proveedores de alimentos y bebidas éticos;
- ▶ Pensar en cómo ser respetuoso con el medio ambiente y usar materiales biodegradables para el evento;
- ▶ No ensuciar, y recordar tirar la basura apropiadamente;
- ▶ Limitar el uso de envases desechables, plástico de un solo uso y agua embotellada. Esto ahorrará recursos en transporte y residuos;
- ▶ Proporcionar conexiones a las opciones de transporte activo y rutas a pie para todos los participantes;
- ▶ Ser respetuoso con la fauna marina y el entorno natural.

Durante los BeActive Beach Games celebrados en Riga, el equipo de coordinación implementó todas las tareas administrativas y técnicas previstas en los diferentes planes y proporcionó soporte de monitoreo permanente.

Se aseguró una comunicación clara y asignación de responsabilidades específicas a los organizadores, federaciones, socios y voluntarios; se aseguró siendo determinante para el éxito del evento. Además, tanto el personal como los voluntarios recibieron una tarjeta de información con contactos de los diferentes gestores de los eventos y servicios de emergencia. Mapas de actividades deportivas con el programa del evento se colocaron alrededor de la ubicación. Se instalaron cabinas de información e inscripción y los voluntarios garantizaron que los participantes tuvieran acceso a toda la información necesaria. En cuanto a la sostenibilidad, en este caso las áreas de recarga de agua estaban disponibles y se promovió la separación de plástico.

Del mismo modo, en Portimão, con el fin de minimizar el impacto ambiental de los BeActive Beach Games, se estableció una asociación con una empresa de reciclaje - ALGAR - para garantizar la recogida y el tratamiento selectivo de la basura producida con el fin de transformarla en energía reciclada (biogas). Además, el ayuntamiento proporcionó un sistema sanitario permanente en la playa equipado con equipos económicos de lavado de manos para apoyar el evento.

¹⁷ Green Guidelines: How to conduct a sustainable sport event, SFORAE, 2018

5. SEGUIMIENTO (COMENTARIOS Y EVALUACIÓN)

5.1. DESARROLLAR UN SISTEMA DE SEGUIMIENTO PARA RECOPIRAR INFORMACIÓN RELEVANTE SOBRE LA COORDINACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL EVENTO – SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD:

- ▶ Recoger comentarios sobre diferentes aspectos del evento por parte de los participantes y las partes interesadas. Puede incluir la satisfacción global, la intención de apoyar y participar en una futura edición del evento, etc.;
- ▶ Desarrollar diferentes plantillas según los socios implicados (participantes, socios de la actividad, personal y voluntarios, público, autoridades, patrocinadores).



5.2. Evaluar los indicadores clave del evento y compararlos con los resultados esperados (p. ej., número de participantes, presupuesto total, comunicación, legado, impacto social del proyecto, etc.).

5.3. Promover una reunión de evaluación para discutir los resultados del evento con el comité organizador y otros socios (p. ej., solicitar retroalimentación e identificar las lecciones aprendidas para mejorar los próximos eventos, etc.)

5.4. RESUMEN DEL EVENTO:

- ▶ Asegurarse de que todos los procedimientos financieros están cerrados (p. ej., facturas recibidas y pagadas a su debido tiempo);
- ▶ Recuerde agradecer a todas las partes involucradas en la organización del evento - patrocinadores, socios, comité organizador, personal y voluntarios, árbitros, medios de comunicación, etc.

Ambas evaluaciones de eventos (Riga y Portimão) se realizaron a través de formularios de evaluación que recogieron comentarios de cinco grupos diferentes de entidades involucradas: federaciones deportivas, árbitros, participantes, voluntarios y socios del proyecto. El sistema de inscripción de los participantes en los BeActive Beach Games incluía información de los participantes que ayudaba a reunir y evaluar las principales estadísticas, como el número de participantes, los grupos de edad, el género, etc.

Los formularios de evaluación electrónicos se enviaron inmediatamente después de que se terminara el evento y mientras toda la atención de las partes interesadas seguía en el evento. Al día siguiente del evento se celebró una mesa redonda con federaciones deportivas, municipios y socios del proyecto para evaluar y discutir los aspectos organizativos del evento sobre en base al feedback global proporcionado.

5. CONTRATACIÓN Y PARTICIPACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Esta sección proporciona directrices generales, consejos y ejemplos para reclutar participantes para los BeActive Beach Games. Es importante incluir y llegar a tantos grupos destinatarios diferentes como sea posible para asegurar altas tasas de asistencia. Los principales interesados deben cooperar para que participe un grupo diverso de participantes, entre ellos:

- ▶ jardines de infancia, escuelas, colegios y
- ▶ universidades, así como clubes juveniles
- ▶ especialmente atraer a los niños, los jóvenes
- ▶ y sus familias;
- ▶ asociaciones deportivas, federaciones y clubes
- ▶ Municipios locales;
- ▶ centros superiores;
- ▶ agencias y oficinas de turismo; patrocinadores

LISTA DE CONTROL DE LOS PARTICIPANTES

- ▶ Comunicar y promover el evento de forma física (Folletos, carteles, publicidad al aire libre, etc.) y en línea (sitio web, redes sociales, etc.);
- ▶ Ponerse en contacto con las partes interesadas pertinentes para implicar a los diferentes grupos destinatarios (algunas partes interesadas tal vez deseen organizar/acoger actividades paralelas como parte del evento)
- ▶ Ajustar el mensaje a los distintos grupos destinatarios (p. ej., traducir las comunicaciones si se espera que los turistas extranjeros se unan al evento);
- ▶ Hacer el evento más atractivo con una amplia oferta de actividades y entretenimientos.

El evento BeActive Beach Games en Portimão tuvo lugar en la Praia da Rocha - un lugar público popular y concurrido, que en esa época del año tiene un gran número de turistas y personas de vacaciones. Esto aseguró automáticamente un número de participantes potenciales en el evento atrayendo su interés en probar diversas actividades deportivas a coste cero. Por lo tanto, los esfuerzos que se tuvieron que poner en la contratación de participantes antes del evento terminó siendo mínimo.

En ambos BeActive Beach Games participaron todos los socios del proyecto Erasmus+ así como familias seleccionadas de cada país asociado. Además, para garantizar la presencia de equipos para competiciones, demostraciones y clases magistrales, participaron asociaciones y clubes deportivos locales para invitar a sus miembros a participar.

PARTICIPACIÓN DE LA POBLACIÓN EN SITUACIÓN DE RIESGO

INVOLUCRAR ENTIDADES PERTINENTES

Para implicar a las personas en riesgo de exclusión social, es necesario establecer vínculos y sinergias con diferentes organizaciones locales, como ONG, servicios sociales de diferentes municipios, federaciones y clubes deportivos y autoridades administrativas que trabajan con este segmento de la población. El organizador del evento debe organizar una reunión con las organizaciones respectivas para identificar y determinar cómo pueden participar y contribuir al evento de los BeActive Beach Games.

Esto debe hacerse al menos tres meses antes del evento para que las entidades puedan organizarse, dándoles tiempo suficiente para explicar las actividades a los participantes y buscar un mentor o embajador que pueda acompañarlos y entrenarlos.

También se recomienda convocar una reunión en la que participen las entidades locales y los gobiernos, junto con los jóvenes interesados, donde los organizadores del evento puedan explicar directamente las actividades y las características específicas del evento.

Si es necesario, los organizadores también pueden organizar una formación in situ para los participantes de grupos minoritarios a fin de explicar las normas de participación y permitir a los participantes familiarizarse con el lugar.



APOYO A LOS VIAJES, LAS COMIDAS Y LOS MATERIALES

Para hacer posible la participación de los grupos minoritarios, es necesario garantizar el apoyo para cubrir los gastos desplazamientos y dietas, dado que estas entidades o centros pueden no tener la capacidad económica para hacerlo por sí mismos. Unirse al evento no debería convertirse en una carga para estos grupos.

Otro aspecto que puede reducir la participación de las personas en riesgo de exclusión social es la posible falta de equipos deportivos adaptados (p. ej., personas con discapacidad). Por lo tanto, es necesario establecer posibles formas de financiación o de apoyo a este grupo, especialmente si ningún responsable o municipio está dispuesto a cubrir estos gastos y/o a hacer donaciones en especie. Concienciar y cooperar con algunas marcas deportivas también podría ser una solución para superar esta situación.

El evento en Riga se desarrolló con el apoyo de la Unión de Floorball de Letonia, con la participación de niños y adultos jóvenes de viviendas para personas con discapacidad mental. Estas personas pertenecientes a grupos minoritarios participaron especialmente en las actividades de floorball. Por lo tanto, los organizadores del evento necesitan establecer fuertes conexiones con federaciones deportivas y otros socios para entender qué beneficios pueden proporcionar para el evento

IMPLICAR CLUBS DEPORTIVOS

La participación de clubes deportivos puede actuar como un incentivo para que las personas se sientan inspiradas a participar y unirse a clubes deportivos después del evento. El acuerdo entre la organización del evento y los clubes podría incluir la oportunidad de que los participantes se unan al club con condiciones especiales (p. ej., los clubes deportivos pueden crear condiciones atractivas para promover la participación - entradas gratuitas a juegos y partidos, incluidas las que no están relacionadas con los deportes de playa).

6. COMUNICACIÓN Y MARKETING

PAUTAS GENERALES

El objetivo de la comunicación y marketing de los BeActive Beach Games es promocionar el evento y su misión, contribuyendo a atraer a más participantes y garantizar su sostenibilidad. Así, las directrices generales de comunicación y marketing conducirán a través de las siguientes fases que son similares a las de la organización de los Beach Games, es decir, (1) desarrollo del plan de comunicación y marketing, (2) plan de ejecución durante el evento, (3) feedback y evaluación del plan.

PAUTAS GENERALES DE COMUNICACIÓN Y MARKETING DE LOS BEACTIVE BEACH GAMES

1

FIJAR OBJETIVOS

A alcanzar mediante la aplicación de un plan de comunicación

2

DEFINIR EL PÚBLICO OBJETIVO

Es necesario desarrollar diferentes mensajes para diferentes grupos y canales.

3

DESARROLLAR MENSAJES Y CONTENIDOS

El contenido debe incluir un breve resumen del evento, sus objetivos, datos estadísticos, estadísticas generales de actividad física, historias inspiradoras de embajadores y personas de ciertos grupos objetivo, etc.

4

ELEGIR LOS CANALES DE COMUNICACIÓN PERTINENTES

Medios de comunicación propios y asociados - Publicidad - Relaciones con los medios de comunicación y divulgación - Planes de redes sociales - Programa Embajadores - Materiales promocionales y productos de marca - Divulgación comunitaria

5

ELABORAR Y EJECUTAR UN PLAN Y PRODUCIR MATERIALES DE CAMPAÑA

Para obtener los mejores resultados y coherencia de la campaña, desarrollar un plan de acción de comunicación y marketing y compilar el calendario de la campaña.

