



MANUAL PARA ORGANIZAÇÃO DOS EVENTOS DOS BEACTIVE BEACH GAMES

Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia





CONTEÚDOS

1. INTRODUÇÃO	3
2. INFORMAÇÃO DE SUPORTE	5
3. MODELO DOS BEACTIVE BEACH GAMES	8
4. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS PARA A ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS	20
5. RECRUTAMENTO E ENVOLVIMENTO DOS PARTICIPANTES	30
6. COMUNICAÇÃO E MARKETING	32
7. MONITORIZAÇÃO (FEEDBACK E AVALIAÇÃO)	38
8. CAPTAÇÃO DE RECURSOS	40
9. RECOMENDAÇÕES E NOTAS DE ENCERRAMENTO	41
10. EXEMPLO DOS BEACTIVE BEACH GAMES NA PRAIA FLUVIAL DE RIGA, LETÓNIA	42
11. EXEMPLO DOS BEACTIVE BEACH GAMES NA PRAIA NATURAL DE PORTIMÃO, PORTUGAL	56

1. INTRODUÇÃO

Os BeActive Beach Games têm um conceito único de evento, desenvolvido para a promoção da atividade física e desportiva nas praias e zonas ribeirinhas, com o objetivo de aumentar a participação, neste tipo de atividades, dos diferentes segmentos populacionais, de promover a inclusão social, o desenvolvimento sustentável e a disseminação dos valores inerentes a um estilo de vida saudável. O Manual para a Organização de Eventos dos BeActive Beach Games oferece uma orientação, passo a passo, através das diferentes etapas da organização, incluindo: planeamento, coordenação, divulgação, implementação e monitorização (feedback e avaliação).



A abordagem escolhida para os BeActive Beach Games foi desenvolvida em resposta a vários desafios enfrentados pela nossa sociedade nas últimas décadas.

Na verdade, a inatividade física tem sido associada ao aumento progressivo de várias doenças não transmissíveis que prevalecem na nossa sociedade. A inatividade física assumiu um perfil de pandemia,¹ e a Europa não é exceção.² Quase metade dos cidadãos europeus não faz qualquer tipo de exercício ou pratica desporto, e o número de cidadãos europeus inativos tem aumentado, gradualmente, nos últimos anos.³

A prevalência do excesso de peso e obesidade, responsável por 5% da mortalidade em termos globais, considerada uma das principais causas para o aparecimento de doenças não transmissíveis (como a diabetes, doenças cardiovasculares, doenças respiratórias e alguns tipos de tumores), têm vindo a aumentar significativamente, tendo os números dobrado desde 1980, sendo um dos problemas de saúde mais comuns nas sociedades modernas. As principais razões por trás desta tendência são as mudanças na dieta alimentar e um estilo de vida cada vez mais sedentário transversal a todos os segmentos populacionais. Numa relação direta com o conceito dos BeActive Beach Games, as evidências mostram que o aumento deste comportamento sedentário está relacionado com a redução da atividade física de crianças e jovens, no período das férias de verão, que chega a baixar até aos 80%.⁴

Para além do impacto direto na redução da esperança média de vida e na esperança média de vida saudável, a estagnação dos níveis de atividade física afeta a saúde e o bem-estar das populações na globalidade, levando a um aumento significativo dos custos económicos, com o aumento dos gastos com a saúde e a diminuição da empregabilidade e produtividade. A este respeito, estima-se que os custos que advêm da inatividade física podem ascender a 80 mil milhões de euros, por ano, no continente Europeu.⁵

Para fazer face a esta crise de inatividade, os BeActive Beach Games têm como objetivo e ambição promover a atividade física e desportiva na praia, para todos os segmentos populacionais, quer em

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

ambientes naturais, quer em ambientes artificiais. Além disso, os BeActive Beach Games incentivam o envolvimento de grupos sociais menos visíveis, menos ativos, e socialmente vulneráveis.

O Manual para Organização dos Eventos dos BeActive Beach Games (doravante designado como o Manual) fornece orientações metodológicas sobre a forma organizativa para Jogos de Praia com sucesso, vocacionado para potenciais organizadores, ou outros interessados, como organizações desportivas, municípios, outras autoridades locais e regionais, e outras instituições de nível nacional ou internacional. O Manual também contém recomendações e exemplos de procedimentos incluindo recomendações resultantes da organização de dois BeActive Beach Games Internacionais.

1. Num ambiente urbano – Riga, Letónia, organizados em 17 e 18 de agosto de 2019;
2. Numa praia natural – Portimão, Portugal, organizados em 7 e 8 de setembro de 2019.



O Manual foi desenvolvido no âmbito do Projeto ERASMUS + “Beach Games as an Instrument to Promote Physical and Sports Activities on the Beach (BeActive Beach Games)”. Foi implementado através da cooperação entre organizações desportivas de sete países com diferentes áreas de atuação. O projeto desenvolveu um modelo para os BeActive Beach Games – um evento desportivo que promove um estilo de vida ativo e saudável através da participação em atividades físicas e desportivas realizadas na praia, estimulando a inclusão social sustentável e o desenvolvimento e cooperação multicultural.

O modelo apresentado promove o envolvimento de diferentes grupos sociais, com famílias com crianças, jovens, adultos e idosos com diferentes origens socioeconómicas, pessoas portadoras de deficiências e outros grupos vulneráveis da sociedade,

como adolescentes em risco e imigrantes. Este modelo utiliza a praia como ambiente, o que lhe confere a possibilidade de realização de um vasto leque de desportos e atividades físicas, que podem ser praticados na areia e na água, podendo também ser replicados em outros ambientes, como praias artificiais com areia em locais urbanos, rios, lagos, piscinas, etc.

De forma complementar a este manual, os parceiros do projeto também desenvolveram outros materiais de suporte:

1. Guia de Atividades Físicas e Desportos de Praia, composto por vídeos promocionais curtos e material de orientação prática sobre diversos desportos e atividades físicas que podem ser praticados na praia, por qualquer pessoa, independentemente da sua idade, saúde, condição física ou aptidão desportiva.
2. Princípios dos BeActive Beach Games dirigido a todos os interessados em apoiar a organização dos BeActive Beach Games por toda a Europa, a nível regional, nacional ou internacional.

Todos os materiais, vídeos e imagens estão disponíveis no website do projeto:

www.beactivebeachgames.com



2. INFORMAÇÃO DE SUPORTE

INATIVIDADE FÍSICA

Em setembro de 2017, a Comissão Europeia renovou um apelo a todos parceiros de diferentes setores para promover estilos de vida saudável, através do Desporto, alimentação, inovação ou pesquisa para os Europeus em todos os Estados Membros da União Europeia (EU), através do Tartu Call for a Healthy Lifestyle.⁶ Ainda em 2017, o Eurobarometer Survey on Sport and Physical Activity identificou que cerca de 60% dos cidadãos europeus não praticava qualquer desporto ou atividade física, pelo menos uma vez por semana. Em comparação com uma pesquisa semelhante, realizada em 2014, é evidente o aumento da tendência negativa – de 42% a 46%.

“O Desporto é parte da herança de todos os homens e mulheres e a sua ausência nunca poderá ser compensada.” Pierre de Coubertain – Professor e Historiador Francês – Pai dos Jogos Olímpicos da Era Moderna

O aumento da obesidade infantil e as condições precárias de saúde entre os cidadãos menos privilegiados em termos sociais enquadram estas tendências e contribuem para a redução da prática desportiva e de atividade física e, conseqüentemente, da adoção de estilos de vida menos saudáveis. Por outro lado, o excesso de peso, obesidade, e outras comorbidades como doenças cardiovasculares e diabetes, diminuem a qualidade de vida, aumentando os gastos económicos com a saúde por todos os países.⁷

O desporto e a atividade física devem ser promovidos

desde a primeira infância, sendo transversal ser a todas as idades para que se possa tornar parte integrante da rotina diária dos indivíduos.

ATIVIDADES DESPORTIVAS

O Desporto é um fenómeno social, cultural e económico em crescimento, contribuindo de forma decisiva para o desenvolvimento de um modelo social que visa melhorar as condições de vida e de trabalho dos cidadãos, num contexto sustentável, solidário, próspero e pacífico. As atividades desportivas estão associadas a valores sociais importantes, como espírito de equipa, solidariedade, tolerância, cooperação, transcendência e fair play, contribuindo para o desenvolvimento e realização pessoal. O desporto também prove um papel importante e contribuição ativa dos cidadãos da UA para a sociedade, promovendo, assim, a cidadania.

A integração estratégica de pessoas com diferentes experiências de vida em projetos comunitários comuns tem demonstrado contribuir para o aumento dos



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

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

níveis de empenho dos indivíduos e grupos participantes, funcionando como um “motor comunitário”. O Australian Bureau of Statistics sugere que a participação em atividades desportivas e culturais pode gerar nas pessoas e grupos um sentimento de união, de pertença e de suporte, durante a interação.⁸

A participação em eventos desportivos intercomunitários pode ser um ponto de partida estruturante para o desenvolvimento de redes e vínculos comunitários importantes para a inclusão e coesão social. “Desporto para Todos” ou Desporto de base, permite que a comunidade se envolva em atividades com diferentes setores sociais sem que os objetivos sejam orientados para os resultados, e sim para a participação, contribuindo para a promoção de desportos e atividades físicas que melhorem a saúde. O Desporto de base também pode ter um papel relevante na aprendizagem informal e no desenvolvimento de competências transversais, como liderança, trabalho de equipa e resolução de problemas, que estão associadas. A um enorme impacto económico nas comunidades locais, uma vez que cerca de 60% dos europeus estão envolvidos em atividades desportivas e, cerca de 60 milhões de cidadãos europeus são membros de clubes desportivos.⁹

“O Desporto de base consiste numa atividade física de lazer, organizada ou não organizada, praticada de forma regular, a nível não profissional, praticada por questões de saúde, educacionais ou sociais.”

BEACTIVE BEACH GAMES

A Europa é bastante conhecida pelas suas praias naturais glamorosas, que se estendem por milhares de quilómetros na Grécia, Itália, Espanha, Portugal, França, Croácia, Letónia, Estónia, etc. Com o início do verão são também criadas praias artificiais, em ambientes urbanos, em diversos países europeus. Cidades como Paris, Bruxelas, Amsterdão, Londres, Copenhaga ou Riga, nas quais as margens de rios, lagos ou canais estão a ser transformadas em praias. Com alguns ajustes e sem ser necessário um investimento significativo, cada cenário pode ser aproveitado para o desenvolvimento e prática de atividades físicas e desportivas. Assim, é necessário encontrar novas formas de aumentar a participação geral das populações na atividade física, como meio de promover um estilo de vida mais ativo, utilizando diferentes ambientes, especialmente aqueles que momentos de lazer, junto à água, independentemente da idade, nível socioeconómico e habilidade desportiva.

Os desportos de praia proporcionam diversas oportunidades, para todas as faixas etárias, da prática de atividades físicas desenvolvidas na água e areia, o que pode diminuir o risco de lesão no sistema musculoesquelético. O Ténis de Praia, por exemplo, começou em Itália como um Desporto praticado na areia onde pessoas em idade sénior encontravam formas mais leves e menos penosas de passar o tempo na praia, como alternativa ao Voleibol de Praia. Da mesma forma, o Futebol de Praia tornou-se uma atividade de lazer popular nas praias do Brasil.

Enquanto modelo competitivo, os Desportos de Praia começaram a ser desenvolvidos na Ásia, aquando da realização dos Jogos Asiáticos de Praia. Este evento desportivo estruturado, é realizado com sucesso há vários anos, e inclui uma variedade de novos e interessantes desportos, resultantes das diferentes práticas culturais dos países participantes.

No que diz respeito às infraestruturas de suporte, enquanto muitos dos desportos olímpicos exigem grandes investimentos e não estão ao alcance de todos os países devido à falta de recursos necessários,

8 Austrálias Statistikas birojs, 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

os desportos de praia são mais baratos e acessíveis. Por isso, os desportos de praia estão a tornar-se muito populares um pouco por todo o mundo e, em outubro de 2019, foram organizados, numa praia do Qatar, os primeiros Jogos Mundiais de Praia ANOC, nos quais se testaram diversos desportos de praia inovadores, abrindo caminho para os Jogos Olímpicos.

Por outro lado, o atual modelo dos BeActive Beach Games pode ser um facilitador para a prática de desporto e atividade física dentro das comunidades, promovendo a prática desportiva em diferentes setores sociais.

Este modelo foi desenvolvido em resposta à política geral da Comissão Europeia que pretende aumentar o nível de participação no desporto e na atividade física dentro da UE, e deve ser implementado no âmbito da iniciativa da Semana Europeia do Desporto.

A Semana Europeia do Desporto visa promover a prática desportiva e de atividade física por toda a Europa, gerando novas atividades e desenvolvendo iniciativas de sucesso já existentes a nível europeu, nacional, regional ou local. A Semana Europeia do Desporto é para todos, independentemente da idade, origem ou condição física. Com foco em iniciativas de base, tem como objetivo principal inspirar os cidadãos europeus a ser ativos #BeActive regularmente e criar oportunidades para que as pessoas se possam exercitar todos os dias.¹⁰

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



3. MODELO DOS BEACTIVE BEACH GAMES

VISÃO

Os BeActive Beach Games são um conceito de evento de “Desporto para todos” que conecta e promove o valor social da participação no desporto e atividade física de lazer para todos os segmentos da população, promovendo a melhoria da qualidade de vida, a saúde e o bem-estar dos cidadãos e das comunidades, ao mesmo tempo que contribui para a difusão dos valores sociais do desporto, respeitando os objetivos de desenvolvimento sustentável.

MISSÃO

Os BeActive Beach Games constituem um conceito único de evento que promove a atividade física e desporto nas praias e zonas ribeirinhas. Com uma abordagem de “Desporto para todos”, visa aumentar a participação dos diferentes segmentos da população por meio do desporto de base e da atividade física, promovendo a inclusão social, a sustentabilidade e os valores associados a um estilo de vida saudável. O Modelo apresentado promove as praias e zona ribeirinhas, não apenas como locais de descontração e momentos de sedentarismo ao sol, em família ou com amigos, mas também como um contexto importante para a prática de atividade física e desportiva. Assim, agrega aos ambientes tradicionais novos aspetos como a cooperação, a inclusão, a aventura e diversão, respeitando uma abordagem sustentável que inclui a atenção para a preservação da natureza.

Os BeActive Beach Games são direcionados, especialmente, para o envolvimento das famílias e todas as suas gerações – filhos, pais e avós, oferecendo uma escolha de atividades desportivas de base, por oposição a apenas estar deitado na praia. Os jogos de praia também encorajam a participação de pessoas de diferentes origens socioeconómicas e pessoas com deficiência, dando especial atenção a grupos específicos, como adolescentes em risco, imigrantes e outros grupos sociais. O Modelo é flexível e fácil de implementar em vários locais e adaptável a diferentes configurações, dependendo do local do evento e das necessidades e objetivos dos organizadores e outras partes interessadas.



BEACTIVE BEACH GAMES MODEL



<p>Exemplo de JOGOS DE PRAIA</p> <p>Voleibol de Praia, Voleibol de Praia sentado, Andebol de Praia, Ténis de Praia, Ténis em Cadeiras de Rodas, Crossminton, Floorball de Praia, Futebol de Praia, Beach ultimate, Basquetebol 3x3.</p>	<p>Exemplo de ATIVIDADES DE PRAIA</p> <p>Corrida, Caminhada Nórdica, Skateboarding, Biatlo, Triatlo, Frescobol, Ciclismo, Petanca, Tiro adaptado, Dodgeball de Praia, Disc golf.</p>	<p>Exemplo de DEMONSTRAÇÕES, EXPERIMENTAÇÃO & MASTERCLASSES</p> <p>Fitness, aeróbica, Hidroginástica, Capoeira, Zumba, Body combat, Yoga, Dança, Body balance.</p>	<p>Exemplo de ATIVIDADES AQUÁTICAS</p> <p>Vela, SUP boarding, Natação, Surf, Bodyboard, Skimboarding, Kayaking, Snorkelling, Percurso de Obstáculos.</p>	<p>Exemplo de DESAFIOS NA PRAIA</p> <p>Taça Familiar, Percurso de obstáculos Insufláveis (na praia e água), Kids Athletics, Teqball, Puxar a corda, Velotrial, Bouldering (Escalada)</p>
--	---	---	---	---

ENQUADRAMENTO ESTRATÉGICO

Os BeActive Beach Games são uma iniciativa de “Desporto para todos” baseada em quatro eixos estratégicos:

1. Maximizar o envolvimento da comunidade (participação) em desportos de base para todos e atividades físicas recreativas;
2. Reconhecer e promover os benefícios, sociais, educativos e de saúde do Desporto e da atividade física, tendo em consideração uma perspetiva de desenvolvimento sustentável;
3. Aumentar a capacidade do Desporto na promoção de igualdade de oportunidades e inclusão de todos os segmentos populacionais;
4. Maximizar as infraestruturas e recursos naturais.

DESPORTOS DE BASE E DESPORTOS E JOGOS TRADICIONAIS

Os desportos de base e jogos tradicionais possuem um enorme potencial motivacional e inspirados que desenvolve um sentido de identidade e pertença à comunidade conectando diferentes gerações numa configuração social e cultural semelhante. Os desportos e jogos tradicionais são determinantes para promover a participação e transmitir valores de cooperação, inclusão, diversidade, solidariedade, consciência social e paz. Com objetivos claros, valores estruturados, atividades significativas e metodologias de suporte para a organização dos BeActive Beach Games, é possível promover um sentido de comunidade nos participantes, ajudando a alcançar a missão e visão dos BeActive Beach Games.



VALORES

O Modelo dos BeActive Beach Games tem como base um amplo grupo de princípios como a sustentabilidade, a igualdade, a inclusão, o fair play e a multiculturalidade. Além disso, a prática de desporto e atividade física permite aos cidadãos vivenciar diversos outros valores como a ética, a integridade, o cuidado, o respeito e a responsabilidade. Adicionalmente, os desportos e atividades coletivas veiculam outras dimensões como a definição de objetivos, foco, autodisciplina, cooperação, respeito ao próximo e ao meio ambiente, lidar com a vitória e a derrota, aprendendo, portanto, a lidar com o sucesso e com o fracasso.

