

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO

**UM MODELO PARA A GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE DE
ALTO RENDIMENTO NO BRASIL**

Tese de Doutorado

Alan de Carvalho Dias Ferreira

VOLUME I

Porto Alegre

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO

**UM MODELO PARA A GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE DE
ALTO RENDIMENTO NO BRASIL**

Tese de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Reinaldo Reppold Filho

Porto Alegre

2018

CIP - Catalogação na Publicação

Ferreira, Alan de Carvalho Dias

Um modelo de gestão de informações para o Esporte de Alto Rendimento no Brasil / Alan de Carvalho Dias Ferreira. -- 2018.

512 f.

Orientador: Alberto Reinaldo Reppold Filho.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Esporte. 2. Esporte de Elite. 3. Gestão Esportiva. 4. Políticas de Esporte. 5. Inteligência de Negócios. I. Reppold Filho, Alberto Reinaldo, orient. II. Título.

Alan de Carvalho Dias Ferreira

**UM MODELO PARA A GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE DE
ALTO RENDIMENTO NO BRASIL**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano para obtenção do título de Doutor em Ciências do Movimento Humano da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança - ESEFID, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

Banca Examinadora:

.....

Prof. Dr. Renan Petersen-Wager
Leeds Beckett University

.....

Prof. Dr. Hélio Henkin
Universidade Federal de do Rio Grande do Sul – UFRGS

.....

Prof. Dr. Adroaldo Cezar AraujoGaya
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

Conceito final:

Aprovado em de de 2018.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família. Aos meus pais, que incansavelmente investiram na minha educação. Ao meu irmão Fábio, meu melhor amigo. À minha esposa Kassandra e à minha filha Lara, que estão ao meu lado com muito amor, sempre!

AGRADECIMENTOS

A Deus, por iluminar meus caminhos e me guiar para as melhores escolhas.

Ao professor e amigo Alberto Reinaldo Reppold Filho (Betão), pelas orientações, pela confiança e parceria, por todos os ensinamentos sobre o tema pesquisado, pela ética, pelo caráter, pelo exemplo e por tudo que levarei do doutorado para a minha vida. Obrigado.

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS e à Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança - ESEFID, pela oportunidade de fazer parte do Programa de Pós-Graduação de uma das melhores Instituições de Ensino Superior do Brasil, especialmente àqueles ligados ao Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano.

Aos funcionários da ESEFID, desde a Direção até o Centro de Estudos Olímpicos, meu reconhecimento pelo trabalho constante em prol dos discentes e docentes da Escola. Em especial, ao professor Ricardo Petersen, ao Ezequiel, à Michele e à Isabel. Obrigado.

À minha família, em especial à minha esposa Kassandra e à minha filha Lara, pelo companheirismo, carinho e apoio durante toda essa jornada.

Aos coordenadores do Projeto Referências, Betão e Selda, pela confiança durante a gerência do Projeto, pelos ensinamentos e amizade para enfrentar imensos desafios.

A toda equipe e amigos do Projeto Referências – Referências para o Esporte de Alto Rendimento Brasileiro, pelo comprometimento com o trabalho desenvolvido, por acreditar na melhor gestão do esporte. Especialmente a Ariel Behr, Alberto Rainha de Castro, Adroaldo Cezar Araujo Gaya, Conrado Paiva Brunacci, Carlos Eduardo Schnerwald da Silva, Carlos Eduardo Moreira, Camila Costa Dutra, Denise Martins Chagas, Daniel Bruno de Castro Reis, Daiane Alves de Sousa, Eduardo Pinto Machado, Everaldo Luis Daronco, Felipe Sitônio, Felipe Magno, Felipe Marchetti, Francisco Ramos Milanez, Felipe Florêncio Fernandes, Gisele Kede Flor Ocampo, Gabriel Manzoni Moreira, Hélio Henkin, Mariana Motta Camarinha, Nicolas Caballero Lois, Orlando Ferraccioli Filho, Paulo Emerson Prestes Sefrin, Patrícia Feitosa Ramos, Roberto Peixoto de Araújo, Rui Campos do Nascimento, Willian Sávio Belarmino Lemos, Wilson Alves de Oliveira Junior.

Ao Ministério do Esporte, pela disponibilidade de seus profissionais em colaborar com a obtenção de dados do esporte e com a sistematização das informações.

Aos profissionais que participaram da validação do método e do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento, por disponibilizarem seu precioso tempo para estudar e discutir os produtos desenvolvidos nesse estudo.

Às Entidades Esportivas, empresas, atletas e demais entidades públicas e privadas que colaboraram com a coleta de dados, compartilharam informações e que utilizam o modelo de gestão para a tomada de decisão.

RESUMO

Pesquisas em várias partes do mundo vêm sendo realizadas para compreender os fatores que interferem no sucesso internacional do Esporte de Alto Rendimento (EAR). Neste contexto, a Gestão da Informação (GI) torna-se estratégica para que as organizações do esporte possam usufruir dos dados e dos processos que envolvem o sucesso na gestão esportiva. Contudo, pouco foi desenvolvido para estabelecer modelos de gestão de informações que monitorem continuamente a situação do EAR brasileiro. Diante disso, o objetivo deste estudo é construir um modelo para a gestão de informações do EAR no Brasil. Por meio de um misto de métodos, o estudo foi constituído por quatro fases: **(1) levantamento e análise dos métodos de sistematização de informações do esporte-** para identificar os elementos fundamentais para o sucesso esportivo e para revisar os métodos de sistematização de informações do EAR; **(2) estudo piloto** – para desenvolver o método de coleta, catalogação e sistematização das informações do EAR no Brasil; **(3) construção do modelo** de gestão de informações do EAR utilizando um modelo entidade-relacionamento (MER) para gestão informatizada dos dados; **(4) validação do modelo** de gestão, por meio do julgamento de um comitê de especialistas. Os resultados revelaram que em 29 nações já foram desenvolvidos estudos para sistematizar informações do esporte e conhecer os elementos que interferem no sucesso do EAR. O estudo do escopo desses elementos resultou na seleção de dez dimensões para coleta e catalogação de informações do EAR brasileiro em um Banco de Dados (BD) MySQL, modelado com o objetivo de permitir a articulação entre as dimensões. Com a eliminação das redundâncias e a construção do MER, a padronização e categorização dos termos permitiram a construção de um modelo de gestão de informações do EAR que possibilita a atualização continuada das dimensões e informações mapeadas, composto por oito dimensões: Recursos Financeiros; Infraestrutura Esportiva; Equipamentos e Materiais Esportivos; Entidades e Governança; Atletas e Profissionais do Esporte; Eventos e Resultados Esportivos; Ciência e Tecnologia; Legislação. O modelo utiliza os princípios do *Business Intelligence (BI)* e um banco de dados que pode ser continuamente adaptado a fatores, contextos e a esportes diferentes. É um repositório digital de informações composto por 75 tabelas divididas em nove conjuntos que são articulados por meio de 185 relacionamentos, permitindo realizar análises, produzir relatórios e indicadores de forma intra ou interdimensional e uni ou multiesporte. Este modelo permite cruzamentos e apresentação de respostas simultâneas a partir de informações de atletas, de entidades, de esportes, suas provas e de dados que envolvem o financiamento, a infraestrutura e demais dimensões. Concluiu-se que este estudo inova ao utilizar os fatores de sucesso para estabelecer um modelo informatizado de gestão de informações do EAR, que pode ser implementado em um país ou em uma entidade. Ao inserir a inteligência de negócios na gestão esportiva, o trabalho concede as informações mais importantes para a tomada de decisão de gestores, podendo qualificar as políticas e contribuir para uma comunicação eficiente entre as diferentes entidades ligadas ao esporte.

Palavras-chave: esporte; esporte de elite; gestão esportiva; políticas de esporte; inteligência de negócios.

ABSTRACT

Researches in various parts of the world are being conducted to understand the factors that interfere in the international success of Elite Sports (ES). In this context, the Information Management (IM) becomes strategic so that the sports organizations can take advantage of the data and the processes that involve the success in sport management. However, little was developed to establish information management models that continuously monitor the Brazilian ES. The objective of this study, therefore, is to construct a model for the management of ES information in Brazil. Through a combination of methods, the study consisted of four phases: **(1) survey and analysis of methods to systematize of sport information** - to identify the fundamental elements for sports success and to review the methods to systematize information of the ES; **(2) pilot study** - to develop the method of collecting, cataloging and systematizing ES information in Brazil; **(3) construction of the ES information management model** using an entity-relationship model (ERM) for computerized management of sports data; **(4) validation of the management model**, through the judgment of an experts committee. The results revealed that in 29 nations studies have been developed to systematize sport information and to know the elements that interfere in the success of the ES. The study of the scope of these elements resulted in the selection of ten dimensions for collecting and cataloging Brazilian ES information in a MySQL Database (DB), modeled with the objective of allowing the articulation between the dimensions. The elimination of redundancies and the construction of the ERM, the standardization and categorization of the terms allowed the construction of an information management model of the ES that allows continuous updating dimensions and information mapped, composed of eight dimensions: Financial Resources; Sports Infrastructure; Sports Materials; Entities and Governance; Athletes and Sport Professionals; Events and Sport Results; Science and Technology; Legislation. The model uses the principles of Business Intelligence (BI) and a database that can be continuously adapted to different factors, contexts, and sports. It is a digital repository of information composed of 75 tables, divided into nine sets that are articulated through 185 relationships, allowing to produce analyzes, reports and indicators of intra or interdimensional form and uni or multisport. This model allows information crossing and presentation of simultaneous responses of athletes, entities, sports, their evidence and data that involve financing, infrastructure, and other dimensions. It was concluded that this study innovates when using the success factors to establish a computerized information management model of the ES, which can be implemented in a country or an entity. By inserting business intelligence into sports management, this work provides the most important information for decision-making by managers, can qualify the policies and contribute to efficient communication between different sports entities.

Keywords: sport; elite sports; sports management; sports policies; business intelligence.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Processo de Gerenciamento de Informações.	25
Figura 2. Ciclo de Vida da Informação.	26
Figura 3. A organização do conhecimento.	29
Figura 4. Evolução dos sistemas de informação.	39
Figura 5. Operação em rede de um banco de dados consultado simultaneamente por vários usuários.	54
Figura 6. Modelo multidimensional de dados usado para gestão de informações por meio de sistemas de <i>Business Intelligence</i>	55
Figura 7. Fatores analisados por Digel (2002a), relacionados à organização do Esporte de Alto Rendimento, para determinar o sucesso esportivo internacional....	62
Figura 8. Dimensões identificadas por Digel (2002b), relacionadas ao Sistema Esportivo, que interagem para determinar o sucesso esportivo internacional.	63
Figura 9. Dimensões-chave para o sucesso esportivo internacional, segundo Houlihan e Green (2008).	67
Figura 10. Níveis dos fatores que influenciam o sucesso esportivo internacional ..	69
Figura 11. Modelo SPLISS: nove pilares determinantes do de sucesso esportivo internacional	71
Figura 12. Resumo do misto de métodos utilizados por De Bosscher et al. (2010) para determinar o sucesso esportivo internacional.	74
Figura 13. Diagrama de processos utilizados na fase 1 do desenvolvimento do modelo SPLISS	75
Figura 14. Elementos do sistema esportivo brasileiro	85
Figura 15. Síntese do método para definição do perfil do praticante de esportes e atividades físicas.	87
Figura 16. Síntese do método para definição do perfil da infraestrutura esportiva ..	88
Figura 17. Avaliação das políticas de esporte no Brasil por meio dos fatores que levam ao sucesso esportivo internacional, segundo o SPLISS (MAZZEI et al., 2015).	91
Figura 18. Etapas de pesquisa para desenvolvimento do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento no Brasil.	96
Figura 19. Dimensões ou elementos do Esporte de Alto Rendimento já investigadas no Brasil e em outros países.	100

Figura 20. Instrumentos de coleta de dados (Etapa 2).....	110
Figura 21. Método de catalogação e armazenamento dos dados.	117
Figura 22. Fontes de informações do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, por dimensão.	128
Figura 23. Etapas e instrumentos utilizados para construção do modelo de gestão das informações do EAR brasileiro.....	131
Figura 24. Eliminação de redundâncias e construção do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento.	132
Figura 25. Modelo de gestão integrada de informações do Esporte de Alto Rendimento.....	144
Figura 26. Conjunto de tabelas (dimesões) e os relacionamentos do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento.....	155
Figura 27. Implementação do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento no Brasil, utilizando um banco de dados relacional como gestor de informações.....	161
Figura 28. Rede de informações do Esporte de Alto Rendimento, considerando os fatores de sucesso esportivo internacional.	162
Figura 29. Apresentação da análise integrada a partir do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento.....	165
Figura 30. Apresentação do modelo de relatórios e indicadores dos “Recursos Financeiros”, considerando as informações do Judô.....	168
Figura 31. Apresentação do modelo de relatórios e indicadores dos “Recursos Financeiros”, considerando as informações do Judô.....	169
Figura 32. Apresentação do modelo de relatórios e indicadores da “Infraestrutura”, considerando as informações do Judô.....	170
Figura 33. Apresentação do modelo de relatórios e indicadores da “Infraestrutura”, considerando as informações do Judô.....	171
Figura 34. Apresentação do modelo de relatórios dos “Equipamentos e Materiais Esportivos”, considerando as informações do Judô.....	172
Figura 35. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados de “Atletas e Profissionais do Esporte”.	173
Figura 36. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados de “Atletas e Profissionais do Esporte”.	174

Figura 37. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados de “Eventos e Resultados Esportivos”, considerando os dados do Judô.....	176
Figura 38. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados de “Eventos e Resultados Esportivos”, considerando os dados do Judô.....	177
Figura 39. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados da dimensão “Legislação”.....	178
Figura 40. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados da dimensão “Ciência e Tecnologia”.....	179
Figura 41. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados da dimensão “Ciência e Tecnologia”.....	180

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Características de Dados, Informações e do Conhecimento.....	22
Quadro 2. Gestão da informação e inteligência competitiva.	32
Quadro 3. Usuários de informações esportivas e suas necessidades.	43
Quadro 4. Fatores de sucesso para o Esporte de Alto Rendimento, segundo Green e Oakley (2001).....	60
Quadro 5. Fontes de dados e variáveis estudadas por Da Costa (1971) no Diagnóstico da Educação Física e do Desporto no Brasil.	82
Quadro 6. Temas e variáveis ligadas ao esporte, estudadas pelo IBGE (2006) na pesquisa MUNIC.....	84
Quadro 7. Dimensões e informações utilizadas para a coleta de dados do Esporte de Alto Rendimento brasileiro.....	107
Quadro 8. Esportes olímpicos e paralímpicos, Rio de Janeiro 2016.....	109

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Quantidade de estudos, por palavra-chave, encontrados nas bases de dados que tratam sobre os fatores de sucesso do Esporte de Alto Rendimento.	98
Tabela 2. Características dos estudos que investigaram os fatores de sucesso do Esporte Alto Rendimento.	99
Tabela 3. Características e informações mínimas catalogadas em cada tabela do banco de dados.	122
Tabela 4. Quantidade de dados catalogados e armazenados no banco de dados a partir do método de coleta, por tabela do banco de dados.	125
Tabela 5. Dimensões utilizadas para a coleta de dados, suas fontes e técnicas de pesquisa utilizadas para obtenção das informações.	130
Tabela 6. Frequência de respostas dos especialistas por dimensão e critério de classificação das informações na validação do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento.	138
Tabela 7. Critérios de classificação das informações no modelo de gestão do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, por dimensão do banco de dados.	149
Tabela 8. Tabelas que compõem o Modelo Entidade-Relacionamento para gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento, por dimensão do banco de dados.	157

LISTA DE SIGLAS

BD – Banco de Dados
BI – Business Intelligence (Inteligência de Negócios)
BSC - Balanced Scorecard
CI – Ciência da Informação
COB – Comitê Olímpico Brasileiro
COMPASS - Coordinated Monitoring of Participation in Sports
CONFED – Conselho Federal de Educação Física
CPB - Comitê Paralímpico Brasileiro
DIESPORTE – Diagnóstico Nacional do Esporte
EAR – Esporte de Alto Rendimento
ENAD – Entidade Nacional de Administração do Desporto
ESEFID – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança
FCS - Fatores Críticos de Sucesso
GI – Gestão da Informação
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IC – Inteligência Competitiva
ISSN - International Standard Serial Number
ME – Ministério do Esporte
MER – Modelo Entidade- Relacionamento
MVC - Modelo-Visão-Controlador
P&D – Pesquisa e Desenvolvimento
SGBD – Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados
SIAFI - Sistema Integrado de Administração Financeira do Governo Federal
SICONV - Portal de Convênios do Governo Federal
SNEAR – Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento
SPLISS – Sports Policy Factors Leading to International Sporting Success
SQL – Structured Query Language (Linguagem de Consulta Estruturada)
TI – Tecnologia da Informação
UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO, PROBLEMA E JUSTIFICATIVA.....	15
1.2 OBJETIVOS.....	17
1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO.....	18
2 REFERENCIAL TEÓRICO	20
2.1 GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE	20
2.1.1 Informações esportivas e os sistemas de informação	34
2.1.2 Bancos de dados, informações esportivas e inteligência de negócios ...	46
2.2 INFORMAÇÕES ESPORTIVAS: MODELOS E MÉTODOS DE PESQUISA ...	56
2.2.1 Os estudos de referência mundial	56
2.2.2 O modelo SPLISS	68
2.2.3 Modelos desenvolvidos no Brasil	77
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PARA CONSTRUÇÃO DO MODELO ..	95
3.1 UNIVERSO E ETAPAS DA PESQUISA	95
3.2 ESCOPO E PROCEDIMENTOS DE PESQUISA.....	96
3.2.1 Levantamento e análise dos métodos de sistematização de informações do esporte	96
<i>3.2.1.1 Seleção das dimensões de gestão do Esporte de Alto Rendimento</i>	<i>97</i>
3.2.2 Estudo piloto	108
<i>3.2.2.1 Etapas da coleta de dados</i>	<i>110</i>
<u>3.2.2.1.1 Obtenção de dados in loco no Ministério do Esporte</u>	<u>111</u>
<u>3.2.2.1.2 Obtenção de dados em páginas eletrônicas oficiais</u>	<u>112</u>
<u>3.2.2.1.3 Aplicação de questionário junto às confederações</u>	<u>113</u>
<u>3.2.2.2.4 Complementação de dados</u>	<u>114</u>
<u>3.2.2.2.5 Aplicação de questionário junto aos atletas</u>	<u>114</u>
<i>3.2.2.2 Catalogação e sistematização das informações coletadas no estudo piloto</i>	<i>116</i>
3.2.3 Construção do modelo para gestão de informações	125
<i>3.2.3.1 Método catalogação, categorização e armazenamento das informações</i> ..	<i>126</i>
3.2.4 Validação do modelo de gestão de informações	134
<i>3.2.4.1 Julgamento do modelo de gestão por especialistas</i>	<i>134</i>
<i>3.2.4.2 Análise estatística</i>	<i>140</i>
4 APRESENTAÇÃO DO MODELO DE GESTÃO DE INFORMAÇÕES	143

4.1 CARACTERÍSTICAS DO MODELO DE GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE DE ALTO RENDIMENTO	143
4.2 APRESENTAÇÃO DO MODELO DE GESTÃO DE INFORMAÇÕES	163
5 CONSIDERAÇÕES SOBRE O MODELO	182
6 CONCLUSÕES.....	185
REFERÊNCIAS.....	189
ANEXO.....	198

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO, PROBLEMA E JUSTIFICATIVA

Segundo De Rose, Deschamps e Korsakas (1999), o Esporte de Alto Rendimento (EAR) compreende todas as atividades fundamentadas na competição, tendo como objetivo o melhor desempenho e, como propósitos fundamentais, a vitória e o recorde. No Brasil, o Esporte de Alto Rendimento é representado principalmente pelos esportes que fazem parte dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos. Já como esporte profissional, considerando as leis trabalhistas e o que rege a Lei 9.615/98 (Lei Pelé), apenas o futebol possui esse *status*, uma vez que os atletas dessa modalidade são contratados com tal função, o que não ocorre, até o momento, com os demais esportes (BRASIL, 1998).

Após os Jogos Olímpicos de Sidney, em 2000, quando o Brasil não conquistou a primeira posição em nenhuma das provas disputadas, despertou-se um sentimento de decepção no meio esportivo e na população brasileira, pois havia a expectativa de desempenho semelhante ao das Olimpíadas de 1996, quando o Brasil conquistou três medalhas de ouro e três de prata (ALMEIDA, 2007). A partir daquele ano, o fomento ao Esporte de Alto Rendimento, realizado historicamente por meio de isenções de taxas, tributos e impostos às próprias entidades esportivas, foi somado a uma série de ações governamentais, principalmente na esfera federal, dentre elas os convênios (Decreto 6.170, de 25 de julho de 2007), o repasse de recursos financeiros da Loteria para os Comitês Olímpico e Paralímpico (Lei Agnelo-Piva - Lei nº 10.264, de 16 de julho de 2001), a concessão de bolsas para atletas (Lei 10.892, de 9 de julho de 2004) e a Lei de Incentivo ao Esporte (11.438, de 29 de dezembro de 2006) (BRASIL, 2007; BRASIL, 2006; BRASIL, 2004, BRASIL, 2001), na maior parte dos casos, realizado aleatoriamente.

Considerando que a organização esportiva de um país, seja ela fundamentada em entidades privadas seja organizada pelo governo, é essencial para a obtenção do sucesso esportivo no contexto internacional, pesquisas em várias partes do mundo vêm sendo realizadas na tentativa de compreender o funcionamento dos sistemas esportivos e os fatores que interferem no sucesso de diferentes países (DIGEL, 2002a,b; GREEN; OAKLEY, 2001; HOULIHAN; GREEN,

2008; DE BOSSCHER et al., 2008; DE BOSSCHER et al., 2009; DE BOSSCHER et al., 2010; THUMM, 2006; ZIEMMAINZ; GULBIN, 2002).

Os trabalhos que analisam as estruturas esportivas dos países coletam informações para, de maneira sistematizada, compreender as variáveis ou dimensões que envolvem os seus sistemas esportivos. Segundo De Bosscher et al. (2010), os resultados desses estudos identificam características e particularidades de acordo com cada país, assim como ações semelhantes e pontos comuns entre eles, relevantes no desenvolvimento do esporte de alto nível. Estes são os fatores, as informações e as características que devem ser compreendidos e desenvolvidos.

No Brasil, a estrutura organizacional de um esporte compreende vários níveis de implantação, operacionalização e controle. Desde o governo em seus três níveis (federal, estadual e municipal), por meio dos clubes ou entidades esportivas, controladas por ligas, associações e federações; nos níveis nacional e internacional, por meio de centros de treinamento e seleções nacionais, controlados por confederações e comitês olímpico e paralímpico (MEIRA; BASTOS, 2011).

Segundo Houlihan e Green (2008), para um país atingir o sucesso no esporte internacional são necessárias informações sistematizadas e organizações que exerçam a função de gerenciamento do sistema esportivo nacional, principalmente na elaboração de programas de desenvolvimento de atletas, leis e diretrizes que promovam o EAR. Contudo, poucas iniciativas já foram desenvolvidas na tentativa de construir um método para estabelecer e avaliar continuamente a situação do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, inclusive, não há métodos bem definidos para a coleta e para a gestão de informações esportivas.

Segundo Meira et al. (2012), o Brasil possui programas esportivos assistemáticos, de forma que o Estado, os clubes e a família responsabilizam-se aleatoriamente pelo desenvolvimento dos atletas. Nesse contexto, a Gestão da Informação começa a ser percebida como fundamentação estratégica para que as organizações do esporte, sejam elas públicas sejam privadas, possam usufruir dos dados e dos processos que envolvem o sucesso na gestão e no cenário esportivo internacional.

Assim como no ambiente empresarial, no esporte, a informação é fator determinante de eficácia das ações de gestores e na competitividade, por isso o seu correto tratamento pode subsidiar a tomada de decisão tanto em relação ao âmbito esportivo como ao comercial de entidades esportivas (ZAVADNIAK, 2015).

Entretanto, segundo Ferreira et al. (2018), a deficiente gestão das informações do EAR vem prejudicando a sua sistematização e, conseqüentemente, interferindo na tomada de decisão e na elaboração de políticas públicas.

No Brasil, logo após a realização dos principais eventos esportivos mundiais, os Jogos Olímpicos e Paralímpicos de Verão, não há na administração pública brasileira nem na iniciativa privada uma ferramenta de gestão que disponibilize para cientistas, pesquisadores, gestores, analistas e técnicos, informações precisas sobre os fatores que determinam o sucesso do Esporte de Alto Rendimento.

Especificamente, não há métodos para a coleta, sistematização e análise de dados do Esporte de Alto Rendimento; não há um modelo de gestão que considere a estrutura organizacional, os recursos financeiros disponíveis, as políticas de Estado, o desenvolvimento e suportes aos atletas, os recursos materiais como instalações e equipamentos, os recursos humanos envolvidos nem as pesquisas científicas que estudam esses aspectos.

Diante disso, a construção de um modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento pode fornecer os conhecimentos essenciais para qualificar a tomada de decisão de gestores esportivos que, aliada à boa gestão, pode subsidiar as políticas, uma vez que as respostas, os relatórios e os diagnósticos necessários produzidos a partir do modelo poderão contribuir para uma comunicação eficiente entre as diferentes entidades ligadas ao esporte, assim como prevenir conflitos ou sobreposição de ações.

Esta tese é produto do Projeto Referências - Referências para o Esporte de Alto Rendimento –, uma parceria do Centro de Estudos Olímpicos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) com o Ministério do Esporte (ME), que consiste no mapeamento e sistematização de informações do Esporte de Alto Rendimento, a fim de estabelecer o nível de articulação entre as dimensões e fornecer elementos para uma abordagem integrada do esporte no Brasil.

1.2 OBJETIVOS

Este estudo tem o objetivo de construir um modelo para a gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento no Brasil. Especificamente visa: (1) revisar métodos e modelos para coleta, catalogação e sistematização de informações do Esporte de Alto Rendimento no Brasil e em outros países; (2)

identificar as dimensões e os elementos fundamentais para o sucesso esportivo internacional; (3) coletar, catalogar e categorizar informações dos esportes olímpicos e paralímpicos no Brasil; (5) construir um modelo de gestão de informações do Esporte Alto Rendimento que utilize ferramentas de tecnologia da informação e permita atualização permanente e análise integrada das informações.

1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO

Esta tese, tendo como escopo o Esporte de Alto Rendimento (EAR) e a gestão de informações, é constituída de dois volumes e está dividida em cinco partes principais.

VOLUME I

- **(1) Referencial teórico**, no qual foi realizada uma revisão crítica dos conceitos e da aplicação da gestão da informação no contexto esportivo; da utilização de sistemas de informação, bancos de dados e da inteligência de negócios para gerir informações esportivas, além de apresentar e discutir os modelos e métodos de pesquisa desenvolvidos por estudos realizados em todo o mundo para coletar e sistematizar informações do EAR, diferenciando estudos de modelos utilizados para a análise de informações do esporte.
- **(2) Procedimentos metodológicos para construção do modelo** que, além de método, foram também objeto de estudo, uma vez que foram desenvolvidos métodos para a coleta, a catalogação e a sistematização das informações dos esportes olímpicos e paralímpicos no Brasil. Por meio desses procedimentos, foi realizado levantamento e análise dos métodos de sistematização de informações do esporte para identificar as dimensões e os elementos que interferem no sucesso esportivo internacional; um estudo piloto para coletar e catalogar dados que subsidiaram a construção do modelo de gestão; a construção do modelo de gestão de informações do EAR que utiliza ferramentas de tecnologia da

informação para armazenar, categorizar e relacionar as informações, além da validação de tal modelo a partir do julgamento de especialistas.

- **(3) Apresentação do modelo de gestão de informações**, onde são mostrados os resultados que descrevem as características de um modelo de gestão de informações do EAR no Brasil que permite a atualização permanente dos dados e a análise integrada das dimensões do esporte, por meio de um Modelo Entidade-Relacionamento, com o objetivo de melhorar a tomada de decisão de gestores esportivos.
- **(4) Considerações sobre o modelo**, a partir das quais são discutidas as vantagens, os diferenciais e as similaridades do modelo construído em relação a outros estudos que também desenvolveram métodos e/ou modelos para sistematizar informações do esporte.

VOLUME II

- **(5) Apêndices**, que abrangem os instrumentos utilizados para coleta de dados no estudo piloto; o glossário de termos que guiou a catalogação de informações no banco de dados; o dicionário de dados desenvolvido para controlar e validar o armazenamento das informações; o modelo conceitual de categorização das informações; um descritivo do modelo relacional de catalogação e categorização das informações (Modelo Entidade-Relacionamento); além do formulário de validação que foi utilizado pelos especialistas para validar o conteúdo do modelo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE

Entidades esportivas, órgãos da administração pública, instituições de ensino e empresas privadas utilizam informações esportivas. Entidades esportivas administram informações dos atletas cadastrados, cadastram e publicam resultados esportivos de competições e possuem dados de eventos esportivos. Já os órgãos da administração pública estão sob a posse da maior parte das informações sobre o financiamento do esporte e sobre a infraestrutura disponível para a prática esportiva em um país, em um estado ou em uma cidade.

As empresas privadas utilizam todas essas informações para decidir os esportes e atletas que serão patrocinados; que equipamentos e materiais esportivos devem ser produzidos e inseridos no mercado. Enquanto isso, instituições de ensino utilizam esses dados para produzir estudos sobre os diversos aspectos que interferem no desempenho dos atletas e das nações para que estes atinjam o sucesso esportivo.

A informação é um insumo fundamental para a realização de todas as rotinas de uma organização ou de um setor estratégico, assim como para que se conheça a realidade sobre um público-alvo ou sobre uma determinada área. Geralmente a informação apresenta-se em diversos formatos, por isso ela necessita ser organizada, gerida, para, então, ser analisada (ZAVADNIAK, 2015).

A partir da fundamentação teórica aqui apresentada, pressupõe-se que os processos de Gestão da Informação (GI) são capazes de identificar as fontes de informações em um país ou em uma entidade esportiva para que os fatores de sucesso do Esporte de Alto Rendimento sejam geridos de forma sistematizada. Isso pode promover o monitorando do ambiente e a categorização das informações em um formato relevante para a tomada de decisão na Gestão Esportiva.

Segundo Meira et al. (2012), no Brasil, há limitações quanto à disponibilidade das informações do esporte, uma vez que a maior parte delas não está disponível para consulta, pois as entidades de administração do esporte não elaboram material institucional consistente; não existe divulgação ampla das atividades desenvolvidas.

Para Valentim (2004), Gestão da Informação é um conjunto de atividades que visa: obter um diagnóstico das necessidades informacionais; mapear os fluxos

formais de informação nos vários setores de uma organização; prospectar, coletar, filtrar, monitorar, disseminar informações de diferentes naturezas; e, elaborar serviços e produtos informacionais, objetivando apoiar o desenvolvimento das atividades cotidianas e o processo decisório. Complementando esse conceito, Wilson (1997) ressalta que o objetivo principal da GI é que as informações coletadas tornem-se úteis para o processo de tomada de decisão.

Para tanto, a informação disponível deve ser tratada e transferida às organizações, sendo a eficiência desse processo a garantia do bom desempenho e do deslocamento da organização para patamares mais elevados de competitividade (CALAZANS, 2006). Segundo McGee e Prusak (1994), a informação consiste em dados coletados, organizados, orientados, aos quais são atribuídos significados e contexto.

Neste esteio, é importante diferenciar os conceitos de dados, informação e conhecimento, como representado no Quadro 1. Os primeiros, os dados, podem ser entendidos como registros ou fatos em suas formas primárias, não necessariamente físicas. Quando esses registros ou fatos são organizados ou combinados de forma significativa, eles se transformam em informação (BEAL, 2008). Desta forma, a informação é gerada quando os dados passam por algum tipo de relacionamento, avaliação, interpretação ou organização.

Para Davenport e Prusak (1997), essa agregação de valor, que transforma dados em informações, ocorre por meio dos seguintes procedimentos:

- Contextualização – Definição da utilidade dos dados;
- Categorização – Definição das unidades de análise ou dos componentes dos dados;
- Cálculo – Análise matemática ou estatística;
- Correção – Eliminação dos erros;
- Condensação – Síntese dos dados, que passam a ser concisos.

Portanto, as informações são dados dotados de relevância e de propósito. Elas são o resultado do encontro de uma situação de decisão com um conjunto de dados, ou seja, são dados contextualizados que visam fornecer uma solução para determinada situação de decisão (ZAVADNIAK, 2015).

Adicionalmente, segundo McGee e Prusak (1994), para que os dados tornem-se úteis como informação para a pessoa encarregada do processo decisório, é necessário que eles sejam apresentados de tal forma que essa pessoa possa relacioná-los e atuar sobre eles.

Dados	Informações	Conhecimento
- Simples observações sobre o estado das coisas e do mundo;	- Dados dotados de relevância e propósito	- Informação valiosa da mente humana
- Facilmente estruturado	- Requer uma unidade de análise	- Inclui reflexão, síntese e contexto
- Facilmente obtido por máquinas	- Exige consenso em relação ao significado	- De difícil estruturação e transferência
- Frequentemente quantificado	- Requer intervenção humana	- De difícil captura por máquinas
- Facilmente transferível		Frequentemente tácito

Quadro 1: Características de Dados, Informações e do Conhecimento.
Fonte: Adaptado de Davenport e Prusak (1998).

Da mesma forma que a informação é produzida a partir de dados dotados de relevância e propósito, o conhecimento também tem como origem a informação, quando a ela são agregados outros elementos (BEAL, 2008). Para Davenport e Prusak (1998), a produção do conhecimento é a etapa mais valiosa no processo de gestão de informações, uma vez que alguém deu à informação um contexto, um significado, uma interpretação, um resultado. O conhecimento pode então ser considerado como a informação processada pelos indivíduos.

Importa salientar que o valor agregado à informação depende dos conhecimentos anteriores de cada indivíduo. Desta forma, o conhecimento não pode ser desvinculado do indivíduo, pois ele está estritamente relacionado com a percepção individual, que codifica, decodifica, distorce e usa a informação de acordo com suas características pessoais, ou seja, de acordo com seus modelos mentais (VALENTIM, 2004).

Considerando os conceitos de dados, informações e conhecimento, Valentim (2008) defende que a Gestão da Informação possui foco no negócio de cada organização e envolve transparência. Esse autor também define a Gestão da Informação como as relações entre:

- Prospecção, seleção e obtenção da informação;
- Mapeamento e reconhecimento dos fluxos formais de informação;

- Tratamento, análise e armazenamento da informação utilizando tecnologias de informação;
- Disseminação e mediação da informação ao público interessado;
- Criação e disponibilização de produtos e serviços de informação.

Entretanto, no contexto do esporte, no Brasil, os dados coletados e informações produzidas a partir de diagnósticos têm sofrido descontinuidade e fragmentação. Segundo Oliveira (2013), os estudos que tentam sistematizar dados do esporte brasileiro têm, na verdade, gerado informações descontextualizadas que produzem como consequência distorções e dificuldades de entender/conhecer o esporte e suas práticas.

No Brasil, os órgãos no nível nacional responsáveis pela organização do esporte são o Ministério do Esporte (ME), os Comitês Olímpico e Paralímpico Brasileiro (COB e CPB) e as confederações esportivas. No nível estadual, encontram-se as secretarias estaduais de esporte, as federações e ligas (as duas últimas não governamentais); no nível municipal estão as secretarias municipais de esporte, os clubes esportivos e outros locais de prática esportiva, todos considerados, simultaneamente, fontes e consumidores de informações do EAR.

Essas entidades, apesar de autônomas, guardam relação entre elas, tanto de forma vertical, quanto horizontal. O COB possui interação vertical com as confederações nacionais a ele vinculadas. As confederações, por sua vez, têm interação vertical com as federações esportivas de cada estado brasileiro e estas também possuem interação vertical com clubes, associações e demais entidades de prática esportiva.

Contudo, nesse sistema organizacional não há gestão compartilhada de informações do esporte. Na verdade, em todos os níveis, os gestores tomam decisões sem conhecer o contexto completo do EAR, o que provoca sobreposição de ações e investimentos e até baixa efetividade dos resultados pretendidos. Já alertavam Meira et al. (2012), que no Brasil pode ocorrer sobreposição de tarefas e conflito de interesse entre as duas organizações responsáveis pelo esporte de elite, pois as mesmas possuem programas e projetos isolados que são realizados paralelamente, sem interação, sem compartilhamento de informações e de conhecimento.

O gerenciamento eficiente da informação implica ter consciência do próprio papel da informação na definição das estratégias das entidades. McGee e Prusak (1994) apresentam um modelo que demonstra as fases do processo de gestão da informação (Figura 1). Esses autores consideram que a coleta dos dados deve contar com “um plano sistemático para adquirir a informação de sua origem ou coletá-la (eletrônica ou manualmente) dos que a desenvolvem internamente” (MCGEE; PRUSAK, 1994).

Nesse contexto, a gestão da informação é, em sua essência, a aplicação dos procedimentos de gestão (planejamento, execução, verificação e ação) ao ciclo da informação nas organizações. De acordo com Ponjuán Dante (1998), o ciclo informacional é entendido como o ciclo das atividades de geração, seleção, representação, armazenamento, recuperação, distribuição e uso da informação, conforme apresentado na Figura 2. Sendo assim, a informação é uma entidade tangível ou intangível, que reduz a incerteza sobre um estado ou sobre um evento (CHOO, 2003a,b).

Saracevic (1999) assevera que o valor da informação é mensurado a partir da diferença entre a utilidade esperada por quem toma a decisão sem a informação e a utilidade esperada da melhor escolha possível ao tomar a decisão depois de receber e analisar a informação.

Por isso, a ausência de um modelo de gestão de informações e de métodos que padronizem a coleta e a catalogação de informações esportivas prejudica profundamente a análise longitudinal do contexto esportivo, pois impede comparações precisas entre estudos e entre informações que, se geridas corretamente, produziriam conhecimento.

Nessa perspectiva, Valentim (2008) define a Ciência da Informação (CI) como ciência interdisciplinar que estuda as propriedades e o comportamento da informação, as forças que dirigem o fluxo e o uso da informação e as técnicas, tanto manuais quanto mecânicas, de processar a informação visando sua armazenagem, recuperação e disseminação.

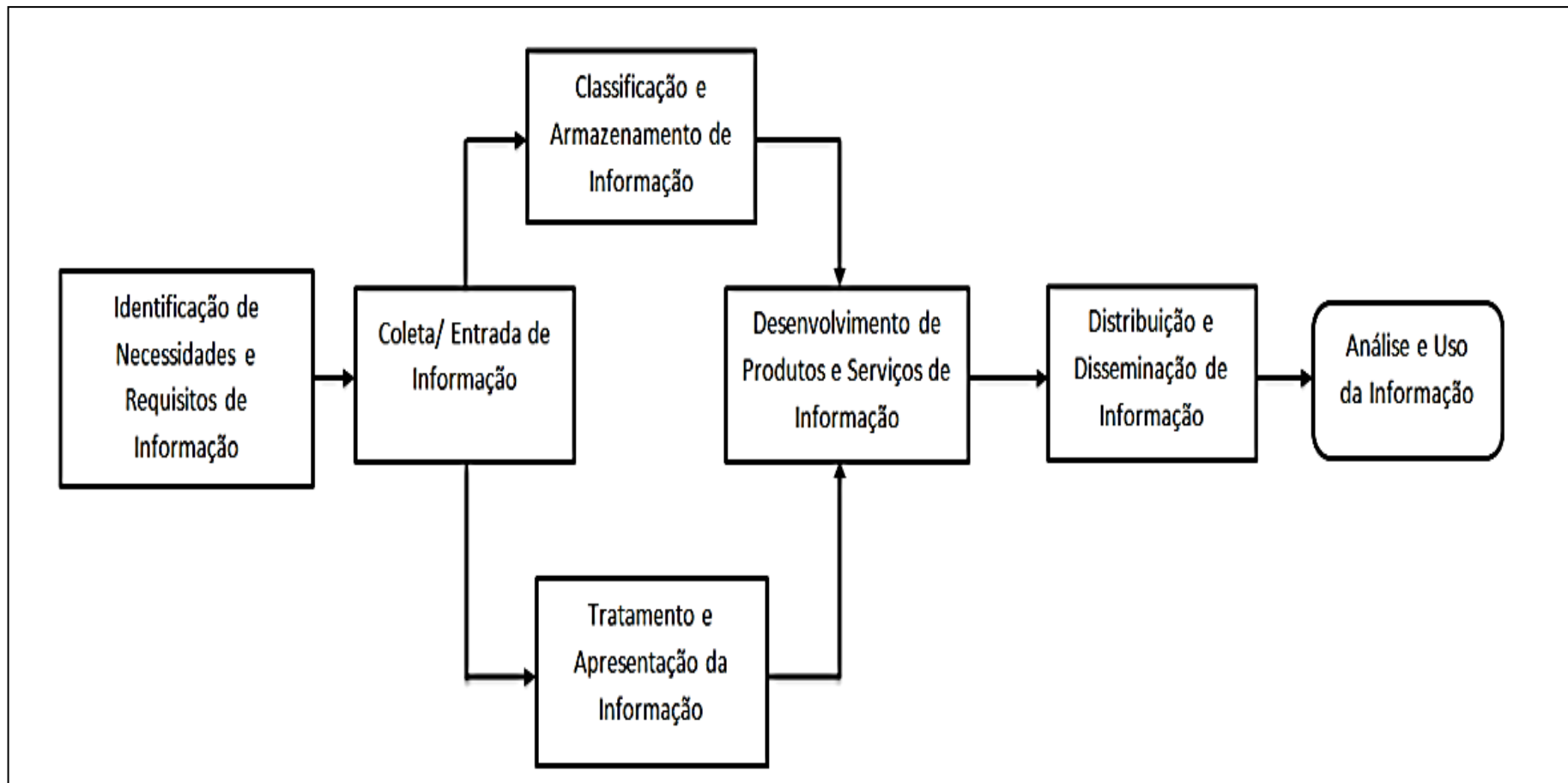


Figura 1. Processo de Gerenciamento de Informações.
Fonte: Mcgee e Prusak(1994).

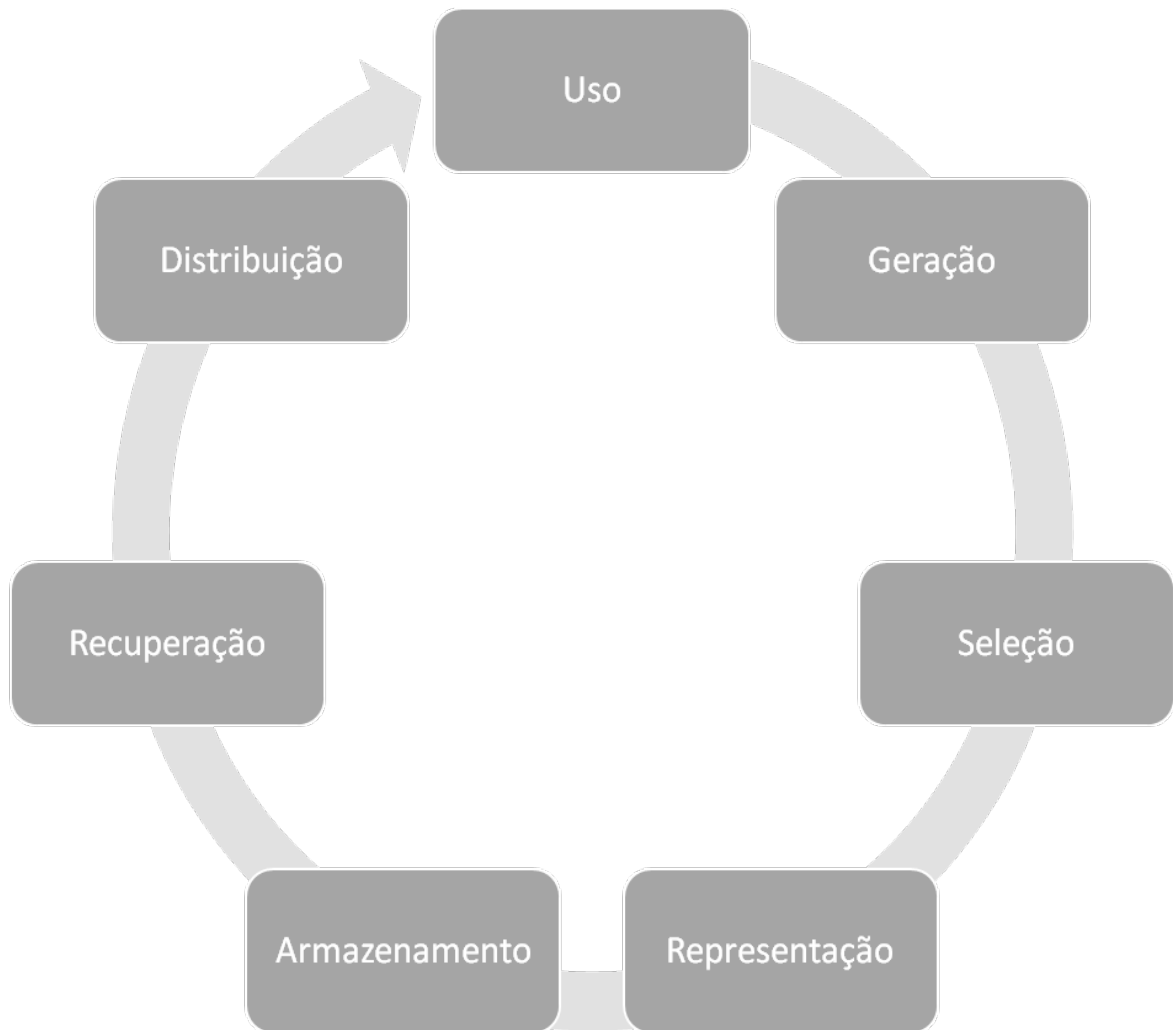


Figura 2: Ciclo de Vida da Informação.
Fonte: Adaptado de Ponjuán Dante (1998).

Saracevic (1999) explica o surgimento da CI, após a Segunda Guerra Mundial, vinculada ao surgimento da Ciência da Computação. Esse pesquisador destaca como uma manifestação mais visível a explosão informacional, atribuindo o surgimento desse fenômeno ao crescimento exponencial e contínuo das publicações científicas e das técnicas e registros informacionais de diferentes tipos. Por isso, no escopo do presente estudo, a CI e a GI são sinônimos e compreendidas sob o contexto das correntes que enfocam a gestão da informação e a inteligência competitiva.

Com base nos modelos de processos de gerenciamento da informação apresentado por Davenport e Prusak (1998) e McGee e Prusak (1994), parte-se do pressuposto de aplicar a GI visando contribuir para a gestão esportiva e melhoria nos processos de tomada de decisão de gestores nessa área.

Acredita-se que a informação analisada a partir de dados previamente tratados e organizados, considerando os fatores de sucesso esportivo internacional, seja considerada um recurso que afeta diretamente a eficácia de ações políticas e administrativas de entidades públicas e privadas ligadas ao esporte.

Com o advento da internet, a forma de se comunicar atingiu não somente a tecnologia, mas também o acesso à informação. A Internet possibilitou acesso e compartilhamento de informações de forma rápida, gerando um processo de virtualização do mundo “real” para o “não real”, ou seja, o mundo virtual. Sendo assim, porque a informação esportiva é pouco sistematizada e compartilhada?

Foucault (2008) cita instrumentos que visam modificar a escala da informação, deslocando o sujeito em relação ao nível perceptivo médio ou imediato, assegurando sua passagem de um nível superficial a um nível profundo. Ao mencionar os instrumentos, esse autor evidencia o aumento de escala provocada nas informações impulsionadas pelo uso de ferramentas tecnológicas, como banco de dados e sistemas de informação, sendo estas responsáveis por proporcionar eficiência no processo de gestão, de disseminação e de atualização da informação.

Castells (2010) destaca a característica da revolução a qual atravessamos, ressaltando que não consiste na centralidade do conhecimento e da informação, mas sim na aplicação desse conhecimento e da informação para a geração de conhecimentos e dispositivos de processamento e comunicação.

A velocidade do processo comunicacional é ressaltada por Mattelart (2002) como sendo um fator competitivo entre pessoas e nações, tornando-se um diferencial. Pode-se considerar a informação como um importante componente no atual cenário dinâmico e complexo, sendo responsável por propiciar o conhecimento que, por sua vez, é o principal responsável por inovações em diferentes âmbitos e vieses da sociedade.

Por isso, o presente estudo tem o desafio de, a partir dos métodos e modelos que sistematizaram informações do Esporte de Alto Rendimento (EAR) no Brasil e em outros países, construir um modelo de gestão de informações para que uma nação ou uma entidade desfrute de informações e de conhecimentos que colaborarão com a gestão e com a competitividade no meio esportivo.

Segundo Valentim (2004), o domínio da informação concede ao indivíduo ou grupo de indivíduos vantagens àqueles que não a possuem. Para compreender a

informação como componente responsável por conceder vantagem competitiva, é necessário identificar o ambiente em que ocorre esse processo. As organizações são formadas por grupos de pessoas com objetivos comuns que se unem em prol de uma ou mais estratégias e metas comuns. Essas organizações, muitas vezes, são sistemas complexos com a predominância da informação quando seu todo é mais que a soma das partes (HALÉVY, 2008).

Choo (2003b) ressalta o uso da informação nas organizações sob três aspectos: (1) uso da informação para dar sentido às mudanças do ambiente externo; (2) uso estratégico da informação (construção de conhecimento); (3) informação como subsídio para a tomada de decisão. Segundo esse autor, os modos de uso da informação são interdependentes, uma vez que o uso da informação para dar sentido às mudanças do ambiente externo cria significado em relação ao contexto organizacional, auxiliando nos processos de mudança.

Choo (2003b) também enfatiza que, ao realizar o processo, a organização adquire novos conhecimentos, possibilitando o desenvolvimento de novas capacidades, criando e aperfeiçoando produtos e serviços, além de melhorar os processos organizacionais existentes. Desta forma, a informação é utilizada para a geração de conhecimento que, por sua vez, está associada às respostas rápidas do mercado, ou seja, ao uso da informação para dar sentido às mudanças do ambiente externo, além de seu uso como subsídio para o processo decisório (Figura 3).

Então, para o EAR, o domínio de informações sobre os recursos financeiros disponíveis, sobre a infraestrutura e sobre as pessoas envolvidas com o esporte, pode melhorar processos organizacionais de sistemas esportivos, aperfeiçoar os resultados e ainda apresentar claramente a realidade sobre a situação dessa vertente esportiva.

Considera-se a informação responsável pela mudança da cultura informacional e, também, pela alteração do comportamento informacional das pessoas. Segundo Valentim (2008), informações bem geridas apoiam o processo decisório e exercem influências sobre o comportamento das pessoas.

Esse autor defende que a informação bem utilizada/aplicada torna-se meio para se obter vantagem competitiva. Contudo, há uma relação de dependência entre indivíduo, tecnologia e informação no processo de construção de conhecimento, responsável por propiciar vantagem competitiva às organizações (VALENTIM, 2008).

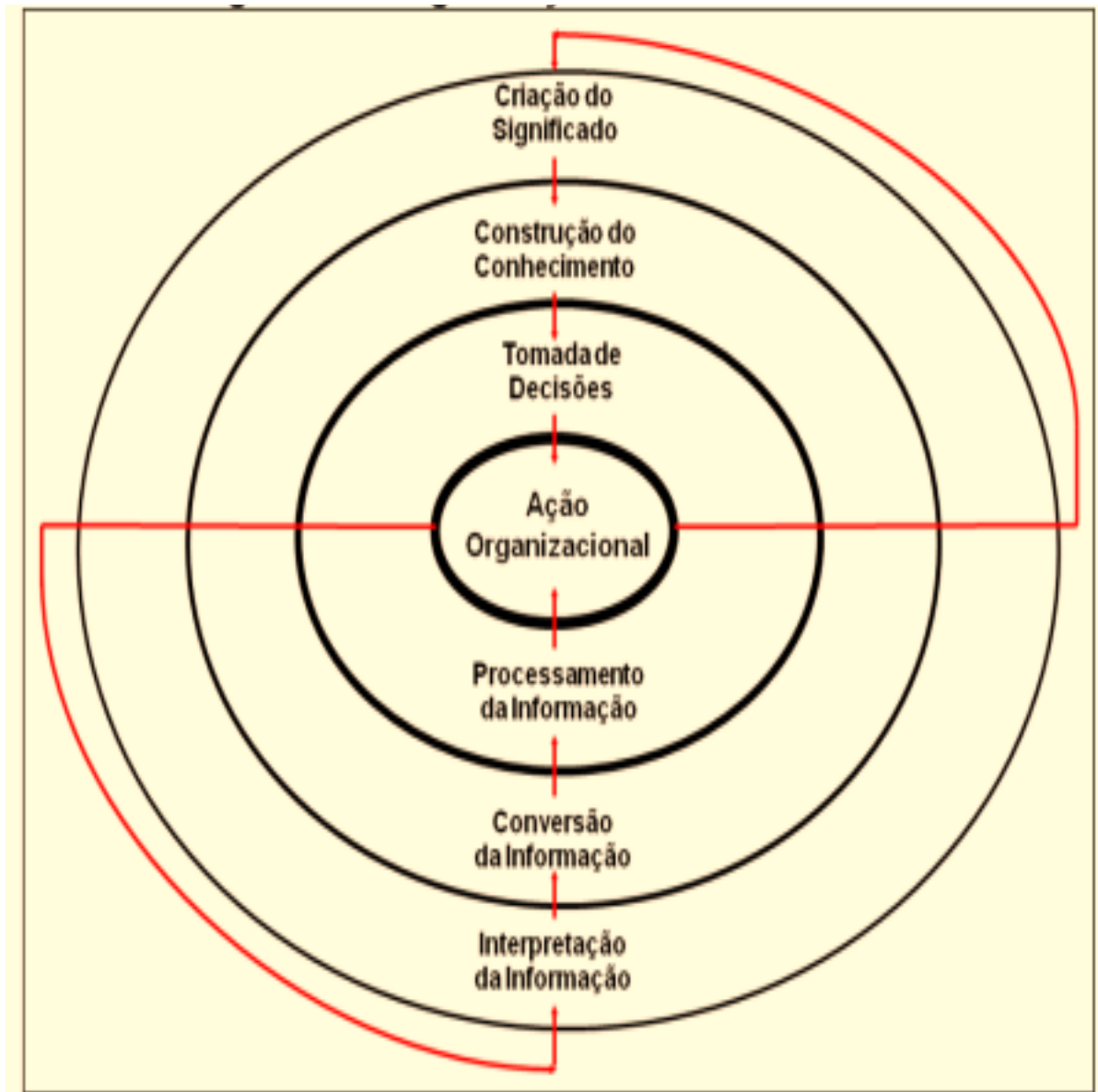


Figura 3. A organização do conhecimento.
Fonte: Choo (2003).

Para que se possa fazer uso das informações de maneira assertiva, é necessário mapear as fontes, os fluxos, bem como os suportes em que estão contidas as informações. As fontes de informação são relacionadas aos ambientes. Dessa forma, são consideradas fontes internas aquelas cujas origens das informações estão no âmbito organizacional, e as fontes externas são constituídas de informações que estão fora da organização.

Davenport e Prusak (1998) destacam quatro abordagens relacionadas às fontes e fluxos informacionais:

- Informação não estruturada;
- Capital intelectual ou conhecimento;
- Informação estruturada em papel;
- Informação estruturada em computadores.

Segundo Davenport e Prusak (1998a), a informação não estruturada é a forma mais antiga de informação. Trata-se de informações que dependem de profissionais especializados, que devem ter proximidade com as informações, usuários e suas necessidades.

Com o advento das tecnologias de informação (TI), o computador passou a ser o responsável por manipular a informação, tornando-se a abordagem mais popular. A informação estruturada em computadores busca solucionar os problemas enfrentados pelas abordagens anteriores por meio da estruturação de sistemas computacionais, cuja finalidade é armazenar dados (DAVENPORT; PRUSAK, 1998).

O sucesso quanto aos processos de identificação da necessidade, aquisição, armazenamento, tratamento, organização, disseminação e do uso efetivo da informação são relacionados a modelos, a ferramentas de gestão e tecnologias, que são utilizadas para a realização das atividades das instituições. Nessa perspectiva, a presente tese aborda a informação e a vantagem competitiva que seu uso pode propiciar à gestão esportiva. Valentim (2006) cita a diferença entre adotar o modelo de gestão da informação (GI) e a adoção de tecnologias.

Essa pesquisadora ressalta que muitos gestores de organizações acreditam que a implantação de uma tecnologia ou um conjunto de tecnologias que possuem a finalidade de agilizar as ações, os processos e as atividades informacionais, são suficientes para se realizar a GI. Assim, ressalta que outros elementos são fundamentais para se implementar a GI como, por exemplo, a racionalização (fluxos e processos) e a produção do próprio modelo de gestão para que ele efetivamente apresente as informações e as respostas que os gestores desejam.

Portanto, a aplicação da GI nas organizações, inclusive naquelas envolvidas com o EAR, está relacionada à implementação ou à construção de um modelo de gestão de informações. É possível encontrar diversos modelos de GI na literatura. Afinal, os modelos são construídos para atender às necessidades informacionais pontuais de organizações de segmentos distintos.

Porém, no campo esportivo, apesar de várias pesquisas já terem diagnosticado a realidade sobre a prática esportiva em vários países, não há modelos de GI estabelecidos e que abarquem os fatores de sucesso do esporte de alto nível.

A classificação e o armazenamento de informação, seu tratamento e sua apresentação compõem uma das tarefas principais de um modelo de GI. Desse modo, o profissional da informação consegue subsidiar o desenvolvimento de produtos e serviços informacionais. Nesse caso, ocorre a interação do usuário com a informação, o usuário emprega seu conhecimento e experiências para a construção de produtos ou serviços de informação (MCGEE; PRUSAK, 1994). A partir disso, na distribuição e disseminação da informação, é possível obter conhecimentos por meio de indicadores-chave de dados precisos que envolvem o todo de um objeto ou de um setor.

Davenport e Prusak (1998a) propõem um método denominado de “ecologia da informação”, que é composto de quatro tarefas para o gerenciamento das informações: (1) Determinação das Exigências; (2) Obtenção; (3) Distribuição e; (4) Utilização. Nessa perspectiva, evidencia-se que a gestão da informação extrapola o âmbito de sistemas que tratam os dados (entrada, armazenamento, processo e saída de dados), sendo o modelo de gestão responsável por todos os elementos inseridos no contexto da informação.

Assim, no caso da gestão de informações do esporte, um modelo deve contemplar todos os elementos que interferem no resultado desejado. No EAR, este resultado é principalmente representado pela vitória, pelo recorde e pelas conquistas dos atletas e equipes que, por sua vez, podem ser influenciados pelos investimentos financeiros, pela infraestrutura e pela ciência.

Por conta das necessidades dos gestores das organizações, o gerenciamento da informação e o processo de inteligência competitiva vêm sendo praticados há muito tempo de maneira integral ou parcial, pois permitem antever cenários e precauções quanto aos riscos e oportunidades, transformando dados e informações em inteligência (GRISI; SOBRINHO, 2000). Mas no meio esportivo a maior parte das decisões é tomada de forma aleatória ou é considerado um pequeno conjunto de informações.

Miller (2002) destaca que o processo de Inteligência Competitiva (IC) baseia-se no entendimento segundo o qual os gerentes das organizações necessitam estar

sempre bem informados sobre as questões fundamentais do negócio da organização, de maneira formal ou sistêmica, e define inteligência como a informação filtrada, depurada. Com isso, Miller (2002) diz que os profissionais de inteligência executam o processo ou ciclo de inteligência em quatro fases:

- Identificam as necessidades de inteligência dos principais responsáveis pelas decisões em um determinado setor ou organização;
- Colhem informações sobre fatos relativos ao ambiente externo de uma empresa em fontes impressas, eletrônicas e orais;
- Analisam e sintetizam as informações;
- Disseminam a inteligência resultante entre os responsáveis pelas decisões.

Sendo assim, a gestão é responsável pelo gerenciamento das informações que compõem o processo de inteligência competitiva. Enquanto a GI enfoca o negócio da organização, a IC centra seus esforços nas estratégias da organização, conforme explica Valentim (2002) (Quadro 2).

Gestão da Informação	Inteligência Competitiva
Foco: Negócio da Organização	Foco: Estratégias da Organização
<ul style="list-style-type: none"> - Prospecção, seleção e obtenção da informação; - Mapeamento e reconhecimento dos fluxos formais de informação; - Tratamento, análise e armazenamento da informação utilizando tecnologias de informação; - Disseminação e mediação da informação ao público interessado; - Criação e disponibilização de produtos e serviços de informação. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolvimento da capacidade criativa do capital intelectual da organização; - Prospecção, seleção e filtragem de informações estratégicas nos dois fluxos informacionais: formais e informais; - Agregação de valor às informações prospectadas, selecionadas e filtradas; - Utilização de sistema de informação estratégico voltado à tomada de decisão; - Criação e disponibilização de produtos e serviços específicos à tomada de decisão.
Trabalha essencialmente com os fluxos formais de informação	Trabalha com os dois fluxos de informação: formais e informais

Quadro 2. Gestão da informação e inteligência competitiva.
Fonte: adaptado de Valentim (2002).

O modelo de gestão da informação proposto por Valentim (2002), mais contemporâneo, destaca sete processos para seu funcionamento contínuo:

- Identificar os "nichos" de inteligência internos e externos à organização;
- Prospectar, acessar e coletar os dados, informações e conhecimento produzidos internamente e externamente à organização;
- Selecionar e filtrar os dados, informações e conhecimento relevantes para as pessoas e para a organização;
- Tratar e agregar valor aos dados, informações e conhecimento mapeados e filtrados, buscando linguagens de interação usuário/sistema;
- Armazenar, por meio de tecnologias da informação, os dados, informações e conhecimento tratados, buscando qualidade e segurança;
- Disseminar e transferir os dados, informações e conhecimento através de serviços e produtos de alto valor agregado para o desenvolvimento competitivo e inteligente das pessoas e da organização;
- Criar mecanismos de *feedback* da geração de novos dados, informações e conhecimento para a retroalimentação do sistema.

Com isso, evidencia-se a estreita relação e utilização dos métodos, técnicas e modelos da gestão da informação no processo de inteligência competitiva. Sendo assim, a gestão da informação sob o contexto da inteligência competitiva pode ser considerada essencial (VALENTIM, 2006).

Partindo do pressuposto de que a informação é um componente intrínseco em todos os processos organizacionais, um modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento pode, inclusive por meio de tecnologias, propiciar suporte e facilitar o desenvolvimento de entidades públicas e privadas ligadas ao esporte.

Sendo as entidades ligadas ao EAR consideradas organizações complexas, é importante compreender como os processos de gestão da informação e inteligência competitiva são realizados e podem ser desenvolvidos nesses ambientes, identificando a realidade administrativa e os dados que devem ser gerenciados para produzir informações e conhecimento esportivo. Neste esteio, o conhecimento dos fatores de sucesso esportivo internacional pode guiar os gestores para identificar as informações que devem ser gerenciadas nessas organizações.