6

CREAR COMUNICACIÓN DE CRISIS

Una de las principales amenazas durante los BeActive Beach Games se refiere a la seguridad pública. Los organizadores deben preparar un plan claro de Comunicación de Crisis antes del evento.

7

EVALUAR LA COMUNICACIÓN

Número de participantes - Monitoreo de medios - Encuesta de participantes - Encuestas instantáneas en línea - Etc.

1. FIJAR OBJETIVOS

El primer paso es definir los objetivos – lo que se intenta conseguir aplicando un plan específico, mensurable, alcanzable, realista, centrada en el tiempo-, establecer objetivos puede ayudar a evaluar los resultados más adelante. A continuación, se enumeran algunos objetivos a tener en cuenta:

- ▶ Crear conciencia o cambiar la mentalidad de ser más activo mientras pasa tiempo en la playa;
- ▶ Sensibilización sobre los deportes de playa;



- ▶ Aumentar el número de participantes;
- ▶ Participación de grupos específicos como las familias con participantes de diferentes generaciones, personas con discapacidad, personas de la comunidad local, personas en situación de riesgo, etc.

2. DEFINIR EL PÚBLICO OBJETIVO

Identificar y definir el público objetivo - hay una necesidad de desarrollar diferentes mensajes y métodos de alcance para diferentes grupos:

INTERNO A LA ORGANIZACIÓN DEL EVENTO:

- ▶ Socios organizativos;
- ▶ Las organizaciones deportivas (por ejemplo, federaciones, clubes, asociaciones, etc.) de las disciplinas representadas en el evento;
- ▶ Municipios (en los que tiene lugar el evento);
- ▶ Instituciones gubernamentales, políticos, personalidades públicas (p. ej., Comisión Europea, Ministerio de Educación, Ministerio de Salud, Ministerio de Bienestar Social, etc.);
- ▶ Patrocinadores, si procede (p. ej., desarrollar programas de activación de marca, programas mutuamente atractivos para la comunicación, etc.).



EXTERNO A LA ORGANIZACIÓN DEL EVENTO:

- ▶ Público general (incluidas organizaciones y empresas);
- ▶ Familias y personas de todas las generaciones;
- ▶ Grupos minoritarios como personas en situación de riesgo, inmigrantes, personas con discapacidad;
- ▶ Organizaciones asociadas locales y eventos asociados.

3. DESARROLLAR MENSAJES Y CONTENIDO

MENSAJES

Para garantizar la coherencia en la comunicación a través de todos los canales y por parte de todos los asociados, incluidos los portavoces y los embajadores, debe desarrollarse un conjunto de mensajes clave. Los mensajes deben complementarse con la información de relevancia local y abordando temas específicos para el público objetivo, promoviendo el evento y su visión principal.

CONTENIDO CONTEXTUAL

Se debería desarrollar el contenido contextual que se utilizará en las relaciones con los medios de comunicación y por los portavoces durante las entrevistas. El contenido debe incluir un breve resumen del evento, sus objetivos, datos estadísticos de la actividad física, historias inspiradoras de embajadores y personas de ciertos grupos objetivo, etc.

4. ELEGIR LOS CANALES DE COMUNICACIÓN PERTINENTES PARA EL PÚBLICO DESTINATARIO

MEDIOS DE COMUNICACIÓN PROPIOS Y ASOCIADOS

- ▶ Utilizar los canales de la organización (p. ej., sitio web, plataformas de redes sociales, boletín informativo, etc.) para acceder a la audiencia existente;
- ▶ Establecer una campaña de microsite, si es necesario;
- ▶ Adaptar la marca de los canales durante la campaña;
- ▶ Utilizar boletines, si procede y es pertinente, para enviar mensajes directos a los destinatarios seleccionados y pertinentes;
- ▶ Utilizar los canales de las organizaciones asociadas, siempre que sea posible y apropiado.



PUBLICIDAD

- ▶ Para mensajes sencillos utilice publicidad - anuncios de televisión, radio, folletos, al aire libre, etc.;
- ▶ Considere la posibilidad de ofrecer asociaciones mutuamente beneficiosas a los medios de comunicación, involucrándolos directamente en la campaña de las redes sociales.

RELACIONES CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y DIVULGACIÓN

- ▶ Definir los medios de comunicación destinatarios y ponerse en contacto con ellos y los periodistas respectivos;
- ▶ Desarrollar contenido en torno a los mensajes - datos basados en la evidencia, eventos de interés periodístico, embajadores de alto perfil o historias concretas que podrían ser de interés para los medios de comunicación;
- ▶ Establecer un plan para activar los medios de comunicación mediante comunicados de prensa, conferencias de prensa o actos en los medios de comunicación, utilizando portavoces o prescriptores de alto nivel, acuerdos de asociación con los medios de comunicación, etc.;
- ▶ Iniciar entrevistas con los medios de comunicación, noticias o generar interés en torno a un tema en particular.

PLANES PARA LAS REDES SOCIALES

- ▶ Examinar la actual presencia en las redes sociales – redes donde la organización es actualmente activa, redes eficientes, tipo y contenido, lo que está funcionando para la organización y lo que no lo es;
- ▶ Identificar a la audiencia en las redes sociales y entender sus necesidades y expectativas - considerar que sólo una parte de la audiencia de la campaña podría estar activa en las redes sociales;
- ▶ Definir el papel de las redes sociales - ya sea para educar a las personas, involucrarlas o impulsar la participación en el evento;
- ▶ Establecer un plan para las redes sociales, incluyendo un calendario de contenido. Desarrollar contenido valioso, atractivo e interesante (p. ej., imágenes, vídeos, infografías, entrevistas, historias en vivo, etc.);
- ▶ Seguir y evaluar las métricas mientras se ejecuta un plan y se ajusta la estrategia en consecuencia.

PROGRAMA PARA EMBAJADORES

- ▶ Definir el objetivo de la participación de los embajadores: llegar a más personas, garantizar la confianza del mensaje, atraer la atención de un grupo específico o reforzar los mensajes de la campaña dirigidos a los responsables de la toma de decisiones y a las partes interesadas;

- ▶ Definir quiénes podrían ser los embajadores más adecuados para el evento, seleccionando a alguien cuyas opiniones, creencias y comportamientos se alineen con los valores y el mensaje que se va a comunicar; se debe dar prioridad a figuras públicas, exatletas y modelos de conducta;
- ▶ Llegar a posibles embajadores y acordar una cooperación mutuamente beneficiosa, ofreciendo incentivos o recompensas apropiados;
- ▶ Dotar a los embajadores de información relevante y clara sobre el evento, así como de consejos para ayudarles a defender, conservar y crear contenido relevante;
- ▶ Definir el alcance de la cooperación con los embajadores, proporcionando directrices claras sobre el contenido que deben promover o crear un contenido adaptado que puedan utilizar en su comunicación.

MATERIALES PROMOCIONALES Y PRODUCTOS DE MARCA

- ▶ Considerar los carteles, folletos y prospectos como una forma relevante y relativamente barata de entregar información a lugares donde el interés natural ya está presente (p. ej., clubes deportivos, otros eventos deportivos, organizaciones asociadas, zonas frecuentadas como tiendas, cafeterías, etc.);
- ▶ Esforzarse por crear presencia en el lugar de otro evento, incluso antes de que tenga lugar, para crear conciencia, atención y aumentar la participación (p.ej. banderines en las calles, carteles, sombrillas de playa, vallas publicitarias, publicidad de tráfico como taxis, autobuses, publicidad de guerrilla, etc.);
- ▶ La asociación con el lugar de celebración podría ser una opción, ya que los eventos deportivos aportan valor añadido y atractivo a la marca del lugar;
- ▶ Utilizar productos de marca como gorras, camisetas, tazas en la comunicación y el marketing, por ejemplo, como un premio de concurso para los participantes mejorar la conciencia de marca.

DIVULGACIÓN COMUNITARIA

Comunicación directa con las organizaciones que representan a los grupos destinatarios - organizaciones familiares, representantes de alto nivel, clubes y asociaciones, etc. - para garantizar la relevancia del evento para la comunidad local y fomentar su participación.

5. DESARROLLAR Y EJECUTAR UN PLAN, Y PRODUCIR MATERIALES DE CAMPAÑA

- ▶ Para obtener los mejores resultados y la coherencia de la campaña, es necesario desarrollar un plan de acción de comunicación y marketing y completar el cronograma de la campaña;
- ▶ Considerar los recursos disponibles mientras se desarrolla el cronograma de la campaña: asignar tiempo y presupuestos suficientes para el diseño, aprobación y producción de todos los materiales de comunicación y marketing.
- ▶ Monitorear constantemente los resultados inmediatos para recopilar comentarios sobre cómo reaccionan los participantes a lo que se está comunicando y adaptar el plan en consecuencia;
- ▶ Informar a los portavoces, embajadores y otras personas involucradas en el plan general de comunicación y marketing, así como sobre el papel particular de cada persona.
- ▶ Utilizar los materiales de identidad visual proporcionados (por ejemplo, las pautas de identidad visual, elementos como logotipos, fuentes, material visual, imágenes, elementos gráficos y logotipos de los diferentes socios) para la producción de cualquier material de comunicación o de sus diseños: TVC, videos de redes sociales, comercialización, etc.)

Promueve y utiliza los hashtags
#BeActiveAtBeach and #BeActive

6. CEACIÓN DE UN PLAN DE COMUNICACIÓN DE CRISIS

Una crisis se define como un evento inesperado y disruptivo con una amenaza significativa y negativa que causa un conjunto de consecuencias para las operaciones del evento. Una de las principales amenazas durante los BeActive Beach Games se relaciona a la seguridad pública. Los organizadores deben crear un plan de comunicación de crisis antes del evento, que incluya:

- ▶ Definir el grupo de personas (por ejemplo, director de eventos, abogado, gerente de comunicación, personal médico) responsables en caso de crisis.
- ▶ Compartir detalles de contacto entre el grupo;
- ▶ Configurar un sistema de alerta para monitorear y marcar situaciones potencialmente críticas o de crisis.
- ▶ Desarrollar un plan de acción para los casos más probables (por ejemplo, lesiones participantes durante el evento, accidentes en el agua, etc.) y asegurarse de que el organizador del evento, el personal, los socios y los voluntarios conozcan el plan;
- ▶ Preparar borradores de declaraciones públicas y comunicados de prensa para los casos más probables.