Para cada indivíduo, a família e a educação são a base para a aprendizagem e assimilação de valores, neste sentido, os BeActive Beach Games são direcionados para o envolvimento familiar. Os valores vivenciados na prática Desportiva, durante a infância, têm um impacto significativo na vida adulta, influenciando o estilo de vida e a escolha dos cidadãos e, em última instância, influenciando a sua personalidade.

ÉTICA

A ética no Desporto tem sido um tema amplamente discutido, envolvendo atletas e organizações de elite, mas a um nível mais ligado a questões como manipulação de resultados e doping. Ao nível dos desportos de base, a integridade desportiva necessita de ser promovida e os BeActive Beach Games podem ser uma ferramenta fulcral para a abordagem de questões relacionadas com a prevenção da utilização de doping no desporto, a manipulação de resultados entre outras ameaças à ética desportiva. Na verdade, o Modelo desenvolvido engloba uma análise de riscos e ações necessárias no âmbito desta temática. Não obstante, é necessário, nos BeActive Beach Games, informar os participantes a nível local a quem podem contactar para obter mais informações sobre esta temática e sobre como educar e divulgar esta informação, contribuindo para a sensibilização sobre estes temas, informando e denunciando comportamentos suspeitos.

FAIR-PLAY

Os BeActive Beach Games promovem o fair-play e o respeito pelos outros. As atividades desportivas familiares multigeracionais, defendidas neste Modelo, são relevantes para sustentar a promoção destes valores e para fomentar o desenvolvimento pessoal e social dos membros da família. O envolvimento de toda a família cria oportunidades únicas de mostrar o que é o fair-play através de exemplos práticos, uma vez que os pais ensinam os filhos a não tirar vantagem desleal de outros participantes lesionados ou portadores de deficiências no decorrer do evento, demonstrando como seguir e cumprir as regras. Desta forma é possível criar um ambiente social positivo entre todos os participantes no evento, demonstrando exemplos de comportamento correto em relação aos restantes participantes e espectadores.

COOPERAÇÃO

A participação familiar pode demonstrar, com exemplos práticos, a cooperação entre os seus elementos para trabalhar em torno de um objetivo comum. Esta situação pode ter um grande impacto no público, nos participantes de individuais e noutras equipas amadoras, promovendo os valores essenciais dos desportos de base, destacando a importância da comunicação entre pares e diferentes gerações, ensinando que a atividade física não só melhora a saúde e o bem-estar, mas pode também ser fulcral para desenvolver habilidades sociais. Neste sentido, a Europa tornou-se multicultural, portanto, os BeActive Beach Games colocam um forte ênfase na diplomacia de base desportiva. O modelo dos BeActive Beach Games inclui uma Taça de Família, envolvendo famílias de cinco países que participaram dos dois eventos antecessores. A partir dessas intervenções piloto, ficou demonstrado que o ponto forte deste modelo é o desenvolvimento de laços e relações entre as pessoas, a partir da partilha de ideias e tradições, num quadro de tolerância e cooperação.

MULTICULTURALIDADE

Seja num contexto de política Desportiva nacional de um determinado país europeu, ou numa abordagem de desenvolvimento da política Desportiva municipal, o modelo dos BeActive Beach Games fornece uma excelente Plataforma para desenvolver atividades desportivas e físicas num evento conjunto. Este fator é determinante para o desenvolvimento de uma política Desportiva focada nas minorias e nas noções básicas de integração e assimilação de tradições, identidade nacional e cidadania. Ainda assim, nos BeActive Beach Games, também a inclusão de grupos minoritários apresenta algumas barreiras

“A nossa capacidade de alcançar a unidade na diversidade será beleza e o grande teste da nossa civilização.” – Mahatma Gandhi (Advogado indiano e inspirador de movimentos políticos pelos direitos civis e pela liberdade)



à sua participação. Grupos étnicos, com baixos rendimentos, socialmente desfavorecidos e de risco, juntamente com pessoas portadoras de deficiência, devem ser uma prioridade nas políticas de desenvolvimento desportivo. É com essa finalidade que o modelo dos BeActive Beach Games inclui famílias e cidadãos locais de todos os segmentos populacionais, promovendo a Multiculturalidade e o respeito mútuo dentro, e entre comunidades. Em última análise, este modelo apoia a motivação primordial para o desenvolvimento e inclusão social do Modelo Europeu para inclusão social de refugiados e requerentes de asilo – um dos grandes valores do nosso continente.

AUTOSSUFICIÊNCIA SOCIAL

Os BeActive Beach Games foram organizados para procurar um novo “motor” de movimento e desenvolvimento social. Sublinhando que, através do desporto e atividade física, famílias e indivíduos podem vivenciar valores como a equidade, a liberdade, e a autonomia social especialmente raparigas e mulheres, pessoas portadoras de deficiência, jovens em risco e pessoas a recuperar de traumas físicos e psicológicos. Na verdade, este modelo prevê atividades que podem ser desenvolvidas por todos, incluindo e capacitando, sem excluir ou diminuir. Desta forma, os BeActive Beach Games têm uma abordagem de “desporto para o desenvolvimento”, por oposição a uma abordagem de “desenvolvimento desportivo”, focada na participação e na promoção da autossuficiência e capacitação aumentando, ao mesmo tempo, o envolvimento da comunidade, e o sentido de unidade.

SAÚDE

Aproximadamente 60% dos europeus prefere tirar férias à beira-mar,¹¹ especialmente famílias com crianças que gostam de estar junto à praia ou zonas à beira-mar.

Durante os meses de verão, quando as crianças e jovens estão em período de férias escolares, a maioria dos estudos realizados evidencia que há uma redução significativa da prática de atividade física, comprometendo vários indicadores de aptidão e promovendo o aumento do excesso de peso e diminuição da aptidão física.¹² Neste contexto, os BeActive Beach Games apresentam uma oportunidade ímpar para as famílias, e todos os indivíduos, se manterem ativos durante os meses de verão, mesmo nos locais mais movimentados, e incentivá-los a manter um estilo de vida fisicamente ativo.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL

O modelo dos BeActive Beach Games evidencia que as atividades desportivas podem ser desenvolvidas a um custo relativamente baixo, sem a necessidade de grandes infraestruturas desportivas. Pelo contrário, estas atividades podem utilizar recursos já existentes localmente, como praias e as zonas circundantes – os recursos naturais que unem todos os países participantes. Nestes locais podem ser praticados um vasto leque de desportos e atividades físicas, quer na areia como na água, que podem ser replicados noutros contextos, como por exemplo em praias artificiais, em rios, lagos ou piscinas.

Os grandes eventos desportivos internacionais podem ter efeitos adversos no meio ambiente. É imperativo reduzir esse impacto ao mínimo e até, se possível, revertê-lo. A sustentabilidade do evento é uma preocupação transversal a todas as fases da organização: na montagem, durante a realização das

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

atividades e na desmontagem. Devem ser efetuados todos os esforços e ações tendo em consideração a premissa da sustentabilidade.

- ▶ Catering – alimentos, pratos e talheres;
- ▶ Mobilidade ativa, transportes públicos ou carros partilhados;
- ▶ Consumo de água e energia controlado e otimizado;
- ▶ Redução, reutilização e reciclagem de resíduos;
- ▶ Plataformas de acessibilidade para todos;
- ▶ Envolvimento de voluntários.

Estas são apenas algumas metas de desenvolvimento sustentável que devem ser levadas em linha de conta por todos os organizadores dos BeActive Beach Games. É necessário sublinhar que é fundamental que, por meio destes eventos desportivos, seja passado um exemplo claro a todas as pessoas e a todas as partes envolvidas, que devem atuar em parceria, de forma colaborativa, para mudar o mundo tendo em foco uma agenda de desenvolvimento sustentável.¹³ Os eventos desportivos contribuem significativamente para a promoção, educação, coesão social, saúde e bem-estar da população, mas também têm a responsabilidade de contribuir para o desenvolvimento sustentável. Através da implantação destes princípios por todos os interessados e participantes, um grande evento desportivo pode trazer avanços consideráveis nos setores económicos e sociais e, aos mesmo tempo, ter pouco impacto negativo no ambiente.

Os princípios supramencionados estão interligados e apoiam-se mutuamente para criar a estrutura dos BeActive Beach Games. De forma notável, o modelo dos BeActive Beach Games atua como um guia e, para implementar com sucesso o modelo apresentado, os eventos devem ser adaptados com base nos recursos disponíveis por cada organização. O modelo deve ser a prioridade que modela o evento de forma a apoiar a sua missão e a sua visão.

GRUPOS ALVO

Os eventos familiares representam uma oportunidade fundamental para aumentar a atividade física das crianças. Fundamentalmente, os BeActive Beach Games têm como destinatários a totalidade das famílias, incluindo avós, irmãos e todos os familiares, para permitir que todos os elementos da família beneficiem das experiências, uns dos outros, e aumentem a participação nas atividades físicas de elementos de todas as idades. Os relacionamentos recíprocos, dentro de uma família, podem apresentar um modelo positivo de cooperação, reforço da prática da atividade física para outras equipas e indivíduos amadores.

Focados primordialmente em famílias multigeracionais os BeActive Beach Games criam um ambiente familiar positivo, que pode fornecer um ambiente privilegiado para encorajar e apoiar a prática da atividade física entre todos os grupos alvo envolvidos (crianças, jovens, adultos e seniores) e, especialmente pessoas em risco (por exemplo, pessoas portadoras de deficiência).



¹³ Sustainable Development Goals Agenda 2030, The United Nations, 2020

METODOLOGIA

A metodologia dos BeActive Beach Games engloba todos os aspetos mais importantes da gestão de eventos, ajudando todos os potenciais organizadores a desenvolver a sua conceção de evento específico, mantendo os valores centrais. A metodologia dos BeActive Beach Games será analisada mais detalhadamente na secção 4 (Diretrizes Metodológicas para a Organização dos BeActive Beach Games) auxiliando e orientando os organizadores nas 5 principais etapas da organização destes eventos: planeamento, coordenação, divulgação, implementação, monitorização (feedback e avaliação).

DESPORTOS DE BASE, JOGOS E DESPORTOS TRADICIONAIS, ATIVIDADES E JOGOS DE PRAIA

O termo Desportos de Base, é bastante amplo e abrange todas as atividades desportivas, não profissionais, também conhecidas como Desporto para Todos, que trazem grandes benefícios sociais, culturais e económicos. Adicionalmente são também entendidos como desportos, sejam tradicionais ou não tradicionais, as atividades físicas praticadas pelos cidadãos no seu dia-a-dia, os quais, sem grande nível organizativo, especialização e profissionalismo, e também sem grandes recursos ou suporte oficial, requerem um grande envolvimento dos cidadãos locais.¹⁴

O grupo de Elite definiu os Desportos de Base¹⁵ como: uma atividade física de lazer, organizada ou não organizada, praticada de forma regular a nível não profissional com finalidades sanitárias, educacionais ou sociais. Em oposição aos megaeventos ou aos grandes eventos, os desportos de base têm o privilégio de incluir desportos tradicionais locais que criam a universalidade, a acessibilidade e o carácter informal do desporto, que gera taxas elevadas de participação e apoio.

Os desportos e jogos tradicionais são parte inerente da nossa história, cultura e identidade. Estes contribuem para a memória coletiva de comunidade a nível nacional, regional ou local, abrangendo diversas gerações, géneros e diferenças individuais. Eles oferecem oportunidades únicas que os desportos convencionais não conseguem criar, e são, geralmente, centrados na diversão e na participação, por oposição à competição. Estas características permitem aos jogos e desportos tradicionais proporcionar um elo que vai para além do desporto e da atividade física, que por si só já garantiam a sua relevância na atualidade. O modelo dos BeActive Beach Games apresenta uma mistura de desportos ditos convencionais e desportos e jogos tradicionais e atividades / conceitos inovadores com o objetivo de envolver o maior número possível de participantes. Os Jogos de Praia oferecem uma ampla variedade de oportunidades para os espectadores ou cidadãos casuais (turistas) participarem em diferentes jogos e atividades de praia, masterclasses, atividades aquáticas, desafios e demonstrações.

IMPLEMENTAÇÃO DAS ATIVIDADES

DEMONSTRAÇÃO E SESSÕES DE EXPERIMENTAÇÃO

A finalidade das demonstrações é servir de montra às atividades e à sua forma de organização aos recém-chegados, permitindo-lhes experimentar o conceito. Normalmente, um especialista ou um atleta/treinador habilidoso demonstra um conjunto de exercícios, técnicas de jogo ou tarefas que permitem aos participantes vivenciar a atividade e ter uma perceção daquilo que será a sua realização.

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

¹⁵ Grassroots Sport – Shaping Europe, European Commission | Sports, 2016

No contexto dos BeActive Beach Games, as demonstrações permitem apresentar e experimentar um conjunto de atividades que são desconhecidas para um determinado público ou grupo de pessoas. Estas demonstrações podem ser realizadas num espaço formal, idêntico ao espaço no qual se vai desenrolar a prática competitiva, ou num espaço informal (devidamente adaptado), otimizando as suas características para facilitar a apresentação.

O número de participantes nestas atividades e a duração da prática (ou experimentação) são variáveis de acordo com os objetivos do evento e da sua forma organizativa. O conceito único dos BeActive Beach Games desenvolvido em Riga e em Portimão proporcionou a todos a oportunidade de participar ou experimentar todos os desportos, atividades e desafios mencionados no modelo BeActive Beach Games. Este fator foi decisivo para incluir indivíduos de diferentes origens na prática de atividades físicas e descobrir novas formas de contribuir para um estilo de vida saudável.

MASTERCLASSES

As Masterclasses são atividades de grupo nas quais um, ou mais, especialistas apresentam a atividade ao grupo permitindo uma participação ativa. As masterclasses não visam, apenas, a apresentação de uma atividade específica, mas também podem ensiná-la ou até mesmo melhorar o nível de desempenho do participante. O número de participantes nessas atividades e o tempo de realização das mesmas são adaptáveis de acordo com o objetivo do evento e a sua forma organizativa. As masterclasses realizadas, durante o evento BeActive Beach Games em Portimão (Portugal) incluíram Fitness, Zumba, BodyCombat, Yoga, Dança, Body Balance e Capoeira. As Masterclasses oferecem uma oportunidade fundamental para todos os indivíduos participarem e aprender diferentes formas de ser fisicamente ativo, não apenas na praia, mas também em casa ou em qualquer outro local público. Além do mais, podem ser adaptadas para permitir a participação de diferentes grupos etários, com níveis de aptidão e habilidade distintos.

JOGOS E COMPETIÇÃO

Os jogos podem constituir-se como atividades recreativas ou competitivas com regulamentos próprios. Nos jogos competitivos, os participantes opõem-se tentando superar os seus oponentes e alcançar a vitória. Todos os jogos respeitam os regulamentos em termos de duração, área de jogo, número de participantes, idade e género. No modelo dos BeActive Beach Games, os jogos são abertos ao público sem haver, necessariamente a premiação de um vencedor.



As competições, por sua vez, são destinadas a indivíduos ou equipas que representam as entidades participantes (por exemplo, países, regiões, cidades), dando origem a uma classificação final. Os jogos e competições, para todos os segmentos de participantes (num desporto de perspetivas abrangentes), decorreram principalmente nos BeActive Beach Games realizados em Riga. No evento, as competições foram focadas em participantes amadores e em equipas desportivas, com a opção de inscrição prévia no site do evento. Para além disto, com o objetivo de promover a atividade física e a acessibilidade desportiva, outros participantes, no local e dia do evento, tiveram a oportunidade de se inscrever em competições de corrida e SUP. Com adaptações às regras, as competições tornaram-se mais inclusivas e alinhadas com os princípios de “desporto para todos”. Um exemplo desta adaptação foi a utilização do formato 3*3, no Voleibol de Praia, em vez da configuração padrão de 2*2.

ATIVIDADES AQUÁTICAS

As atividades e desportos aquáticos possuem características especiais que proporcionam um ambiente único para a prática desportiva, como natação, polo aquático, hidroginástica, caiaque e SUP. As atividades aquáticas têm a particularidade da resistência da água levar a um esforço físico adicional, para a superar. A força ascendente da água traz uma sensação de leveza fazendo com que se torne mais fácil a movimentação e é usada, comumente, para fins terapêuticos, em pessoas com deficiência ou lesões. Além disto, as atividades aquáticas também representam uma oportunidade única de diversão e aventura. No entanto, é necessário ter em conta que estas atividades, principalmente as que são desenvolvidas em áreas abertas, apresentam riscos aumentados. Portanto, os organizadores dos jogos de praia devem, sempre, verificar os potenciais perigos, fornecer todos os equipamentos de segurança e desenvolver estratégias adequadas de mitigação de riscos. Na realização dos dois eventos (em Riga e em Portimão) foram assegurados coletes de flutuação, presença permanente de nadadores salvadores, assim como barcos de apoio e caiaques.

DESAFIOS

Os desafios são um conjunto diferente de atividades que requerem habilidades físicas e mentais específicas para atingir os objetivos propostos. Os desafios podem ser criados para indivíduos, pares, equipas e grupos que envolvam pessoas de todas as gerações. As atividades são orientadas por um especialista, atleta ou treinador, permitindo aos participantes entender as regras e as suas principais características. Para desafios competitivos, cada atividade é realizada separadamente, mas avaliada em conjunto para calcular a pontuação final, que pode ser baseada no tempo, distância ou precisão. Incluir desafios de grupo cria a oportunidade perfeita para que os indivíduos formem equipas de diferentes faixas etárias e/ou habilidades físicas para atingir os objetivos coletivos.