Na área esportiva, a Gestão da Informação começa a ser percebida como fundamental estratégica para que as organizações do esporte possam usufruir dos

dados e dos processos que envolvem o sucesso no cenário esportivo internacional, assim como no ambiente empresarial a informação é fator determinante de eficácia das ações de gestores e na competitividade. Por isso, o seu correto tratamento pode subsidiar a tomada de decisão no que diz respeito aos aspectos esportivos e comerciais de entidades esportivas públicas e privadas (ZAVADNIAK, 2015).

2.1.1 Informações esportivas e os sistemas de informação

A evolução tecnológica que envolve as organizações e as pessoas atinge praticamente todas as atividades e favorece a veiculação livre e rápida de grande volume de informações por diversos meios, principalmente pela rede mundial de computadores, a internet. A rapidez de evolução nessa área ocorreu, segundo Schreiber et al. (2002), em vista da necessidade de tecnologias padronizadas e eficientes na melhoria da qualidade dos processos e de modelos práticos e ágeis.

Os autores supracitados destacam dois elementos-chave responsáveis por esse processo: (1) o rápido crescimento da internet, que estabeleceu uma infraestrutura de compartilhamento do conhecimento; (2) a identificação do conhecimento como fator-chave de produção e da competitividade (SCHREIBER et al., 2002). Neste contexto, muitas pesquisas têm sido conduzidas para demonstrar o valor do conhecimento na busca de orientar indivíduos e entidades a conquistar espaços nos mercados internacionais. A maior parte dessas pesquisas enfatiza a informação e o conhecimento como sendo os bens de maior valor.

No Brasil, apesar de toda a tecnologia disponível mundialmente, a gestão das informações e do conhecimento gerado a partir de coletas de dados e de diagnósticos na área do esporte ainda é muito deficiente. Segundo Oliveira (2013), as iniciativas de coleta e organização de informações do esporte nacional realizadas entre 1971 e 2006 apresentam vários problemas de compreensão sobre conceitos e procedimentos na coleta de dados.

Ademais, essas pesquisas não desenvolveram métodos para gestão informatizada e sistematizada dos dados coletados. Esses problemas dificultam a gestão do conhecimento e a construção de uma visão mais alargada do esporte, suas práticas e infraestruturas, que poderiam colaborar para a fundamentação de políticas públicas nacionais, com base em informações úteis provenientes da realidade (OLIVEIRA, 2013).

Apoiados nesse raciocínio, vários autores, entre os quais Mukherji e Mukherji (2003), têm levado pessoas e organizações a refletir sobre que estratégias adotar para implantar modelos gerenciais baseados em conhecimento. Entretanto, a questão que nos vem a partir desses estudos é: onde o esporte encontra-se nesse aspecto? Em que nível de gestão de informações e de conhecimento o esporte nacional e internacional estão?

A informação esportiva é um dado contido em um cenário. Ao se relacionar com um determinado sujeito vinculado a uma organização esportiva, transforma-o em informação esportiva (BITENCOURT, 2013). Tal definição deixa claro que há dois objetos principais que devem ser considerados na gestão de informações do esporte: os indivíduos ou sujeitos (atletas, treinadores, profissionais do esporte) e as organizações esportivas (entidades públicas e privadas ligadas ao esporte).

De Bosscher et al. (2008) apresentaram uma série de fatores e informações consideradas determinantes para o sucesso no Esporte de Alto Rendimento. Esse consórcio de pesquisadores classificou esses fatores em três níveis (Figura 10). O primeiro, o macro nível, diz respeito ao contexto social e cultural em que as pessoas vivem. Engloba fatores e informações sobre o bem-estar econômico, tamanho da população, características territoriais e climáticas do país, grau de urbanização, sistema político e sistema cultural.

Já o nível intermediário, chamado de mesonível, envolve as políticas do respectivo governo voltadas para o EAR, que incluem informações sobre os recursos financeiros, os programas e as estratégias que podem influenciar o processo de desenvolvimento esportivo de um país em longo prazo. Este é o nível em que as políticas e a gestão esportivas desempenham papel fundamental (DE BOSSCHER et al., 2008).

Por fim, o micronível trata dos fatores que interferem no desempenho individual dos atletas, isto é, do conhecimento gerado a partir das informações sobre os fatores interveniente no ambiente individual do atleta (DE BOSSCHER et al., 2008).

Segundo os pesquisadores do consórcio, é exatamente a análise das informações do mesonível, em cada país, que possibilita a comparação de estruturas esportivas de diferentes países no sentido de compreender os fatores determinantes do desenvolvimento do esporte de alto nível (DE BOSSCHER et al., 2008).

De acordo com Belluzzo (2009), a área de abrangência do esporte deve estar posicionada como uma matriz centrada no estudo das propriedades gerais da informação (objeto/fenômeno) e na análise dos processos em que ela se transforma em conhecimento. Compete aos integrantes desse fluxo desenvolver ações para analisar as atividades informacionais, os atores envolvidos, as organizações onde estão inseridos os dados e a dinâmica do contexto esportivo de forma sistêmica, indo além da própria informação produzida.

Nesse caso, é importante que se envolvam os fatores internos e externos do esporte na modelação da informação, revelando-se a sua integração, quer pelo conteúdo, quer pela estrutura ou forma atribuída ou mesmo pelo próprio fluxo informacional, visando garantir que a informação contribua com a construção do conhecimento (BELLUZZO, 2009).

Contudo, aparentemente, as entidades ligadas ao EAR ainda não atingiram esse patamar. Enquanto entidades do sistema financeiro, do comércio, da indústria e da ciência estão ligadas por sistemas de informação, entidades esportivas públicas e privadas não compartilham nem gerem informações do Esporte de Alto Rendimento, utilizando um sistema de informação que integre os dados dessa vertente do esporte, apesar de necessitarem de informações idênticas.

A informação não é um conceito autônomo e só se constitui como suporte ao conhecimento se for situada em um contexto e recebida por um destinatário apto a compreendê-la e a explorá-la. A função de um sistema de informação tem um princípio simples: fazer a mediação entre o usuário, que exprime uma necessidade de informação, e as fontes documentais a pesquisar (CLARKE, 2000). Portanto, compreende-se que a informação pode ser designada no sentido esportivo, ou seja, a informação especializada que diz respeito ao domínio específico das atividades físicas, do esporte e do lazer.

No presente trabalho, os dados provenientes das organizações que representam a gestão do Esporte de Alto Rendimento e dos indivíduos vinculados a essa vertente do esporte, ou seja, os dados do mesonível, serão tratados com o propósito de oferecer aos gestores públicos e privados subsídio para a tomada de decisão, por meio de um modelo que utiliza um sistema de informação para gerir as informações mais relevantes para o EAR.

Bitencourt (2013) afirma ainda que “o conceito de informação esportiva está diretamente relacionado ao ambiente e à estrutura das organizações esportivas,

assim, a informação pode ser compreendida, apropriada e usada de acordo com o indivíduo ou instituição que está interagindo com ela”. Segundo esse ator, o que difere, de maneira mais contundente, uma organização esportiva moderna de uma organização tradicional reside na dinamicidade e rapidez em que as informações gerenciais e técnicas são tratadas, tendo em vista que sua “produção” ocorre em um ambiente de difícil controle, como o esporte. Nesse contexto, a informação passa a ser essencial para reduzir as incertezas no momento da tomada de decisão (BITENCOURT, 2013).

No que diz respeito à informação como fator de apoio à decisão, Beal (2008) assume que a informação possibilita a redução de incerteza na tomada de decisão, permitindo que escolhas sejam feitas com menor risco e no momento adequado. Obviamente, a qualidade das decisões irá depender tanto da qualidade da informação provida, quanto da capacidade dos gestores interpretá-la e usá-la na escolha das melhores alternativas.

Quanto à tecnologia da informação (TI) e aos sistemas de informação computadorizados, seu uso para a gestão de informações e do conhecimento tem aumentado cada vez mais intensamente para tornar ágil e eficaz a interação com mercados, para se conhecer a realidade de um determinado setor, assim como ferramenta de gestão. Isso deixa claro que, além de sua rápida evolução, é cada vez mais intensa a percepção de que a TI não pode ser dissociada de qualquer atividade, como importante instrumento de apoio à incorporação do conhecimento (O'BRIEN, 2004). Na figura 4 são apresentadas as principais funções dos sistemas de informação nos marcos fundamentais de sua evolução, como suporte operacional e transformacional de dados, informação e conhecimento.

Com esses objetivos, muitas tecnologias de informação e comunicação têm surgido, como forma de extração do conhecimento explícito e com habilidade de intercambiar e transmitir dados e informações a partir de interfaces customizáveis. Cresce exponencialmente o número das chamadas “ferramentas de gestão do conhecimento”, como: APIs – Aplicativos de Interfaces Padronizadas; BDI – Business Intelligence; CRM – Customer Relationship Management; EIPs – Enterprise Information Portals; EISs – Executive Information System; ETD – Engagement Team Database (Banco de dados de comprometimento de grupos) (MAIER, 2002).

Segundo Toumi (2001), o “sucesso” em diversas áreas está ficando cada vez mais dependente da inovação e do conhecimento, que estão mudando as formas tradicionais de organizar informações. As suposições tradicionais em coordenação, controle e apropriação de recursos estão perdendo sua relevância, e as habituais formas de administrar as organizações estão se tornando inadequadas.

Com o advento da TI, novas formas de rede de organização estão emergindo e a importância de redes informais dentro e entre organizações está se tornando amplamente concebida. Diante desse quadro, a integração entre gestão de informações e TI aparece como um imperativo para atender a tais necessidades (TOUMI, 2001).

No campo esportivo, principalmente no EAR, a competitividade cresce a cada ano, a cada ciclo olímpico e paralímpico. Mais e mais recursos financeiros são investidos para que nações conquistem um número maior em competições internacionais (HOULIHAN; GREEN, 2008; DE BOSSCHER et al., 2010). Entretanto, a tecnologia da informação parece ser aplicada no esporte em maior proporção para controlar fatores do micronível, isto é, no nível operacional, como o desempenho de atletas e equipes, assim como para armazenar resultados de competições.

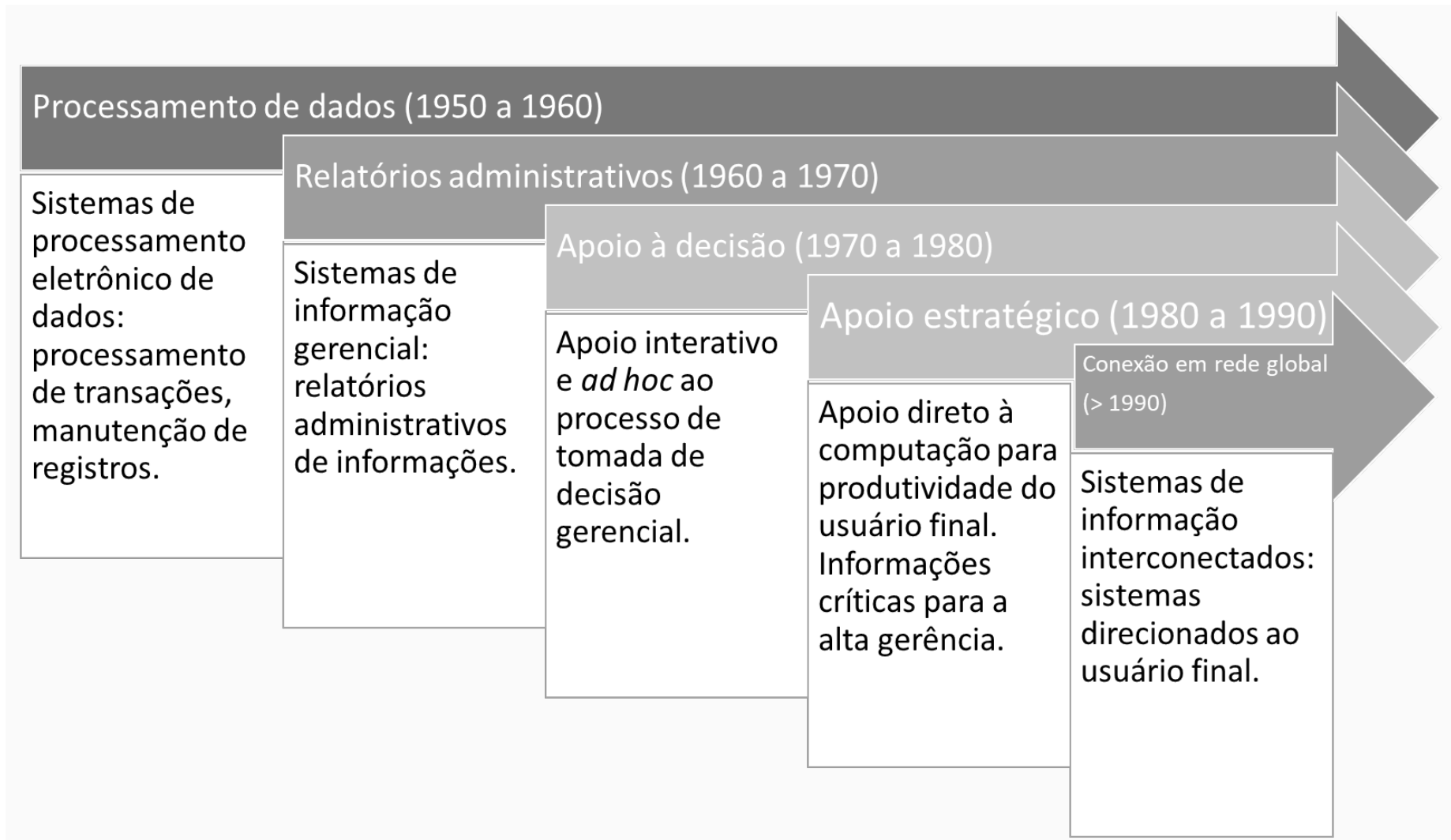


Figura 4. Evolução dos sistemas de informação.
 Fonte: adaptado de O'Brien, 2004.

À exemplo, Katz et al. (2001) desenvolveram um programa de voleibol multimídia interativo para técnicos de voleibol que fornece aulas educativas sobre o planejamento da prática, um banco de dados interativo de 400 exercícios de movimentos completos do voleibol e um recurso integrado de planejamento prático que permite ao treinador selecionar os exercícios apropriados, personalizar a prática e então imprimir o plano de prática.

Na Universidade de Nice, pesquisadores desenvolveram um sofisticado sistema de modelagem computadorizada que analisa o jogo em equipe. O sistema captura representações gráficas de cada jogador e segue seus passos em campo. Este sistema está sendo usado com clubes europeus de futebol profissional para avaliar a atividade em campo e o desempenho dos jogadores (KATZ et al., 2001).

Ao contrário do meio corporativo, onde a TI encontra-se num estágio extremamente avançado e é aplicada nos níveis tático e estratégico, no esporte ainda há muito a ser desenvolvido nesse aspecto, tanto nas confederações (entidades nacionais) como nos clubes (entidades locais). Nesses casos, sistemas de informação são ainda pouco utilizados para gerenciar as informações, o que poderia melhorar na tomada de decisão de gestores.

No Brasil há poucas iniciativas no sentido de criar repositórios digitais de informações esportivas. Duas iniciativas na área da Educação Física são aquelas vinculadas ao Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT/MCT), como a adoção do Sistema Eletrônico de Editoração de Revistas (SEER) em 11 periódicos da área e o NUTESSES - Núcleo Brasileiro de Dissertações e Teses em Educação Física e Esportes, da Universidade Federal de Uberlândia – UFU. No entanto, não há iniciativas para a criação de repositórios para armazenar e gerenciar informações do Esporte de Alto Rendimento.

Masson (2008) define os repositórios digitais a partir das seguintes características:

- São tecnologias de informação que foram desenvolvidas para organizar, coletar, disseminar e preservar informações e conhecimentos;
- São ferramentas criadas para contribuir com o avanço de pesquisas;
- Possuem arquitetura em forma de rede, são interoperáveis, possibilitam novas formas de avaliação do desempenho de um setor, facilitam a interação e democratização do acesso à informação e conhecimento;

- São ferramentas flexíveis que podem ser adaptadas às constantes e rápidas mudanças da sociedade contemporânea;
- São sistemas que surgem no contexto emergente da convergência tecnológica digital, em que a internet é considerada como o centro desse processo.

Pode-se afirmar que existem diversas maneiras de interpretar e considerar as informações esportivas. A informação será compreendida no terreno esportivo usando-se como base a definição de Davenport e Prusak (1998): “Dados dotados de relevância e propósito”.

Parte-se do pressuposto de que a informação está contida nas organizações em sua totalidade, isto é, em seus segmentos/departamentos e, até mesmo, no mercado em que a organização está inserida. Valentim (2006) destaca que as organizações possuem distintos ambientes informacionais e evidenciando os tipos de informações que podem ser encontradas em tais ambientes:

- Informação estratégica, que apoia o processo de tomada de decisão e possibilita à alta administração da organização definir e planejar as estratégias de ação de médio e longo prazo;
- Informação voltada ao negócio, que possibilita ao nível tático da organização definir ações de curto prazo, bem como observar oportunidades e ameaças para o negócio corporativo;
- Informação financeira, que apoia as atividades desenvolvidas pelos profissionais da área financeira para que processem estudos de custos, lucros, riscos e controles;
- Informação comercial, que subsidia as pessoas da área comercial nos processos relacionados à exportação e/ou importação de materiais, produtos e serviços; que subsidia também as pessoas da área jurídica no que diz respeito à legislação do país no qual se estabelece determinada transação comercial;
- Informação estatística, que subsidia várias áreas da organização, por meio de séries históricas, estudos comparativos, apresentando percentuais e/ou números relacionados ao negócio da organização;

- Informação sobre gestão, que atende às necessidades dos gerentes e executivos da organização no planejamento e gerenciamento de projetos, na gestão de pessoas, etc.;
- Informação tecnológica, que tanto subsidia as pessoas da área de pesquisa e desenvolvimento (P&D) na criação e no desenvolvimento de produtos, materiais e processos, por meio do monitoramento da concorrência referente às inovações de produtos, materiais e processos, como apoia a implantação dos sistemas de qualidade no ambiente organizacional;
- Informação geral, que subsidia todas as áreas da organização, possibilitando aos profissionais, que nela atuam, atualização constante;
- Informação cinzenta de qualquer natureza, para qualquer área e com qualquer finalidade de uso. Esse tipo de informação não é detectado em buscas formais, podendo-se citar, como exemplo, colégio invisível, documentos confidenciais em difícil acesso, redes de relacionamento.

Tendo em vista as informações encontradas nos ambientes informacionais destacadas por Valentim (2006), evidencia-se que, no contexto esportivo, existe a falta de informações voltadas diretamente para o esporte. Tais informações são importantes porque têm a finalidade de subsidiar as organizações e os indivíduos no âmbito esportivo e em diferentes atividades desempenhadas nessa área.

Valentim (2006) destaca que as informações ganham a classificação de acordo com o contexto. Em relação ao ambiente esportivo, não é diferente. Por isso, nesse caso também é necessário considerar dois ambientes: o interno e o externo. O ambiente interno é dividido em duas áreas: (1) a área técnica, composta por atletas, treinadores e demais membros que estão diretamente relacionados com a área afim, ou seja, à prática esportiva; e (2) a área administrativa, responsável por realizar processos administrativos que propiciam suporte à área técnica. Essa área é responsável por elaborar, gerir e processar contratos, publicidade e propaganda, assuntos financeiros, a infraestrutura, além de tomar as decisões gerenciais de cada entidade.

Já o ambiente externo diz respeito às demais entidades, públicas e privadas ligadas ao ambiente, como patrocinadores, governo; além da infraestrutura, da

ciência e tecnologia do esporte, a legislação envolvida e o financiamento do esporte (VALENTIM, 2006).

Devido à especificidade do esporte, é possível mapear de maneira mais eficiente suas informações, uma vez que esse contexto já conta com uma gama própria de informações especializadas. De posse de informações sistematizadas, gestores, treinadores e entidades adquirem vantagem competitiva no ambiente esportivo. Monteiro e Botelho (2009), corroborando com Clarke (2000), sistematizaram informações de cunho esportivo. As autoras observaram e relacionaram as informações com os usuários, suas motivações e finalidades, conforme demonstra o Quadro 3.

Constata-se que, na sistematização proposta pelas referidas autoras, foram consideradas as informações formais, ou seja, registradas em algum tipo de suporte; entretanto, no ambiente esportivo, existem várias informações que não são registradas. Essas são importantes e, muitas vezes, não são percebidas pelos usuários, normalmente por falta de estrutura, o que impossibilita aplicar um modelo de gestão de informação que, por sua vez, dificulta a prospecção e o monitoramento, bem como a percepção da importância de seu uso nesse cenário.

Usuários	Tipos de Informação	Finalidade(s)	Fonte(s)
Gestores	Administrativas Políticas Legislação	Definição de políticas e estratégias administrativas	Atualidade política, diretórios, relatórios, informações estatísticas, legislação e gestão
Pesquisadores	Científica	Pesquisas científicas e atuação de especialistas	Obras especializadas, congressos, periódicos, bases de dados
Árbitros, Atletas e Treinadores	Fundamentos dos esportes Técnicas e Táticas Normas e Regras Estatísticas de competições	Aprendizado e atuação	Obras didáticas, material audiovisual e normas
Mídia	Históricas Atualidades	Reportagens e coberturas de eventos esportivos	Agências fotográficas e de notícias
Público em Geral	Biografias de Atletas Resultados de Competições	Interesse pelos esportes	Órgãos de comunicação, periódicos e organizações especializadas

Quadro 3. Usuários de informações esportivas e suas necessidades.

Fonte: adaptado de Monteiro e Botelho (2009).

Prospectar, monitorar e filtrar informação é uma atividade complexa, uma vez que as informações estão relacionadas a mais de um contexto, envolvendo o ambiente interno e o externo. O ambiente interno produz informação por consequência da ação dos indivíduos (processos, atividades e tarefas) nas entidades. As informações geradas no ambiente externo à organização advêm da ação de diferentes *stakeholders* da organização, sendo que, muitas vezes, são responsáveis por interferir nos processos internos de uma organização (VALENTIM, 2007). Por isso, mapear as fontes informacionais é o ponto de partida para que dados constituam-se informações esportivas.

As informações ganham atributos devido aos diferentes níveis de contexto, análises e necessidades dos usuários. Valentim (2002) explica que, para que um dado seja considerado informação, necessariamente requer algum tipo de análise, exige um consenso da área quanto aos termos adotados em relação ao seu significado e deve estar em sintonia com o público a que se destina.

A informação esportiva, *a priori*, é um dado contido no cenário esportivo que, ao se relacionar com um determinado sujeito vinculado a uma organização esportiva, ao ser direcionada e relacionada a um esporte, passa a ser uma informação esportiva. No atual cenário de negócios, um dos bens mais valioso nas organizações é a informação, por isso elas devem ser armazenadas.

Existem formas conhecidas de armazenamento da informação, como por meio do papel e arquivos específicos, método que pode gerar uma série de problemas como ocupação de espaços e manuseios de grandes volumes de arquivos, o que dificulta a recuperação das informações, bem como formas mais modernas por meio do uso da tecnologia da informação (HEUSER, 2009).

Neste caso, as informações podem ser interligadas, coletadas, armazenadas e disseminadas de maneira rápida e de forma sistematizada. Assim, os dados e informações fornecem um mecanismo de *feedback* apresentando melhor agilidade, menor custo, maior eficiência para utilização em grupos; possibilita novos cenários de negócios, melhores resultados nos produtos e serviços (HEUSER, 2009).

O uso da TI emerge como apoio à estratégia para ganhar vantagens competitivas sustentáveis. Segundo Albano (2001), a utilização efetiva da TI está diretamente ligada à sobrevivência e à estratégia competitiva das organizações. De acordo com O'Brien (2004), a administração dos recursos de materiais, humanos e financeiros pode ser realizada com mais rapidez e precisão com a utilização da TI.

Para Alter (1998), “um Sistema de Informação (SI) é um sistema que usa a TI para capturar, transmitir, armazenar, recuperar, manipular ou expor informações usadas em um ou mais processos de negócio”.

Para Campbell (1997), "o propósito de um SI é a coleta e interpretação de dados para o tomador de decisão", seja pelo maior número de informações disponíveis, seja pela possibilidade de organização e estruturação dessas informações. O uso bem planejado da TI dará suporte aos três principais papéis que exerce o SI na organização, que são: busca de vantagem competitiva, apoio à tomada de decisão gerencial e apoio às operações.

O projeto do sistema de informação é o principal instrumento para garantir o sucesso do empreendimento e a qualidade do sistema. A qualidade da informação, a satisfação do usuário e o impacto do sistema tanto individual quanto organizacional são os fatores que determinam o sucesso do sistema (LAUDON; LAUDON, 2004).

Em uma entidade, um sistema de informação é uma grande área funcional onde interagem as informações de todo o setor. Ele fornece enorme contribuição para a eficiência operacional, produtividade, além de ser a principal fonte de informação para apoio na tomada de decisão, de desenvolvimento de produtos e serviços competitivos e da agilidade na realização dos negócios (O'BRIEN, 2004).

Compreende-se assim a necessidade de pesquisar a utilização da TI e dos sistemas de informação no contexto da Gestão da Informação Esportiva, bem como o seu papel para apoiar a tomada de decisão de entidades públicas e privadas ligadas ao esporte brasileiro, agregando desempenho competitivo ao Esporte de Alto Rendimento do país.

O resultado da falta de informação e de uma gestão que utilize sistemas informatizados é percebido frequentemente quando órgãos governamentais e entidades privadas tentam dar respostas sobre quaisquer elementos ligados ao EAR. Por isso, o uso da TI e de sistemas de informação são essenciais para que gestores e sociedade conheçam, por exemplo, que recursos financeiros são aplicados no Esporte de Alto Rendimento, que pessoas e entidades recebem esses recursos e como eles são utilizados.

Notadamente, além de melhorar a gestão e a tomada de decisão, o uso dessas ferramentas daria a transparência esperada para entidades públicas e privadas que financiam o EAR no Brasil.

2.1.2 Bancos de dados, informações esportivas e inteligência de negócios

A partir da utilização de ferramentas e de recursos tecnológicos, a tecnologia da informação também transforma atividades e seus procedimentos, enxugando e reestruturando o trabalho de entidades e organizações. Por meio da análise e revisão do modo como as rotinas estão sendo executadas, é possível encontrar erros, desperdícios de tempo ou de qualidade. Reformulando-as e colocando dispositivos tecnológicos em tais rotinas é possível alcançar melhorias drásticas de custos, qualidade e agilidade (LAUDON; LAUDON, 2004).

Contudo, grandes bancos de dados e sistemas desenvolvidos para clubes, federações, confederações, empresas privadas e universidades, com diferentes informações sobre diversos esportes são pouquíssimos utilizados na gestão esportiva. Além disso, não há um modelo de banco de dados que contemple as informações mais importantes para que países, entidades e atletas consigam visualizar, constantemente, seus pontos fortes e fracos, suas forças e fraquezas.

Segundo Maier (2002), a utilização da TI de maneira adequada e coerente, isto é, apoiada nas estratégias, nas estruturas e na cultura de organizações, fornece uma infraestrutura de informação importante para o sucesso das operações e negócios, ajudando a conquistar diferenciais de competitividade, como:

- Menor custo no processo empresarial e produtos, enxugando processos e atividades burocráticas que causavam gastos e desperdícios;
- Diferenciação nos produtos e nas rotinas oferecidas aos clientes; com criações de benefícios exclusivos a clientes, como atendimento diferenciado a partir de banco de dados personalizados;
- Inovação na realização de negócios ou desenvolvimento de produtos atraentes.

Nos esportes também já existem recursos de TI que mobilizam conhecimentos complexos para obter aplicações simples, ao alcance de qualquer esportista: dos atletas de alto rendimento aos principiantes mais tímidos. A geração de conhecimento novo e sistematizado sobre o corpo humano, quando exigido ao seu limite, como ocorre com campeões e recordistas, é um exemplo. A análise cuidadosa de como o corpo e a mente respondem às diferentes intensidades e tipos

de esforço permite um planejamento mais adequado da atividade física e também serve para balizar as instruções ou aulas ministradas a não atletas, sedentários, idosos, deficientes e esportistas iniciantes (KATZ et al., 2001).

A demanda por resultados no esporte competitivo também já propiciou o desenvolvimento de produtos e tecnologias que podem beneficiar a população como um todo. Monitores cardíacos portáteis desenvolvidos inicialmente para avaliar o desempenho de atletas foram integrados a relógios comuns e passaram a ser usados por jovens iniciantes no esporte; por corredores amadores, durante seus programas de condicionamento físico; ou mesmo por cardiopatas, no controle do exercício, em programas de reabilitação (ZAVADNIAK, 2015).

Esses exemplos deixam claro que o uso da TI no ambiente esportivo está associado principalmente às questões do micronível, isto é, abrangem dados do ambiente individual do atleta e que interferem diretamente em seu desempenho. Porém, não abarcam dados informações que podem ser utilizadas por entidades e gestores do EAR.

Alguns pesquisadores justificam tal realidade ao considerar que a GI, nos diversos campos de estudo, é uma área bastante nova que vem crescendo apoiada, inclusive, na perspectiva de sistematizar a organização e difusão dos conhecimentos produzidos. Essa gestão deve aplicar estratégias de identificação informacional, mapeando, filtrando e armazenando todos os dados importantes.

Conforme Schwartz (2010), os conhecimentos produzidos nas áreas de lazer, esporte, turismo ou outras áreas não têm sentido se não forem difundidos e disseminados, com acesso a todos os interessados. Sendo assim, a Gestão da Informação sobre esse conhecimento torna-se uma estratégia importante.

Ainda segundo Schwartz (2010), a GI pode promover o estreitamento de relações entre poder público, iniciativa privada, comunidade e universidades, facilitando a produção de pesquisas e a organização de novos centros gestores de informação e conhecimento.

Indubitavelmente, a TI pode permitir a construção de banco de dados padronizado que pode ser compartilhado por todas as entidades ligadas ao Esporte de Alto Rendimento. Com isso, o poder público poderia avaliar de forma eficiente as diversas formas de fomento ao esporte, compreender seus erros e acertos e gerir a aplicação de recursos financeiros de diversas fontes. Além disso, entidades de todos os níveis administrativos poderiam acompanhar as ações de estados, cidade e de

clubes; empresas privadas obteriam informações qualificadas sobre seus patrocinados, maximizando a transparência no setor.

Para que a espiral do conhecimento se processe adequadamente, Côtés (2007) enfatiza a importância do papel dos sistemas de informação, visto que essas informações podem apoiar e movimentar novos processos. Nesse mesmo sentido, Valentim (2007) também ressalta a necessidade de se gerenciar eficientemente a informação e o conhecimento, explicando que isto fomenta novos planejamentos, novas ações e execuções, retroalimentando as organizações que fazem uso desse conhecimento.

A gestão do conhecimento tem grande penetração nos processos de formação contínua dentro do âmbito organizacional e, inclusive, pode representar um diferencial importante no campo acadêmico, tendo em vista que pode alimentar e fomentar novas demandas em políticas públicas. A eficiência da gestão do conhecimento decorre, principalmente, dos avanços tecnológicos, os quais auxiliam sobremaneira no trato e na disseminação de conhecimentos.

A tecnologia é essencial na captação, na comunicação e no armazenamento de dados, assim como na integração dos tomadores de decisão. As tecnologias da informação conduzem a um aumento da capacidade de compartilhamento da informação e do conhecimento (O`BRIEN, 2004).

A aquisição de informações provenientes do mundo todo fomenta uma base da qualidade e predisposição para procedimentos de melhoria, tanto no campo organizacional quanto no campo científico, os quais utilizam indicadores de desempenho para lançar estratégias de atuação mais aprimoradas. Segundo Davenport e Prusak (1998), constituem objetivos e benefícios da Gestão do Conhecimento:

- Criar repositórios de conhecimento, os quais podem reunir, tanto conhecimento, quanto informação, provenientes de documentos escritos, verbais ou visuais. Conforme esses autores, estes repositórios podem ser de três tipos: conhecimento externo (inteligência competitiva); conhecimento interno estrutural (relatórios, produtos, procedimentos e técnicas); conhecimento interno tácito ou informal;
- Proporcionar ou aumentar o acesso à informação e ao conhecimento, facilitando sua difusão e enfatizando a conectividade, o acesso e a

transferência de dados informacionais, tendo como apoio as tecnologias digitais, as quais podem ampliar as perspectivas de transferência em tempo real, partindo-se do pressuposto de estabelecimento de normas e padrões essenciais para a organização da memória digital;

- Criar um ambiente positivo, no qual a criação, transferência e uso do conhecimento sejam valorizados. Para que isto ocorra de modo efetivo, torna-se necessário que os coordenadores de projetos envolvidos apoiem-se em uma visão ampliada, em valores e comprometimentos explícitos no sentido de encorajar a criatividade individual e o trabalho em equipes multifuncionais.

É exatamente nesse contexto que se evidencia a importância de bancos de dados para gerenciamento informatizado e automatizado da informação, inclusive informações esportivas, para gerar conhecimento com mais velocidade e com mais qualidade.

Atualmente, pergunta-se como os pesquisadores da área de esportes definem seus temas de pesquisas nas universidades? Como os gestores decidem em que esporte investir? Por que construir uma quadra e não uma pista de BMX? Quais treinadores devem ser capacitados? O número de atletas é suficiente para formar a base esportiva do país?

Na maior parte das vezes tais perguntas são respondidas por decisões aleatórias e políticas, sem considerar que todas elas podem ser conectadas por objetivos sinérgicos, pela gestão da informação, que pode promover a visualização de todas as respostas, de forma integrada, por meio do uso de bancos de dados.

Um banco de dados (BD) pode ser definido como um sistema de armazenamento e organização lógica de dados, sendo eles passíveis de utilização e interpretação por sistemas manuais ou automáticos. Em geral, os BDs incluem os seguintes componentes básicos: (a) Sistema de armazenamento (arquivos); e (b) Software de gerenciamento – sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD) (HEUSER, 2009).

Eles podem ser utilizados de maneira independente, por meio do *software* de gerenciamento ou por meio de um aplicativo especificamente desenvolvido para trabalhar com aquela coleção de dados. Por exemplo, o Microsoft Access é um banco de dados em que os arquivos têm a extensão “.mdb”, sendo destinado ao uso

pessoal ou em pequenas empresas. Os arquivos “.mdb” podem ser manipulados diretamente pelo usuário através do *software* de gerenciamento (o próprio Access) ou pelos *softwares* (aplicativos) específicos desenvolvidos por meio da linguagem Visual Basic, da própria Microsoft.

Assim, ao manter um cadastro de atletas em uma tabela “.mdb”, por exemplo, um usuário poderá realizar consultas, inserir ou retirar dados, realizar pesquisas ou imprimir relatórios diretamente pelo Access. Entretanto, ele poderá contar com um *software* especificamente desenvolvido para trabalhar com a tabela de cadastro dessas pessoas (HEUSER, 2009).

Em bancos de dados, as boas práticas de desenvolvimento e gerenciamento determinam que haja: (1) controle de redundância, evitando que a mesma informação seja armazenada mais de uma vez; (2) controle de acesso, evitando que pessoas ou aplicativos não autorizados tenham acesso irrestrito aos dados armazenados; (3) compartilhamento de dados, permitindo que diversos usuários realizem operações de consulta, inserção e retirada de dados ao mesmo tempo; (4) sistema de recuperação de falhas, garantindo a integridade dos dados ou a possibilidade de sua recuperação em caso de falhas; (5) independência do meio físico de armazenamento, permitindo que os dados continuem acessíveis mesmo com a mudança do esquema de armazenamento; (6) sistema de *backup* integrado ou possibilidade de utilizar um sistema de *backup* associado (CÔRTEZ, 2007).

Além disso, são desejáveis características adicionais como **portabilidade**, permitindo que o mesmo banco de dados seja utilizado em diferentes plataformas, e **escalabilidade**, possibilitando que ele acompanhe o crescimento da empresa, sem perda de performance ou comprometimento com o desempenho.

Apesar do contexto esportivo ser complexo, devido à grande quantidade de esportes e provas disputadas, e dinâmico, já que competições ocorrem todos os dias e novos atletas passam a disputá-las, as informações ligadas aos esportes são necessariamente padronizadas. O estabelecimento de regras para que as disputas esportivas ocorram de maneira similar em qualquer lugar do mundo e para que a determinação dos vencedores seja justa são alguns dos motivos que tornam as informações esportivas padronizadas.

A partir disso, sabe-se qual a infraestrutura necessária para a prática de cada esporte, quais as características dos equipamentos e materiais necessários para que uma competição ocorra; como os resultados esportivos devem ser catalogados

e contabilizados para que um vencedor seja determinado e para que os competidores sejam corretamente classificados. Todas essas características facilitam o registro e o armazenamento das informações do esporte em um banco de dados. Infere-se que uma boa parte destas informações já está sendo armazenada em BD; contudo, não há métodos bem definidos para tal catalogação que permitam a integração de informações de vários esportes ou de vários elementos.

Neste contexto, os bancos de dados podem ser desenvolvidos em três tipos diferentes: o BD Hierárquico, o BD do tipo Rede e o BD Relacional. O Banco de Dados do tipo Hierárquico surgiu na década de 1960, organizando os dados à semelhança de uma árvore, onde um arquivo pai gerava vários filhos, mantendo uma dependência entre eles. Nesse BD, os caminhos são bem definidos e pré-determinados, sendo utilizados na solução de problemas que demandem um número limitado de respostas, cujas naturezas podem ser especificadas antecipadamente. Geralmente o BD Hierárquico é utilizado para processar áreas ou dados bancários.

O Banco de Dados do tipo Rede surgiu na mesma década do Hierárquico, mas se mostra mais apropriado para situações em que vários dados podem estar associados a diversos outros, sendo mais flexível do que os modelos hierárquicos. Contudo, existem limitações de ordem prática quanto ao número de relacionamentos que podem ser estabelecidos entre os registros. Esse tipo de banco de dados é muito utilizado para transações efetuadas entre diversas contas em um sistema bancário.

Já o Banco de Dados do tipo Relacional surgiu entre 1970 e 1980 e é o mais utilizado atualmente, comercializado principalmente como DB II, Oracle, SQL Server, Informix e MySQL. Nesse tipo de banco de dados, os dados são organizados em tabelas, que podem ser relacionadas entre si. Os relacionamentos podem ser “Um-para-um”, “Um-para-muitos” ou “Muitos-para-muitos” (HEUSER, 2009).

Dessa forma, é possível, por exemplo, ter uma tabela com nome e dados cadastrais de atletas e, em outra tabela, são cadastrados os eventos esportivos, os quais estão associados aos seus respectivos atletas participantes. Em uma terceira tabela, podem-se manter os resultados que cada atleta obteve e uma quarta os investimentos realizados em cada um deles.

Com isso, dependendo da necessidade, na publicação de resultados esportivos, por exemplo, os dados são recuperados e relacionados a partir das

tabelas com os dados dos atletas, dos eventos esportivos e dos investimentos, concomitantemente. Caso seja necessária a comparação entre investimentos e resultados, os dados são requisitados de cada tabela e relacionados, apresentando as respostas conforme desejado pelo usuário.

Atualmente, os bancos de dados têm como característica básica a possibilidade de operar em rede, sendo alimentados ou consultados por várias pessoas ao mesmo tempo. Nesse caso, é possível uma mesma rede contar com mais de um servidor, sendo um deles exclusivo para o banco de dados, conforme a Figura 5.

No caso de informações esportivas, isto significa que dados de atletas, de entidades, de investimentos, da infraestrutura, da tecnologia e da ciência podem ser armazenadas e gerenciadas em um BD. Com isso, dados de todas essas áreas poderiam ser consultados e analisados rapidamente, e ainda de forma integrada, permitindo que gestores tomem decisões a partir de vários fatores que afetam o esporte, que investimentos sejam realizados nas áreas claramente mais necessitadas. Sendo assim, os bancos de dados oferecem informações que ajudam as entidades na administração mais eficiente do seu negócio, além de ajudar os gestores a tomarem melhores decisões.

Para criar um conjunto de dados que abarque todo um contexto, como o caso do Esporte de Alto Rendimento, uma das soluções, segundo Côrtes (2007), é usar um MDM (*master data management*), em português, gestor de dados mestres, prevenindo a duplicação desnecessária dos dados e redundâncias, eliminando dados desatualizados, incompletos ou incorretos.

Nesse caso, a inteligência de negócios ou *Business Intelligence* (BI) vincula-se à gestão de informações por meio de banco de dados, pois são ferramentas que consolidam, analisam e acessam vastas quantidades de dados para ajudar os usuários a decidir de forma mais qualificada. A inteligência de negócios é representada por *softwares* para consulta e relatórios de bancos de dados, ferramentas para análise multidimensional e mineração de dados (GARCIA-SANTOS et al., 2010).

Desta forma, uma série de ferramentas analíticas trabalha com os dados armazenados em bancos de dados, encontrando padrões e *insights* que ajudam gerentes a tomar melhores decisões e, assim, aprimorar o desempenho organizacional (CÔRTEZ, 2007).

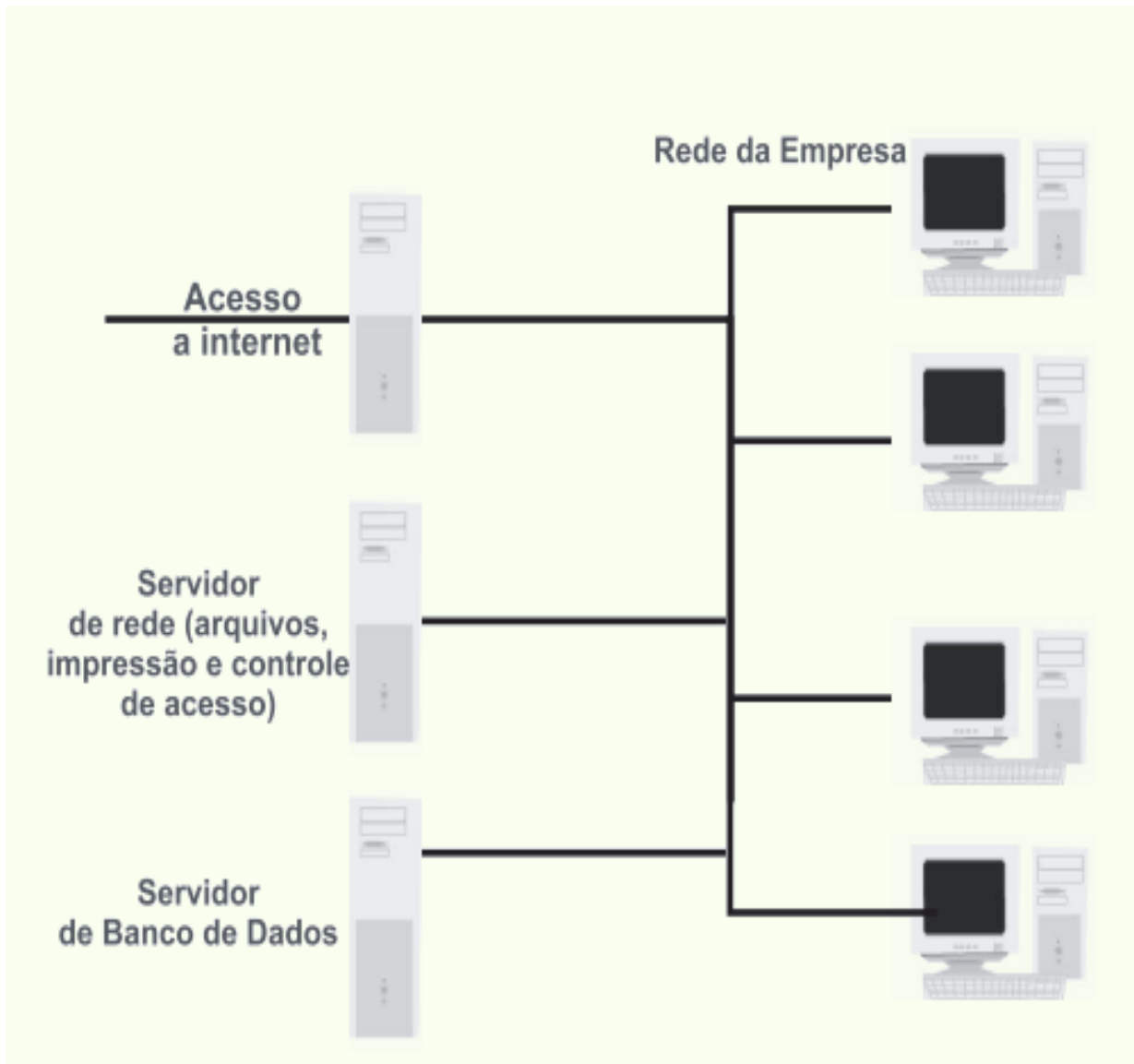


Figura 5. Operação em rede de um banco de dados consultado simultaneamente por vários usuários.

Os modelos mais avançados de BI para gestão de informações são os modelos multidimensionais de dados, conforme mostrado na figura 6. Nesse caso, a visão mostrada como exemplo é de produto X região. Girando o cubo 90 graus, a face que aparecer mostrará produto X vendas projetadas e reais. Girando novamente o cubo 90 graus, pode-se ver região X vendas reais e projetadas. Na verdade, os elementos de todos os lados do cubo podem ser integrados para gerar as visualizações desejadas.

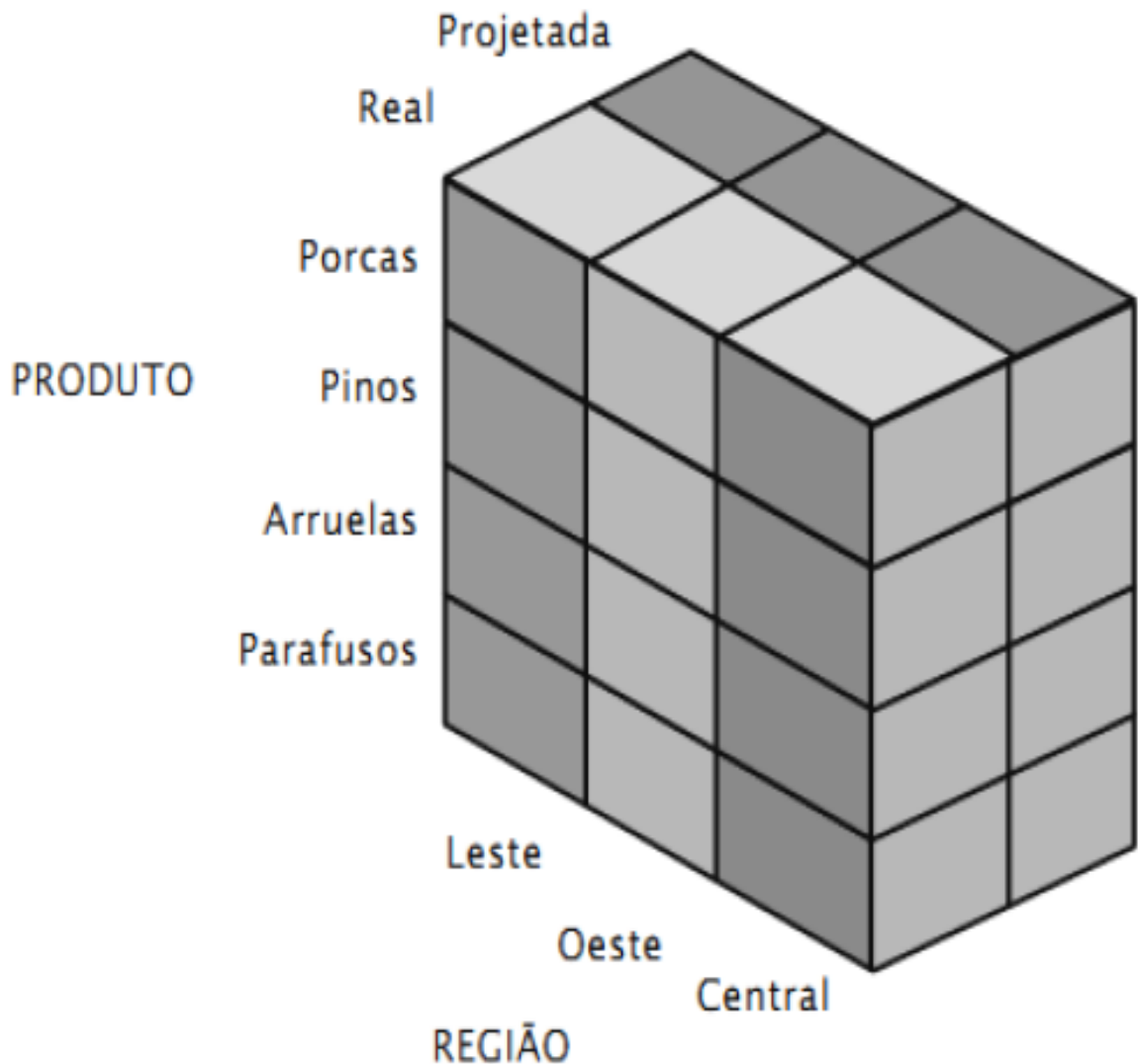


Figura 6. Modelo multidimensional de dados usado para gestão de informações por meio de sistemas de *Business Intelligence*.

Atualmente é comum usar modelos multidimensionais e a mineração de dados para analisar detalhadamente padrões em dados sobre consumidores e, a partir disso, montar campanhas de marketing um-a-um ou identificar clientes lucrativos. Porém, no contexto do esporte, inclusive do Esporte de Alto Rendimento, em todo o mundo são poucas as iniciativas que utilizam ferramentas tecnológicas para armazenar e analisar informações esportivas.

Nessa área destacam-se duas empresas, a Gracenote Sports® e a Infostrada Sports®, que coletam, tratam e disponibilizam dados esportivos detalhados, incluindo horários, tabelas de jogos, estatísticas, detalhes de *play-by-play* e informações de equipes e jogadores para as principais ligas e eventos profissionais do mundo.

Segundo a página eletrônica oficial da Infostrada Sports®, a empresa é líder mundial em colecionar, analisar e gerenciar dados esportivos para todos os esportes profissionais. Estes dados são publicados em qualquer plataforma, em qualquer formato desejado e a qualquer momento. Para a empresa, o seu banco de dados contém informações sobre resultados e *rankings*, atletas e equipes. E três tipos de serviços podem ser solicitados a partir da base de dados: serviços de conteúdo, serviços de mídia e serviços de análise. Já a Gracenote Sports® oferece pontuações e estatísticas em tempo real para os melhores sites de mídia, jogos e fantasia do mundo, dando aos fãs a informação que precisam para acompanhar suas equipes e jogadores favoritos.

Observa-se que tais iniciativas, apesar de abrangerem grande volume de dados esportivos, apenas abarcam parte dos fatores de sucesso do Esporte de Alto Rendimento. Modelos de gestão de informações e de geração de conhecimento como os das empresas supracitadas são de fundamental importância para patrocinadores, fãs, treinadores e atletas. Porém, gestores e pessoas envolvidas com as informações estratégicas do esporte de um país ou de uma entidade também necessitam de dados sobre infraestrutura e financiamento, por exemplo, para maximizar os resultados de suas decisões gerenciais.

No contexto do esporte brasileiro, especialmente do Esporte de Alto Rendimento, não é diferente. Por isso, o desenvolvimento de métodos e de um modelo de gestão de informações, a partir de sistemas informatizados, pode colaborar com a captação de sua real e concreta situação, além de permitir sua análise integrada e atualização permanente de suas informações.

Dados organizados e modelados em um banco de dados podem gerar conhecimento constante para subsidiar a decisão de gestores esportivos e o uso de ferramentas de BI aumenta a velocidade com que as respostas podem ser obtidas e com que os dados podem ser monitorados. Para tanto, necessita-se identificar e conhecer os limites e avanços que os estudos, no Brasil e no mundo, apresentam ao tentarem descrever e definir os conceitos, o contexto, os métodos e a metodologia das pesquisas que sistematizaram informações do Esporte de Alto Rendimento e que de alguma forma determinaram modelos de análise de informações esportivas.

2.2 INFORMAÇÕES ESPORTIVAS: MODELOS E MÉTODOS DE PESQUISA

2.2.1 Os estudos de referência mundial

O procedimento de coleta, catalogação e análise de informações ligadas ao esporte de um país vem sendo utilizado para se estimar ou detectar as possibilidades e até as forças/fraquezas/oportunidades/ameaças de uma nação em relação ao sucesso esportivo internacional. Segundo Houlihan e Green (2008), para um país atingir o sucesso no esporte internacional, é necessário que existam determinadas organizações que exerçam a função de gerenciamento do sistema esportivo nacional, principalmente na elaboração de programas de desenvolvimento de atletas, leis e diretrizes que promovam o Esporte de Alto Rendimento. Isso envolve a qualificação e a gestão de informações ligadas ao esporte, desde a infraestrutura disponível, passando pelo desenvolvimento dos atletas, até o estudo da governança das entidades esportivas.

Indubitavelmente, o sucesso esportivo internacional está vinculado à obtenção de medalhas em competições internacionais, principalmente nos Jogos Olímpicos e Paralímpicos, por isso, segundo De Bosscher et al. (2008) e Shibli et al. (2013), o foco das políticas públicas, programas e projetos envolvem cada vez mais o Esporte de Alto Rendimento (EAR) de um país.

A crescente competitividade por medalhas e o aumento de investimentos em programas nacionais têm culminado na elaboração de alguns modelos de gestão para o desenvolvimento dessa vertente do esporte. Por consequência, é normal que existam comparações entre países e a busca por explicações sobre o sucesso alcançado por alguns e pelo fracasso de outros (DE BOSSCHER et al., 2008; SHIBLI et al., 2013).

A literatura e os modelos de gestão já existentes deixam claro que a elaboração de um modelo de gestão esportiva passa pela identificação dos principais atores envolvidos com os EAR – entidades públicas e privadas, atletas, treinadores, equipe multidisciplinar, gestores -, além da identificação e estudos dos fatores, variáveis ou dimensões que interferem no sucesso esportivo.

Muitos pesquisadores vêm desenvolvendo métodos de estudo para explicar as razões do sucesso ou insucesso esportivo internacional de diferentes países. Ora esses estudos apresentam variáveis ligadas às diferenças econômicas,

sócio-culturais e às particularidades ambientais de cada país (HOULIHAN; GREEN, 2008); ora identificam fatores exclusiva e diretamente ligados ao esporte, como os estudos de Green e Oakley (2001), Digel (2002a) e de DeBosscher et al. (2006).

Por outro lado, esses estudos compartilham características metodológicas comuns, são elas: a identificação, descrição e explicação dos fatores que mais interferem no sucesso – obtenção de medalhas – e que, conseqüentemente, estão (ou não) presentes nas políticas, na gestão e nos sistemas esportivos das nações estudadas.

Segundo Roche (2002), a identificação desses fatores passa pelo estudo da estrutura de organizações esportivas dos países, geralmente composto por entidades de prática esportiva (clubes, associações, escolas e academias) e por entidades de organização esportiva privadas (Comitês, Confederações, Ligas e Federações) e públicas (Secretarias/Conselhos Municipais e Estaduais de Esporte; Ministério do Esporte e Conselho Nacional do Esporte).

Cabe trazer à tona então os problemas levantados em outros países e atualmente vividos no Brasil. Quais métodos e instrumentos de investigação possibilitam constatar, compreender e interpretar a realidade do Esporte de Alto Rendimento no Brasil? Além disso, será que modelos de coleta, catalogação, sistematização, gestão e análise de dados do Esporte de Alto Rendimento que alcançaram sucesso em outros países podem ser implementados no Brasil? Descrever-se-ão, a seguir, as características, os métodos e os modelos de estudo desenvolvidos ao longo da história, em vários países, para se estabelecer a situação do esporte dessas nações.

Seppanen (1981), um dos autores pioneiros na descrição de fatores que levam ao sucesso esportivo internacional, descreve que o desempenho nos esportes de alto nível é uma combinação de características genéticas, fatores ambientais e características físicas. Contudo, esse autor não descreve método de pesquisa para se coletar e investigar informações ligadas a esses fatores.

Na mesma época, muitos estudos foram realizados nos antigos Estados comunistas com o objetivo de descrever o contexto organizacional dos países. Em seus métodos, a maior parte deles não compara as políticas esportivas para o Esporte de Alto Rendimento ou identificam fatores de sucesso/insucesso, mas sim, a partir da pesquisa documental, simplesmente descrevem as políticas (KRÜGER, 1984; BROOM, 1986, 1991; BUGGEL, 1986).

Segundo Houlihan (1997), os estudos realizados no antigo bloco soviético, apesar de focados somente na política esportiva, desempenharam um papel importante no desenvolvimento do EAR, uma vez que as características comuns desses sistemas de esporte, como reconhecimento legal da educação física e do esporte; a identificação de talentos pela escola; a elevada frequência de treinamento incorporado ao sistema escolar; os sistemas de formação e de qualificação para os treinadores profissionais; programas de apoio financeiro; alta prioridade da investigação científica aplicada; e uma rede de medicina esportiva, são atualmente implementadas em modelos de países como Canadá e Austrália.

Pode-se também agrupar os estudos por meio de características metodológicas que investigamos sistemas de desenvolvimento do Esporte de Alto Rendimento e, como consequência, elencam fatores e dimensões que determinam o sucesso. Larose e Haggerty (1996) encontraram nove categorias de fatores importantes que pudessem determinar o sucesso e apresentaram estes a 15 especialistas canadenses, que concluíram que um modelo único de fatores que leva ao sucesso não existe.

Já Clumpner (1994) sugeriu três principais fatores responsáveis pelo sucesso internacional, são eles:

- apoio financeiro para equipe e para centros de treinamento;
- um sistema integrado para o esporte olímpico;
- e o desenvolvimento de talentos esportivos.

Esse autor estratifica estes três fatores principais em fatores subsidiários que envolvem: (I) tempo para treinamento; (II) treinadores capacitados; (III) medicina esportiva; (IV) competição internacional; (V) identificação precoce de talentos esportivos; (VI) o acesso de todos ao esporte; e (VII) uma boa rede de comunicação com linha ininterrupta no sistema esportivo.

Já no século XXI, Green e Oakley (2001) desenvolveram um estudo comparativo entre países considerados potências esportivas. O objetivo do trabalho foi encontrar pontos comuns na gestão, na estrutura organizacional e no sistema de desenvolvimento do Esporte de Alto Rendimento de quatro blocos de países – América do Norte (Canadá, Estados Unidos), Europa (França, Reino Unido e

Espanha) Austrália e na antiga União Soviética - que explicassem o seu sucesso esportivo internacional.

Apesar das diferenças sociais, culturais, históricas e políticas, segundo Green e Oakley (2001), há uma tendência de adoção de elementos similares na organização esportiva dos países com sucesso esportivo no contexto internacional, sendo esses elementos herdados dos países do antigo Bloco Oriental.

Quanto ao método de estudo, esses autores utilizaram visitas técnicas e entrevistas com pessoas denominadas “pessoas-chave”, integrantes de institutos nacionais, responsáveis pelo desporto de elite francês, espanhol e do Reino Unido. Além disso, foi realizada uma revisão abrangente da literatura para discutir o modelo de desenvolvimento do esporte de elite e a eficiência de diferentes sistemas, principalmente para discutir a afirmação de que os países do Ocidente adotaram características-chave no Bloco Oriental.

Uma das justificativas para a pesquisa foi a escolha de países com sistemas políticos e econômicos diferentes: os países “semiperiféricos” eram originários de regimes socialistas e os países do “centro”, de regimes capitalistas. A proposta dos autores foi verificar as semelhanças na estrutura organizacional do esporte dos dois blocos. Contudo, os autores não apresentam ou descrevem os instrumentos de pesquisa utilizados, o método de coleta e catalogação das informações.

Nesse estudo, um dos pontos comuns observados entre os países estudados foi a existência de uma centralização das ações esportivas direcionadas para o desenvolvimento do Esporte de Alto Rendimento, realizada por meio do governo ou de órgãos e institutos governamentais, com exceção dos EUA, que apresenta centralização por um órgão não governamental. Segundo os autores, essa centralização poderia contribuir para uma comunicação eficiente entre as diferentes entidades, assim como prevenir conflitos entre ações.

Green e Oakley (2001) identificaram dez fatores necessários para o sucesso esportivo de um país (Quadro 4) e que poderiam ser considerados como similares em países como Austrália, Canadá, França, Espanha e Reino Unido.

1. Entendimento claro sobre o papel das diferentes entidades envolvidas e uma comunicação efetiva na rede que mantém o sistema esportivo
2. Simplicidade de administração por meio de ações esportivas e políticas comuns
3. Sistema eficaz para a identificação e monitoramento do progresso de atletas talentosos e de elite
4. Oferta de serviços esportivos para criar uma cultura de excelência na qual todos os membros envolvidos (atletas, treinadores, dirigentes, cientistas do esporte) possam interagir uns com os outros de maneira formal e informal
5. Organização e participação em competições
6. Instalações esportivas bem desenvolvidas e específicas, com prioridade de acesso para atletas de alto rendimento
7. Direcionamento de recursos disponíveis para um número relativamente pequeno de modalidades esportivas, com identificação daquelas com chances reais de sucesso em nível mundial
8. Planejamento claro e individualizado para as necessidades de cada modalidade esportiva
9. Reconhecimento dos custos da excelência esportiva, com destinação de fundos para infraestrutura e pessoal
10. Suporte durante a vida e na preparação profissional do atleta após o término da carreira esportiva

Quadro 4. Fatores de sucesso para o Esporte de Alto Rendimento, segundo Green e Oakley (2001).

Green e Oakley (2001) concluem que, para um país atingir o sucesso esportivo, é preciso investir em ações que estimulem o desenvolvimento esportivo da uma nação, em vez de, somente, melhorar o resultado em competições internacionais, uma vez que o produto (resultados) será fruto de um processo de desenvolvimento de qualidade.

Sendo assim, os estudos de Larose e Haggerty (1996), Clumpner (1994) e Green e Oakley (2001) fornecem uma base para o entendimento dos fatores que explicam o sucesso esportivo internacional. Porém, de acordo com a Oakley e Green (2001), "mais pesquisas são necessárias para entender 'como' e 'por que' essa tendência ocorre".

Na mesma época, outra linha de estudo foi desenvolvida por Digel (2002a,b), comparando estruturas esportivas de países com resultados esportivos internacionais expressivos, a partir de um modelo de análise desenvolvido pelo autor, com o objetivo de encontrar pontos convergentes e divergentes do modelo de esporte de alto nível.

Digel (2002a) analisou as condições em que o EAR é desenvolvido em oito países para construir um modelo que descreve os recursos e dimensões necessárias para o sucesso do esporte. O autor analisou estruturas da Austrália, China, Alemanha, França, Reino Unido, Itália, Rússia e Estados Unidos e identificou vários recursos disponíveis para as estruturas esportiva dessas nações, na tentativa de compreender as formas como estes recursos interagem e, conseqüentemente, produzem sucesso no alto rendimento. E, nos casos em que certos recursos não

existem, identificou mecanismos compensatórios que garantem resultados bem-sucedidos (Figuras 7 e 8).