7. EVALUAR LA CAMPAÑA DE COMUNICACIÓN

Debemos realizar una evaluación directa e inmediata de la idea, la ejecución, los mensajes y los canales de la campaña que determinarán si se han alcanzado los objetivos y en qué medida. Deben considerarse los siguientes datos:

- ▶ Número de participantes;
- ▶ Monitoreo de medios, número de publicaciones, así como el análisis de contenido sobre el tono de voz y entrega de mensajes;
- ▶ Encuesta de los participantes;
- ▶ Encuestas instantáneas en línea.

Para atraer a los participantes a los BeActive Beach Games en Riga, la comunicación se dividió en dos corrientes: (1) publicidad para el evento en general y (2) publicidad para cada tipo de deporte, por separado. El Consejo de Federaciones Deportivas de Letonia, como principal organizador del evento, envió diversos comunicados de prensa informativos sobre el evento a los medios y agencias de noticias, publicó la información en la página web y en las cuentas de las redes sociales de BeActive Beach Games en Facebook, Twitter e Instagram. La información también se distribuyó a través de los recursos de los medios de comunicación públicos, como la Radio de Letonia, la Televisión de Letonia y la revista "Sports", que cubre amplias audiencias y aceptaron publicidad gratuita, incluso durante el horario estelar de noticias deportivas nacionales, antes y durante el evento. Los contactos personales y la comunicación cara a cara también tuvieron como objetivo obtener publicidad en los principales medios deportivos comerciales en Internet, como sportacentrs.com, delfi.lv, tvnet.lv y news.lv.

Además, se pidió a las federaciones deportivas que incluyeran comunicados de prensa, carteles y logotipos de los BeActive Beach Games en sus páginas web. Además, se utilizó la cooperación existente entre las federaciones y sus patrocinadores; por ejemplo, la Unión de Floorball de Letonia organizó publicidad gratuita para el evento en las pantallas digitales de los supermercados "Elvi".

La campaña de información se organizó en base al plan de comunicación y las pautas de comunicación que se prepararon y distribuyeron a todos los socios involucrados.

El evento BeActive Beach Games en Riga y Portimão tenía diversos sitios web específicos (www.pludmalesspeles.lv; www.portimao.beactivebeachgames.com) que estaban asociados con la página web oficial del proyecto BeActive Beach Games (www.beactivebeachgames.com). La información sobre el evento portugués también se compartió en el sitio web y en las redes sociales del Instituto Portugués de Deporte y Juventud, tratando de llegar al máximo de personas posibles. Además, en el municipio de Portimão, los involucrados fueron los principales encargados en difundir información sobre el evento.



7. SEGUIMIENTO (COMENTARIOS Y EVALUACIÓN)

COMENTARIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Junto con la organización del evento, los organizadores deben establecer un marco de monitoreo que les permita recibir comentarios precisos y valiosos durante y después del evento. Este marco debe incluir encuestas para los diferentes grupos objetivo (por ejemplo, participantes, socios, federaciones, árbitros, voluntarios, etc.). La encuesta puede estar disponible en línea para garantizar que más personas las completen y reducir el impacto ambiental. Los organizadores deben involucrar a su equipo y voluntarios para propagar las encuestas entre todas las partes interesadas.

DISCUSIONES DE MESA REDONDA

Las discusiones de mesa redonda son escenarios excelentes para dar y recibir comentarios específicos y participar en discusiones en profundidad.

INFORMACIÓN TÉCNICA SOBRE DISCUSIONES DE MESA REDONDA:

- ▶ El trabajo en las mesas redondas se organiza en varios grupos focales donde los participantes se dividen de acuerdo con su grupo de edad (niños, adolescentes, adultos, adultos mayores) mientras se mezclan diferentes partes de la población y se garantiza que los grupos minoritarios estén representados;
- ▶ Los organizadores deben presentar el evento y sus resultados;
- ▶ Los BeActive Beach Games deben destacarse claramente durante las mesas redondas y sus resultados deben promoverse en las redes sociales, webs, incluyendo fotos de apoyo, videos, etc.

CALIDAD DE LAS DISCUSIONES EFECTIVAS DE MESA REDONDA

- ▶ El tiempo se debe administrar con cuidado, estableciendo suficiente tiempo para las discusiones;
- ▶ El facilitador debe guiar la discusión de manera efectiva, involucrando a todos los participantes y abordando todas las preocupaciones;
- ▶ Los participantes deben transmitir un mensaje claro y proporcionar comentarios específicos.

Las discusiones de mesa redonda durante los eventos de los Juegos de Playa de Riga y Portimão fueron un componente central del desarrollo y las pruebas del modelo de Juegos de Playa BeActive e informaron sobre la elaboración y promoción de las herramientas metodológicas de los juegos. También constituyeron una plataforma efectiva para comunicar y difundir los resultados del proyecto BeActive Beach Games, ayudando a elevar el perfil del evento, creando nuevas oportunidades para extender el movimiento de BeActive Beach Games y desarrollando asociaciones para el futuro.

OTROS ELEMENTOS NOTABLES

- ▶ Las mesas redondas tienen la intención de ser interactivas, por lo que se desaconsejan las presentaciones de los participantes que no sean una breve introducción del tema;

- ▶ El facilitador del evento puede tener preguntas preparadas de antemano y proporcionarlas a los participantes registrados;
- ▶ Los resultados de la encuesta de retroalimentación deben recopilarse y resumirse antes de la mesa redonda.

RECOMENDACIONES CLAVE PARA EL FACILITADOR DE REUNIONES:

- ▶ Mantener una actitud positiva, solidaria y puntual;
- ▶ Presentar el tema de discusión claramente;
- ▶ Diseñar un marco para hacer preguntas, registrar respuestas, moderar discusiones y registrar cambios en las decisiones;
- ▶ Asegurarse de que la gente se sienta cómoda para hacer preguntas y desafíos; adoptar un enfoque no crítico para los puntos de vista de los asistentes;
- ▶ Concluir y resumir los principales resultados de las reuniones, debates, declaraciones/acciones acordadas y siguientes pasos.

Al día siguiente de los BeActive Beach Games se organizó una mesa redonda tanto Riga como Portimão. Al menos una persona de todas las partes interesadas – organizadores, técnicos, voluntarios, representantes de la federación, árbitros y participantes - fue invitada a proporcionar comentarios sobre el evento. La discusión se diseñó sobre la base de los formularios de feedback recogidos después del evento de 2 días.

Esta discusión con resultados basados en la evidencia ayudó a entender si se alcanzaron los objetivos del evento. También ayudó a entender que la participación de los organizadores técnicos fue exitosa y si había interés en continuar el evento durante los próximos años (legado).



8. RECAUDACIÓN DE FONDOS

Ningún evento se puede organizar sin un presupuesto. Los únicos "puntos de venta" del evento deben identificarse y promoverse a posibles financiadores, como agencias gubernamentales, fundaciones, patrocinadores o donantes. La flexibilidad y la creatividad son cuestiones importantes a tener en cuenta en este proceso, y las partes interesadas también pueden estar disponibles para apoyar el evento con otros recursos no monetarios (por ejemplo, equipos de infraestructura, difusión, infraestructuras y equipos deportivos, materiales logísticos, premios, visibilidad, catering, transportes, seguridad y emergencias, etc.).

LA LISTA DE VERIFICACIÓN DE EVALUACIÓN Y ANÁLISIS DE "NECESIDADES" PARA LA RECAUDACIÓN DE FONDOS, DEBE INCLUIR:

- ▶ ¿Cuál es el concepto de proyecto del evento?
- ▶ ¿Cuáles son los valores del proyecto?
- ▶ ¿Por qué alguien debería estar interesado en apoyar financieramente el evento?
- ▶ ¿Qué pueden obtener los socios y qué pueden ofrecer los organizadores a los posibles patrocinadores / partes interesadas?
- ▶ ¿Cuánto apoyo financiero es necesario?
- ▶ ¿La propuesta de apoyo está dirigida a la persona / empresa o institución correcta y en el formato correcto?
- ▶ ¿Pueden los organizadores manejar la contabilidad, la documentación y los informes técnicos y financieros?

LA PROPUESTA DE PATROCINIO DEBE INCLUIR:

- ▶ Una breve presentación de la organización
- ▶ Resumen ejecutivo del evento
- ▶ Declaración de necesidades: revisión, formulación de problemas, objetivos (datos de uso, estadísticas, documentos políticos)
- ▶ Metas y objetivos
- ▶ Metodología y calendario
- ▶ Descripción del público y del plan de comunicación
- ▶ Propuestas concretas de patrocinio
- ▶ Resumen del presupuesto
- ▶ Información de contacto

Ten en cuenta que la propuesta de valor único del concepto BeActive Beach Games debe enfocar los esfuerzos de patrocinio y recaudación de fondos en las partes interesadas / empresas más relevantes. ¿Quién estaría interesado en publicitar / promocionar sus productos / servicios durante un evento de Beach Games? Por ejemplo, considere los proveedores de equipos deportivos, productores de agua y helados, compañías de protección solar y cuidado de la piel, empresas de actividades acuáticas, marcas de productos sostenibles, organizaciones relacionadas con el mar y al aire libre, etc.

9. RECOMENDACIONES Y CIERRE

LISTA DE VERIFICACIÓN GENERAL DE RECOMENDACIONES PARA LOS ORGANIZADORES DE JUEGOS DE PLAYA BEACTIVA

- ▶ El trabajo en mesas redondas se organiza en varios grupos focales donde los participantes se dividen según su grupo de edad (niños, adolescentes, adultos, personas mayores) mientras se mezclan diferentes segmentos de la población y se garantiza que los grupos minoritarios estén representados;
- ▶ No existe un modelo de "talla única". Los Juegos BeActive Beach Games en Riga y Portimão fueron diferentes, ya que cada uno reflejaba los antecedentes históricos y culturales de su país, así como su contexto económico y político. Este manual y los modelos presentados deben, por lo tanto, entenderse como una guía para ajustarse al modelo de cada organización, en función de su contexto nacional.
- ▶ Antes de ajustar el modelo para desarrollar un evento BeActive Beach Games, realiza un análisis FODA, reduce las posibilidades de falla al eliminar los riesgos potenciales y resaltar sus fortalezas.
- ▶ Revisa la lista de verificación con frecuencia para asegurarte de que haya modificaciones que deban desarrollarse o si algo ha cambiado durante el proceso de planificación.
- ▶ Minimiza la probabilidad de cualquier riesgo involucrando a la policía y al departamento de bomberos, servicios de primeros auxilios, socorristas, etc. y coopera con el local.
- ▶ La contribución voluntaria es clave para el éxito del evento; informarles adecuadamente sobre el evento y proporcionar una buena capacitación antes del evento es clave para mejorar su contribución.
- ▶ Para minimizar los costes, se puede elegir una ubicación con una infraestructura e instalaciones deportivas existentes. Sin embargo, debe asegurarse que estas instalaciones poseen un adecuado control de calidad, además, deben estar incluidas las federaciones deportivas, clubes y autoridades locales pertinentes. Asegúrate de planificar el presupuesto teniendo en cuenta todos los costes que puedan ocurrir y planifica siempre un búfer de contingencia para tener un margen para los costes inesperados, que pueden minimizarse si el presupuesto y los gastos del evento se controlan con frecuencia.
- ▶ Planifica la estrategia de comunicación y marketing (publicaciones en redes sociales, anuncios, etc.) con anticipación creando un calendario de publicaciones para administrar el plan y lograr el máximo impacto
- ▶ Para crear un legado duradero para el evento, recuerda planificar todas las actividades de monitoreo y evaluación, analizar los resultados del evento y las principales razones del éxito, teniendo en cuenta las lecciones aprendidas. Esto ayudará a mejorar las habilidades de gestión de eventos de la organización para eventos futuros.