Dentro de cada um dos eventos, os organizadores realizaram a Taça para Famílias BeActive Beach Games, que envolveu várias famílias (filhos e pais) de cinco países diferentes. A Taça para Famílias, em Riga, englobou ao todo 8 atividades (parede de escalada, SUP, Natação, Rope Pull, Petanca, Tênis de Praia, corrida e atletismos). As atividades foram distribuídas pelo local do evento e foram realizadas por um período de 2 dias. No evento em Portimão as atividades foram diferentes das realizadas em Riga e incluíram atividades adicionais como percursos de obstáculos insufláveis, aquáticos e terrestres, discatlo, bowling de praia, lançamento do disco em precisão e toques na bola de precisão. Com a finalidade de testar diferentes abordagens para a realização da Taça para Família, o evento em Riga foi desenvolvido com os elementos de uma família a competir contra os elementos de outra família. Por outro lado, em Portimão, as famílias foram misturadas para potenciar a cooperação e o intercâmbio cultural. Os dois eventos foram apoiados por instrutores com experiência em cada uma das atividades que explicavam cada uma das atividades e, cada família dispunha de um mapa e um placard para se orientar nas atividades e desafios propostos.

BENEFÍCIOS

A aplicação do modelo dos BeActive Beach Games e a sua estrutura à organização de um evento deste género proporcionará inúmeros benefícios aos participantes e organizadores, tanto numa perspetiva de curto prazo, como numa perspetiva de longo prazo. Assim, alguns desses benefícios estão descritos abaixo.

INCLUSÃO SOCIAL

O modelo dos BeActive Beach Games promove um estilo de vida ativo e saudável através da participação em atividades físicas e desportivas baseadas na inclusão social, independentemente do género, aparência física, opção religiosa e política, idade orientação sexual, diferenças culturais, ascendente socioeconómico, profissão, etnia, etc.

Concentra-se particularmente no envolvimento das famílias e todas as suas gerações – Filhos, pais e avós.

A participação oferece a oportunidade de desenvolver um leque de habilidades sociais, como boa comunicação e cooperação construtiva com outras pessoas, em condições de igualdade. Ajuda na melhoria da integração social, envolvendo todas as pessoas na sociedade, trabalho em equipa, espírito de equipa, fair play, respeito pelas regras e tolerância para com os outros.

As atividades propostas devem conseguir incluir todos os indivíduos. Assim, o modelo dos BeActive Beach Games integra os seguintes princípios de inclusão:

- ▶ Todos os indivíduos devem ter acesso a ambientes ativos (igualdade de acesso – “Desporto para todos”);
- ▶ As atividades devem decorrer num ambiente de apoio, proteção e cuidado que promovam todo o potencial individual;
- ▶ Indivíduos com cuidados parentais inadequados ou sem cuidados parentais estão especialmente em risco e os desportos coletivos podem ser, neste contexto, uma ferramenta relevante para promover a inclusão social.





SUSTENTABILIDADE

Uma das principais preocupações, na área de desenvolvimento sustentável é a integração de grupos significativos da população que, por razões sociais e culturais, não estão especialmente preocupados e motivados para o necessário investimento que deve ser efetuado no desporto como um meio para promover a sustentabilidade e no impacto positivo que este investimento possa ter no meio ambiente do nosso planeta. Os BeActive Beach Games podem mobilizar um grande número de pessoas, tendo, portanto e de forma inevitável, impacto ambiental. A implementação de desportos e atividades físicas são veículos extraordinários para promover a equidade social, a coesão e o desenvolvimento humano. No entanto, eles devem ser desenvolvidos, tanto quanto possível, numa abordagem sustentável. Por outro lado, a sustentabilidade social foca-se na revitalização e no respeito necessários, a nível local, sendo que é essencial valorizar a herança cultural e tradições, respeitando não só o meio ambiente, mas também o contexto social e económico.

TRADIÇÃO E INOVAÇÃO

A tradição pode ser definida como uma crença, um princípio ou uma forma de agir que as pessoas, numa determinada sociedade ou grupo, seguiram por muito tempo,¹⁶ e a inovação pode ser definida como o desenvolvimento ou uso de novos produtos, designs, ideias ou métodos.

Um dos objetivos dos BeActive Beach Games é articular a tradição com novas ideias e outras inovações. Os desportos e jogos tradicionais são uma parte significativa da nossa história e que ajudaram a construir aquilo que somos e a nossa cultura. Os jogos tradicionais foram incluídos em ambos os eventos com a realização de atividades como a Capoeira, a Petanca, o saltar e puxar a corda, o Surf e o Futebol, potenciando o diálogo intercultural e a paz, promovendo a tolerância e a inclusão, reforçando a capacitação social e, promovendo as práticas desportivas. As tradições são importantes para promover o futuro desenvolvimento do desporto e das sociedades quando combinadas com atividades inovadoras que aumentem a consciência e o interesse da população mais jovem. Neste sentido, várias atividades inovadoras também foram incluídas em ambos os eventos para criar uma oferta mista, neste contexto.

LEGADO

Nos dias de hoje, os organizadores de grandes eventos desportivos têm sido pressionados, progressivamente, por várias entidades, particularmente institucionais, para planear de forma cuidadosa o seu legado para as comunidades, que podem ser materiais (por exemplo, infraestruturas e desenvolvimento económico) e imateriais (por exemplo, cultura, tradições, inovação). O modelo BeActive Beach Games também tem em consideração esta perspetiva no planeamento e na organização dos seus eventos. É, por exemplo, relevante que estes eventos contribuam, a nível local, para a melhoria da capacidade da comunidade em participar em desportos de base para agregar novas atividades, para apoiar o desenvolvimento

¹⁶ Cambridge Dictionary

de clubes e associações locais e para aumentar a consciência sobre locais e espaços acessíveis ao público que possam ser utilizados. A preservação de tradições culturais e os recursos locais aumentam a saúde e a qualidade de vida através da participação desportiva num contexto ético, sustentável e pacífico que pode ser o grande legado dos BeActive Beach Games. O objetivo final é alavancar iniciativas que se foquem nas necessidades dos grupos-alvo utilizando o evento como meio de sedimentar a missão e visão dos BeActive Beach Games.



EQUIDADE

O modelo dos BeActive Beach Games oferece um conjunto de atividades que podem ser praticadas por qualquer pessoa, independentemente da idade, saúde e condição ou habilidade física. Os BeActive Beach Games incentivam especialmente a participação de pessoas de diferentes origens socioeconómicas e pessoas com deficiência, prestando uma atenção particular aos grupos vulneráveis da sociedade, como adolescentes em situações de risco, imigrantes e outros. As atividades visam, também, garantir o equilíbrio de género, permitindo a participação de homens e mulheres em igualmente de circunstâncias, assim como equipas mistas.

BEM ESTAR

É reconhecido que a relevância dada ao desporto e à atividade física é tão importante para a saúde, qualidade de vida e bem-estar quanto a sua prática. Esse bem-estar deve ser entendido numa perspetiva global, incluindo as dimensões biológica, mental e social. Nesse sentido, o modelo conceptual oferece a oportunidade de criar eventos que tenham impacto direto em todas as dimensões indicadas, proporcionando estímulos fisiológicos, além da inclusão e capacitação social, aventura e diversão.

Os BeActive Beach Games realizados em Riga tiveram como objetivo a promoção de desportos de base, dando especial atenção ao envolvimento das famílias e dos seus membros, pertencentes a diferentes gerações.

Este objetivo foi atingido através da inclusão de uma Taça para Famílias que consiste em diferentes atividades desportivas, como SUP, parede de escalada, Corrida, etc. O evento criou, também, um ambiente propício ao envolvimento de pessoas com deficiência ao incluir demonstrações, assim como jogos de voleibol sentado, ténis em cadeiras de rodas e tiro paralímpico. Alcançou diversos grupos da sociedade em condições vulneráveis ao envolver crianças de internatos em diversas atividades e brincadeiras. Em termos globais, o evento teve como objetivo a promoção da atividade física nas praias urbanas de Riga e criar um legado ligado a um estilo de vida saudável, à cooperação e à inclusão.

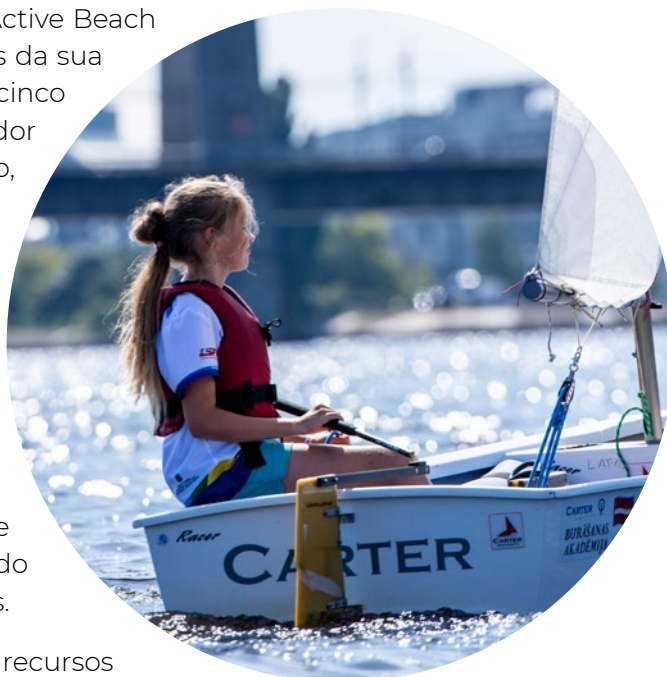
4. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS PARA A ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS

A organização bem-sucedida de um evento de BeActive Beach Games deve ser iniciada, pelo menos, um ano antes da sua data de início. Este processo de preparação envolve cinco fases principais inter-relacionadas que cada organizador deve considerar cuidadosamente: (1) planeamento, (2) coordenação, (3) promoção, (4) implementação, e (5) monitorização (feedback e avaliação).

Para começar a desenvolver um evento BeActive Beach Games é necessário examinar e ajustar o conceito à realidade local e aos objetivos específicos. Este processo deve ser tão claro e objetivo quanto possível, com a finalidade de criar um evento viável que possa contribuir para a promoção e desenvolvimento do desporto, no geral, e para os desportos de praia em particular, aumentando a participação de todos os segmentos populacionais.

Neste sentido é importante identificar os recursos necessários (por exemplo, humanos, financeiros, infraestruturais, administrativos e logísticos) que estão disponíveis ou que podem ser mobilizados de forma a aumentar a capacidade de implementação de um evento de qualidade.

Por isso, este Manual apresenta uma check-list cronológica, passo a passo, para auxiliar os organizadores a planear o evento de forma efetiva.



CHECK-LIST PASSO A PASSO PARA ORGANIZADORES DE BEACTIVE BEACH GAMES

1

PLANEAMENTO

- Começar a planear o evento
- Escolher uma data adequada
- Escolher um local seguro e adequado
- Efetuar uma calendarização e um programa-horário claro para todos os eventos
- Planear todo o suporte administrativo e logístico para a montagem do local
- Planear a infraestrutura, equipamentos e materiais para o evento

2

COORDENAÇÃO

- Desenvolver a documentação necessária
- Organizar e monitorizar as finanças do evento
- Estabelecer contato com parceiros e patrocinadores dos eventos
- Preparar e assinar contratos com os fornecedores
- Organizar as viagens e alojamentos necessários
- Agendar reuniões para o comité organizador local
- Preparar o local para receber o evento
- Desenvolver todas as providências necessárias para a calendarização e horário do evento
- Criar uma equipa de colaboradores e voluntários
- Assegurar um fotógrafo e operador de vídeo – informá-los sobre o conteúdo
- Etc.

3

PROMOÇÃO

- Antes do evento – desenvolver o manual de normas gráficas do evento e o plano de comunicação, incluindo redes sociais e planos específicos para TV, Rádio e Imprensa Escrita
- Publicidade local (posters, flyers, outdoors, etc.) ao redor do local e cidade anfitriã
- Alimente todas as plataformas de comunicação com as informações recolhidas após o evento

4

IMPLEMENTAÇÃO

- Certificar-se que todos os planos são concluídos verificando-os
- Garantir que os locais de realização do evento e todas as áreas específicas estão prontos e devidamente preparados
- Certificar-se de que todo o pessoal e voluntários estão preparados e conscientes das suas tarefas e responsabilidades
- Garantir que todos os participantes têm acesso, durante o evento, a todas as informações de que necessitam, devidamente atualizadas.
- Acompanhar, de perto, a implementação do evento, monitorizando todas as atividades e estar pronto para reagir a alterações inesperadas
- Certificar-se que as diretrizes de segurança são seguidas
- Mantenha o evento sustentável e amigo do ambiente

5

MONITORINGS (ATSĀUKSMES UN NOVĒRTĒŠANA)

- Izstrādājiet monitoringa sistēmu nepieciešamās informācijas iegūšanai
- Novērtējiet pasākuma galvenos rādītājus un salīdziniet tos ar gaidītajiem rezultātiem
- Sarīkojiet novērtēšanas sanāksmi, lai apspriestu pasākuma rezultātus
- Pasākuma noslēgums



1. PLANEAMENTO

1.1. COMEÇAR A PLANEAR O EVENTO:

- ▶ Com base no modelo dos BeActive Beach games, definir as metas e os objetivos específicos do evento, levando em consideração a cultura local e o ambiente social;
- ▶ Identificar o público alvo e a sua magnitude – destinatários do evento e a sua dimensão;
- ▶ Desenvolver um plano detalhado do evento, incluindo um cronograma e tipos de atividades, assim como a forma de implementação;
- ▶ Definir o orçamento do evento, incluindo as diferentes dimensões de custos e potenciais receitas provenientes de taxas de adesão ou participação, fundos públicos e privados, patrocínios, licenciamento para prestadores de serviços, etc.;
- ▶ Identificar potenciais parceiros, prestadores de serviços, fornecedores e patrocinadores;
- ▶ Definir um Comité Organizador Local ou uma equipa central;
- ▶ Identificar quaisquer necessidades adicionais para implementar o evento, como autorizações legais, licenças e seguros, assim como medidas de proteção e segurança;
- ▶ Desenvolver um plano de contingências para mitigar riscos imprevisíveis, como condições meteorológicas, infraestruturais ou sociais.

1.2. ESCOLHER UMA DATA ADEQUADA, TENDO EM CONTA:

- ▶ Outros eventos relevantes que se possam sobrepor aos BeActive Beach Games reduzindo o seu impacto;
- ▶ Coordenar com a devida antecedência o calendário de eventos;
- ▶ Interesses e limitações do município local e de outras partes interessadas;
- ▶ Previsão climatérica;
- ▶ Feriados e outros eventos da agenda social (por exemplo, feriados escolares, feriados nacionais e locais e fins-de-semana).

1.3. ESCOLHER UM LOCAL SEGURO E ADEQUADO, TENDO EM CONTA:

- ▶ Facilidade de acesso;
- ▶ Adequação e adaptabilidade;
- ▶ Dimensão e capacidade;
- ▶ Infraestruturas e instalações;
- ▶ Custos;
- ▶ Acessibilidade para pessoas com deficiência;
- ▶ Disponibilidade de alojamento para os participantes, se necessário;
- ▶ Apoio das autoridades locais e dos fornecedores da área da segurança.

1.4. PREPARAR UMA CALENDARIZAÇÃO E UM PROGRAMA-HORÁRIO CLARO PARA TODOS OS EVENTOS A REALIZAR NOS BEACTIVE BEACH GAMES:

- ▶ Selecione uma lista de atividades e a modalidade de implementação correspondente (por exemplo, atividades – desportos de base, desportos e jogos tradicionais e jogos e atividades de praia; Implementação – Demonstrações e sessões de experimentação, masterclasses, jogos e competições, atividades aquáticas e desafios);
- ▶ Definir o programa cultural e social (por exemplo, cerimónia de abertura, cerimónias de entrega de prémios, receções, festas, outros eventos, etc.).



1.5. PLANEAR O SUPORTE ADMINISTRATIVO E LOGÍSTIVO PARA A MONTAGEM DO LOCAL DE ACORDO COM O PLANEAMENTO DESENVOLVIDO:

- ▶ Inspeção e avaliação do local;
- ▶ Desenvolver um plano técnico detalhando os locais para as atividades, áreas de registo e informação, cerimónias de abertura/ encerramento e de entrega de prémios, zona de alimentação e recreio, zona VIP, comité organizador local e tendas de voluntários, zona de perdidos e achados, segurança e balneários, sanitários, zonas de circulação e zonas de estacionamento;
- ▶ Desenvolver um plano para merchandising, “look and feel” e materiais publicitários (por exemplo, bandeiras de praia, posters, banners com a marca do evento, informações de circulação, informações de patrocinadores e parceiros).

1.6. PLANEAR A INFRAEXTRUTURA, EQUIPAMENTO E MATERIAIS, TENDO EM CONSIDERAÇÃO:

- ▶ Seleção dos materiais e a sua implementação (compatível com o local selecionado);
- ▶ Acessibilidade e localização (por exemplo, acesso a transportes públicos, estacionamento, plano de emergência e infraestruturas adicionais para pessoas com deficiência);
- ▶ Locais para informações/registo, organizadores, parceiros, segurança, proteção, circulação, alimentação, descanso, balneários, entretenimento e eventos sociais (por exemplo, sinalização e informações sobre eventos, alimentação e abastecimentos de água, áreas de descanso, contentores de depósito de lixo, entretenimento e áreas culturais).

No final da fase de planeamento, os organizadores devem ter uma visão geral sobre a disponibilidade dos recursos humanos, infraestruturais e financeiros para a implementação do evento e quais as etapas necessárias à sua utilização. A título de exemplo, para garantir a disponibilidade destes recursos, a cidade de Portimão foi escolhida para acolher o evento BeActive Beach Games em Portugal por ter sido eleita Cidade Europeia da Desporto em 2019. Portimão acolheu um grande número de eventos desportivos a propósito destas comemorações, garantindo, assim, as condições institucionais, infraestruturais, logísticas, sociais e culturais necessárias para acolher o evento.

Adicionalmente, fatores externos como clima, temperatura e horário de verão, citando apenas alguns eventos, são de suma importância no planeamento de um evento dos BeActive Beach Games, pois podem representar vantagens ou pontos críticos na implementação deste evento, influenciando o seu sucesso. De facto, durante o verão, em Portugal, há mais de 10 horas de sol por dia com uma temperatura média máxima superior a 25°C e mínima de 19°C. Este fato implica que todas as atividades foram planeadas para ser realizadas fora as principais horas de risco UV, que também coincidem com picos de temperatura do ar.