Esse autor relata que qualquer tentativa de analisar sistemas esportivos não só requer uma avaliação sistemática e a avaliação de seus recursos, mas também o estudo de caso e a comparação com cada nação. Ressalta-se que, metodologicamente, tanto o estudo de caso único como a comparação sistemática, requerem, antecipadamente, a identificação dos fatores e dimensões que determinam o sucesso no esporte.

Em sua reflexão preliminar, Digel (2002a) descreve três níveis de recursos: (1) a Sociedade; (2) a organização do Esporte de Alto Rendimento; e (3) o Sistema Esportivo. No primeiro nível, leva-se em consideração a estrutura da população, a importância e o papel do lazer e do esporte, dos atletas. Já no segundo nível - a organização do EAR - são consideradas as prioridades ideológicas, tradição olímpica, estrutura de atletas (subcategorias), estrutura de pessoal, estrutura de instalações esportivas, estrutura financeira, estrutura de identificação de talentos, estrutura do sistema de competição, estrutura de formação, estrutura organizacional, estrutura do sistema de recompensa e as metas planejadas (Figura 7).



Figura 7: Fatores analisados por Digel (2002a), relacionados à organização do Esporte de Alto Rendimento, para determinar o sucesso esportivo internacional.

Finalmente, no terceiro nível - o próprio Sistema Esportivo – Digel (2002a) defende uma variedade de fatores intervenientes como a política, a ciência, a educação, a economia, os espectadores, os meios de comunicação de massa e as Forças Armadas (Figura 8).

A análise das interações entre o sistema e o meio ambiente devem revelar formas típicas da rede e benefício mútuo, os custos para o desenvolvimento do esporte, assim como as influências do ambiente sobre as entidades que administram o esporte de elite de um país (DIGEL, 2002a).



Figura 8: Dimensões identificadas por Digel (2002b), relacionadas ao Sistema Esportivo, que interagem para determinar o sucesso esportivo internacional.

Do ponto de vista metodológico, o trabalho do pesquisador supracitado examinou, comparou e classificou a estrutura esportiva de alto nível dos oito países a partir inquéritos orais, bem como por meio da pesquisa documental e da revisão de literatura, com foco em modalidades como o atletismo, natação e o voleibol. Também analisou a estrutura de gestão das associações que regem estes esportes, bem como os Comitês Olímpicos Nacionais e os Ministérios nacionais responsáveis pelo esporte (DIGEL, 2002a).

No contexto dos sistemas esportivos e sem a especificidade das pesquisas que determinam métodos de estudo e análise do Esporte de Alto Rendimento, analisando diagnósticos do esporte em outros países, em especial na Europa, observam-se três estudos de perspectiva nacional e continental: (I) *Compass European Network – Coordinated Monitoring of Participation in Sports (COMPASS)*, realizado desde 1996 em vários países da Europa, como Itália, Finlândia, Irlanda, Países Baixos, Espanha, Suécia e o Reino Unido, com o objetivo de monitorar a participação nos esportes de maneira coordenada entre esses países; (II) *Participation in Exercise, Recreation and Sport Survey 2009 (ERASS)*, realizado a

partir de 2001, desenvolvido pela comissão de esportes Australiana e recreação; (III) *Sport and Physical Activity*(SPECIAL EUROBAROMETER 334), em 2009, envolvendo 27 países da comunidade europeia, encomendado pela Direção-Geral da Educação e Cultura (DG EAC) da Comissão Europeia.

O Compass European Network – *Coordinated Monitoring of Participation in Sports* (COMPASS), realizado para monitorar a participação nos esportes, utilizou o estudo dos questionários adotados pelos países do Conselho da Europa, verificando quais as variáveis eram adotadas por esses países sobre participação no esporte (MUSSINO, 2002).

Na segunda etapa, realizou-se uma análise comparativa entre os dados primários e secundários coletados sobre a participação dos esportes em sete países dos membros envolvidos no COMPASS. Assim, foi adotado um instrumento de coleta de dados e uma estrutura analítica comum entre os países envolvidos no projeto (MUSSINO, 2002). Desta forma, o COMPASS implantou projetos-piloto nacionais, com posterior análise comparativa entre eles, a fim de construir um modelo melhor e de uso geral, identificando as deficiências particulares (método do *benchmarking*). Esse modelo é submetido a aperfeiçoamentos sucessivos à medida que novos projetos piloto são feitos e avaliados.

O COMPASS parte da definição de esporte expressa na carta patente europeia dos esportes do Conselho da Europa, que adota a seguinte definição: O “esporte é toda e qualquer atividade física ou mental que, seja por participação ocasional ou organizada, vise expressar ou melhorar a aptidão física e o bem-estar mental, contribuindo para os relacionamentos sociais ou para obter resultados na competição em todos os níveis”. Portanto, abrange todo o sistema esportivo e não somente a organização do EAR (MUSSINO, 2002).

Quanto aos métodos utilizados no COMPASS, os pesquisadores relacionaram os dados coletados em pesquisa da participação dos esportes em nível nacional em diversos países, utilizando um questionário para coletar a informação, em uma escala do tempo gasto em atividades esportivas específicas. Esse teste padrão tem suas proposições assentadas numa definição de múltiplas abordagens do esporte e das atividades físicas, e é aplicado conforme critério de cada país, seja por entrevista face a face ou por telefone.

A estrutura analítica proposta no COMPASS é baseada em analisar a estruturada participação dos esportes por meio de um quadro que varia de nenhuma

participação em qualquer atividade à grande ou intensa participação em alguma atividade esportiva (em um nível do competidor). Com esse tipo de análise, o COMPASS chegou há três componentes básicos da participação dos esportes: a) um quantitativo; b) um qualitativo; e c) um institucional (ou organizacional).

O componente quantitativo da participação foi medido pela frequência da participação em um ano e apresenta cinco categorias. São elas: **muito ativo ou grande intensidade**, definida como maior ou igual a 120 ocasiões da participação em um ano; **regular**, que varia de igual ou maior a 60 até menor que 120 participações ano; **irregular**, que varia de igual ou maior de 12 a menor que 60 participações ocasionais ano; **ocasional**, que varia de igual ou maior que 1 a menor que 12 participações ocasionais /ano; e, por fim, **não participante**, que é definida como participação zero (0), quando o indivíduo não participou de nenhuma atividade no ano antes da entrevista.

Já o componente qualitativo está relacionado ao tipo de participação do indivíduo no esporte, verificando se suas participações nas atividades são como competidor (alto nível) ou não, entendendo como competidor o atleta que participa de eventos organizados por entidades, associações, clubes etc., em que o participante tenha como objetivo a competitividade, do Esporte de Alto Rendimento.

O componente qualitativo pode ser pesquisado sob múltiplos aspectos, tais como: saúde, aptidão física, bem-estar social, se as participações são em nível local, estadual, nacional e internacional. No que diz respeito ao componente organizacional, verifica-se, nos grupos muito ativo e regular – uma vez que nesses grupos encontra-se o maior número de atletas -, se o participante é membro de alguma entidade esportiva (clube, federação, confederação, associação etc.). Com isso, o componente organizacional do grupo muito ativo divide-se em dois subgrupos: muito ativos para atletas membros de uma organização; e muito ativo, abrangendo a população que participa de alguma atividade não menor do que 120 ocasiões por ano, mas que não são atletas membros de entidades.

Apesar desse tipo de pesquisa não se vincular diretamente ao Esporte de Alto Rendimento, a identificação da população envolvida com esportes em uma nação já é indicada por diversos pesquisadores como um dos fatores ou dimensões fundamentais para o sucesso esportivo internacional, no alto nível (GREEN e OAKLEY, 2001; DIGEL, 2002a; ZIEMMAINZ e GULBIN, 2002; HOULIHAN e

GREEN, 2008; DE BOSSCHER et al., 2010), pois esse conhecimento melhora a tomada de decisão relacionada à política, à economia e à gestão esportiva.

Em outro esteio, mesmo envolvendo uma grande coleta de dados sobre a prática esportiva, o COMPASS não desenvolveu um modelo de catalogação das informações. Este estudo, na verdade, é focado na coleta e na análise de informações esportivas para, então, entregar as respostas desejadas. Entretanto, um modelo de catalogação poderia colaborar com a automatização da coleta de dados, permitindo a repetição constante das análises, sem a necessidade de repetição de grandes coletas de dados.

Voltando ao contexto específico do EAR, Houlihan e Green (2008) também descreveram a existência de diversos fatores que contribuem para o sucesso do Esporte de Alto Rendimento de uma nação, com destaque para o apropriado financiamento dessa manifestação do esporte por meio do Estado e de patrocinadores privados, capaz de proporcionar ao atleta a dedicação integral ao treinamento.

Nesse contexto, somos levados à conclusão de que, para formular um sistema ideal de desenvolvimento do EAR, para que os países se estabeleçam e, em seguida, sejam bem-sucedidos no esporte de elite, eles têm de “pagar”, isto é, realizar grandes investimentos financeiros para que o sucesso seja atingido.

Com a proposta de descrever a estrutura, organização e desenvolvimento do Esporte de Alto Rendimento em diferentes países, Houlihan e Green (2008) compararam a realidade de China, Japão, Cingapura, Alemanha, França, Polônia, Noruega, Nova Zelândia e EUA. Destaca-se que entre esses países estão aqueles com tradição em competições internacionais, como Alemanha, EUA e China, além de países sem tradição esportiva como Cingapura e Nova Zelândia.

Esse estudo foi realizado por meio de pesquisa documental, para revisão de documentos governamentais, para análise de políticas de desenvolvimento esportivo dos países, assim como por meio de uma série de entrevistas com funcionários das confederações, agências e departamentos governamentais, acadêmicos e analistas especialistas no assunto.

As entrevistas foram conduzidas pelos seguintes temas: ênfase das Confederações ligadas ao EAR em relação a programas de esporte de massa; descrição de como os governos ou agências governamentais desempenham essas atividades; a estabilidade relativa das prioridades políticas para o desenvolvimento

do esporte; e a identificação de possíveis caminhos para mudanças no setor de políticas para o esporte.

O estudo dos nove países permitiu identificar que não há evidências de que haja uma "via" diferente para o sucesso desportivo internacional. Houlihan e Green (2008) ainda enfatizam que tal sucesso está intimamente ligado ao sistema de desenvolvimento do EAR, vinculado às 4 dimensões ilustradas na Figura 9.

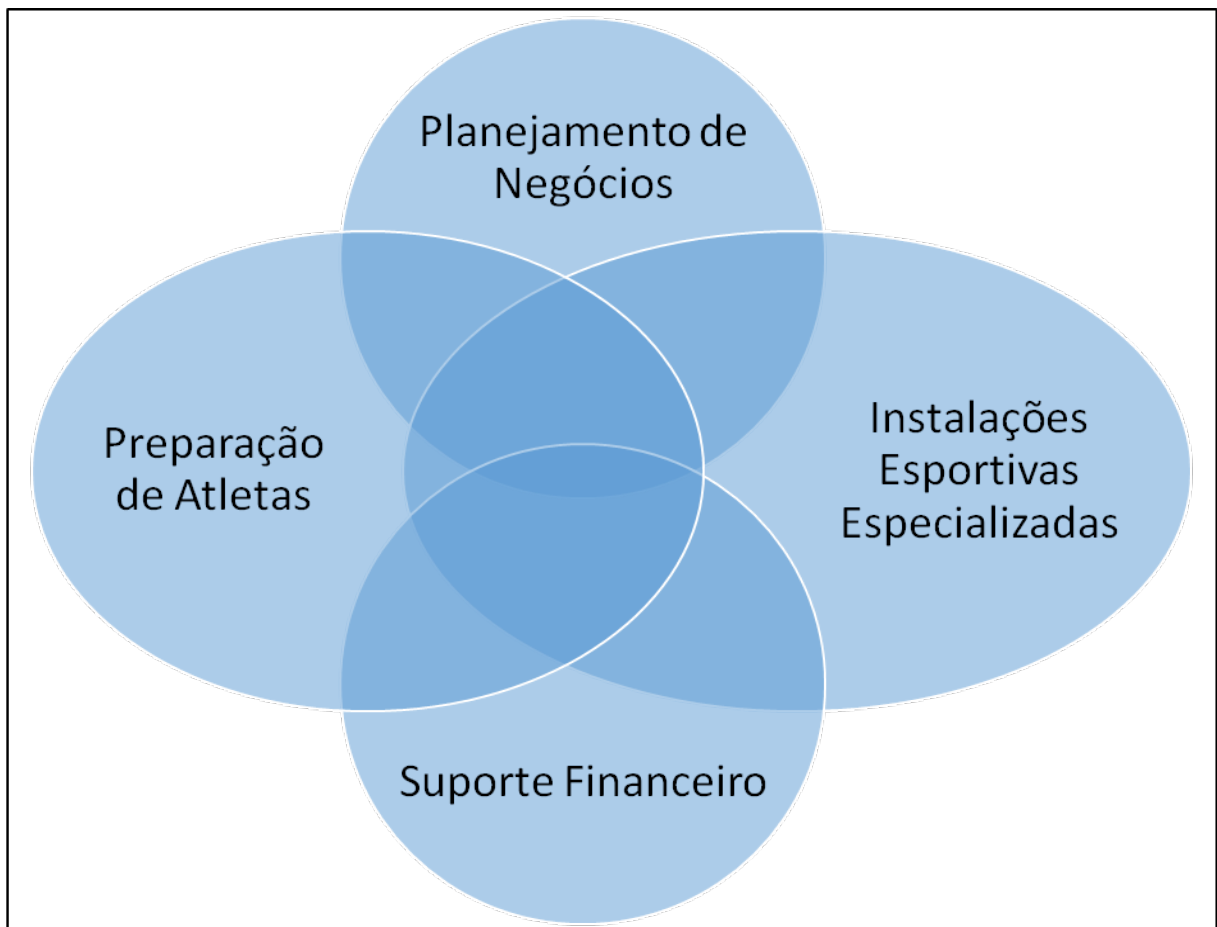


Figura 9: Dimensões-chave para o sucesso esportivo internacional, segundo Houlihan e Green (2008).

Para esses autores, a doção de modelos de planejamento de negócios, para gestão de informações esportivas, qualifica o financiamento dos esportes de um país, colabora com o planejamento e gestão de instalações esportivas especializadas (meio) e permite que atletas (fim) sejam melhor preparados. O desenvolvimento das instalações refere-se à disposição e ao acesso prioritário delas para treinamento. Enquanto a importância da existência das instalações esportivas

de treinamento é amplamente reconhecida, o fornecimento delas é raramente considerado satisfatório (HOULIHAN; GREEN, 2008).

É importante destacar aqui que Houlihan e Green (2008) foram os primeiros pesquisadores a citar o planejamento de negócios para gestão dos fatores/dimensões que levam um país ao sucesso no esporte. Inclusive, ressaltam que o modelo de gestão japonês estabeleceu uma rede de comunicação que envolve intervenientes de todos os níveis do esporte. No Japão, a utilização estratégica da informação tornou-se uma das características específicas do sistema do esporte elite.

Ressalta-se ainda que os estudos citados nesta seção, apesar de descreverem, em vários níveis, as características e os fatores estão ligados ao sucesso esportivo internacional; eles não desenvolveram modelos de gestão das informações de tais fatores.

Tais estudos são de fundamental importância para subsidiar a identificação dos elementos que devem ser considerados por países e por entidades públicas e privadas na gestão esportiva. A construção de um modelo de gestão dessas informações, compilando os fatores descritos, pode dar objetividade à utilização dos dados produzidos por estes estudos, dando vantagem competitiva aos gestores esportivos.

2.2.2 O modelo SPLISS

No contexto da catalogação, sistematização e análise de informações do Esporte de Alto Rendimento de vários países, o consórcio conhecido como SPLISS (*Sports Policy Factors Leading to International Sporting Success*) é um estudo desenvolvido desde 2002 que já comparou o sistema de desenvolvimento do EAR de muitos países.

O modelo estabelecido pelo consórcio de pesquisadores nasceu a partir de quatro questões principais: (1) Por que algumas nações têm sucesso e outras falham no esporte de elite? (2) Quais são os principais fatores de política esportiva de uma nação que levam ao sucesso esportivo internacional? (3) Como podemos estabelecer o estágio de desenvolvimento de cada país? (4) Como podemos avaliar a eficácia e a eficiência das políticas esportivas ligadas ao Esporte de Alto Rendimento?

De Bosscher et al. (2006; 2008) realizaram um estudo em seis países e desenvolveram um modelo metodológico baseado em fatores críticos que devem estar presentes na gestão esportiva de um país para que se maximizem as possibilidades de sucesso esportivo internacional. Em resumo, o método envolve extenso levantamento da literatura existente, análise de fontes secundárias e análise da opinião de atletas e treinadores do Esporte de Alto Rendimento.

De Bosscher et al. (2008), a partir de revisão da literatura, apresentaram uma série de fatores amplamente já estabelecidos em pesquisas anteriores e aceitos como determinantes do sucesso no EAR. Além disso, o consórcio classificou esses fatores e estabeleceu três níveis (Figura 10):

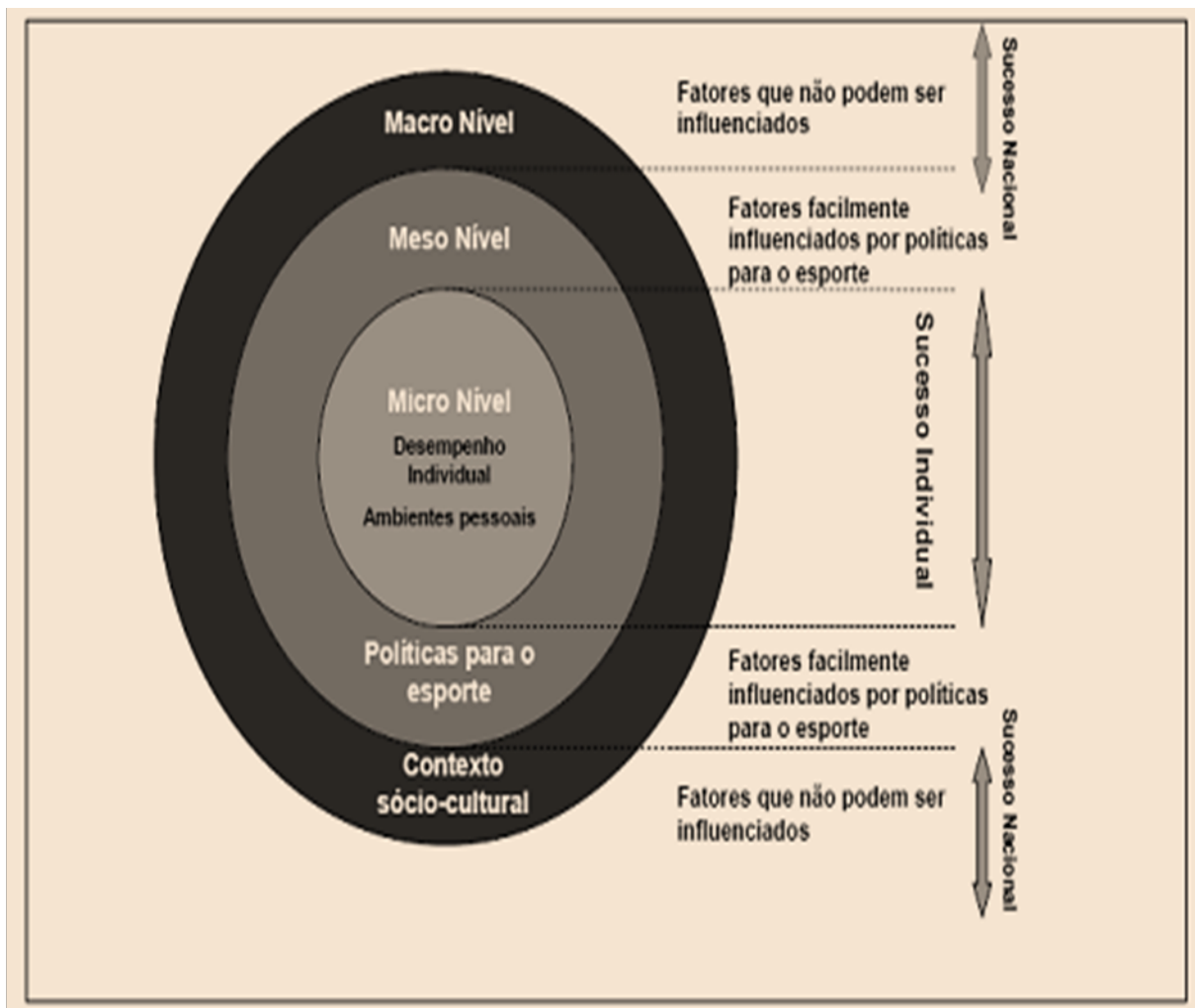


Figura 10. Níveis dos fatores que influenciam o sucesso esportivo internacional
Fonte: adaptado de DeBosscher et al. (2008).

O macro nível diz respeito ao contexto social e cultural em que as pessoas vivem. Ele engloba fatores como bem-estar econômico, tamanho da população,

características territoriais e climáticas do país, grau de urbanização, sistema político e sistema cultural.

Como observado na sessão anterior, muitos pesquisadores citam que o sucesso do esporte é amplamente determinado pelos macrofatores. Entretanto, De Bosscher et al. (2008) relatam que esse nível apresenta fatores que estão fora do controle dos formuladores de políticas e dos sistemas políticos. Assim, após os resultados apresentados pelo SPLISS, é quase consenso entre os pesquisadores que os fatores de nível macro não são bons preditores do desempenho do Esporte de Alto Rendimento. Isso é explicado pelo fato dos países terem se tornado mais estratégicos na forma de produzir seus atletas, contando menos com variáveis não controladas (DE BOSSCHER et al., 2015).

Já o nível intermediário, chamado de mesonível, envolve políticas do respectivo governo voltadas para o EAR, o que envolve os aspectos referentes aos recursos, aos programas e as estratégias que podem influenciar o processo de desenvolvimento esportivo de um país em longo prazo. Este é o nível em que as políticas esportivas desempenham papel fundamental.

Segundo De Bosscher et al. (2008), os fatores no mesonível são total ou parcialmente determinados pelas políticas de esportes, isto é, os atletas de alto nível terão uma maior chance de sucesso dependendo da eficácia da política e do investimento de recursos. Segundo os pesquisadores do consórcio, é exatamente a análise e a gestão do mesonível, em cada país, que possibilita a comparação de estruturas esportivas de diferentes países no sentido de compreender os fatores determinantes do desenvolvimento do esporte de alto nível.

Na primeira etapa do SPLISS, entre 2002 e 2008, o trabalho conjunto realizado pela Vrije Univeriteit Brussel (Bélgica), UK Sport (Reino Unido), WJH Mulier Institut (Holanda) e Sheffield Hallam University (Reino Unido) comparou sistemas esportivos no Reino Unido, Canadá, Itália, Noruega, Holanda e Bélgica e desenvolveram um modelo composto por nove pilares ou fatores que determinam o sucesso esportivo internacional para o Esporte de Alto Rendimento (DE BOSSCHER et al., 2008) (Figura 11).

O Pilar 3 trata da cultura e participação esportiva; o Pilar 4, do sistema de desenvolvimento e identificação de talentos e o Pilar 5 seria o suporte para a carreira esportiva profissional e apoio à aposentadoria (pós-carreira) dos atletas. As instalações esportivas para prática e treinamento compõem o Pilar 6, enquanto que o apoio e desenvolvimento a treinadores, o Pilar 7; as competições nacionais e internacionais, o Pilar 8; e pesquisas científicas e a inovação aplicadas ao esporte, o Pilar 9 (DE BOSSCHER et al., 2006).

Os autores detalham cada pilar/fator destacando que o apoio financeiro pode ser oriundo do governo e das loterias e deve beneficiar o atleta no início, durante e após a carreira. A política de esporte deve ser definida de forma que estabeleça a organização e estrutura adequadas. Um bom sistema de comunicação e clara atribuição de responsabilidades; que uma base ampla de praticantes de esporte não é sempre uma condição para o sucesso, mas provê jovens talentos e oportunidade de treinamento e competição em diferentes níveis de habilidade.

Adicionalmente, devem existir centros de treinamento que possibilitem aos atletas a oportunidade de treinarem num ambiente de alto nível, além da participação em competições internacionais, tendo em vista que os atletas necessitam medir seu progresso em relação aos rivais. Os treinadores devem ser constantemente capacitados, incluindo sistemas de certificação. A ciência deve estar ligada ao esporte, incluindo a disseminação de pesquisas científicas nas áreas de identificação e desenvolvimento de talentos, apoio médico, nutricional e psicológico, fisiologia e biomecânica (DE BOSSCHER et al., 2006).

Os resultados iniciais do estudo demonstraram que os três países com maior sucesso nos Jogos Olímpicos de Atenas em 2004, Itália, Reino Unido e Holanda, tiveram boas pontuações nos seguintes fatores: suporte financeiro; suporte ao atleta durante e após a carreira; instalações esportivas e pesquisa científica (DE BOSSCHER et al., 2008).

Após essa primeira pesquisa, que contou com a participação de seis países, o consórcio realizou a segunda etapa, o SPLISS 2.0, na qual o sistema de desenvolvimento de 15 países foi avaliado, incluindo-se o Brasil (DE BOSSCHER et al., 2015). O estudo em sua segunda versão objetivou entender melhor cada fator que determina o sucesso no Esporte de Alto Rendimento, além de obter uma melhor compreensão da eficiência e eficácia das políticas esportivas.

Na tentativa de cruzar resultados e articular os fatores, De Bosscher et al. (2015) melhoraram o modelo teórico desenvolvido no SPLISS 1.0 e repetiram a pesquisa na Bélgica, Dinamarca, Estônia, Finlândia, França, Nova Zelândia, Brasil, Portugal, Espanha, Suíça, Coreia do Sul, Japão, Austrália, Canadá, Reino Unido.

A pesquisa envolveu 3000 atletas, 1300 treinadores e 241 gestores esportivos. Os pesquisadores destacam que o foco é a política esportiva em nível nacional e não a comparação entre as modalidades nem a ideia de que o sistema esportivo seja desenvolvido como um modelo comercial de sucesso (DE BOSSCHER et al., 2015).

Nessa nova fase, De Bosscher et al. (2015) chegaram a um modelo multidimensional de avaliação e concluíram que a principal “entrada” ou *input* do sistema, isto é, o fator que serve de insumo, é o Pilar 1, com o apoio financeiro para esporte e para o esporte de elite. Os pesquisadores enfatizam que os países que investem mais no esporte de Alto Rendimento podem gerar mais atletas e promover treinamentos em circunstâncias ideais.

Já os *Throughputs*, em português, “processos” ou “transferência”, referem-se à eficiência das políticas desportivas, ou seja, ao modo com que as entradas podem ser gerenciadas para produzir as saídas necessárias. Todos os Pilares 2 a 9 são indicadores da fase de produção, da eficiência e eficácia dos processos e, conseqüentemente, das políticas.

E as “saídas”, ou *outputs*, são vistos como produto ou resultados do investimento nos processos, podendo ser representados pela melhora do desempenho e “clima” do esporte de elite; aumento do prestígio nacional e internacional; e maior interesse da população, da mídia e do setor econômico pelo esporte (Figura 11).

Os modelos de entrada-processos-saída, como Modelo SPLISS, também são bem conhecidos na literatura ligada à gestão e à administração, com o advento da gestão da qualidade, processo estatístico e o *Balanced Scorecard* (KAPLAN; NORTON, 1996).

Importa salientar ainda que este modelo fornece uma suposição teórica na tentativa de identificar fatores de sucesso que podem direcionar políticas esportivas. De Bosscher et al. (2015) indicam que “sua função não é determinística, mas visa identificar questões cruciais e gerar fatores fundamentais para estudos de

benchmark de sistemas esportivos de Alto Rendimento”. Os autores acrescentam que seria impossível criar um único modelo para explicar o sucesso internacional.

No que diz respeito ao método ou métodos utilizados pelo consórcio SPLISS, a comparação dos sistemas desportivos de elite dos países foi realizada utilizando-se um misto de métodos quantitativos e qualitativos (Figura 12). De Bosscher et al. (2010) utilizam um método exploratório sequencial, constituído por duas fases distintas. Na primeira é realizada uma pesquisa exploratória, principalmente qualitativa, por meio da qual foi desenvolvido o modelo conceitual de nove pilares citados anteriormente, seguida de uma segunda fase principalmente quantitativa que testa o modelo nos países estudados. Os dados coletados em cada fase são obtidos por meio de um questionário geral sobre a política esportiva, aplicado junto a atletas, treinadores e gestores esportivos.

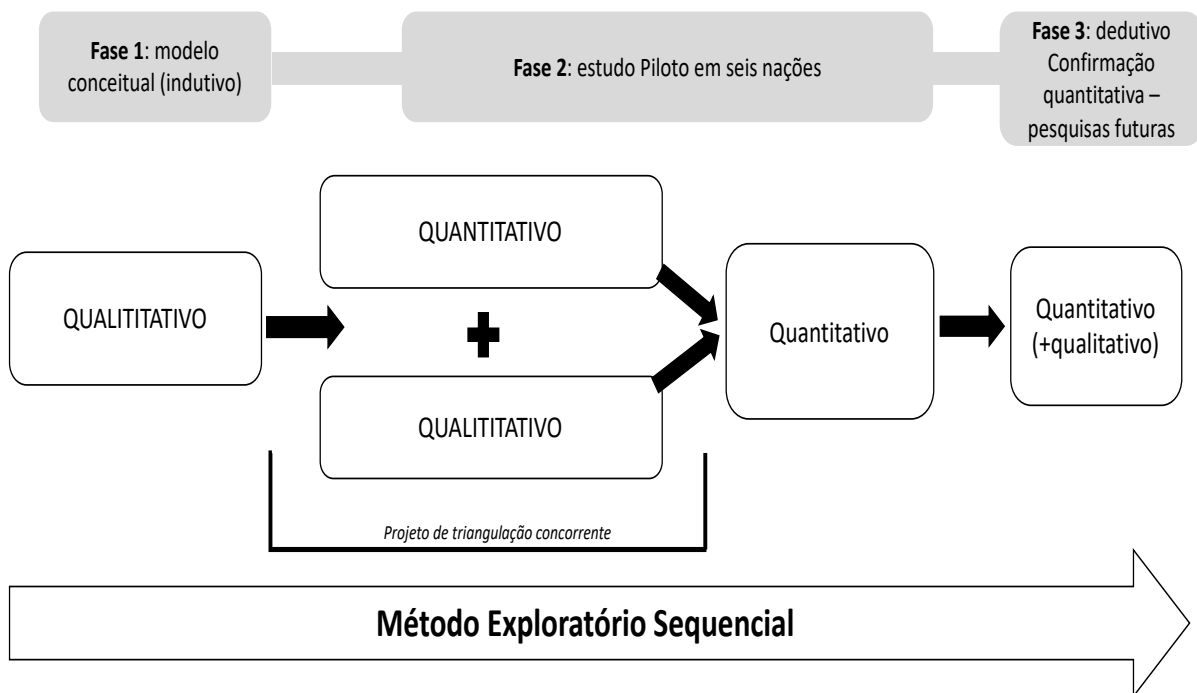


Figura 12. Resumo do misto de métodos utilizados por De Bosscher et al. (2010) para determinar o sucesso esportivo internacional.

A ideia da necessidade de uma primeira fase qualitativa baseia-se na premissa de que essa fase é fundamental quando medidas ou instrumentos não estão disponíveis e quando as variáveis são desconhecidas, ou seja, não há estrutura ou teoria orientadora (CRESWELL; PLANO CLARK, 2007).

Evidencia-se que a primeira parte da pesquisa buscou identificar os fatores que levam ao sucesso esportivo internacional, de acordo com a realidade de cada

país, devido à ausência de teoria empiricamente fundamentada (DE BOSSCHER et al., 2010). As fases metodológicas, os processos e produtos são demonstrados na Figura 13.

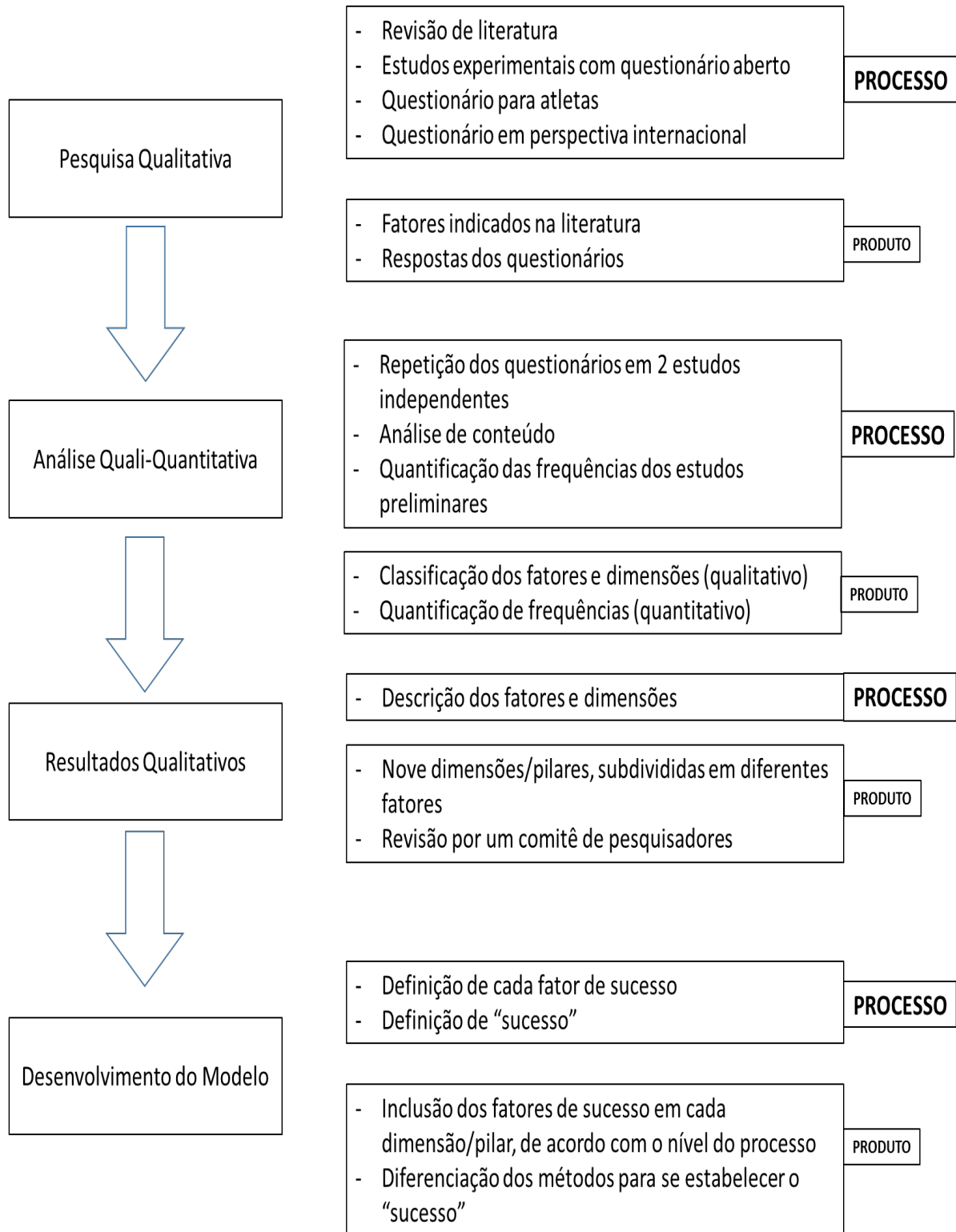


Figura 13. Diagrama de processos utilizados na fase 1 do desenvolvimento do modelo SPLISS
 Fonte: Adaptado de De Bosscher et al. (2010).

Os pesquisadores utilizaram a análise de conteúdo para consolidar todas as fontes relevantes da literatura sobre o tema, nos níveis macro, meso e micro. Os Factores Críticos de Sucesso (FCS) derivados do modelo conceitual foram transformadas em perguntas de medição. Dois instrumentos de pesquisa foram desenvolvidos independentemente para coletar dados (DE BOSSCHER et al., 2008): (1) o questionário (semi-estruturado) geral de política esportiva, com 84 perguntas entre abertas e fechadas, submetido a pesquisadores de cada país pesquisado; e, (2) o questionário de pesquisa sobre o “clima” do Esporte de Alto Rendimento submetido a atletas, treinadores e gestores.

Na fase de análise, os dados qualitativos e quantitativos são transformados em um sistema de pontuação para medir a posição competitiva das nações e, assim, facilitar a comparação das políticas de esporte de forma menos descritiva e mais objetiva. É utilizada a análise de fator ou *cluster* para validar as subescalas, a análise de confiabilidade para avaliar a consistência interna, além de correlações para descobrir possíveis causas e efeitos (DE BOSSCHER et al., 2010).

Após detalhada descrição do modelo SPLISS, percebe-se que os métodos desenvolvidos por esse estudo possuem o objetivo de analisar os dados colhidos a partir de depoimentos de atores (atletas, treinadores e gestores) do EAR. As respostas qualitativas, ao serem inseridas em um sistema de pontuação, são então transformadas em dados quantitativos que, por sua vez, indicam o nível de desenvolvimento de cada pilar e de cada fator analisado.

No entanto, tal modelo não se preocupou em construir um banco de dados ou sistema de informação computadorizado para catalogar, armazenar e gerir, por exemplo, os dados reais dos atletas, da infraestrutura, do financiamento, dos eventos esportivos e da ciência e tecnologia ligadas ao esporte de elite das 15 nações já pesquisadas. Na verdade, são as respostas perceptivas dos atores que são catalogadas para posterior análise.

Por isso, mesmo a ciência já possuindo um modelo validado de sistematização de informações para posterior análise dos sistemas esportivos, que resultam em sucesso no Esporte de Alto Rendimento (DE BOSSCHER et al., 2008, 2009, 2010), ainda não foi desenvolvido um modelo de banco de dados e de sistema de informação para armazenar e gerir os dados de atletas, do financiamento, da infraestrutura; enfim, para gerir as informações quantitativas sobre a situação do EAR de um país.

Evidencia-se que a construção de um modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento, com uso de ferramentas de tecnologia da informação, para armazenar, gerir e analisar as informações lá catalogadas, pode colaborar profundamente com o monitoramento constante das ações de entidade públicas e privadas ligadas ao EAR.

Desta forma, tal modelo de gestão pode complementar o SPLISS e demais estudos que tratam dos fatores de sucesso esportivo internacional, uma vez que este sistema de informação, ao armazenar dados do esporte de elite pode, rapidamente, responder questões como: como os recursos financeiros do país estão sendo aplicados no EAR? Quais infraestruturas esportivas estão disponíveis para o treinamento e para a competição? Existem entidades que identificam e desenvolvem talentos esportivos?

De posse dessas informações, gestores podem qualificar sua tomada de decisão, visto que De Bosscher et al. (2015) afirmam que a sistematização da estrutura organizacional e das variáveis que envolvem o esporte de EAR promove bons resultados esportivos internacionais, inclusive no número de medalhas conquistadas em Jogos Olímpicos e competições mundiais.

Destaca-se aqui que os estudos supracitados convergem para o fato de os países que alcançam sucesso internacional no Esporte de Alto Rendimento possuem planos de ações nacionais, sejam esses gerenciados pelo governo, por entidades esportivas, ligas nacionais ou institutos nacionais de esporte, elaborados de maneira central e aplicados em todo o território (DE BOSSCHER et al., 2008; GREEN, 2004; GREEN e OAKLEY, 2001; HOULIHAN e GREEN, 2008). Portanto, o uso de um sistema informatizado para armazenar as informações pode, inclusive, subsidiar a elaboração de tais planos de ações e promover o monitoramento constante da situação real do EAR de um país.

2.2.3 Modelos desenvolvidos no Brasil

Diferentes estudos buscam compreender o funcionamento de sistemas esportivos em diferentes países e, principalmente, naqueles com destaque no contexto internacional (GREEN e OAKLEY, 2001; DIGEL, 2002a, 2002b; ZIEMMAINZ e GULBIN, 2002; THUMM, 2006; HOULIHAN e GREEN, 2008; DE BOSSCHER et al., 2008; DE BOSSCHER, et al., 2009; DE BOSSCHER et al., 2015).

Nessas pesquisas são analisadas as políticas do Esporte de Alto Rendimento dos países, a fim de buscar o entendimento dos vários aspectos que envolvem os seus sistemas esportivos. Os resultados desses estudos apontam que é possível identificar particularidades de acordo com cada país, como, também, ações semelhantes entre eles, indicando a existência de pontos comuns relevantes no desenvolvimento do esporte de alto nível que devem ser destacados e valorizados na gestão esportiva e por políticas de governo.

O esporte brasileiro recentemente passou por um período extremamente importante, pois realizou os Jogos Pan-Americanos no Rio de Janeiro em 2007, os Jogos Mundiais Militares sediados também pela cidade carioca em 2011, a Copa das Confederações em 2013, a Copa do Mundo de Futebol promovido pela FIFA (*Fédération Internationale de Football Association*) em 2014, e os Jogos Olímpicos e Paralímpicos no Rio de Janeiro em 2016.

Pelo fato do país ter assumido um destaque maior na organização de eventos esportivos internacionais, muitas possibilidades e desafios surgiram. A expectativa relacionada a tais acontecimentos é de que a realidade esportiva brasileira possa sofrer avanços qualitativos e quantitativos, incluindo uma melhora na gestão esportiva e na organização e planejamento da política voltada ao EAR, por meio de programas e ações eficazes.

Argumenta-se que um dos fatores mais decisivos, que afeta o desempenho de um sistema de Esporte de Alto Rendimento, é a forma como os serviços são organizados e administrados politicamente (DE BOSSCHER et al., 2008). Green e Houlihan (2008) avaliaram o processo de mudança política do EAR em três esportes (natação, atletismo e vela) de três países (Canadá, Reino Unido e Austrália). O estudo procurou semelhanças entre os países e oferece uma análise aprofundada em quatro áreas da política de esporte de elite: (1) desenvolvimento de instalações esportivas de alto nível, (2) formação de atletas "full-time", (3) desenvolvimento de treinadores, da ciência do esporte e da medicina esportiva, e (4) oportunidades de competição para atletas de elite.

No Brasil, as pesquisas que de alguma forma tentam coletar, catalogar e sistematizar informações sobre o esporte são escassas, principalmente no que diz respeito ao Esporte de Alto Rendimento. O estudo pioneiro realizado no país foi o de Da Costa (1971), com o objetivo de conhecer as práticas esportivas, atividades físicas e de lazer no país. Foi iniciado em maio de 1969, por meio de convênio

firmado entre o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), órgão do Ministério do Planejamento e Coordenação Geral e a Divisão de Educação Física do Ministério da Educação e Cultura.

O denominado “Diagnóstico da Educação Física/Desportos” foi também o primeiro documento utilizado para subsidiar políticas públicas ligadas ao setor esportivo, que buscavam, na época, a melhoria da qualidade de vida da população por meio do lazer, da recreação e da aptidão física e mental. Segundo Da Costa (1971), a estrutura do diagnóstico considerou os aspectos de macro e microanálises, estabelecendo algumas inter-relações do setor com o contexto globalizado da sociedade, bem como fatores e comportamentos isolados do processo.

Com relação aos métodos utilizados no diagnóstico supracitado, sua estrutura foi construída a partir da pesquisa quantitativa, mas também analisando suas relações com aspectos qualitativos das variáveis. Numa análise macro, foram definidas três principais dimensões: (1) Técnica; (2) Política; e (3) Administrativa. O autor buscou estabelecer uma correlação entre as dimensões estudadas para construir cenários futuros e um fluxograma, que envolve a identificação de objetivos, as condições favoráveis aos objetivos, as alternativas tecnológicas favoráveis e o ritmo de desenvolvimento/ taxa de aplicação de recursos.

Quanto à infraestrutura esportiva, Da Costa (1971) estabeleceu hierarquias e grau de importância para os elementos/fatores que constituem essa dimensão no Brasil, elencando os seguintes níveis:

- **equipamentos primários** - definidos como espaços livres e equipamentos para atividade física na rede escolar e utilizada por crianças na fase pré-escolar;
- **equipamentos básicos** – espaços livres e equipamentos que visem à educação física, desportiva e recreativa para adultos e adolescentes;
- **equipamentos pesados** – concebidos para competições de alto nível com espectadores.

O conjunto de instalações esportivas, denominada pelo autor de “equipamentos”, apresentava-se como elemento de inter-relações com todos os subsistemas analisados, as escolas de educação física e esportivas (incluindo as militares) e a indústria de material esportivo e empresas de construções e

instalações esportivas (DA COSTA, 1971). Nesse diagnóstico, o autor coletou e catalogou dados das variáveis descritas no Quadro 5.

Os dados foram coletados a partir de gestores e documentos existentes nas escolas e nos órgãos e entidades pesquisadas (entidades de classe, órgãos governamentais, serviço militar, clubes, federações e confederações) e foram apresentados por estado da federação. O método descrito no diagnóstico não permite identificar a utilização de instrumentos como questionários ou entrevistas tampouco a utilização de bancos de dados para catalogar os dados obtidos.

Observa-se que Da Costa (1971) conseguiu catalogar informações sobre o sujeito que pratica esporte, a infraestrutura esportiva, o financiamento e a legislação, perpassando de forma transversal pela gestão. Contudo, a falta de padronização não possibilita captar a organização de todo o sistema esportivo, impossibilitando apontar quantitativa e qualitativamente seu desenvolvimento.

Oliveira (2013), em estudo com o objetivo de desenvolver métodos e instrumentos que permitam investigar e expor a realidade do esporte no Brasil, cita que os dados obtidos pelo diagnóstico de Da Costa (1971) são fragmentados, permitindo no máximo a visão da totalidade de cada elemento dentro de uma determinada divisão e não do conjunto do elemento e do sistema.

Por outro lado, encontrou-se avanços importantes no que tange à possibilidade do estabelecimento de estatísticas básicas para o setor do esporte e como instrumento de avaliação permanente do sistema, fator importante para tomada de decisão nas políticas do setor (DA COSTA, 1971).

Bem mais recente, uma das iniciativas ligadas à catalogação de informações ligadas ao esporte brasileiro foi realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Em parceria com o Ministério do Esporte e Turismo, o IBGE realizou pesquisa que tentou mapear as instalações esportivas em todos os municípios brasileiros, denominada de Inventário da Infraestrutura Desportiva Brasileira (IBGE, 2000).

Coerente com os estudos desse porte, o seu objetivo foi de subsidiar políticas públicas para o setor. Entretanto, o inventário apresenta pouquíssimas informações sobre a metodologia e instrumentos adotados para coleta de dados, citando apenas que as informações obtidas foram enviadas pelos órgãos públicos responsáveis pelas instalações esportivas.

Fica claro, assim, que não foram criados repositórios digitais com as informações catalogadas na pesquisa para permitir a posterior utilização e atualização das informações.

Dimensão	Variáveis Estudadas
(1) Escolas de Educação Física	Quantidade de alunos matriculados; de formandos; de professores; participação em competições; tipo de instalação; ano de fundação; localização; esfera administrativa a que pertence; se são próprias, cedidas ou alugadas; laboratórios de fisiologia existentes; despesas realizadas com instalação e com alunos; data da autorização de funcionamento da instituição.
(2) Indústria de Material, Construção e Instalações para Educação Física, Esporte e Recreação	Número de estabelecimentos existentes por ano, estado; tipos de serviços oferecidos; número de funcionários; e atividade de importação.
(3) Escolas de Ensino Primário, Médio e Universitário	Quantidade de professores, funcionários, alunos; relação de aluno matriculado por instalações; relação matrícula/professor e estabelecimento/professor; quantitativos de estabelecimentos; de instalações esportivas existentes; número de laboratórios de fisiologia existentes; competições realizadas; material esportivo existente; e atividades desportivas realizadas.
(4) Instalações Urbanas de Educação Física / Desportos	Quantidade de instalações urbanas e rurais por estado, tipo de instalação; investimentos por setores; estádio de futebol existente com suas instalações secundárias por estado; desporto denominado classista, ou seja, dos trabalhadores, seus dirigentes, órgãos, professores e entidades, número de usuários.
(5) Saunas e Academias	Quantitativo de números de saunas e academias existentes por atividade oferecidas.
(6) Clubes	Quantidade de associações desportivas por região, estado e por ano da fundação; tipo de atividade oferecida; localização; características gerais (natureza da atividade, número de profissionais, funcionários; se urbana ou rural; tipo de instalação existente, modalidade oferecida).
(7) Federações	Tipo e estrutura da instalação; quantitativo de funcionários; dirigentes; fontes e origem de financiamento; pessoal envolvido nas competições; tipo e número de competições; e quantificação e especificidades dos atletas por gênero e idade, existência de departamento médico.
(8) Confederações	Quantidade de entidades; de dirigentes; de empregados; localização; origem e fonte de financiamentos; quantidade e distribuição de verbas recebidas pelo poder público federal; quantitativo de técnicos diplomados por modalidades; tipos de capacitação; tipo de informação utilizada; departamentos ou laboratórios existentes; competições que tem promovido ou participado.
(9) Nível de Aptidão Física	Item ligado diretamente ao serviço militar, sendo verificado o número de indivíduos considerados aptos ou incapazes para prestar o serviço militar e os tipos de incapacidades.
(10) Administração Pública da Educação Física e Desporto	Tipos de órgãos existentes, áreas a que estão relacionadas; características dos funcionários.
(11) Unidade Funcional do Sistema	Informações produzidas pela coleta de dados e somadas às informações publicadas em periódicos, revistas, livros, informes e rádios sobre o tema em debate.

Quadro 5. Fontes de dados e variáveis estudadas por Da Costa (1971) no Diagnóstico da Educação Física e do Desporto no Brasil.

No que diz respeito às variáveis estudadas pelo IBGE, foram incluídas: (I) identificação e quantificação das instalações esportivas por municípios, incluindo-se somente as piscinas, as quadras simples e as poliesportivas, os ginásios, os campos de futebol e as pistas de atletismo; (II) classificação em cobertos, não cobertos; urbanas e rurais; e do ente gestor em estadual, municipal ou federal (IBGE, 2000).

Desta forma, o estudo do IBGE (2000) pode ser caracterizado como um mapeamento das instalações esportivas, por municípios do Brasil; contudo, sem quaisquer tipos de análise dos dados nem categorização das informações catalogadas. Adicionalmente, não são conhecidos sistemas informatizados que contenham as informações de tal mapeamento, o que impossibilita a atualização permanente das informações e sua disseminação.

Também em parceria com o Ministério do Esporte, publicado em 2006, foi realizada pesquisa de informações básicas municipais (MUNIC), na qual foram coletadas informações em todos os municípios brasileiros desde 1999, com os seguintes objetivos: desenvolver uma base de dados institucional, com informações dos municípios; construir o perfil dos municípios, notadamente de suas administrações públicas; elaborar um quadro geral, envolvendo diversos aspectos da gestão municipal (IBGE, 2006).

Um levantamento abrangente de dados estatísticos sobre os municípios brasileiros, envolvendo um número maior de variáveis que o Inventário da Infraestrutura, na tentativa de traçar um panorama das atividades de esporte e sua gestão municipal (IBGE, 2006). Obviamente, os resultados do estudo deveriam colaborar com o planejamento, definição e implementação de políticas públicas que possibilitem o atendimento mais abrangente da coletividade na área do esporte.

Como instrumento de coleta de dados, foi utilizado um questionário composto por 13 blocos, contendo a identificação do questionário, os dados cadastrais do governo do estado e do órgão gestor do esporte, além dos temas e variáveis do esporte pesquisadas, descritos no Quadro 6 (IBGE, 2006).

Para análise das informações, o conjunto de blocos e questões do questionário foram classificados de acordo com as manifestações do esporte em: (I) esporte educacional, (II) esporte de rendimento e (III) esporte e lazer. A unidade informante, responsável pelo preenchimento do questionário, foi o órgão gestor do esporte no município (secretaria, autarquia e fundação, diretoria, setor, gerência, departamento, coordenadoria, assessoria de esporte ou similar).

Temas	Variáveis
1) Recursos Humanos Utilizados na Gestão Municipal do Esporte	Quantidade de pessoal da administração direta, indireta e o regime de contratação; funções que ocupam, se administrativas, de apoio ou técnica.
2) Articulações Institucionais Intramunicipais, visando o Desenvolvimento de Políticas e de Atividades Relacionadas ao Esporte	Quantificação dos Conselhos Municipais com atuação no esporte; localização; tipos de conselho; frequência de reuniões.
3) Aspectos Atinentes à Legislação Esportiva Municipal	Levantamento das leis orgânicas municipais que tratam do esporte e de outras leis que possam regulamentar o esporte no município; fonte de recursos para o esporte.
4) Convênios e Parcerias e as Ações, Projetos e Programas Desenvolvidos como Participação da Prefeitura	Tipos de convênios existentes, parceria entre o município e outras esferas administrativas; ações e projetos realizados pela prefeitura.
5) Eventos e suas Modalidades Esportivas Realizados nos Municípios	Quantificação dos eventos realizados pela prefeitura, pelo gestor do esporte, por outros órgãos da administração ou externo e/ou em parceria.
6) Instalações e os Equipamentos Esportivos Existentes e em Construção, de Propriedade e/ou Gestão da Prefeitura	Tipo de instalações esportivas e suas respectivas variáveis (cobertura, iluminação, tipo, tamanho).

Quadro 6. Temas e variáveis ligadas ao esporte, estudadas pelo IBGE (2006) na pesquisa MUNIC.

A obra publicada pelo IBGE contém um conjunto de tabelas distribuídas por regiões geográficas e por unidades da federação, além de uma análise de resultados com síntese baseada na seleção de alguns temas, variáveis e dados prioritários na atividade de esporte nos estados. Contudo, as análises só podem ser realizadas em cada uma das tabelas, sem permitir a integração das informações. Além disso, para atualizar as informações seria necessária uma nova pesquisa que envolveria novamente toda a coleta de dados.

No mesmo esteio, em 2003, o IBGE realizou a “Pesquisa de esporte”. O mesmo levantamento de dados estatísticos foi realizado, desta vez abrangendo os estados brasileiros, a ESTADIC (IBGE, 2003). O principal objetivo era contribuir para a construção de um sistema de informações sobre a atividade de esporte no país e para o planejamento, definição e implementação de políticas públicas que possibilitem o atendimento mais abrangente da coletividade nessa área.

Nitidamente, tanto a MUNIC (IBGE, 2006) como a ESTADIC (IBGE, 2003) foram continuidade do estudo realizado pelo IBGE (2000), em parceria com o Ministério do Esporte (IBGE, 2000), sobre o perfil dos municípios e estados brasileiros. Nesse sentido, a pesquisa nos estados seguiu metodologia e forma de catalogação de informações idênticas às adotadas na pesquisa anterior nos municípios, com modificação do universo estudado, nesse caso, os estados da federação.

De acordo com Oliveira (2013), os trabalhos do IBGE apresentaram pouco impacto nas políticas públicas de esporte, além de pequena circulação no meio acadêmico. Esse autor relata que a ausência de uma introdução e discussão metodológica da obra, bem como a ausência de análise e conclusões dos dados coletados, explicam o pequeno uso das pesquisas.

Em 2013, o trabalho de Oliveira (2013) apresentou uma revisão dos métodos de pesquisa em esporte já realizados no Brasil, com o objetivo de desenvolver método e técnicas de investigação e exposição de um diagnóstico nacional do esporte que captem os elementos principais do sistema esportivo brasileiro, na tentativa de criar uma alternativa inovadora para os diagnósticos já realizados no Brasil. O trabalho identifica e analisa os elementos fundamentais que constituem o sistema esportivo brasileiro e que devem ser diagnosticados, além de analisar criticamente as metodologias utilizadas por estudos brasileiros e europeus (OLIVEIRA, 2013).

Ao propor método e técnicas de investigação sobre esporte que permitam constar, compreender, interpretar e explicar a realidade do sistema esportivo brasileiro, Oliveira (2013) apresenta os quatro elementos principais do sistema: (1) o sujeito praticante de esporte; (2) a infraestrutura esportiva; (3) a legislação; e (4) o financiamento do esporte. Além disso, como demonstrado na Figura 14, o pesquisador defende que o praticante é o elemento central desse sistema.

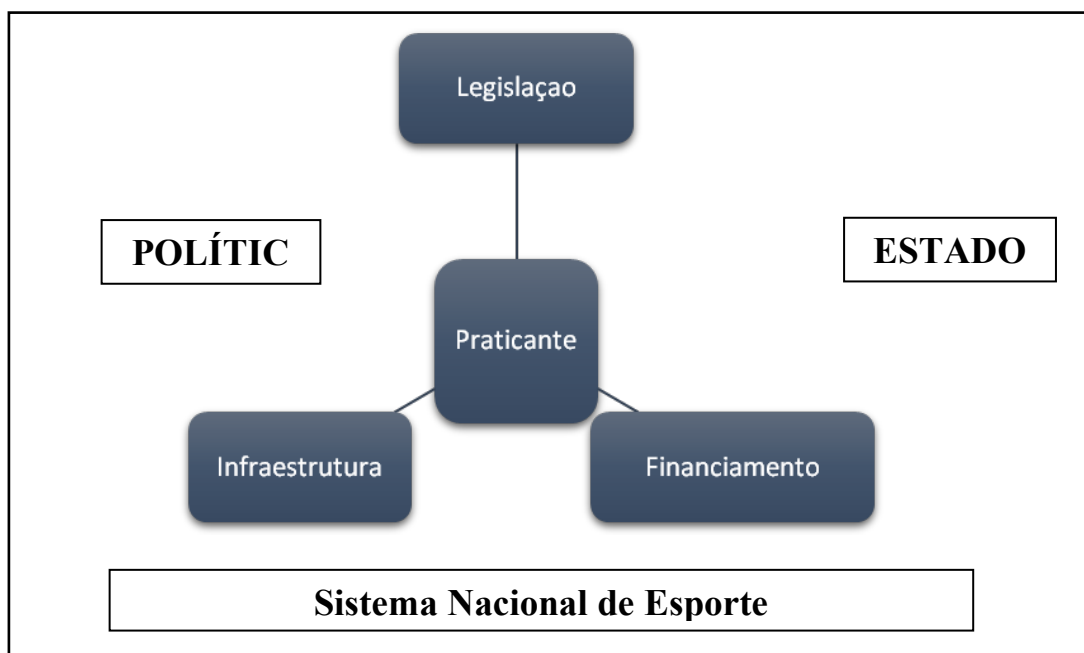


Figura 14. Elementos do sistema esportivo brasileiro
Fonte: Adaptada de Oliveira (2013).

O estudo aqui tratado demonstrou que há necessidade de sistematização de informações e de uma metodologia, além de instrumentos que possam servir como referência para investigação a respeito do sistema esportivo brasileiro focado em elementos principais. Oliveira (2013) descreveu um modelo para coleta e sistematização de informações de dois elementos do sistema: o praticante e a infraestrutura (Figura 15 e 16).

Além disso, esse pesquisador enfatiza que são necessários dados e informações captadas no processo de investigação que possibilitem a construção de indicadores sintéticos para o desenvolvimento nos seus elementos fundamentais, como, por exemplo, o percentual de praticante, a situação física e dos serviços oferecidos da infraestrutura esportiva, da legislação e financiamento existentes. A partir desses indicadores, pode-se construir um índice de desenvolvimento do esporte que englobe todos os elementos básicos do sistema.

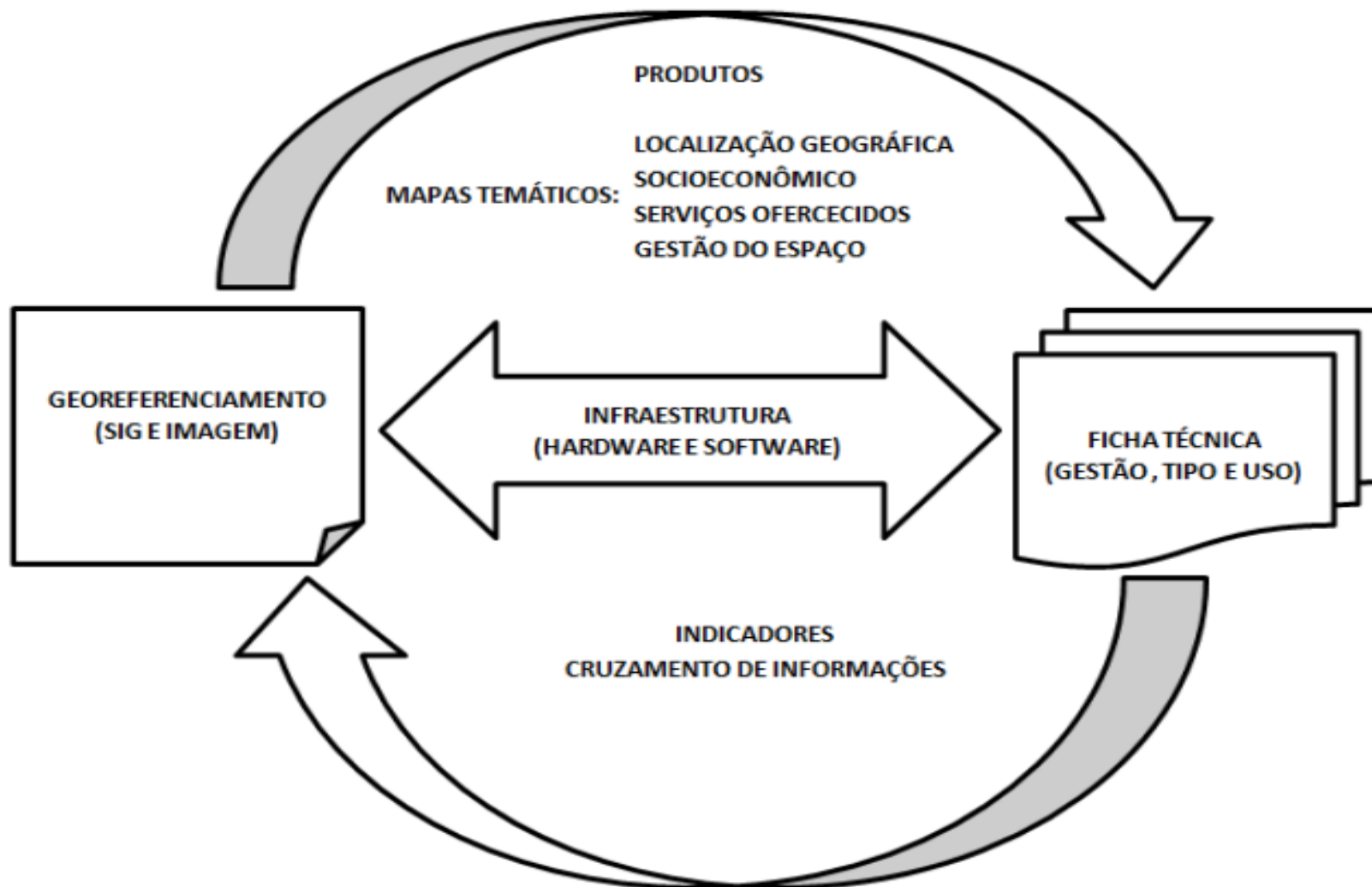


Figura 16. Síntese do método para definição do perfil da infraestrutura esportiva
Fonte: Oliveira (2013).