CADA PERSONA PUEDE SER FÍSICAMENTE ACTIVA, SIN IMPORTAR LA EDAD, LA SALUD, LAS CAPACIDADES FÍSICAS O HABILIDADES.

10. EJEMPLO DE LOS BEACTIVE BEACH GAMES EN LA PLAYA DEL RÍO URBANO EN RIGA, LETONIA



DESAFÍOS DE PLAYA

Balance Boarding, Bean bag Game, Bouldering (Escalada), Trofeo o Copa familiar, Atletismo para niños, Tirar de la cuerda, Teqball, Velotrial.



JUEGOS DE PLAYA

Floorball playa, Fútbol playa, Balonmano playa, Vóley playa, Tenis playa, Crossminton, Vóley playa sentado, Tenis sobre ruedas.

DEMOSTRACIONES Y SESIONES DE PRUEBA

Todos los deportes y actividades mencionados.



17-18.08.2019 | RIGA

ACTIVIDADES ACUÁTICAS

Navegación.



ACTIVIDADES DE PLAYA

Ciclismo, Disc golf, Correr, Dodgeball playa, Marcha nórdica, Petanca, Tiro adaptado, Skateboarding, Triatlón



1ER BEACTIVE BEACH GAMES



LOCALIZACIÓN
Lucavsala Resort Park
and Kipsala Beach



FECHA
17th-18th
of August 2019

REC O

VIDEO RESUMEN DEL EVENTO
beactivebeachgames.lv



Se debe prestar especial atención a la elección de la fecha y el lugar al organizar los Juegos de Playa BeActive. En el caso de Riga, la ubicación se eligió en consonancia con las pautas del proyecto (un área urbana) y se aprovechó la infraestructura deportiva ya existente. Se eligieron las fechas para incorporar el evento dentro del Festival de la ciudad de Riga, asegurando la cooperación con el Ayuntamiento de Riga. Los requisitos técnicos de la infraestructura y el equipamiento para los Juegos de Playa BeActive en Riga se dividieron en dos secciones: requisitos generales para eventos y deportes específicos.

EVENTO GENERAL – REQUISITOS TÉCNICOS PARA LA INFRAESTRUCTURA Y EL EQUIPO

El lugar principal, fue el parque turístico Lucavsala (de aproximadamente 400 X 250 m), se realizaron veinte actividades deportivas, competiciones y demostraciones durante dos días.

El segundo lugar, Kipsala Beach (aproximadamente 150 X 100 m de tamaño), realizó dos actividades y competencias en la playa y una actividad cercana, al río Daugava. Los dos lugares son mantenidos por el Ayuntamiento de Riga, por lo tanto, no fue necesaria una limpieza previa o restauración de la hierba o el pavimento. Sin embargo, el organizador del evento fue el encargado de traer y configurar la infraestructura y equipo para organizar los Juegos de Playa BeActive en Riga.



INFRAESTRUCTURAS Y EQUIPO

- ▶ **ETAPA PRINCIPAL:** el escenario principal se construyó durante 2 días. Se usó para la ceremonia de apertura, demostraciones deportivas y ceremonias de entrega de premios;
- ▶ **EQUIPO DE SONIDO:** cada deporte recibió equipo de sonido, control remoto y micrófono;
- ▶ **SUMINISTRO DE ELECTRICIDAD** - generadores diésel;
- ▶ **ILUMINACIÓN** - en el escenario y campos deportivos;
- ▶ **CARPAS, SILLAS, MESAS** - se instalaron carpas: 2 para el registro y el centro de información; 2 carpas para vestuarios, una carpa de almacenamiento y una carpa técnica. Se colocaron un total de 20 mesas y 30 sillas en estas carpas;
- ▶ **INODOROS, FREGADEROS:** un lugar central con 4 baños y 2 lavabos;
- ▶ **CUBOS DE BASURA** - colocados alrededor del lugar del evento y al lado de los puestos de comida;
- ▶ **CERCA** - 330 m de longitud total, utilizada para voleibol, fútbol y escenario principal;
- ▶ **SUMINISTROS DE OFICINA** - Ordenadores, impresoras, laminadoras, bolígrafos y papel.

PERMISOS

Estos son los principales permisos que fueron necesarios para obtener la organización del evento, sin embargo, los permisos requeridos para organizar un evento pueden diferir en cada país y lugar de un evento:

- ▶ Permiso de colocación de publicidad;
- ▶ Permiso de música;
- ▶ Permiso de cierre del río;
- ▶ Permiso del lugar.

CONFIGURACIÓN VISUAL

Los organizadores del evento fueron responsables de la marca visual en ambos lugares y de los BeActive-Games en Riga. Se contrataron empresas privadas para proporcionar un servicio profesional durante todo el evento. Un diseñador digital y una empresa de fabricación estuvieron involucrados en el equipo de marca visual que se creó en todo el parque del complejo Lucavsala y la playa de Kipsala, a saber:

- ▶ Banderas;
- ▶ Camisetas;
- ▶ Vallas y anuncios publicitarios;
- ▶ Diseño del escenario principal;
- ▶ Carteles publicitarios plegables.

PERSONAL Y SERVICIOS

El éxito de la planificación, organización y gestión de los Juegos de Playa BeActive en Riga estuvo determinado en gran medida porque el personal del evento llevó a cabo todas las tareas asignadas antes y durante el evento. El personal de gestión de eventos consistió en:

- ▶ Organizadores principales de categorías deportivas;
- ▶ Personal técnico;
- ▶ Personal administrativo;
- ▶ Personal logístico;
- ▶ Voluntarios;
- ▶ Organizador principal.

Incluso los eventos deportivos pequeños conllevan riesgos de emergencias médicas y riesgos organizacionales o peligrosos, por lo tanto, en los Juegos de Playa BeActive en Riga, dicho personal se incluyó en ambos lugares: personal médico, de seguridad y socorristas.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS ESPECÍFICOS DEL DEPORTE Y PARA LAS INFRAESTRUCTURAS Y EQUIPO

Es importante mencionar que las dos ubicaciones ya tenían algunas infraestructuras deportivas, lo que permitió a los organizadores minimizar los costes y utilizar las infraestructuras existentes para múltiples actividades deportivas. El parque del complejo de Lucavsala tenía un campo de vóley playa, que también se usaba como campo de tenis playa, y la playa de Kipsala tenía un campo de fútbol que se usaba como campo de balonmano. Sin embargo, otras actividades y competiciones deportivas requerían infraestructura y equipamiento adicionales, como se detalla más adelante.

Si bien era importante identificar qué equipos y estructuras técnicas eran necesarias, determinar su posición y ubicación es crucial para minimizar los riesgos y garantizar la provisión de los servicios necesarios cerca de los campos deportivos y de actividades relevantes.

Se debe diseñar un mapa para informar claramente a los participantes sobre la ubicación del equipo, instalaciones, servicios y actividades. La siguiente figura presenta el mapa de Riga BeActive Beach Games - Lucavsala.

MAPA DE LOS JUEGOS DE PLAYA



BEACH SPORTS AND ACTIVITIES



TENIS PLAYA

Formato:	Competición, demostraciones, sesiones de prueba
Participantes:	32
Campo:	2 jueces / cada uno 8 X 16 m
Infraestructura:	Tribunales – arena de playa
Personal:	Coordinador, administrador, 4 árbitros
Equipo:	2 carpas, 2 mesas, 4 sillas, pizarras, micrófono, sistema de sonido, material de oficina, red de tenis playa (8 m X 16 m)



VÓLEY PLAYA

Formato:	Competición, demostraciones, sesiones de prueba
Participantes:	54
Campo:	2 tribunales / cada uno de 8 m X 16 m
Infraestructura:	Jueces – Arena de playa
Personal:	Coordinadores, 2 administradores, 6 árbitros
Equipo:	2 carpas, 2 mesas, 4 sillas, pizarras, micrófono, sistema de sonido, material de oficina, red de tenis playa (8 m X 16 m)



MARCHA NÓRDICA

Formato:	Competición, demostraciones, sesiones de prueba
Participantes:	167
Campo:	5 km espacio público
Infraestructura:	Asfalto liso
Personal:	Coordinador, 2 administradores, 9 árbitros
Equipo:	Relojes de seguimiento del tiempo, dorsales, bridas, marcadores de distancia, señales direccionales, cajas de basura, tablero de resultados, micrófono, sistema de sonido, estructura de acabado, estructura de línea de partida, carpas, mesas, sillas, vasos de agua, cercas de cerramiento



SKATEBOARDING

- Formato:** Competición, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 30
- Campo:** 1 pista / 7 X 150 m
- Infraestructura:** Asfalto liso
- Personal:** Coordinador, administrador, árbitro principal, 12 árbitros, speaker
- Equipo:** 2 rampas, sillas, mesas, carpas, temporizador, micrófono, sistema de sonido, conos, patinetas



BALONMANO PLAYA

- Formato:** Competiciones, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 60
- Campo:** 1/ 20 m X 40 m
- Infraestructura:** Arena de playa
- Personal:** Organizador del evento, árbitro principal, árbitros de campo, administrador y un orador
- Equipo:** Cinta de línea de campo, porterías de balonmano playa (3x2m), pelotas, sillas, mesas, carpa y un marcador.