O evento BeActive Beach Games, em Riga, contou com o apoio da Câmara Municipal de Riga, que ajudou a implementar muitas das estratégias definidas. Foram escolhidas as duas únicas opções viáveis de localização do evento que cominavam com o cenário de praia urbana – a praia de Kipsala e o parque Lucavsala. Ambos os locais são propriedade da CM Riga tendo sido previamente renovados de acordo com as normas Europeias (incluindo acessibilidade para pessoas com deficiência) e são um dos principais locais de lazer onde é possível a prática desportiva. Assim, as localizações eram de entrada livre e gratuita e já possuíam infraestruturas desportivas públicas integradas.

O apoio da CM Riga levou, também, a que os BeActive Beach Games fossem incluídos como parte integrante do Festival anual da Cidade de Riga (17-18 de agosto de 2019) o que trouxe um apoio financeiro extra e um maior reconhecimento social. No entanto, com vários eventos a acontecer em simultâneo, a atenção dos espectadores, e potenciais participantes, foi dividida.

2. COORDENAÇÃO

- 2.1.** Desenvolver a documentação necessária (por exemplo, lista de participantes, regras para as atividades desportivas, instruções para árbitros e voluntários, recordes, informação para participantes, etc.).
- 2.2.** Organizar e monitorizar as finanças do evento alocando os valores orçamentados de acordo com as atividades, recursos e pessoal.
- 2.3.** Estabelecer contactos com parceiros e potenciais patrocinadores do evento.
- 2.4.** Preparar e assinar contratos com os colaboradores envolvidos e fornecedores.
- 2.5.** Organizar Viagens e alojamentos necessários para convidados, participantes, membros da organização, etc.
- 2.6.** Agendar reuniões do Comité Organizador Local para monitorizar a implementação das tarefas planeadas.
- 2.7. PREPARAR O LOCAL DO EVENTO PARA O RECEBER, TENDO EM CONSIDERAÇÃO:**
 - ▶ As providências técnicas e logísticas necessárias para a instalação em todas as áreas do evento;
 - ▶ As atividades desportivas selecionadas, o suporte organizativo necessário, a localização e visibilidade da publicidade de acordo com o plano delineado;
 - ▶ A avaliação / gestão de risco e as medidas necessárias para lidar com eventos imprevistos (por exemplo, clima, incêndios, etc.);
 - ▶ As Federações Desportivas e outras organizações participantes (coordenar com estas as áreas específicas no local do evento de acordo com os seus requisitos);
 - ▶ As necessidades dos participantes em termos de informações relevantes;
 - ▶ Transporte dos participantes de e para o evento;
 - ▶ Os serviços relevantes necessários para garantir a segurança e a proteção do local (por exemplo, polícia, bombeiros, serviços médicos de primeiros socorros, nadadores salvadores, etc.);
 - ▶ Os prestadores de serviço como catering, equipamentos necessários, materiais, águas, etc.
- 2.8. DESENVOLVER TODAS PROVIDÊNCIAS NECESSÁRIAS PARA A CALENDARIZAÇÃO E HORÁRIO DO EVENTO**
 - ▶ Localização da cerimónia de abertura, de encerramento e de entrega de prémios, incluindo oradores e moderadores do evento, etc.;
 - ▶ Competições, demonstrações, masterclasses e desafios;
 - ▶ Programa cultural e apresentações ao vivo;
 - ▶ Eventos sociais, incluindo listagens de convidados e envio de convites;
 - ▶ Materiais promocionais e informativos para os participantes (por exemplo, mapa do site, programa de atividades, etc.).
- 2.9. CRIAR UMA EQUIPA DE COLABORES E VOLUNTÁRIOS RESPONSÁVEL PELA ORGANIZAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO DO EVENTO:**
 - ▶ Envolver as Federações desportivas e as suas equipas.
 - ▶ Selecionar e treinar os voluntários;
 - ▶ Garantir uma boa comunicação com a equipa.



- 2.10.** Fornecer uma lista de contactos úteis (voluntários, árbitros, moderadores, oradores, segurança, proteção, comité organizador local, etc.).
- 2.11.** Assegurar um fotógrafo e um operador de vídeo – mantê-los informados sobre os conteúdos a ser cobertos e os participantes convidados que devem ser fotografados, entrevistados, etc.
- 2.12.** Identificar e fornecer todos os materiais necessários para registo dos árbitros e dos gestores de cada evento, etc. (por exemplo, creditações, papel, caneta, lápis, fita adesiva, locais com acesso a eletricidade, computador, impressora, etc.).
- 2.13.** Implementar todas as medidas de segurança necessária e seguros para os participantes.
- 2.14.** Fornecer água para todos os participantes do evento.
- 2.15.** Produzir os materiais necessários para apoiar a implementação da atividade como t-shirts, creditações para os participantes, cordões, fitas para pescoço, medalhas, copos, bandeiras de praia, banners, brindes para participantes e convidados, etc.
- 2.16.** Elaborar um plano de sustentabilidade e garantir que o evento respeita, ao máximo, as recomendações para a organização de eventos sustentáveis.
- 2.17.** Verificar o número de participantes inscritos e coordenar essa informação com os prestadores de serviço de apoio, como restauração, fornecimento de água, etc.

A organização técnica dos BeActive Beach Games, em Riga, foi atribuída a um organizador de eventos que preparou o local para receber o evento. A responsabilidade da organização de cada atividade desportiva foi delegada na respetiva Federação Nacional. Coordenado pelo organizador principal, o Conselho das Federações Desportivas da Letónia, todas as partes envolvidas trabalharam lado a lado para que o evento funcionasse em uníssono.

Para os BeActive Beach Games de Portimão, o município já tinha acordos de cooperação com diversos prestadores de serviços de alojamentos, transferes, alimentação, segurança, vigilância, voluntários, etc. que facilitaram o processo de coordenação do evento. Em contrapartida, os organizadores disponibilizaram a possibilidade destes parceiros promoverem a sua marca com banners na Fun Zone do evento, ficando assim visíveis para todos os participantes do evento.

Em ambos os casos foi importante a criação e formação de uma equipa de voluntários para dar apoio logístico durante o evento. Os voluntários receberam diversas tarefas inerentes, como arbitragem de jogos, suporte técnico e logístico (registo, divulgação, preparação das áreas desportivas, instalação de sinalizações), apoio aos participantes, etc. Antes dos eventos, estes voluntários foram treinados com base num programa de gestão desenvolvido pelos organizadores. Em Portimão, o evento envolveu mais de 12 voluntários selecionados pela Câmara Municipal, em cooperação com o Instituto Português do Desporto e da Juventude. Nos BeActive Beach Games em Riga, os organizadores atribuíram o evento a uma empresa externa que acabou por ser responsável pelo recrutamento e formação dos voluntários. Ao todo, 12 voluntários foram recrutados para auxiliar as Federações Desportivas, sempre que necessário, nos seus locais de atuação, assim como tratar dos registos e armazenamento de material para ambos, participantes e espectadores

3. PROMOÇÃO

A fase de Promoção inclui tarefas a ser desenvolvidas antes, durante, e após a implementação do evento.



3.1. ANTES DO EVENTO – PLANEAR:

- ▶ Definir a identidade visual do evento (logo, marca, publicações, elementos gráficos, aspetos visuais chave);
- ▶ Desenvolver o website do evento (incluindo uma ferramenta para o registo dos participantes se necessário);
- ▶ Desenvolver o plano de Comunicação incluindo as plataformas digitais (Página do evento no Facebook e outras plataformas) e o plano para outros tipos de imprensa (TV, rádio, imprensa escrita);
- ▶ Preparar um pacote de Comunicação sucinto para os diferentes envolvidos, como oradores, embaixadores, gestores do evento, Federações Desportivas, parceiros (por exemplo, discursos, mensagens importantes, comunicados de imprensa, etc.);
- ▶ Preparar conteúdos específicos adicionais para boletins informativos, FAQ, artigos da comunicação social, entrevistas, resumo dos acontecimentos;
- ▶ Recolher os logótipos dos parceiros e patrocinadores para produção de materiais online e para impressão;
- ▶ Criar uma listagem de contacto de elementos da Comunicação Social;
- ▶ Criar vídeos e podcasts promocionais;
- ▶ Divulgar as informações sobre o evento na internet, pelos meios de comunicação social e pelos parceiros;

3.2. ANTES E DEPOIS DO EVENTO – EXECUTAR:

- ▶ Começar a implementar o plano nas diferentes plataformas;
- ▶ Anunciar (Posters, flyers, outdoors, etc.) no local do evento e na cidade;
- ▶ Comunicar e promover o evento por intermédio de jornais locais e nacionais, imprensa, rádio, TV, etc.;
- ▶ Lançar uma campanha nos meios de comunicação social para envolver os participantes;
- ▶ Fornecer atualizações regulares sobre informações no site do evento e redes sociais;

3.3. ALIMENTAR TODAS AS PLATAFORMAS DE COMUNICAÇÃO COM INFORMAÇÕES RECOLHIDAS DURANTE E APÓS O EVENTO

- ▶ Divulgar relatórios de eventos, fotos, vídeos, comunicados de imprensa, estudos de impacto, vídeos com os melhores momentos, etc.;
- ▶ Monitorizar os resultados do plano de comunicação e criar um relatório de análise crítica;
- ▶ Preparar a divulgação do próximo evento;
- ▶ Fornecer o máximo de informação a todos os parceiros.

Para os BeActive Beach Games foi criada uma identidade visual com um logótipo que simboliza um dos mais emblemáticos equipamentos de desportos de praia – uma Prancha (SUP, wakeboard, surf, etc.). As cores do logótipo – verde amarelo e azul de dois tons – refletem a paisagem clássica da praia e a forma escolhida do logótipo defende a missão e a visão dos BeActive Beach Games.

4. IMPLEMENTAÇÃO

No que se refere ao modelo BeActive Beach Games, esta fase será, principalmente, dedicada à implantação dos diferentes planos efetuados.



- 4.1.** Certificar-se que todos os planos estão finalizados e verificados (por exemplo, plano de atividades e programa, plano de segurança e proteção, plano social e cultural, plano de limpeza e recuperação de resíduos, plano de comunicação, etc.).
- 4.2.** Garantir que os diferentes locais do evento e suas áreas específicas estão devidamente preparados (por exemplo, áreas desportivas, vestiários, zonas de registo, locais de ativação de marca e sociais, iluminação, equipamentos, materiais, sinalização, bancadas para espectadores, etc.).
- 4.3. NO QUE DIZ RESPEITO ÀS EQUIPAS DE ORGANIZAÇÃO DO EVENTO, É RELEVANTE:**
 - ▶ Assegurar que todos os colaboradores e voluntários estão prontos e são conhecedores das suas tarefas e responsabilidades;
 - ▶ Garantir a disponibilidade de colaboradores e voluntários para dar apoio e responder às questões dos participantes;
 - ▶ Garantir que todas as partes envolvidas receberam informações atualizadas sobre o evento;
 - ▶ Ativar o plano de relações públicas, dar as boas-vindas e apoiar os convidados VIP, patrocinadores, parceiros, representantes das Federações Desportivas e quaisquer outros intervenientes;
 - ▶ Garantir a divulgação da lista de contatos geral e de emergência;
 - ▶ Reunir com as equipas de colaboradores e voluntários após o evento;
- 4.4.** Garantir que os participantes têm acesso a todas as informações necessárias, e atualizadas, durante o evento.
- 4.5.** Acompanhar de perto toda a execução do evento, monitorizando as atividades e estando preparado para agir face a situações inesperadas, ajustando os planos elaborados.
- 4.6.** Após o evento, providenciar os recursos necessários para desmontar todas as estruturas provisórias utilizadas e para garantir que todas as áreas do evento ficam limpas e arrumadas, assim como para garantir o cumprimento do plano de gestão sustentável de lixo e materiais recicláveis.
- 4.7. ASSEGURAR QUE TODAS AS DIRETRIZES DE SEGURANÇA SÃO SEGUIDAS:**
 - ▶ O organizador do evento é responsável por garantir o cumprimento dos requisitos e princípios legais de segurança, nacionais e locais, especialmente no que diz respeito à organização do evento e à segurança na água (ex. ambulância, primeiros socorros, plano de evacuação, regulamentos de segurança aquática, salva-vidas, barcos de apoio, boias de resgate, coletes de segurança, etc.);
 - ▶ As regulamentações específicas sobre estas matérias devem ser fornecidas a todos os parceiros responsáveis pelas atividades aquáticas;
 - ▶ Compartilhar diretrizes de segurança e saúde com os participantes;
 - > Aplicar protetor solar com frequência;
 - > Ingerir bastante água;
 - > Ficar na zona de visão do nadador salvador;

- > Não perder as crianças de vista;
- > Não nadar sobre a influência de álcool ou drogas;
- > Evitar insolação mantendo-se na sombra;
- > Utilizar calçado – a areia também aquece
- > Ter atenção a correntes e ondulação



4.8. Mantenha o evento sustentável e amigo do ambiente aplicando as diretrizes¹⁷ de sustentabilidade em todas as etapas de planeamento e execução.

- ▶ Reduzir, reutilizar e reciclar tanto quanto possível;
- ▶ Escolher fornecedores com ética, para bebidas e alimentos;
- ▶ Pensar em como produzir materiais para o evento que sejam ecológicos;
- ▶ Reduzir o lixo e lembrar-se de descartar o lixo nos contentores apropriados;
- ▶ Limitar o uso de embalagens descartáveis, plástico descartável e água mineral. Isso irá economizar recursos em transportes e resíduos;
- ▶ Providenciar links para opções de transporte ativo e percursos pedestres para todos os participantes;
- ▶ Respeite a vida selvagem marinha e o ambiente natural circundante;

Durante os BeActive Beach Games realizados em Riga, a equipa de coordenação executou todas as tarefas administrativas e técnicas previstas nos diferentes planos efetuados, e prestou apoio e acompanhamento permanente.

Foi assegurada uma Comunicação clara e atribuídas responsabilidades específicas aos organizadores, Federações Desportivas, parceiros e voluntário, sendo determinantes para o sucesso do evento. Além disso, colaboradores e voluntários receberam um cartão informativo com os contatos dos diferentes gestores de projeto e serviços de emergência. Foram colocados no local mapas com o programa do evento e com as atividades desportivas a realizar. Foram colocadas bancadas de inscrição e informação sendo garantida a informação, a todos os participantes, através dos diversos voluntários. No que diz respeito à sustentabilidade, neste evento, foram disponibilizadas áreas de abastecimento de água e promovida a separação de plástico.

Da mesma forma, em Portimão, com o objetivo de minimizar o impacto Ambiental dos BeActive Beach Games, foi estabelecida uma parceria com uma empresa de reciclagem – ALGAR – para garantir a recolha, a seleção e o tratamento do lixo produzido para que fosse transformado em energia reciclada (biogás). Além disto, o Município disponibilizou instalações sanitárias permanentes com equipamento de lavagem das mãos com economia de água para apoiar o evento.

5. MONITORIZAÇÃO (FEEDBACK E AVALIAÇÃO)

5.1. DESENVOLVER UM SISTEMA DE MONITORIZAÇÃO PARA RECOLHER INFORMAÇÕES RELEVANTES SOBRE COORDENAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO DE EVENTOS – SISTEMA DE GESTÃO DE QUALIDADE:

- ▶ Reunir feedback sobre os diferentes aspetos do evento, dos diferentes participantes e outros interessados envolvidos. Pode incluir itens como satisfação geral, intenção em apoiar uma futura edição do evento, etc.:
- ▶ Desenvolver modelos diferenciados de acordo com os parceiros envolvidos (participantes, parceiros de atividade, colaboradores, voluntários, público, autoridades e patrocinadores).



5.2. Avalie os indicadores chave do evento e compare-os com os resultados esperados (por exemplo, número de participantes, orçamento total, alcance de comunicação, legado, impacto social do projeto, etc.).

5.3. Promova uma reunião de avaliação para discutir os resultados do evento com o comité organizador e outros parceiros (por exemplo, peça feedback e identifique as aprendizagens que contribuirão para a melhoria de futuros eventos, etc.).

5.4. ENCERRAMENTO DO EVENTO:

- ▶ Certifique-se de encerrar todos os procedimentos financeiros necessários (por exemplo, faturas recebidas e pagas dentro do prazo acordado);
- ▶ Lembre-se de agradecer a todos os envolvidos na organização do evento – patrocinadores, parceiros, comité organizador, equipa de voluntários, árbitros, parceiros da comunicação social, etc.).

A avaliação de ambos os eventos (Riga e Portimão) foi efetuada por intermédio de formulários de avaliação, recolhendo feedback de 5 grupos diferentes: Federações Desportivas, árbitros, participantes, voluntários e parceiros do projeto. O Sistema de inscrição para os participantes do BeActive Beach Games incluiu informações que ajudaram a reunir e avaliar os principais elementos estatísticos, como número de participantes, faixa etária, género, etc.

Os formulários de avaliação, em formato digital, foram enviados logo após o término do evento e enquanto o mesmo ainda estava bem presente na memória dos participantes. No dia seguinte ao evento foi realizada uma reunião com as Federações Desportivas, Municípios e parceiros do projeto para avaliar e discutir os aspetos organizacionais do evento, com base no feedback geral.

5. RECRUTAMENTO E ENVOLVIMENTO DOS PARTICIPANTES

Esta secção fornece orientações gerais, dicas e exemplos, para o recrutamento de participantes para os BeActive Beach Games. É importante incluir, e alcançar, o maior número possível de elementos dos diferentes grupos alvo para garantir taxas elevadas de participação. Os parceiros devem cooperar para envolver um grupo de participantes diversos, incluindo:

- ▶ Jardins de infância, escolas, colégios, universidades, assim como clubes de jovens para atrair, principalmente, crianças, jovens e as suas famílias;
- ▶ Associações Desportivas, Federações e Clubes;
- ▶ Municípios locais;
- ▶ Centros para idosos;
- ▶ Escritórios e Agências de Viagem;
- ▶ Patrocinadores.