Os modelos apresentados por Oliveira (2013) apresentam menor fragmentação e métodos mais abrangentes, incluindo novas tecnológicas de coleta de dados, como no caso do georeferenciamento, que permite adentrar na estrutura e dinâmica e a estrutura do esporte. Entretanto, ainda não trata do armazenamento e gestão de informações por meio de sistemas informatizados nem do uso de banco de dados e da inteligência de negócios para a gestão de informações do esporte.

Em 2013, o Ministério do Esporte (ME) iniciou o Diagnóstico Nacional do Esporte (DIESPORTE), uma pesquisa custeada pela Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP), coordenada pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), em consórcio com outras cinco Instituições de Ensino Superior Universidade Federal de Goiás (UFG); Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); Universidade Federal de Sergipe (UFS); e Universidade Federal do Amazonas (Ufam) (OLIVEIRA e TAFFAREL, 2013).

O DIESPORTE contemplou as quatro variáveis descritas por Oliveira (2013): (1) infraestrutura esportiva; (2) legislação esportiva; (3) financiamento esportivo; e (4) sujeito praticante (ou não) de esportes e atividades físicas na população brasileira (BRASIL, 2016). No total foram realizadas 8.902 entrevistas pessoais e domiciliares com a aplicação de questionário com perguntas abertas e fechadas. Os dados foram ponderados com base em uma projeção da população brasileira por região, gênero e grupos de idade, feita pelo IBGE para o ano de 2013, quantidade equivalente à população entre 14 e 75 anos (BRASIL, 2016). Mas os resultados do diagnóstico não foram conclusivos e apenas o relatório sobre o praticante foi oficialmente divulgado.

Ainda mais recentemente, a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) realizada numa parceria do Ministério do Planejamento, Desenvolvimento e Gestão com o IBGE e o Ministério do Esporte incluiu a prática de esportes e de atividades físicas na pesquisa que tem como finalidade a produção de informações básicas para o estudo do desenvolvimento sócio-econômico do país. Trata-se de um sistema de pesquisas por amostra de domicílios que, por ter propósitos múltiplos, investiga diversas características sócio-econômicas e demográficas (IBGE, 2015).

No que diz respeito ao método, a investigação sobre as práticas de esporte e atividade física, em âmbito nacional, foi realizada por meio de questionário preenchido eletronicamente durante entrevista com 356.904 pessoas de 15 anos ou

mais de idade (IBGE, 2015). Neste caso, o questionário utilizado foi o elaborado pelo Ministério do Esporte no DIESPORTE (BRASIL, 2016). A pesquisa permitiu identificar o tipo de esporte ou atividade física realizada; sua motivação; o local onde era praticado; a frequência; a duração e a participação em competições, entre outros aspectos relacionados (IBGE, 2015).

Voltando ao contexto do Esporte de Alto Rendimento, o estudo de Ferreira (2007) resume em cinco os elementos mais significativos que interferem nas políticas para esse setor do esporte: i) a organização esportiva e a participação do estado; ii) a participação do sistema educacional; iii) o sistema de apoios públicos e privados; iv) a participação da ciência do esporte; v) as infraestruturas e recursos materiais disponíveis.

Também no Brasil, por meio de parceria entre a Universidade de São Paulo (USP) e o consórcio SPLISS “*Sports Policy Leading to Sporting Success*” (DE BOSSCHER et al., 2015), uma pesquisa entre os anos de 2011 e 2013 buscou melhorar o conhecimento sobre a efetividade de políticas para o Esporte de Alto Rendimento, quando comparada a diferentes nações e o clima geral do EAR para atletas, treinadores e gestores esportivos. Adicionalmente, a pesquisa avaliou a política nacional de esporte de acordo com o ranqueamento de políticas de esporte de elite, perante critérios definidos pelo SPLISS (MAZZEI et al., 2015).

Entretanto, os resultados do estudo são baseados em uma amostra pequena formada por 10 dirigentes (de um total de 31 convidados), 83 técnicos (de um total de 110) e 449 atletas brasileiros (de um total de 3000). Os dados coletados no Brasil foram enviados para a coordenação do consórcio na Bélgica para análise comparativa com os dados dos outros 16 países participantes.

Quanto ao método e ao instrumento de pesquisa, foram utilizados três questionários desenvolvidos pelo consórcio de pesquisadores SPLISS (DE BOSSCHER et al., 2006): um para dirigentes esportivos, um para treinadores e um para atletas do Esporte de Alto Rendimento. Os resultados do estudo no Brasil também consideraram a avaliação dos pilares que levam ao sucesso esportivo internacional (Figura 17).

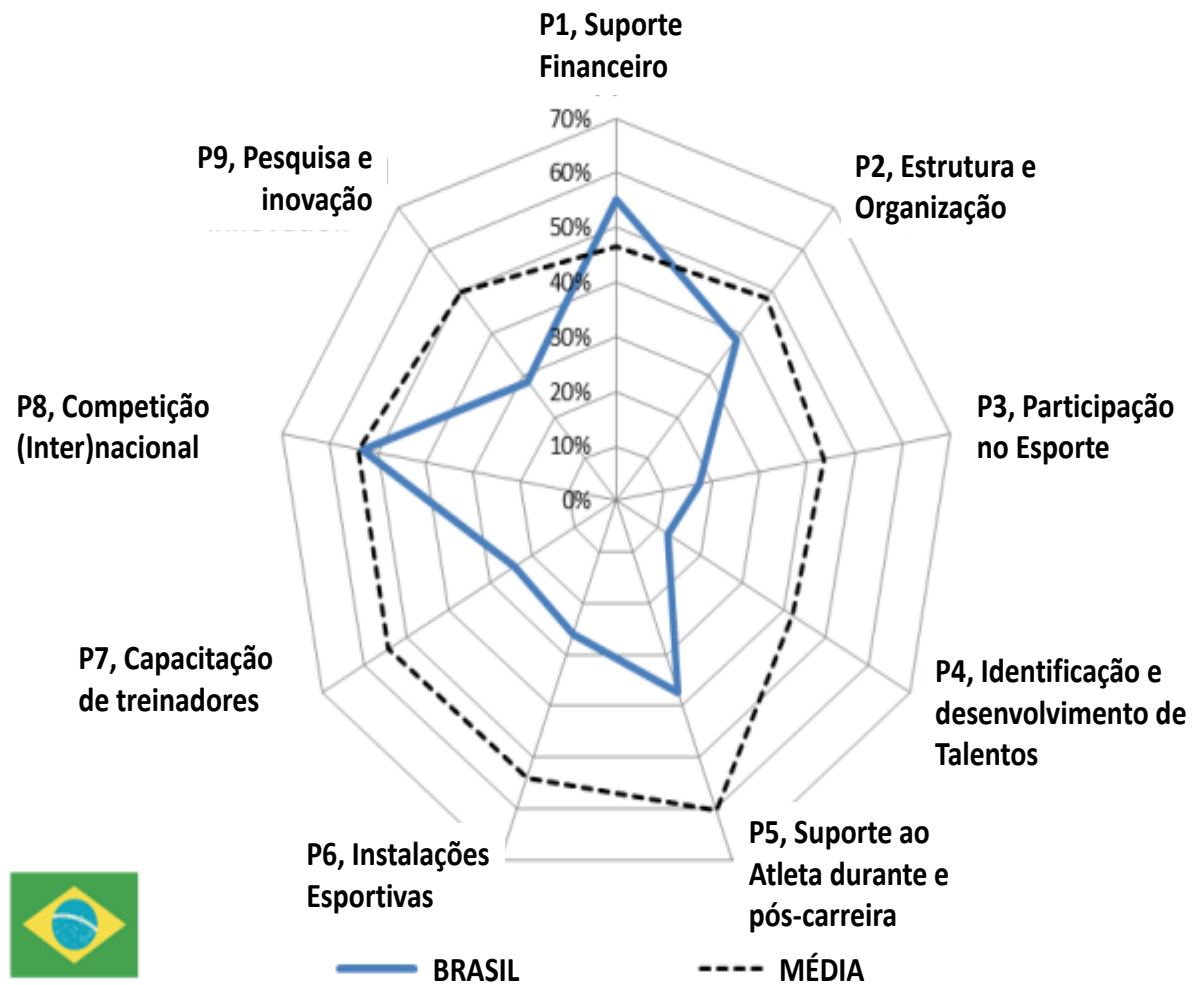


Figura 17. Avaliação das políticas de esporte no Brasil por meio dos fatores que levam ao sucesso esportivo internacional, segundo o SPLISS (MAZZEI et al., 2015).

Segundo Mazzei et al. (2015), o Brasil é um dos países que mais investiu no esporte de alto desempenho, quando comparado inclusive às nações consideradas potências esportivas. Esses pesquisadores ressaltam a existência de recursos financeiros, mas deficiências no planejamento estratégico e na integração no EAR brasileiro. Por outro lado, resalta-se que as políticas ligadas ao EAR apresentam progresso devido à organização de grandes eventos internacionais no país, mas ainda há vários fatores que podem ser melhorados (MAZZEI et al., 2015).

Nesse contexto, segundo os mesmos autores, com organizações governamentais e esportivas (à nível nacional, estadual e municipal) possuindo autonomia para desenvolver políticas esportivas de acordo com sua realidade e necessidades, somada a um mínimo de orientações centrais, há grande dificuldade na implementação de políticas nacionais de Esporte de Alto Rendimento. O fato é que se espera uma alocação mais estratégica dos recursos financeiros, visando o

desenvolvimento integrado. Porém, como melhorar a gestão estratégica de recursos sem conhecer as reais necessidades do esporte brasileiro?

Segundo Mazzei et al. (2015), cada país deve encontrar uma sinergia entre os pilares importante para o sucesso e, assim, conseguir um desenvolvimento contínuo e consistente para o EAR. Por exemplo, um aumento das instalações disponíveis com programas bem estruturados, assim como centros de pesquisa e instituições educacionais para treinamento de treinadores.

Motivado pelo cenário posto, o Centro de Estudos Olímpicos da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – ESEFID/UFRGS propôs o “Projeto Referências – para o desenvolvimento do Plano Nacional de Esporte de Alto Rendimento no Brasil”, que se caracteriza pelo mapeamento situacional das modalidades olímpicas e paralímpicas brasileiras, em dois ciclos olímpicos, de 2008 a 2016.

Dentro deste contexto, a ESEFID/UFRGS em conjunto com a Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento do Ministério do Esporte (SNEAR/ME) realizam, num projeto previsto até 2017, que envolveu o levantamento de dados detalhados de informações das modalidades olímpicas e paralímpicas, subdivididas em dez dimensões: (1) Legislação; (2) Recursos Financeiros; (3) Instalações Esportivas; (4) Materiais Esportivos; (5) Recursos Humanos; (6) Participação de atletas, clubes e seleções em competições esportivas nacionais e internacionais; (7) Organização de competições nacionais e internacionais por instituições esportivas brasileiras; (8) Suporte ao Atleta; (9) Pesquisas em Ciências do Esporte e apoio científico ao desenvolvimento do esporte; e (10) Identificação e desenvolvimento de talentos esportivos (REPPOLD FILHO, 2012).

Está claro que, em um ambiente competitivo, como o do Esporte de Alto Rendimento, é necessária a elaboração de ações estratégicas, visando à efetividade de objetivos pré-estabelecidos. O projeto de Reppold Filho (2012) visa construir um banco de dados, coletados nas dimensões supracitadas, e a partir disso estabelecer o nível de articulação entre elas, para então permitir uma abordagem integrada do Esporte de Alto Rendimento nacional, que subsidiarão a formulação do Plano Nacional do Esporte de Rendimento.

Segundo De Bosscher et al. (2010), é impossível criar um modelo único para explicar o sucesso esportivo internacional. Um sistema que leva ao sucesso de uma nação pode falhar em outro. Diferente do método de coleta e sistematização do

consórcio SPLISS, principalmente qualitativo, o trabalho idealizado por Reppold Filho (2012), além da pesquisa qualitativa, propõe-se a coletar, catalogar e sistematizar um grande volume de informações quantitativas, utilizando a tecnologia da informação para criar uma base de dados que permite a avaliação concreta dos objetos presentes em cada dimensão estudada.

Em síntese, os estudos que comparam os países considerados como potências esportivas identificaram que a chave para alcançar o sucesso esportivo internacional depende de uma estrutura organizacional eficiente, baseada na centralização das ações direcionadas para o desenvolvimento do esporte. Essas ações podem ser elaboradas por meio de órgãos nacionais governamentais ou órgãos não governamentais, como as entidades esportivas.

A centralização das ações auxilia o desenvolvimento do esporte de forma que não existam programas e ações concorrentes promovidos por diferentes entidades no mesmo país, assim como exista uma padronização das diretrizes para a área. Desta forma, a centralização pode favorecer a eficiência do suporte financeiro (entrada) e promover interação de fatores como as instalações esportivas; pesquisa científica; programas de detecção, formação, seleção e promoção de talentos; dentre outros (processo) para que o sucesso esportivo (resultado) seja alcançado.

Além da centralização das ações para se alcançar o sucesso no Esporte de Alto Rendimento, outros pontos em comum entre as pesquisas apresentadas acima foram a presença de um sistema nacional de identificação e desenvolvimento de talentos, a ação de um programa de suporte financeiro do governo aos atletas, a utilização da ciência do esporte em prol do Esporte de Alto Rendimento e da oferta e disponibilidade de infraestruturas adequadas para treinamento aos atletas (DE BOSSCHER et al., 2008; DIGEL, 2002b; FERREIRA, 2007; GREEN e OAKLEY, 2001).

Contudo, para que estes fatores sejam percebidos pelos atletas, é necessária a confluência das políticas públicas na disponibilização dos recursos financeiros juntamente a uma estruturação de todo o sistema esportivo para que haja percepção positiva no trabalho e nos resultados alcançados pelos atletas.

Segundo De Bosscher et al (2006; 2008; 2010), o mesonível, que envolve políticas do respectivo governo voltadas para o Esporte de Alto Rendimento, que incluem os aspectos referentes aos recursos, aos programas e às estratégias que

podem influenciar o processo de desenvolvimento esportivo de um país em longo prazo, são fatores que estão sob o controle das políticas. Este é o nível em que as políticas esportivas desempenham papel fundamental. Fatores no nível meso são total ou parcialmente determinados pelas políticas de esportes. Os atletas de alto nível terão uma maior chance de sucesso dependendo da eficácia da política e dos investimentos destinados aos fatores do nível meso do Esporte de Alto Rendimento.

Por isso, a centralização de informações desses fatores em um sistema informatizado pode colaborar substancialmente com a produção de conhecimento, assim como para análises que possibilitem a compreensão dos fatores determinantes do desenvolvimento do esporte de alto nível em uma nação ou em uma entidade.

Diante dessas constatações, considera-se que se faz necessária a construção de um modelo de gestão de informações do EAR que, por sua vez, pode promover uma nova cultura organizacional que favoreça o comportamento voltado à gestão do conhecimento para coleta de dados e gestão de dados do Esporte de Alto Rendimento, possibilitando amenizar as distorções existentes e ajudando na tomada de decisões.

Há, portanto, a necessidade da catalogação e armazenamento de dados segundo um método que: (1) ofereça informações precisas e relevantes, segundo o contexto internacional; (2) contribua para a identificação de demandas e para a análise da situação do EAR; (3) evite a fragmentação e descontinuidade das informações; e (4) contribua com a gestão esportiva, com as definições de políticas públicas para o esporte e com a transparência das entidades públicas e privadas ligadas ao Esporte de Alto Rendimento.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PARA CONSTRUÇÃO DO MODELO

3.1 UNIVERSO E ETAPAS DA PESQUISA

A construção do modelo de gestão de informações do EAR teve como universo as informações dos esportes olímpicos e paralímpicos dos Jogos Rio 2016 e foi realizada em quatro etapas distintas. São elas:

- (1) Levantamento e análise dos métodos de sistematização de informações do esporte;
- (2) Estudo piloto;
- (3) Construção do modelo de gestão de informações;
- (4) Validação do modelo de gestão de informações.

Os achados do levantamento e análise dos métodos de sistematização (etapa 1) guiaram o estudo piloto (etapa 2), inclusive quanto às dimensões, seu conceito e escopo. A etapa 2 envolveu pesquisa documental, aplicação de questionários e preenchimento de formulários eletrônicos para, então, desenvolver-se o método de coleta, catalogação e sistematização das informações do EAR no Brasil. A partir desses procedimentos, desenvolveu-se o “caminho” metodológico descrito na Figura 18 e construiu-se um modelo validado de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento.

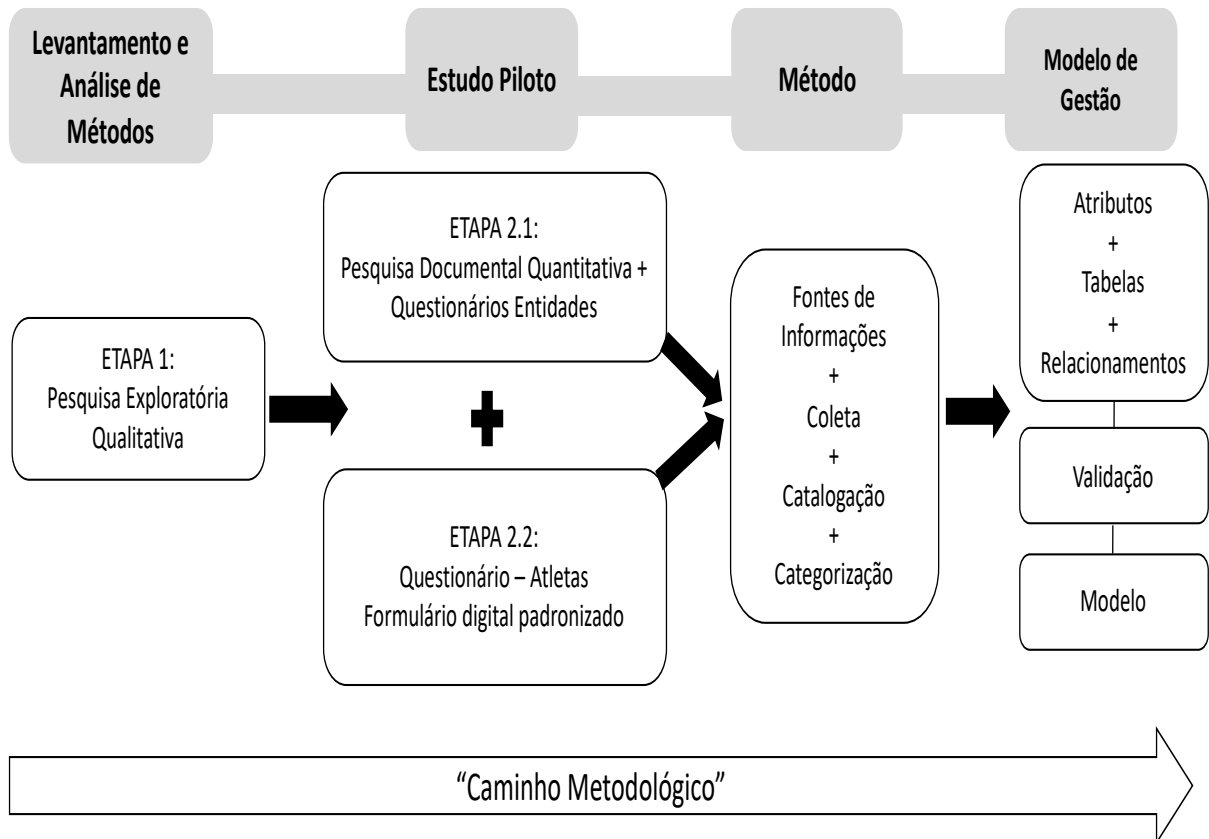


Figura 18. Etapas de pesquisa para desenvolvimento do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento no Brasil.

Fonte: Elaboração própria

3.2 ESCOPO E PROCEDIMENTOS DE PESQUISA

3.2.1 Levantamento e análise dos métodos de sistematização de informações do esporte

Na primeira etapa, foi realizada uma pesquisa exploratória qualitativa, por meio da pesquisa documental, para identificar, conceituar e delimitar as dimensões fundamentais para a gestão do Esporte de Alto Rendimento brasileiro. Assim, foram identificados métodos e modelos de coleta, catalogação e sistematização de informações do EAR bem-sucedidos em outros países, bem como no Brasil, para, desta forma, selecionar as dimensões e elementos de gestão do Esporte de Alto Rendimento.

Para a revisão de literatura foram utilizadas, no portal de periódicos CAPES, as bases de dados *Web of Science*, *Scopus* e *SportDiscuss*. Foram utilizadas as seguintes palavras-chaves: *sportspolicy*, *methodology*, *method and techniques*, *sports diagnosis*, *sports system*, *sport management*, *Sporting success*,

Governmental actions, elite athlete, elite sports, high-performance sport, elite sport systems, elite Sport development, international sporting success, international comparisons, competitiveness, além de seus respectivos em língua portuguesa, dos operadores booleanos OR e AND e os truncadores “ “ e * para busca de frases exatas e variações da mesma palavra, respectivamente.

Foi considerado o período entre os anos de 1896 e 2016, exatamente o período correspondente entre a realização dos primeiros Jogos Olímpicos da era moderna e a realização dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016.

Para inclusão dos trabalhos foi realizada análise de conteúdo para consolidar todas as fontes relevantes da literatura sobre o tema. Incluíram-se os trabalhos que tratam dos fatores relacionados ao nível meso, segundo De Bosscher et al. (2006), isto é, os fatores que podem ser impactados por políticas ligadas ao esporte; diagnósticos sobre o esporte e suas variáveis no Brasil e em outros países; investigações sobre a estrutura de gestão, administração e políticas de esporte; trabalhos sobre o Financiamento, Estrutura e Governança, Participação no Esporte, Identificação e Desenvolvimento de Talentos, Suporte ao Atleta durante e após a Carreira, Instalações Esportivas, Capacitação e Suporte para Treinadores, Participação em Competições Nacionais e Pesquisa e Inovação, no Esporte de Alto Rendimento.

Foram excluídos os estudos que não descrevem seus métodos, procedimentos e instrumentos de coleta, catalogação e análise dos dados.

Para a sistematização dos estudos revisados e, conseqüente produção do conceito e escopo das dimensões do Esporte de Alto Rendimento Brasileiro, foi utilizado um misto de métodos quantitativos e qualitativos, definidos por Creswell e Plano Clark (2007) como método exploratório sequencial.

3.2.1.1 Seleção das dimensões de gestão do Esporte de Alto Rendimento

O estudo bibliográfico realizado nesse trabalho e a análise dos métodos de sistematização de informações do esporte deixam claro que a elaboração de um modelo de gestão de informações do esporte passa pela identificação dos principais atores envolvidos com o EAR – entidades públicas e privadas, atletas, treinadores, equipe multidisciplinar, gestores -, além da identificação e estudos dos elementos, fatores, variáveis e dimensões que interferem no sucesso esportivo.

Desta forma, este estudo, considerando a necessidade de sistematização de informações e de uma metodologia para o estudo dos elementos do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, a partir de pesquisa documental, selecionou e descreveu as dimensões que devem ser consideradas para a gestão de informações do esporte. Na busca por trabalhos nas bases dados, por meio de palavras-chave, foram encontrados 259 estudos publicados, conforme Tabela 1.

Tabela 1. Quantidade de estudos, por palavra-chave, encontrados nas bases de dados que tratam sobre os fatores de sucesso do Esporte de Alto Rendimento.

Palavras-chave	Bases de Dados			Totais
	<i>Web of Science</i>	<i>Scopus</i>	<i>SportDiscuss</i>	
Sports Policy	11	3	8	22
Sports Diagnosis	5	4	5	14
Sports System	4	4	5	13
Sport Management	22	10	13	45
Sporting Success	3	3	3	9
Elite Sports	25	10	21	56
High-Performance Sport	17	9	17	43
Elite Sport Systems	9	2	6	17
Elite Sport Development	8	4	12	24
International Sporting Success	5	3	8	16
Totais	109	52	98	259

Após exclusão dos trabalhos que não tratavam sobre os fatores relacionados ao mesonível, isto é, os fatores que podem ser impactados por políticas ligadas ao esporte (DE BOSSCHER et al., 2015), além dos estudos que não descrevem seus métodos, procedimentos e instrumentos de coleta, catalogação e análise dos dados, foram considerados 14 estudos, sendo os apresentados na Tabela 2 aqueles que descrevem dimensões, elementos ou fatores que determinam o sucesso esportivo.

Tabela 2. Características dos estudos que investigaram os fatores de sucesso do Esporte Alto Rendimento.

Ano	Autor(es)	País(es)	Sujeito(s)	Dimensões/Elementos/Fatores	Instrumentos e Procedimentos
1971	Da Costa et al.	Brasil	Gestores	Instalações Esportivas, Participação no Esporte, Financiamento, Materiais Esportivos, Estrutura e Governança, Participação em Competições	Pesquisa Documental
2001	Green e Oakley	Reino Unido, França, Espanha, Estados Unidos, Canadá, Austrália, União Soviética	Gestores	Governança	Visitas Técnicas e Entrevistas
2002	Mussino	Itália, Finlândia, Irlanda, Países Baixos, Espanha, Suécia e o Reino Unido	Praticantes de Atividade Física	Participação no Esporte	Questionários e Entrevistas
2002	Digel	Austrália, China, Alemanha, França, Reino Unido, Itália, Rússia e Estados Unidos	Gestores	Política, Ciência, Educação, Economia, Espectadores, Meios de comunicação de massa e Forças Armadas	Pesquisa Documental e Entrevista
2000	IBGE	Brasil	Gestores	Instalações Esportivas	Questionário
2003	IBGE	Brasil	Gestores	Recursos Humanos, Legislação, Organização de Eventos, Financiamento, Instalações Esportivas e Materiais Esportivos	Questionário
2006	IBGE	Brasil	Gestores	Recursos Humanos, Legislação, Organização de Eventos, Financiamento, Instalações Esportivas e Materiais Esportivos	Questionário
2008	Houlihan & Green	China; Japão, Cingapura, Alemanha, França, Polônia, Noruega, Nova Zelândia e Estados Unidos	Gestores e Cientistas	Políticas	Pesquisa Documental e Entrevista
2008	De Bosscher et al.	Reino Unido, Canadá, Itália, Noruega, Holanda e Bélgica	Pesquisadores, Atletas, Treinadores e Gestores	Financiamento, Estrutura e Governança, Participação no Esporte, Identificação e Desenvolvimento de Talentos, Suporte ao Atleta durante e após a Carreira, Instalações Esportivas, Capacitação e Suporte para Treinadores, Participação em Competições Nacionais e Pesquisa e Inovação	Pesquisa Documental, Questionários
2013	Oliveira	Brasil	Praticantes de atividades física, Gestores	Participação no Esporte, Instalações Esportivas, Legislação, Financiamento	Questionário
2015	IBGE	Brasil	Praticantes de esportes e atividades físicas	Participação no esporte	Questionário e entrevista
2015	De Bosscher et al.	Bélgica, Dinamarca, Estônia, Finlândia, França, Nova Zelândia, Brasil, Portugal, Espanha, Suíça, Coreia do Sul, Japão, Austrália, Canadá, Reino Unido	Pesquisadores, Atletas, Treinadores e Gestores	Financiamento, Estrutura e Governança, Participação no Esporte, Identificação e Desenvolvimento de Talentos, Suporte ao Atleta durante e após a Carreira, Instalações Esportivas, Capacitação e Suporte para Treinadores, Participação em Competições Nacionais e Pesquisa e Inovação	Pesquisa Documental, Questionários
2015	Mazzei et al.	Brasil	Atletas, Treinadores e Gestores	Financiamento, Estrutura e Governança, Participação no Esporte, Identificação e Desenvolvimento de Talentos, Suporte ao Atleta durante e após a Carreira, Instalações Esportivas, Capacitação e Suporte para Treinadores, Participação em Competições Nacionais e Pesquisa e Inovação	Questionários

A partir da pesquisa documental, foi possível detectar que, em outros países, exatamente em 29 nações já foram desenvolvidos estudos para determinar e conhecer os elementos ou dimensões que interferem no sucesso do Esporte de Alto Rendimento (Tabela 2). Muitas pesquisas afirmam que conhecer tais dimensões é fundamental para a alocação estratégica dos recursos financeiros, para a melhor gestão do esporte e para que se conheça as reais necessidades desse setor.

No presente trabalho foram identificados os elementos ou dimensões já investigadas em pesquisas em todo o mundo, sendo o financiamento, a estrutura e a governança do setor esportivo, as instalações e os materiais esportivos, a participação da população no esporte e a participação de atletas em competições as seis dimensões já analisadas tanto no Brasil como em outros países (Figura 19).



Figura 19. Dimensões ou elementos do Esporte de Alto Rendimento já investigadas no Brasil e em outros país.

Compilando as pesquisas listadas na tabela 2, cada uma das 15 dimensões (Figura 19) do Esporte de Alto Rendimento contém o escopo descrito a seguir:

Financiamento

Recursos financeiros públicos investidos no esporte a nível nacional, ou seja, o financiamento do governo central e/ou da loteria nacional direcionado ao EAR. Geralmente, examinam-se separadamente as despesas gerais do governo nacional e também o financiamento do esporte de alto nível. Os recursos financeiros são tratados como o suporte inicial, de entrada de um sistema esportivo. Pesquisas anteriores indicam claramente que os países que mais investem no esporte (de elite) criam mais oportunidades para os atletas alcançarem o sucesso. Por exemplo, Hogan e Norton (2000) encontraram uma relação linear entre o dinheiro gasto e as medalhas totais conquistadas pela Austrália desde a década de 1980. Segundo De Bosscher et al. (2010), o melhor preditor de sucesso nos resultados esportivos parece ser a quantidade absoluta de recursos financeiros alocados no esporte de elite.

Estrutura e Governança

Diz respeito à organização, governança e estrutura do esporte em um país e sua relação com a sociedade, permitindo o uso eficiente dos recursos financeiros para melhorar as chances de sucesso do Esporte de Alto Rendimento. Ainda não há consenso ou preferência para um modelo centralizado ou para a necessidade de intervenção intensa do governo em políticas para o EAR (HOULIHAN, 2008). Contudo, sabe-se que é importante ter uma boa comunicação no sistema esportivo e descrições claras das atribuições de cada entidade participante do sistema.

No Brasil, a estrutura organizacional de um esporte compreende vários níveis de implantação, operacionalização e controle. Em nível local por meio dos clubes ou entidades esportivas, controladas por ligas, associações, e federações no nível regional. Já nos níveis nacional e internacional, por meio de centros de treinamento e seleções nacionais, controlados por confederações, comitê olímpico/paralímpico e federações internacionais (MEIRA; BASTOS, 2011).

Participação no esporte

Diz respeito ao conhecimento e à investigação da população de um país nos esportes e em atividades esportivas. Segundo De Bosscher et al. (2015), embora a relação entre o esporte para todos e o esporte de elite seja frequentemente inconclusiva, a maioria dos atletas de elite originam-se da participação nas bases. Nesse contexto, pode-se afirmar que uma ampla base de participação no esporte nem sempre é uma condição para o sucesso, mas isso pode influenciar o sucesso em grande medida, porque oferece uma oferta de jovens talentos e a oportunidade de treinar e competir em vários níveis de habilidade.

Van Bottenburg (2002) encontrou uma correlação significativa entre a participação em massa e as medalhas conquistadas durante os Jogos Olímpicos (Barcelona e Sydney), especialmente quando o esporte de base era "intensivo e competitivo". Por outro lado, existem exemplos de esportes com baixa participação que oferecem altos níveis de sucesso, como o ciclismo na Austrália (GREEN, 2004).

Infraestrutura esportiva (instalações, equipamentos e materiais esportivos)

Abarca as instalações de treinamento, os equipamentos e os materiais esportivos utilizados por atletas e equipe de alto nível, pois são importantes fatores de sucesso no processo ao permitir que os atletas treinem em um ambiente esportivo de alta qualidade.

Segundo De Bosscher et al. (2010), deve existir uma rede infraestrutura esportiva nacional de alta qualidade, além de instalações regionais específicas para o treinamento de alto nível, incluindo sede administrativa, alojamento, além de um vínculo com a medicina do esporte e com cientistas de universidades.

Identificação e desenvolvimento de talentos

Abrange projetos e entidades que descobrem e desenvolvem atletas talentosos. Os gestores esportivos, de entidades públicas e privadas, devem criar um sistema de monitoramento para identificar características de talentos esportivos, o que minimiza o abandono do esporte. Já o desenvolvimento do talento ocorre

quando jovens atletas talentosos seguem um período de treinamento intensivo para desenvolver e dominar seu esporte.

Segundo Gaya e Silva (2007), identificar e desenvolver atletas talentosos significa classificar, no grupo de talentos motores, os indivíduos cuja configuração de sua estrutura morfológica e motora apresentam um perfil que corresponda aos modelos de desempenho esportivo de determinados esportes, além de encaminhar estes atletas para quadros mais exigentes de desempenho.

Suporte ao atleta durante e após a carreira

Envolve o suporte governamental e de entidades privadas quanto ao apoio por meio de recursos humanos, financeiros, de infraestrutura e de serviços, durante a carreira e pós-carreira. Segundo De Bosscher et al. (2015), a extensão lógica da fase de identificação e desenvolvimento de talentos é a produção de atletas capazes de competir no mais alto nível. Nesse sentido, órgãos governamentais desempenham um papel importante no apoio aos atletas durante e após a carreira, uma vez que os atletas ganham a vida com seus ganhos esportivos e, muitas vezes, pagam por todos os custos que envolvem suas carreiras. Por isso, várias formas de suporte financeiro, além de acesso aos serviços necessários para desenvolver o potencial esportivo devem estar presentes.

Capacitação de treinadores

Diz respeito à qualidade e à quantidade de treinadores em cada nível do esporte, em um contínuo desenvolvimento. No Esporte de Alto Rendimento, dois critérios fortalecem a capacitação de treinadores: (I) os sistemas de certificação de treinadores; (II) tempo e recursos financeiros destinado aos treinadores para que eles desenvolvam seus atletas.

Recursos Humanos

Envolve os profissionais contratados por entidades públicas e privadas, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como administradores, analistas, técnicos e apoio administrativo ligados à área meio, assim como aqueles gestores,

analistas e técnicos administrativos, árbitros, treinadores, auxiliares técnicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas, ligados à área fim.

Ciência, pesquisa e inovação

Engloba o desenvolvimento, organização e divulgação de pesquisas e conhecimentos científicos ligados ao esporte. Também abarca na medida em que a inovação (tecnológica) desempenha um papel no sucesso do esporte de elite. Conhecer as formas pelas quais as nações coletam e disseminam sistematicamente informações científicas em áreas como identificação e desenvolvimento de talentos, medicina, nutrição, psicologia, fisiologia, biomecânica e treinamento esportivo é fundamental para o desenvolvimento e sucesso esportivo (DE BOSSCHER, 2015).

Política e legislação

Envolve políticas do governo de um país voltadas para o EAR, o que relaciona os aspectos referentes aos recursos, aos programas e às estratégias que podem influenciar o processo de desenvolvimento esportivo de um país em longo prazo. São os atos normativos publicados pelo governo de um país, em todos os seus níveis, para fomentar e reger o esporte.

Participação em competições e organização de eventos

Abrange a organização de eventos esportivos nacionais e internacionais, desde as categorias de atletas de base até o mais alto nível, além da participação de atletas e de equipes de um país em competições. Segundo Kuper e Sterken (2003), uma abordagem coordenada para a realização de eventos internacionais é um dos indicadores utilizados para determinar o sucesso das políticas do esporte de elite, uma vez que os eventos que ocorrem no país de origem dos atletas têm um efeito positivo no sucesso internacional, pois eles têm baixo custo de viagem, já estão familiarizados com as condições climáticas e com as instalações esportivas. Ademais, a participação dos atletas e de equipes de um país em competições, além de uma estrutura de competição nacional bem desenvolvida e de alto nível, é um fator necessário para o desenvolvimento dos atletas de alto rendimento.

Ressalta-se aqui que o presente trabalho não tem o objetivo de analisar a situação de uma ou mais nações a partir dos elementos ou dimensões do esporte de elite, missão já cumprida pelo consórcio SPLISS e outros estudos listados na Tabela 2. O objeto de estudo desta pesquisa é construir um modelo informatizado para que se possa gerir as informações mais importantes para o sucesso do esporte de alto nível, melhorando a tomada de decisão e aumentando a vantagem competitiva do setor por meio de ferramentas de inteligência de negócios.

Por isso, as dimensões são aqui apresentadas para que se conheça seu escopo, suas características e as informações que as compõem, o que subsidia a construção dos métodos de catalogação e armazenamento das informações e de um modelo de gestão de informações do EAR.

De acordo com os dados ora apresentados, tendo como norteadores os estudos listados na Tabela 2, as dimensões apresentadas na Figura 19 e aquelas pesquisadas pelo Projeto Referências (REPPOLD FILHO, 2012), para a coleta e catalogação dos dados do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, foram utilizadas as dez dimensões listadas a seguir, adaptadas ao contexto do brasileiro (Quadro 7).

Observa-se que as dimensões apresentadas no Quadro 7 compilam informações que outros autores também consideram fundamentais como os elementos de um sistema esportivo de elite (GREEN e OAKLEY, 2001; DIGEL, 2002a,b; ZIEMMAINZ; GULBIN, 2002; THUMM, 2006; HOULIHAN e GREEN, 2008; DE BOSSCHER et al., 2008; DE BOSSCHER et al., 2009; DE BOSSCHER et al., 2010; DE BOSSCHER et al., 2015).

Além de abarcar os nove pilares do SPLISS (DE BOSSCHER et al., 2015) e os elementos citados por todos os autores listados na Tabela 2, as 10 dimensões utilizadas nesse estudo contemplam as especificidades do Esporte de Alto Rendimento brasileiro. É o caso da dimensão “Legislação”, incluída no escopo, uma vez que no Brasil os atos normativos regem os destinos e as formas de aplicação de mais de 90% do investimento no esporte de alto nível. Adicionalmente, elementos ligados à legislação também são citados por Da Costa (1971) e Oliveira (2013), pois determinam o funcionamento do sistema nacional desportivo brasileiro.

Evidencia-se também que as 10 dimensões listadas no Quadro 7, considerando o descrito por De Bosscher et al. (2009), abarcam os fatores do nível meso, ao contrário de muitos estudos que enfocam sua atenção em um contexto mais amplo como a política e a história.

Assim, o presente estudo pode, portanto, ser visto como complemento das pesquisas anteriores, realizadas tanto no Brasil como no exterior, visando identificar questões fundamentais e gerar elementos cruciais para a gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento para então colaborar com a tomada de decisão de gestores, identificar forças e fraquezas, maximizar a maturidade analítica e aumentar a vantagem competitiva.

(1) Legislação	Atos normativos (Constituição, Decreto-Legislativo, Decreto-Lei, Deliberação, Lei, Lei Complementar, Lei Orgânica, Medida Provisória, Parecer, Portaria, Projeto de Lei, Regulamentação, Resolução, Retificação) federais, distritais, estaduais e municipais que regem o esporte no Brasil.
(2) Recursos Financeiros	Recursos públicos federais oriundos de Convênios, Contratos de Repasse e Descentralizações (BRASIL, 2007); do Programa Bolsa-Atleta do ME (BRASIL, 2004); do Plano Brasil Medalhas (BRASIL, 2011); de patrocínios de Empresas Estatais; da Lei de Incentivo ao Esporte – LIE (BRASIL, 2006); da Lei Agnelo Piva (BRASIL, 2001), investidos no esporte de alto rendimento. Além de recursos privados oriundos da receita das confederações e de patrocínios de empresas privadas.
(3) Suporte ao Atleta	Todo tipo de fomento direto ao atleta. O suporte classifica-se quanto a sua origem - em governamental ou privado; quanto a sua forma - em financeiro, de pessoal, de material, de infraestrutura e de serviços; e, quanto à fase esportiva - em de base, durante a carreira e pós-carreira.
(4) Recursos Humanos	Atletas federados vinculados às confederações e federações; àqueles que compõem as seleções nacionais; atletas beneficiados pelo Programa Bolsa-Atleta do Ministério do Esporte e que compõem o Plano Brasil Medalhas do ME; atletas com registro de dopagem; atletas que participam de competições oficiais; profissionais contratados pelas confederações, federações e clubes, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como administradores, analistas, técnicos e apoio administrativo ligados à área meio, assim como àqueles gestores, analistas e técnicos administrativos, árbitros, treinadores, auxiliares técnicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas, ligados à área fim.
(5) Participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições nacionais e internacionais	Participações e resultados de atletas brasileiros em competições internacionais (jogos olímpicos e paralímpicos, mundiais, jogos pan-americanos e sul-americanos, campeonatos pan-americanos e sul-americanos) e nacionais. Além do ranqueamento mundial e nacional, por esporte.
(6) Instalações Esportivas	Local ou espaço uni ou polivalente, construído, preparado ou utilizado para o treinamento e competição esportiva, que contenha os materiais esportivos mínimos de treinamento e/ou da competição.
(7) Materiais Esportivos:	Materiais utilizados pelo atleta para treinamento e/ou para competição; materiais utilizados exclusivamente pela organização das competições; materiais utilizados no desenvolvimento das qualidades físicas ou para avaliações/testes físicos; materiais adquiridos por entidades esportivas para a prática da modalidade.
(8) Identificação e Desenvolvimento de Talentos Esportivos	Entidades e projetos que classificam, no grupo de talentos motores, os indivíduos cuja configuração de sua estrutura morfológica e motora apresentam um perfil que corresponda aos modelos de desempenho esportivo de determinadas modalidades, além de encaminhar estes atletas para quadros mais exigentes de desempenho.
(9) Organização de competições	Organização de competições nacionais e internacionais por instituições esportivas brasileiras: eventos esportivos organizados por comitês, confederações, federações e clubes, em nível internacional (mundiais, jogos pan-americanos e sul-americanos, campeonatos pan-americanos e sul-americanos); em nível nacional (jogos, copas e campeonatos brasileiro); em nível regional; em nível estadual; e, em nível municipal.
(10) Apoio Científico e Tecnológico para o Desenvolvimento Esportivo	Entidades privadas e instituições públicas que realizam testes, avaliações, monitoramento do treinamento, pesquisas científicas, desenvolvimento de software, inovação tecnológica, contratação de serviços especializados ou especialistas ou compra de equipamento, com o objetivo de contribuir como suporte às comissões técnicas esportivas e suas equipes multidisciplinares na tomada de decisão para o planejamento do treinamento esportivo. Além das teses, dissertações e artigos científicos ligados ao esporte; os laboratórios e os grupos de pesquisa; e, as revistas científicas, as escolas de Educação Física, os cursos e congressos realizados na área.

Quadro 7. Dimensões e informações utilizadas para a coleta de dados do Esporte de Alto Rendimento brasileiro.

3.2.2 Estudo piloto

A segunda etapa, o estudo piloto, foi desenvolvida a partir das dimensões estabelecidas na Etapa 1, por meio de pesquisa quantitativa descritiva, utilizando-se de pesquisa documental, aplicação de questionários eletrônicos e preenchimentos de formulários, com objetivo de registrar os dados, classificá-los, interpretá-los e analisá-los.

Adicionalmente, foi utilizada a pesquisa exploratória para identificar as fontes primárias de dados do EAR brasileiro, em cada dimensão, assim como para definição do universo de estudo e do escopo de coleta de dados. Segundo Gil (1999) e Silva e Griolo (2002), esse tipo de pesquisa é realizada para procurar padrões, ideias ou hipóteses sobre determinado objeto de estudo. Como fruto desta etapa, pretendeu-se obter os melhores métodos para coleta, catalogação e sistematização das informações do EAR no Brasil, por meio de um banco de dados relacional.

Incluem-se na pesquisa e na coleta de dados do estudo piloto as informações do período de 2008 a 2016 (dois ciclos olímpicos) dos esportes olímpicos e paralímpicos (Quadro 8) que fizeram parte do programa dos Jogos Olímpicos de Verão, organizados pelo Comitê Olímpico Internacional (IOC), bem como as do programa dos Jogos Paralímpicos de Verão, organizados pelo Comitê Paralímpico Internacional (IPC), do Rio de Janeiro 2016.

Com isso e de acordo com os achados da Etapa 1, elaborou-se um banco de dados para armazenar as seguintes informações do Esporte de Alto Rendimento:

- os atos normativos que regem o EAR no Brasil;
- as fontes, os destinos e as formas de aplicação de recursos financeiros públicos e privados para o EAR;
- a infraestrutura e as instalações esportivas disponíveis para o EAR;
- os materiais esportivos necessários para treinamento e competição;
- os atletas e profissionais envolvidos com EAR;
- as entidades que fazem parte da gestão do EAR e suas características de governança;

- os resultados do Brasil em competições internacionais e de atletas brasileiros em competições nacionais;
- a organização de eventos esportivos no Brasil;
- as entidades e projetos que identificam e desenvolvem talentos esportivos;
- as informações sobre a produção, a distribuição e o consumo da ciência e tecnologia ligadas ao EAR.

Esportes Olímpicos	Esportes Paralímpicos
Atletismo	Atletismo
Badminton	Basquete em Cadeira de Rodas
Basquetebol	Bocha
Boxe	Canoagem Velocidade
Canoagem Slalon	Ciclismo de Estrada
Canoagem Velocidade	Esgrima em Cadeira de Rodas
Ciclismo BMX	Futebol de 5
Ciclismo de Estrada	Futebol de 7
Ciclismo de Pista	Goalball
Ciclismo Mountain Bike	Halterofilismo
Esgrima	Hipismo
Futebol	Judô
Ginástica Artística	Natação
Ginástica de Trampolim	Remo
Ginástica Rítmica	Rugby em Cadeira de Rodas
Golfe	Tiro com Arco
Handebol	Tiro Esportivo
Hipismo	Triatlo
Hóquei sobre Grama	Tênis de Mesa
Judô	Tênis em Cadeira de Rodas
Levantamento de Peso	Vela
Luta Olímpica	Voleibol Sentado
Maratonas Aquáticas	
Nado Sincronizado	
Natação	
Pentatlo Moderno	
Polo aquático	
Remo	
Rugby de 7	
Saltos Ornamentais	
Taekwondo	
Tiro com Arco	
Tiro Esportivo	
Triatlo	
Tênis de Mesa	
Tênis	
Vela	
Voleibol	
Vôlei de Praia	

Quadro 8. Esportes olímpicos e paralímpicos, Rio de Janeiro 2016.
Fonte: Comitê Organizador Rio 2016.

Para tanto, foi realizada pesquisa documental, em documentos físicos e eletrônicos, na Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento do Ministério do Esporte (SNEAR/ME), utilizando formulários digitais padronizados; além de pesquisa de campo por meio da aplicação de dois questionários eletrônicos, sendo um junto às entidades esportivas (gestores) e outro junto a atletas de Alto Rendimento. Nesse último caso, utilizando-se dos procedimentos descritos por De Bosscher et al. (2015), conforme Figura 20, em duas fases.

Antes da padronização dos formulários e da aplicação dos questionários, foi realizado um teste com apenas dois esportes (atletismo e natação paralímpica), para testagem e calibração dos instrumentos e procedimentos, com eliminação ou a redução do viés por meio da avaliação da relação entre a pergunta realizada e o conteúdo da resposta obtida.

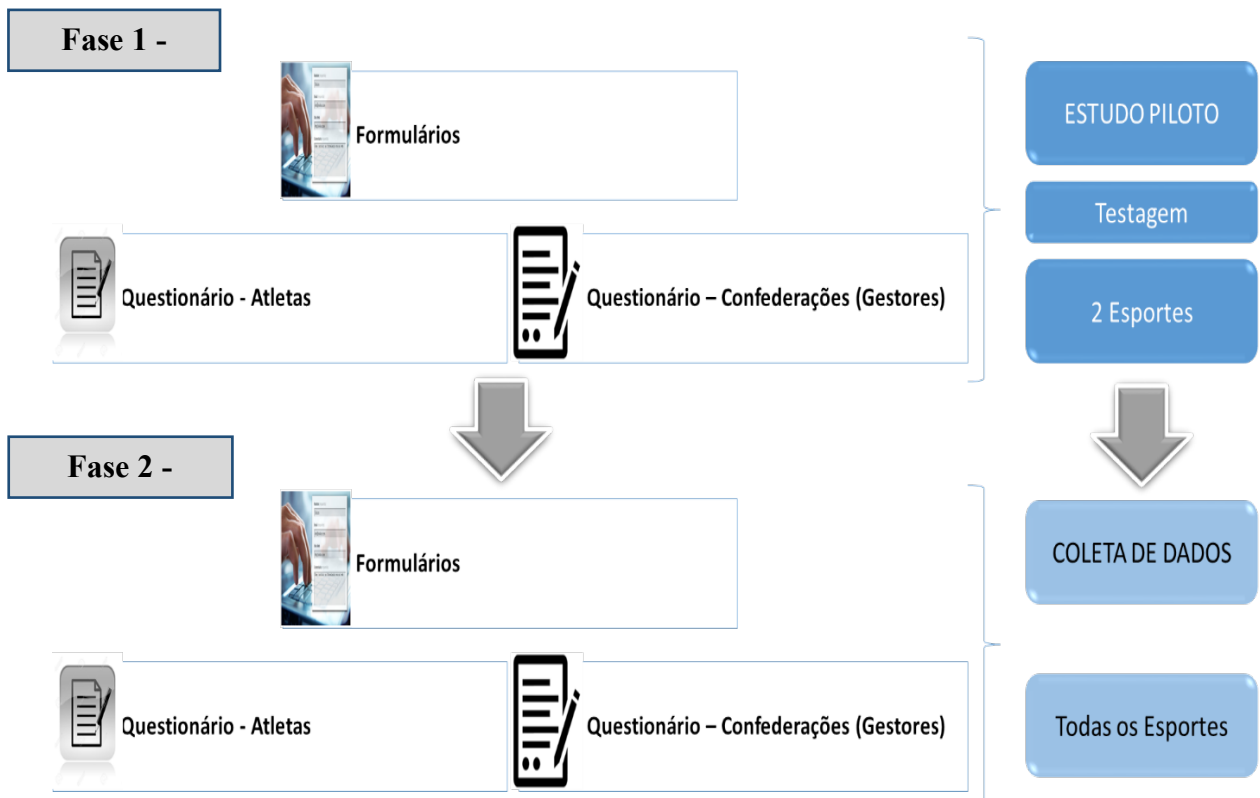


Figura 20. Instrumentos de coleta de dados (Etapa 2)

3.2.2.1 Etapas da coleta de dados

Considerando as fontes de dados e o universo de pesquisa, a coleta de dados foi dividida nas cinco etapas descritas abaixo, onde cada etapa posterior buscou

complementar os dados obtidos na(s) etapa(s) de coleta anterior(es) para fins de obtenção total do escopo de mapeamento.

3.2.2.1.1 Obtenção de dados in loco no Ministério do Esporte

Por meio de pesquisa documental em materiais impressos e eletrônicos, nos arquivos da SNEAR, especificamente na Coordenação-Geral do Programa Bolsa-Atleta, do Departamento de Esporte de Base e de Alto Rendimento (DEREN); na Coordenação-Geral de Apoio, Capacitação e Eventos Esportivos (CGAPO) e na Coordenação-Geral da Rede Nacional de Treinamento e Cidade Esportiva (CGTCE) e do Departamento de Excelência Esportiva e Promoção de Eventos (DEPES); e, no Departamento de Infraestrutura Esportiva (DIE); além do acesso ao Portal de Convênios (SICONV), ao Sistema Integrado de Administração Financeira do Governo Federal (SIAFI), ao Sistema Lei de Incentivo ao Esporte (SLIE), Sistema Bolsa-Atleta (SBA), foram consultados os seguintes documentos, considerando o período entre 2008 e 2016:

- lista e dados de atletas contemplados pelo Programa Bolsa-Atleta, por ano, esporte e categoria do benefício;
- dados dos convênios, contratos de repasse e descentralizações firmados entre o ME - via SNEAR - e confederações, federações, clubes e similares, Universidades ou outros Entes Públicos;
- projetos aprovados e incentivados pela Lei de Incentivo ao Esporte;
- lista de empresas estatais que investiram recursos financeiros no esporte de Alto Rendimento e dados sobre tais investimentos;
- lista e descrição de materiais esportivos adquiridos por confederações, federações, clubes e similares, Universidades ou outros Entes Públicos – via convênios, contratos de repasse, descentralizações e Lei de Incentivo ao Esporte;
- lista e dados de atletas que compõem o Plano Brasil Medalhas.

3.2.2.1.2 Obtenção de dados em páginas eletrônicas oficiais

Por meio de pesquisa documental em materiais eletrônicos, nas páginas eletrônicas oficiais do Comitê Olímpico Brasileiro (COB); do Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB); do Ministério do Esporte; das Entidades Internacionais de Administração do Desporto (Federações Internacionais); das confederações, federações, clubes e similares de cada esporte abarcado na coleta de dados; do Governo Federal como Portal de Convênios, Palácio do Planalto, Congresso Nacional, Câmara dos Deputados e Senado Federal; e, de governos estaduais e municipais como o das Câmaras Legislativas Estaduais e Municipais; do INEP, da CAPES, da FINEP e do Conselho Federal de Educação Física (CONFEF), foram coletadas as seguintes informações:

- recursos oriundos da Lei Agnelo Piva, repassados para COB e para o CPB, e destes para as confederações;
- participação e resultados esportivos de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições nacionais e internacionais;
- organização de competições nacionais e internacionais por instituições esportivas brasileiras;
- atos normativos federais, distritais, estaduais e municipais que regem o esporte no Brasil;
- lista com nome e características de instalações esportivas em construção ou existentes, por esporte;
- lista de atletas federados, por esporte, vinculados às federações e confederações;
- lista de atletas que compuseram e compõem a seleção nacional de cada modalidade;
- lista de profissionais que atuam junto às confederações, federações, clubes e similares;
- projetos de identificação e desenvolvimento de Talentos Esportivos e projetos de preparação de atletas pós-carreira;
- recursos financeiros privados oriundos da receita das confederações e de patrocínios de empresas privadas para essas entidades;

- revistas científicas brasileiras que produzem publicações na área do esporte de Alto Rendimento;
- trabalhos científicos produzidos no Brasil e por brasileiros no exterior na área do esporte de Alto Rendimento;
- lista de academias com registro no CONFEF;
- grupos de pesquisa e laboratórios de pesquisa ligados ao esporte;
- cursos e congressos realizados no Brasil na área de esportes;
- lista de escolas de educação física ligadas à instituições de ensino superior, públicas e privadas, no Brasil.

3.2.2.1.3 Aplicação de questionário junto às confederações

Vencidas as etapas de coleta de dados no Ministério do Esporte e nas páginas eletrônicas oficiais de várias entidades, e diante da necessidade de aprofundar o conhecimento e complementar as informações obtidas, foi elaborado um questionário semiestruturado e padronizado (Apêndice C; Volume II).

Por meio de uma pesquisa de campo exploratória, o questionário foi aplicado às 20 Entidades Nacionais de Administração do Desporto (ENADs) que administram exclusivamente esportes olímpicos, às sete ENADs que administram esportes olímpicos e paralímpicos e às sete ENADs que administram exclusivamente esportes paralímpicos, totalizando 34 entidades que receberam o instrumento.

O questionário foi construído a partir das informações coletadas nas etapas anteriores, confeccionado e estruturado em três partes:

- **Apresentação:** contendo identificação da pesquisa, dos órgãos responsáveis e do coordenador designado como facilitador da coleta de dados; objetivo do instrumento e justificativa para sua utilização; além da identificação da entidade/esporte pesquisado.
- **Perguntas:** foram elaboradas 20 perguntas padronizadas, a serem respondidas individualmente pelas 34 ENADs envolvidas na pesquisa. As questões abordaram todas as dimensões pesquisadas, conforme Apêndice C (Volume II).

- **Estruturação das respostas:** para cada pergunta do questionário foi estruturado um padrão de resposta, com a indicação dos atributos e dados necessários para a completa obtenção dos dados.

A carta de apresentação (Apêndice D; Volume II) foi confeccionada em nome do Secretário Nacional de Esporte de Alto Rendimento, contendo o nome e objetivos da pesquisa, assim como a necessidade de obtenção das respostas de cada ENAD.

3.2.2.2.4 Complementação de dados

Por meio de pesquisa documental nos questionários respondidos, nos materiais eletrônicos e documentos impressos entregues pelas ENADs, assim como nos materiais impressos e eletrônicos obtidos nas etapas anteriores da coleta de dados, as informações de cada esporte foram catalogadas e compuseram um banco de dados subdividido por esporte e por dimensão.

Após a catalogação, o conteúdo das respostas, dos documentos impressos e eletrônicos foi avaliado para verificação da obtenção dos dados por período (ano) pesquisado; por esporte e prova; e por dimensão pesquisada. A partir da avaliação de conteúdo, foram elaborados relatórios de pendências, que descreveram as informações contidas no escopo do estudo, mas que não foram obtidas por meio das etapas 3.2.2.1.1, 3.2.2.1.2 e 3.2.2.1.3.

Tais relatórios foram encaminhados para as respectivas ENADs com o objetivo de complementar os dados obtidos nas três etapas anteriores. Por conseguinte, as informações de cada esporte foram novamente catalogadas e compuseram o banco de dados com informações de 2008 a 2016, por esporte e por dimensão de pesquisa.

3.2.2.2.5 Aplicação de questionário junto aos atletas

Para atingir um dos objetivos metodológicos – obter informações dos atletas de alto rendimento -, foi construído e aplicado um questionário eletrônico junto aos atletas de esportes olímpicos e paralímpicos (Apêndices E e F; Volume II). Especificamente, responderam o questionário os atletas bolsistas do Programa Bolsa-Atleta, do Governo Federal, no ano de 2015.

No questionário foram contempladas perguntas que abrangeram as dimensões estudadas, como financiamento, suporte ao atleta até a dimensão descoberta de talento. A metodologia para construção do instrumento de coleta de dados, no caso, os questionários, envolveu um coletivo de especialistas no ano de 2013, principalmente professores e alunos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

A base para a construção do instrumento foi a metodologia do SPLISS (*Sports Policies Leading to Sport Success*) de autoria de Veerle De Bosscher, Maarten van Bottenburg, Simon Shibli (DE BOSSCHER et al., 2015).

O instrumento de coleta de dados foi confeccionado e estruturados em três partes, são elas:

- **Convite e apresentação:** contendo o convite ao atleta para participação na pesquisa e uma apresentação do objetivo do questionário e da relevância da contribuição dos mesmos para as políticas de esporte.
- **Perguntas:** foram elaboradas perguntas fechadas e padronizadas, algumas com escolhas múltiplas a serem respondidas individualmente pelos atletas envolvidos na pesquisa. As questões abordavam dados de identificação; perfil sócio-econômico; carreira esportiva, treinamento; suporte ao atleta, organização e participação em competições.
- **Estruturação das respostas:** para cada pergunta do questionário foi estruturado um padrão de resposta, com a indicação dos atributos e dados necessários para a completa obtenção dos dados.

O questionário eletrônico foi desenvolvido na plataforma *Lime Survey*, um *software* livre para aplicação de questionários *online* escrito em PHP, podendo utilizar banco de dados MySQL, PostgreSQL ou MicrosoftSQL Server para persistência de dados.

O sistema oferece análise estatística com base nos resultados do questionário e armazena todos os dados dos participantes, assim como as respostas. As pesquisas podem ser acessíveis ao público ou de acesso controlado, através do uso de chaves para cada participante do questionário.

Por meio do portal a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), foi disponibilizado o servidor com o nome de Projeto Referências e o *Lime Survey* foi

instalado. Neste servidor também se encontra a instalação do MySQL. Este é um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD) que utiliza a linguagem SQL (Linguagem de Consulta Estruturada) como interface.

O funcionamento geral do sistema ocorre da seguinte forma: em uma primeira camada temos o servidor que é disponibilizado pela UFRGS. Neste servidor está instalada a plataforma LimeSurvey, o MySQL e o PHP. O PHP é o responsável por fazer o Lime Survey funcionar; este que, por sua vez, vai se conectar com o banco de dados MySQL para gravar tudo aquilo que será desenvolvido pelo usuário (os questionários), bem como as respostas. O *Lime Survey* vai criar uma interface web que será o questionário em si, desenvolvido pelo usuário, que será o meio de contato com os entrevistados. Uma vez que o questionário foi disponibilizado para os entrevistados, as respostas aplicadas via *Lime Survey* foram gravadas no banco de dados MySQL, para que ao final seja possível rever as respostas.

3.2.2.2 *Catálogo e sistematização das informações coletadas no estudo piloto*

Ainda na Etapa 2, para catalogação das informações obtidas dos esportes, de entidades e de atletas, tendo como norteadores do modelo a ser elaborado os fatores de sucesso internacional do Esporte de Alto Rendimento definidos pelo consórcio SPLISS - *Sports Policies Leading International Sport Success* (De Bosscher et al., 2008) e as variáveis do esporte descritas no *Compass European Network – Coordinated Monitoring of Participation in Sports* (COMPASS) (MUSSINO, 2002), foram consideradas as dez dimensões elencadas na revisão de literatura.

Em todas as dimensões pesquisadas, os dados coletados foram catalogados de forma padronizada em um banco de dados (BD), modelado com o objetivo de permitir a articulação entre as dimensões e fornecer elementos para uma abordagem integrada do Esporte de Alto Rendimento no Brasil.

Para tanto, foi elaborado um Glossário de Termos (Apêndice G; Volume II) e um Dicionário de Dados (Apêndice H; Volume II), que orientaram a catalogação, assim como determinaram a validação das informações – quanto ao seu formato e conteúdo (Figura 21). A catalogação dos dados a partir do Dicionário de Dados permitiu a compreensão dos termos e informações do BD, desde a coleta de dados até a fase de programação; a identificação das tabelas do sistema, seus atributos (colunas), os

relacionamentos existentes e as restrições, facilitando o manuseio dos dados e, conseqüentemente, diminuindo o tempo de análise e programação.

Já o Glossário de Termos colaborou com o gerenciamento e compreensão dos dados e reduziu os erros em sua sistematização. A definição de cada termo foi estabelecida respeitando-se a especificidade dos esportes Olímpicos e Paralímpicos, além de considerar as definições descritas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2003; 2006; 2015), no Dicionário TUBINO do Esporte (TUBINO, 2007), no *Atlas do Esporte no Brasil* (Da Costa, 2005) e na Lei 9.615/1998 (BRASIL, 1998).