CROSSMINTON

- Formato:** Competiciones, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 25
- Campo:** 2/ 20 m X 40 m
- Infraestructura:** Campo: arena, hierba o asfalto
- Personal:** Organizador, administrador, secretario, 2 árbitros principales y 4 jueces de línea, DJ y moderador.
- Equipo:** Bolas (speeders), raquetas, marcador, sillas, mesas, carpas, equipo de sonido, grabador de línea de campo





FLOORBALL PLAYA

- Formato:** Competiciones, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 37
- Campo:** 2 campos/ 10 m X 20 m
- Infraestructura:** Asfalto liso o superficie lisa
- Personal:** Organizador, coordinador, 3 administradores, orador, 14 personal de apoyo, 4 árbitros
- Equipo:** Tableros de campo de floorball, goles de floorball (1,15 X 1,6 m), 2 carpas, sistema de sonido, micrófonos, palos de floorball y bolas de floorball



TRIATLONS

- Formato:** Competiciones, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 23
- Campo:** campo/ 2 km²
- Infraestructura:** Campo liso (césped o asfalto), acceso al espacio de natación en aguas abiertas
- Personal:** Organizador, coordinador, administrador, 4 personas de apoyo, 6 árbitros.
- Equipo:** 6 tablas de Paddle surf y palas para socorristas, 6 boyas, temporizador, micrófono, sistema de sonido, marcadores de distancia, señales direccionales, campo de tiro (8 x 15 m), puesto de tiro, objetivo, pistolas calibradas de triatlón, tabla de resultados, estructura de acabado, arranque estructura lineal, carpas, mesas, sillas, cercas de cerramiento



ACTIVIDADES ACUÁTICAS

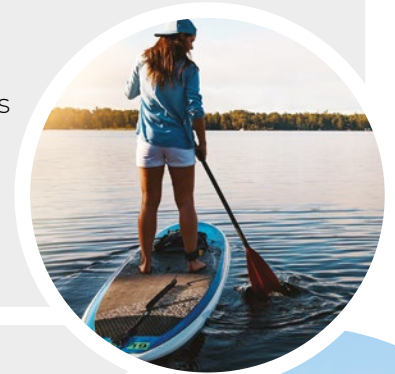
NAVEGACIÓN

- Formato:** Competición
- Participantes:** 77
- Campo:** Territorio / 5 km X 1 km
- Infraestructura:** Espacio abierto al agua accesible para veleros
- Personal:** 2 coordinadores, 2 administradores, 8 miembros de la tripulación, 8 árbitros
- Equipo:** Boyas, carpas, sillas, mesas, binoculares, botes de seguridad y arbitraje, silbato, banderas, sistema de sonido, micrófono



PADDLE SURF

- Formato:** Competiciones, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 220
- Campo:** Espacio de aguas abiertas / 500 m X 200 m
- Infraestructura:** Aguas abiertas
- Personal:** Coordinador, administrador, 4 instructores.
- Equipo:** 20 tablas y remos, 20 chalecos salvavidas, 4 carpas cambiantes, 4 boyas, 4 banderas de playa



NATACIÓN

- Formato:** Competición
- Participantes:** 87
- Campo:** Aguas abiertas / 700 m X 300 m
- Infraestructura:** Aguas abiertas
- Personal:** Coordinador, administrador, 4 árbitros, 6 personal de apoyo / socorristas
- Equipo:** 6 tablas de paddle surf y remos para socorristas, 6 boyas, 2 carpas de administración, sillas, mesas, temporizador, micrófono, sistema de sonido, marcador



ACTIVIDADES DE PLAYA



TIRAR LA CUERDA

- Formato:** Competiciones, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 70
- Campo:** 1/ 50 m x 20 m
- Infraestructura:** Campo de arena suave y uniforme
- Personal:** Coordinador, árbitros, secretario, moderador.
- Equipo:** Carpa, equipo de sonido, suministro de electricidad, sillas, mesas, cuerdas para tirar (10 m - 15 m), cintas de campo envolventes



VÓLEY PLAYA SENTADO

- Formato:** Competiciones, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 36
- Campo:** 1 campo / 6 m X 10 m
- Infraestructura:** Suelo firme y uniforme de hierba o arena
- Personal:** Coordinador, administrador, 2 árbitros.
- Equipo:** Cubierta de superficie de campo, cinta de línea de campo, estructura de red de voleibol sentado (6 X 0,8 m), pelotas de voleibol, 1 carpa, sillas, mesa, marcador



TRIAL EN BICICLETA

- Formato:** Competiciones, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 20
- Campo:** 1/ 30 m X 11 m
- Infraestructura:** Asfalto liso o superficie lisa
- Personal:** 5 árbitros, dj y comentarista.
- Equipo:** Equipo de sonido, 3 cronómetros, cintas envolventes, carpa de 3 x 3 m, mesa, obstáculos para la pista.



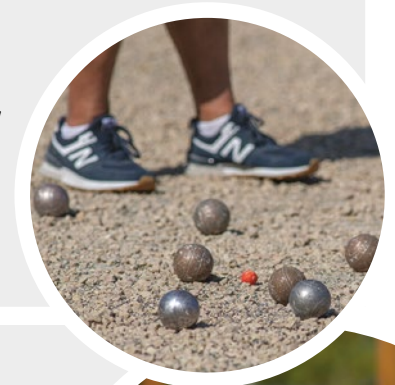
ESCALADA

- Formato:** Competencia, sesiones de prueba
- Participantes:** 300
- Campo:** 2 paredes de escalada 12 m X 3 m
- Infraestructura:** Suelo sólido y homogéneo (césped o asfalto)
- Personal:** 2-3 controladores de seguridad
- Equipo:** Rocódromo (2 X 10 m), 2-8 correas de seguridad, cuerdas, dispositivos de seguridad, mosquetones



PETANCA

- Formato:** Competencia, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 100
- Campo:** 16 / 64 m X 16 m
- Infraestructura:** Corte de grava, pero se puede hacer en arena
- Personal:** Administrador, árbitros, el árbitro principal.
- Equipo:** Bolas (petanca), cochonnets (Jack), carpa, sillas, mesas



TENIS SOBRE RUEDAS

- Formato:** Competencia, demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 23
- Campo:** 1 cancha / 10 m X 30 m
- Infraestructura:** Asfalto liso o superficie lisa
- Personal:** Coordinador, administrador, árbitro
- Equipo:** Estructura de red de tenis (10 X 1 m), líneas de campo de tenis, 1 tienda de campaña, 4 raquetas, 16 pelotas de tenis





ATLETISMO PARA NIÑOS/AS

Formato:	Competencia, demostraciones, sesiones de prueba
Participantes:	150
Campo:	Campo / 100 m X 50 m
Infraestructura:	Asfalto liso e incluso
Personal:	Coordinador, 3 personal de apoyo
Equipo:	Obstáculos, equipamiento deportivo para niños (jabalinas, disco, tablas de equilibrio y juegos)



TIRO ADAPTADO

Formato:	Competencia, demostraciones, sesiones de prueba
Participantes:	48
Campo:	Rango de disparo / 4 m X 10 m
Infraestructura:	Terreno homogéneo (hierba o asfalto)
Personal:	Coordinador, instructor
Equipo:	Campo de tiro carpa (4 X 10 m), puesto de tiro, objetivo de tiro interactivo, pistola láser, computadora



TEQBALL

Formato:	Competencia, demostraciones, sesiones de prueba
Participantes:	160
Campo:	1 mesa de teqball, campo 3 m X 5 m
Infraestructura:	Suelo liso y homogéneo (césped o asfalto)
Personal:	Coordinador, 3 instructores
Equipo:	Mesa de Teqball, líneas de campo, pelota de fútbol, raqueta de tenis playa, pelotas de tenis playa

COPA FAMILIAR DE BEACTIVE

1. NATACION 100M



HORA DE INICIO

11.30



NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO

Mínimo 2
(1 adulto, 1 niño)

NÚMERO DE INTENTOS: 1

TAREA

El participante nada la distancia siguiendo las instrucciones de los árbitros.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

Los dos mejores resultados del equipo son evaluados- el mejor resultado de los adultos y el mejor resultado de los niños es resumido. El equipo con la combinación de tiempos más rápida gana.

2. SUP 200M



HORA DE INICIO

DESDE LAS 12.30



NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO

4

TAREA

Todo el equipo junto hace la tarea en una tabla de paddle surf para 4.

Durante la tarea ¡los salvavidas son necesarios!

Se puede remar de pie, sentado o en cuclillas encima de la tabla

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

El equipo con el tiempo más rápido gana

3. PETANCA



HORA DE INICIO

DESDE LAS 12.30



NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO

4

TAREA

Para tirar la pelota (nombrada Boule) tan cerca como sea posible a la pelota de madera o de plástico más pequeña (nombrada Jack), tirada en el campo al inicio de cada juego. Cada miembro del equipo tirará 3 Boules. Después será medida la distancia entre las pelotas Boule i la pelota Jack.

PUNTUACIÓN:

El equipo con la menor distancia combinada entre la Boule y la Jack gana.

4. ESCALADA



HORA DE INICIO

DESDE LAS 12.30



NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO

Mínimo 2
(1 adulto, 1 niño)

TAREA

Los participantes hacen la tarea según las instrucciones del árbitro

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

Los resultados de los 2 mejores equipos son evaluados – el mejor resultado de los adultos y el mejor resultado de los niños es resumido.

El equipo con la combinación de tiempos más rápida gana.

5. TRIATLÓN ATLÉTICO

5.1. CARRERA DE VELOCIDAD/ RELEVOS Y OBSTÁCULOS

5.2. SALTO DE LONGITUD

5.3. TIRO DE JABALINA PARA NIÑOS

DESDE LAS 12:30
 4

TAREA
 2 participantes - están en el inicio de la distancia a velocidad, 2 participantes- en el comienzo de distancia de obstáculos. Cada distancia - 40m. El primer miembro del equipo comenzará con la distancia a velocidad y pasará el anillo de relevo al siguiente miembro, que correrá la distancia de obstáculos. La tarea termina cuando cada miembro ha realizado ambas distancias.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:
 El quipo con el tiempo más rápido gana

TAREA
 Cada miembro del equipo hace un gran salto desde un sitio (con sentadilla y saltar hacia delante con ambas piernas)

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:
 El equipo con la combinación de distancias más largas gana.

TAREA
 Todos los miembros del equipo hacen un tiro de jabalina con una jabalina infantil. Se guardan los mejores resultados de cada miembro.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:
 El equipo con la distancia combinada más larga gana.

6. TIRAR LA CUERDA

HORA DE INICIO
 DESDE LAS 12.30

NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO
 4

TAREA
 Cada participante hace una tarea de medición de fuerza en un dispositivo de entrenamiento de tracción de cuerda de acuerdo con las instrucciones de un árbitro.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:
 El equipo con la combinación de más fuerza gana

7. BALANCE BOARD

HORA DE INICIO
 DESDE LAS 12.30

NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO
 4

TAREA
 Cada participante se pone encima de una tabla. El tiempo empieza a contar hasta que el primero de los participantes pierde el equilibrio y toca el suelo.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:
 El equipo con el tiempo más largo gana



8. DISC GOLF

HORA DE INICIO
DESDE LAS 12.30

NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO
4

TAREA
A cada miembro del equipo se le dan 2 discos que se deben tirar desde un sitio en concreto a unas canastas con el menor número de intentos posible.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:
El equipo con la menor combinación de número de tiros gana.