CHECKLIST PARA O ENVOLVIMENTO DOS PARTICIPANTES

- ▶ Comunique e promova o evento de forma física (folhetos, pósteres, outdoors, anúncios, etc.) e formatos online (site, meios de comunicação social, etc.);
- ▶ Contactar todos os interessados para envolver os grupos alvo (algumas partes interessadas podem querer também organizar / acolher atividades paralelas como parte do evento);
- ▶ Ajustar a mensagem para os vários grupos alvo (por exemplo, traduzir comunicações no caso de ser esperada a participação de turistas estrangeiros);
- ▶ Torne o evento mais atrativo com uma ampla oferta de atividades e entretenimento.

Os BeActive Beach Games, em Portimão, tiveram lugar na Praia da Rocha – Um local público bastante movimento com uma elevada taxa turística nesta altura do ano. Este fator garantiu um número, quase automático, de potenciais participantes no evento, atraindo o seu interesse em experimentar diversas modalidades desportivas a custo zero. Assim, o esforço efetuado para o recrutamento de participantes, foi mínimo.

Ambos os BeActive Beach Games contaram com a participação de todos os parceiros do projeto ERASMUS+, bem como de famílias selecionadas em cada país parceiro. Além disso, para garantir a presença de equipas em competições, demonstrações e masterclasses, foram envolvidas associações e clubes desportivos locais sendo os seus membros convidados a participar.

ENVOLVIMENTO DE POPULAÇÃO DE RISCO

ENVOLVIMENTO DE ENTIDADES RELEVANTES

Para envolver população em risco de exclusão social é necessário estabelecer ligações e sinergias com diferentes organizações locais, tais como ONGs, serviços sociais de diferentes municípios, Federações Desportivas e clubes e autoridades administrativas que trabalham com este segmento populacional.

O organizador do evento deve, em seguida, reunir com as diferentes organizações para identificar e determinar o seu envolvimento e a sua contribuição para o evento desportivo BeActive Beach Games.

Esta reunião deve ser feita, pelo menos 3 meses Antes do evento para que as entidades envolvidas Se possam organizando, dando-lhes tempo Suficiente para explicar a atividade aos participantes e garantir que os mesmos procuram um mentor ou um embaixador que o possa acompanhar e treinar.

Recomenda-se, também, a marcação de um evento que envolva as entidades locais e órgãos de governação, juntamente com os jovens interessados, na qual os organizadores podem explicar diretamente as atividades e características específicas do evento.

Se necessário, os organizadores também podem organizar um treino para os participantes no local de realização do evento, para os participantes de grupos minoritários, com a finalidade de explicar as regras de participação e permitir que os participantes se familiarizem com o local.

APOIO A VIAGENS, REFEIÇÕES E MATERIAIS

Para viabilizar a participação de grupos minoritários, é necessário garantir apoio para cobrir despesas de deslocação e alimentação, na medida em que as diferentes instituições envolvidas podem não ter capacidade económica para suportar estas despesas. Participar neste evento não deve tornar-se um peso para estes grupos e instituições.

Outro aspeto importante que pode levar à redução de participação de pessoas em risco de exclusão social é a possível falta de equipamentos desportivos devidamente adaptados (por exemplo, pessoas com deficiência). Portanto, devem ser estabelecidas possíveis formas de financiamento ou apoio a estes grupos, especialmente se nenhum patrocinador ou município estiver disposto a cobrir estas despesas e/ou fazer doações em dinheiro. Aumentar a consciencialização e cooperar com determinadas marcas desportivas pode ser uma solução para superar esta situação.

ENVOLVER CLUBES DESPORTIVOS

O envolvimento de clubes desportivos pode atuar como incentivo para que as pessoas se sintam inspiradas a participar e inscrever-se nos clubes desportivos após o evento. O acordo entre a organização do evento e os clubes pode incluir a oportunidade para os participantes se juntarem à coletividade com condições especiais (por exemplo, os clubes desportivos podem criar condições mais atrativas para promover o envolvimento – bilhetes grátis para jogos incluindo aqueles que não estão relacionados com desportos de praia).



O evento, em Riga, foi desenvolvido com o apoio da Latvian Floorball Union, envolvendo crianças de dois orfanatos e alguns jovens adultos de lares para deficientes mentais. Estas pessoas de grupos minoritários estavam particularmente envolvidas em atividades de floorball. Assim, os organizadores do evento precisaram de estabelecer uma parceria forte com Federações Desportivas e outros parceiros, para entender quais os benefícios que poderiam trazer para o evento.

6. COMUNICAÇÃO E MARKETING

DIRETRIZES GERAIS

The aim of communication and marketing of the BeActive Beach Games is to promote the event and its mission, contributing to attract more participants and to ensure its sustainability. Thus, the general communication and marketing guidelines will lead through the following phases that are similar to those for the organisation of the Beach Games, i.e., (1) development of the communication and marketing plan, (2) execution plan during the event, (3) feedback gathering and the evaluation of the plan.

GUIDELINES GERAIS PARA COMUNICAÇÃO E MARKETING DOS BEACTIVE BEACH GAMES

1

DEFINIR OBJETIVOS

Quais os objetivos A alcançar com a Implementação do Plano de comunicação

2

DEFINIR A AUDIÊNCIA ALVO

Há necessidade de criar mensagens diferentes de acordo com o grupo alvo e o canal de comunicação a utilizar

3

CRIAR MENSAGENS E CONTEÚDOS

O conteúdo deve incluir um resumo do evento, os objetivos, factos estatísticos, estatísticas gerais de atividade física, histórias inspiradoras dos embaixadores e pessoas de determinados grupos alvo, etc.

4

ESCOLHER OS CANAIS DE COMUNICAÇÃO RELEVANTES

Comunicação própria e de parceiros – Publicidade – Relacionamento e divulgação para os meios de comunicação social – Programa de Embaixadores – Materiais promocionais e merchandising – Divulgação à comunidade

5

DESENVOLVER E EXECUTAR O PLANO E PRODUZIR MATERIAIS

For the best results and consistency of the campaign, develop a communication and marketing action plan and compile the timetable for the campaign

6

CRIAR CANAIS DE COMUNICAÇÃO PARA SITUAÇÕES DE CRISE

Uma das áreas críticas principais, no decorrer dos BeActive Beach Games, é a segurança do público. Os organizadores devem preparar um plano de Comunicação em caso de Crise, antes do evento.

7

AVALIAR A COMUNICAÇÃO

Número de participantes — Monitorização da comunicação social — Questionários aos participantes, etc.

1. DEFINIR OBJETIVOS

O primeiro passo é definir objetivos – o que se vai tentar alcançar com a implementação do plano de comunicação. A fórmula SMART - (e)S específico, M mensurável, A atingível, R relevante e T temporal) para definição de objetivos pode ajudar a avaliação de dados após o evento. Alguns dos objetivos a ser considerados estão listados. a seguir:

- ▶ Sensibilizar ou mudar a mentalidade para ser mais ativo enquanto se aproveita o tempo na praia;
- ▶ Aumentar a consciencialização sobre desportos de praia;

- ▶ Aumentar o número de participantes;
- ▶ Envolver grupos alvo específicos, como famílias multigeracionais, pessoas com deficiência, pessoas da comunidade local, grupos de risco, etc.

2. DEFINIR O PÚBLICO ALVO

Identificar e definir o público alvo – existe uma necessidade de desenvolver mensagens e métodos diferentes de acordo com os grupos alvo:

INTERNAMENTE – ORGANIZAÇÃO DO EVENTO:

- ▶ Parceiros organizacionais;
- ▶ Organizações desportivas (por exemplo, Federações, Clubes, Associações, etc.) das modalidades representadas no evento;
- ▶ Municípios (no qual o evento se realiza);
- ▶ Instituições governamentais, políticas, figuras públicas (por exemplo, Comissão Europeia, Ministério da Educação, Ministério da Saúde, Ministério da Segurança Social);
- ▶ Patrocinadores, se aplicável (por exemplo, desenvolver um plano de ativação de marca atrativo, também, para a comunicação social, etc.).



EXTERNO À ORGANIZAÇÃO

- ▶ Público em geral (incluindo organizações e empresas);
- ▶ Famílias e pessoas de todas as gerações;
- ▶ Grupos minoritários, como indivíduos de grupos de risco, imigrantes, pessoas com deficiência, etc.;
- ▶ Organizações e parcerias locais.

3. DESENVOLVER MENSAGENS E CONTEÚDO

MENSAGENS

Para garantir a consistência na comunicação, em todos os canais e todos os parceiros, incluindo porta-vozes e embaixadores, deve ser desenvolvido um conjunto de mensagens chave. As mensagens devem ser complementadas com informações locais relevantes, dirigidas especificamente ao público alvo, promovendo o evento e a sua visão.

CONTEÚDOS CONTEXTUAIS

Devem ser desenvolvidos conteúdos contextuais a ser usado nas relações com os elementos da comunicação social e por porta-vozes durante as entrevistas. O conteúdo de incluir uma descrição global do evento, os seus objetivos, factos estatísticos referentes à atividade física, histórias inspiradoras de embaixadores e pessoas de determinados grupos alvo, etc.

4. ESCOLHA OS CANAIS DE COMUNICAÇÃO RELEVANTES DE ACORDO COM O PÚBLICO ALVO

COMUNICAÇÃO PRÓPRIA E PARCEIROS

- ▶ Utilizar os canais da organização (por exemplo, site, plataformas digitais, boletins informativos, etc.) para atingir o público existente;
- ▶ Criar um microsite promocional, se necessário;
- ▶ Adaptar os canais de promoção durante a campanha, se necessário;
- ▶ Utilizar boletins informativos, se apropriado e relevante, para enviar mensagens direcionadas a públicos selecionados e relevantes;
- ▶ Utilizar canais de organizações parceiras, se possível e apropriado;



PUBLICIDADE

- ▶ Para mensagens direcionadas utilize publicidade – Spots de TV e rádio, estacionário, outdoors, etc.;
- ▶ Considerar estabelecer parcerias mutuamente benéficas com meios de comunicação social, envolvendo estes elementos diretamente na promoção do evento.

RELAÇÕES E DIVULGAÇÃO PARA A COMUNICAÇÃO SOCIAL

- ▶ Definir os meios de comunicação a utilizar e contactar meios de comunicação social e jornalistas;
- ▶ Desenvolver conteúdos de acordo com as mensagens a transmitir – dados baseados em evidências, eventos dignos de referência, embaixadores ou histórias concretas que possam ser do interesse dos meios de comunicação social;
- ▶ Definir um plano para ativação dos meios de comunicação social por meio de comunicados de imprensa, conferências de imprensa ou outros eventos com os elementos da comunicação social, utilizando porta-vozes de destaque, acordos de parceria, etc.;
- ▶ Iniciar planos de entrevistas com elementos de comunicação social e notícias que gerem interesse em torno de um tópico em particular;

REDES SOCIAIS

- ▶ Auditar a presença atual nas redes sociais – redes nas quais a organização está ativa, redes eficientes, tipo e conteúdos, o que está a trazer benefícios e o que não está;
- ▶ Identificar o público presente nas redes sociais, as suas necessidades e expectativas – considere que apenas uma parte do público alvo possa estar ativo nas redes sociais;
- ▶ Definir o papel das redes sociais – seja para informar as pessoas, envolvê-las ou estimular a participação no evento;
- ▶ Crie um plano para redes sociais incluindo um calendário de conteúdos. Desenvolver conteúdos relevantes, atraentes e envolventes (por exemplo, imagens, vídeos, infográficos, entrevistas, histórias, etc.);
- ▶ Rastreie e avalie as métricas durante a execução do plano e adequa as estratégias, se necessário;

PROGRAMA DE EMBAIXADORES

- ▶ Definir os objetivos no envolvimento de embaixadores: chegar a mais pessoas, garantir a confiança da mensagem, atrair a atenção de um grupo específico ou reforçar as mensagens da campanha dirigidas a instituições e outros interessados;
- ▶ Definir os embaixadores mais adequados ao evento, escolhendo alguém cujas opiniões, crenças e comportamentos se alinhem com os valores da mensagem que será difundida pelo público (individualidades, antigos atletas, modelos a seguir, devem ser priorizados);

- ▶ Contatar com potenciais embaixadores e definir uma ação de benefício mútuo, oferecendo incentivos ou recompensas apropriadas;
- ▶ Fornecer, aos embaixadores, informações relevantes e claras sobre o evento, bem como dicas para os ajudar a selecionar e a criar conteúdos relevantes;
- ▶ Definir o escopo de cooperação com os embaixadores, fornecendo diretrizes claras sobre os conteúdos que devem promover, ou criar um conteúdo personalizado que possa ser utilizado nas suas comunicações.

MATERIAIS PROMOCIONAIS E PRODUTOS DA MARCA

- ▶ Considere os cartazes, panfletos e brochuras como uma forma relevante e relativamente barata de fornecer informações a locais onde o interesse natural já existe (por exemplo, clubes desportivos, outros eventos de natureza desportiva, organizações parceiras, áreas muito frequentadas como lojas e cafés, etc.);
- ▶ Fazer um esforço para manter o evento presente no local da sua realização, mesmo antes que este aconteça, aumentar a consciencialização e atenção, aumenta a participação (por exemplo, bandeiras nas ruas, cartazes, guarda-sóis, outdoors, publicidade de trânsito como táxis e autocarros, etc.);
- ▶ A parceria com o local do evento pode ser uma opção, já que os eventos desportivos trazem valor acrescido e divulgam a localização;
- ▶ Use produtos com a marca, como bonés, t-shirts, canecas, na comunicação e no marketing, por exemplo como um prémio para os participantes num determinado concurso, aumentando a divulgação da marca;

CHEGAR À COMUNIDADE

Envolve-se numa comunicação direta com organizadores que representem os grupos alvo – organizações familiares, representantes seniores, clubes, associações, etc. – para garantir que a relevância do evento para a comunidade é compreendida e incentivar a participação;

5. DESENVOLVA E EXECUTE UM PLANO, E PRODUZA OS MATERIAIS DA CAMPANHA

- ▶ Para maximização dos resultados e consistência da campanha, desenvolva um plano ação para a comunicação e marketing e estruture um cronograma da campanha;
- ▶ Considere os recursos disponíveis no desenvolvimento do cronograma da campanha – alocar tempo e orçamento suficientes para a conceção, aprovação e produção de todos os materiais de comunicação e marketing;
- ▶ Monitorize, de forma constante, os resultados imediatos para obter feedback sobre a reação do público alvo às comunicações efetuadas e adapte o plano em concordância;
- ▶ Informe os porta-vozes, embaixadores e outras pessoas envolvidas no plano geral de comunicação e marketing, bem como o papel de cada um deles nesse plano;
- ▶ Utilize os materiais de identidade visual fornecidos (por exemplo, diretrizes de identidade visual, elementos como logótipos, fontes, materiais visuais – imagens, elementos gráficos assim como logótipos de parceiros são apropriados – para produzir quaisquer materiais de comunicação ou os seus layouts – TVC, redes sociais, merchandising, etc.);
- ▶ Utilize os materiais de identidade visual fornecidos (por exemplo, diretrizes de identidade visual, imagens, elementos gráficos e logótipos de parceiros – para produzir quaisquer materiais de comunicação ou os seus layouts – TVC, vídeos nas redes sociais, merchandising, etc.);

Promova e use os hashtags
 #BeActiveAtBeach and #BeActive

6. CRIAR PLANO DE COMUNICAÇÃO EM CASO DE CRISE

Uma crise é definida como um evento inesperado e perturbador com uma ameaça significativa e negativa com consequências para a operacionalização do evento. Uma das principais ameaças, durante os BeActive Beach Games, diz respeito à segurança do público. Os organizadores devem preparar um plano, claro, de comunicação em caso de crise, antes do evento, que inclua:

- ▶ Definir o grupo de pessoas (por exemplo, o diretor do evento, o advogado, o diretor de comunicação, equipa médica) responsável em caso de crise;
- ▶ Partilhar detalhes de contato entre o grupo;
- ▶ Criar um Sistema de alerta para monitorizar e sinalizar situações críticas e crises potenciais;
- ▶ Desenvolver um plano de ação tendo em conta os casos mais prováveis (por exemplo, lesão de um participante durante o evento, acidentes na água, etc.) e certifique-se que o organizador do evento, sua equipa, parceiros e voluntários tenham conhecimento do mesmo;
- ▶ Preparar modelos de declarações públicas e comunicados à imprensa para os casos mais prováveis.

7. AVALIE A CAMPANHA DE COMUNICAÇÃO

A avaliação direta e imediata da ideia da campanha, execução, mensagem e canais de disseminação vão determinar se, e em que medida, os objetivos foram alcançados. Os dados a ser considerados são os seguintes:

- ▶ Número de participantes;
- ▶ Monitorização dos meios de comunicação social, o número de publicações, bem como a análise do conteúdo e tom de voz presente nas mensagens de voz recebidas;
- ▶ Questionário aos participantes;
- ▶ Questionários automáticos online.

Para atrair os participantes para participar nos BeActive Beach Games em Riga, o plano de comunicação foi dividido em duas vertentes: (1) publicidade geral do evento e (2) publicidade para cada tipo de desporto, separadamente. O Conselho das Federações Desportivas da Letónia, como organizador principal do evento, enviou comunicados de imprensa informativos sobre o evento, para os elementos de comunicação social e agências noticiosas, publicou diversas informações na página da web e nas diferentes contas das redes sociais dos BeActive Beach Games, como Twitter, Facebook e Instagram. A informação foi, também, distribuída através de meios de comunicação públicos, como a Rádio da Letónia, a Televisão da Letónia e o jornal “Desporto” que cobrem uma vasta audiência e concordam com publicidade gratuita, inclusivamente durante o horário nobre das notícias desportivas nacionais, antes e durante o evento. Contatos pessoais e comunicação cara a cara também foram efetuados com os principais meios de comunicação desportivos e comerciais da Internet, como Sportacentrs.com, delfi.lv, tvnet e news.lv, vortacentrs.com, delfi.lv, tvnet.lv and news.lv.

Adicionalmente, foi solicitado às Federações Desportivas, que incluíssem, nos comunicados de imprensa, e nos seus websites, posters e logótipos dos BeActive Beach Games. Além disso, foram utilizadas as sinergias existentes entre das Federações e os seus patrocinadores; Por exemplo, a Latvian Floorball Union colocou publicidade gratuita ao evento nos ecrãs digitais dos supermercados “ELVI”.