9. CORRER

HORA DE INICIO
19.00

NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO
Mínimo 2
(1 adulto, 1 niño)

TAREA
El participante corre la distancia acorde con las normas

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:
Los dos mejores resultados del equipo son evaluados- el mejor resultado de los adultos y el mejor resultado de los niños es resumido. El equipo con la combinación de tiempos más rápida gana.

* Cada familia tenía un horario diferente asignado para cada actividad para evitar que esperen en las colas y asegurarse de que todas las actividades se completan efectivamente en el tiempo establecido.

CÁLCULO DE PUNTOS TOTALES

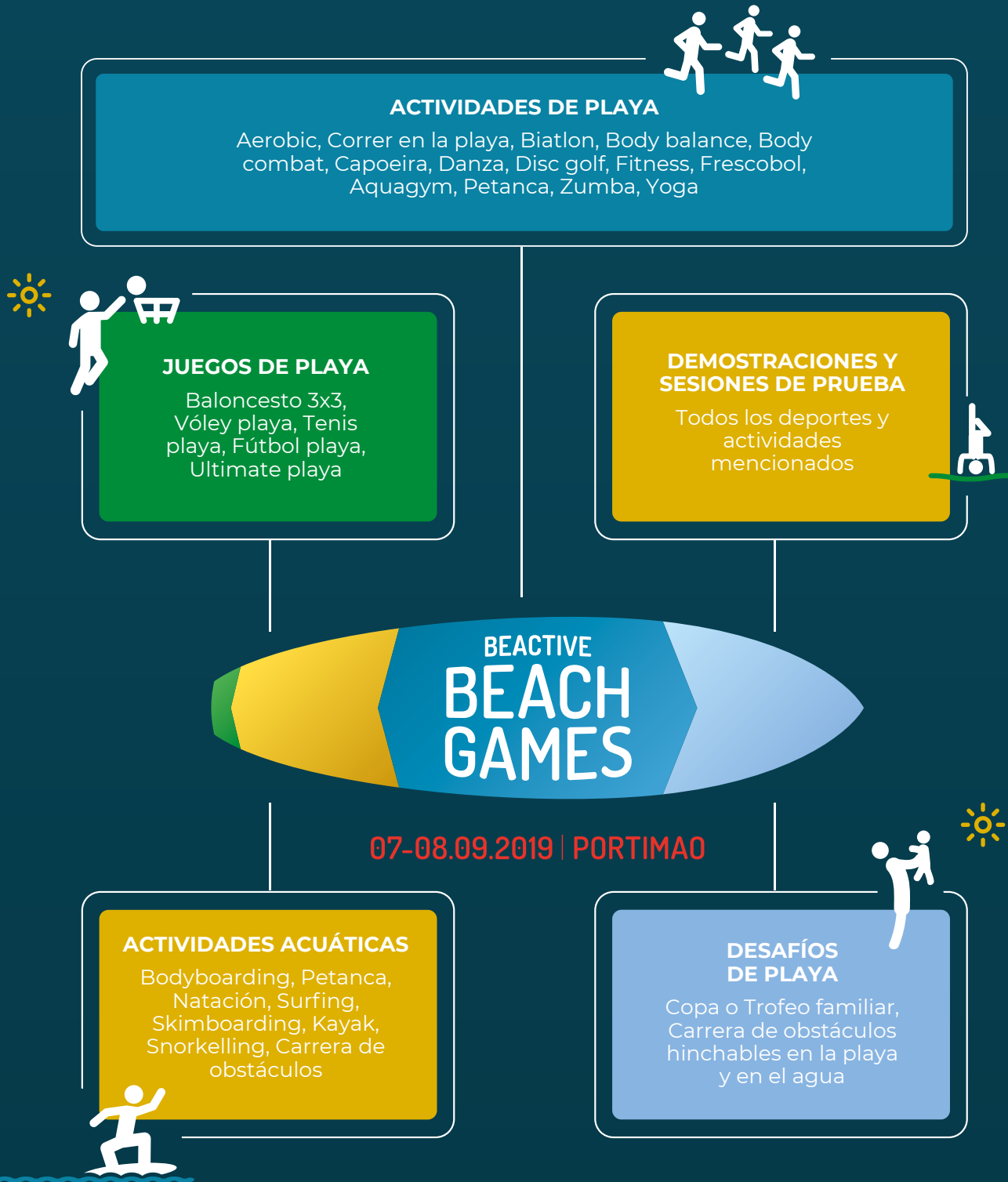
Dependiendo del resultado logrado, los equipos se clasifican en cada tarea, y el mejor resultado queda en primer lugar, consecuentemente el peor resultado en último. Para determinar el ganador, cada clasificación adquirida se convierte en puntos donde el 1er lugar recibe una puntuación máxima igual al número total de equipos. Por ejemplo, si el número de equipos es 10, se asignarán 10 puntos para el 1er lugar, 9 puntos para el 2º lugar, 8 puntos para el 3er lugar, etc. El equipo que haya obtenido el mayor número de puntos en total gana.

Al final, después de que todo el equipo técnico y la infraestructura se reunieron y colocaron en la zona del evento, se creó un mapa de ubicaciones de actividades deportivas para los participantes y espectadores.

MAPA DE COLOCACIÓN DE ACTIVIDADES DE LA COPA FAMILIAR



11. EJEMPLO DE LOS BEACTIVE BEACH GAMES EN LA PLAYA NATURAL DE PORTIMÃO EN PORTUGAL



2nd BEACTIVE BEACH GAMES



LOCALIZACIÓN

Praia da Rocha,
Portimao



FECHA

7th-8th
of September 2019

REC O

VIDEO RESUMEN DEL EVENTO

beactivebeachgames.lv



En Portugal, el lugar de reunión seleccionado fue la Praia da Rocha, en Portimão. Tiene aproximadamente 146 000 m² y una extensión de 1,5 km de costa, junto con varias infraestructuras deportivas en el lugar y varios puntos de acceso a la playa para personas discapacitadas.

El Comité Organizador eligió esta ciudad para albergar los segundos Juegos de Playa BeActive, ya que había sido elegida por ACES EUROPE como la "Ciudad Europea del Deporte" portuguesa en 2019. Durante este año, se han llevado a cabo varios cientos de eventos deportivos, haciendo de esta ciudad la "Ciudad del deporte de Portugal". El municipio ofreció todas las condiciones institucionales, de infraestructura y logísticas para organizar este evento. Además, los factores externos (como el clima, las temperaturas, las horas de luz, etc.) son relevantes para organizar este tipo de eventos y pueden representar ventajas o puntos críticos al implementar los Juegos de Playa e influir en el éxito de la organización.

EVENTO GENERAL – REQUISITOS TÉCNICOS PARA INFRAESTRUCTURAS Y EL EQUIPO

La Praia da Rocha ha instalado una estructura de zona deportiva permanente, abierta de marzo a octubre, con el objetivo de promover actividades deportivas y físicas. Es una instalación deportiva principalmente para deportes informales (voleibol, baloncesto, fútbol playa, fitness, actividades acuáticas, etc.). Esta infraestructura ha respondido a la alta demanda turística para la práctica de actividades al aire libre cerca del mar.

INFRAESTRUCTURAS Y EQUIPO

- ▶ **ETAPA:** se utilizó un pequeño escenario (2 X 2 m) para clases magistrales y demostraciones;
- ▶ **EQUIPO DE SONIDO:** cerca del escenario, dos sistemas de sonido con micrófono. Además, un sistema de sonido para música cerca de la zona de registro;
- ▶ **SUMINISTRO DE ELECTRICIDAD;**
- ▶ **ILUMINACIÓN** - en campos deportivos;
- ▶ **CARPAS, SILLAS, MESAS** - se instalaron carpas: 2 para acomodación; 3 mesas redondas para agua y frutas; 2 mesas largas para almuerzo y tiempo de descanso; Algunos bancos y sillas;

- ▶ **INODOROS, FREGADEROS:** la infraestructura de Sport Zone tenía un lugar con 3 inodoros químicos con un sistema económico de lavado de manos;
- ▶ **CUBOS DE BASURA** - Colocados alrededor del lugar del evento;
- ▶ **SUMINISTROS DE OFICINA** - Ordenadores, impresoras, laminadoras, bolígrafos y papel. Algunos sillas y otros enseres de utilidad.

PERMISOS

Los permisos que fueron necesarios obtener para la organización del evento:

- ▶ Permiso de colocación de publicidad;
- ▶ Permiso de música;
- ▶ Permiso de instalación de hinchables;
- ▶ Permiso de acceso para automóviles;
- ▶ Permiso del lugar para realizar el evento.

CONFIGURACIÓN VISUAL

Los organizadores del evento fueron responsables de asegurarse de que el lugar tuviera una marca visual y para los Juegos de Playa BeActive en Portimão, este fue el equipo de marca visual que se instaló en toda la playa:

- ▶ Banderas;
- ▶ Banderines de golf en la playa;
- ▶ Pancartas;
- ▶ Camisetas;
- ▶ Ultimate Disc (obsequios);
- ▶ Carteles publicitarios plegables.

PERSONAL Y SERVICIOS

El éxito de los Juegos de Playa BeActive en Portimão fue determinado en gran medida por el personal, cuyas tareas consistieron en:

- ▶ Árbitros deportivos;
- ▶ Personal técnico;
- ▶ Personal administrativo;
- ▶ Personal logístico.

Durante los Juegos de Playa BeActive en Portimão, se proporcionaron ambulancias permanentes y seguridad nocturna durante los dos días del evento. En Portugal, la mayoría de las playas incluyen una vigilancia permanente de socorrismo durante el verano. La Praia da Rocha no es una excepción, por lo que el servicio de salvamento fue garantizado durante el evento.

SOSTENIBILIDAD

Para minimizar el impacto ambiental de los Juegos de Playa BeActive en Portimão, se desarrolló una asociación con una empresa local de reciclaje, ALGAR. Su actividad incluyó un sistema integrado de recolección selectiva, transferencia, clasificación de materiales destinados al reciclaje, uso de energía del biogas producido en vertederos, compostaje de residuos verdes y el tratamiento de residuos sólidos urbanos depositados en vertederos.

Dicha asociación desarrollada durante el evento permitió reforzar las unidades de recolección de basura diferenciadas existentes en la playa, con contenedores de plástico, cartón y vidrio. Además, se hizo un esfuerzo para minimizar el uso de plástico durante el evento, particularmente cuando se trataba de las comidas servidas en la playa para las familias y el personal. Se priorizó el uso de materiales compostables o biodegradables para cubiertos, tazas y platos. El despliegue de las unidades de reciclaje y la recogida de todos los residuos producidos fue totalmente garantizado por ALGAR.

Además, Portugal y particularmente el Algarve se han visto afectados por severas temporadas de sequía en los últimos años. Con eso en mente, el refuerzo de las instalaciones sanitarias existentes para el evento llevó a la decisión de instalar 3 baños químicos con sistemas económicos de lavado de manos.

Además, durante el evento se desarrolló la recolección de basura y plástico en la playa con personal y voluntarios.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS ESPECÍFICOS DEL DEPORTE PARA INFRAESTRUCTURAS Y EQUIPO

Teniendo en cuenta la existencia de la zona deportiva Praia da Rocha, con actividades estructuradas diarias que se ejecutan durante todo el verano, se garantizó que parte de los programas de BeActive Beach Games podrían estar asegurados por la infraestructura del municipio. Por lo tanto, las clases magistrales de aquagym, aeróbicos, yoga y Zumba fueron realizadas por el personal del municipio, mientras que para otras actividades se requirió la participación del personal técnico de las asociaciones y clubes locales.

Para las otras actividades, se establecieron contactos con asociaciones y clubs locales con el apoyo del Municipio de Portimão, meses antes del evento. Estas asociaciones y clubs fueron responsables de proporcionar la experiencia técnica y, en algunos casos, todo el equipo necesario para la actividad. La competición de obstáculos hinchables fue financiada de forma gratuita por una empresa portuguesa llamada PROZIS como una iniciativa de marketing, acordada con el organizador, mientras que los deportes y juegos tradicionales y las actividades acuáticas, así como la carrera, fueron conducidos por el organizador, el municipio de Portimão y Asociación portuguesa Ultimate y Disc Sports (APUDD) con el apoyo de todo el personal voluntario del evento. Era realmente importante identificar el equipo y las estructuras técnicas que eran necesarias para comprender mejor la ubicación final de las actividades.

Los Juegos de Playa BeActive en Portimão ofrecieron la siguiente gama de deportes y actividades en la playa, divididos en cuatro grupos:

- ▶ Clases magistrales de acondicionamiento físico: Aquagym, Aerobic, Zumba, Body combat, Body balance y Yoga;
- ▶ Demostraciones y sesiones de prueba de Surf, Bodyboard, Skimboard, Frescobol, Kayak, Snorkeling, Paddle surf, Capoeira, Disc golf, Petanca y Beach run;
- ▶ Juegos de playa: Baloncesto 3X3, Vóley playa, Fútbol playa, Tennis playa, Beach ultimate y deportes y juegos tradicionales;
- ▶ Desafíos y competiciones: Biatlón (Running + Paddle surf / Natación), Copa o Trofeo familiar, Carrera de obstáculos hinchable (en la playa y en el agua).

Como se mencionó anteriormente, la Praia da Rocha ya tenía una infraestructura de zona deportiva construida para algunas actividades como voleibol, tenis playa, fútbol playa, baloncesto y actividades acuáticas que se utilizaron sin ningún ajuste adicional. De hecho, la realización de estas actividades no requirió ninguna infraestructura adicional, ya que utilizaron estas estructuras deportivas públicas permanentes: cancha de baloncesto y campo de fútbol playa, tres canchas de vóley playa y una cancha de tenis playa, vestuarios y un escenario, todo propiedad del municipio. Además de la Municipalidad de Portimão, no se necesitaba ninguna otra parte interesada para participar en este apoyo de infraestructura. Este hecho redujo drásticamente los costos de organización del evento.

Al igual que en Riga, después de la identificación de todas las necesidades relacionadas con el equipamiento técnico y el soporte de infraestructura, se creó un mapa deportivo de ubicación para el evento tal como se presenta a continuación.

MAPA DE UBICACIÓN DE LOS JUEGOS EN LA PLAYA



Para otras actividades deportivas, se estableció una infraestructura y equipos específicos, como se puede ver en las descripciones a continuación.



ACTIVIDADES DE PLAYA

PADDLE SURF

- Formato:** Demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 50
- Campo:** Área de aguas abiertas
- Infraestructura:** Aguas abiertas / sin corrientes y viento
- Personal:** 1-2 controladores de seguridad, 1 árbitro
- Equipo:** 4 tablas de paddle surf y 4 remos, 4 chalecos salvavidas



DISC GOLF

- Formato:** Demostraciones, sesiones de prueba
- Participantes:** 40
- Campo:** Área / 50 m X 50 m
- Infraestructura:** Arena de playa
- Personal:** 1 árbitro
- Equipo:** 4 discos voladores, 1 canasta



DISCATHLON

- Formato:** Desafío
- Participantes:** 25
- Campo:** Campo / 20 m X 40 m
- Infraestructura:** Arena de playa
- Personal:** 1 árbitro
- Equipo:** 4 discos, 10 obstáculos





FITNESS

(Aquagym, Aerobic, Zumba, Body combat, Body balance y Yoga)

Formato:	Masterclasses, Sesiones de prueba
Participantes:	200
Campo:	Área de playa
Infraestructura:	Área de agua y arena
Personal:	Instructores Deportivos Calificados
Equipo:	Equipo de música y un micrófono



SURF, BODYBOARDING, SKIMBOARDING

Formato:	Demostraciones y sesiones de prueba
Participantes:	60
Campo:	Área de aguas abiertas
Infraestructura:	Aguas abiertas
Personal:	Instructores cualificados
Equipo:	5 tablas de surf, 5 bodyboards y 5 skimboards

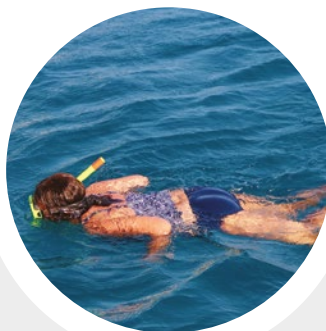


FRESCOBOL

Formato:	Demostraciones y sesiones de prueba
Participantes:	20
Campo:	Área de playa
Infraestructura:	Arena de playa
Personal:	Instructores cualificados
Equipo:	6 raquetas y 3 pelotas

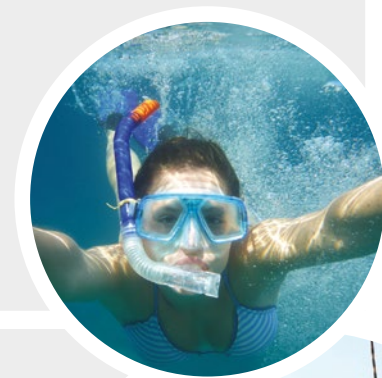
KAYAK

- Formato:** Demostraciones y sesiones de prueba
- Participantes:** 12
- Campo:** Área de aguas abiertas
- Infraestructura:** Área de aguas abiertas/sin corrientes
- Personal:** Instructores Deportivos Calificados
- Equipo:** 4 kayaks; 1 tabla de paddle surf para seguridad, chalecos salvavidas



SNORKELLING

- Formato:** Demostraciones y sesiones de prueba
- Participantes:** 30
- Campo:** Área de aguas abiertas
- Infraestructura:** Área de aguas abiertas/sin corrientes
- Personal:** Instructores Deportivos Calificados
- Equipo:** Equipo específico de snorkel, 1 tabla de paddle surf para seguridad



CAPOEIRA

- Formato:** Demostraciones y sesiones de prueba
- Participantes:** 30
- Campo:** Playa
- Infraestructura:** Arena de playa
- Personal:** Instructores de Capoeira
- Equipo:** Grupo de Capoeira y equipo de música





BALONCESTO 3X3

Formato:	Juegos de playa y sesiones de prueba
Participantes:	12
Campo:	Tribunal/ 20 X 10 m
Infraestructura:	Cancha de baloncesto
Personal:	2 árbitros
Equipo:	3 pelotas



VÓLEY PLAYA

Formato:	Juegos de playa, sesiones de entrenamiento
Participantes:	30
Campo:	2 jueces / 8 m X 16 m
Infraestructura:	Arena de playa
Personal:	2 Árbitros
Equipo:	2 pelotas



FÚTBOL PLAYA

Formato:	Juegos de playa, sesiones de prueba
Participantes:	40
Campo:	Campo de futbol playa / 37 m X 28 m)
Infraestructura:	Arena de playa
Personal:	1 árbitro
Equipo:	3 pelotas

TENIS PLAYA

Formato:	Juegos de playa, sesiones de prueba
Participantes:	20
Campo:	Campo de tenis playa / 8 m X 16 m
Infraestructura:	Arena de playa
Personal:	1 árbitro voluntario
Equipo:	8 raquetas 16 pelotas



BEACH ULTIMATE

Formato:	Juegos de playa, sesiones de prueba
Participantes:	22
Campo:	Campo de playa / 40 m X 20 m
Infraestructura:	Arena de playa
Personal:	1 árbitro y voluntarios
Equipo:	4 discos



BIATHLON

(Correr+ Paddle surf / Natación)

Formato:	Desafío, competencia
Participantes:	18
Campo:	Campo de playa (3 km X 200 m) y campo de aguas abiertas.
Infraestructura:	Área de arena de playa y área de aguas abiertas / sin corrientes y viento
Personal:	4 árbitros, 2 socorristas
Equipo:	4 tablas de paddle surf, salvavidas, marcas de suelo y boyas.





CARRERA DE OBSTÁCULOS HINCHABLES

(en la playa y en el agua)

Formato:	Desafío y competición
Participantes:	110
Campo:	Aguas abiertas / 50 m X 50 m
Infraestructura:	Aguas abiertas / sin corrientes marítimas
Personal:	1 socorrista
Equipo:	Obstáculos hinchables, 2 carpas, boyas, 1 tabla de paddle surf.



CORRER EN LA PLAYA

Formato:	Sesiones de prueba
Participantes:	42
Campo:	Costa de playa / 3 km X 200 m
Infraestructura:	Arena de playa
Personal:	10 árbitros
Equipo:	Marcas de suelo, banderas, carpas, sillas, mesas



BEACTIVE FAMILY CUP

1. NATACIÓN 70M CONTRA-RELOJ



HORA DE INICIO

10.30



NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO

Mínimo 2
(1 adulto, 1 niño)

NÚMERO DE INTENTOS: 1

TAREA

El participante nada la distancia siguiendo las instrucciones de los árbitros.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

Los dos mejores resultados del equipo son evaluados- el mejor resultado de los adultos y el mejor resultado de los niños es resumido. El equipo con la combinación de tiempos más rápida gana..