A campanha informativa foi organizada com base num plano de comunicação e nas diretrizes de comunicação elaboradas e distribuídas por todos os parceiros envolvidos.

Os BeActive Beach Games realizados em Riga e em Portimão tiveram websites específicos (www.pludmalesspeles.lv; www.portimao.beactivebeachgames.com) associados à página oficial do projeto (www.beactivebeachgames.com). A informação sobre o evento realizado em Portugal foi, também, partilhada no site e nas redes sociais do Instituto Português do Desporto e da juventude, na procura por alcançar tantas pessoas quanto possível Permitindo a sua participação no dia do evento. Além disso, o Município de Portimão e parceiros, envolveram-se ativamente, difundindo informação sobre o evento e convidando toda a população a participar.



7. MONITORIZAÇÃO (FEEDBACK E AVALIAÇÃO)

PROCESSO DE FEEDBACK E AVALIAÇÃO

Em cooperação com a organização do evento, os organizadores locais devem estabelecer uma estrutura de monitorização que lhes permita receber feedback preciso e valioso, durante e após o evento. Esta estrutura deve incluir questionários efetuados dentro dos diferentes grupos alvo (por exemplo, participantes, parceiros, Federações, árbitros, voluntários, etc.) O questionário pode estar disponível online para garantir que mais pessoas o efetuam, e reduzir o impacto ambiental dos questionários em papel. Os organizadores devem envolver a sua equipa de voluntários para divulgar os questionários entre todos os envolvidos relevantes.

DEBATES

Os debates são uma forma privilegiada para dar e receber feedback, e desenvolver discussões aprofundadas sobre o tema.

INFORMAÇÃO TÉCNICA SOBRE DEBATES:

- ▶ O trabalho, nos debates, é organizado com base em grupos focais nos quais os participantes são divididos de acordo com a sua faixa etária (crianças, adolescentes, adultos, sénior), enquanto se misturam diferentes segmentos populacionais e se garante a representação de grupos minoritários;
- ▶ O organizador deve apresentar o evento e os seus resultados;
- ▶ Os BeActive Beach Games deve ser o ponto fulcral durante os debates e os seus resultados devem ser promovidos nas redes sociais, websites, incluindo fotografias, vídeos, etc.

PONTOS CRÍTICOS DE DEBATES PROFÍCUOS:

- ▶ O tempo deve ser gerido com cuidado, definindo tempo suficiente para o debate;
- ▶ O moderador deve orientar o debate de forma eficaz, envolvendo todos os participantes e abordando todas as preocupações;
- ▶ Os oradores devem transmitir uma mensagem clara e fornecer feedback específico.

Os debates, na 1 e 2 edição dos BeActive Beach Games, foram uma componente fulcral para o desenvolvimento e teste do modelo do projeto, e decisivos na elaboração e promoção de ferramentas metodológicas. Constituíram, também, uma plataforma eficaz para divulgar os resultados dos BeActive Beach Games, ajudando a promover o perfil do evento, criando oportunidades para alargar o movimento BeActive Beach Games, desenvolvendo parcerias para o futuro.

OUTROS ELEMENTOS ORIENTADORES:

- ▶ Os debates devem ser interativos, por isso, as apresentações dos participantes que não sejam uma breve introdução ao tópico, devem ser desencorajadas;
- ▶ O moderador do evento pode preparar questões com antecedência e informar os participantes inscritos sobre as mesmas;

- ▶ Os resultados dos questionários de feedback devem ser recolhidos e resumidos antes do início do debate.

RECOMENDAÇÕES CHAVE PARA O MODERADOR DO DEBATE:

- ▶ Manter uma atitude positiva, empática e assertiva;
- ▶ Evitar intervenções extensas, assegurando que todos têm hipótese de participar;
- ▶ Apresentar, de forma clara, os tópicos a debater;
- ▶ Criar um enquadramento para colocar as questões e ouvir as respostas, moderando o debate e registando os contributos
- ▶ Certificar-se que os participantes se sentem confortáveis para colocar perguntas e levantar temáticas; adotar uma abordagem sem julgamentos dos pontos de vista dos restantes.
- ▶ Concluir e resumir as ideias principais.

Foi organizado um debate no dia seguinte à realização dos BeActive Beach Games em Riga e em Portimão. Pelo menos um elemento de cada um dos parceiros esteve envolvido – organizadores, técnicos, voluntários, representantes federativos, árbitros e participantes – foi convidado a dar feedback sobre o evento. O debate foi organizado com base no feedback recolhido após os dois dias de evento.

Este debate, com base nos resultados recolhidos outcomes of the meetings, discussions, ajudou a compreender se os objetivos principais agreed statements/actions, and next do evento foram alcançados. Ajudou, também, a compreender que o envolvimento dos organizadores da parte técnica foi um sucesso e se havia interesse em continuar o evento nos próximos anos (legado).



8. CAPTAÇÃO DE RECURSOS

Nenhum evento pode ser organizado sem um orçamento. Os pontos de venda exclusivos do evento devem ser identificados e promovidos junto de potências financiadores, como agências governamentais, fundações, patrocinadores ou mecenas. A flexibilidade e a criatividade são questões importantes a ter em conta neste processo, e as diferentes partes interessadas podem, também, estar disponíveis para apoiar o evento com outros recursos, que não monetários (por exemplo, equipamentos para infraestruturas, divulgação, equipamento desportivo, material logístico, prémios, visibilidade, catering, transportes, segurança, meios de socorro, etc.).

A LISTA DE VERIFICAÇÃO DE AVALIAÇÃO DE NECESSIDADES PARA CAPTAÇÃO DE RECURSOS DEVE INCLUIR:

- ▶ Qual o conceito de projeto do evento?
- ▶ Quais os valores do projeto?
- ▶ Porque é que alguém deverá estar interessado em apoiar financeiramente o evento?
- ▶ O que é que os parceiros podem obter e o que é que os organizadores podem oferecer aos patrocinadores / potenciais interessados?
- ▶ Qual o valor de financiamento necessário?
- ▶ A proposta de apoio é dirigida à pessoa / empresa ou instituição certa e no formato apropriado?
- ▶ Os organizadores conseguem lidar com questões relacionadas com a contabilidade, documentação e relatórios técnicos e financeiros?

UMA PROPOSTA DE PATROCÍNIO / RECOLHA DE FUNDOS DEVE INCLUIR:

- ▶ Uma curta apresentação da organização;
- ▶ Metodologia e calendarização;
- ▶ Sumário executivo do evento;
- ▶ Descrição do público e plano de comunicação;
- ▶ Informação de necessidades: revisão, formulação do problema, objetivos (utilizar informação estatística e documentos institucionais);
- ▶ Proposta de patrocínio concreta;
- ▶ Orçamento sumário;
- ▶ Metas e objetivos;
- ▶ Informações de contato.

Tenha em mente a proposta de valor exclusivo do conceito dos BeActive Beach Games e concentre-se nos esforços em obter patrocínios e recolha de fundos aos possíveis Parceiros / empresas mais relevantes. Quem estaria interessado em anunciar / promover os seus produtos / serviços durante um evento dos BeActive Beach Games? Por exemplo, considere fornecedores de equipamentos desportivos, de água, gelados, material de proteção solar e cuidados com a pele, empresas de atividades aquáticas, produtos sustentáveis, organizações relacionadas com o mar e o ar livre, etc.



9. RECOMENDAÇÕES E NOTAS DE ENCERRAMENTO

LISTA DE VERIFICAÇÕES GERAL DE RECOMENDAÇÕES PARA OS ORGANIZADORES DOS BEACTIVE BEACH GAMES

- ▶ O trabalho, nos debates, é organizado com base em diversos grupos focais nos quais os participantes estão divididos de acordo com a sua faixa etária (crianças, jovens, adolescentes, seniores), enquanto se misturam diferentes segmentos populacionais garantindo a representação de grupos minoritários;
- ▶ Não existe um modelo “padrão” único. Os BeActive Beach Games de Riga e de Portimão foram diferentes, pois cada um foi o reflexo das origens históricas e culturais do seu país, bem como do seu contexto económico e político. Este manual e os modelos apresentados devem, portanto, ser entendidos como orientações a serem ajustadas a cada organização, com base no seu contexto nacional;
- ▶ Antes de ajustar o modelo para realizar um evento BeActive Beach Games, execute uma análise SWOT, para reduzir o insucesso, eliminando potenciais riscos e destacando os seus pontos fortes;
- ▶ Reveja a lista de verificações com frequência para garantir se há alterações a ser desenvolvidas ou se algo se alterou durante o processo de planeamento;
- ▶ Minimize a probabilidade de ocorrer uma crise envolvendo a polícia, bombeiros, serviços de primeiros socorros, salva-vidas, etc. e colabore com o Município local que tem autoridade e experiência para gerir, localmente, todos estes serviços;
- ▶ A contribuição dos voluntários é a chave para o sucesso do evento; informá-los adequadamente sobre o evento e promover treino adequado antes do evento melhora o seu desempenho;
- ▶ Para minimizar custos pode escolher um local com infraestruturas e instalações desportivas existentes. No entanto, garanta uma avaliação qualitativa dessas infraestruturas, incluindo neste processo as Federações Desportivas relevantes, clubes e autoridades.
- ▶ Certifique-se que o orçamento é planeado cuidadosamente, considerando todos os custos que podem surgir, tendo sempre um plano de contingência para que exista uma margem para custos inesperados, que podem ser minimizados se o orçamento e as despesas do evento forem verificados com frequência;
- ▶ Planeie a estratégia de comunicação e marketing (publicações nas redes sociais, anúncios, etc.) com antecedência, criando um calendário de publicações para gerir o plano e obter o máximo impacto;
- ▶ Para gerar um legado duradouro para o evento, lembre-se de planear todas as atividades de monitorização e avaliação, analisando os resultados do evento e os principais motivos de sucesso, tendo em consideração as principais lições aprendidas. Isto ajudará a melhorar as competências de gestão de eventos na organização de eventos futuros.

TODAS AS PESSOAS PODEM SER FISICAMENTE ATIVAS, INDEPENDENTEMENTE DA IDADE, CONDIÇÃO FÍSICA CAPACIDADES OU HABILIDADES DESPORTIVAS.

10. EXEMPLO DOS BEACTIVE BEACH GAMES NA PRAIA FLUVIAL DE RIGA, LETÔNIA



BEACH CHALLENGES

Balance boarding, Bean Bag Game, Bouldering (Climbing wall), Family Cup, Kids Athletics, Rope pulling, Teqball, Velotrial



BEACH GAMES

Beach floorball, Beach football, Beach handball, Beach volleyball, Beach tennis, Crossminton, Sitting beach volleyball, Wheelchair tennis

DEMONSTRATIONS & TRY-OUT SESSIONS

* All mentioned beach sports and activities



17-18.08.2019 | RIGA

AQUATIC ACTIVITIES

Sailing (Laser 4.7, Laser Radial, Techno 293, Optimist), SUP boarding (200 m, Dragon Race SUP), Swimming



BEACH ACTIVITIES

Cycling, Disc golf, Running, Beach Dodgeball, Nordic walking, Petanque, Shooting para sport, Skateboarding, Triathlon



1st BEACTIVE BEACH GAMES

LOCATION

Lucavsala Resort Park and Kipsala Beach

DATE

17th -18th of August 2019

REC O

RECAP VIDEO OF THE EVENT

beactivebeachgames.lv



Deve ser dada atenção especial à escolha da data e local para a organização dos BeActive Beach Games. No exemplo de Riga, o local foi escolhido devido às diretrizes do projeto (uma área urbana) e à infraestrutura Desportiva existente. As datas foram escolhidas para ser incluído no Festival da Cidade de Riga, garantindo cooperação da Câmara Municipal de Riga.

Os requisitos técnicos de infraestruturas e equipamento para os BeActive Beach Games, em Riga, foram divididos em duas secções – Evento Geral e Equipamento Desportivo Específico.

EVENTO GERAL – REQUISITOS TÉCNICOS PARA INFRAESTRUTURAS E QUIPAMENTOS

O local principal, o parque de Lucavasala (com, aproximadamente, 400 X 250 m), foi o palco de vinte atividades desportivas, competições e demonstrações ao longo de dois dias.

O Segundo local, a Praia de Kipsala (com, aproximadamente, 150 X 100 m), foi o palco de duas atividades e competições, na praia, e uma atividade nas proximidades, no rio Dougava. Os dois locais são geridos pela Câmara Municipal de Riga, não tendo sido necessária qualquer limpeza ou reforma prévia do relvado ou do pavimento. No entanto, o organizador do evento teve de trazer, e configurar, a seguinte infraestrutura e equipamentos para acolher os BeActive Beach Games, em Riga.



INFRAESTRUTURAS E EQUIPAMENTO

- ▶ **PALCO PRINCIPAL** – o palco principal ficou montado durante os dois dias de vento. Foi utilizado para a cerimónia de abertura, demonstrações desportivas e cerimónias protocolares;
- ▶ **EQUIPAMENTO DE SOM** – cada Desporto tinha, à sua disposição, equipamento de som, controlo remoto e microfone;
- ▶ **ELETRICIDADE** – geradores a diesel;
- ▶ **ILUMINAÇÃO** – no palco e no local de realização dos diferentes desportos;
- ▶ **TENDAS, CADEIRAS, MESAS** – foram montadas tendas: 2 para registo e centro de informações, 2 tendas de vestiários, 1 tenda de arrumos e 1 tenda técnica. Um total de 20 mesas e 30 cadeiras foram colocadas nessas tendas;
- ▶ **CASAS DE BANHO, LAVATÓRIOS** – num local central com 4 casas de banho e 2 lavatórios;
- ▶ **CAIXOTES DE LIXO** – colocados por todo o local do evento e próximo das zonas de alimentação;
- ▶ **VEDAÇÕES** – 330 metros utilizadas para o voleibol, futebol e palco principal;
- ▶ **MATERIAL DE ESCRITÓRIO** – computadores, impressoras, máquinas de plastificar, canetas e papel.

LICENÇAS

As seguintes licenças principais foram necessárias para a organização deste evento, no entanto, as licenças necessárias para organizar um evento podem diferir de país para país, e de acordo com o local de realização do evento;

- ▶ Licença para colocação de publicidade;
- ▶ Licença para utilização de música;
- ▶ Licença de encerramento do rio;
- ▶ Licença para utilização do local de realização do evento.

ARRANJO VISUAL

Os organizadores do evento foram os responsáveis pelo branding visual nas duas instalações dos BeActive Beach Games, em Riga. Foram contratadas empresas privadas para prestar apoio profissionalizado durante todo o evento. Um designer digital e uma gráfica estiveram envolvidos na produção dos materiais que foram instalados em todo o Parque Lucavsala e na Praia de Kipsala, a saber:

- ▶ Bandeiras;
- ▶ T-shirts;
- ▶ Quadros e publicidade;
- ▶ Layout do palco principal;
- ▶ Placas de publicidade dobráveis.

PESSOAL E SERVIÇOS

O sucesso do planeamento, organização e gestão dos BeActive Beach Games, em Riga, foi amplamente determinado pela forma como a equipa executou as tarefas atribuídas durante o evento. A equipa de gestão do evento consistia em:

- ▶ Organizadores líderes nas diferentes categorias desportivas;
- ▶ Pessoal técnico;
- ▶ Pessoal administrativo;
- ▶ Pessoal da área logística;
- ▶ Voluntários;
- ▶ Organizador principal.

Mesmo os pequenos eventos desportivos apresentam ricos de emergências médicas e riscos organizacionais, por isso, o pessoal indicado a seguir, foi envolvido em ambos os locais: Pessoal médico, segurança e salva-vidas

REQUISITOS TÉCNICOS PARA INFRAESTRUTURAS E EQUIPAMENTO ESPECÍFICO PARA DESPORTO

É importante referir que ambos os locais dispunham de algumas infraestruturas desportivas, o que permitiu, aos organizadores, minimizar os custos e utiliza infraestruturas existentes em múltiplas atividades desportivas. O Parque Lucavsala dispunha de um campo de voleibol de praia, também utilizado como campo de ténis de praia, e a Praia de Kipsala possuía um campo de futebol de praia que era, também, utilizado como campo de andebol de praia. No entanto, outras atividades desportivas e competições exigiam infraestruturas e equipamentos adicionais, conforme detalhado a seguir:

Embora fosse importante identificar quais os equipamento e estruturas técnicas utilizar, a determinação da sua posição e colocação, é crucial, para minimizar os riscos e garantir a prestação dos serviços necessários perto dos campos desportivos e atividade relevantes.

Deve ser criado um mapa para informar, de forma clara, os participantes sobre a localização dos equipamentos, instalações, serviços e atividades. A figura seguinte apresenta o mapa dos BeActive Beach Games – Lucavsala.