UBICACIÓN EN EL MAPA: 5

2. PADDLE SURF 70 M



HORA DE INICIO

10.30



NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO

4

TAREA

Todo el equipo junto hace la tarea en una tabla de paddle surf para 4.

Durante la tarea ¡los salvavidas son necesarios!

Se puede remar de pie, sentado o en cuclillas encima de la tabla

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

El equipo con el tiempo más rápido gana

UBICACIÓN EN EL MAPA: 1

3. CARRERA DE OBSTÁCULOS



HORA DE INICIO

10.30



NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO

Mínimo 2
(1 adulto, 1 niño)

NÚMERO DE INTENTOS: 1

TAREA

Los participantes intentan realizar el circuito con el menor tiempo posible.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

Los resultados de los 2 mejores equipos son evaluados – el mejor resultado de los adultos y el mejor resultado de los niños es resumido.

El equipo con la combinación de tiempos más rápida gana

UBICACIÓN EN EL MAPA: 10

4. DISCATLON



HORA DE INICIO

10.30



NÚMERO DE MIEMBROS DEL EQUIPO

4 RELEVO

TAREA

Toda la carrera consiste en una serie de obstáculos que el disco debe pasar a la izquierda, derecha o a través. Cada miembro del equipo tiene 2 discos. La carrera empieza con el ritmo de “preparados, dos, uno, ¡TIRA!”. Los siguientes lanzamientos del jugador se hacen dentro de 1,5 metros de donde el disco anterior cayó. Los dos discos son tirados de forma alterna. Solo cuando el siguiente tiro está hecho, se puede recoger el primer disco.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

El equipo con el tiempo más rápido gana.

UBICACIÓN EN EL MAPA: 1

5. DISC GOLF

6. TIRO DE ANILLO DE PRECISIÓN

7. GOLPE DE PRECISIÓN



DESDE LAS 10.30



4

TAREA

A cada miembro del equipo se le dan 2 discos que se deben tirar desde un sitio en concreto a unas canastas con el menor número de intentos posible.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

El equipo con la menor combinación de número de tiros gana.

TAREA

A 4 distancias distintas (3,5,7 y 9 metros) los participantes deben tocar LAS ESTACAS CON EL ANILLO. Cada participante tiene 3 tiros desde cada distancia. Cada tiro acertado suma puntos según la distancia. (3m – 1 punto; 5m- 2 puntos; 7 m- 3 puntos y 9m – 4 puntos)

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

El equipo con el mayor número de puntos gana. La máxima puntuación de un equipo son 120 puntos.

TAREA

A 5 metros de distancia, los participantes deben intentar marcar, con 5 intentos, tantos goles como sea posible en las redes especiales, Cada gol vale 1 punto

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

El equipo con el mayor número de goles gana. El máximo de goles por equipo - 20 puntos.

UBICACIÓN EN EL MAPA: 1

UBICACIÓN EN EL MAPA: 6

UBICACIÓN EN EL MAPA: 6

8. BOLOS

9. CARRERA DE OBSTÁCULOS EN LA ARENA

10. CARRERA EN LA PLAYA 3 KM



DESDE LAS 10.30



4



18.00



4

TAREA

A 5 metros de distancia, los participantes deben intentar tirar tantos bolos como sea posible. Cada participante tiene 3 turnos (de 2 tiros cada uno).

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

El equipo con la mejor puntuación gana. La máxima puntuación por equipos - 120 puntos

TAREA

Cada familia deberá construir la palabra "PORTIMÃO" recolectando las letras correspondientes, una a la vez, de encima de un hinchable de agua.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

El equipo que construya la palabra más rápidamente gana

TAREA

Cada participante corre la distancia según las normas.

EVALUACIÓN DEL RESULTADO:

Los dos mejores resultados del equipo son considerados – el mejor resultado de los adultos y el mejor resultado de los niños es resumido. El equipo con la combinación de tiempos más rápida gana

UBICACIÓN EN EL MAPA: 6

UBICACIÓN EN EL MAPA: 5

UBICACIÓN EN EL MAPA: 11

CÁLCULO

Dependiendo del resultado logrado, los equipos se clasifican en cada tarea, donde el mejor resultado, respectivamente, es el primer lugar, y el peor es el último. Para determinar el ganador, cada lugar de clasificación adquirido en cada tarea se convierte en puntos donde el 1er lugar recibe una puntuación máxima igual al número total de equipos. Por ejemplo, si el número de equipos es 10, se asignarán 10 puntos para el primer lugar, 9 puntos para el segundo lugar, 8 puntos para el tercer lugar, etc.

El equipo que obtenga el mayor número de puntos en total gana. En caso de empate, el ganador es el equipo con el mayor número de desafíos ganados. Como hay equipos mixtos para cada desafío, cada familia tiene dos puntajes que se incluyen en el puntaje final de la familia.



REFERENCIAS

1. Update on the global pandemic of physical inactivity, Andersen et al., 2016
pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27475275/
2. Special Eurobarometer 472 Sport and Physical Activity Report, European Commission, 2018
ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/index.cfm/ResultDoc/download/DocumentKy/82432
3. The feasibility, scalability and outcomes of cardiorespiratory fitness testing in primary school children, Domone et al., 2016
doi.org/10.1249/01.mss.0000485898.29037.4d
4. The economic cost of physical inactivity in Europe, ISCA and CEBR, 2015
inactivity-time-bomb.nowwemove.com/report/
5. Tartu Call for a Healthy Lifestyle, European Commission, 2017
ec.europa.eu/sport/sites/sport/files/ewos-tartu-call_en.pdf
6. Preventing chronic diseases: a vital investment, WHO, 2005
who.int/chp/chronic_disease_report/en/
7. Australian Bureau of Statistics, 2001
quickstats.censusdata.abs.gov.au/census_services/getproduct/census/2001/quickstat/0
8. “Grassroots Sport – Shaping Europe”. High Level Group on Grassroots Sport. Report to Commissioner Tibor Navracsics, 2016
ec.europa.eu/assets/eac/sport/library/policy_documents/hlg-grassroots-final_en.pdf
9. European Week of Sport, European Commission, 2020
ec.europa.eu/sport/week_en
10. Holiday Barometer among Europeans & Americans, IPSOS/EUROP ASSISTANCE survey, 2019
ipsos.com/en/holiday-barometer-among-europeans-americans
11. Physical activity drop after long summer holidays in 5-to 8-year old children. Volmut et al., 2008
eqoljournal.com/physical-activity-drop-after-long-summer-holidays-in-6-to-8-year-old-children/
12. Obesity and physical fitness of pre-adolescent children during the academic year and the summer period: effects of organized physical activity. Antonios et al., 2015
doi.org/10.1177/1367493506066481
13. Sustainable Development Goals Agenda 2030, The United Nations, 2020
sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300
14. Engaging families in physical activity research: a family-based focus group study, Brown et al., 2015
doi.org/10.1186/s12889-015-2497-4
15. Cambridge Dictionary
16. Green Guidelines: How to conduct a sustainable sport event, SFORAE, 2018
sforae.eu/pdf/2018_SFORAE_GREEN_GUIDELINES.pdf

MANUAL PARA LA ORGANIZACIÓN DE LOS BEACTIVE BEACH GAMES

El Manual para organizar un evento BeActive Beach Games está creado en el marco del proyecto Beach Games como un instrumento para promover la actividad física y el deporte en la playa (BeActive Beach Games)”, financiado por el Programa ERASMUS+

Página web del proyecto: www.beactivebeachgames.com

Coordinador del proyecto: Latvian Sports Federations Council

Asociados del proyecto:

Portuguese Institute of Sports and Youth

The International Sports for All Association (TAFISA)

International Sport and Culture Association (ISCA)

Lithuanian Union of Sports Federations

Estonian Beach Sport Federation

Union of Sports Federations in Catalunya (UFEC)

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleje únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Publicado en 2020

Para más información, por favor contacta con:

Latvian Sports Federations Council

Grostonas street 6B, Riga, Latvia, LV-1013

Email: lsfp@lsfp.lv

Website: www.lsfp.lv

EL NUEVO MODELO DE LOS **BEACTIVE BEACH GAMES**

Un concepto de evento único para promover el uso de playas artificiales y naturales para el deporte y la actividad física, centrándose en familias multigeneracionales, jóvenes, adultos y personas mayores con diferentes antecedentes socioeconómicos, personas con discapacidad, adolescentes en riesgo, inmigrantes y grupos socialmente excluidos.

RESULTADOS DEL PROYECTO



MANUAL DE ORGANIZACIÓN DE LOS BEACTIVE BEACH GAMES



GUÍA METODOLÓGICA DEPORTIVA Y DE ACTIVIDAD FÍSICA DE PLAYA PARA TODOS



POLÍTICA DE LOS BEACTIVE BEACH GAMES

MODELO TESTADO

1. Playa urbana en Riga con 23 actividades deportivas.
2. Playa natural en Portimao con 21 actividades deportivas.

INVOLUCRADOS

Niños, jóvenes, adultos, adultos mayores, familias, amigos, deportistas, personas con discapacidad



BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE PLAYA



SOSTENIBILIDAD

Promover el respeto y el uso sostenible de los recursos.



LEGADO

Promover la identidad de las culturas e incrementar la cultura deportiva en futuras generaciones.



INCLUSIÓN SOCIAL

Fomentar el deporte poniendo el foco en la participación en lugar de la competición.



TURISMO

Un evento atractivo para promover el turismo.



CONCIENCIA MEDIOAMBIENTAL

El concepto se ha diseñado de acuerdo con la Green Guidelines y el Manual de buenas prácticas ambientales en el deporte.



PROMOCIÓN DE ESTILO DE VIDA SALUDABLE

Para disminuir la tendencia al sedentarismo de la población europea y aumentar la práctica de actividad física en la playa.



VALORES Y ÉTICA

Promover el juego limpio, el respeto, la cooperación, la tolerancia, la inclusión y la amistad.



USO INNOVADOR DE ESPACIOS

Enfoque simple para abordar la crisis de sedentarismo practicando ejercicio físico en la naturaleza, al aire libre y en entornos urbanos.

¡Seamos activos en la playa sin importar la edad, aptitud física o habilidades!

BeActive Beach Games es un recurso fácil de usar para municipios, clubes deportivos, organizaciones y grupos de personas que tienen como objetivo estimular el deporte y la actividad física en entornos de playa y organizar su propia edición de los Juegos en playas reales o artificiales.

WWW.BEACTIVEBEACHGAMES.COM

Coordinador del proyecto



Socios del proyecto



Cofinanciado por el programa Erasmus de la Unión Europea