MAPA DE DISTRIBUIÇÃO DOS DESPORTOS E ATIVIDADE DOS BEACTIVE BEACH GAMES

LUCAVSALA

17 August	18 August
1. BeActive Family cup	-
2. Skateboard, running, nordic walking	Bicycle trial
3. Beach volleyball	Beach tennis
4. Beach sitting volleyball	
5. Swimming	SUP boarding
6. Para shooting, wheelchair tennis	-
7. Dodgeball	Crosminton
8. Tug of war	-
9. Triathlon	Aquathlon
10. Petanque	
11. Climbing wall	
12. Kids athletics	
13. BeActive tent, True sport, Olympians club	
14. Catering area	
15. Registration	
16. Storage area, changing room	
17. Main stage – opening and victory ceremonies	
18. Trading wagons	
19. Teqvolley	Teqtennis
20. Medical help	

DESPORTOS E ATIVIDADES AQUÁTICAS



TÊNIS DE PRAIA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 32
- Campo/Território:** 2 courts / cada 8m X 16 m
- Infraestrutura:** Court – areia de praia
- Pessoal:** Coordenador, administrador, 4 árbitros
- Equipamento:** 2 tendas, 2 mesas, 4 cadeiras, quadro de pontuação, microfone, sistema de som, material de escritório, linhas limitadoras do court, rede de ténis (8 m X 16 m)



VOLEIBOL DE PRAIA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 54
- Campo/Território:** 2 courts / cada 8 m X 16 m
- Infraestrutura:** Court – areia de praia
- Pessoal:** Coordenador, 2 administradores, Árbitro principal, 6 árbitros, 7 elementos de apoio.
- Equipamento:** 2 tendas, 2 mesas, 4 cadeiras, quadro de pontuação, microfone, sistema de som, material de escritório, linhas limitadoras do court, rede de voleibol (9 m X 16 m)



CORRIDA/CAMINHADA NORDICA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 167
- Campo/Território:** 5 km caminho público vedado
- Infraestrutura:** Asfalto – piso liso e nivelado
- Pessoal:** Coordenador, 2 administradores, 9 árbitros
- Equipamento:** Chips, dorsais, alfinetes, indicadores de distância, sinalética direcional, caixotes do lixo, quadro de resultados, microfone, sistema de som, pórtico de meta, pórtico de partida, tendas, mesas, cadeiras, águas, grades



SKATE

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 30
- Campo/Território:** 1 pista / 7 X 150 m
- Infraestrutura:** Asfalto liso e plano
- Pessoal:** Coordenador, administrador, árbitro principal, 12 árbitros, locutor
- Equipamento:** 2 rampas, cadeiras, mesas, tendas, vedações, cronómetro, microfone, sistema de sons, cones, skates



ANDEBOL DE PRAIA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 60
- Campo/Território:** 1/ 20 m X 40 m
- Infraestrutura:** Campo – areia da praia
- Pessoal:** Organizador do evento, Árbitro principal, árbitros de campo, administrador, locutor
- Equipamento:** Linhas delimitadores de campo, balizas de andebol de praia (3 X 2 m), bolas, cadeiras, mesas, tenda, quadro de resultados



CROSSMINTON

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 25
- Campo/Território:** 2/ 20 m X 40 m
- Infraestrutura:** Campo – areia, relva ou asfalto
- Pessoal:** Organizador, administrador, secretário, 2 árbitros principais e 4 árbitros de linha, DJ e moderador
- Equipamento:** Bolas (volantes), raquetas, quadro de resultados, cadeiras, mesas, tendas, equipamento de som, linhas delimitadoras de campo





FLOORBALL DE PRAIA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 37
- Campo/Território:** 2 campos / cada 10 m X 20 m
- Infraestrutura:** Asfalto liso e plano
- Pessoal:** Organizador, coordenador, 3 administradores, locutor, 14 elementos de apoio, 4 árbitros
- Equipamento:** Placas para campo de Floorbal, balizas para florball (1,15 X 1,6 m), 2 tendas, sistema de som, microfones, sticks de floorball e bolas de floorball



TRIATLO

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 23
- Campo/Território:** campo / 2 km²
- Infraestrutura:** Zona lisa (relva ou asfalto), acesso a local para natação em águas abertas
- Pessoal:** Organizador, coordenador, administrador, 4 elementos de apoio, 6 árbitros
- Equipamento:** 6 pranchas de SUP e remos para nadadores salvadores, 6 boias, cronómetro, microfone, sistema de som, mascadores de distância, sinalética direcional, campo de tiro (8 x 15 m), bancada de tiro, alvo, pistolas de triatlo calibradas, quadro de resultados, pòrtico de meta, pòrtico de partida, tendas, mesas, cadeiras, vedações



ATIVIDADES AQUÁTICAS

VELA

Formato:	Competição
Participantes:	77
Campo/Território:	Território/ 5 km X 1 km
Infraestrutura:	Espaço em águas abertas com acesso para barcos à vela
Pessoal:	2 coordenadores, 2 administradores, elementos da tripulação, e árbitros
Equipamento:	Boias, tendas, cadeiras, mesas, binóculos, barcos de recuperação e para árbitros, apito, bandeiras, sistema de som e microfones



SUP

Formato:	Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
Participantes:	220
Campo/Território:	Espaço em águas abertas / 500 m X 200 m
Infraestrutura:	Águas abertas
Pessoal:	Coordenador, administrador, 4 instrutores
Equipamento:	20 pranchas de SIP e remos, 20 coletes salva vidas, 4 tendas vestiários, 4 boias, 4 bandeiras de praia



NATAÇÃO

Formato:	Competição
Participantes:	87
Campo/Território:	Espaço em águas abertas / 700 m X 300 m
Infraestrutura:	Águas abertas
Pessoal:	Coordenador, administrador, 4 árbitros, 6 pessoas de apoio/nadadores salvadores
Equipamento:	6 pranchas de SUP e remos para nadadores Salvadores, 6 boias, 2 tendas da administração, cadeiras, mesas, cronómetros, microfone, sistema de som e quadro de resultados



ATIVIDADES NA PRAIA



PUXAR A CORDA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 70
- Campo/Território:** 1/50 m x 20 m
- Infraestrutura:** Campo de areia nivelado
- Pessoal:** Coordenador, árbitros, secretário, moderador
- Equipamento:** Tenda, equipamento de som, eletricidade, cadeiras, mesas, cordas para puxar (10 m – 15 m), fitas delimitadoras



VOLEIBOL DE PRAIA SENTADO

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 36
- Campo/Território:** 1 court / 6 m X 10 m
- Infraestrutura:** Campo relvado ou de areia nivelado
- Pessoal:** Coordenador, administrador, 2 árbitros
- Equipamento:** Cobertura de campo, linhas delimitadoras de campo, estrutura e rede para voleibol sentado (6 X 0,8 m), 1 tenda, cadeiras, mesa, quadro de resultados



BIKE TRIALS (OBSTÁCULOS)

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 20
- Campo/Território:** 1/30 m X 11 m
- Infraestrutura:** Asfalto liso e nivelado
- Pessoal:** 5 árbitros, DJ e comentador
- Equipamento:** Equipamento de som, 3 cronómetros, fitas delimitadoras, tenda de 3 x 3, mesa, obstáculos (200 paletes e cadeiras amovíveis)



PAREDE DE ESCALADA

- Formato:** Competição, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 300
- Campo/Território:** 2 paredes de escalada, 12 m X 3 m
- Infraestrutura:** terreno sólido e nivelado (erva ou asfalto)
- Pessoal:** 2-3 controladores de segurança
- Equipamento:** Parede de escalada (2 X 10 m), 2-8 cordas de segurança, cordas, dispositivos de segurança, mosquetões



PETANCA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 100
- Campo/Território:** 16 / 64 m X 16 m
- Infraestrutura:** Campo de gravilha, mas pode ser feito em areia
- Pessoal:** Administrador, árbitros, Árbitro principal
- Equipamento:** Bolas de petanca, pano para bolas de petanca, tenda, cadeiras, mesas



TÊNIS EM CADEIRAS DE RODAS

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 23
- Campo/Território:** 1 court / 10 m X 30 m
- Infraestrutura:** Asfalto liso e nivelado
- Pessoal:** Coordenador, administrador, árbitro
- Equipamento:** Estrutura e rede de ténis (10 X 1 m), linhas delimitadoras de campo de ténis, 1 tenda, 4 raquetas, 16 bolas de ténis





KIDS ATHLETICS

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 150
- Campo/Território:** Campo / 100 m X 50 m
- Infraestrutura:** Área relvada nivelada
- Pessoal:** Coordenador, 3 elementos de apoio
- Equipamento:** Obstáculos, equipamento de kids' Athletics (dardos, discos, plataformas de equilíbrio e jogos)



TIRO PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 48
- Campo/Território:** Campo de tiro / 4 m X 10 m
- Infraestrutura:** Terreno nivelado (relva ou asfalto)
- Pessoal:** Coordenador, instrutor
- Equipamento:** Tenda para campo de tiro (4 X 10 m), bancada de tiro, alvo interativo, pistola laser, computador



TEQBALL DE MESA

- Formato:** Competição, Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 160
- Campo/Território:** 1 mesa de teqball 3 m X 5 m
- Infraestrutura:** Terreno liso e nivelado (relva ou asfalto)
- Pessoal:** Coordenador, 3 instrutores
- Equipamento:** Mesa de Teqball, linhas delimitadoras, boa de futebol, raquetes de ténis de praia, bola de ténis de praia

TAÇA BEACTIVE PARA FAMÍLIAS

1. SWIMMING – 100 m



STARTING TIME

11:30



NUMBER OF TEAM MEMBERS

minimum – 2
(1 adult, 1 child)

NUMBER OF ATTEMPTS: 1

TASK:

Participant swims the distance following referees' instructions.

RESULTS EVALUATION:

Two best team results are evaluated – the best adult and the best child results being summed up. Team with the fastest combined time wins.

2. SUP – 200 m



STARTING TIME

from 12:30



NUMBER OF TEAM MEMBERS

4

TASK:

The whole team jointly does the task on a four-seated SUP board.

During the task – life vests are required! Paddling can be done by standing, sitting or squatting on the SUP board.

RESULTS EVALUATION:

Team with the fastest time wins.

3. PETANQUE



STARTING TIME

from 12:30



NUMBER OF TEAM MEMBERS

4

TASK:

To throw a ball (called – Boule) as close as possible to a small wooden or plastic ball (called – Jack), which is thrown in the field at the beginning of each play. Each member of the team throws three Boules. Then the distance between the Boule and Jack is measured.

RATING:

The team with the smallest distance combined from the Boule to the Jack wins.

4. CLIMBING WALL



STARTING TIME

from 12:30



NUMBER OF TEAM MEMBERS

minimum – 2
(1 adult, 1 child)

TASK:

Participants do the task following referees' instructions.

RESULTS EVALUATION:

Two best team results are evaluated – the best adult and the best child results being summed up. Team with the fastest combined time wins.

5. ATHLETICS TRIATHLE

5.1. SPRINT/HURDLES RELAY

5.2. STANDING LONG-JUMP

5.3. KIDS JAVELIN THROW

from 12:30
 4

TASK:
 2 participants – stand at sprint distance start, 2 participants – at hurdles distance start. Each distance – 40 m. The first member of the team shall start with a sprint distance and will pass the relay baton ring to the next member, who shall run the hurdles distance. The task ends when each member has performed both sprint and hurdles distances.

RESULTS EVALUATION:
 Team with the fastest time wins.

TASK:
 Every member of the team does the long-jump from one place (with a squat and a leap forward with both legs). The best result of each member is recorded.

RESULTS EVALUATION:
 Team with the longest distance combined wins.

TASK:
 Every member of the team performs a javelin throw with a child’s javelin. The best result for each member is recorded.

RESULTS EVALUATION:
 Team with the longest distance combined wins.

6. ROPE PULLING

7. BALANCE BOARD

STARTING TIME
 from 12:30

NUMBER OF TEAM MEMBERS
 4

STARTING TIME
 from 12:30

NUMBER OF TEAM MEMBERS
 4

TASK:
 Each participant performs a force measurement task on a rope pulling training device according to the instructions of a referee. The strongest result of each member will be recorded.

RESULTS EVALUATION:
 The team with the strongest rope pull combined wins.

TASK:
 Each participant positions themselves on their balance board. Time-counting is initiated until one of the participants lose their balance and touches the ground.

RESULTS EVALUATION:
 Team with the longest time wins.



8. DISC GOLF

STARTING TIME
from 12:30

NUMBER OF TEAM MEMBERS
4

TASK:
Each member of the team is given two frisbees that have to be thrown from certain places into a basket with the smallest possible number of throws. The number of throws of both discs are recorded.

RESULTS EVALUATION:
Team with the smallest count of throws combined wins.

9. RUN – 5 km

STARTING TIME
19:00

NUMBER OF TEAM MEMBERS
minimum – 2
(1 adult, 1 child)

TASK:
Participant runs the distance according to the rules.

RESULTS EVALUATION:
Two best team results are evaluated – the best adult and the best child results being summed up. Team with the fastest combined time wins.

* Cada família tinha um intervalo de tempo diferenciado alocado a cada evento para evitar que tivessem de aguardar em filas e garantir que todas as atividades fossem concluídas de forma eficaz e dentro do tempo definido.

CÁLCULO DO TOTAL DE PONTOS

Dependendo dos resultados alcançados, as equipas têm uma classificação em cada evento individualmente, onde o melhor resultado é o primeiro classificado e o pior resultado é o último classificado. Para determinar o vencedor, cada lugar na classificação de cada evento é convertido em pontos. O primeiro lugar recebe a pontuação máxima, correspondente ao número total de equipas participantes. Por exemplo, se o número de equipas a participar for de 10, são atribuídos 10 pontos ao primeiro lugar, 9 ao segundo, 8 ao terceiro, etc.

A equipa que totalizar o maior número de pontos é a vencedora.

No final, após todo o equipamento e infraestruturas estarem reunidas, foi criado um mapa com a localização das diferentes atividades desportivas, para participantes e espetadores.

ĶĪMENES KAUSA AKTIVITĀŠU ATRĀŠANĀS VIETU KARTE



11. EXEMPLO DOS BEACTIVE BEACH GAMES NA PRAIA NATURAL DE PORTIMÃO, PORTUGAL



BEACH ACTIVITIES

Aerobic, Beach run, Biathlon, Body balance, Body combat, Capoeira, Dancing, Disc golf, Fitness, Frescobol, Hydro-gymnastics, Petanque, Zumba, Yoga



BEACH GAMES

Basketball 3x3,
Beach volleyball, Beach tennis,
Beach football,
Beach ultimate

DEMONSTRATIONS & TRY-OUT SESSIONS

* All mentioned beach sports and activities



07-08.09.2019 | PORTIMAO

AQUATIC ACTIVITIES

Bodyboarding, Petanque,
SUP boarding,
Swimming,
Surfing, Skimboarding,
Kayaking, Snorkelling,
Obstacle course



BEACH CHALLENGES

Family Cup,
Inflatable obstacle
course on the beach and water



2nd BEACTIVE BEACH GAMES



LOCATION

Praia da Rocha,
Portimao



DATE

7th -8th
of September 2019

REC O

RECAP VIDEO OF THE EVENT

beactivebeachgames.lv



Em Portugal, o local escolhido para a realização do evento foi a Praia da Rocha, em Portimão. Tem, aproximadamente 146 000 m², e uma extensão de 1,5 km de linha costeira, tendo, também, várias infraestruturas desportivas e diversas zonas de acesso à praia para pessoas com mobilidade reduzida.

O Comité Organizador escolheu esta cidade para receber a segunda edição dos BeActive Beach Games porque a mesma tinha sido selecionada pela ACES EUROPE como a “Cidade Europeia do Desporto” em 2019, em Portugal. Durante esse ano, várias centenas de eventos foram realizados em Portimão, fazendo desta cidade “A Cidade Portuguesa do Desporto”. O Município ofereceu todas o apoio institucional, ao nível das infraestruturas, e logísticas necessárias para a realização deste evento. Ainda, fatores externos (como clima, temperaturas, número de horas diurnas, etc.) são relevantes para a organização deste tipo de eventos e pode apresentar vantagens, ou pontos críticos, na implementação dos BeActive Beach Games e podem influenciar o sucesso da organização.

EVENTO GLOBAL – REQUISITOS TÉCNICOS PARA INFRAESTRUTURAS E EQUIPAMENTOS

Está instalada, na Praia da Rocha, uma estrutura desportiva permanente, aberta de março a outubro, com o intuito de promover o desporto e a atividade física. É uma infraestrutura desportiva, maioritariamente, para a prática desportiva informal (Voleibol, Basquetebol, Futebol de Praia, Fites, Atividades Aquáticas, etc.). Esta infraestrutura tem dado resposta aos requisitos dos turistas na prática de atividades ao ar livre, junto ao mar.

INFRAESTRUTURA E EQUIPAMENTO

- ▶ **PALCO** – um pequeno palco (2 X 2 m) foi utilizado nas masterclasses e demonstrações;
- ▶ **EQUIPAMENTO DE SOM** – junto ao palco, dois sistemas de som com microfones. Adicionalmente, um Sistema de som com música ambiente junto à zona de registo;
- ▶ **ENERGIA ELÉTRICA**;
- ▶ **ILUMINAÇÃO** – nos campos de jogos;
- ▶ **TENDAS, CADEIRAS, MESAS** – tendas utilizadas: 2 para a zona de Descanso; 3 mesas redondas para água e frutas; duas mesas compridas para almoço e eventos sociais; alguns puffs e cadeiras na zona de descanso;

- ▶ **CASAS DE BANHO, LAVÁBULOS** – A infraestrutura desportiva tinha um local com 3 casas de banho químicas com um sistema de lavagem das mãos económico;
- ▶ **CAIXOTES DE LIXO** – Colocados por todos o local do evento;
- ▶ **MATERIAL DE ESCRITÓRIO** – Computadores, impressoras, máquinas de plastificar, canetas e papel.

LICENÇAS

As licenças que foram necessárias para a realização do evento foram:

- ▶ Licença para colocação de publicidade;
- ▶ Licença para utilização de música;
- ▶ Licença para percurso de obstáculos insufláveis;
- ▶ Licença para acesso de viaturas;
- ▶ Licença para realização de eventos.

ARRANJO VISUAL

Os organizadores foram responsáveis por garantir que o local estava pronto para colocação do estacionamento e para receber os BeActive Beach Games em Portimão. Os materiais abaixo listados foram utilizados como estacionamento visual e colocados por toda a praia:

- ▶ Bandeiras;
- ▶ Bandeiras de Golf de Praia;
- ▶ Banners;
- ▶ T-shirts;
- ▶ Brindes - Ultimate Disc;
- ▶ Sinais publicitários dobráveis.

PESSOAL E SERVIÇOS

O sucesso dos BeActive Beach Games em Portimão deveu-se, em larga escala, aos recursos humanos, cujas tarefas consistiam em:

- ▶ Árbitros desportivos;
- ▶ Pessoal técnico;
- ▶ Pessoal Administrativo;
- ▶ Pessoal da área logística.

Durante os BeActive Beach Games, em Portimão, foi providenciado apoio medico permanente e segurança durante a noite, em ambos os dias do evento. Em Portugal, a maioria das praias têm vigilância permanente de nadadores salvadores durante o período do verão. A Praia da Rocha não é exceção, por isso o serviço de nadadores salvadores esteve garantido durante todo o evento.

SUSTENTABILIDADE

Com o intuito de minimizar o impacto Ambiental dos BeActive Beach Games, em Portimão, foi desenvolvida uma parceria com a empresa local de – ALGAR. A sua atividade incluiu um Sistema integrado de recolha seletiva, transferência e triagem de materiais destinados à reciclagem, aproveitamento energético de biogás produzido em aterro, compostagem de resíduos verdes e tratamento de resíduos sólidos urbanos depositados em aterro.

A parceria estabelecida durante o evento permitiu reforçar as unidades diferenciadas de coleta de lixos existentes na praia, com embalagens para plástico, metal, papel e vidro. Além disso, procurou-se minimizar o uso do plástico durante o evento, principalmente nas refeições servidas na praia para famílias e colaboradores. O uso de materiais compostáveis ou biodegradáveis, para talheres, copos e pratos, foi priorizado. A implantação das unidades de reciclagem e coleta de todos os resíduos produzidos foi, integralmente, garantida pela ALGAR.

Além disso, Portugal, e em particular a região do Algarve, têm sido afetados por fortes períodos de seca nos últimos anos. Tendo isso em consideração, o reforço das instalações sanitárias existentes no evento, foram instalados 3 sanitários químicos com sistemas económicos para lavagem das mãos.

Adicionalmente, durante o evento, foi garantida a recolha de lixo e plástico, na praia, por diversos colaboradores.

REQUISITOS TÉCNICOS DESPORTIVOS ESPECÍFICOS PARA INFRAESTRUTURAS E EQUIPAMENTOS

Considerando a existência da zona desportiva, na Praia da Rocha, com as atividades diárias estruturadas durante todo o verão, foi garantido que parte do programa dos BeActive Beach Games poderia ser assegurada pelas estruturas do Município. Assim, as masterclasses de hidroginástica, Aeróbica, Yoga e Zumba foram asseguradas por instrutores do Município, enquanto, para outras atividades, foi necessário o envolvimento de técnicos de associações e clubes locais.

Para as restantes atividades, foram estabelecidos contatos com associações e clubes locais com o apoio da Câmara Municipal de Portimão, vários meses antes do evento. Estas associações e clubes foram os responsáveis por garantir a competência técnica e, em alguns casos, todos o equipamento necessário à atividade. O percurso de Obstáculos Insufláveis foi disponibilizado gratuitamente por uma empresa portuguesa – Prozis – como iniciativa de marketing acordada com a organização, enquanto que os desportos e jogos tradicionais e as atividades aquáticas, assim como a corrida, foram garantidas pela organização, pela Câmara Municipal de Portimão e a Associação Portuguesa de Ultimate e Desportos de Disco (APUDD), com o apoio de todos os colaboradores e voluntários do evento. Foi de suma importância identificar os equipamentos e as estruturas técnicas necessárias para melhor compreender o posicionamento das atividades.

Os BeActive Beach Games, em Portimão, ofereceram o seguinte leque de desportos e atividades na praia, divididos em quatro grupos:

- ▶ Masterclasses de Fitness – Hidroginástica, Aeróbica, Zumba, Body combat, Body balance and Yoga.
- ▶ Demonstração e sessões de Experimentação – Surf, Bodyboard, Skimboard, Frescobol, Caiaque, Snorkeling, SUP, Capoeira, Golfe com Disco, Petanca e Corrida na Praia;
- ▶ Jogos de Praia – Basquetebol 3X3, Voleibol de Praia, Futebol de Praia, Ténis de Praia, Beach ultimate, e Jogos e Desportos Tradicionais;
- ▶ Desafios e Competições – Biatlo (Corrida + SUP/Natação), Taça para Famílias, Percurso de Obstáculos Insufláveis (na areia e na praia)

Como referido anteriormente, a Praia da Rocha já possuía uma infraestrutura desportiva construída para a prática de algumas atividades como o Voleibol, o Ténis de Praia, o Futebol de Praia, o Basquetebol e Atividades Aquáticas que foram utilizadas sem necessidade de ajustes adicionais. De facto, a realização dessas atividades dispensou infraestruturas extra, uma vez que foram utilizadas as seguintes unidades públicas permanentes: Campo de Basquetebol e Futebol de Praia, Campo de Voleibol e Ténis de Praia, vestiários e palco. – todos propriedade do Município. Para além do Município de Portimão, não houve necessidade de envolver outros parceiros para apoio às infraestruturas. Este fato reduziu significativamente os custos da organização do evento.

À semelhança de Riga, após a identificação de todas as necessidades de material e equipamento técnico e apoio de infraestruturas, foi elaborado um mapa de distribuição dos desportos e atividades, o qual se apresenta a seguir.

MAPA DE DISCTIBUIÇÃO DOS DESPORTOS E ATIVIDADES DOS BEACTIVE BEACH GAMES



Para outras atividades desportivas, foram montadas infraestruturas e equipamento específico, conforme descrição abaixo.



ATIVIDADES NA PRAIA

SUP

- Formato:** Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 50
- Campo/Território:** Águas abertas
- Infraestrutura:** Águas abertas / sem correntes ou vento
- Pessoal:** 1-2 controladores de segurança, 1 árbitro
- Equipamento:** 4 pranchas SUP, 4 remos SUP, 4 coletes salva vidas



GOLFE COM DISCO

- Formato:** Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 40
- Campo/Território:** Área / 50 m X 50 m
- Infraestrutura:** Zona de areia de praia
- Pessoal:** 1 árbitro
- Equipamento:** 4 discos frisbees, 1 cesto



DISCATHLON

- Formato:** Desafios
- Participantes:** 25
- Campo/Território:** Campo / 20 m X 40 m
- Infraestrutura:** Zona de areia de praia
- Pessoal:** 1 árbitro
- Equipamento:** 4 discos, 10 cones para os obstáculos





FITNESS

(Hydro-ginástica, Aeróbica, Zumba, Body combat, Body balance and Yoga)

- Formato:** Masterclasses, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 200
- Campo/Território:** Zona de praia
- Infraestrutura:** Zona com água e areia
- Pessoal:** Instrutores desportivos qualificados
- Equipamento:** Equipamento musical e microfone



SURF, BODYBOARD, SKIMBOAR

- Formato:** Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 60
- Campo/Território:** Área de águas abertas
- Infraestrutura:** Águas abertas
- Pessoal:** Instrutores desportivos qualificados
- Equipamento:** 5 pranchas de surf, 5 pranchas de bodyboard, 5 pranchas de skimboard

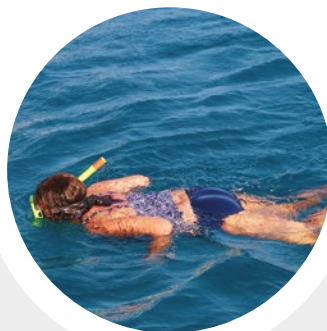


FRESCOBOL

- Formato:** Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 20
- Campo/Território:** Área de praia
- Infraestrutura:** Areia de praia
- Pessoal:** Instrutores desportivos qualificados
- Equipamento:** 6 raquetas e 3 bolas

KAYAKING

- Formato:** Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 12
- Campo/Território:** Águas abertas
- Infraestrutura:** Águas abertas/sem correntes ou vento
- Pessoal:** Instrutores desportivos qualificados
- Equipamento:** 4 kayaks; 1 prancha SUP para segurança, coletes salva vidas



SNORKELLING

- Formato:** Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 30
- Campo/Território:** Águas abertas
- Infraestrutura:** Águas abertas/sem correntes ou vento
- Pessoal:** Instrutores certificados, voluntários
- Equipamento:** Equipamento específico para Snorkelling, 1 prancha SUP para segurança



CAPOEIRA

- Formato:** Demonstração, Sessões de Experimentação
- Participantes:** 30
- Campo/Território:** Área de praia
- Infraestrutura:** Areia de praia
- Pessoal:** Instrutores de Capoeira
- Equipamento:** Grupo de Capoeira e equipamento musical





BASKETEBOL 3X3

Formato:	Beach Games, Sessões de Experimentação
Participantes:	12
Campo/Território:	Court / 20 X 10 m
Infraestrutura:	Campo de Basquetebol em asfalto
Pessoal:	2 árbitros e voluntários
Equipamento:	3 bolas



VOLEIBOL DE PRAIA

Formato:	Beach Games, Sessões de Experimentação
Participantes:	30
Campo/Território:	2 courts / 8 m X 16 m
Infraestrutura:	Areia de praia
Pessoal:	2 árbitros
Equipamento:	2 bolas



FOTEBOL DE PRAIA

Formato:	Beach Games, Sessões de Experimentação
Participantes:	40
Campo/Território:	Campo de Futebol de praia / 37 m X 28 m)
Infraestrutura:	Areia de praia
Pessoal:	1 árbitro
Equipamento:	3 bolas

TÊNIS DE PRAIA

Formato:	Beach Games, Sessões de Experimentação
Participantes:	20
Campo/Território:	Court Tênis de Praia / 8 m X 16 m
Infraestrutura:	Areia de praia
Pessoal:	1 árbitro e voluntários
Equipamento:	8 raquetas e 16 bolas



BEACH ULTIMATE

Formato:	Beach Games, Sessões de Experimentação
Participantes:	22
Campo/Território:	Campo de Beach Ultimate / 40 m X 20 m
Infraestrutura:	Areia de praia
Pessoal:	1 árbitro e voluntários
Equipamento:	4 discos



BIATLO

(Corrida + SUP /Natação)

Formato:	Desafios, competições
Participantes:	18
Campo/Território:	Zona na praia (3 km X 200 m) e águas abertas
Infraestrutura:	Areia de praia e águas abertas sem correntes e vento
Pessoal:	4 árbitros, 2 nadadores salvadores
Equipamento:	4 pranchas SUP, coletes salva vidas, marcas e boias





PERCURSO DE OBSTÁCULOS INSUFLÁVEIS (na praia e na água)

- Formato:** Desafios, competição
- Participantes:** 110
- Campo/Território:** Zona em águas abertas / 50 m X 50 m
- Infraestrutura:** Águas abertas / sem correntes e vento
- Pessoal:** 1 nadador salvador
- Equipamento:** Percurso de obstáculos insufláveis, 2 tendas, boias e prancha SUP para segurança na água



CORRIDA NA PRAIA

- Formato:** Sessões de Experimentação
- Participantes:** 42
- Campo/Território:** Zona costeira / 3 km X 200 m
- Infraestrutura:** Areia de praia
- Pessoal:** 10 árbitros
- Equipamento:** Marcações de percurso, bandeiras, tendas, cadeiras, mesas



TAÇA BEACTIVE PARA FAMÍLIAS

1. SWIMMING – 70 m TIME TRIAL



STARTING TIME

10:30



NUMBER OF TEAM MEMBERS

minimum – 2
(1 adult, 1 child)

NUMBER OF ATTEMPTS: 1

TASK:

Participant swims the distance following referees' instructions.

RESULTS EVALUATION:

Two best team results are evaluated – the best adult and the best child results being summed up. Team with the fastest combined time wins.

LOCATION ON MAP: 5

2. SUP – 70m



STARTING TIME

from 10:30



NUMBER OF TEAM MEMBERS

4

TASK:

Participants individually paddle the distance following referees' instructions. During the task – life vests are required! Paddling can be done by standing, sitting or squatting on the SUP board.

RESULTS EVALUATION:

Team with the fastest aggregate time wins.

LOCATION ON MAP: 1

3. OBSTACLE COURSE – 100 m TIME TRIAL



from 10:30



minimum – 2
(1 adult, 1 child)

NUMBER OF ATTEMPTS: 1

TASK:

Participants try to perform the course in the fastest possible time.

RESULTS EVALUATION:

Two best team results are evaluated – the best adult and the best child results being summed up. Team with the fastest combined time wins.

LOCATION ON MAP: 10

4. DISCATHLON



from 10:30



4-person relay

TASK:

The whole course consists of a series of obstacles which the disc should pass on he left-hand, right-hand side or through. Each member of the team is given two discs. The race starts with a throwing cadence: "Ready, two, one, THROW!". The players' next throws are made from within 1,5 meters of where the former disc came to rest. The two discs are thrown alternately. Only when the next throw has been made, may the previously thrown disc be picked up.

RESULTS EVALUATION:

Team with the fastest aggregate time wins.

LOCATION ON MAP: 1

5. DISC GOLF **6. PRECISION RING THROWING** **7. PRECISION KICKING**

from 10:30 4

TASK:
Each member of the team is given two frisbees that must be thrown from certain places into a basket with the smallest possible number of throws. The number of throws of both discs are recorded.

RESULTS EVALUATION:
Team with the smallest count of throws combined wins.

LOCATION ON MAP: 1

TASK:
At 4 different distances (3, 5, 7 and 9 meters) participants must hit the pegs with a ring. Each participant has 3 throws for each distance. Each successful throw is scored according to the distance (3 m – 1 point; 5 m – 2 points; 7 m – 3 points; 9 m – 4 points).

RESULTS EVALUATION:
Team with the largest aggregate score wins. Maximum team score – 120 points.

LOCATION ON MAP: 6

TASK:
At a 5 metres distance, participants must try to score, with 5 tries, as many goals as possible in our special nets. Each goal is worth 1 point.

RESULTS EVALUATION:
Team with the largest aggregate score wins. Maximum team score – 20 points.

LOCATION ON MAP: 6

8. SAND BOWLING **9. WATER INFLATABLE OBSTACLES** **7. BEACH RUN – 3 km**

from 10:30 4

TASK:
At a 5 metres distance, participants must try to bring down as many pins as possible. Each participant is entitled to 3 runs (2 throws each).

RESULTS EVALUATION:
Team with the largest aggregate score wins. Maximum team score – 120 points.

LOCATION ON MAP: 6

TASK:
Each family will have to build the word “PORTIMAO” by collecting the corresponding letters, one at a time, from the top of one water inflatables

RESULTS EVALUATION:
Fastest team to build the word wins.

LOCATION ON MAP: 5

18:00 min.: 2
1 adult,
1 child

TASK:
Participant runs the distance according to the rules.

RESULTS EVALUATION:
Two best team results are considered, with the best adult and the best child results being summed up. Team with the fastest combined time wins.

LOCATION ON MAP: 11

CÁLCULO DO TOTAL DE PONTOS

Dependendo dos resultados alcançados, as equipas têm uma classificação em cada evento individualmente, onde o melhor resultado é o primeiro classificado e o pior resultado é o último classificado. Para determinar o vencedor, cada lugar na classificação de cada evento é convertido em pontos. O primeiro lugar recebe a pontuação máxima, correspondente ao número total de equipas participantes. Por exemplo, se o número de equipas a participar for de 10, são atribuídos 10 pontos ao primeiro lugar, 9 ao segundo, 8 ao terceiro, etc.

A equipa que totalizar o maior número de pontos é a vencedora. Na eventualidade de haver um empate, a vencedora é a equipa que vencer o maior número de desafios individuais. Uma vez que há equipas mistas para cada desafio, cada família tem duas pontuações que são incluídas no somatório final da família.



REFERÊNCIAS

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. Austrālijas Statistikas birojs, 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, 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 ORGANIZAÇÃO DOS EVENTOS DOS BEACTIVE BEACH GAMES

O Guia de Atividade Física para Desportos e Atividades na Praia foi criado para enquadrar o projeto “Beach Games como um instrumento para promover as atividades físicas e desportivas na praia (BeActive Beach Games)” financiado pelo programa ERASMUS +

Website do projeto: www.beactivebeachgames.com

Coordenador do projeto: Latvian Sports Federations Council

Parceiros do projeto:

Instituto Português do Desporto e da Juventude

Associação Internacional Desporto para Todos (TAFISA)

Associação Internacional de Desporto e Cultura (ISCA)

Federação Lituana de União dos Desportos

Federação Estoniana de Desportos na Praia

Federação Catalã de União dos Desportos

O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não constitui um aval aos seus conteúdos que refletem, apenas, a visão dos autores, não podendo esta Comissão ser responsabilizada por qualquer uso efetuado a partir da informação nela contida.

Publicado em 2020

Para mais informação, por favor contacte:

Latvian Sports Federations Council

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

Email: lsfp@lsfp.lv

Website: www.lsfp.lv

O NOVO MODELO DOS **BEACTIVE BEACH GAMES**

Um conceito de evento único para promover a utilização de praias artificiais e naturais para a prática desportiva e de atividade física, com foco nas famílias multigeracionais, jovens, adultos e idosos de diferentes origens socioeconómicas, pessoas com deficiência, adolescentes em risco, imigrantes e grupos socialmente excluídos.

DETERMINAÇÕES DO PROJETO



MANUAL PARA A ORGANIZAÇÃO DOS BEACTIVE BEACH GAMES



GUIA DE DESPORTOS E ATIVIDADE FÍSICA NA PRAIA PARA TODO



PRINCÍPIOS NOS BEACTIVE BEACH GAMES

MODELO TESTADO EM:

1. Praias Urbanas em Riga com 23 atividades desportivas
2. Praias Naturais em Portimão com 21 atividades desportivas

PARTICIPANTES

Crianças, Jovens, Adultos, Seniores, Famílias, Amigos, Atletas, Pessoas com Deficiência



BENEFÍCIOS DOS **BEACTIVE BEACH GAMES**



SUSTENTABILIDADE

Promovendo o uso dos recursos de forma respeitosa e sustentável



LEGADO

Promovendo a identidade cultural local, aumentando o legado desportivo para as gerações futuras



INCLUSÃO SOCIAL

Envolvimento em desportos focados na participação e não na competição



TURISMO

Um evento atrativo para promover o Turismo



CONSCIÊNCIA AMBIENTAL

Um conceito projetado de acordo com as Green Guidelines e o Manual of Good Environmental Practices in Sport



PROMOÇÃO DE UM ESTILO DE VIDA SAUDÁVEL

Diminuir a tendência europeia de sedentarismo e aumentar a prática da atividade física na praia



VALORES E ÉTICA

Promover o fair play, o respeito, a cooperação, a tolerância, a inclusão e a amizade



UTILIZAÇÃO DE ESPAÇOS INOVADORA

Uma abordagem simples para resolver a crise de inatividade física com prática de atividades na natureza, ao ar livre e no ambiente urbano

Deixem-nos ser ativos (BeActive) na praia, independentemente da idade, condição física ou aptidão desportiva.

WWW.BEACTIVEBEACHGAMES.COM

Coordenador do Projeto



Parceiros do projeto



Cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia