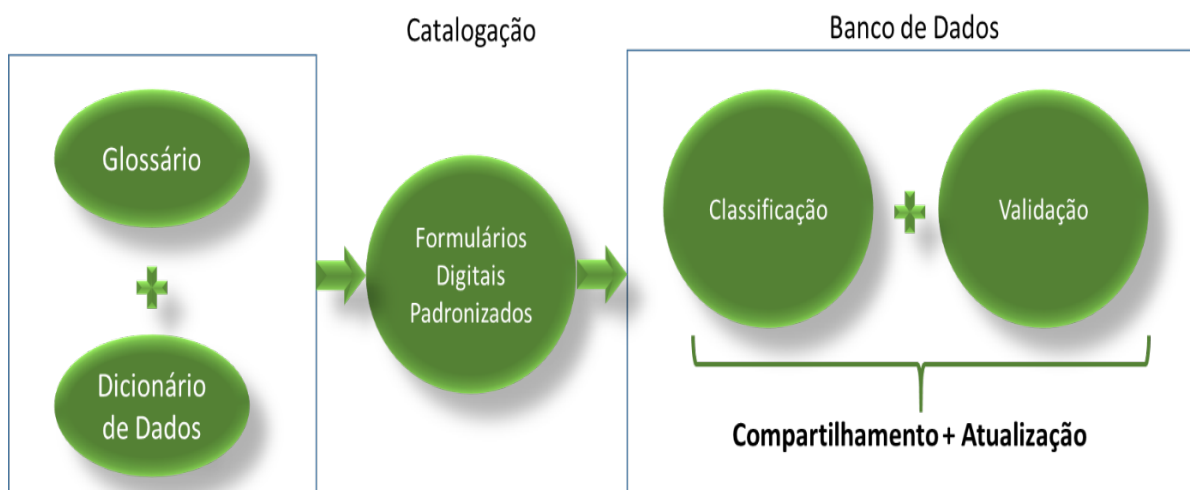


Figura 21. Método de catalogação e armazenamento dos dados.

Sendo assim, as informações coletadas foram catalogadas em um sistema informatizado, dividido em 10 dimensões e composto por 33 tabelas. As características das tabelas e de seus atributos podem ser verificadas no Dicionário de Dados (Apêndice H; Volume II) e na Tabela 3.

Os dados catalogados foram então sistematizados em um banco de dados MySQL por esporte e dimensão pesquisada. O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados (SGBD) que utiliza a linguagem SQL (Linguagem de Consulta Estruturada) como interface. O sistema MySQL foi desenvolvido com a linguagem de programação PHP (linguagem interpretada livre), usada em domínio específico para o campo de desenvolvimento web. Em conjunto com o PHP, foi utilizado o *framework* Code Igniter com o objetivo de possibilitar que o usuário desenvolva projetos mais rapidamente do que se estivesse codificando “do zero”. O

Code Igniter permite que se mantenha o foco em um projeto, minimizando a quantidade de código necessário para uma dada tarefa.

Os dados dos esportes olímpicos foram, quando possível, estratificados por prova (disputa de medalha). Já os dados dos esportes paralímpicos, além da estratificação citada, também foram subdivididos por classe funcional dos atletas. Importa salientar que os dados das dimensões Legislação e Pesquisas em Ciência do Esporte e Apoio Científico e Tecnológico para o Desenvolvimento Esportivo foram catalogados considerando somente a dimensão, sem estratificá-los por esporte, uma vez que suas fontes de dados – atos normativos federais, distritais, estaduais e municipais - INEP, CAPES, CNPq, FINEP e Rede CENESP, respectivamente – não apresentam dados estratificados dessa forma. Contudo, para as demais dimensões, tanto a coleta como a catalogação e sistematização dos dados, foi realizada em dois eixos: o do esporte e o da dimensão.

Quanto à disponibilidade e ao formato dessas informações, observou-se que a menor parte delas é armazenada em sistemas de informação que usam a tecnologia para sua organização, seu gerenciamento e seu compartilhamento.

No Governo Federal, uma parte das informações sobre o financiamento do esporte, especificamente os dados de convênios e do Programa Bolsa-A atleta, estão organizadas em sistemas informatizados, o que facilita a coleta, a catalogação, a gestão e até a atualização dessas informações, que podem subsidiar o planejamento e a tomada de decisão de gestores esportivos. Fato idêntico ocorre com os atos normativos de abrangência nacional e estadual. Estes estão disponíveis em sistemas de informação e podem ser acessados por meio da rede mundial de computadores.

Contudo, no nível municipal, os atos normativos, na maior parte dos casos, estão sob a posse das câmaras legislativas e não são disponibilizadas de forma digital. O mesmo ocorre com os dados das Descentralizações, Contratos de Repasse, do Plano Brasil Medalhas, das Empresas Estatais e dos Recursos Privados, que não são disponibilizados. Na verdade, estas informações estão em sistemas de cada entidade e não podem ser acessados sem autorização por usuários externos. O mesmo também ocorre com a maior parte das informações utilizadas por outros órgãos da administração pública.

Ainda quanto ao Governo Federal, as informações sobre os eventos esportivos realizados no Brasil foram mantidas e atualizadas, por algum tempo, no

chamado Calendário Desportivo Nacional. Entretanto, tal sistema de informação não funciona atualmente e as informações sobre os eventos esportivos e a participação dos atletas e equipes brasileiros em competições são gerenciadas exclusivamente pelos comitês, confederações e demais entidades esportivas. Estas informações, na maior parte dos casos, estão disponíveis em formato digital e disponibilizadas na internet, mas ainda sem padronização quanto ao seu formato e conteúdo.

Além disso, não há sistematização das informações sobre a infraestrutura disponível para o esporte nem um compartilhamento ou disponibilização das informações. Pesquisas anteriores como as realizadas pelo IBGE (BRASIL, 2000; 2003; 2006) catalogaram informações sobre a infraestrutura esportiva disponível no Brasil, mas tais dados foram armazenados somente nos relatórios finais de tais pesquisas, o que impossibilita sua atualização automática ou sua rápida utilização por gestores e para subsidiar a formulação de políticas públicas ligadas ao esporte.

Os achados do presente estudo corroboram com o descrito por Oliveira (2013), uma vez que não há uma rede de informações disponível para todos os entes integrantes do sistema esportivo nacional. Como demonstrado na Figura 22, há ilhas de informação, inclusive com sobreposições, nos vários níveis da gestão esportiva do país. Neste contexto, o uso da tecnologia para sistematização de informações, como no presente estudo, é essencial para colaborar com a gestão de informações, criando um repositório padronizado que permite atualização permanente, maior transparência, qualifica a tomada de decisão e gera conhecimento para o setor.

Neste trabalho, os dados foram catalogados, por esporte, de forma padronizada em um banco de dados, de acordo com tabelas listadas na Tabela 3. Para os dados da legislação, foram catalogados atos normativos federais, distritais, estaduais e municipais que regem o esporte no Brasil. E, para fins deste estudo, foi utilizado o banco de dados do DIESPORTE¹, composto por atos normativos publicados entre 1851 e 2013.

Além do banco de atos normativos do DIESPORTE, foi realizada pesquisa para complementação do banco de dados do Esporte de Alto Rendimento, ora criado, acrescentando-se os atos normativos produzidos entre 2014 e 2016, além

¹ DIESPORTE: Diagnóstico Nacional do Esporte realizado pelo Ministério do Esporte para catalogar informações sobre a legislação esportiva, infraestrutura esportiva, praticantes e financiamento do esporte.

daqueles produzidos em mais 400 municípios brasileiros. Os dados dessa dimensão foram inseridos na ferramenta desenvolvida para catalogação e armazenamento.

No que diz respeito aos Recursos Financeiros, considerando o escopo descrito na Tabela 3, a catalogação dos dados foi realizada para identificar e sistematizar as fontes, os destinos e as formas de aplicação dos recursos financeiros. Para os dados da dimensão Suporte ao Atleta, os dados obtidos por meio do Questionário semiestruturado (Apêndice C; Volume II), enviado às confederações, coletaram as informações sobre o suporte institucional privado, especificamente sobre a estrutura de entidades (confederação, ligas, federações, clubes, associações, instituições de ensino, academias e similares) que compõem cada esporte pesquisado.

A coleta de dados das instalações esportivas permitiu identificar a quantidade, as características e a localização das instalações esportivas no Brasil, os espaços disponíveis para a prática, treinamento e competição. O banco de dados produzido identifica a entidade gestora, o tipo, a situação, os esportes e práticas que podem ser desenvolvidas em cada espaço.

Foram mapeados equipamentos e materiais esportivos juntos às Entidades Esportivas (Confederações) que gerenciam cada esporte olímpico e paralímpico e junto aos fabricantes de materiais esportivos. O banco de dados produzido está organizado por esporte, fabricante e palavra-chave.

Os recursos humanos são representados pelos atletas e pelos profissionais do esporte, como os atletas federados vinculados às confederações e federações de cada esporte; atletas beneficiados pelo Programa Bolsa-Atleta do Ministério do Esporte e que compõem o Plano Brasil Medalhas do ME; profissionais contratados pelas confederações e federações, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como administradores, analistas, técnicos e apoio administrativo ligados à área meio, assim como àqueles gestores, analistas e técnicos administrativos, árbitros, treinadores, auxiliares técnicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas, ligados à área fim.

A participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições nacionais e internacionais abrange os resultados esportivos em jogos olímpicos e paralímpicos, mundiais, jogos pan-americanos e sul-americanos, campeonatos pan-americanos e sul-americanos; competições nacionais, além do ranqueamento mundial e nacional de cada esporte.

Adicionalmente, foram catalogados os dados de eventos esportivos organizados por comitês, confederações, federações, em nível internacional (mundiais, jogos pan-americanos e sul-americanos, campeonatos pan-americanos e sul-americanos); em nível nacional (jogos, copas e campeonatos brasileiro); em nível regional; em nível estadual; e, em nível municipal.

Na dimensão Ciência e Tecnologia, foram incluídos no banco de dados os elementos envolvidos na produção, na distribuição e no consumo do conhecimento e da tecnologia ligados ao esporte, produzidos no país (Tabela 3).

Tabela 3. Características e informações mínimas catalogadas em cada tabela do banco de dados.

Dimensão	Tabela	Características (informações mínimas) mapeadas
Legislação	Legislação	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo e nível de abrangência do ato normativo - Data da promulgação, número do ato, ementa do documento - Assunto principal, tipo de diploma legal e status do ato - Link do arquivo na internet e dados de localização (cidade, estado, região)
	Convênios	<ul style="list-style-type: none"> - Ano de execução dos recursos, número do processo - Data inicial e final, esporte e prova envolvidos - Objeto do convênio, descrição de cada item pago, Valor - Situação do convênio, número de atletas beneficiados - Entidade beneficiada e dados de sua localização (cidade, estado, região)
Recursos Financeiros	Contrato de Repasse	<ul style="list-style-type: none"> - Objeto do convênio, descrição de cada item pago, Valor - Situação do convênio, número de atletas beneficiados - Entidade beneficiada e dados de sua localização (cidade, estado, região)
	Descentralização	
	Bolsa-Atleta	<ul style="list-style-type: none"> - Ano de exercício, categoria da bolsa e valor pago - Nome, CPF, sexo e data de nascimento do atleta - Nome do clube, esporte e prova do atleta - Dados de localização do atleta (cidade, estado, região)
	Plano Brasil Medalhas	<ul style="list-style-type: none"> - Ano de exercício, categoria da bolsa e valor pago - Nome, CPF, sexo e data de nascimento do atleta - Meta olímpica/paralímpica - Nome do clube, esporte e prova do atleta - Dados de localização do atleta (cidade, estado, região) - Valor pago por entidade patrocinadora e por estatais - Entidade patrocinadora e dados de sua localização (cidade, estado, região)
	Empresas Estatais	<ul style="list-style-type: none"> - Ano de execução dos recursos, Natureza do patrocínio - Data inicial e final, dados da entidade ou pessoa patrocinada - Descrição de cada item pago, dados de localização da entidade patrocinada - Esporte e prova envolvidos; número de atletas beneficiados - Entidade patrocinadora e dados de sua localização (cidade, estado, região)
	Lei de Incentivo ao Esporte	<ul style="list-style-type: none"> - Ano de execução e de captação dos recursos - Número SLIE, nome do projeto e seu objeto - Valor e descrição de cada item pago, data inicial e final do projeto - Esporte e prova envolvidos; número de atletas beneficiados - Entidade beneficiada e dados de sua localização (cidade, estado, região)
	Lei Agnelo Piva	<ul style="list-style-type: none"> - Ano de execução dos recursos, Valor - Classificação dos investimentos segundo instrução normativa do TCU - Descrição de cada item pago, Esporte e prova envolvidos - Entidade envolvida e dados de sua localização (cidade, estado, região)
Suporte ao Atleta	Recursos Privados	<ul style="list-style-type: none"> - Ano de execução dos recursos, Valor - Classificação da fonte de receita - Descrição de cada item pago, Esporte e prova envolvidos - Entidade envolvida e dados de sua localização (cidade, estado, região)
	Entidades	<ul style="list-style-type: none"> - Nome, classificação e tipo da entidade, CNPJ - Nome do responsável ou do presidente da entidade - Ano de fundação e dados de contato (telefone, página eletrônica e email) - Dados de localização (endereço completo, latitude e longitude)
Recursos Humanos	Atletas	<ul style="list-style-type: none"> - Nome, CPF, sexo e data de nascimento, peso e altura - Categoria etária, esporte e prova do atleta - Nome da confederação, da federação e do clube do atleta - Naturalidade e escolaridade e tipo de deficiência (se atleta paralímpico) - Dados de localização do atleta (endereço completo) e contato (email)
	Profissionais do Esporte	<ul style="list-style-type: none"> - Nome, CPF, data de nascimento e sexo do profissional - Dados de localização (endereço completo) e contato (telefone e email) - Cargo, naturalidade e escolaridade do profissional - Dados da entidade de vínculo (Nome e localização)

Cont. tab.3

Participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições nacionais e internacionais	Resultados Esportivos	<ul style="list-style-type: none"> - Nome, ano e nível do evento - Nome, CPF, sexo e data de nascimento do atleta - Categoria etária, esporte e prova do atleta - Nome do clube ou país do atleta - Classificação do atleta no evento e a marca obtida (resultado) - Tipo do resultado e classe funcional (se atleta paralímpico)
	Rankings	<ul style="list-style-type: none"> - Nome, ano e nível do ranking - Nome, CPF, sexo e data de nascimento do atleta - Categoria etária, esporte e prova do atleta - Nome do clube ou país do atleta - Classificação do atleta no ranking e a marca obtida (resultado) - Tipo do resultado e classe funcional (se atleta paralímpico)
Instalações Esportivas	Instalações Esportivas	<ul style="list-style-type: none"> - Nome da instalação e seus dados de localização (endereço completo, latitude e longitude) - Classificação e tipo da instalação - Nome da entidade gestora - Dados sobre o acesso, a certificação e a situação da instalação
Materiais Esportivos	Descrição dos materiais	<ul style="list-style-type: none"> - Nome do material, sua marca e sua descrição - Esporte(s) e prova(s) nos quais o material se aplica
	Materiais adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> - Ano, número do processo e do ato declaratório para a importação do material - Nome do atleta ou entidade que adquiriu o material - Nome do material, sua marca e sua descrição - Esporte(s) e prova(s) nos quais o material se aplica
Identificação e Desenvolvimento de Talentos Esportivos	Talentos Esportivos	<ul style="list-style-type: none"> - Nome do projeto de talentos esportivos - Esportes envolvidos no projeto - Descrição da metodologia utilizada - Dados de localização do projeto (cidade, estado, região) - Nome da entidade responsável pelo projeto - Dados dos atletas identificados (nome, data de nascimento, sexo) - Local de destino dos atletas identificados (cidade, estado, região)
Organização de competições	Eventos Esportivos	<ul style="list-style-type: none"> - Nome e ano do evento; data inicial e final, periodicidade - Categoria e nível do evento; esportes, provas e sexos envolvidos - Dados de localização (cidade, estado, região e país) - Nome da entidade organizadora
Apoio Científico e Tecnológico para o Desenvolvimento Esportivo	Teses e Dissertações	<ul style="list-style-type: none"> - Ano, título, resumo e nome do autor do estudo - Palavras-chave, área de pesquisa, esporte envolvido e assunto principal do estudo - Entidade de origem do estudo e nome do orientador
	Artigos Científicos	<ul style="list-style-type: none"> - Ano, título, resumo e nome do autor do artigo - Palavras-chave, área de pesquisa, esporte envolvido e assunto principal do artigo - Entidade de origem do artigo, classificação, International Standard Serial Number (ISSN) - Nome da revista e volume
	Revistas Científicas	<ul style="list-style-type: none"> - Nome, ISSN e tipo de divulgação da revista - Qualis, área de avaliação e de pesquisa, periodicidade - Dados de contato (página eletrônica e email) - Nome da entidade responsável pela revista
	Grupos de Pesquisa	<ul style="list-style-type: none"> - Nome do grupo, ano de criação e certificações - Nome do pesquisador responsável, área de pesquisa e linhas de pesquisa - Produções científicas e nome da entidade responsável - Dados de contato (página eletrônica e email)
	Laboratórios	<ul style="list-style-type: none"> - Nome do laboratório, ano de criação e certificações - Equipamentos e softwares relevantes - Nome do pesquisador responsável, área de pesquisa e linhas de pesquisa - Nome da entidade responsável - Dados de contato (página eletrônica e email)
	Cursos e Congressos	<ul style="list-style-type: none"> - Nome e ano do evento; data inicial e final, periodicidade - Categoria e nível do evento; tema principal - Dados de localização (cidade, estado, região) - Nome da entidade organizadora - Página eletrônica, área de pesquisa e área de interesse do evento
	Escolas de Educação Física	<ul style="list-style-type: none"> - Nome da entidade gestora, CNPJ - Esfera e dados de contato (telefone, página eletrônica e email) - Dados de localização (endereço completo, latitude e longitude) - Nome da unidade acadêmica e tipo de formação

Para a construção do banco de dados de Talentos Esportivos, a pesquisa abrangeu entidades e projetos que classificam, no grupo de talentos motores, os indivíduos cuja configuração de sua estrutura morfológica e motora apresentam um perfil que corresponda aos modelos de desempenho esportivo de determinadas modalidades, além de encaminhar estes atletas para quadros mais exigentes de desempenho.

Considerando as pesquisas já realizadas no Brasil e em outros países (Tabela 2), percebe-se que todos os elementos citados e descritos por estudos anteriores como fundamentais para o sucesso do Esporte de Alto Rendimento foram abarcados no banco de dados desenvolvido por esse trabalho.

Apesar dos dados coletados não serem objeto de análise do presente estudo, mas servirem de subsídio para o desenvolvimento do modelo de gestão, destaca-se que, a partir do método aqui descrito, foram obtidas, quantitativamente, as informações listadas na Tabela 4, considerando os dados de dois ciclos olímpicos/paralímpicos, de 2008 a 2016. As características, as especificações e os relacionamentos de tabelas e elementos do BD estão descritas nos resultados deste estudo, no modelo informatizado de gestão de informações do EAR brasileiro.

Nota-se que as iniciativas para coletar e organizar as informações do esporte brasileiro (DA COSTA, 1971; IBGE, 2000; 2003; 2006; 2015; OLIVEIRA, 2013; BRASIL, 2016) identificam e analisam alguns dos elementos fundamentais que constituem o sistema esportivo brasileiro; entretanto, tais iniciativas não desenvolveram métodos de coleta e catalogação das informações, tampouco utilizando ferramentas de tecnologia da informação que permitissem a atualização permanente das informações.

Já o presente este estudo, corroborando com Oliveira (2013) sobre a necessidade de sistematização de informações, de uma metodologia e de instrumentos que possam servir como referência para investigação a respeito do sistema esportivo brasileiro, desenvolveu um método de coleta, de catalogação e de armazenamento das informações do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, abrangendo todos os elementos reconhecidos internacionalmente como fatores de sucesso.

Por fim, sobre a escolha do universo de dados abarcados no modelo, ressalta-se que, segundo De Bosscher et al (2006; 2008; 2010; 2015), o mesonível, que envolve políticas do respectivo governo voltadas para o Esporte de Alto

Rendimento e inclui os fatores referentes aos recursos, aos programas e as estratégias que podem influenciar o processo de desenvolvimento esportivo de um país em longo prazo, são exatamente os fatores que estão sob o controle das políticas e subsidiam a tomada de decisão no esporte de alto nível.

Tabela 4. Quantidade de dados catalogados e armazenados no banco de dados a partir do método de coleta, por tabela do banco de dados.

Dimensão	Tabela	Quantidade
Legislação	Legislação	8791 atos normativos (federais, estaduais e de 600 municípios)
Recursos Financeiros	Convênios	209 convênios firmados
	Contrato de Repasse	311 repasses
	Descentralização	118 descentralizações
	Bolsa-A atleta	40.698 Bolsas-A atleta
	Plano Brasil Medalhas	885 Atletas beneficiados
	Empresas Estatais	584 projetos e eventos patrocinados
	Lei de Incentivo ao Esporte	304 projetos incentivados
	Lei Agnelo Piva	1.502 repasse de recursos
Suporte ao Atleta	Recursos Privados	2.475 registros de investimentos
	Entidades	64.884 entidades ligadas ao esporte
Recursos Humanos	Atletas	194.143 atletas brasileiros
	Profissionais do Esporte	12.838 profissionais do esporte
Participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições nacionais e internacionais	Resultados Esportivos	69.587 resultados esportivos de atletas brasileiros
	Rankings	69.496 atletas ranqueados
Instalações Esportivas	Instalações Esportivas	11.234 instalações esportivas
Materiais Esportivos	Descrição dos materiais	3.202 materiais esportivos
	Materiais adquiridos	932 materiais esportivos adquiridos
Identificação e Desenvolvimento de Talentos Esportivos	Talentos Esportivos	64 projetos de descoberta de talentos esportivos
Organização de competições	Eventos Esportivos	11.303 eventos esportivos
	Teses e Dissertações	472 teses e dissertações
	Artigos Científicos	1.583 artigos científicos
	Revistas Científicas	60 revistas científicas
	Grupos de Pesquisa	407 grupos de pesquisa
	Laboratórios	99 laboratórios de pesquisa
	Cursos e Congressos	250 capacitações realizadas no Brasil
	Escolas de Educação Física	551 escolas de educação física no Brasil

3.2.3 Construção do modelo para gestão de informações

Para a construção do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, a terceira etapa desse estudo, foram desenvolvidos os métodos de categorização e relacionamento das informações, utilizando ferramentas de tecnologia da informação, sob duas premissas: (1) o modelo deve permitir análise integrada das informações e, portanto, das dimensões ou fatores de sucesso, por meio de um modelo entidade-relacionamento (MER); (2) deve permitir, por meio de ferramentas de TI, atualização permanente das informações armazenadas e geridas.

3.2.3.1 Método catalogação, categorização e armazenamento das informações

O método de catalogação e categorização das informações seguiu as premissas do modelo de gestão da informação proposto por Valentim (2002), adaptado ao contexto esportivo, que enfatiza sete processos para seu funcionamento contínuo:

- Identificar os "nichos" de inteligência internos e externos ao objeto estudado;
- Prospectar, acessar e coletar os dados, informações e conhecimento produzidos internamente e externamente às entidades esportivas;
- Selecionar e filtrar os dados, informações e conhecimento relevantes para as pessoas e para as organizações esportivas;
- Tratar e agregar valor aos dados, informações e conhecimento mapeados e filtrados, buscando linguagens de interação usuário/sistema;
- Armazenar, por meio de tecnologias da informação, os dados, informações e conhecimento tratados, buscando qualidade e segurança;
- Disseminar e transferir os dados, informações e conhecimento por meio de serviços e produtos de alto valor agregado para o desenvolvimento competitivo e inteligente das pessoas e das entidades ligadas ao esporte brasileiro;
- Criar mecanismos de *feedback* da geração de novos dados, informações e conhecimento para a retroalimentação do sistema.

A redundância de dados foi controlada, conforme descrito por Heuser (2009), por meio do compartilhamento de dados, uma vez que o *software* foi programado para ter conhecimento da múltipla representação da informação e garantiu a sincronia entre suas diversas representações. Nessa forma de processamento, cada informação é armazenada uma única vez, sendo acessada pelos vários sistemas que dela necessitam. Para tanto, foi utilizado um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD) e um Modelo Entidade-Relacionamento (MER). Esse controle de redundância é utilizado para melhorar a confiabilidade dos dados, evitando que a mesma informação seja catalogada repetidamente e garantindo a consistência dos dados e o desempenho global do sistema de informação (HEUSER, 2009).

Para a categorização das informações armazenadas, foi elaborado um modelo de classificação contendo os conceitos de todos os termos utilizados (Apêndice A; Volume II) e um descritivo do MER (Apêndice B; Volume II), que orientaram a classificação, assim como determinaram a validação das informações ligadas aos esportes e às dimensões – quanto ao seu formato e conteúdo - para que elas fizessem parte do banco de dados final desse estudo.

Para elaboração do modelo de categorização e do MER, considerando o universo de pesquisa e o escopo de mapeamento de cada dimensão, foram definidos os atributos do banco de dados relacionado, seus tipos, tamanhos, máscaras, permissão para informações nulas e a lista de valores possíveis e válidos (Apêndice B; Volume II).

Utilizando informações dos esportes olímpicos e paralímpicos – segundo programa dos Jogos Rio 2016 – e o período entre os anos de 2008 e 2016 (dois ciclos olímpicos/paralímpicos), coletadas no Estudo Piloto, a construção do modelo de gestão exigiu, primeiramente, a identificação das fontes primárias de informações para as dez dimensões pesquisadas (Tabela 5).

Na identificação das fontes de informação, detectou-se que as informações do esporte de alto nível brasileiro encontram-se dispersas em “ilhas de informações” armazenadas e geridas (ou não geridas), tanto por entidades públicas como privadas, muitas vezes de maneira redundante e não compartilhada (Figura 22).

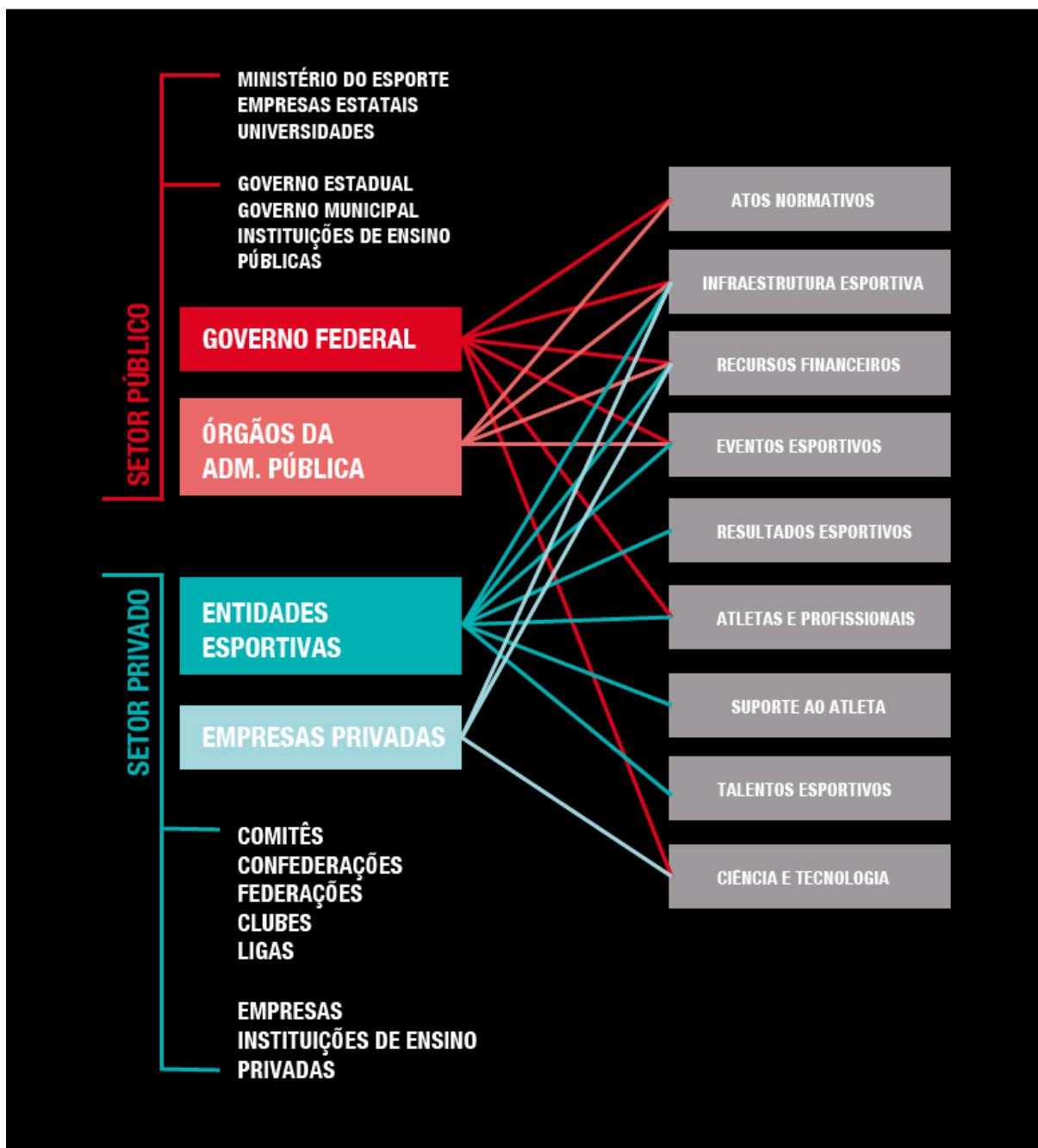


Figura 22. Fontes de informações do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, por dimensão.

Identificou-se que as fontes primárias de informações do EAR, no Brasil, concentram-se no Governo Federal, Estadual e Municipal, em órgãos da administração pública, nas entidades esportivas como os Comitês, as Confederações (Entidades Nacionais do Desporto), Federações (Entidades Regionais de Administração do Desporto) e clubes (Entidades de Prática Desportiva) e em empresas privadas.

No governo do país, em seus três níveis, encontram-se os dados sobre os recursos financeiros investidos no EAR; todos os atos normativos que regem o

esporte; dados sobre a infraestrutura (instalações, equipamentos e materiais esportivos) disponível para treinamento e competição; sobre projetos de identificação e desenvolvimento de talentos esportivos; e poucos dados sobre a organização de eventos esportivos e resultados de atletas e equipes do país.

O segundo maior conjunto de dados encontra-se nas entidades esportivas, principalmente nas Confederações e nos Comitês. Nestas entidades estão contidos os dados de recursos próprios e de patrocinadores investidos no EAR; relatórios sobre o destino e forma de aplicação de recursos públicos por elas recebidos; todas as informações sobre sua estrutura e seu funcionamento; dados dos atletas e dos profissionais do esporte; grande parte dos dados sobre a organização de competições e os resultados de atletas e equipes brasileiras; além de uma pequena parte das informações sobre a infraestrutura esportiva, sobre os talentos esportivos e sobre a ciência e tecnologia aplicada ao esporte.

Detectou-se, também, que outra parte dos dados do Esporte de Alto Rendimento brasileiro está presente em órgãos da administração pública, subordinados ao governo central, como empresas estatais e instituições ligadas à produção científica e tecnológica.

Já a quarta e menor parte dos dados está em empresas privadas. Tal fração das informações diz respeito àquelas sobre a infraestrutura esportiva, os equipamentos e os materiais esportivos, além de dados sobre o investimento dessas empresas no EAR (Tabela 5).

Percebe-se aqui que a maior parte das informações relevantes para o Esporte de Alto Rendimento brasileiro está sob a posse das entidades, públicas e privadas, que compõem o Sistema Nacional do Desporto, definido pela Lei 9.615/1998 (BRASIL, 1998). Segundo Meira e Bastos (2011), no Brasil, a estrutura organizacional de um esporte envolve vários níveis gerenciais, desde o nível federal, passando pelo estadual e municipal, na esfera pública, e por clubes ou entidades esportivas, controladas por ligas, associações, confederações e comitês nacionais.

Por conseguinte, o armazenamento das informações respeitou as etapas descritas na Figura 23. A identificação das fontes primárias de cada conjunto de dados que deve ser armazenado no BD garante a atualização permanente das informações e determina as fontes primárias, uma vez que ferramentas de tecnologia da informação podem ser utilizadas para, automaticamente, coletar e catalogar informações.

Tabela 5. Dimensões utilizadas para a coleta de dados, suas fontes e técnicas de pesquisa utilizadas para obtenção das informações.

Dimensão	Escopo	Fontes de Dados	Técnicas de Pesquisa
(1) Legislação	Atos normativos federais, estaduais, distritais e municipais que regem o esporte no Brasil	- Banco de dados do DIESPORTE ² , composto por atos normativos publicados entre 1851 e 2013 - Sítios eletrônicos oficiais da Presidência da República, Câmara dos Deputados; (3) Senado Federal; Ministério do Esporte; (4) dos governos estaduais, do Distrito Federal e de 600 municípios brasileiros	Pesquisa documental e Análise de conteúdo
(2) Recursos Financeiros	Recursos públicos federais e recursos próprios oriundos da receita de Entidades Nacionais de Administração do Desporto e de patrocínios de empresas privadas para estas entidades	- Convênios, Contratos de Repasse e Descentralizações (BRASIL, 2007) - Programa Bolsa-Atleta do ME (BRASIL, 2004) - Plano Brasil Medalhas (BRASIL, 2011) - Patrocínios de Empresas Estatais - Lei de Incentivo ao Esporte (BRASIL, 2006) - Lei Agnelo Piva (BRASIL, 2001) - Recursos próprios e de patrocinadores	Pesquisa documental e questionário
(3) Suporte ao Atleta	Todo tipo de fomento direto ao atleta. Suporte governamental ou privado; financeiro, de pessoal, de material, de infraestrutura e de serviços; durante e após a carreira	- Entidades de administração e prática do desporto	Pesquisa documental e questionário
(4) Recursos Humanos	Atletas federados e profissionais contratados por entidades de administração e prática esportiva	- Programa Bolsa-Atleta e Plano Brasil Medalhas do Ministério do Esporte - Entidades de administração e prática do desporto	Pesquisa documental e questionário
(5) Participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições nacionais e internacionais	Participações e resultados de atletas brasileiros em competições internacionais e nacionais, além do ranking mundial e nacional	- Comitê Olímpico Internacional e Comitê Paralímpico Internacional - Federações e Organizações Desportivas Internacionais - Confederações Nacionais	Pesquisa documental e questionário
(6) Instalações Esportivas	Espaços uni ou polivalentes, construídos, preparados, naturalmente preparados ou utilizados para o treinamento e a competição esportiva	- Entidades gestoras de instalações esportivas no Brasil: confederações, federações, clubes, entidades da administração pública, empresas, escolas, universidades e entidades do sistema S	Questionário e pesquisa documental
(7) Materiais Esportivos:	Aparelhos, objetos ou conjunto de objetos empregados em um ou vários esportes, considerados permanentes ou de consumo	- Ministério do Esporte - Confederações e Comitês - Empresas fabricantes	Pesquisa documental e questionário
(8) Identificação e Desenvolvimento de Talentos Esportivos	Entidades e projetos que classificam atletas em grupos de talentos motores, além de encaminhá-los para quadros mais exigentes de desempenho	- Ministério do Esporte - Confederações e Comitês	Pesquisa documental e questionário
(9) Organização de competições	Eventos esportivos organizados por entidades brasileiras, em nível internacional, nacional, regional; estadual e municipal	- Ministério do Esporte – Calendário Desportivo Nacional - Comitê Olímpico Internacional e Comitê Paralímpico Internacional - Federações e Organizações Desportivas Internacionais - Confederações Nacionais - Federações Estaduais - Secretarias Estaduais e Municipais de Esporte	Pesquisa documental e questionário
(10) Apoio Científico e Tecnológico para o Desenvolvimento Esportivo	Elementos envolvidos na produção, distribuição e consumo do conhecimento esportivo.	- Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) - Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) - Bibliotecas digitais das Universidades Federais, Estaduais e privadas, Brasileiras e de Ensino Superior que oferecem programa de pós-graduação - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) - Empresa Pública Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP) - Confederações	Pesquisa documental e questionário

² DIESPORTE: Diagnóstico Nacional do Esporte realizado pelo Ministério do Esporte para catalogar informações sobre a legislação esportiva, infraestrutura esportiva, praticantes e financiamento do esporte.

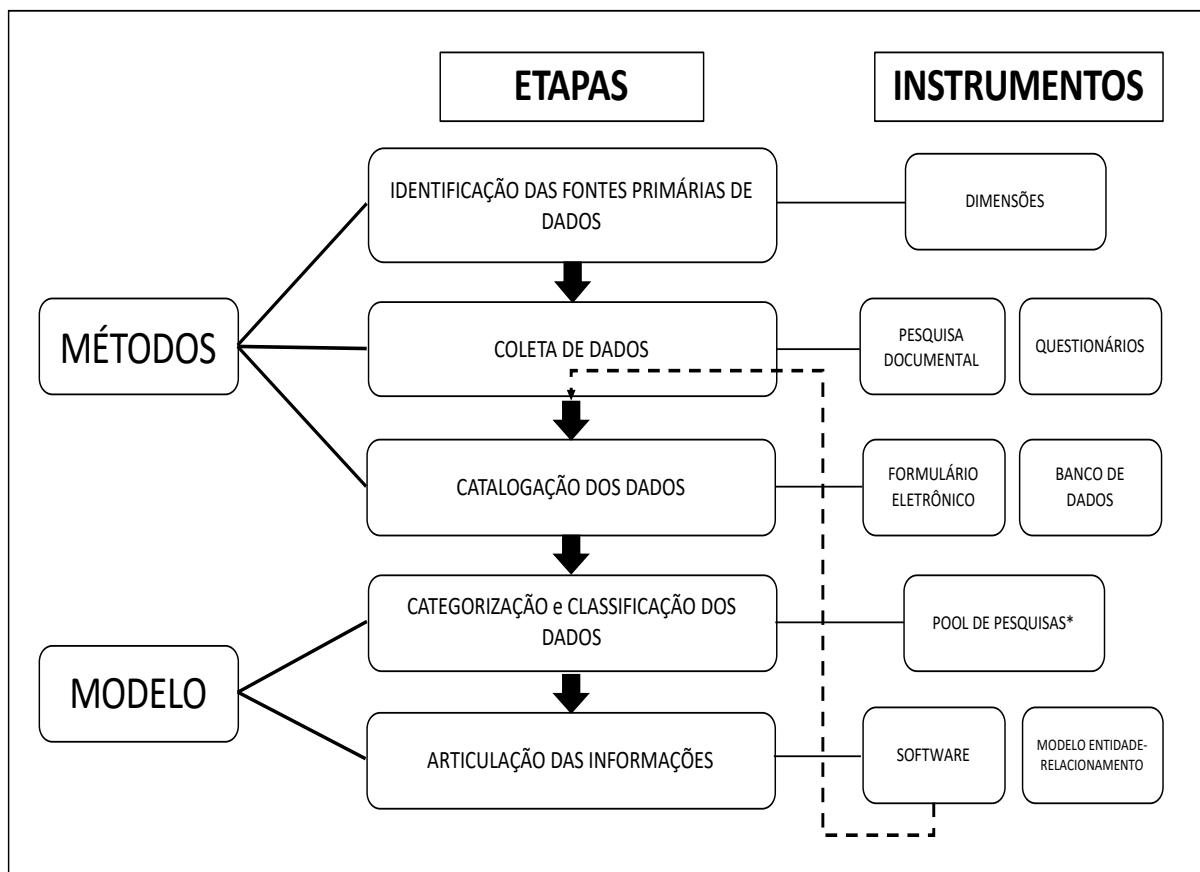


Figura 23. Etapas e instrumentos utilizados para construção do modelo de gestão das informações do EAR brasileiro.

* *Pool de pesquisas*: SPLISS - De Bosscher et al. (2015); COMPASS - Mussino (2002); DIESPORTE – Oliveira (2013); Dicionário TUBINO do Esporte - TUBINO (2003); Lei 9.615/1998 – BRASIL (1998).

Como a construção do modelo de gestão de informações exige o gerenciamento e compreensão dos dados, permite análises precisas, evitando redundâncias e sobreposições de ações supracitadas. Todos os termos utilizados no BD foram conceituados, padronizados, classificados e relacionados (Apêndices A e B; Volume II). As informações catalogadas e classificadas, conforme este modelo, foram armazenadas de forma padronizada no banco de dados para que todos os esportes e dimensões pudessem ser estudados de forma articulada.

Para estabelecer uma articulação entre as dimensões, após a catalogação das informações das 10 dimensões de pesquisa, foi realizado estudo das tabelas e dos atributos do banco de dados para identificação daqueles que articulam informações em algumas tabelas ou em várias delas, assim como para eliminar redundâncias.

Em tal estudo, detectou-se que as informações de algumas dimensões, em sua totalidade ou em parte, eram redundantes, isto é, já se encontravam

armazenadas no banco de dados, em tabelas de outras dimensões. E, após a categorização e relacionamento das informações no banco de dados relacional, observou-se que, sem redundâncias, o modelo de gestão somente necessita de oito dimensões (Figura 24), conforme apresentado a seguir.

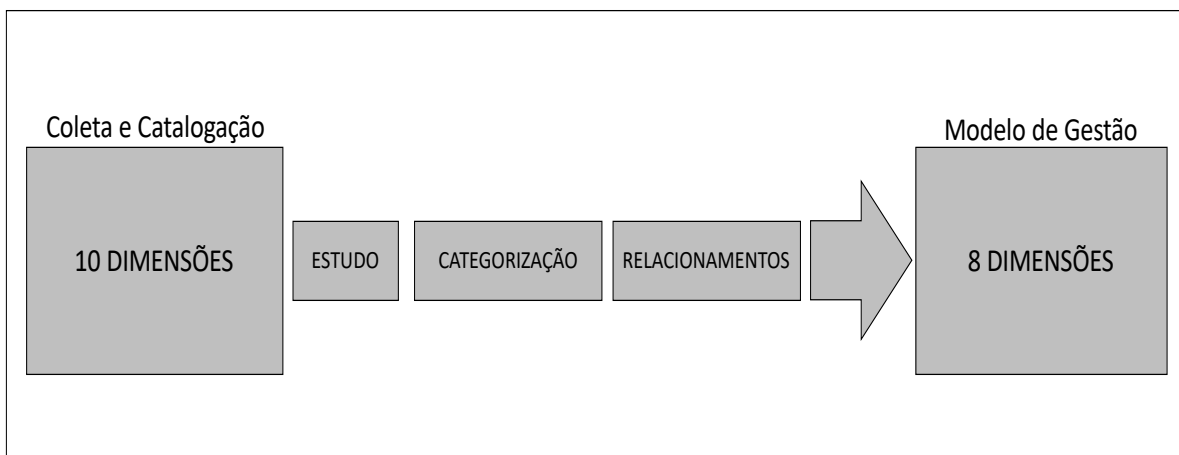


Figura 24. Eliminação de redundâncias e construção do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento.

Foi o caso das dimensões “Participações e resultados de atletas brasileiros em competições nacionais e internacionais”, “Organização de Competições”, “Identificação e Desenvolvimento de Talentos Esportivos” e “Suporte ao Atleta”. No caso da dimensão “Participações e resultados de atletas brasileiros em competições nacionais e internacionais”, observou-se que as informações dos eventos esportivos que geram tais resultados já estavam presentes na dimensão “Organização de Competições” (nome, período de realização, entidade responsável, local do evento, esportes envolvidos). Além disso, as informações dos atletas que competem em tais eventos (nome, sexo, data de nascimento, esporte, prova) já se encontravam no banco de dados de atletas, coletado a partir da dimensão “Recursos Humanos”.

Desta forma, as dimensões “Participações e resultados de atletas brasileiros em competições nacionais e internacionais” e “Organização de Competições”, considerando o modelo de gestão das informações que utiliza um banco de dados relacionado, foram compiladas em uma única dimensão que contempla os eventos esportivos e os resultados esportivos obtidos pelos atletas que deles participaram (Figura 25).

Já no caso da dimensão “Identificação e Desenvolvimento de Talentos Esportivos”, observou-se que as informações ou tratavam de entidades que

desenvolvem projetos de identificação de talentos, ou eram informações sobre atletas que foram identificados como talentos esportivos. Por isso, no contexto de um banco de dados relacionado, no qual as informações são armazenadas em registro único e compartilhadas entre as tabelas para que não haja redundância ou repetição de dados, ficou claro que as informações das entidades poderiam ser armazenadas na tabela já existente para isso na dimensão “Suporte ao Atleta”, assim como os dados dos atletas são armazenados na dimensão “Recursos Humanos”.

Portanto, os dados sobre “Identificação e Desenvolvimento de Talentos Esportivos” não foram considerados uma das “dimensões” no modelo desenvolvido nesse estudo (Figura 25), uma vez que, na verdade, trata-se da análise de informações de atletas ou de entidades que desenvolvem projetos. Assim, tais dados estão contemplados no modelo de gestão de informações aqui falado, mas de forma apêndicular às tabelas de atletas e de entidades.

Identificou-se também que os dados da dimensão “Suporte ao Atleta”, segundo sua definição³, já estavam presentes em outras tabelas do banco de dados, como as de Recursos Financeiros, de Instalações Esportivas e de Recursos Humanos, restando apenas os dados das entidades, armazenadas na dimensão “Suporte ao Atleta. Diante disso, modificou-se a denominação dessa dimensão para “Entidades e Governança”, para que seu nome seja coerente com seu conteúdo.

Nestes casos, considerando o modelo de gestão das informações que utilizada um banco de dados, a construção do MER deixou claro que tais informações poderiam ser compiladas entre elas ou compartilhadas por tabelas de outras dimensões.

As demais dimensões estabelecidas no “levantamento e análise dos métodos de sistematização” (etapa 1) foram mantidas e no máximo renomeadas. Por conseguinte, o banco de dados utilizado para a catalogação e armazenamento das informações foi remodelado, mantendo-se apenas oito dimensões que contemplam todas as informações sobre os fatores de sucesso esportivo internacional e, portanto, compõem o modelo de gestão de informações do EAR. São elas:

³Suporte ao Atleta: todo tipo de fomento direto ao atleta. O suporte classifica-se quanto a sua origem - em governamental ou privado; quanto a sua forma - em financeiro, de pessoal, de material, de infraestrutura e de serviços; e, quanto à fase esportiva - em de base, durante a carreira e pós-carreira.

- Recursos financeiros
- Infraestrutura Esportiva
- Entidades e Governança
- Equipamentos e Materiais Esportivos
- Atletas e Profissionais do Esporte
- Eventos e Resultados Esportivos
- Ciência e Tecnologia
- Legislação

As características de cada dimensão, seu escopo, os relacionamentos entre elas, a estrutura do banco de dados relacional, além da apresentação de informações por meio do modelo estão apresentados nos resultados deste trabalho.

3.2.4 Validação do modelo de gestão de informações

3.2.4.1 Julgamento do modelo de gestão por especialistas

Os testes de validação de instrumentos complementam o uso de técnicas formais e o embasamento da literatura no desenvolvimento de ferramentas confiáveis, uma vez que é importante identificar o que assegura a confiabilidade e validade dos instrumentos de pesquisa. Segundo Hulley et al. (2003), a validade é o grau em que a medida representa o fenômeno de interesse. A validação de conteúdo, portanto, é necessária para investigar se uma ferramenta e suas características realmente representam o que se pretende analisar ou avaliar.

No presente estudo, a validação do modelo foi possível por meio do julgamento de especialistas, utilizando-se de testes de validação do conteúdo. Submeteu-se à apreciação desses especialistas, que funcionaram como juízes, representados por ex-atletas, gestores públicos e privados do esporte olímpico e paralímpico brasileiro e pesquisadores da área de esportes (Anexo 1), totalizando oito julgamentos, para avaliar o grau de relevância, a pertinência e a clareza das questões, relacionadas aos conceitos e abrangência das dimensões do modelo, e em relação critérios de categorização das informações. Adicionalmente, dois especialistas da área de

tecnologia da informação participaram da validação, como juízes do Modelo Entidade-Relacionamento (MER) desenvolvido para gestão das informações.

No ato de entrega do formulário de validação (Apêndice I; Volume II) e aceite do convite de participação foi explicitado todo o processo de análise e demarcado o prazo de 20 dias disponível para efetivação do processo. Também foi entregue uma carta (Apêndice J; Volume II) com explicações sobre o método de validação e sobre o modelo construído. Utilizou-se uma escala de avaliação para cada ponto, sendo:

- **relevância** – por intermédio da concordância ou não com o grau de importância atribuído a cada dimensão e a cada critério de classificação: Indispensável, Necessário e Recomendável;
- **pertinência** - o especialista assinalou as questões não atinentes aos propósitos do modelo;
- **clareza** - o especialista assinalou as questões que careciam de mais esclarecimentos.

Os relatos analíticos e críticos dos especialistas foram elaborados em um questionário autoexplicativo, fornecidos anexo à carta convite (Apêndice J; Volume II), com espaços para completar, facilitando o completo preenchimento e compilação dos dados. Questões cujos resultados da análise discreparam e retornaram aos juízes, agora em conjunto, objetivando a discussão e obtenção de um consenso.

No contexto do esporte de alto nível, este tipo de validação tem sido muito utilizado. A validação dos instrumentos e do modelo construído por De Bosscher et al. (2010) foi realizada por meio da análise de seu conteúdo por um comitê de pesquisadores que, na última fase de desenvolvimento do modelo SPLISS, colaboraram com a calibração dos métodos e com a definição dos fatores que determinam o sucesso esportivo.

De forma similar, Green e Oakley (2001), Mussino (2002), Digel (2002a) e Houlihan e Green (2008), em suas investigações sobre os fatores que interferem no sucesso esportivo de várias nações e na sistematização de informações sobre o esporte, também utilizaram a participação de especialistas para que o conteúdo de seus instrumentos fosse validado.

No exercício de validação do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento construído neste trabalho, todos os especialistas (100%)

responderam que as oito dimensões do modelo (1. Legislação; 2. Recursos Financeiros; 3. Entidades e Governança; 4. Infraestrutura Esportiva; 5. Equipamentos e Materiais Esportivos; 6. Atletas e Profissionais do Esporte; 7. Eventos e Resultados Esportivos; 8. Ciência e Tecnologia) são imprescindíveis, pertinentes e claras.

Entende-se, portanto, que tais dimensões abarcam as informações essenciais para a gestão do Esporte de Alto Rendimento, permitindo o conhecimento de aspectos fundamentais para uma eficiente tomada de decisão, segundo a análise dos especialistas em tela.

No mesmo esteio, a partir da validação, observou-se que o elenco de dimensões apresentadas por este estudo é pertinente ao contexto esportivo, apropriada e adequada à gestão esportiva, além de seus conceitos estarem redigidos com clareza e simplicidade.

A seguir os resultados da validação realizada pelo comitê de especialistas serão apresentados por dimensão do modelo. Os dados apresentados nesse tópico foram analisados de acordo com os conceitos descritos nos resultados deste estudo. Nessa análise, privilegiaram-se as dimensões do Esporte de Alto Rendimento determinadas pelo modelo e a validação dos critérios de classificação das informações em cada dimensão.

A Tabela 6 apresenta as frequências de respostas dos especialistas, por dimensão e por critério de classificação das informações. Observa-se que, de forma similar ao que ocorreu na avaliação das dimensões, os critérios de categorização das informações foram avaliados pelos especialistas como pertinentes (98% das respostas) e claros (99% das respostas), em quase sua totalidade.

Detectou-se também que, quanto ao nível de relevância, a categorização das informações utilizadas no modelo aqui apresentado é em sua maior parte imprescindível (60% das respostas) para a tomada de decisão e para a gestão do Esporte de Alto Rendimento. Adicionalmente, 27% das respostas dos especialistas apontaram que a categorização é necessária, isto é, não fundamentais, mas necessárias para que a gestão do esporte de alto rendimento seja eficiente; e 13% avaliou-as como recomendáveis, ou seja, as informações devem ser consideradas quando se busca um padrão de excelência (Tabela 6).

Por dimensão do modelo, ainda quanto ao nível de relevância da categorização das informações, observou-se que “Recursos Financeiros” foi aquela que apresentou o maior número de avaliações como “imprescindível” (78%), seguida das

categorizações da dimensão “Eventos e Resultados Esportivos” (67%) e “Legislação” (58%). Já as classificações das informações descritas na dimensão “Atletas e Profissionais do Esporte” foram aquelas que apresentaram o menor número de avaliações como “imprescindíveis” (38%).

Importa salientar que, durante o processo de validação, a maior parte dos comentários dos especialistas já estava abarcada pelas dimensões e estrutura do modelo, como, por exemplo, a inclusão da classificação natureza jurídica das entidades, na dimensão Entidades e Governança; a inclusão do tipo de formação dos profissionais do esporte, na dimensão Atletas e Profissionais do Esporte; e a inclusão do gênero dos atletas que participam dos eventos, na dimensão Eventos e Resultados Esportivos.

Nestes casos, uma nova explicação sobre as dimensões, sobre a categorização das informações e a estratificação do banco de dados foi suficiente para compreensão do modelo e para que cada especialista concluísse sua validação.

Tabela 6. Frequência de respostas dos especialistas por dimensão e critério de classificação das informações na validação do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento.

DIMENSÕES E CLASSIFICAÇÕES	FREQUÊNCIA DE RESPOSTA DOS ESPECIALISTAS						
	RELEVÂNCIA % (n)			PERTINÊNCIA % (n)		CLAREZA % (n)	
	Imprescindível	Necessário	Recomendável	Sim	Não	Sim	Não
LEGISLAÇÃO	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Classificação por nível de abrangência	50% (4)	25% (2)	25% (2)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por tipo de diploma legal	63,5% (5)	37,5% (3)	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por assunto	63,5% (5)	37,5% (3)	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
RECURSOS FINANCEIROS	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Classificação por natureza dos recursos	75% (6)	25% (2)	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por origem dos recursos	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por fontes dos recursos	87,5 (7)	12,5% (1)	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por destinos dos recursos (quem recebe)	63,5% (5)	25% (2)	12,5% (1)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por forma de aplicação (como são gastos)	63,5% (5)	25% (2)	12,5% (1)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
ENTIDADES E GOVERNANÇA	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Classificação por atividade principal	50% (4)	37,5% (3)	12,5% (1)	75% (6)	25% (2)	100% (8)	0%
Por características da governança	50% (4)	25% (2)	25% (2)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
INFRAESTRUTURA ESPORTIVA	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Classificação por ambiente e sua preparação	37,5% (3)	37,5% (3)	25% (2)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por infraestrutura disponível	63,5% (5)	12,5% (1)	25% (2)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por tipo de infraestrutura	63,5% (5)	25% (2)	12,5% (1)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
EQUIPAMENTOS E MATERIAIS ESPORTIVOS	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Classificação por características e natureza	50% (4)	37,5% (3)	12,5% (1)	87,5 (7)	12,5% (1)	100% (8)	0%
Por forma de utilização	50% (4)	37,5% (3)	12,5% (1)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
ATLETAS E PROFISSIONAIS DO ESPORTE	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Classificação por área de atuação	50% (4)	37,5% (3)	12,5% (1)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por cargo	25% (2)	37,5% (3)	37,5% (3)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
EVENTOS ESPORTIVOS	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Classificação por nível do evento	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por subcategoria/etária	50% (4)	37,5% (3)	12,5% (1)	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Por tipo de resultado	50% (4)	25% (2)	25% (2)	100% (8)	0%	87,5 (7)	12,5% (1)
CIÊNCIA E TECNOLOGIA	100% (8)	0%	0%	100% (8)	0%	100% (8)	0%
Classificação por forma de produção	63,5% (5)	25% (2)	12,5% (1)	100% (8)	0%	87,5 (7)	12,5% (1)
Por forma de distribuição	50% (4)	25% (2)	25% (2)	100% (8)	0%	100% (8)	0%

***RELEVÂNCIA:** Atribuir grau de importância, valor.

Imprescindível - São dimensões e critérios de classificação sem os quais não é possível gerir as informações do esporte de alto rendimento por não permitirem o conhecimento de aspectos fundamentais para uma eficiente tomada de decisão.

Necessário - São dimensões e critérios de classificação necessários, mas não fundamentais, para que a gestão do esporte de alto rendimento seja eficiente.

Recomendável - São dimensões e critérios de classificação que a gestão esportiva deve considerar quando busca um padrão de excelência.

****PERTINÊNCIA:** A dimensão ou classificação é pertinente ao contexto. Adequada, adequada e conveniente.

*****CLAREZA:** A dimensão, o conceito e classificação estão redigidos com clareza, simplicidade, facilidade, naturalidade.

Nenhum especialista sugeriu a exclusão ou a inclusão de dimensões. Já quanto às categorizações dos dados em cada dimensão do modelo, dois dos especialistas sugeriram: (1), na dimensão “Infraestrutura”, a inclusão do “tipo de gestão exercida no espaço físico” e a sua “taxa de ocupação”; (2) na dimensão “Equipamentos e Materiais Esportivos”, a inclusão da “quantidade dos equipamentos e materiais disponíveis”, além da “quantidade de atletas que os utilizam”; e (3) na dimensão Ciência e Tecnologia, alteração da classificação “forma de produção” para “tipo de produção”. Tais sugestões foram incluídas e compõem o modelo final.

Tratando-se de um modelo de gestão de informações que utiliza ferramentas de tecnologia da informação como um banco de dados relacionado e um *software* de *Business Intelligence*, parte da validação foi realizada por dois especialistas da área de tecnologia da informação e de banco de dados.

Esses especialistas (esp. 9 e esp.10) validaram o Modelo Entidade-Relacionamento (MER) desenvolvido para gestão das informações ao utilizar seus conhecimentos, experiências para confrontar a estrutura das tabelas do banco de dados e os relacionamentos entre elas com as melhores práticas do desenvolvimento de bancos de dados relacional e dos sistemas de informação.

Quanto a esta validação, os especialistas não sugeriram a inclusão de novas tabelas (entidades), mas sim a compilação de tabelas. A inclusão de atributos em algumas tabelas sugeriu novos relacionamentos, além de correções quanto à forma de alguns campos do BD. As sugestões realizadas durante a validação resultaram na edição do modelo e as alterações sugeridas estão contidas em sua versão final.

Quanto às correções de campos de algumas tabelas, foram sugeridas: na Tabela “tb_atleta”, a coluna “atle_cpf” foi alterada de VARCHAR(11) para INT; a coluna “atle_nome” foi alterada de VARCHAR(255) para CHAR(60), o mesmo ocorreu para “atle_categoriaEtaria”, “atle_complemento”, “atle_bairro”, “atle_email”, “atle_origem”, “atle_classificacaoEsportiva”. Ainda, na tabela “tb_cidade”, a coluna “cida_uf_id” teve seu formato alterado de INT para CHAR(2) e não INT.

Sobre a compilação de tabelas do Modelo Entidade-Relacionamento, a tabela “Descentralizações” da dimensão “Recursos Financeiros” foi compilada à tabela “Convênios”, visto que apenas um atributo era diferente entre elas. Já a tabela “Atletas” e a tabela “Profissionais” foram compiladas em apenas uma tabela de “Pessoas”, já que os atributos das tabelas eram similares. Nesse caso, os atributos específicos de atletas ou de profissionais foram armazenados em tabelas auxiliares.

No que diz respeito à inclusão de atributos, na Tabela “tb_tesesDissertacoes” foi incluída a coluna “ISBN”, uma vez que essas produções também possuem ficha catalográfica com esse número. Sobre os relacionamentos entre as tabelas, o esp. 10 sugeriu a inclusão de relacionamentos entre a tabela que armazena os atos normativos da dimensão “Legislação” com as tabelas de “Recursos Financeiros”, uma vez que grande das fontes de recursos são definidas em leis.

3.2.4.2 Análise estatística

Diante do material disponibilizado pelos especialistas e com o objetivo de medir a confiabilidade e validade de conteúdo, foram aplicados alguns testes estatísticos. Verificadas as proporções das respostas entre pares de especialistas, valendo-se de tabelas cruzadas para cada dois dos observadores, aplicou-se o método para dimensão e critério que compõe o Instrumento (Apêndice I; Volume II).

Foram usadas, na composição, as variáveis Observador e Domínio (Grau de Relevância, Pertinência e Clareza). Aplicou-se o teste de Fisher, em tabelas 2 x 2 (amostra < 20). Para todos os testes foi fixado o nível de significância de 5%. O teste é útil para dados categóricos, que resultam de classificação de objetos em duas maneiras diferentes. Por isso, ele é usado para examinar a significância da associação (contingência) entre os dois tipos de classificação. Para os testes, os dados da validação foram processados no *software* SPSS versão 11.0.

Ao usar os testes no cálculo do valor de p , considera-se para o valor de $p < 0,05$ que não existe concordância entre os especialistas ou entre esse (a) e o autor. Desta forma, o valor de p foi calculado para os (as) observadores (as) entre si e entre cada observador (a) e o autor. No caso da concordância em 100% das respostas, foi dispensável efetuar a análise estatística.

Os especialistas indicados utilizaram seus conhecimentos, experiências e foram orientados no sentido de confrontar as dimensões e critérios utilizados para classificar as informações com as suas necessidades de dados para a tomada de decisão, isto é, para avaliar o grau de relevância de cada estrato do modelo.

Já os especialistas da área de tecnologia da informação utilizaram seus conhecimentos, experiências e foram orientados no sentido de confrontar a estrutura das tabelas do banco de dados e os relacionamentos entre elas com as melhores

práticas do desenvolvimento de bancos de dados relacionados e dos sistemas de informação. Cada dimensão do modelo de gestão de informações e cada estratificação do banco de dados foi julgada pelos especialistas (esp.), nominados esp. (1), (2), (3), (4), (5), (6), (7), (8), (9) e (10), sendo o esp. (8) o autor deste trabalho.

Quanto às respostas dos especialistas, considerou-se para o valor de $p < 0,05$ que não existia concordância entre eles. No caso da concordância em 100% das respostas, foi dispensável efetuar a análise estatística, como no caso das dimensões, para as quais todos os especialistas ($p > 0,05$) julgaram serem “Imprescindíveis”, “Pertinentes” e “Claras”.

Não houve caso de critério não avaliado ou de resposta não preenchida. Nessa análise, quanto ao grau de Relevância (Imprescindível, Necessário ou Recomendável), a categorização das informações dos ‘Recursos Financeiros – Por origem dos recursos’ e a organização dos “Eventos e Resultados Esportivo – Por nível do Evento” foram aquelas que apresentaram concordância entre todos os especialistas ($p > 0,05$).

Ainda na análise sobre o grau de relevância dos critérios de classificação das informações em cada dimensão do modelo, as classificações com menor frequência de concordância entre os especialistas ($p < 0,055$) foram aquelas das dimensões “Infraestrutura” (Ambiente e sua Preparação; Infraestrutura Disponível; Tipo de Infraestrutura) e Ciência e Tecnologia (Tipo de Produção; Forma de Distribuição); contudo, não houve sugestão de exclusão de critérios em qualquer dimensão, sendo estes considerados no mínimo recomendáveis.

Para as demais dimensões, os critérios de categorização das informações tiveram alta frequência de concordância entre os oito especialistas ($p > 0,05$), com 92% de concordância em “Legislação”, 90% em “Eventos e Resultados Esportivos”, 82% de concordância em “Recursos Financeiros”, 68% em “Equipamentos e Materiais Esportivos”, 64% em “Entidades e Governança” e 62% em “Atletas e Profissionais do Esporte”.

Já quanto à pertinência e à clareza da categorização das informações do modelo, constatou-se que não houve discordância entre os especialistas, sendo todas as categorias utilizadas, pertinentes e claras ($p > 0,05$). Nesse estudo, observou-se que a discordância mais presente entre os especialistas foi sobre o grau de Relevância, isto é, se a estratificação da informação é colocada como

“Imprescindível”, “Necessária” ou “Recomendável” no contexto da gestão do Esporte de Alto Rendimento. Dos 22 critérios de classificação analisados pelos oito especialistas (176 avaliações), houve 40 discordâncias entre eles, referente ao grau de relevância das questões (23%).

Nessas questões, atribui-se a falta de consenso à ausência de modelos de gestão de informações do esporte, principalmente do Esporte de Alto Rendimento. Ao contrário, no Brasil, tanto as instituições públicas como as entidades privadas possuem poucas informações disponíveis sobre os fatores de sucesso esportivo internacional. Segundo Houlihan e Green (2008), para um país atingir o sucesso no esporte internacional, são necessárias informações sistematizadas e devem existir organizações que exerçam a função de gerenciamento do sistema esportivo nacional.

Adicionalmente, entende-se que a frequência de discordância não afeta a qualidade do modelo, uma vez que, diferentemente do presente do estudo, diagnósticos e pesquisas anteriores, nas quais os especialistas encontrariam subsídios para o julgamento do presente modelo, não organizaram e sistematizaram informações do esporte utilizando a tecnologia da informação tampouco divulgaram um método que permitisse a padronização de conceitos e de informações do Esporte de Alto Rendimento.

Os resultados da validação realizada estão de acordo com o esperado pelo autor, pois indicam que o modelo possui a estrutura necessária para que dados do esporte de elite de um país, estado, cidade ou entidade sejam sistematizados de maneira que permita a produção de informações confiáveis e, conseqüentemente, a geração de conhecimento, qualificando a tomada de decisão por meio uma ferramenta de tecnologia da informação.

4 APRESENTAÇÃO DO MODELO DE GESTÃO DE INFORMAÇÕES

Os resultados apresentados a seguir descrevem as características de um modelo de gestão de informações do EAR no Brasil, que possibilita a atualização permanente dos dados e a análise integrada das suas dimensões, por meio de um Modelo Entidade-Relacionamento, com o objetivo de melhorar a tomada de decisão de gestores esportivos.

São descritas as dimensões que o modelo contempla, o escopo de cada uma delas, as características do banco de dados relacional construído para armazenar e relacionar os fatores de sucesso esportivo. Além disso, são apresentados os critérios de categorização das informações, o conteúdo armazenado em cada tabela do BD e a forma de implementação de modelo.

A partir de informações do Judô, utilizando ferramentas de tecnologia da informação e a inteligência de negócios, são também apresentados *dashboards* (painéis) produzidos por meio do modelo construído para gerar conhecimento, relatórios e indicadores.

4.1 CARACTERÍSTICAS DO MODELO DE GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE DE ALTO RENDIMENTO

O modelo aqui descrito permite que os fatores de sucesso esportivo sejam estudados e sirvam, não só de subsídios para políticas públicas, mas também para a tomada de decisão de gestores, que podem agora desfrutar da tecnologia da informação e da inteligência de negócios. O modelo apresentado a seguir implementa o uso da tecnologia da informação nos diagnósticos esportivos realizados no país, permitindo a gestão de informações por meio de sistemas informatizados.

Para garantir a atualização permanente das informações, uma das premissas do modelo, foi necessário identificar as fontes primárias de cada conjunto de dados armazenado no BD. Com isso, conhecendo-se o conteúdo e o formato da informação a ser catalogada, a comunicação direta entre o modelo informatizado (gestor da informação) e a fonte (produtor da informação), por meio de *softwares*, permite a autoalimentação do banco de dados ora criado, reduzindo ou eliminando a necessidade de nova coleta de dados. Ainda, tal alimentação automatizada das

informações do modelo pode ser pré-programada para períodos ou escopos específicos, definidos pelos usuários e pelos gestores.

O modelo de gestão de informações do EAR construído é, então, constituído de oito dimensões que contemplam todas as informações sobre os fatores de sucesso esportivo internacional (Figura 25), são elas:

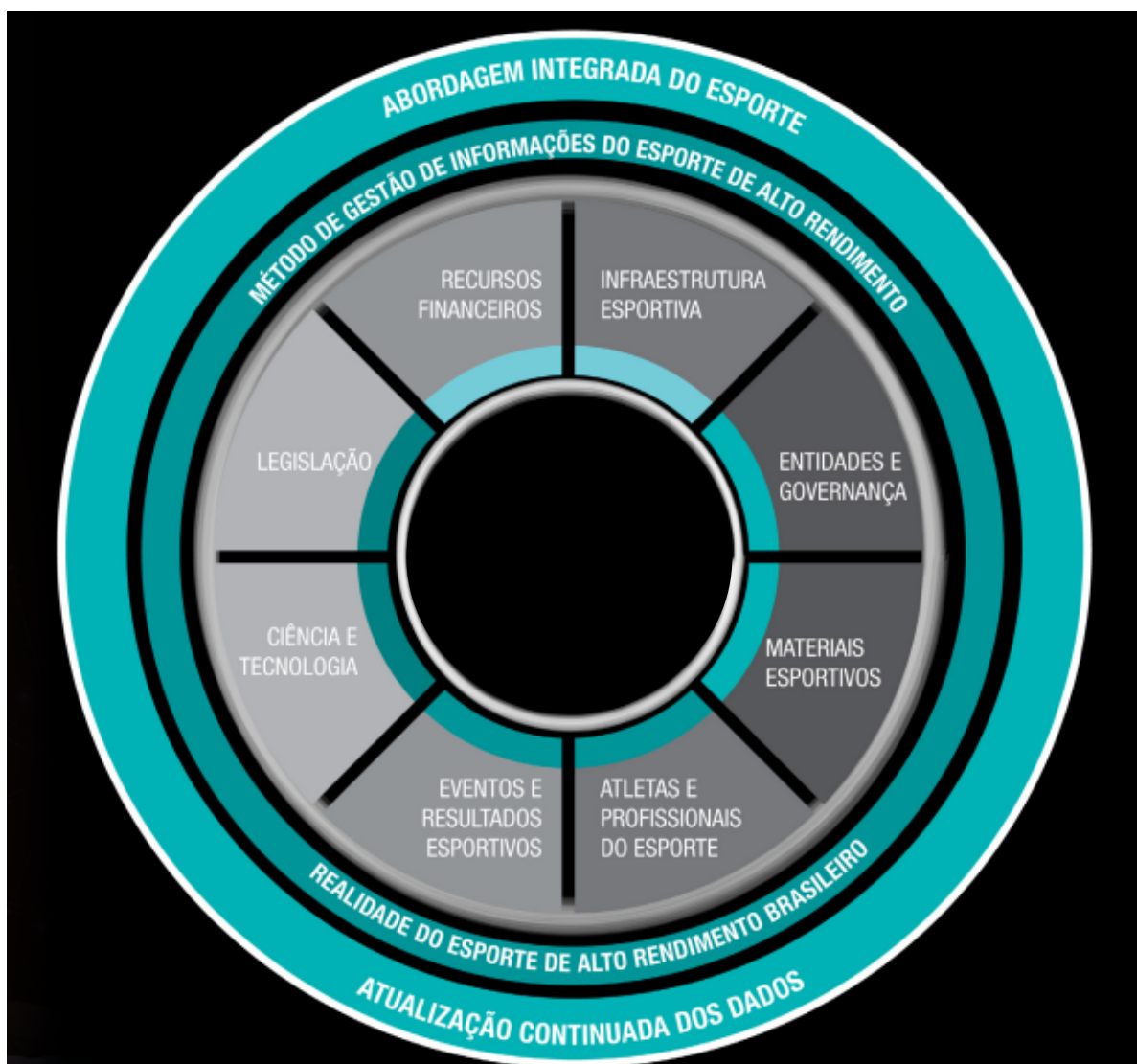


Figura 25. Modelo de gestão integrada de informações do Esporte de Alto Rendimento.

- **Recursos Financeiros:** recursos públicos federais oriundos do Orçamento do Ministério do Esporte como convênios e contratos de repasse, do Programa Bolsa-A atleta, do Bolsa-Pódio, da Lei de Incentivo ao Esporte e das Descentralizações; além dos recursos oriundos do patrocínio de Empresas Estatais; e das Loterias por meio da Lei Agnelo Piva. Somam-se também os recursos próprios oriundos da receita de

Entidades Nacionais de Administração do Desporto (Confederações) e de patrocínios de empresas privadas para estas entidades. São identificadas as fontes dos recursos, sua destinação (para entidades e pessoas físicas) e suas formas de aplicação.

- **Infraestrutura Esportiva:** representa o espaço necessário para a prática de esportes. É todo o local ou a instalação que tenha a capacidade de propiciar a prática esportiva em sua forma integral ou adaptada, permitindo o treinamento e o desenvolvimento de valências físicas e/ou técnicas gerais e específicas de cada modalidade esportiva. É composta fundamentalmente de instalações esportivas e espaços naturais estruturados.
- **Entidades e Governança:** entidades públicas e privadas, nacionais, estaduais e municipais, que administram a prática e as competições esportivas; que são fontes ou destinos de recursos financeiros aplicados no esporte; que organizam ou promovem eventos esportivos; que produzem ciência e tecnologia ligadas ao esporte; e que administram instalações esportivas. Além das características de governança, ou seja, do sistema fundamentado em ações sociais, políticas e administrativas, que orientam e regulam o gerenciamento da entidade, baseado nos pilares norteadores de transparência, democracia, integridade, responsabilidade social e mecanismos de controle.
- **Equipamentos e Materiais Esportivos:** aparelhos, objetos ou conjunto de objetos empregados em um ou vários esportes, considerados permanentes ou de consumo.
- **Atletas e Profissionais do Esporte:** atletas federados vinculados às entidades nacionais e/ou regionais de administração e profissionais contratados por essas entidades e por entidades de prática desportiva, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como administradores, analistas, técnicos e apoio administrativo ligados à área meio, assim como gestores, analistas e técnicos administrativos, árbitros, treinadores, auxiliares técnicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas, ligados à área fim.

- **Eventos e Resultados Esportivos:** eventos esportivos organizados por comitês, confederações, federações, em nível internacional (jogos olímpicos, jogos paralímpicos, mundiais, jogos pan-americanos e sul-americanos, campeonatos pan-americanos e sul-americanos); em nível nacional (jogos, copas e campeonatos brasileiros); em nível regional; em nível estadual; e, em nível municipal, registrando-se a participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições de nível nacional e internacional, além do ranqueamento mundial e nacional por esporte.
- **Ciência e Tecnologia:** elementos envolvidos na **produção** de conhecimento para a realização de testes, avaliações, monitoramento do treinamento, desenvolvimento de *software*, inovação tecnológica, com o objetivo de contribuir como suporte às comissões técnicas esportivas e suas equipes multidisciplinares na tomada de decisão para o planejamento do treinamento esportivo, além dos elementos envolvidos na **distribuição** e no **consumo** desse conhecimento. Incluem-se as teses, dissertações e artigos científicos ligados ao esporte; os laboratórios e os grupos de pesquisa; e as revistas científicas, as escolas de Educação Física, os cursos e congressos realizados na área.
- **Legislação:** atos normativos federais, estaduais, distritais e municipais que regem o esporte no Brasil. São atos que atingem as entidades, os recursos financeiros, os atletas, os praticantes e os profissionais do esporte, os eventos esportivos, a infraestrutura esportiva e a ciência e tecnologia ligadas ao esporte (Figura 25).

Essas informações são armazenadas em um banco de dados a partir das oito dimensões supracitadas, por meio de um Modelo Entidade-Relacionamento (MER) que representa o modelo de dados (Figura 26) e descreve os aspectos de informação do domínio de negócio, além de seus requisitos de processo, em um banco de dados relacional. Os principais componentes do MER são as entidades (tabelas), suas relações e o armazenamento em bancos de dados.

Para estabelecer articulação entre os itens do BD, após catalogação padronizada das informações das oito dimensões de pesquisa, foi realizado um estudo das tabelas e dos atributos para identificação daqueles que articulam informações de várias dimensões (Figura 26).

Desta forma, o MER construído nesse estudo pode colaborar com a construção de indicadores sintéticos para o desenvolvimento dos elementos fundamentais do EAR, como associação entre investimentos e resultados esportivos (sucesso), situação física e dos serviços oferecidos na infraestrutura esportiva; as particularidades da legislação e do financiamento existente. A partir desses indicadores, pode-se até construir um índice de desenvolvimento do esporte que englobe todas as dimensões aqui tratadas.

Como um modelo de gestão de informações exige a conceituação, padronização e classificação dos termos utilizados (VALENTIM, 2002), este estudo categorizou as informações de cada dimensão para que, no ambiente esportivo, tenham-se informações que melhoram o gerenciamento e a compreensão da realidade, fazendo com que elas permitam análises e comparações em vários níveis, além de reduzir os erros em sua análise.

De acordo com Davenport e Prusak (1998), no processo de gestão da informação, ao se definir as necessidades, o que envolve a identificação de objetivos e a combinação entre objetivos e usos da informação, a fase de recepção dos dados inclui a categorização das informações em uma estrutura relevante, sua formatação e sua representação em um documento com determinada estrutura e contexto.

Para tanto, neste trabalho, foi construído um modelo de catalogação e classificação das informações do esporte (Apêndice A), no qual foram estabelecidos os conceitos dos termos mapeados, em cada dimensão. A definição e classificação dos termos foi estabelecida respeitando-se a especificidade de cada esporte, além de considerar as definições descritas pelo IBGE (IBGE, 2003; 2006; 2015), no Dicionário TUBINO (TUBINO, 2003) e na Lei 9.615/1998 (BRASIL, 1998), além de considerar os fatores de sucesso esportivo internacional definidos pelo consórcio SPLISS - *Sports Policies Leading International Sport Success* (DE BOSSCHER et al., 2015) e as variáveis do esporte descritas no *Compass European Network – Coordinated Monitoring of Participation in Sports* (COMPASS) (MUSSINO, 2002).

Além do embasamento teórico, o modelo aqui apresentado foi desenvolvido a partir de um conjunto enorme de dados e informações concretas (Tabela 4) do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, abrangendo dois ciclos olímpicos paralímpicos, que foi organizado e, por isso, pode ser utilizado por gestores para obter respostas sobre cada dimensão, cada esporte e ainda sobre cenários que integram informações de várias dimensões e/ou esportes.

A estrutura do banco de dados e os dados coletados estão sob gerenciamento de um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados (SGBD), que requer autenticação para visualização e edição das informações e possui cinco diferentes módulos e permissões para usuários. O SGBD encontra-se instalado no Centro de Processamentos de Dados (CPD) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com proteção contra invasões.

O uso dos critérios e das classificações apresentados na Tabela 7 e no Apêndice A permite a estratificação das informações para que se obtenham respostas sobre cada elemento do banco de dados, além de padronizar os critérios e possibilitar comparações a partir de diferentes fontes de dados. Tal padronização corrobora com os princípios da Inteligência de Negócios, por meio dos quais se consegue coletar dados de diversas fontes, organizá-los, analisá-los e compartilhá-los. Com isso, transformam-se informações relevantes em importantes decisões gerenciais.

As interações entre os critérios utilizados e as classificações em cada dimensão do modelo de gestão de informações do EAR podem ser visualizadas na Figura 26.

Tabela 7. Critérios de classificação das informações no modelo de gestão do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, por dimensão do banco de dados.

Dimensão	Critério	Critérios de Classificação
Legislação	Nível de abrangência	Federal, Distrital, Estadual, Municipal.
	Tipo de diploma legal	Constituições, Decretos, Deliberação, Emenda Constitucional, Indicação, Lei, Lei Complementar, Lei Ordinária, Lei Orgânica, Medida Provisória, Mensagem Governamental, Portaria, Parecer, Resolução.
	Assunto principal	Auxílio a Atleta/Instituição, Bolsa-Atleta, Ciência e Tecnologia, Competição, Constituição, Doping, Educação Física, Equipamento e Material, Estrutura Administrativa, Financiamento, Gestão, Grandes Eventos, Homenagem/Incentivo Fiscal, Infraestrutura, Lei Orgânica, Norma Geral do Esporte, Orçamento, Premiação, Programa Esportivo, Recursos Humanos, Rede Nacional de Treinamento, Segurança, Sistema Esportivo, Torcedor, Utilidade Pública.
Recursos Financeiros	Natureza	Pública, Privada.
	Origem	Orçamento do Ministério do Esporte, Empresas Estatais, Loterias, Orçamento de Entidades Privadas.
	Fonte	Convênios, Descentralizações, Bolsa-Atleta, Lei de Incentivo ao Esporte, Patrocínio de Estatais, Lei Agnelo Piva, Entidades Privadas.
	Destino	Atletas, Entidades Esportivas, Instituições de Ensino, Entidades da Administração Pública, Empresas Privadas, Entidades do Sistema S
	Forma de Aplicação	Atletas, Recursos Humanos (área meio e fim), Competição, Treinamento, Material Esportivo, Equipamento Esportivo, Instalação Esportiva, Pesquisa Científica, Capacitação, Tecnologia (Software Administrativo, ou esportivo, Equipamento de informática e comunicação), Despesa Administrativa (material não-esportivo, mobiliário, encargos), Avaliação da Saúde e do Desempenho (material de saúde, equipamento de saúde, exame de saúde, exame antidoping, identificação de Talentos), Marketing.
Infraestrutura Esportiva	Espaço utilizado e sua preparação	Instalações Esportivas, Espaços Naturais Estruturados, Espaços Esportivos
	Infraestrutura Disponível	Básica, Conjunto, Complexo, Centro de Treinamento
	Tipo de Infraestrutura	Academia, Área Livre/Pátio, Arena, Autódromo, Campo, Cancha, Complexo Aquático, Corredeira, Estádio, Estande De Tiro, Estrada, Ginásio, Instalações Aeronáuticas, Mar, Morros E Encostas, Piscina, Pista De Atletismo, Pista de BMX, Pista de Boliche, Pista de Skate, Pista para Esporte com Animais, Praia, Quadra de Areia, Quadra de Padel, Quadra de Tênis, Quadra Pavimentada, Rampa de Saltos, Rios/Lagos, Sala/Salão, Tanque para Saltos Ornamentais, Velódromo.
Entidades e Governança	Atividade principal	Entidades Esportivas, Instituições de Ensino, Entidades da Administração Pública, Empresas Privadas, Entidades do Sistema S
	Nível de atuação	Academias, Comitês, Comissão Desportiva Militar, Confederações, Federações, Clubes, Ligas, Universidades, Escolas, Órgão da Adm Federal, Ministério do Esporte, Governo Estadual, Governo Municipal, Fundações Públicas, Autarquias, Estatais, SENAR, SENAC, SESC, SESCOOP, SENAI, SESI, SEST, SENAT, SEBRAE, Empresas Privadas.
Materiais Esportivos	Natureza e Características	Equipamento, Material
	Forma de Utilização	De preparação Física, De avaliação/testes físicos, De uso geral, De treinamento, De competição, Da competição
Atletas e Profissionais do Esporte	Área de Atuação	Atleta, Administração, Apoio, Arbitragem, Ciências do Esporte, Consultoria, Eventos e Marketing, Ciências da Saúde, Técnica.
	Cargo	Atleta, Administrador, Advogado, Almoxarife, Analista de Sistemas, Auxiliar Administrativo, Auxiliar de Escritório, Auxiliar de Projetos, Auxiliar Técnico, Consultor, Contador, Coordenador, Coordenador de Instalações, Despachante, Diretor, Diretor Financeiro, Diretor Administrativo, Diretor Jurídico, Dirigente Esportivo, Gerente, Gerente Administrativo, Gerente de Tecnologia da Informação, Gestor, Presidente, Secretária, Superintendente de Operações, Supervisor, Tesoureiro, Vice-Presidente, Acompanhante, Apoio, Armazenagem de Barcos, Atendente, Desenhador de Percurso, Locutor, Mensageiro, Montador de Pista, Motorista, Pesagem de Barcos, Piloto de Barcos, Resgate Aquático, Auxiliar de Serviços Gerais, Técnico em sonorização, Suporte Operacional, Timoneiro, Apontador, Árbitro, Auxiliar de Cronometragem, Comitê de Arbitragem, Auxiliar de Arbitragem, Cronometrista, Diretor de Arbitragem, Mesário, Assessoria Técnica Científica, Coordenador Científico, Pesquisador, Analista Financeiros, Analista de Projetos, Consultor Jurídico, Designer, Economista, Tradutor, Assessor de Imprensa, Assistente de Comunicação, Auxiliar de Marketing, Cerimonialista, Credenciamento, Gerente de Comunicação, Publicitário, Radialista, Relações Públicas, Acupunturista, Dentista, Fisiologista, Fisioterapeuta, Massagista, Massoterapeuta, Médico, Nutricionista, Psicólogo, Quiropraxista, Socorrista, Veterinário, Administrador Esportivo, Atleta-Guia, Chefe de Delegação, Classificador Funcional, Comissário, Comissário-Chefe, Coordenador Técnico, Coreógrafo, Delegado Técnico, Diretor de Seleções, Diretor Técnico, Estagiário de Educação Física, Preparador Físico, Instrutor, Professor, Remador, Técnico, Treinador, Treinador de Goleiros.
Eventos e Resultados Esportivos	Nível do evento	Olimpícos, Mundiais, Continentais, Internacionais, Nacionais, Regionais, Estaduais, Municipais
	Subcategoria Etária do Evento	Adulto, Elite, Juvenil, Júnior, Senior, Jovem, Cadete, Infantil, Menor, Infanto-Juvenil, Mirim, Mini, Absoluto, Sub-13, Sub-15, Sub-16, Sub-17, Sub-18, Sub-19, Sub-20, Sub-21, Sub-22, Sub-23.
	Tipo de Resultado	Altura, Distância, Peso, Tempo, Nota, Pontuação, Vitória.
Ciência e Tecnologia	Forma de produção do conhecimento	Tese, Dissertação, Artigo, Grupo de Pesquisa, Laboratório de Pesquisa
	Distribuição da Ciência	Revistas Científicas, Capacitações (conferência, congresso, curso, encontro, jornada, fórum palestra, seminário, simpósio, meeting), Escolas de Educação Física.

A partir das classificações apresentadas na Tabela 7, o modelo permite a identificação e estudo das fontes de recursos financeiros do EAR, seus destinos (pessoas e entidades) e identifica 13 diferentes formas de aplicação de tais recursos. Diferentemente de outros trabalhos que apenas analisam os recursos investidos por meio de uma das fontes, este trabalho desenvolveu um banco de dados que contempla todas as fontes de investimento no EAR brasileiro, sejam elas públicas federais ou privadas.

No modelo desenvolvido, a infraestrutura esportiva não foi somente catalogada, mas também classificada de acordo com as características do espaço utilizado para a prática esportiva. A partir do estudo do banco de dados produzido para construção do modelo, identificou-se que a infraestrutura disponível para o EAR pode ser classificada em Instalações Esportivas, Espaços Naturais Estruturados e Espaços Esportivos (Apêndice A; Volume II).

As Instalações Esportivas são locais ou espaços uni ou polivalentes, construídos, preparados, naturalmente preparados ou utilizados para o treinamento e a competição esportiva, que contenham os equipamentos mínimos de treinamento e/ou de competição. Enquanto isso, os Espaços Esportivos são espaços naturais com potencial para a prática esportiva; porém, sem qualquer investimento específico em infraestrutura (ex.: corredeiras para canoagem).

Já os Espaços Naturais Estruturados são locais predominantemente naturais; porém, com a infraestrutura necessária para a prática de esportes. O acesso ao local da competição e a presença dos equipamentos necessários para a realização de disputas esportivas devem estar presentes. Por exemplo, litoral com acesso para barcos e disponibilidade de equipamentos necessários para realização de competições de vela, ou uma encosta com a existência de trilhas previamente definidas para a prática de ciclismo em *mountain bike*.

Adicionalmente, a infraestrutura esportiva pode ser visualizada e analisada a partir de quatro níveis (básicas, conjuntos, complexos e centros de treinamento) e de 32 tipos diferentes. Neste modelo, os esportes e a infraestrutura foram relacionados a partir de uma matriz, com o objetivo de identificar a(s) infraestrutura(s) ideal(is) e alternativa(s) para cada esporte. Com isso, no banco de dados, os esportes foram vinculados somente aos tipos de infraestrutura nos quais sua prática pode ser efetivamente realizada (Apêndice A; Volume II).

Os materiais esportivos também foram classificados de acordo com suas características principais. Neste caso, são chamados de Equipamentos Esportivos os aparelhos ou conjunto de objetos empregados em um ou vários esportes, considerados permanentes, uma vez que sua duração não se limita a um curto lapso de tempo, pois seu uso corrente não causa perda da sua identidade física. Enquanto os Materiais Esportivos são aqueles objetos ou conjunto de objetos empregados em um ou vários esportes, considerados de consumo, uma vez que sua duração é limitada a curto lapso de tempo, pois seu uso corrente causa perda de sua identidade física.

Com o estudo do banco de dados, foi possível classificar os Equipamentos e Materiais em seis categorias diferentes a partir da sua forma de uso (Tabela 7). Já a legislação esportiva brasileira foi organizada em uma biblioteca de atos normativo, com suas informações no banco de dados conforme Tabela 7. Essas informações podem ser consultadas por nível de abrangência geográfica e analisadas a partir de 14 tipos de diplomas legais. O estudo dos atos normativos publicados entre 1911 e 2016 permitiu sua classificação em 26 assuntos diferentes, o que facilita a busca e o estudo dos atos vinculados ao esporte.

No que diz respeito às entidades ligadas direta e indiretamente ao EAR brasileiro, fazem parte desse universo as Entidades Esportivas, as Instituições de Ensino, as Entidades da Administração Pública, as Empresas Privadas e as Entidades do Sistema S (Apêndice A; Volume II). No banco de dados elas podem ser consultadas e estudadas de acordo com seu nível de atuação e sua atividade principal.

Os eventos e resultados esportivos ligados ao Esporte de Alto Rendimento ocorrem em oito níveis, como descrito na Tabela 7, para esportes olímpicos e paralímpicos. O modelo desenvolvido permite a visualização e análise dos eventos e dos resultados estratificados por sexo, subcategoria etária, prova, classe funcional (para eventos de esportes paralímpicos) e tipo de resultado.

Quanto aos Recursos Humanos, no modelo desenvolvido agora denominado de “Atletas e Profissionais do Esporte”, primeiramente diferenciados entre atletas e não-atletas, encontram-se distribuídos em oito áreas de atuação (Administração, Apoio, Arbitragem, Ciências do Esporte, Consultoria, Eventos e Marketing, Ciências da Saúde, Técnica). O banco de dados desenvolvido também permitiu a

categorização dos Profissionais do Esporte por cargo, na qual se observou profissionais atuando em 139 cargos diferentes.

Por fim, a dimensão “Pesquisa e apoio científico ao desenvolvimento esportivo” teve sua denominação alterada para “Ciência e Tecnologia”, para que seu escopo pudesse ser ampliado para além das pesquisas científicas e também pudesse incluir tecnologias desenvolvidas para o esporte.

Neste caso, o modelo desenvolvido abrange os estudos produzidos no país, como teses, dissertações e artigos, organizados em uma biblioteca, que tem suas informações organizadas no banco dados, conforme Tabela 7, além de cadastro com as características de Grupos de Pesquisa, Laboratórios, Revistas Científicas, Escolas de Educação Física, Capacitações que ocorrem na área esportiva e empresas que produzem tecnologias ligadas ao esporte.

Importa salientar que tal modelo de gestão de informações utiliza a tecnologia da informação para, a partir de um banco de dados relacional, permitir diagnósticos precisos, o monitoramento de políticas e entidades ligadas ao esporte, além da prospecção de cenários. Informações sobre investimentos, pessoas e instituições podem ser analisadas cronológica e geograficamente, inclusive envolvendo tecnologias de georeferenciamento.

Segundo Beal (2008), a forma mais moderna de gestão das informações é por meio do uso da tecnologia da informação. Neste caso, as informações podem ser interligadas, coletadas, armazenadas e disseminadas de maneira rápida e de forma sistematizada. Assim, os dados e informações fornecem um mecanismo de *feedback*, apresentando melhor agilidade, menor custo, maior eficiência para utilização em grupos, possibilitando novos cenários de negócios, melhores resultados nos investimentos, nos processos e nos produtos (VALENTIM, 2007).

É exatamente esta característica que diferencia o modelo aqui apresentado daqueles desenvolvidos pelo consórcio SPLISS e por outros pesquisadores. Coletar e categorizar informações são procedimentos realizados em todos os estudos que envolvem a análise do esporte de elite; contudo, quando tais informações são armazenadas em um banco de dados padronizado, as respostas dadas a partir das análises podem ser permanentemente monitoradas e atualizadas.

Ao contrário dos modelos tradicionalmente produzidos em pesquisas, com o uso da tecnologia da informação e da inteligência de negócios, os dados catalogados no modelo aqui construído podem produzir conhecimento hoje,

amanhã, durante um ou vários anos, sem os custos, a mão-de-obra e o tempo despendido para uma nova coleta e nova análise de dados.

O modelo de gestão de informações do EAR permite, por meio de *softwares*, a coleta automática de dados, visto que as fontes primárias foram previamente mapeadas, o formato das informações é conhecido e o BD valida as informações que são ali armazenadas. Por conseguinte, além de subsidiar políticas, o BD criado pode ser utilizado como um repositório de “referência” para o armazenamento de informações esportivas. Implementado em uma entidade pública ou privada, auxiliará gestores na tomada de decisão para que investimentos sejam realizados de forma eficiente.

A partir do modelo de gestão desenvolvido nesse trabalho, todas as dimensões do esporte podem ser analisadas isolada ou conjuntamente, apresentando indicadores da eficiência e eficácia dos processos e, conseqüentemente das políticas públicas e das ações de entidades esportivas. Pode ainda ser vinculado a análises estatísticas e ao *Balanced Scorecard*, para avaliar a administração esportiva.

No ambiente corporativo, como o das entidades esportivas, o propósito de um Sistema de Informação é a coleta e a interpretação de dados para melhorar a tomada de decisão (CAMPBELL, 1997). Assim, o uso bem planejado de Tecnologia da Informação dará suporte à busca de vantagem competitiva, apoio à tomada de decisão gerencial e às operações.

Destaca-se, também, que a utilização do modelo de gestão de informações do EAR pode ajudar entidades esportivas a conquistar diferenciais de competitividade, como o menor custo no processo empresarial, enxugando processos e atividades burocráticas que causavam desperdícios de tempo e recursos.

O Modelo Entidade Relacionamento (MER) apresentado na Figura 26 representa o modelo de dados, os aspectos de informação do domínio de negócio e seus requisitos de processo, em um banco de dados relacional. Os principais componentes do MER são as entidades (tabelas) – apresentadas aqui por dimensão do esporte -, suas relações e o armazenamento em bancos de dados.

O Modelo foi criado definindo um processo de negócio no qual as tabelas são ligadas umas às outras por *relacionamentos* que expressam as dependências e exigências entre elas. As tabelas ou entidades possuem várias propriedades (*atributos*) que as caracterizam e que podem ser compartilhadas entre duas ou mais tabelas. Além disso, alguns campos de dados nestas tabelas apontam para índices

em outras tabelas. Tais ponteiros representam relacionamentos. O MER pode ser visto em detalhes no Apêndice B.

Identificou-se que as dimensões “Entidades e Governança” e “Atletas e Profissionais do Esporte” são as tabelas com maior número de relacionamentos com as demais tabelas do banco de dados, sendo, portanto, o centro do modelo de gestão de informações. Detectou-se também que, para a articulação das dimensões do EAR, além do cadastro de entidades e das pessoas (atletas e profissionais) ligadas ao esporte, as instalações, os equipamentos, os materiais e os eventos esportivos devem possuir cadastro único no banco de dados, permitindo seu compartilhamento entre tabelas, o que evita redundâncias.

O modelo é, portanto, composto por nove conjuntos de tabelas, sendo oito que representam as dimensões do Esporte de Alto Rendimento, além de um conjunto composto por tabelas auxiliares (Figura 26). Esses são formados por 75 tabelas, sendo 37 auxiliares e 38 principais.

As tabelas auxiliares são aquelas construídas durante a modelagem e estabelecem os critérios de classificação e normalização das informações, o que permite a pré-determinação dos valores possíveis para vários campos do banco de dados como, por exemplo, classificar o assunto principal de atos normativos armazenados na dimensão “Legislação”; a forma de aplicação de recursos financeiros; os tipos de instalações esportivas disponíveis para treinamento e competição; os tipos de entidades ligadas ao esporte, dentre outras.

Adicionalmente, podem ser tabelas relacionadas com várias outras tabelas do banco de dados, que compõem cadastros únicos de informações, agrupadas segundo sua especificidade, como as tabelas que armazenam os nomes dos continentes, países, regiões geográficas, estados e cidades, os esportes, suas provas e os tipos de resultados esportivos (ver Apêndice B – descritivo do MER).

Já as tabelas principais são aquelas que armazenam as informações de cada dimensão do Esporte de Alto Rendimento. A composição de cada dimensão, no que diz respeito às tabelas do Modelo Entidade-Relacionamento, pode ser observada na Tabela 8. Todos os atributos, assim como todas as características dos campos que compõem cada tabela, além das demais características da modelagem desenvolvida nesse estudo, podem ser observados no documento que descreve em detalhes o MER (Apêndice B; Volume II).

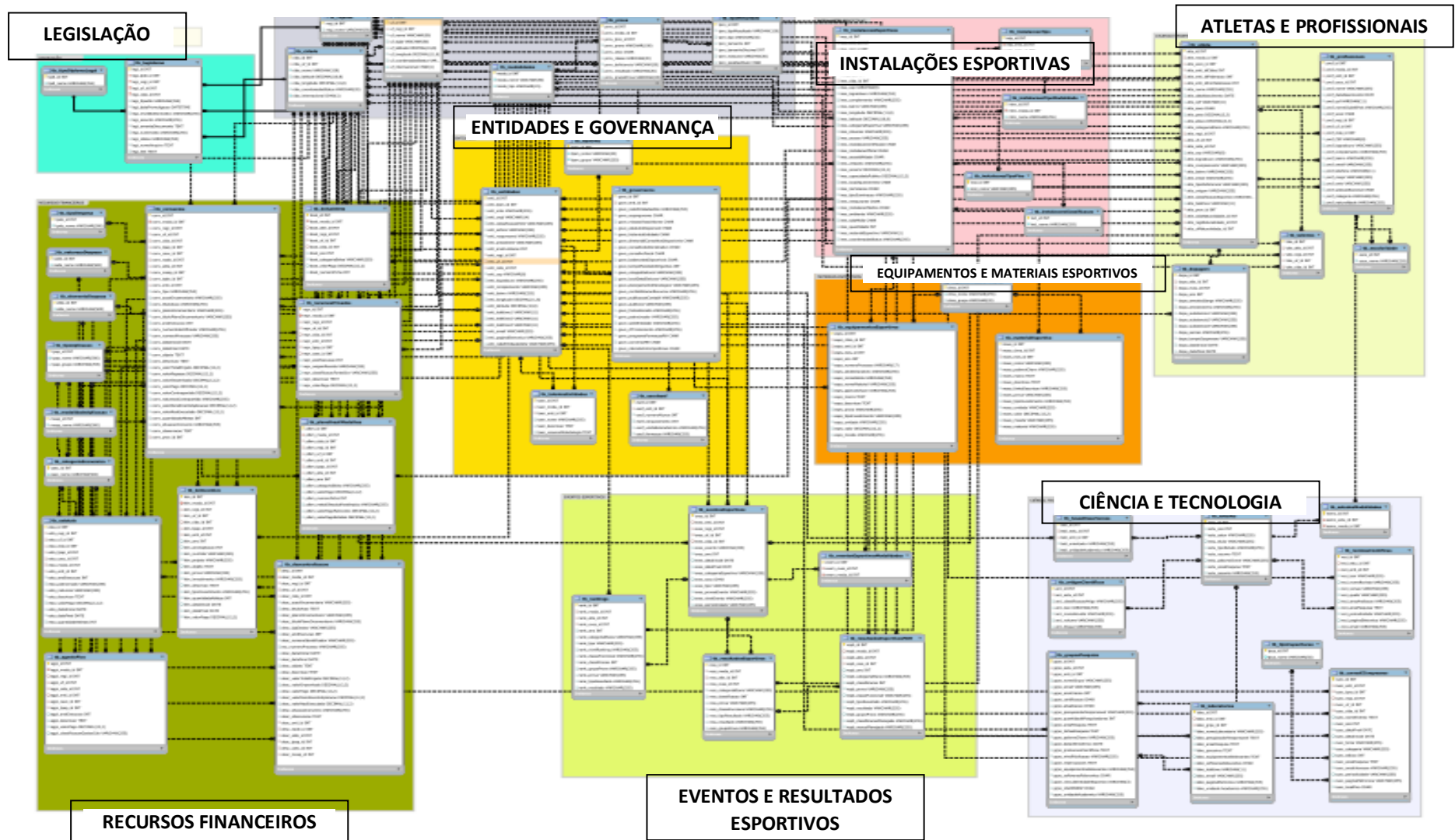


Figura 26. Conjunto de tabelas (dimesões) e os relacionamentos do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento.

Segundo Heuser (2009), em um banco de dados relacional, os dados são modelados de forma que sejam percebidos pelo usuário como tabelas e relações. Isso promove acesso facilitado aos dados, oferecendo aos usuários uma grande variedade de abordagens no tratamento das informações, pois, enquanto em um banco de dados hierárquico os usuários precisam definir as questões de negócios de maneira específica, iniciando pela sua raiz, nos bancos de dados relacionais os usuários podem fazer perguntas relacionadas aos negócios por meio de vários pontos, como no modelo aqui apresentado.

Assim, no presente estudo, os dados do EAR brasileiro foram armazenados em tabelas associadas entre si por meio de regras de relacionamentos, que consistem em associar um ou vários atributos de uma tabela com um ou vários atributos de outra tabela, sem redundância.

Na tabela 8 é possível perceber que campos utilizados para coleta de dados foram transformados em tabelas a partir da modelagem desenvolvida nesse estudo. Desta forma, a normalização dos dados evitou a repetição de informações, uma vez que permitiu o compartilhamento de dados. Por exemplo, a tabela “profissionais” relaciona-se com a tabela “cargos” e, por este relacionamento, essa última tabela fornece a lista de cargos para a tabela “profissionais”. Do mesmo modo, a tabela “entidades” está relacionada com a maior parte das dimensões, uma vez que é nela que são armazenadas e identificadas as entidades que investem e recebem “recursos financeiros”; que realizam “eventos esportivos”; que gerem “instalações e materiais esportivos”, que produzem “ciência e tecnologia” ligadas ao esporte. Essas entidades são, portanto, armazenadas em uma única tabela e compartilhada por várias.

Nas tabelas cada linha formada por uma lista ordenada de colunas representa um registro. Os registros não necessariamente devem conter informações em todas as colunas, podendo assumir valores nulos quando assim se fizer necessário. Já as colunas ou atributos são as informações que referenciam à tabela do banco dados.

Para exemplificar, pode-se partir da ideia de que uma entidade esportiva possui atletas e profissionais vinculados a ela. Desta forma, rapidamente é possível enxergar um cadastro de atletas e outro de profissionais. Para cada um desses cadastros teremos registros associados, com as informações dos atletas e profissionais, podendo-se realizar análises de todas essas características, simultaneamente.

Tabela 8. Tabelas que compõem o Modelo Entidade-Relacionamento para gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento, por dimensão do banco de dados.

Dimensão/Nº de tabelas	Nome da Tabela	Conteúdo da Tabela
Legislação 6 tabelas	tb_legislacao	Atos normativos federais, estaduais, distritais e municipais que regem o esporte no Brasil
	tb_legislacaoAssunto	Assunto principal tratado por um determinado documento de ordem legal
	tb_legislacaoNivelAto	Nível da administração pública de abrangência de um ato normativo
	tb_legislacaoTipo	Especificidade do ato normativo quanto ao contexto esportivo
	tb_legislacaoStatus	Status do ato normativo publicados
	tb_tipoDiplomaLegal	Classificação do ato normativo segundo a ordem jurídica
Recursos Financeiros 17 tabelas	tb_convenios	Informações de convênios realizados por meio da Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento do ME, segundo Decreto nº 6.170, de 2007
	tb_leiIncentivo	Informações de projetos incentivados pelo Lei de Incentivo ao Esporte, conforme Lei 11.438/2006.
	tb_estatais	Informações sobre o patrocínio de empresas estatais para financiamento do esporte de alto rendimento
	tb_agneloPiva	Informações sobre o financiamento do esporte de alto rendimento, segundo a Lei 10.264/2001
	tb_recursosPrivados	Informações sobre o financiamento do esporte de alto rendimento por meio da receita de Entidades de Administração do Desporto e de patrocínios de empresas privadas.
	tb_bolsaAtleta	Informações sobre o financiamento de atletas, conforme Lei 10.891/2004
	tb_planoBrasilMedalhas	Informações sobre o financiamento de atletas, conforme Lei 12.395/2011
	tb_descentralizacao	Informações sobre a descentralização de recursos para outros órgãos da adm pública, realizadas por meio da Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento do ME, segundo Decreto nº 6.170, de 2007
	tb_categoriaEconomica	Informações sobre os efeitos econômicos da realização de despesas
	tb_naturezaDespesa	Classificação das despesas conforme Decreto nº 6.170, de 2007
	tb_tipoAplicacao	Classificação da aplicação dos recursos financeiros segundo modelo desenvolvido no estudo
	tb_elementoDespesa	Identificados dos objetos de gastos da Administração Pública, realizados para a consecução de seus fins
	tb_modalidadeAplicacao	Indica se os recursos são aplicados mediante transferência financeira para outros níveis de Governo, seus órgãos ou entidades, ou diretamente para entidades privadas sem fins lucrativos e outras instituições
	tb_tipoDespesa	Classificação das despesas segundo Decreto nº 6.170, de 2007
tb_situacaoConvenio	Informações sobre a situação do convênio	
tb_categoriaBolsa	Categoria de Bolsa recebida por atletas beneficiados pelo Programa Bolsa-Atleta	
tb_classificacaoGastosCob	Classificação da aplicação de recursos financeiros oriundos da Lei Agnelo Piva, segundo a Instrução Normativa 39/2001 do Tribunal de Contas da União	
Infraestrutura Esportiva 6 tabelas	tb_instalacoesEsportivas	Cadastro das instalações esportivas, em todo o país, utilizadas para treinamento e competição
	tb_instalacoesTipo	Classificações das instalações conforme a infraestrutura utilizada
	tb_instalacoesTipoModalidade	Classificação das instalações de acordo com os esportes que podem ser praticados naquele espaço
	tb_instalacoesTipoPiso	Informações sobre o tipo de piso utilizado nas instalações esportivas
	tb_instalacoesClassificacao	Classificação das instalações de acordo com o conjunto de infraestrutura disponíveis
tb_qualificacaoInstalacao	Chave para tabelas com informações sobre as características das instalações esportivas	
Entidades e Governança 6 tabelas	tb_entidades	Cadastro das entidades públicas e privadas, nacionais, estaduais e municipais, que administram a prática e as competições esportivas; que são fontes ou destinos de recursos financeiros aplicados no esporte; que organizam ou promovem eventos esportivos; que produzem ciência e tecnologia ligadas ao esporte; e, que administram instalações esportivas
	tb_governanca	Características de governança como transparência, equidade, prestação de contas e responsabilidade corporativa das entidades esportiva.
	tb_talentosEntidades	Cadastro das entidades que realizam projetos e ações de identificação e desenvolvimento de talentos
	tb_escolasef	Cadastro das Escolas de Educação Física do Brasil
	tb_tipoEnte	Classificação das entidades de acordo com sua atividade principal
tb_entidadesClassificacaoEnte	Classificação das entidades segundo o tipo de pessoa jurídica	
Equipamentos e Materiais Esportivos 3 tabelas	tb_materialEsportivo	Cadastro de materiais e equipamentos esportivos
	tb EquipamentosEsportivos	Cadastro de equipamentos esportivos importados por entidades esportivas e atletas, com isenção de impostos
	tb_classificacaoMaterial	Classificação dos materiais e equipamentos esportivos segundo sua forma de utilização

Cont. tab. 8

Atletas e Profissionais do Esporte 9 tabelas	tb_atleta	Cadastro dos atletas federados vinculados às entidades nacionais e/ou regionais de administração do desporto
	tb_profissionais	Cadastro de profissionais contratados entidades nacionais, regionais de administração e por entidades de prática desportiva, com formação em diferentes áreas do conhecimento, ligados à área esportiva
	tb_talentos	Cadastro dos atletas, identificados ou desenvolvidos como talentos esportivos
	tb_dopagem	Cadastro dos atletas com testados positivos para doping
	tb_escolaridade	Nível de escolaridade dos atletas e profissionais
	tbsexo	Sexo dos atletas e dos profissionais
	tb_tipoDeficiencia	Tipo de deficiência de atletas de esportes paralímpicos
	tb_origemDeficiencia	Origem da deficiência física ou mental de atletas de esportes paralímpicos
	tb_cargo	Denominação dos Cargos ou funções exercidas pelos profissionais ligados ao esporte
Eventos e Resultados Esportivos 9 tabelas	tb_eventosEsportivos	Cadastro de eventos esportivos ligados ao Esporte de Alto Rendimento
	tb_eventosEsportivosModalidades	Cadastro dos esportes disputados em cada evento esportivo
	tb_resultadosEsportivos	Cadastro do resultado esportivo obtido por atletas e equipes em cada resultado esportivo
	tb_rankings	Cadastro do ranqueamento de atletas e equipes
	tb_resultadosEsportivosPBM	Cadastro de resultados esportivos obtido por atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
	tb_eventosEsportivosProvas	Cadastro de provas disputadas em cada evento esportivo
	tb_eventosEsportivosInstalacoes	Chave com instalações esportivas nas quais ocorrem os eventos esportivos
	tb_nivelEvento	Classificação dos eventos esportivos segundo seu nível
	tb_categoriaEvento	Classificação do evento esportivo segundo os esportes disputados
Ciência e Tecnologia 13 tabelas	tb_estudos	Cadastro de estudos produzidos no Brasil, que envolvem esportes
	tb_estudosModalidades	Cadastro dos esportes envolvidos em estudos
	tb_tesesDissertacoes	Cadastro de teses e dissertações produzidas no Brasil, que envolvem esportes
	tb_artigosCientificos	Cadastro de artigos científicos produzidos no Brasil, que envolvem esportes
	tb_revistasCientificas	Cadastro de revistas científicas brasileiras, que publicam estudos ligados ao Esporte de Alto Rendimento
	tb_gruposPesquisa	Cadastro de grupos de pesquisa que desenvolvem pesquisas, no Brasil, ligadas ao esporte
	tb_laboratorios	Cadastro de laboratórios que desenvolvem pesquisas, testes e avaliações no Brasil, ligadas ao esporte
	tb_cursosECongressos	Cadastro de capacitações, apresentações, reuniões e eventos promovidos por entidades associativas que visam discutir assuntos de interesse de ramo esportivo
	tb_areaPesquisa	Área de pesquisa da publicação de um estudo
	tb_linhaPesquisa	Linhas de pesquisas nas quais os grupos de pesquisa produzem estudos
	tb_tipoCapacitacao	Classificação dos tipos de cursos e congressos realizados no Brasil, na área esportiva
	tb_revistasartigos	Chave de vinculação do artigo produzido com a revista que o publicou
	tb_gruposlinhaspesquisa	Chave de vinculação dos grupos de pesquisa com as linhas de pesquisa

Neste contexto, as tabelas relacionam-se por meio de chaves. Estas são conjunto de um ou mais atributos que determinam a unicidade de cada registro. No caso do modelo aqui apresentado, cada instalação esportiva, por exemplo, possui uma chave - *Código da Instalação (ID Sistema)* -, garantindo que, quando acontecer uma nova inserção de dados, o sistema de gerenciamento de banco de dados irá fazer uma consulta para identificar se o registro já não se encontra gravado na tabela. Neste caso, um novo registro não será criado, resultando esta operação apenas da alteração do registro existente.

Como na maior parte dos bancos de dados relacionais, o modelo desenvolvido nesse estudo para o Esporte de Alto Rendimento é composto por chaves-primárias, assim como por chaves-estrangeiras. As primeiras servem como um identificador exclusivo de todas as informações de cada registro dando-lhe unicidade, por isso nunca se repetem. Já as chaves-estrangeiras são aquelas formadas por meio de um relacionamento com a chave primária de outra tabela. Define um relacionamento entre as tabelas e pode ocorrer repetidas vezes. Ademais, fica claro que os relacionamentos são representados por associações entre diferentes tabelas, isto é, por ligação de um campo de uma tabela X com um campo de uma tabela Y.

Para articulação das informações do EAR, este estudo desenvolveu 185 relacionamentos diferentes entre as oito dimensões do banco de dados (Apêndice B; Volume II). Com isso, é possível realizar análises, produzir relatórios e visualizar indicadores de forma intra ou interdimensional e uni ou multiesporte, ou seja, integrando várias ou todas as dimensões e esportes incluídos no modelo, o que alguns pesquisadores têm denominado de análise multinível.

Este trabalho leva o estudo e a gestão das informações esportivas a um novo patamar, visto que, a partir do modelo, é possível obter desde respostas simples até as mais complexas, pois os relacionamentos entre as tabelas e registros permitem gestão e análise detalhadas sobre entidades esportivas (eventos, infraestrutura, atletas, profissionais e recursos financeiros); sobre a eficiência dos investimentos (resultados obtidos a partir de investimentos em cada um dos fatores de sucesso); sobre a infraestrutura esportiva e demais fatores que interferem no sucesso esportivo.

Diferentemente das pesquisas e diagnósticos anteriores realizados no Brasil, que no máximo utilizaram banco de dados hierárquicos ou somente coletaram informações sem sistematizá-las, a normalização de dados do presente estudo simplificou grupos complexos de informações para evitar redundâncias e possibilitar

um maior desempenho nas pesquisas e análises. A modelagem evita o armazenamento de dados idênticos em mais de uma tabela, cria um repositório moderno de informações do EAR brasileiro e garante que as dependências entre os dados façam sentido.

O modelo é, portanto, dinâmico e pode ser continuamente adaptado a fatores, contextos e a esportes diferentes. A visualização de informações e a geração de conhecimentos a partir do modelo permitem, para entidades e governos, a possibilidade de gerir de maneira eficiente e eficaz todas as informações ligadas aos fatores de sucesso esportivo. Tal ação não necessariamente aumenta as chances de sucesso, mas, no mínimo, qualifica a gestão do esporte de alto nível.

O modelo apresentado pode ser implementado no país, assim como em uma ou várias entidades esportivas, conforme demonstrado na Figura 27. O banco de dados funciona como gestor e centralizador de informações (camada 2) produzidas em várias fontes (camada 1). Entidades da administração pública, entidades esportivas e empresas produzem informações que são padronizadas pelo sistema de informação para então produzir relatórios e indicadores (camada 3), considerando os fatores de sucesso esportivo internacional para subsidiar a tomada de decisão.

Ressalta-se que na camada 1 a produção de informações pode não ser realizada a partir do modelo de dados, pois o modelo gestor de informações consegue padronizar os dados após a coleta. Neste caso, o modelo funciona como *interface*⁴ entre as fontes de informações (produção) e a elaboração de relatórios, de diagnósticos e indicadores (utilização).

⁴Elemento que proporciona uma ligação física ou lógica entre dois sistemas ou partes de um sistema que não poderiam ser conectados diretamente.

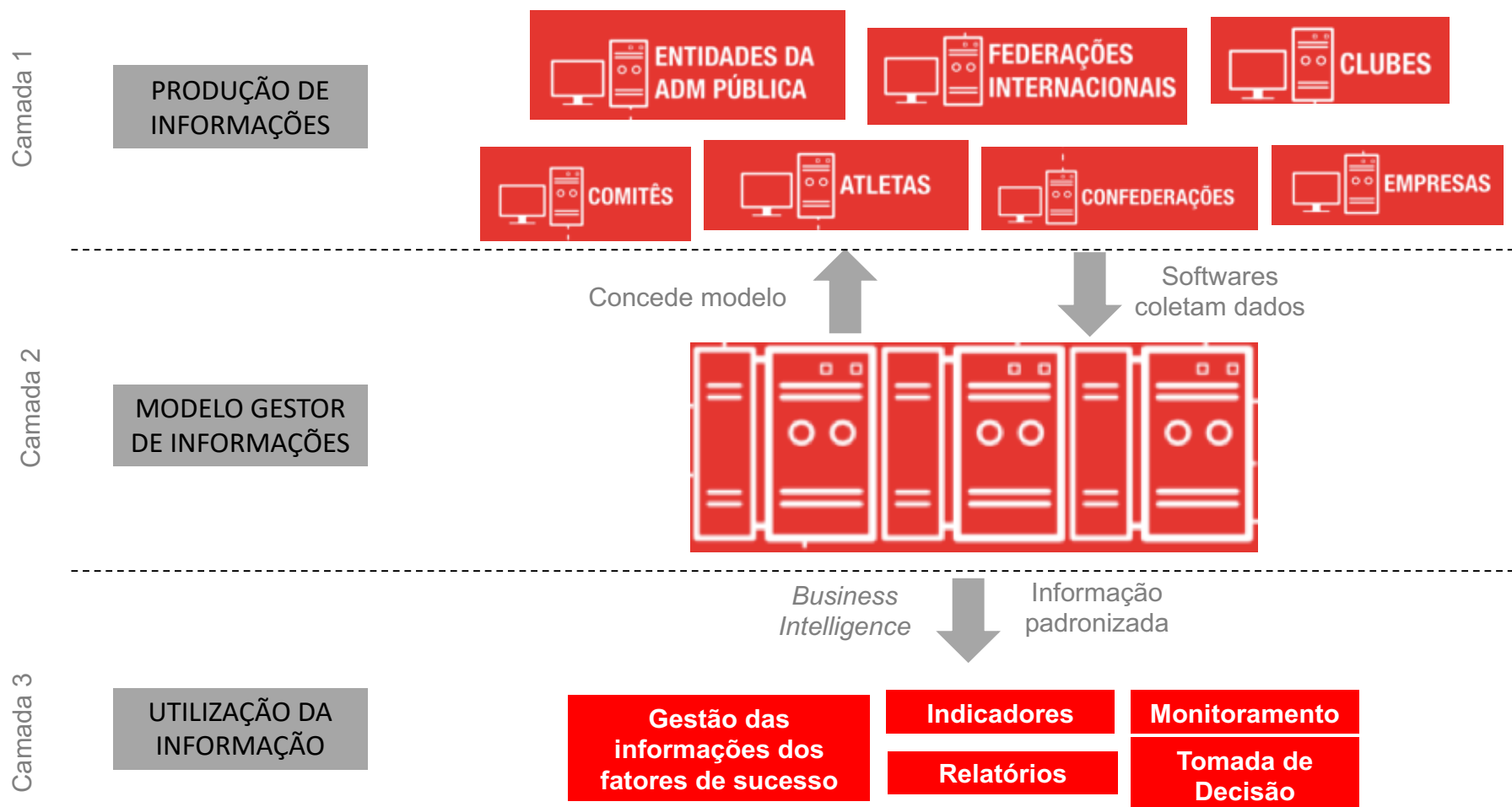


Figura 27. Implementação do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento no Brasil, utilizando um banco de dados relacional como gestor de informações.

Com isso, o modelo cria uma rede de informações entre todos os entes que participam da gestão do EAR, promovendo conhecimento e evitando sobreposições de ações. Tal rede é, portanto, alimentada com informações das oito dimensões do modelo, considerando fatores de sucesso esportivo internacional (Figura 28).

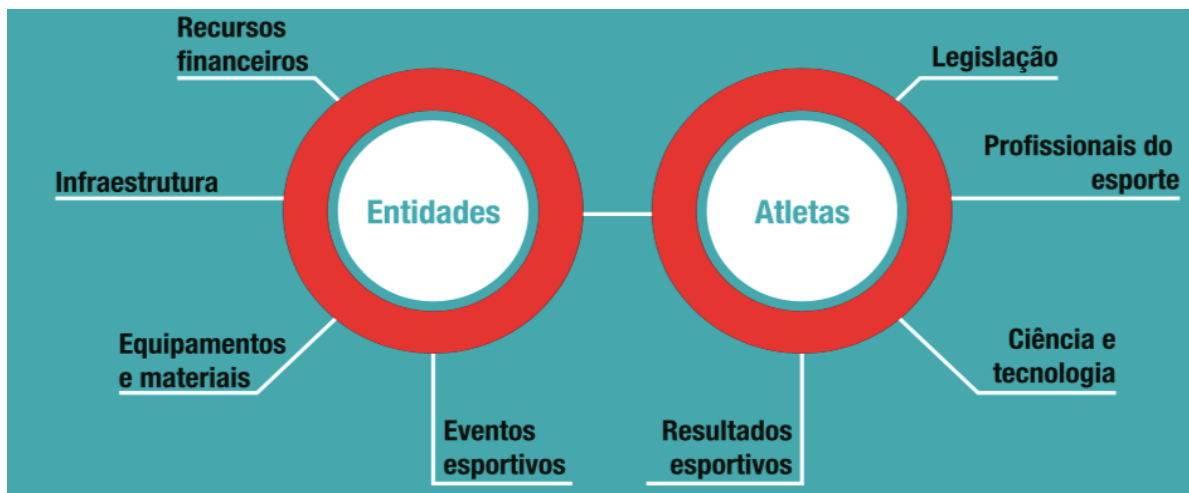


Figura 28. Rede de informações do Esporte de Alto Rendimento, considerando os fatores de sucesso esportivo internacional.

No que diz respeito às etapas da gestão da informação, entende-se que a fase posterior a este estudo, conforme descreve Davenport e Prusak (1998), é a fase de distribuição da informação, o que envolve a conexão de gestores e usuários dos dados sistematizados. Nessa etapa, define-se, por exemplo, qual a mídia mais apropriada, quais os usuários para cada tipo de informação e qual a estratégia mais adequada para levar uma informação específica ao seu usuário.

E a fase final do processo de gestão da informação é aquela referente ao uso da informação, na qual podem ser estabelecidas várias formas de melhorias, como medições, contextualização e incorporação de medidas de uso na avaliação de resultado, análises e criação de indicadores, conforme as características apresentadas na seção seguinte deste trabalho.

Ao utilizar a Inteligência de Negócios para que o governo e as entidades esportivas possam visualizar indicadores, este estudo possibilita a compreensão de os erros e acertos do passado da situação atual do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, além de colaborar a construção de uma base sólida para a implementação de mudanças que visam projetar, com maior assertividade, o futuro do esporte no país. Também apresenta para gestores esportivos informações nunca antes

sistematizadas, possibilitando a criação de indicadores de desempenho que podem ser monitorados constantemente.

Desta forma, este trabalho entrega um produto validado que pode ser utilizado para estabelecer e avaliar continuamente a situação do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, inclusive para que programas esportivos possam ser sistêmicos, de forma que o Estado, os clubes e a sociedade conheçam a realidade dessa vertente do esporte.

4.2 APRESENTAÇÃO DO MODELO DE GESTÃO DE INFORMAÇÕES

A inteligência de negócios – *Business Intelligence* – compreende ferramentas, tecnologias e metodologias que têm como objetivo fornecer informações estratégicas que apoiam a tomada de decisão. Isto, necessariamente, envolve a transformação de dados em informações e estas em conhecimento (BITENCOURT, 2013).

Essas tecnologias e métodos qualificam as decisões dos gestores porque permitem o fim das ilhas de informações e promovem a consolidação das informações de diferentes fontes e formatos, propiciando agilidade para o nível estratégico. Por conseguinte, a tomada de decisão passa a ser baseada em informações tratadas, padronizadas e íntegras (CALAZANS, 2006).

Para os gestores, os ganhos mais sensíveis são a redução do tempo para se preparar relatórios e apresentações dos indicadores e a agilidade na tomada de decisão. Para as instituições públicas e entidades privadas, permite que as áreas de planejamento e controle atuem alinhadas com as estratégias das organizações (VALENTIM, 2007).

No contexto do Esporte de Alto Rendimento, o modelo aqui apresentado, utilizando a Inteligência de Negócios, disponibiliza para o governo e para as entidades esportivas a possibilidade de visualizar, de forma ampla, indicadores relativos ao esporte de alto nível nas oito dimensões descritas na seção anterior.

Nesse trabalho foi construído o método para coleta e catalogação automatizada dos dados do Esporte de Alto Rendimento em 8 dimensões. Um banco de dados relacional foi desenvolvido para armazenar e articular as informações, permitindo a análise integrada dos fatores de sucesso esportivo internacional, o que produziu um modelo de gestão de informações que utiliza ferramentas de tecnologia

da informação e a inteligência de negócios para gerar conhecimento, relatórios e indicadores.

Nesta seção serão utilizados os dados coletados e sistematizados do Judô, esporte olímpico brasileiro com maior número de medalhas em Jogos Olímpicos e em competições mundiais, para apresentar o modelo de gestão de informações. Na fase de coleta de dados, este foi o esporte com a maior quantidade de informações disponíveis pelas fontes de dados descritas na Tabela 4 e na Figura 22.

Como demonstrado na Figura 29, o modelo permite a visualização de informações desse esporte, considerando uma ou várias dimensões. Por meio de cliques, são apresentadas funcionalidades para consolidar, pesquisar, visualizar e analisar todas as informações, conforme os critérios de classificação dos dados em cada dimensão.

Tratando-se de um modelo construído a partir de um banco de dados relacional, há possibilidade de cruzamentos e apresentação de respostas simultâneas a partir de informações de atletas, de entidades, de esportes, suas provas e demais dados que envolvem o financiamento, a infraestrutura, a legislação, os eventos e resultados esportivos, além da ciência e tecnologia (Figura 29).

Importa salientar que o modelo foi idealizado como resposta a uma necessidade objetiva do Governo Federal no processo de preparação dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016. Era preciso conhecer a realidade do EAR do país que apresentava gargalos para se estabelecer uma política de desenvolvimento, considerando que a realização de um megaevento esportivo deveria trazer benefícios para o esporte a médio e longo prazo, como deveria proporcionar bons resultados no pódio no próprio evento.

O desafio de desenvolver um modelo de gestão que produzisse informações sobre múltiplas dimensões do esporte, ainda não investigadas e sistematizadas no país, e que fossem organizadas por meio de um método que permitisse a replicação e atualização de dados para constituir um sistema contínuo e permanente de informações, foi ultrapassado.

Agora, após evidenciadas as fontes de informações, o formato dos dados para que se obtenham relatórios úteis e passíveis de comparação e de estudo, o modelo é dinâmico e pode ser completamente integrado a toda e qualquer fonte de dados, isto é, por meio da utilização de ferramentas de tecnologia da informação, é possível atualizar permanentemente o banco de dados desenvolvido e até adaptá-lo a outros esportes.

O contexto esportivo é complexo porque é influenciado pelos vários fatores discutidos nesse trabalho. Por isso, requer que gestores, dirigentes de entidades públicas e privadas aprimorem seus conhecimentos técnico-científicos para maximizar a chance de sucesso internacional. A incorporação de tecnologia aliada ao uso eficiente de recursos financeiros e à boa gestão são as principais ações implementadas por nações que vêm obtendo sucesso nos principais eventos esportivos mundiais.

Portanto, é pertinente a incessante busca do aprimoramento dos processos, com vistas à promoção do esporte, à assistência aos atletas, aos profissionais e à integração de todos os setores esportivos. Nesta visão, este trabalho contempla as variáveis representativas da estrutura, da gestão e do funcionamento do Esporte de Alto Rendimento.

Como observado nas Figuras 30 e 31, as informações sobre os recursos financeiros investidos no Judô podem ser facilmente visualizadas e analisadas. Repostas sobre as fontes de financiamento (compiladas ou individualmente), os valores investidos cronológica e regionalmente, os destinos e as formas de aplicação dos recursos podem ser utilizados como indicadores, de forma ágil para a tomada de decisão e até para o desenvolvimento de políticas e de ações.

A infraestrutura esportiva disponível para a prática e a competição de Judô é rapidamente identificada conforme painéis apresentados nas Figuras 32 e 33. A localização das instalações esportivas no país, os tipos de instalação, sua classificação e suas características podem ser consultadas e analisadas.

A partir da sistematização dos dados, do relacionamento entre as tabelas, os equipamentos e materiais esportivos necessários para a prática desse esporte, suas características e especificações podem ser consultadas e analisadas, inclusive identificando-se a sua localização, de acordo com a instalação esportiva na qual eles estão disponíveis (Figura 34).

Já as informações sobre os atletas e profissionais do esporte (Figuras 35 e 36), isto é, os esportes e entidades aos quais eles estão vinculados, dados sobre seus resultados esportivos e sobre recursos financeiros recebidos, além de informações pessoais, podem ser rapidamente consultadas, “filtradas” e analisadas. Nesse caso, as informações de três dimensões do modelo – Atletas e Profissionais do Esporte; “Recursos Financeiros” e “Entidades e Governança” são articuladas para gerar respostas sobre os atletas e profissionais.

O modelo também permite, conforme apresentado nas Figuras 37 e 38, a visualização dos eventos esportivos realizados no país e fora dele, suas características como nível (jogos olímpicos e paralímpicos, mundiais, sul-americanos, nacionais, estaduais, etc), a cronologia e regionalização de realização, sua periodicidade e os esportes envolvidos. Além disso, os resultados esportivos, o número de medalhas, ou seja, o nível de sucesso dos atletas e equipes que participam desses eventos pode ser visualizado e estudado por esporte ou grupo de esportes, por prova ou grupo de provas, por atleta, por equipe, por período ou ano, pela classificação e marca obtida, por nível dos eventos; enfim, todas as informações envolvidas com os eventos esportivos e os resultados esportivos podem ser utilizados como critério para análise integrada dos dados.

A gestão das informações a partir do modelo também envolve a pesquisa e análise da legislação federal, distrital, estadual e municipal que rege o esporte. Como apresentado na Figura 39, os atos normativos armazenados no banco de dados, numa espécie de biblioteca digital do esporte, podem ser consultados de acordo com os critérios de categorização do modelo e, ainda, lidos na íntegra. A legislação pode ser consultada de forma cronológica, por assunto, por nível de abrangência, por tipo de diploma legal, além da visualização por cidade, estado e região do país.

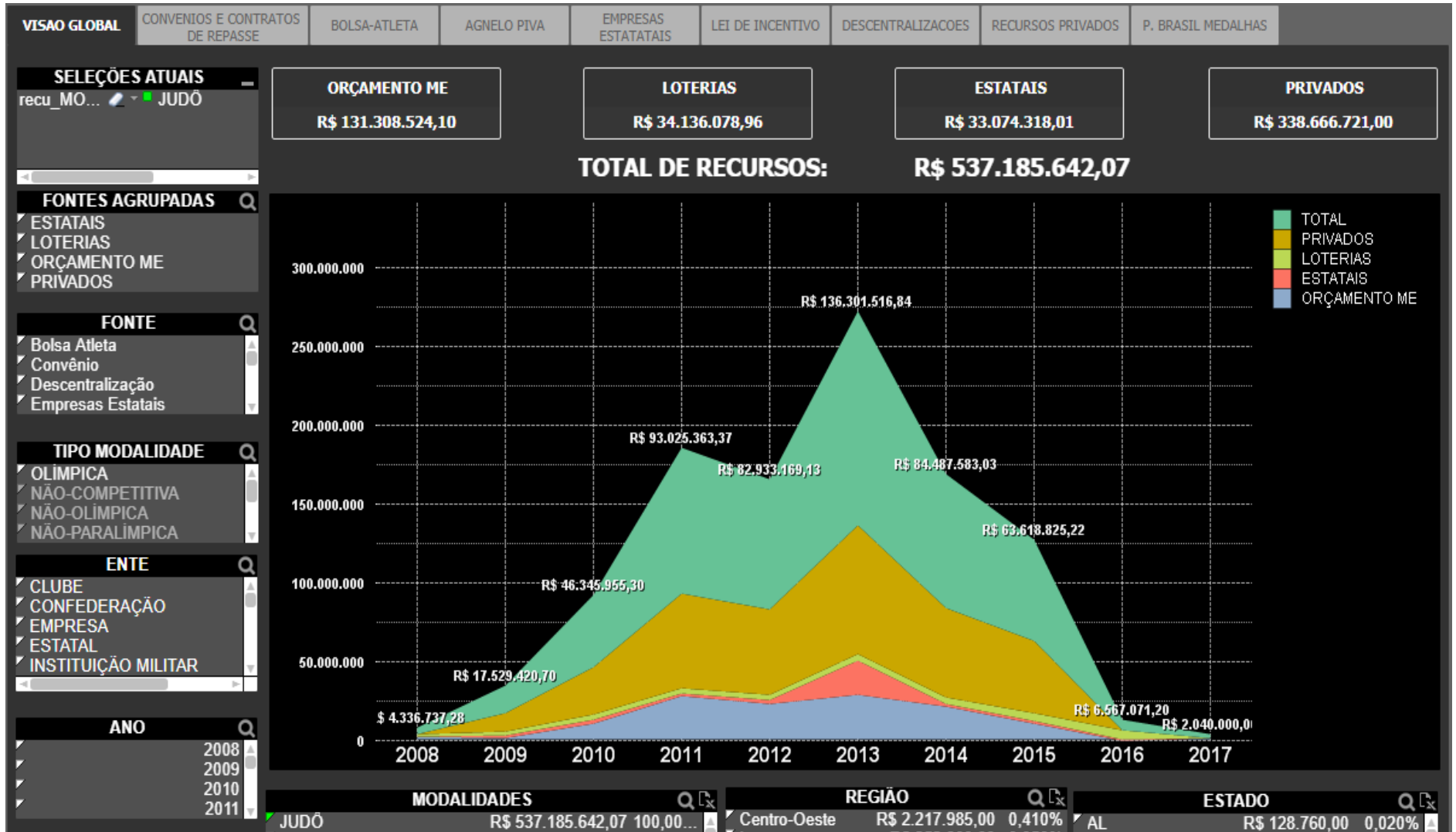


Figura 30. Apresentação do modelo de relatórios e indicadores dos “Recursos Financeiros”, considerando as informações do Judô.

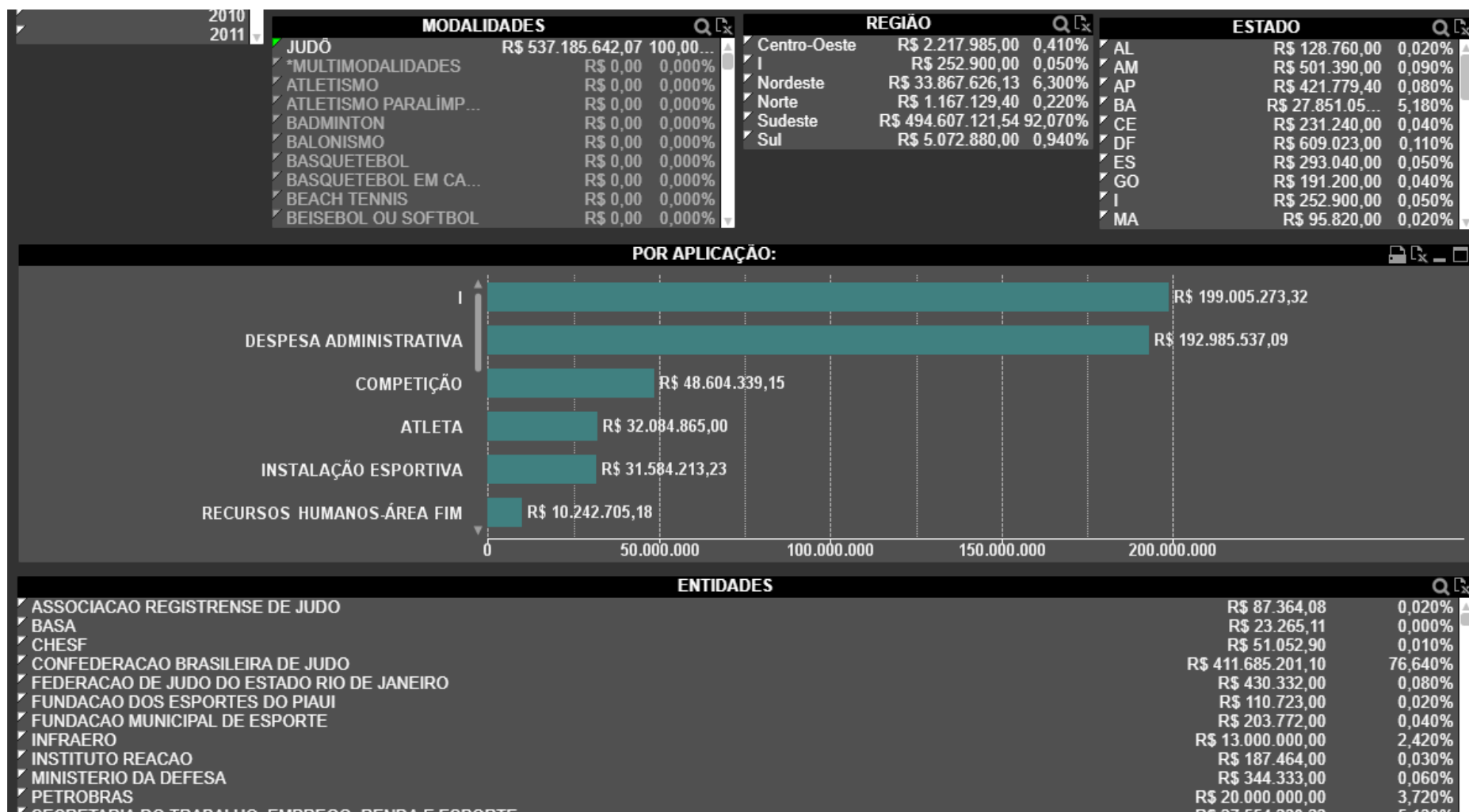


Figura 31. Apresentação do modelo de relatórios e indicadores dos “Recursos Financeiros”, considerando as informações do Judô.

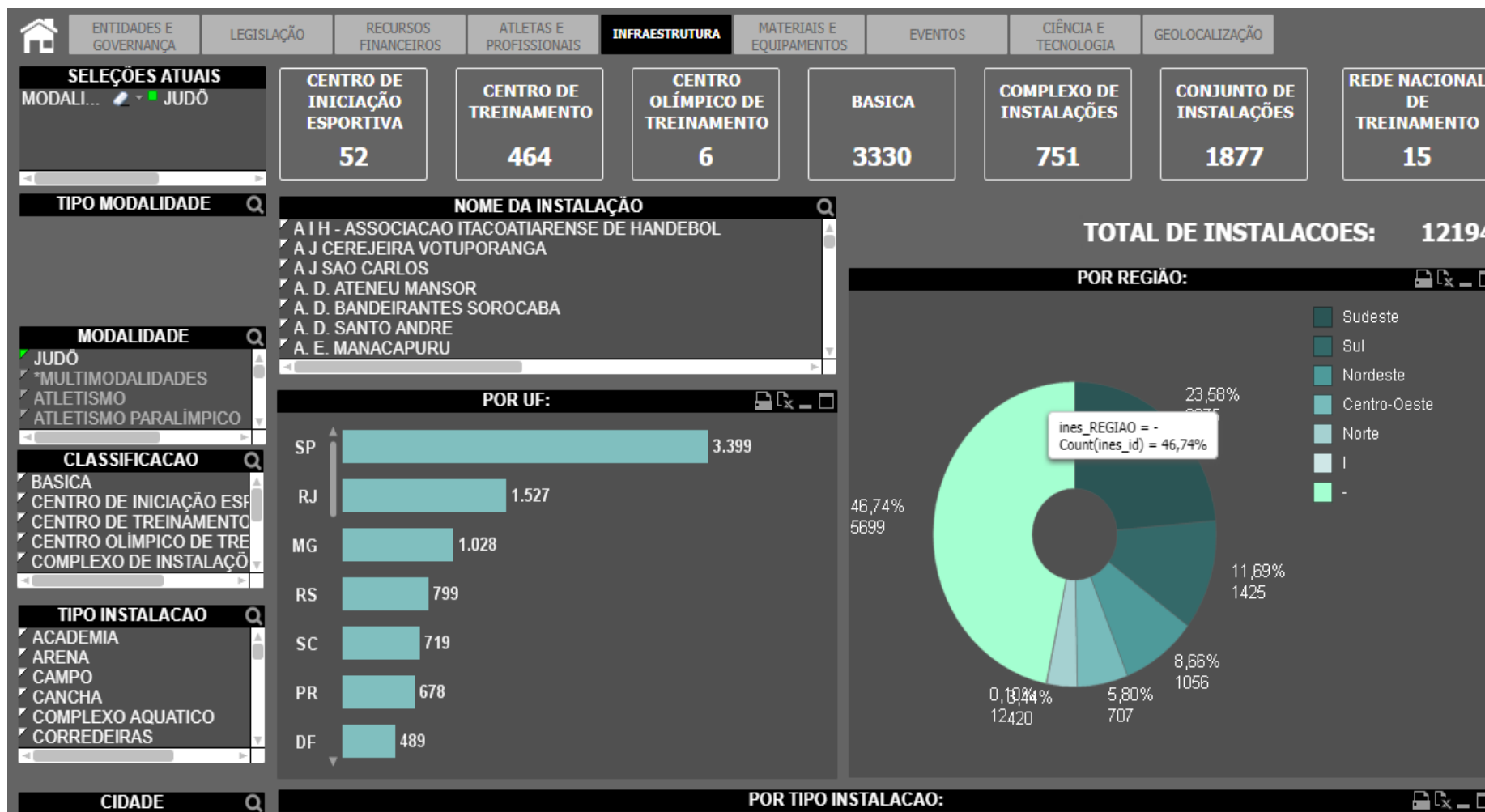


Figura 32. Apresentação do modelo de relatórios e indicadores da “Infraestrutura”, considerando as informações do Judô.

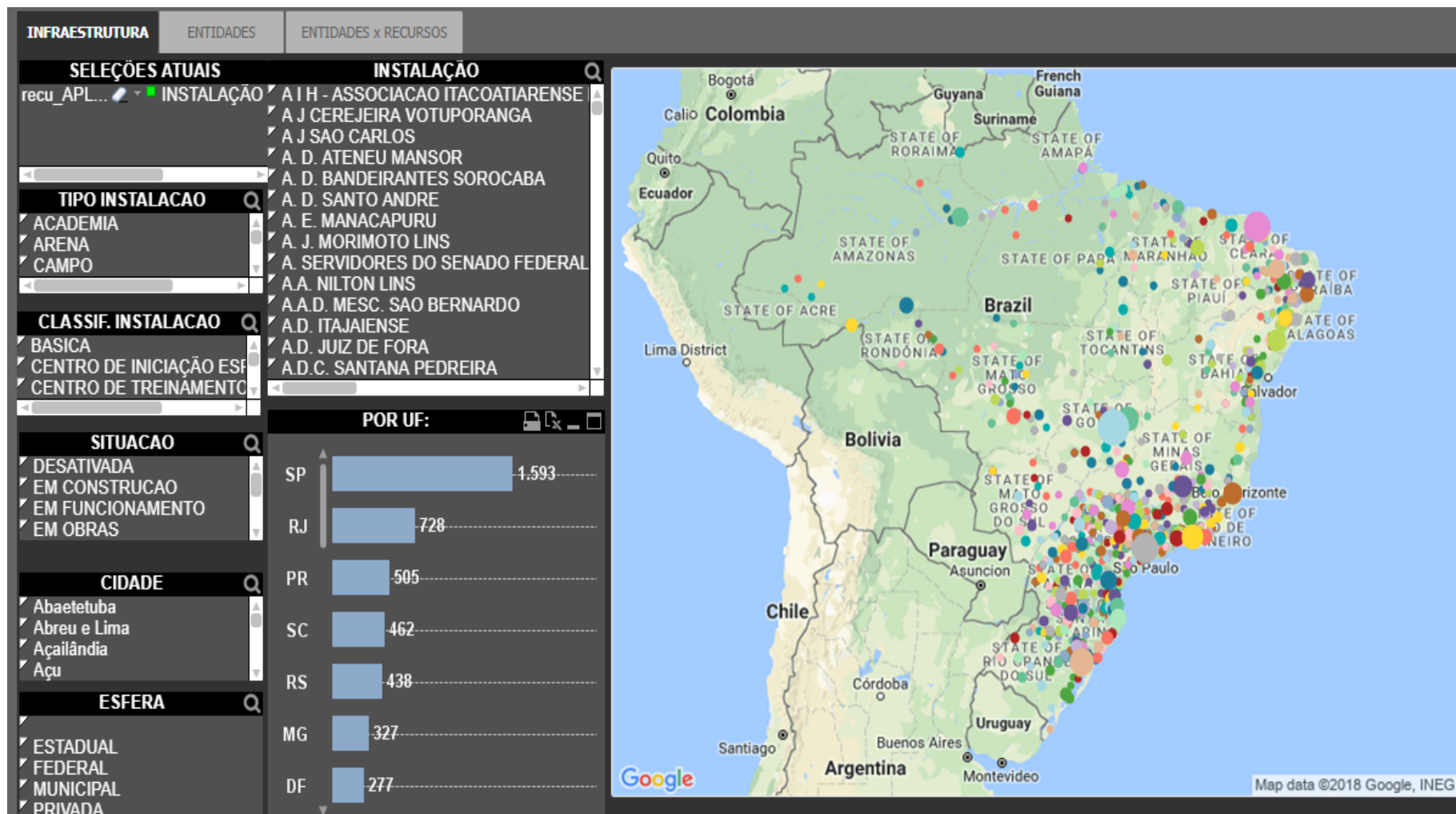


Figura 33. Apresentação do modelo de relatórios e indicadores da “Infraestrutura”, considerando as informações do Judô.

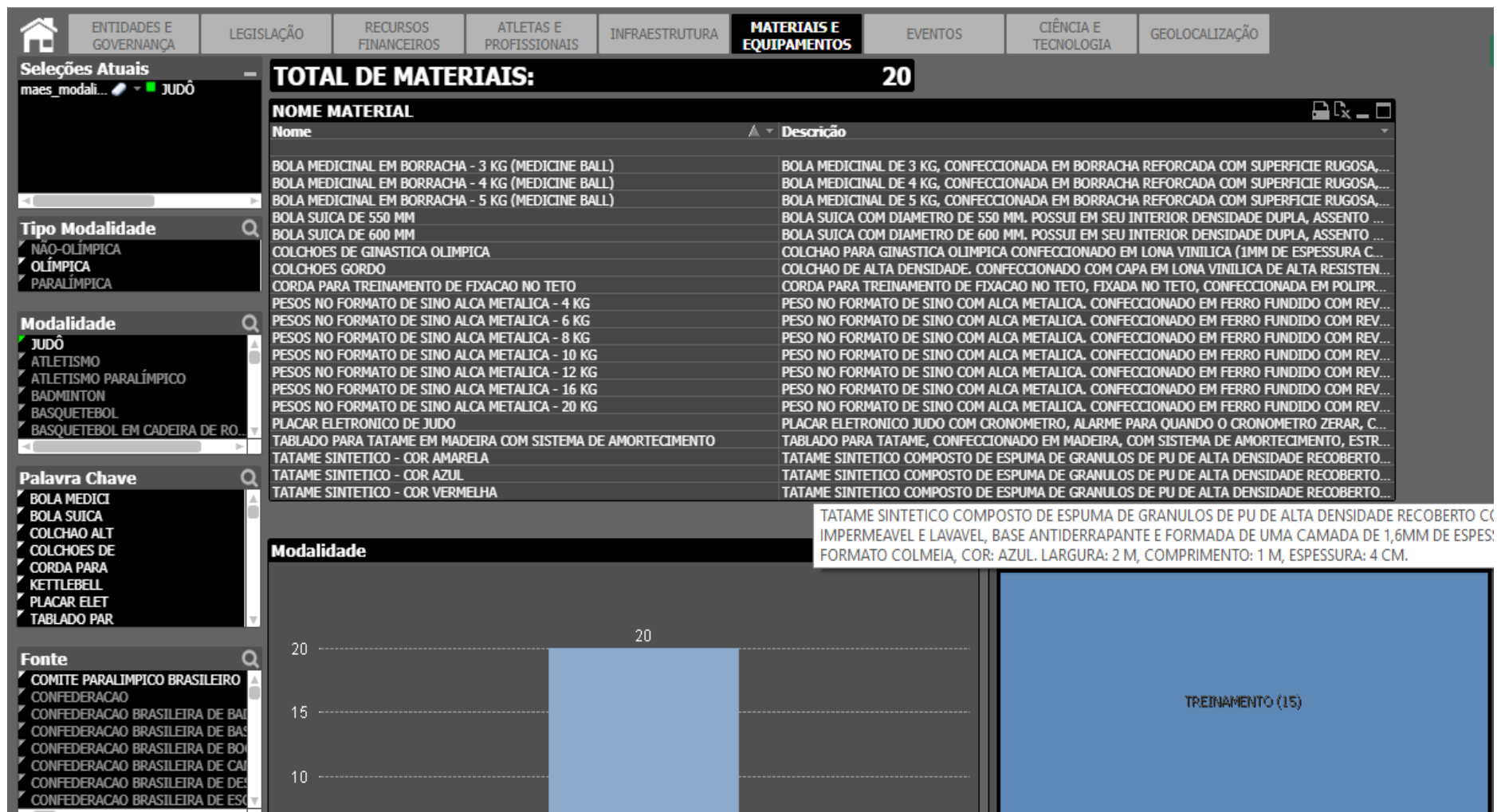


Figura 34. Apresentação do modelo de relatórios dos “Equipamentos e Materiais Esportivos”, considerando as informações do Judô.

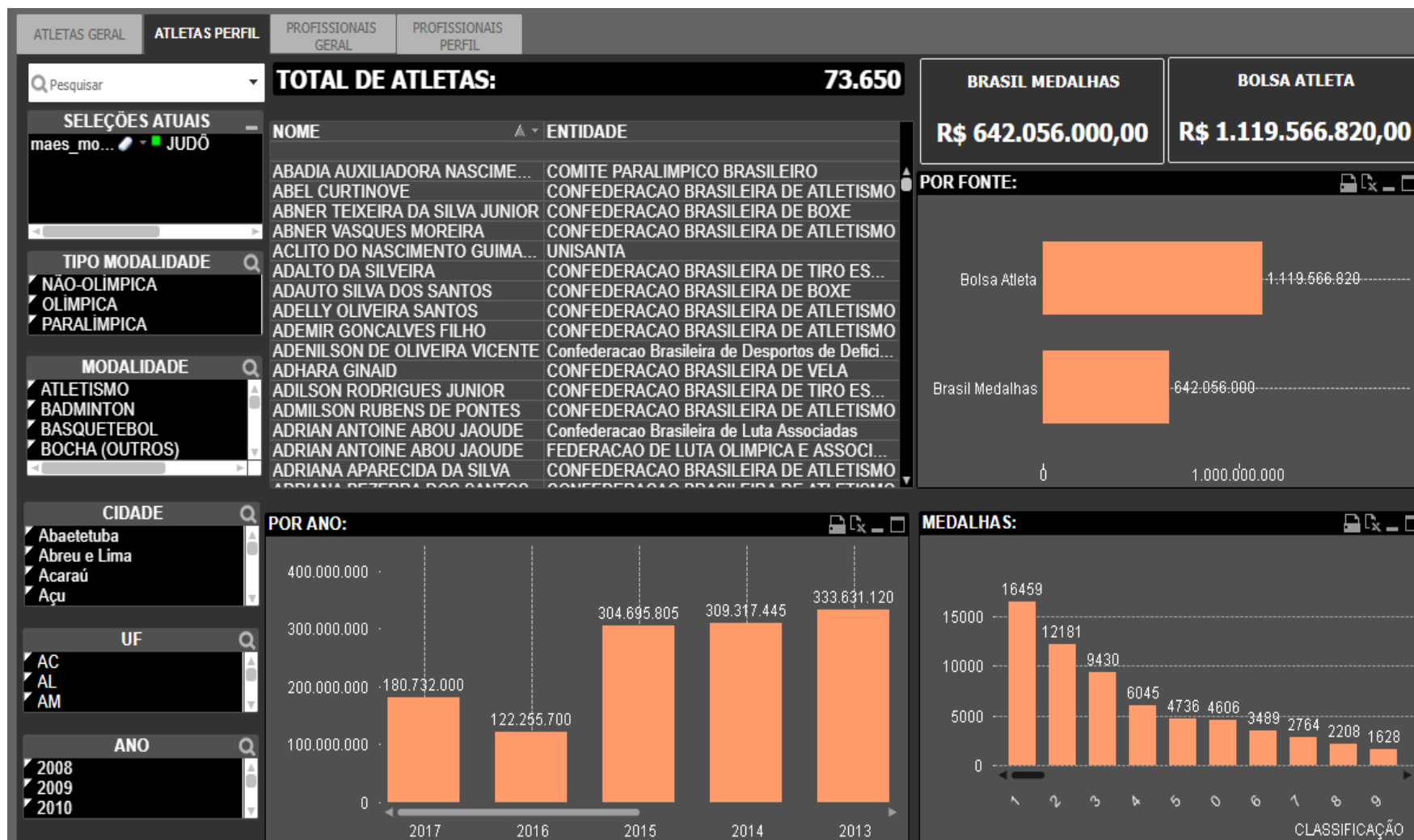


Figura 35. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados de “Atletas e Profissionais do Esporte”.

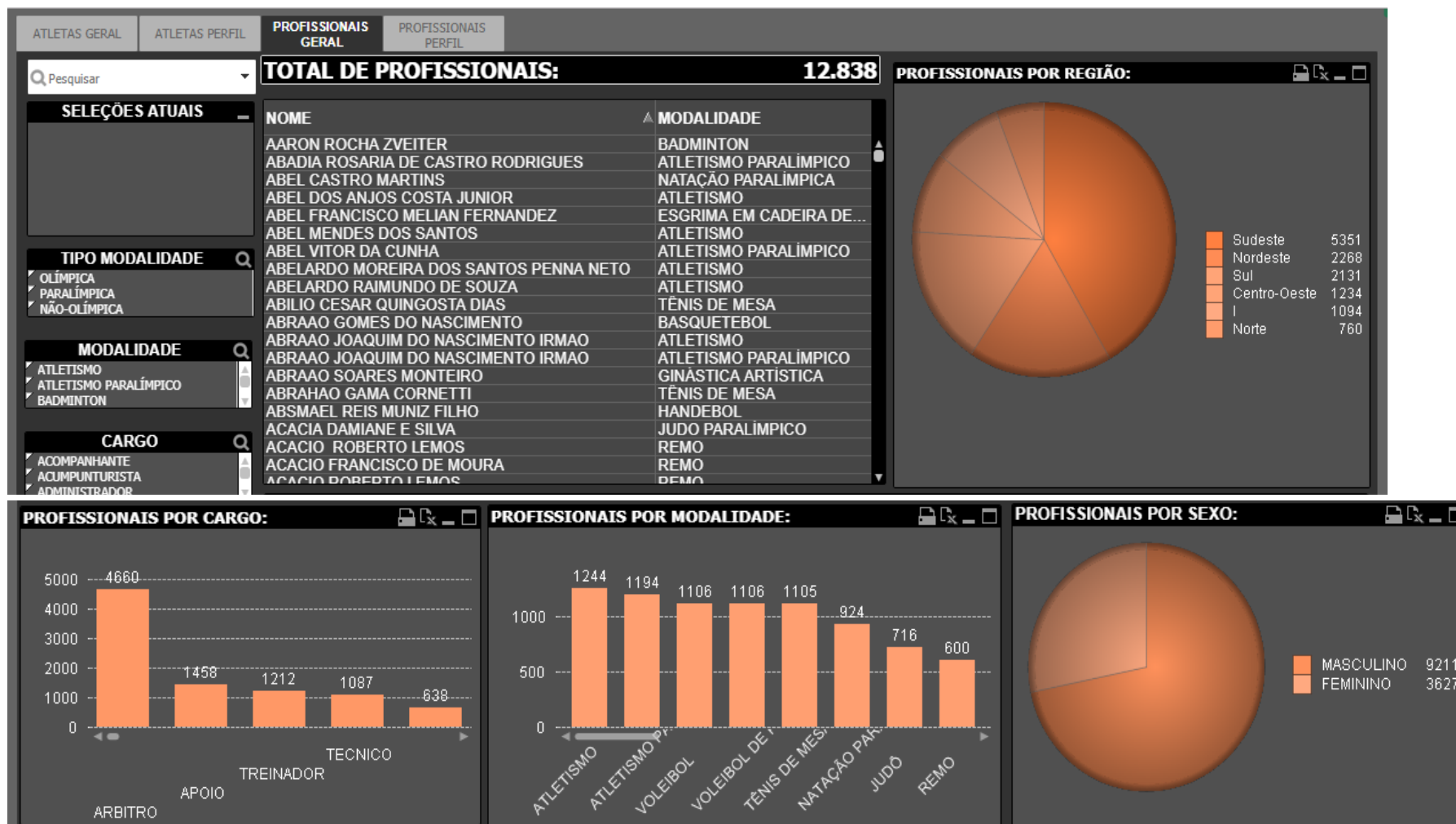


Figura 36. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados de "Atletas e Profissionais do Esporte".

Por fim, o modelo inclui as informações sobre a produção e distribuição da ciência e tecnologia ligada ao esporte. As teses, dissertações e artigos científicos ligados ao esporte produzidos no Brasil e por brasileiros podem ser consultados e lidas na íntegra, como citado anteriormente, em uma biblioteca digital. É possível conhecer e estudar as características e localização dos grupos de pesquisa e dos laboratórios ligados ao esporte, que produzem e distribuem ciência e tecnologia, além das revistas científicas, cursos e congressos que possuem o mesmo papel (Figuras 40 e 41).

Ressalta-se que, diferentemente das imagens apresentadas, a utilização da ferramenta de Inteligência de Negócios permite a visualização e cruzamento dinâmico de todos os critérios utilizados pelo modelo, oferecendo uma análise integrada das informações de uma ou de várias dimensões. Com isso, um ou vários fatores críticos de sucesso, um ou vários pilares, ambos descritos por De Bosscher et al. (2015), podem ser estudados de forma articulada.

Além de visualização de análises unidimensionais, podem ser desenvolvidos painéis com cruzamento de informações de uma ou várias dimensões do modelo, como o apresentado na Figura 29. Com isso, por meio de uma ferramenta simples, na qual o usuário tem controle total da inteligência de negócios, o modelo multidimensional (*Input – Throughput – Output*) descrito por De Bosscher et al. (2015) pode ter suas informações consultadas e analisadas permanentemente, de forma dinâmica e, ainda, *input*, *throughput* e *output* podem ser avaliados de forma integrada.

Portanto, o modelo desenvolvido no presente trabalho permite que o financiamento (*input*) do esporte de elite seja estudado e avaliado observando-se a situação dos “processos” ou “transferência” (*throughput*), ou seja, das entidades ligadas ao esporte; da infraestrutura esportiva; da realização de eventos esportivos; dos suportes disponíveis para os atletas; da capacitação de treinadores e da ciência ligada ao esporte; e da eficiência dos investimentos, de modo que as entradas possam ser geridas para produzir as saídas (*output*) necessárias.

Esta possibilidade de análise corrobora com as experiências internacionais acerca das políticas de promoção do Esporte de Alto Rendimento, em especial no que diz respeito ao seu financiamento. Diversos estudos sugerem que a promoção de atletas de alto rendimento e os seus respectivos sucessos esportivos são resultados de um processo de planejamento estratégico (DE BOSSCHER, 2008; ANDREFF et al., 2009; DE BOSSCHER et al., 2015).

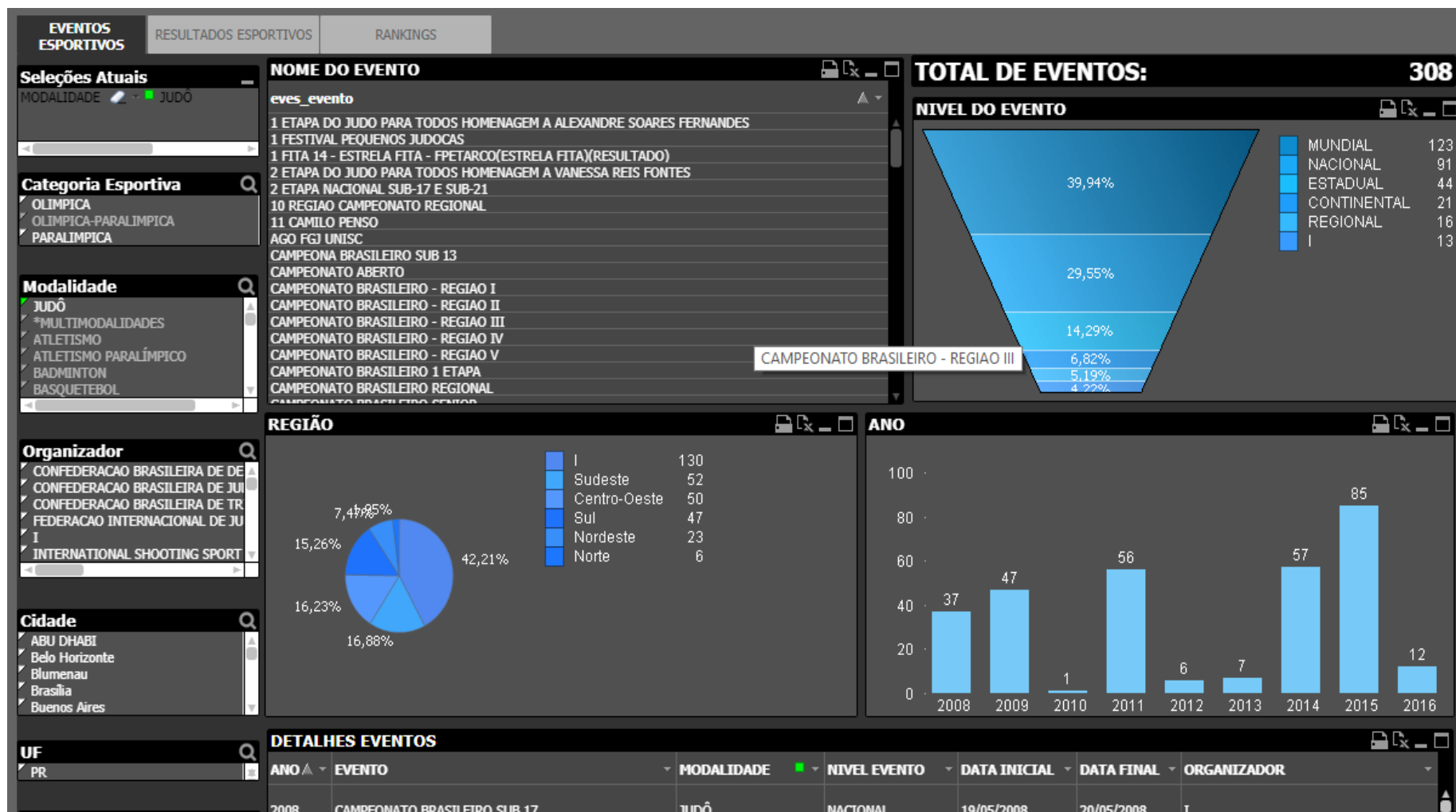


Figura 37. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados de “Eventos e Resultados Esportivos”, considerando os dados do Judô.



Figura 38. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados de “Eventos e Resultados Esportivos”, considerando os dados do Judô.

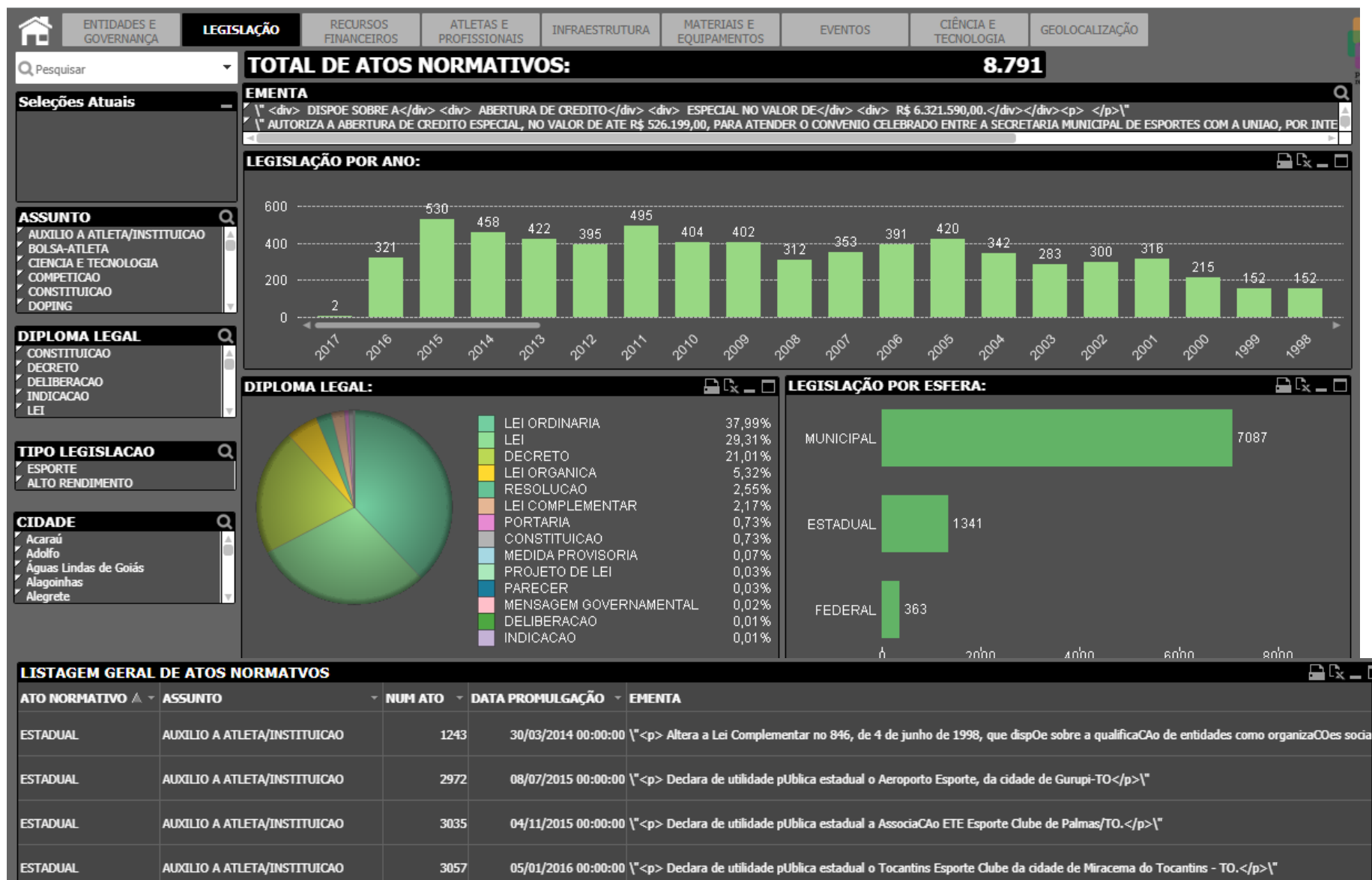


Figura 39. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados da dimensão “Legislação”.

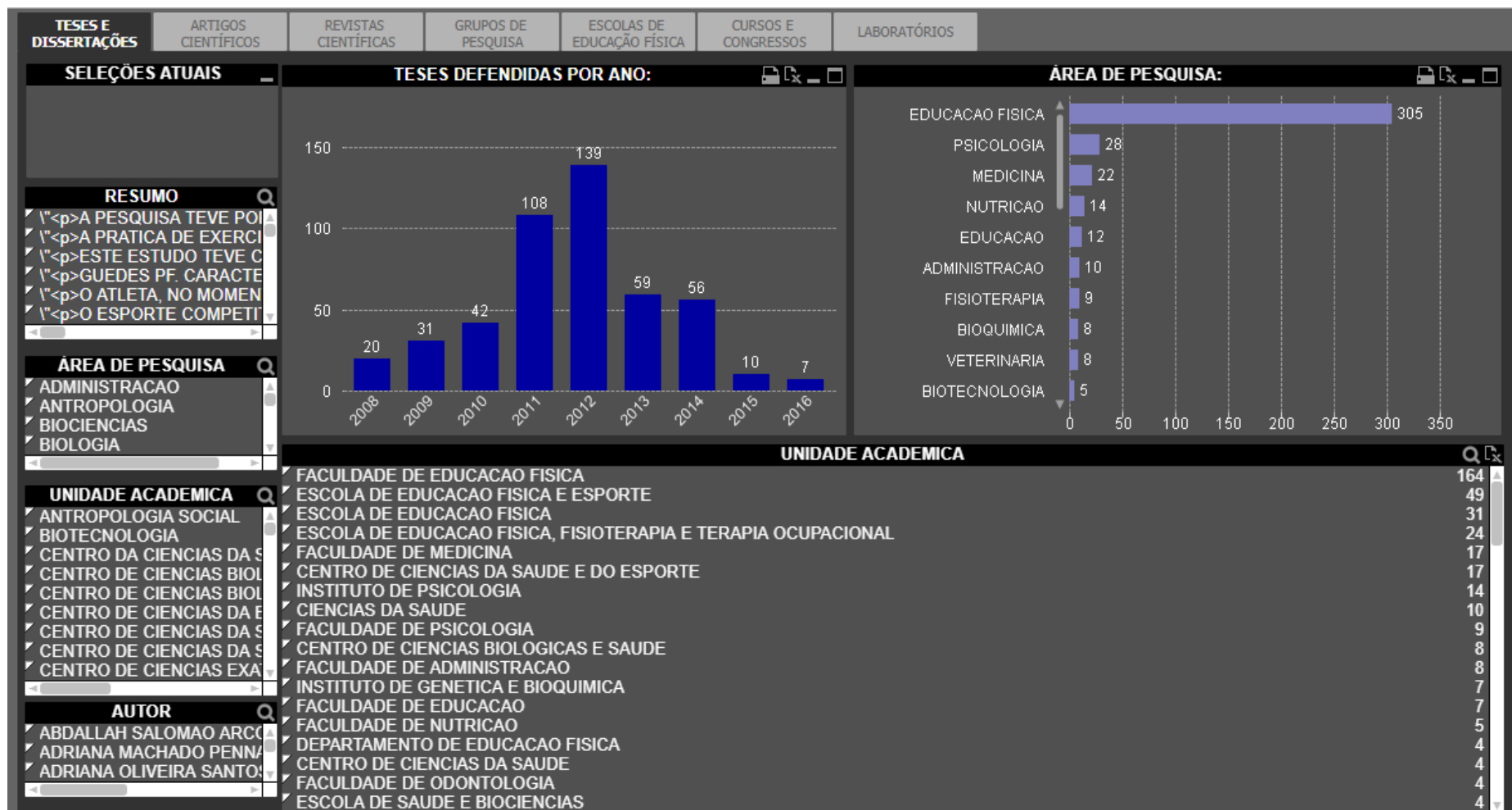


Figura 40. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados da dimensão “Ciência e Tecnologia”.

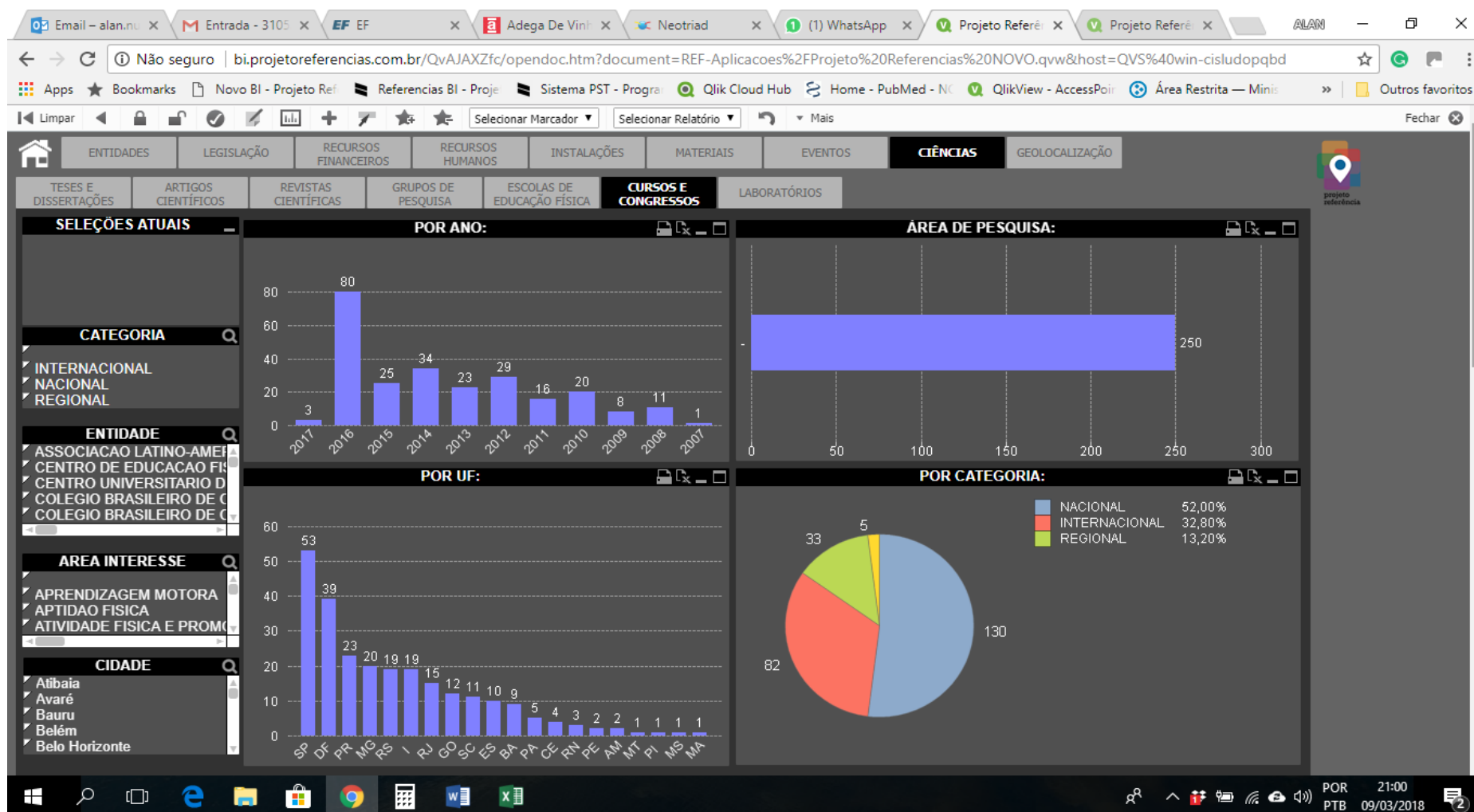


Figura 41. Apresentação do modelo de relatórios e de indicadores a partir dos dados da dimensão “Ciência e Tecnologia”.

Tais estudos também têm demonstrado que os países precisam, inevitavelmente, tratar seus investimentos de uma forma estratégica, ou seja, os investimentos, ao serem parte vital do sucesso esportivo, precisam estar em constante sintonia com os resultados obtidos (produto).

Adicionalmente, a sistematização dos dados a partir do modelo permite que, a partir das informações armazenadas no banco de dados, sejam desenvolvidos indicadores e dados de regressões econométricas, como forma de analisar-se a performance geral e por esporte, do financiamento no Brasil, bem como nas respectivas Regiões e Unidades Federativas.

Outrossim, é possível utilizar indicadores como ROI (Retorno sobre o Investimento) para se analisar o impacto dos investimentos sobre a performance esportiva dos atletas, além de *rankings* para classificar e qualificar os fatores que têm impacto na performance esportiva nas mais diversas modalidades esportivas.

Constatado por vários trabalhos anteriores (MAZZEI et al., 2015; ALMEIDA, 2007; GUIMARÃES, 2009), o subaproveitamento dos recursos financeiros disponíveis para o esporte; a inexistência de metas e controle de resultados esportivos; a dificuldade de atletas e equipes viajarem para as principais competições; e a insipiência de programas de treinamento, este estudo colabora profundamente com o conhecimento e com a gestão do Esporte de Alto Rendimento no país, visto que o modelo permite a obtenção de respostas consistentes, longitudinais e perenes.

No momento pós-Jogos Olímpicos e Paralímpicos, é fundamental dar respostas mais consistentes que expliquem o desempenho dos atletas e suas trajetórias. Explicações sobre os investimentos realizados em atletas e entidades, sobre as características das instalações esportivas e sua utilização e gestão futura, sobre a ciência e tecnologia empregada no setor, sobre mecanismos de controle e governança, sobre a organização de competições e participação dos atletas, sobre os técnicos e treinadores; enfim, sobre as dimensões que este modelo abrange e que podem subsidiar a elaboração de soluções mais sólidas sobre a atual situação do esporte, podem, também, balizar decisões mais factíveis sobre os rumos do Esporte de Alto Rendimento no país, no âmbito público e privado.

5 CONSIDERAÇÕES SOBRE O MODELO

Apesar das diferenças sociais, culturais, históricas e políticas, segundo Green e Oakley (2001), há uma tendência de adoção de elementos similares na organização esportiva dos países com sucesso esportivo no contexto internacional. Em todos os continentes várias iniciativas já foram desenvolvidas para determinar os fatores de sucesso do esporte de elite de um país e entender o funcionamento dos sistemas esportivos (DIGEL, 2002a,b; GREEN e OAKLEY, 2001; THUMM, 2006; HOULIHAN e GREEN, 2008; DE BOSSCHER et al., 2008; DE BOSSCHER et al., 2009; DE BOSSCHER et al., 2015).

Após os resultados apresentados pelo SPLISS, é quase consenso entre os pesquisadores de todo o mundo que os fatores do mesonível, aqueles que mais interferem nas políticas, são bons preditores do desempenho do Esporte de Alto Rendimento (DE BOSSCHER et al., 2015). Isso é explicado pelo fato dos países terem tornado-se mais estratégicos na forma de produzir seus atletas, contando menos com variáveis não controladas e concentrando seus esforços na gestão e na governança.

Nesse contexto, este estudo inova ao utilizar tais fatores de sucesso, além das pesquisas já realizadas no Brasil (BRASIL, 2016; OLIVEIRA, 2013; IBGE 2015; 2006; 2003; 2000; DA COSTA, 1971), para estabelecer os métodos e um modelo, informatizado, de gestão de informações do esporte que pode ser implementado em um país ou em uma entidade.

No que diz respeito aos métodos utilizados para coleta e catalogação das informações, tanto no Brasil como em outras nações, os pesquisadores, em 100% dos casos, utilizam as técnicas da pesquisa documental ou instrumentos como questionários ou entrevistas (Tabela 2). Na maior parte dos estudos (67%, o questionário é o instrumento utilizado para coleta de informações do esporte, seguido da pesquisa documental (42%) e das entrevistas (33%).

Esses dados, e o fato de 50% dos trabalhos apresentados na Tabela 2 utilizarem um misto de instrumentos para obter as informações, corroboram com os métodos do presente estudo que se vale da pesquisa documental e de questionários para coletar dados do Esporte de Alto Rendimento brasileiro, a fim de construir um modelo de gestão de informações esportivas.

Segundo Schreiber et al. (2002), devido à necessidade de tecnologias padronizadas e eficientes na melhoria da qualidade dos processos e de modelos práticos e ágeis, a tecnologia da informação deve ser utilizada por organizações e pessoas para favorecer a veiculação rápida de grande volume de informações por diversos meios, principalmente pela rede mundial de computadores.

Os sistemas de informação computadorizados são cada vez mais importantes para a gestão de informações e do conhecimento, pois permitem a investigação da realidade de um determinado setor, diagnósticos precisos e a predição de cenários, por meio de ferramentas de gestão (O'BRIEN, 2004).

No Brasil, as iniciativas de coleta e análise de informações esportivas são genéricas e abrangem todas as manifestações do esporte e das atividades esportivas. Já este estudo tem como escopo específico o Esporte de Alto Rendimento. Além disso, do ponto de vista metodológico, não se encontra entre as iniciativas nacionais e internacionais aquelas que utilizam bancos de dados e ferramentas de tecnologia da informação para sistematizar as informações ou para apresentar um modelo de gestão de informações, o que foi desenvolvido neste trabalho.

Na atual competitividade entre entidades e países na busca pelo sucesso esportivo internacional, um dos bens mais valioso nas organizações é a informação. Segundo Valentim (2002), quase todos os processos ou atividades geram informações e elas devem ser armazenadas.

No campo esportivo, segundo De Bosscher et al. (2015), investimentos assertivos podem gerar mais atletas e promover treinamentos em circunstâncias ideais. Os processos, isto é, a infraestrutura, o desenvolvimento de atletas e de profissionais, a realização de eventos e a eficiência das políticas desportivas, podem ser melhor gerenciadas para produzir os produtos necessários (aumento do prestígio nacional e internacional, maior interesse da população, da mídia e do setor econômico pelo esporte), além de maximizar o número de medalhas conquistadas.

De fato, como já apresentado nas seções anteriores, outros estudos já determinaram os fatores de sucesso internacional e comprovaram que eles podem subsidiar a política e a gestão esportiva (DIGEL, 2002a,b e GREEN; OAKLEY, 2001; HOULIHAN e GREEN, 2008; DE BOSSCHER et al., 2008; DE BOSSCHER et al., 2009; DE BOSSCHER et al., 2010; THUMM, 2006; ZIEMMAINZ e GULBIN, 2002).

Contudo, tais estudos não citam o uso de banco de dados relacionais e da tecnologia da informação para gestão e análise dos dados coletados. Nesses estudos, do ponto de vista metodológico, as informações obtidas são utilizadas para diagnósticos e análises momentâneas, sem preocupação com a atualização permanente das informações e a redução do trabalho de obtenção dos dados.

Já o modelo utilizando ferramentas de tecnologia da informação permite – para governos, entidades esportivas e entidades de pesquisa – a análise integrada de fatores e a atualização permanente das informações do Esporte de Alto Rendimento em um banco de dados único.

Por isso, infere-se que o trabalho aqui apresentado complementa o SPLISS (DE BOSSCHER et al., 2015) e demais estudos que avaliam os fatores de sucesso esportivo internacional, uma vez que se construiu em um método e um modelo de gestão de informações do esporte abrangendo os fatores de sucesso esportivo internacional.

Tal evolução no método de pesquisa e de gestão das informações é importante, visto que desde o início do século XXI estudiosos relatam que a sistematização de dados do esporte, em diferentes países, desencadeando em bons resultados esportivos internacionais (DE BOSSCHER et al., 2008; GREEN, 2004; GREEN e OAKLEY, 2001; HOULIHAN e GREEN, 2008).

A partir desses dados, os países que alcançam sucesso internacional no esporte de alto nível elaboram planos de ações nacionais, sejam esses gerenciados pelo governo, por entidades esportivas, ligas nacionais ou institutos nacionais de esporte, que são elaborados de maneira central e aplicados em todo o território nacional.

6 CONCLUSÕES

Construir um modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento exigiu a identificação das fontes de informações, sejam elas oriundas de entidades públicas ou privadas, esportivas ou não; e a determinação dos instrumentos e procedimentos necessários para que tais dados fossem coletados e armazenados de forma organizada e lógica, considerando a especificidade de cada esporte.

Já a sistematização de informações significa organizar diversos elementos em um sistema. No caso do presente trabalho, foram utilizadas ferramentas de tecnologia da informação para que os dados do EAR fossem catalogados e armazenados em um banco de dados, gerenciado por um sistema informatizado, com critérios e categorizações definidos pelo método desenvolvido.

O estudo e a revisão dos fatores de sucesso do esporte de alto nível, isto é, as informações que são consideradas fundamentais para que outras nações e o Brasil tenham sucesso em competições internacionais, para que os investimentos sejam realizados de maneira eficiente e para que os elementos que compõem o esporte sejam realmente conhecidos e geridos, foram investigadas e consideradas para que o método e o modelo abarcassem os dados mais importantes para a tomada de decisão de gestores esportivos e para subsidiar ações e políticas.

Neste caso, este estudo buscou inovar ao utilizar tais fatores de sucesso para construir um modelo – informatizado - de gestão de informações do esporte de um país ou de uma entidade. Com a revisão, detectou-se que entre 1971 e 2015, em 29 países, estudos foram conduzidos para coletar e catalogar informações sobre o esporte e sobre os fatores que determinam o sucesso internacional.

A partir desses fatores, este trabalho coletou e catalogou informações dos esportes olímpicos e paralímpicos no Brasil em 10 dimensões: (1) Legislação; (2) Recursos Financeiros; (3) Suporte ao Atleta; (4) Recursos Humanos; (5) Participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições nacionais e internacionais; (6) Instalações Esportivas; (7) Materiais Esportivos; (8) Identificação e Desenvolvimento de Talentos Esportivos; (9) Organização de competições nacionais e internacionais por instituições esportivas brasileiras; e (10) Apoio Científico e Tecnológico para o Desenvolvimento Esportivo.

O método de coleta e catalogação das informações do Esporte de Alto Rendimento foi desenvolvido a partir da identificação das fontes primárias de dados. São elas: (1) o governo, em todos os seus níveis; (2) órgãos da administração pública; (3) entidades esportivas como os Comitês, as Confederações, Federações e clubes; (4) e empresas privadas. As técnicas utilizadas para a coleta de dados foram a pesquisa documental, o uso de questionários e a análise de conteúdo.

A catalogação das informações, oriundas tanto de sistemas informatizados como de documentos, foi feita em um banco de dados MySQL que as categorizou por meio de um dicionário de dados, além de validar as informações por esporte e por dimensão. Com isso, foram armazenados, no banco de dados, os atos normativos e os recursos financeiros investidos no Esporte de Alto Rendimento; as instalações, os equipamentos e os materiais esportivos disponíveis; os atletas e os profissionais do esporte; os eventos e os resultados esportivos; as entidades ligadas ao esporte; e as informações sobre a produção e distribuição da ciência e tecnologia ligada ao esporte, totalizando 560 mil registros.

A construção do modelo de gestão permitiu concluir que, no Brasil, não há gestão compartilhada de informações do esporte. Na verdade, em todos os níveis, há “ilhas de informações” e os gestores tomam decisões sem conhecer o contexto completo do EAR, o que provoca sobreposição de ações e investimentos e até baixa efetividade dos resultados pretendidos.

O estudo do banco de dados criado a partir da coleta e a construção do modelo de gestão de informações, com conceituação, padronização, classificação e relacionamentos dos campos e tabelas, permitiram o gerenciamento e a compreensão dos dados, análises precisas, redução dos erros e eliminação das redundâncias.

Com isso, construiu-se um modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento abrangendo apenas oito dimensões: (1) Legislação; (2) Recursos Financeiros; (3) Atletas e Profissionais do Esporte; (5) Eventos e Resultados Esportivos; (6) Infraestrutura; (7) Equipamentos e Materiais Esportivos; (8) Ciência e Tecnologia.

As 75 tabelas (entidades) do banco de dados foram, então, articuladas por meio da construção de um Modelo-Entidade-Relacionamento (MER), resultando em um modelo que permite a análise e a gestão integrada das informações do Esporte de Alto Rendimento, considerando as oito dimensões.

No modelo composto por 9 conjuntos de tabelas (8 dimensões e 1 conjunto de tabelas auxiliares), há um processo de negócio no qual as tabelas são ligadas umas às outras por relacionamentos que expressam as dependências e exigências entre elas. Com isso, as pessoas (atletas e profissionais), as entidades e os recursos financeiros foram relacionados entre si; assim como as entidades, a infraestrutura esportiva e os eventos esportivos. A legislação pode ser analisada de forma vinculada aos recursos financeiros que, por sua vez, podem ter identificados os destinos e as formas de aplicações dos investimentos. As informações de todas as dimensões e esportes podem ser consultadas e visualizadas de forma regionalizada, cronologicamente, uni ou multidimensionalmente.

Isto significa que o banco de dados relacional armazena informações de esportes, entidades, pessoas, investimentos, locais, equipamentos, materiais, eventos, resultados esportivos, documentos como atos normativos e produções científicas ligadas ao esporte, compartilhando dados entre as tabelas, sem permitir redundâncias.

Ademais, por meio dos princípios da Inteligência de Negócios (*Business Intelligence - BI*), o modelo permite a atualização permanente das informações, visto que, por meio de ferramentas de tecnologia da informação, é possível coletar dados das fontes já identificadas, organizá-los no banco de dados modelado, analisá-los e compartilhá-los com entidades e gestores. A produção de indicadores e relatórios a partir das técnicas de BI permite a análise integrada e dinâmica das dimensões, com cruzamentos de informações de atletas, de entidades, de esportes, suas provas e demais dados que envolvem as oito dimensões do modelo.

Por fim, oito especialistas da área de esportes validaram o grau de relevância, a pertinência e a clareza das dimensões e da classificação das informações do modelo de gestão, por meio da qual se identificou que a categorização das informações utilizada é em sua maior parte imprescindível para a tomada de decisão e para a gestão do Esporte de Alto Rendimento. Além disso, dois especialistas da área de tecnologia da informação validaram a estrutura do banco de dados relacional e não sugeriram a inclusão de novas tabelas, mas sim a compilação de algumas delas, a inclusão de atributos, novos relacionamentos e correções quanto à forma de alguns campos. As sugestões qualificaram o modelo e constam em sua versão final.

Este estudo, apesar de coletar e sistematizar as informações do Esporte de Alto Rendimento em dois ciclos olímpicos/paralímpicos, limitou-se ao desenvolvimento de métodos e técnicas para a construção de um modelo de gestão dessas informações, não atingindo a produção de conhecimento a partir dos dados armazenados no banco dados, o que deve ser fruto de pesquisas posteriores. Além disso, o modelo desenvolvido não utilizou dados de esportes que não estão nos programas olímpicos ou paralímpicos dos Jogos Rio 2016.

Entretanto, o método e o modelo desenvolvidos concedem as informações mais importantes para a tomada de decisão que, aliadas à boa gestão, podem qualificar as políticas, pois as respostas, relatórios e diagnósticos são claros e precisos, contribuindo para uma comunicação eficiente entre as diferentes entidades ligadas ao esporte, assim como previne conflitos ou sobreposição de ações.

Ao contrário dos modelos tradicionalmente produzidos em pesquisas, com o uso da tecnologia da informação e da inteligência de negócios, os dados catalogados no modelo aqui construído podem produzir conhecimento continuamente, sem os custos, a mão de obra e o tempo despendido para uma nova coleta e nova análise de dados, o que o diferencia de modelos como o *SPLISS*.

Sendo assim, o modelo insere a inteligência de negócios e implementa o uso da tecnologia da informação nos diagnósticos esportivos realizados no país e permite a gestão de informações por meio de sistemas informatizados na gestão esportiva. Com isso, pode-se, inclusive, estabelecer uma rede de comunicação que envolve intervenientes de todos os níveis do esporte, por meio da qual todas as informações do esporte de elite podem ser analisadas, constantemente, sem a necessidade de novas e repetidas coletas de dados.

Adicionalmente, salienta-se que a gestão de informações está diretamente ligada aos princípios da governança (Transparência, Equidade, Prestação de Contas, Responsabilidade Corporativa) e, por isso, o modelo construído capacita as entidades “no caminho” das boas práticas de gestão.

REFERÊNCIAS

ANDREFF; DUTOYA; MONTEL. **Sport financing in times of global recession**. Paper presented at the 'Play the Game' conference, Coventry, June 8-12, 2009.

ALBANO, C. S. **Problemas e ações na adoção de novas tecnologias de informação**: um estudo em cooperativas agropecuárias do Rio Grande do Sul. Dissertação de Mestrado PPGA/EA/UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2001, 122 p.

ALMEIDA, B. S. **O Patrocínio Esportivo nos XV Jogos Pan-Americanos Rio 2007 - um estudo de caso**. 2007. 51 f. Monografia (Bacharelado em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

ALTER, S. **Information Systems: a Management perspective**. 2. ed. Menlo Park. Califórnia: Benjamin Cummings. 1998.

BEAL, A. **Gestão estratégica da informação**: como transformar a informação e a tecnologia da informação em fatores de crescimento e de alto desempenho nas organizações. São Paulo: Atlas, 2008.

BELLUZZO, R. C. B. O acesso e uso da informação no esporte: uma competência cidadã. São Paulo. **Revista Eletrônica do CEDOC/SEME**, v.1, n. especial, dez. 2009.

BITENCOURT, J. C. F. **Gestão da Informação Esportiva No Contexto Da Inteligência Competitiva Em Clubes De Futebol: Um Estudo De Caso No Marília Atlético Clube**. 2013. 325 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2013.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: Texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com alterações adotadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nº 1 a 6/1994 e pelas Emendas Constitucionais nº 1/1996 a 57/2008.

_____. Decreto 6.170, de 25 de julho de 2007. Dispõe sobre as normas relativas às transferências de recursos da União mediante convênios e contratos de repasse, e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Brasília DF, 25 de julho de 2007.

_____. Lei nº 10.264 de 16 de julho de 2001. Acrescenta inciso e parágrafos ao artigo 56 da lei 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**. Brasília DF, 16 de julho de 2001.

_____. Lei nº 10.891 de 9 de julho de 2004. Institui a Bolsa-Atleta. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF, 9 de julho de 2004.

_____. **Lei nº 11.438, de 29 de dezembro de 2006.** Dispõe sobre incentivos e benefícios para fomentar as atividades de caráter desportivo e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11438.htm>. Acesso em: 14 jul. 2013.

_____. **Diagnóstico Nacional do Esporte - DIESPORTE.** Caderno 1. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/diesporte>>. Acesso em: 14 jul. 2016.

_____. Lei n. 12.395, de 16 de março de 2011. Altera as Leis nºs 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, e 10.891, de 9 de julho de 2004, que institui a Bolsa-Atleta; cria os Programas Atleta Pódio e Cidade Esportiva; revoga a Lei nº 6.354, de 2 de setembro de 1976; e dá outras providências. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil.** Brasília DF, 16 de março de 2011.

_____. **Lei nº 12.798, de 4 de abril de 2013.** Estima a receita e fixa a despesa da União para o exercício financeiro de 2013. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12798.htm>. Acesso em: 14 jul. 2015.

_____. Lei nº 9.615 de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil.** Brasília DF, 25 de março de 1998.

BROOM, E.F. **Funding the development of the Olympic athletes:** a comparison of programs in Selected Western and socialist nations. Em Proceedings of the Third International Seminar on comparative physical education and sport. Champaign: Human kinetics, 1986.

BROOM, E.F. Lifestyles of Aspiring High Performance Athletes: a comparison of national models. **Journal of Comparative Physical Education and Sport**, v.8 (2), 24-54. 1991.

BUGGEL, E. **The development of Sport in the German Democratic Republic: 1950-1985.** Em Proceedings of the third International Seminar on comparative physical education and sport, 1986.

CALAZANS, A. T. S. Conceitos e uso da informação organizacional e informação estratégica. **Transinformação**, Campinas, v. 1, n. 18, p.63-70, maio 2006. Semestral. Disponível em: <<http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/transinfo/article/view/683/663>>. Acesso em: 15 jan. 2014.

CAMPBELL, B. J. **Understanding information system:** foundations of control. Massachusetts: Wintrop Publishes, 1997.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede.** 6.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

CHOO, C.W. **A Organização do Conhecimento.** São Paulo: SENAC, 2003a.

CHOO, C. W. **A Organização do conhecimento**: como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões. São Paulo: SENAC, 2003b.

CLARKE, N. et al. **Manual do centro de informação desportiva**. Tradução do Centro de Estudos e Formação Desportiva. Lisboa: Instituto Nacional de Formação e Estudos do Desporto, 2000.

CLUMPNER, R.A. **21ste century success in international competition**. Em R. Wilcox, Sport in the Global Village. 298-303. 1994.

COMITÊ OLÍMPICO BRASILEIRO. **COB demonstra evolução do esporte olímpico brasileiro após o recebimento dos recursos da Lei Agnelo/Piva**. Rio de Janeiro, 28 jan. 2003.

CÔRTEZ, P. L. **Administração de Sistema de Informação**. São Paulo: Saraiva, 2007.

CRESWELL, J.W.; PLANO CLARK, V.L. **Designing and conducting mixed methods research**. London: Sage. 2007.

DA COSTA, L. P. **Diagnóstico de educação física/desportos no Brasil**. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Cultura/Fundação Nacional de material Escolar, 1971.

DA COSTA, L. P. **Atlas do esporte no Brasil**: atlas do esporte, educação física e atividades físicas de saúde e lazer no Brasil. Rio de Janeiro: Shape, 2005.

DAVENPORT, T. H. PRUSAK, L. **Ecologia da informação**: por que só a tecnologia não basta para o sucesso na era da informação. São Paulo: Futura, 1998. Disponível em: < <http://amormino.com.br/livros/20141114-ecologia-informacao.pdf>>. Acesso em 10 Dez 2016.

DAVENPORT, T. H. et al. **Knowledge Management at Ernst & Young**. 1997.

DE BOSSCHER, V.; DE KNOP, P.; HEYNDELS, B. Comparing relative Sporting success among nations: create equal opportunities in sport. **Journal for Comparative Physical Education and Sport**, v. 3, 109-120, 2003.

DE BOSSCHER, V.; DE KNOP, P.; VAN BOTTENBURG, M.; SHIBLI, S. A Conceptual Framework for Analysing Sports Policy Factors Leading to International Sporting Success. **European Sport Management Quarterly**, 6 (2): 185-215, 2006.

DE BOSSCHER, V.; BINGHAM, J.; SHIBLI, S.; VAN BOTTENBURG, M.; DE KNOP, P. **The global sporting arms race**. An international comparative study on sports Policy factors leading to international sporting success. Oxford: Meyer & Meyer Sport (UK), 2008.

DE BOSSCHER, VEERLE; DE KNOP, PAUL; VAN BOTTENBRUG; SHIBLI, S.; BINGHAM, J. Explaining international sporting success: An international comparison of elite sport systems and policies in six countries. **Sport Management Review**. v. 12, p. 113-136, 2009.

DE BOSSCHER, V., SHIBLI, S.; BOTTENBURG, M. VAN; KNOP, P. DE; TRUYENS, J. Developing a method for comparing the elite sport systems and policies of nations: a mixed research methods approach. **Journal of Sport Management**, v. 24, n. 5, p. 567-600, 2010.

DE BOSSCHER, VEERLE; SHIBLI, S.; WESTERBEEK, H.; VAN BOTTENBRUG M. **Successful Elite Sport Policies: an international comparison of the Sports Policy factors Leading to Internacional Sporting Success (SPLISS 2.0) in 15 nations**. Meyer & Meyer Sports (UK) Ltd. Reino Unido, 2015.

DE ROSE, D.J.; DESCHAMPS, S.; KORSAKAS, P. Situações causadoras de “stress” no basquetebol de alto rendimento: fatores competitivos. **Revista Paulista de Educação Física**. v.13, p.217-229, 1999.

DIGEL, H B. A comparison of competitive sport systems. **New Studies in Athletics**. v.17, 1, p. 37-50, 2002a.

DIGEL, H B. The context of talent identification and promotion: a comparison of nations. **New Studies in Athletics**, London, v.17, n.3/4, p.13-26, 2002b.

FERREIRA, A.C.D; VITOR, K.P.; HAIACHI, M.C; REPPOLD FILHO, A.R. Financing of the Paralympic Sports In Brazil: Agreements. **Brazilian Journal of Education, Technology and Society (BRAJETS)** – Especial Section, “Disability, Education, Technology and Sport”, Vol. 11, No. 01, Jan-Mar, 2018.

FERREIRA, R. **Políticas para o Esporte de Alto Rendimento** – Estudo Comparativo de alguns Sistemas Esportivos Nacionais visando um Contributo para o Brasil. São Paulo, 2007.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. 7.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GARCIA-SANTOS, S.C.; ALMEIDA, L.S.; WERLANG, B.S.G.; VELOSO A.L.M. Processamento da informação em gestores de alto desempenho. **Motricidade**. v. 6, n. 1, pp. 85-102, 2010.

GAYA, A.C; SILVA, G. Manual de aplicação de medidas e testes, normas e critérios de avaliação. **Projeto Esporte Brasil**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2007.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GREEN, M. Changing policy priorities for sport in England: the emergence of elite sport development as a key policy concern. **Leisure Studies**. v.23, n.4, p.365-385, 2004.

GREEN, M.; OAKLEY, B. Elite sport development systems and playing to win: uniformity and diversity in international approaches. **Leisure Studies** v.20, p. 247–267, 2001.

GRISI, E.R.; SOBRINHO, H.B.L. **Transformando informações em vantagem competitiva**. Monografia de conclusão de curso (Especialização em Administração), Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.

GUIMARÃES, A.S. **A bolsa-atleta eleva o desempenho de seus beneficiários?** Análise do período 2005-2008. Texto para discussão. Consultoria do Senado Federal – Centro de Estudos – Brasília – DF, 2009.

HALÉY, M. **A era do conhecimento**: princípios e reflexões sobre a revolução noética no século XXI. São Paulo: Unesp, 2008.

HEUSER, C. A. **Projeto de Banco de Dados**. 6.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

HOGAN, K.; NORTON, K. The “price” of Olympic gold. **J Sci Med Sport**. Jun; 3(2): 203-18, 2000.

HOULIHAN, B.; GREEN, M. **Comparative elite sport development**: systems, structures and public policy. Elsevier. Burlington, 2008.

HOULIHAN, B. **Sport, Policy and Politics**. A comparative analysis. London and New York: Routledge. 1997.

HULLEY, S.B; CUMMINGS, S. R; BROWNER, W. S; GRADY, D; HEARST, N; NEWMAN, T.B. **Delineando a pesquisa clínica**: uma abordagem epidemiológica. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2003.

IBGE.**Inventário da infra-estrutura desportiva brasileira**. Brasília: Ministério do Esporte e Turismo/Instituto Nacional de Desenvolvimento do Desporto. 2000.

IBGE. **Pesquisa do esporte 2003**. Rio de Janeiro: IBGE, 2003.

IBGE.**Perfil dos municípios brasileiros**: Esporte 2006. Rio de Janeiro:IBGE, 2006.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios**: Prática de Esporte e Atividade Física. Rio de Janeiro: IBGE, 2015.

IPSOS MARPLAN. **Dossiê Esporte– um estudo sobre o esporte na vida do brasileiro**. São Paulo: Burti, 2006.

KAPLAN, R. S.; NORTON, D. P. Using the Balanced Scorecard as a strategic management system, **Havard Business Review**, 74 (1), 75 – 85, 1996.

KATZ, L. et al. **Inovações na esportiva**: Implicações para o futuro. Canadá: Universidade de Calgary, 2001.

KRÜGER, A. The sportification of the world: are there any differences left? **Journal of Comparative Physical Education and Sport**. V.2, 5-6. 1984.

KUPER, G.H.; STERKEN, E. Endurance in Speed Skating: The Development of World Records. **European Journal of Operational Research**, v. 148, n. 2, pp. 293-301, 2003.

LAROSE, K.; HAGGERTY, T.R. **Factors associated with national olympic success: exploratory study**. Dissertação de Mestrado, Universidade de Brunswick, Canadá. 1996.

LAUDON, K. C., LAUDON, J. P. **Sistemas de Informação Gerencias: Administrando a empresa digital**. 5. ed. São Paulo. Prentice-Hall, 2004.

LEGG, D.; DE KNOP, P.; VAN BOTTENBRUG; SHIBLI, S.; BINGHAM, J. **How Does Canada Stack Up Comparing Canada's Sport Policies to Five Other Nations**. v 15. n. 4, 2006.

MAIER, R. State-of-practice of knowledge management systems – results of an empirical study. **Journal of the Swiss Computer Society**, v. 3, n. 1, p. 15-23, Feb. 2002.

MASSON, S.M. **Os Repositórios digitais no âmbito da Sociedade Informacional**. PRISMA.COM n. 7, 2008.

MATTELART, A. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Loyola, 2002.

MCGEE, J; PRUSAK, L. **Gerenciamento estratégico da Informação**. 6. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1994.

MAZZEI, L. C.; DE BARROS, M. T.; DA CUNHA, B. F.; SILVEIRA, B. M. T.; DE BOSSCHER, V. High performance sport in Brazil. Structure and policies comparison with the international contexto. **Gestión y Política Pública**, pp. 83-111, 2015.

MEIRA, T.B.; BASTOS, F.C. Estrutura organizacional esportiva. In: BÖHME, M.T.S. (Org.). **Esporte infanto-juvenil: treinamento a longo prazo - talento esportivo**. São Paulo: Phorte, 2011.

MEIRA, T.B; BASTOS, F.C; BÖHME, M.T.S. Análise da estrutura organizacional do esporte de rendimento no Brasil: um estudo preliminar. **Rev. bras. Educ. Fís. Esporte**, São Paulo, v.26, n.2, p.251-62, abr./jun. 2012.

MILLER, J. P. O milênio da inteligência competitiva. In: MILLER, J. P. **O milênio da inteligência competitiva**. Porto Alegre: Bookman, 2002.

MONTEIRO, A. M. R. C. da C.; BOTELHO M. A. G. M. **A importância do trabalho com a informação jurídica esportiva na cidade de São Paulo**. CRB-8 Digital, São Paulo, v.2, n.2, p.55-65, set., 2009. Disponível em: <<http://revista.crb8.org.br/index.php/crb8digital/article/view/777>>. Acesso em: 16 jan. 2016.

MUKHERJI, A.; MUKHERJI, J. Understanding strategy: why is strategy so difficult? **Advanced in Competitiveness Research**, v. 11, n. 1, p. 1-19, 2003.

MUSSINO, A. **COMPASS 2002 – Progress Report**. Roma: CONI, 2002.

O'BRIEN, J. A. **Sistemas de informação e as decisões gerenciais na era da Internet**. Trad. de Célio Knipel Moreira e Cid Knipel Moreira. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2004. 431 p.

OLIVEIRA, A.F.; TAFFAREL, C.N.S. Sport **Diagnosis in Brazil**: Indepth Analyses. In: FIEP BULLETIN. V.83. Article 1. 2013. P. 358-361.

OLIVEIRA, A.F. **Diagnóstico Esportivo no Brasil**: Desenvolvendo Métodos e Técnicas. Tese de Doutorado em Educação– Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

PONJUÁN DANTE, G. **Gestión de información en las Organizaciones**: Principios, conceptos y aplicaciones. Santiago de Chile: CECAPI, 1998.

REPPOLD FILHO, A.R. **Projeto Referências para o Desenvolvimento do Plano Nacional de Esporte de Alto Rendimento no Brasil**. [Projeto]. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Centro de Estudos Olímpicos, 2012.

ROCHE, F. P. **Gestão desportiva**: Planejamento estratégico nas organizações desportivas. 2.ed. São Paulo: Artmed, 2002. p. 164

SARACEVIC, T. Information Science. **Journal of the American Society for Information Science**, v.50, n.12, p.1054, Oct. 1999.

SEPPÄNEN, P. Olympic success: a cross-cultural perspective. In G.R.F. Lüschen, G.H. Sage (Eds.). **Handbook of social science of sport (pp. 101-116)**. Illinois: Stipes, 1981.

SCHREIBER, G. *et al.* **Knowledge engineering and management**: the CommonKADS methodology. Cambridge/Massachussets: MIT Press, 2002. 932 p.

SCHWARTZ, G.M. (Org.). **Gestão da Informação sobre esporte recreativo e lazer**: Balanço da Rede CEDES. Várzea Paulista: Fontoura, 2010.

SHIBLI, S.; DE BOSSCHER, V.; VAN BOTTENBURG, M.; WESTERBEEK, H. Measuring Performance and Success in Elite Sports. In: SOTIRIADOU, P.; DE BOSSCHER, V. **Managing High Performance Sport**. (pp. 30-44). London; New york: Routledge, 2013.

SILVA, M.B; GRIGOLO, T.M. **Metodologia para iniciação científica à prática da pesquisa e da extensão II**. Caderno pedagógico. Florianópolis: Udesc, 2002.

SPORT NORTHERN IRELAND. **Sport Policy Factors Leading To International Sporting Success: An audit of the elite sport development system in Northern Ireland.** Belfast: Sport Northern Ireland, 2012. Disponível em: <http://www.sportni.net/NR/rdonlyres/5CF4B52D-30DB-4DB6-9488-7751F9D-95D2E/0/Splissreducedwebversion.pdf>. Acesso em 05/07/2016.

THUMM, H. Talent identification in Indonesia: a model for other countries? **New Studies in Athletics**, London, v.21, n.2, p.29-39, 2006.

TOUMI, L. From periphery to center: emerging research topics on knowledge society. **Technology Review**. Helsinki, v. 16, p. 1-63, Aug. 2001.

TUBINO, M.J.G.; TUBINO, F.M.; GARRIDO, F.A.C. **Dicionário Enciclopédico Tubino do Esporte**. São Paulo: SENAC, 2007.

UK SPORTS. **Sports policy factors leading to international sporting success.** London: UK Sport, 2007. Disponível em: [http://www.vub.ac.be/SBMA/sites/default/files/file/Docs%20SBMA/SPLISS%20study%20\(2008\),%20readers%20digest1.pdf](http://www.vub.ac.be/SBMA/sites/default/files/file/Docs%20SBMA/SPLISS%20study%20(2008),%20readers%20digest1.pdf). Acesso em 05/07/2016.

VALENTIM, M. L. P. **Gestão da informação e gestão do conhecimento: especificidades e convergências.** Londrina: Infohome, 2004. 3p. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=88>. Acesso em: 10 Dez. 2016.

_____. Processo de inteligência competitiva organizacional. In: VALENTIM, M. L. P. (Org.). **Informação, conhecimento e inteligência organizacional**. 2.ed. Marília: FUNDEPE, 2006.

_____. **Gestão da informação e do conhecimento no âmbito da Ciência da Informação**. São Paulo: Polis: Cultura Acadêmica, 2008.

_____. Inteligência competitiva em organizações: dado, informação e conhecimento. **Data Grama Zero**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 4, ago. 2002. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/ago02/Art_02.htm>. Acesso em: 10 Dez. 2016.

VAN BOTTENBURG, M. **Sport for All and Elite Sport: Do They Benefit One Another?** Paper for the IX World Sport for All Congress, Papendal, the Netherlands, 27-30 October 2002. Disponível em: <<https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/309609>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

VAN ROSSUM, J.H.A. Perceptions of determining factors in athletic achievement: an addendum to Hyllegard. **Perceptual and Motor Skills**. 98, p.81-85, 2004.

WILSON, T.D. Information management. In: **International Encyclopedia Of Information And Library Science**. London: Routledge, 1997. p. 187-196.

ZAVADNIAK, A.M. **Gestão da Informação no esporte: processos e suas contribuições para a gestão esportiva.** 2015. 70 f. Monografia de conclusão de curso (Gestão da Informação) - Departamento de Ciência e Gestão da Informação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2015.

ZIEMAINZ, H.; GULBIN, J. Talent selection: identification and development exemplified in the Australian talent search programme. **New Studies in Athletics**, London, v.17, n.3/4, p.27-32, 2002.

ANEXO

Anexo – Currículo resumido dos especialistas convidados para a validação do modelo de gestão de informações

1. RUI CAMPOS DO NASCIMENTO

Ex-atleta de voleibol, medalhista de prata nos Jogos Olímpicos de 1984 e campeão Pan-americano. É graduado em Educação Física, especialista em gestão de projetos. É gestor de projetos esportivos desde 1994 e compõe a comissão de atletas do Brasil. Autor de artigos científicos e trabalhos apresentados no Brasil e no exterior.

2. MOSIAH BRENTANO RODRIGUES

Ex-atleta de ginástica artística e gestor esportivo. É coordenador do Programa Bolsa-Atleta do Ministério do Esporte. Possui graduação em Educação Física, especializações em Administração e Marketing Esportivo e em Esporte de Alto Rendimento e Mestrado em Ciências do Movimento Humano pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Foi atleta de elite representando o Brasil nos Jogos Olímpicos de Atenas, em 2004. Conquistou quatro medalhas em etapas da Copa do Mundo de Ginástica Artística, foi segundo colocado nos Jogos Mundiais Universitários, recordista de medalhas em Jogos Sul-americanos e conquistou cinco medalhas em Jogos Pan-americanos, com destaque para o ouro nos Jogos do Rio em 2007.

3. RICARDO NASCIMENTO DE AVELLAR FONSECA

Gestor esportivo, é gerente técnico de projetos do Comitê Brasileiro de Clubes (CBC). Foi coordenador-geral e diretor da Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento do Ministério do Esporte. Fez parte da comissão que alterou a Lei Pelé (Lei 9.615/1998) em 2012 e do grupo de trabalho que teve como finalidade elaborar o Projeto de Lei de Diretrizes e Bases do Sistema Nacional do Esporte, em 2015.

4. ALBERTO MARTINS DA COSTA

Gestor esportivo e pesquisador, é diretor técnico do Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB). Possui graduação em Educação Física, mestrado em Ciência da Educação Física e doutorado em Educação Física e Adaptação. Foi Chefe da Delegação Paralímpica Brasileira em vários campeonatos mundiais, parapanamericanos e nas paralimpíadas de Sydney - 2000, Atenas - 2004 e Pequim - 2008. É professor Associado e Pró-Reitor de Extensão, Cultura e Assuntos Estudantis da Universidade Federal de Uberlândia.

5. CÁSSIA DAMIANI

Pesquisadora e gestora esportiva. É Professora Adjunta do Instituto de Educação Física e Esportes da Universidade Federal do Ceará – IEFES/UFC. Doutoranda no Programa de Pós-Graduação de Ciência do Movimento Humano da UFRGS. Mestre em Educação Brasileira pela UFC. Especialista em Filosofia da Educação Física pela Universidade Federal de Mato Grosso e graduada em Educação Física. Foi dirigente no Ministério do Esporte, de 2005 a 2016, atuando como Assessora Especial do Ministro e como Diretora de Planejamento e Gestão Estratégica, com vasta experiência em orçamento e finanças, planejamento estratégico e controle dos indicadores da Política Nacional do Esporte. Foi membro do Conselho Nacional do Esporte e coordenou a sistematização das duas primeiras edições da Conferência

Nacional do Esporte. Presidiu o Comitê Gestor da pesquisa Diagnóstico Nacional do Esporte, em rede com Universidades Federais brasileiras. Foi coordenadora nacional do grupo de trabalho para elaboração da lei de diretrizes e bases do Sistema Nacional do Esporte. É autora de vários artigos em livros e publicações institucionais sobre políticas públicas de esporte e lazer.

6. RICARDO DEMÉTRIO DE SOUZA PETERSEN

Pesquisador e gestor esportivo. É diretor da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (ESEFID/UFRGS). Possui graduação em Educação Física, mestrado pela University of Iowa, doutorado e pós-doutorado pela University of Maryland. É professor Titular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e já foi Secretário de Esportes de Porto Alegre, no Rio Grande do Sul.

7. KASSANDRA PEREIRA VITOR

Gestora esportiva. É servidora pública do Ministério do Esporte, atuando na Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento. Possui mestrado em políticas públicas e desenvolvimento pela Escola Superior de Administração Fazendária – ESAF e graduação em Educação Física.

8. ALAN DE CARVALHO DIAS FERREIRA (autor)

Gestor e pesquisador. Doutorando em Ciências do Movimento Humano pela UFRGS; Mestre em Ciências da Nutrição pela UFPB; possui Graduação em Educação Física e em Nutrição; e, especialização em Administração e Marketing. Atualmente é Gerente do Projeto Referências – Referências para o Esporte de Alto Rendimento brasileiro e é Analista de Saúde do Ministério Público da União, além de atuar como Gerente de Projetos na área de Saúde e de Esporte. Já atuou como professor na Universidade de Brasília e na Universidade Católica de Brasília. Já foi Coordenador do Programa Bolsa-Atleta do Ministério do Esporte.

9. CLÁUDIO GONÇALVES BERNARDO

Professor e Pesquisador da área de Tecnologia da Informação. Doutorando em Ciências da Informação na UnB - Universidade de Brasília / FCI - Faculdade de Ciências da Informação, atuando como membro do grupo de pesquisa R.E.G.I.I.M.E.N.T.O. - Arquitetura da Informação, Linguística Computacional e Multimodalidade, Mídias e Interatividade; Mestre em Engenharia de Computação, área de pesquisa Engenharia de Software pelo IPT/SP - Instituto de Pesquisas Tecnológicas do Estado de São Paulo; Graduado em Economia pelo FITO - Instituto Tecnológico de Osasco; Graduado em Pedagogia pela UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro; Especialista em Análise de Sistemas; Professor de graduação e pós-graduação desde 2003; Gerente de Projetos; Especialista em TI; Instrutor de cursos in Company. Atua com desenvolvimento de projetos de sistemas em instituições de grande porte desde 1988.

10. KARIN BECKER

Professora e pesquisadora da área de Tecnologia da Informação. É professora adjunta no Instituto de Informática da UFRGS, onde é orientadora credenciada (mestrado e doutorado) no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação (CAPES com a nota 7). Possui ampla experiência de pesquisa tanto na academia quanto na indústria, sobretudo nas áreas de mineração de dados, inteligência de negócio, e computação baseada em serviços. Possui quase uma centena de trabalhos publicados, entre artigos em periódicos e anais de conferências, capítulos de livros, e organização de obras. Já apresentou tutoriais, minicursos e palestras, sobretudo na

área de mineração de dados, em eventos nacionais e latino americanos. Atuou como presidente do comitê de programa e do steering committee do SBBD e do ERBD, e participa como membro do comitê de programa de inúmeras conferências nacionais e internacionais de relevância. Possui graduação pela UFRGS (1984), mestrado em Ciências da Computação pela UFRGS (1989) e doutorado no Institut D'informatique - FacultésUniversitairesNotre-Dame de laPaix - Bélgica (1993). É membro da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e da IEEE.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO

**UM MODELO PARA A GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE DE
ALTO RENDIMENTO NO BRASIL**

Tese de Doutorado

Alan de Carvalho Dias Ferreira

VOLUME II

Porto Alegre

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO

**UM MODELO PARA A GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE DE
ALTO RENDIMENTO NO BRASIL**

Tese de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Reinaldo Reppold Filho

VOLUME II

Porto Alegre

2018

CIP - Catalogação na Publicação

Ferreira, Alan de Carvalho Dias

Um modelo de gestão de informações para o Esporte de Alto Rendimento no Brasil / Alan de Carvalho Dias Ferreira. -- 2018.

512 f.

Orientador: Alberto Reinaldo Reppold Filho.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Esporte. 2. Esporte de Elite. 3. Gestão Esportiva. 4. Políticas de Esporte. 5. Inteligência de Negócios. I. Reppold Filho, Alberto Reinaldo, orient. II. Título.

Alan de Carvalho Dias Ferreira

**UM MODELO PARA A GESTÃO DE INFORMAÇÕES DO ESPORTE DE
ALTO RENDIMENTO NO BRASIL**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano para obtenção do título de Doutor em Ciências do Movimento Humano da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança - ESEFID, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

Banca Examinadora:

.....

Prof. Dr. Renan Petersen-Wager
Leeds Beckett University

.....

Prof. Dr. Hélio Henkin
Universidade Federal de do Rio Grande do Sul – UFRGS

.....

Prof. Dr. Adroaldo Cezar Araujo Gaya
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

Conceito final:

Aprovado em de de 2018.

SUMÁRIO

APÊNDICES	6
Apêndice A – Modelo de categorização das informações do Esporte de Alto Rendimento	7
Apêndice B - Modelo entidade-relacionamento (MER) – descritivo do modelo de dados	37
Apêndice C – Questionário aplicado junto às entidades esportivas (confederações)	99
Apêndice D – Carta de apresentação do questionário aplicado junto às entidades esportivas (confederações)	106
Apêndice E – Questionário aplicado junto aos atletas de esportes olímpicos	107
Apêndice F – Questionário aplicado junto aos atletas de esportes paralímpicos ...	121
Apêndice G – Glossário de termos utilizado para guiar a coleta de dados	137
Apêndice H – Dicionário de dados utilizado no banco de dados para controlar e validar o conteúdo armazenado	221
Apêndice I - Formulário de validação utilizado pelos especialistas para validação do modelo de gestão de informações	295
Apêndice J – Carta convite de validação enviada aos especialistas	298

APÊNDICES

Neste volume são apresentados os documentos produzidos durante este estudo para construir o modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento no Brasil.

Estão aqui descritos os detalhes e as características do modelo, inclusive no que diz respeito ao banco de dados relacional construído; documentos produzidos para coletar os dados junto às entidades esportivas e aos atletas; documentos produzidos para subsidiar a catalogação e sistematização das informações no banco de dados (BD); e, ainda, os documentos utilizados para validar o modelo de gestão a partir do julgamento de especialistas.

Sendo assim, os apêndices apresentados a seguir estão divididos em quatro partes:

(I) Características do modelo: na qual são apresentados o modelo conceitual de categorização das informações (Apêndice A) e o descritivo do modelo de dados, por meio da descrição do Modelo Entidade-Relacionamento (MER) (Apêndice B).

(II) Instrumentos de coleta de dados: onde são apresentados o questionário aplicado junto às entidades esportivas (Apêndice C e D), assim como aquele aplicado junto aos atletas (Apêndice E e F).

(III) Instrumentos de catalogação dos dados: na qual estão descritos o glossário de termos utilizado para guiar a catalogação dos dados coletados (Apêndice G) e o dicionário de dados, utilizado para controlar e validar o armazenamento das informações no banco de dados (Apêndice H).

(IV) Instrumento de validação do modelo: representado pelo formulário de validação do modelo de gestão de informações (Apêndice I) e da carta convite de validação (Apêndice J), enviada aos dez especialistas que participaram do julgamento das dimensões e características do modelo.

(I) CARACTERÍSTICAS DO MODELO DE GESTÃO DE INFORMAÇÕES

Apêndice A - Modelo de categorização das informações do Esporte de Alto Rendimento

Este modelo foi desenvolvido a partir dos dados coletados pelo Projeto Referências - “**Referências para o Esporte de Alto Rendimento**” -, que consiste no mapeamento e sistematização de informações do Esporte de Alto Rendimento, a fim de estabelecer o nível de articulação entre todas as dimensões e fornecer elementos para uma abordagem integrada do esporte no Brasil.

A catalogação e classificação das informações contempla os esportes olímpicos e paraolímpicos – podendo ser expandida para todos os esportes -, e envolve a sistematização e análise de informações nas dimensões a saber: (1) Legislação; (2) Recursos Financeiros; (3) Entidades e Governança; (4) Infraestrutura Esportiva; (5) Equipamentos e Materiais Esportivos; (6) Atletas e Profissionais do Esporte; (7) Eventos Esportivos; (8) Ciência e Tecnologia.

Um **modelo de gestão de informações** exige a conceituação, padronização e classificação dos termos utilizados no ambiente esportivo, o que melhora o gerenciamento e compreensão dos dados, permite análises precisas e reduz os erros em sua sistematização.

Para tanto, este documento estabelece o conceito dos termos mapeados e analisados em cada dimensão do Esporte de Alto Rendimento. A definição e classificação dos termos foi estabelecida respeitando-se a especificidade de cada esporte, além de considerar as definições descritas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2003), no Dicionário TUBINO do Esporte (TUBINO, 2003) e na Lei 9.615/1998 (BRASIL, 1998). Adicionalmente, termos utilizados no mapeamento e que não são específicos do esporte também foram pesquisados em páginas eletrônicas oficiais de entidades esportivas, assim como em dicionários da língua portuguesa.

Como norteadores do modelo aqui apresentado, foram considerados os fatores de sucesso internacional do Esporte de Alto Rendimento definidos pelo consórcio SPLISS - *Sports Policies Leading International Sport Success* (DE BOSSCHER et al., 2015) e as variáveis do esporte descritas no *Compass European Network – Coordinated Monitoring of Participation in Sports* (COMPASS) (MUSSINO, 2002).

As informações catalogadas e classificadas conforme este modelo, estão armazenadas de forma padronizada em um banco de dados (BD), modelado com o objetivo de permitir – para governos, entidades esportivas e de pesquisa – a análise integrada das informações que contemplam os fatores de sucesso esportivo internacional e a atualização permanente das informações do Esporte de Alto Rendimento no Brasil.

CATEGORIZAÇÃO DAS INFORMAÇÕES DO ESPORTE POR DIMENSÃO DO MODELO

1. LEGISLAÇÃO: atos normativos federais, estaduais, distritais e municipais que regem o esporte no Brasil. São atos que atingem as entidades, os recursos financeiros, os atletas, os praticantes e os profissionais do esporte, os eventos esportivos, a infraestrutura esportiva e a ciência e tecnologia ligada ao esporte.

- A Legislação foi classificada de acordo com:

1. NÍVEL DE ABRANGÊNCIA

Federal: atos normativos com efeitos em todo país.

Estadual: atos normativos com efeitos nos estados da federação que os produziram.

Distrital: atos normativos com efeitos no Distrito Federal.

Municipal: atos normativos com efeitos nos municípios que os produziram.

2. TIPO DE DIPLOMA LEGAL:

Constituição: a Constituição é a lei suprema e fundamental. É o conjunto de leis, normas e regras de um país, de um estado ou de uma instituição. A Constituição regula e organiza o funcionamento do Estado. É a lei máxima que limita poderes e define os direitos e deveres dos cidadãos. Nenhuma outra lei no país pode entrar em conflito com a Constituição. Nos estados da federação é a Carta Magna local. O art. 25 da Constituição Federal de 1988 (CF/88) dispõe que os estados se organizem e rejam-se pelas Constituições e leis que adotarem, observados os princípios daquela Constituição.

Decreto: é um ato administrativo da competência exclusiva do chefe do executivo, destinado a prover situações gerais ou individuais, abstratamente previstas, de modo expresso ou implícito, na lei. Essa é a definição clássica, a qual, no entanto, é inaplicável aos decretos autônomos, tratados adiante (CF/88, art. 84, IV).

(1) Decreto autônomo: com a Emenda Constitucional nº 32, de 11 de setembro de 2001, introduziu-se no ordenamento pátrio, ato normativo conhecido como decreto autônomo, decreto que decorre diretamente da Constituição, possuindo efeitos análogos ao de uma lei ordinária. Tal espécie normativa, contudo, limita-se às hipóteses de organização e funcionamento da administração federal, quando não implicar aumento de despesa nem criação ou extinção de órgãos públicos, e de extinção de funções ou cargos públicos, quando vago (CF/88, art. 84, VI);

(2) Decreto Legislativo: é um ato destinado a regular matérias de competência exclusiva do Congresso Nacional (CF/88, art. 49) que tenham efeitos externos a ele;

(3) Decreto regulamentar: é um ato normativo subordinado ou secundário, de competência privativa dos chefes dos poderes executivos da União, dos estados, do Distrito Federal e dos municípios.

(4) Decreto singular: é um ato que pode conter regras singulares ou concretas (ex. decreto de nomeação).

(4) Decreto-Lei: é um decreto com força de lei desde a sua edição, que emana do Poder Executivo. Esse instrumento legislativo foi muito utilizado durante o Estado Novo e o período da Ditadura Militar. No Brasil, o decreto-lei deixou de ser previsto na Constituição de 1988.

Deliberação: é um ato oriundo, em regra, de órgão colegiado, como conselhos, comissões e tribunais administrativos. Normalmente, representam a vontade majoritária de seus componentes e se caracterizam como atos simples coletivos.

Emenda Constitucional: é uma modificação da Constituição, resultando em mudanças pontuais do texto constitucional, as quais são restritas a determinadas matérias, não podendo, apenas, ter como objeto a abolição das chamadas cláusulas pétreas (imutáveis).

Indicação: documento legislativo que tem como objetivo sugerir a outro Poder, a adoção de providências ou a sugestão de que uma ou mais comissões se manifeste sobre determinado assunto.

Lei: regra a que todos são submetidos que exprime a vontade imperativa do Estado. Norma jurídica obrigatória, de efeito social, emanada do poder público competente. Ato normativo aprovado pelo Poder Legislativo e sancionado pelo chefe do poder executivo.

Lei Complementar: é uma lei que tem como propósito complementar, explicar, adicionar algo à Constituição. A lei complementar diferencia-se da lei ordinária quanto ao quórum para sua formação. A lei ordinária exige maioria simples de votos para ser aprovada, já a lei complementar exige maioria absoluta.

Lei Ordinária: a lei ordinária é um ato normativo primário e contém, em regra, normas gerais e abstratas. Embora as leis sejam definidas, normalmente, pela generalidade e abstração (lei material. ex. Lei nº 9.615, de 6 de julho de 1993 - Institui normas gerais sobre esporte e dá outras providências), estas contêm, não raramente, normas singulares (lei formal ou ato normativo de efeitos concretos. Ex. leis que autorizam a criação de autarquias).

Lei Orgânica: é a lei maior de um município ou do Distrito Federal. É um conjunto de normas básicas que definem a estrutura e a organização municipal ou do DF para o fiel desempenho de suas funções, operando como uma espécie de Constituição

municipal. No direito brasileiro, a lei orgânica municipal está sob dupla subordinação: subordinação à Constituição Federal e à Constituição Estadual.

Medida Provisória: é ato normativo com força de lei, que pode ser editado pelo Presidente da República em caso de relevância e urgência (CF/88, art. 62), condicionada a sobrevinda da disciplina normativa nela contida à conversão da medida em lei formal. Tal medida deve ser submetida de imediato à deliberação do Congresso Nacional.

Mensagem Governamental: procedimento constitucional, contendo a mensagem propriamente dita e o plano de governo pelo Chefe do Poder Executivo, que é encaminhada à Assembleia Legislativa, por ocasião da abertura de cada sessão legislativa anual, expondo a situação do Estado e solicitando as providências que julgar necessárias.

Parecer: o parecer consubstancia opiniões, pontos de vista de alguns agentes administrativos, de matérias submetidas a sua apreciação. Refletindo um juízo de valor, uma opinião pessoal do parecerista, o parecer não vincula a autoridade que tem competência decisória, ou seja, aquela a quem cabe praticar o ato administrativo final. Se o parecer for vinculante, obriga a autoridade decisória a adotar seu conteúdo.

Portaria: é o instrumento pelo qual ministros ou outras autoridades expedem instruções sobre a organização e funcionamento de serviço e praticam outros atos de sua competência.

Resolução: é o ato, normativo ou individual, emanado de autoridades de elevado escalão administrativo, como ministros, secretários estaduais ou municipais. A resolução é um típico ato administrativo, tendo, portanto, natureza derivada e pressupõe sempre a existência de lei ou outro ato legislativo a que esteja subordinado.

3. ASSUNTO principal:

Assunto	Descrição
Auxílio a Atleta/Instituição	Atos normativos que abordam incentivos, não-financeiros, voltados aos atletas e estímulos as Instituições, como Subvenção, doação, isenção, contribuição
Bolsa-Atleta	Atos normativos que tratam de apoio financeiro direto ao atleta, por meio de concessão de bolsa
Ciência e Tecnologia	Atos normativos que abordam a produção científica e aspectos ligados ao estudo da natureza por meio de um método científico e da aplicação, com uso da tecnologia, de tal

	conhecimento científico para conseguir um resultado prático
Competição	Atos normativos que tratam da organização e realização de competição esportiva – isto é - um certame esportivo onde ocorre disputa, seja individual ou coletiva, organizada por entidade específica, realizada em território nacional ou não
Constituição	Trata da lei maior, a lei fundamental e suprema de um Estado. Seu conteúdo atinge a estruturação do Estado, a formação dos poderes públicos, forma de governo, aquisição do poder, distribuição de competências, direitos, garantias e deveres dos cidadãos
Doping	Atos normativos que abordam o uso de substâncias ilícitas ou de métodos específicos que visam aumentar o desempenho de um atleta durante uma competição
Educação Física	Atos normativos que tratam de assuntos ligados ao profissional e à profissão de Educação Física
Equipamento e Material	Atos normativos que abordam a aquisição, a gestão e a utilização de equipamentos e/ou de materiais esportivos
Estrutura Administrativa	Atos normativos que tratam da organização interna do Governo, tais como Conselho Nacional de Esporte; Conselho Federal, Estadual e Municipal; Secretaria do Esporte; Recursos Humanos
Financiamento	Atos normativos que tratam do fomento e do investimento financeiro ao esporte, de qualquer natureza, exceto Bolsa-Atleta
Gestão	Atos normativos que abordam a administração de entidades e instituições públicas e privadas
Grandes Eventos	Atos normativos que tratam dos principais eventos esportivos internacionais. Acontecimento de maior porte que envolve uma organização com estrutura de dimensão internacional
Homenagem	Atos normativos que têm como objetivo de reconhecer ou recordar os acontecimentos de uma pessoa em determinado âmbito quer seja profissional, esportivo, social
Incentivo Fiscal	Trata de renúncia fiscal por parte dos governos, em favor do esporte
Infraestrutura	Atos normativos que abordam o conjunto de elementos considerados necessários para que

	uma infraestrutura esportiva possa funcionar ou para que uma atividade nela se desenvolva efetivamente
Lei Orgânica	Atos que tratam de documento normativo que organiza e estrutura o município. Esse diploma normativo qualifica-se como um verdadeiro estatuto constitucional, sendo equiparada à Constituição dos Estados-membros
Norma Geral do Esporte	Atos que atribuem pura e simplesmente a competência para legislar sem qualquer adjetivação restritiva, outorgando uma modalidade específica de competência
Orçamento	Atos normativos que tratam do orçamento público da União, Distrito Federal, Estados e Municípios, isto é, do instrumento de planejamento desses entes, que representa o fluxo previsto dos ingressos e das aplicações de recursos em determinado período
Premiação	Abrange atos normativos criados para conceder a alguém, uma homenagem especial por uma conquista, destaque ou mérito, alcançado por esforço próprio.
Programa Esportivo	Atos normativos que abarcam projetos voltados ao desenvolvimento do esporte e/ou programas esportivos que orientam ações governamentais para a entrega de bens e serviços à sociedade, articulando um conjunto de objetivos voltados ao desenvolvimento do esporte, do país, de estados e de municípios
Recursos Humanos	Atos normativos que tratam dos atletas e profissionais ligados ao esporte
Rede Nacional de Treinamento	Atos que abordam o legado de infraestrutura esportiva, a nacionalização dos efeitos dos Jogos Rio 2016 e a articulação da infraestrutura existente, com a formação, treinamento e ciência e tecnologia aplicadas, da base ao alto rendimento, em todo o país
Segurança	Atos que tratam do conjunto de medidas assumidas para proteger-se de quaisquer atos de violência, somada aos que definem normas sanitárias, alimentares e estruturais dos espaços físicos e infraestruturas esportivas
Sistema Esportivo	Atos normativos que tratam do conjunto ordenado de elementos interligados que regem a estrutura, a gestão, o financiamento e os sujeitos que interagem entre si, com a finalidade de reger o esporte e promover o seu desenvolvimento

Torcedor	Atos que tratam das pessoas que tem grande admiração, é fã ou partidário de um esporte, de um atleta, equipe ou clube, podendo atuar de forma organizada ou não
Utilidade Pública	Atos que abordam a organização externa do Governo, com impacto na população, tais como ações destinadas para o lazer e atendimento à população

2. RECURSOS FINANCEIROS: recursos públicos federais oriundos do Orçamento do Ministério do Esporte como convênios e contratos de repasse, do Programa Bolsa-Atleta, do Bolsa-Pódio, da Lei de Incentivo ao Esporte e das Descentralizações; além dos recursos oriundos do patrocínio de Empresas Estatais; e, das Loterias por meio da Lei Agnelo Piva. Somam-se também os recursos próprios oriundos da receita de Entidades Nacionais de Administração do Esporte (Confederações) e de patrocínios de empresas privadas para estas entidades. São identificadas as fontes dos recursos, sua destinação (para entidades e pessoas físicas) e suas formas de aplicação.

- Classificados de acordo com:

1. NATUREZA:

Públicos Federais: são os valores que integram o patrimônio da União e que se destinam ao custeio das despesas públicas para a execução das atividades do Governo Federal. Esses recursos são compostos pela arrecadação promovida pelos cofres públicos, o que engloba todos os créditos de qualquer natureza que o governo tem direito de arrecadar em virtude de leis gerais e especiais, de contratos e quaisquer títulos de que derivem direitos a favor do Estado.

Privados: são os valores que compõem o patrimônio de entidades cuja natureza jurídica é de direito privado.

2. ORIGEM:

Orçamento do Ministério do Esporte: é a parcela dos recursos da União gerida pelo Ministério do Esporte, órgão que integra a administração direta, definidos pela Presidência da República e discriminados na Lei Orçamentária Anual.

Empresas Estatais: são os recursos que integram o patrimônio de pessoas jurídicas de direito privado, organizadas, em sua maioria, sob a forma de sociedades de capital por ações e de empresas públicas. Encontram-se, ainda, entre as subsidiárias e controladas dessas empresas, sociedades civis ou por cotas de responsabilidade limitada.

Loterias: recursos oriundos de jogos de azar que consistem no sorteio aleatório de algo pré-estabelecido, normalmente um número, em troca de um prêmio, conforme regulamentado em legislação específica. Vale dizer que, de acordo com o art. 6º, I, c/c art. 56, II, da Lei nº 9.615/1998, parte dos valores arrecadados com as Loterias

Federais são destinados ao fomento das práticas esportivas formais e não-formais a que se refere o art. 217 da Constituição Federal. No que diz respeito ao Esporte de Alto Rendimento os recursos financeiros das loterias são destinados conforme a Lei Agnelo Piva, Lei 10.264/2001.

Orçamento de Entidades Privadas: são os recursos provenientes do patrimônio das entidades cuja natureza é de direito privado, com (patrocinadores) e sem fins lucrativos (confederações). Nesse sentido, as entidades privadas com fins lucrativos são aquelas que exercem suas atividades visando o lucro, assim entendido como a diferença entre a receita total da empresa e todos os custos. Já as entidades privadas sem fins lucrativos são aquelas que não apresentam superávit em suas contas ou, caso o apresente em determinado exercício, destine referido resultado, integralmente, à manutenção e ao desenvolvimento dos seus objetivos sociais.

- De acordo com a FONTE de recursos:

Convênios: instrumento que disciplina a transferência de recursos financeiros de dotações Orçamentárias da União e tem como partícipe, de um lado, órgão ou entidade da administração pública federal e, de outro lado, órgão ou entidade da administração pública estadual, distrital ou municipal, direta ou indireta, ou ainda, entidades privadas sem fins lucrativos, em regime de mútua cooperação. Também pode ser realizado com a intermediação (contrato de repasse) de uma instituição ou agente financeiro público federal, que representa a União na execução e fiscalização da transferência ([Decreto nº 6.170, de 2007](#)).

Descentralizações: descentralização de crédito entre órgãos e/ou entidades integrantes do Orçamento da União, para execução de ações de interesse da unidade orçamentária descentralizadora. Movimentação de parte do orçamento, mantidas as classificações institucional, funcional, programática e econômica, para que outras unidades administrativas possam executar a despesa orçamentária. ([Decreto nº 6.170, de 2007](#))

Bolsas-Atleta: repasse de recursos públicos federais diretamente para atletas habilitados por resultados esportivos (Lei 10.891/2004).

Plano Brasil Medalhas: repasse de recursos públicos federais diretamente para atletas habilitados ao Bolsa Pódio, além de recursos para viabilização de equipe técnica multidisciplinar; para participação em competições internacionais; para realização de treinamentos e intercâmbios internacionais; e, para fornecimento de equipamentos e materiais esportivos de alta performance (Lei 12.935/2011).

Lei de Incentivo ao Esporte: investimento de parte do Imposto de Renda de empresas e pessoas físicas em projetos esportivos aprovados pelo Ministério do Esporte. Empresas podem investir até 1% do imposto e as pessoas físicas até 6%. (Lei 11.438/2006).

Patrocínio de Estatais: investimentos de empresas estatais (Petrobras, Infraero, Eletrobras, Correios, Caixa Econômica Federal, Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES), Banco do Brasil e Banco do Nordeste) para confederações, federações e clubes.

Lei Agnelo Piva: investimento de 2% da arrecadação bruta de todas as [loterias](#) federais, repassados ao [Comitê Olímpico Brasileiro](#) e ao [Comitê Paraolímpico Brasileiro](#) (Lei 10.264/2001).

Entidades Privadas: oriundos da receita de Entidades de Administração do Esporte e de patrocínios de empresas privadas.

- De acordo com o DESTINO dos recursos:

Atletas: quando os recursos são repassados das fontes diretamente para atletas.

Entidades Esportivas: quando os recursos são repassados para entidades com atividade principal ligada ao esporte, como comitês, confederações, federações, clubes, ligas, academias e comissões esportivas.

Instituições de Ensino: quando os recursos são repassados para universidades, faculdades, centros ou institutos de ensino superior, públicos ou privados; para escolas de ensino médio ou fundamental, públicas e privadas.

Entidades da Administração Pública: quando os recursos são repassados para entidades que integram a administração pública direta ou indireta, como ministérios, secretarias e outros órgãos do poder executivo, autarquias e fundações públicas.

Empresas Privadas: quando os recursos são repassados para pessoas jurídicas de direito privado, com ou sem fins lucrativos.

Entidades do Sistema S: quando os recursos são repassados a uma ou ao conjunto de organizações das entidades corporativas voltadas para o treinamento profissional, assistência social, consultoria, pesquisa e assistência técnica, como o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (Senai); Serviço Social do Comércio (Sesc); Serviço Social da Indústria (Sesi); e Serviço Nacional de Aprendizagem do Comércio (Senac). Existem ainda os seguintes: Serviço Nacional de Aprendizagem Rural (Senar); Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo (Sescoop); e Serviço Social de Transporte (Sest).

- De acordo com a APLICAÇÃO dos recursos:

1. Atleta: investimentos diretos para atletas, como bolsas, salários, ajuda de custos.

2. Recursos Humanos:

2.1 Recursos Humanos – área fim: investimentos com bolsas, salários, ajuda de custos - na forma de auxílio financeiro - para gestores, árbitros, técnico esportivo, treinadores, equipe multidisciplinar **ligados à área fim**;

2.2. Recursos Humanos – área meio: investimentos com bolsas, salários, ajuda de custos - na forma de auxílio financeiro – para analistas, técnicos e apoio administrativo, **ligados à área meio**.

3. Treinamento: investimentos para participação de atletas e membros da equipe multidisciplinar em treinamentos nacionais e internacionais, como passagens aéreas, documentação, transporte, alimentação, hospedagem, inscrições e seguros.

4. Competição: investimentos para participação de atletas e membros da equipe multidisciplinar em competições nacionais e internacionais, como passagens aéreas, documentação, transporte, alimentação, hospedagem, inscrições e seguros.

5. Material Esportivo: investimentos para aquisição ou manutenção de objeto ou conjunto de objetos (materiais) empregados em um ou vários esportes, considerados de consumo.

6. Equipamento Esportivo: investimentos para aquisição ou manutenção de aparelho ou conjunto de objetos (equipamentos) empregados em um ou vários esportes, considerados permanentes.

7. Instalação Esportiva: investimentos para construção, manutenção, locação e/ou reforma de instalações para treinamentos e competições.

8. Pesquisa Científica: investimentos com pesquisas científicas e apoio ao desenvolvimento do conhecimento do esporte e de atletas.

9. Capacitação: investimentos com cursos e capacitação de atletas, treinadores, gestores, árbitros e equipe multidisciplinar.

10. Tecnologia:

10.1 Software Esportivo: investimentos com o desenvolvimento ou aquisição de programas destinados a avaliação de atletas e/ou gestão de treinamentos/competições;

10.2 Equipamento de informática e Comunicação: investimentos com a aquisição de hardware (computador, *tablet*, impressoras, scanners, projetores, redes, celulares, rádio-comunicadores);

10.3 Software administrativo: investimentos com a aquisição de programas destinados a gestão administrativa de entidades esportivas.

11. Despesa Administrativa:

11.1 Material não-esportivo: despesas com serviços, locação e aquisição de material de expediente, além de despesas com premiações como medalhas, troféus, etc;

11.2 Mobiliário: aquisição de mobiliário **não-esportivos**, utilizados pela área meio, como mesas, cadeiras, ar-condicionado, ventiladores, etc;

11.3 Encargos: gastos com impostos, taxas e tributos (inclusive aduaneira), depreciação (do valor de um bem permanente), contribuições (sindicais e de classe, etc.).

12. Avaliação da Saúde e do Desempenho: investimentos destinados para avaliação, prescrição e tratamentos de atletas.

12.1 Material de Saúde: investimentos com materiais **não-esportivos**, utilizados por profissionais de saúde como médicos, fisioterapeutas, fisiologistas, nutricionistas, etc;

12.2 Equipamento de Saúde: investimentos para a aquisição de equipamentos **não-esportivos**, utilizados por profissionais de saúde como médicos, fisioterapeutas, fisiologistas, nutricionistas, treinadores, auxiliares, massagistas, inclusive para avaliação e testes de atletas, como lactímetros, adipômetros, cicloergômetros, para a avaliação de atletas;

12.3 Exame de Saúde: despesas com exames ou avaliações de atletas, realizadas por profissionais da área de saúde.

12.4 Exame Antidoping: despesas com exames antidoping, realizadas por entidades credenciadas para esse fim;

12.5 Identificação de Talentos: investimentos com testes e avaliações para identificação e desenvolvimento de talentos esportivos, como contratação de recursos humanos, passagens aéreas, documentação, transporte, alimentação, hospedagem, inscrições e seguros.

13. Marketing: investimentos com publicidade, propaganda, promoção de vendas, merchandising, relações públicas, marketing pessoal, venda pessoal e marketing esportivo, isto é, com o conjunto de processos que envolvem a criação, a comunicação e a entrega de valor para os clientes.

3. ENTIDADES E GOVERNANÇA: entidades públicas e privadas, nacionais, estaduais e municipais, que administram a prática e as competições esportivas; que são fontes ou destinos de recursos financeiros aplicados no esporte; que organizam ou promovem eventos esportivos; que produzem ciência e tecnologia ligadas ao esporte; e, que administram instalações esportivas. Além das características de governança, ou seja, do sistema fundamentado em ações sociais, políticas e administrativas, que orientam e regulam o funcionamento da entidade, baseado nos pilares norteadores de transparência, democracia, integridade, responsabilidade social e mecanismos de controle.

- Classificadas de acordo com a sua natureza jurídica:

1. Entidades Públicas: pessoa jurídica de direito público e pessoas jurídicas de direito privado administrada exclusivamente pelo poder público, representadas por entidades da administração pública direta e indireta.

2. Entidades Privadas: pessoa jurídica de direito privado, com ou sem fins lucrativos, representadas por empresas, entidades esportivas e entidades do sistema S.

- De acordo com sua Atividade Principal:

1. Entidades Esportivas

1.1 Academias: locais assim denominados, fechados ou abertos, destinados ao ensino e à prática de esportes, dotado de equipamentos esportivos.

1.2 Comitês: entidades jurídicas de direito privado, as quais competem representar o País nos eventos olímpicos, pan-americanos e outros de igual natureza. Vinculados ao Comitê Olímpico ou Paralímpico Internacional e aos movimentos olímpicos ou paralímpicos internacionais. Responsáveis por fomentar o movimento olímpico no território nacional, em conformidade com as disposições da Constituição Federal, bem como com a Carta Olímpica. No Brasil são representados pelo Comitê Olímpico Brasileiro (COB) e Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB).

1.3 Comissão Desportiva Militar: entidade ligada ao Ministério da Defesa e responsável pela organização a participação militar brasileira em eventos esportivos de alto nível, compete também elaborar propostas de diretrizes gerais, normas e procedimentos para as atividades relativas ao esporte militar comum às Forças Armadas.

1.4 Confederações: entidades nacionais de administração do esporte, responsáveis por uma modalidade esportiva específica (quando de grande representação) ou várias modalidades afins, são sempre nacionais e representam as federações estaduais.

1.5 Federações: entidades regionais de administração do esporte, que representam os interesses de um grupo de outras instituições filiadas. Filiadas as confederações, as federações são responsáveis pelos clubes, atletas, árbitros e técnicos federados.

1.6 Clubes: entidades de prática esportiva, como clubes, grêmios e associações esportivas, quais são destinadas a promover e desenvolver as práticas esportivas nas perspectivas do lazer e do rendimento nas suas instalações. No Esporte de Alto Rendimento, para participar das competições esportivas, os clubes filiam-se às Federações.

1.7 Ligas: termo técnico que designa apenas pessoas jurídicas, constituídas por entidades de prática esportiva, visando a produção de competições independentes do calendário da Entidade Nacional, a qual estão vinculadas

2. Instituições de Ensino

2.1 Universidades: instituições, públicas e privadas, de ensino superior pluridisciplinar e de formação de quadros profissionais de nível superior, de investigação, de extensão e de domínio e cultivo do saber humano. Fornece educação tanto terciária (graduação) quanto quaternária (pós-graduação).

2.2 Escolas: instituições, públicas e privadas, concebida para o ensino de alunos sob a direção de professores, em nível de ensino fundamental (ensino básico) para crianças e o ensino médio (ensino secundário) para os adolescentes.

3. Entidades da Administração Pública

3.1 Órgãos da Administração Federal: entidades que integram a administração pública direta ou indireta, como ministérios, secretarias e outros órgãos do poder executivo, autarquias e fundações públicas.

3.2 Ministério do Esporte: órgão da administração pública direta federal, responsável por construir a Política Nacional de Esporte. Além de desenvolver o Esporte de Alto Rendimento, esse ministério desenvolve ações de inclusão social por meio do esporte, garantindo à população brasileira o acesso gratuito à prática esportiva, qualidade de vida e desenvolvimento humano.

3.3 Secretarias Estaduais: são órgãos dos poderes executivos estaduais, servindo de auxílio aos governadores nas suas tarefas administrativas. Os secretários de Estado correspondem no plano estadual aos ministros de Estado, auxiliares do Presidente da República.

3.4 Secretarias Municipais: são órgãos dos poderes executivos municipais, servindo de auxílio aos prefeitos nas suas tarefas administrativas.

3.5 Fundações Públicas: entidades dotadas de personalidade jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, criada em virtude de autorização legislativa, para o desenvolvimento de atividades que não exijam execução por órgãos ou entidades de direito público, com autonomia administrativa, patrimônio próprio gerido pelos respectivos órgãos de direção, e funcionamento custeado por recursos da União e de outras fontes.

3.6 Autarquias: entidades autônomas, auxiliares e descentralizadas da administração pública direta, porém fiscalizada e tutelada pelo Estado, com patrimônio formado com recursos próprios, cuja finalidade é executar serviços que interessam a coletividade ou de natureza estatal.

3.7 Estatais: entidades constituídas por pessoas jurídicas de direito privado, organizadas, em sua maioria, sob a forma de sociedades de capital por ações e de empresas públicas. Encontram-se, ainda, entre as subsidiárias e controladas dessas empresas, sociedades civis ou por cotas de responsabilidade limitada.

4. Entidades do Sistema S

4.1 SENAR: Serviço Nacional de Aprendizagem Rural, é uma entidade de direito privado, paraestatal, mantida pela classe patronal rural, vinculada à Confederação da Agricultura e Pecuária do Brasil – CNA e administrada por um Conselho Deliberativo tripartite. Integrante do Sistema S, tem como função cumprir a missão estabelecida pelo seu Conselho Deliberativo, composto por representantes do governo federal e das classes trabalhadora e patronal rural.

4.2 SENAC: Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial, é uma instituição educacional privada sem fins lucrativos, voltada para o Comércio de Bens, Serviços e Turismo do País.

4.3 SESC: Serviço Social do Comércio– é uma entidade privada que tem como objetivo proporcionar o bem-estar e qualidade de vida aos trabalhadores deste setor e sua família.

4.4 SESCOOP: Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo, é a entidade que promove a cultura cooperativista e o aperfeiçoamento da gestão das cooperativas. É integrante do Sistema Cooperativista Nacional e foi criado pela Medida Provisória nº 1.715, de 3 de setembro de 1998, e suas reedições, regulamentado pelo Decreto nº 3.017, de 6 de abril de 1999.

4.5 SENAI: Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial é uma instituição privada brasileira de interesse público, sem fins lucrativos, com personalidade jurídica de direito privado. Seu principal objetivo é a formação de recursos humanos e da prestação de serviços técnicos e tecnológicos em prol da Indústria Brasileira.

4.6 SESI: Serviço Social da Indústria é uma rede de instituições paraestatais brasileiras e de atuação em âmbito nacional. Criado em 1946 com a finalidade de promover o bem-estar social, o desenvolvimento cultural e a melhoria da qualidade de vida do trabalhador que atua nas indústrias, de sua família e da comunidade na qual estão inseridos, em geral.

4.7 SEST: Serviço Social do Transporte é uma entidade civil, sem fins lucrativos, criada em 14 de setembro de 1993, pela Lei 8.706.

4.8 SENAT: Serviço Nacional de Aprendizagem do Transporte é uma entidade civil, sem fins lucrativos.

4.9 SEBRAE: Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, é uma entidade privada que promove a competitividade e o desenvolvimento sustentável dos empreendimentos de micro e pequeno porte.

5. Empresas Privadas: pessoas jurídicas de direito privado, com ou sem fins lucrativos.

- Classificadas de acordo com as características de governança e gestão:

1. Transparência: garantia da divulgação de todas as informações relevantes da organização, principalmente as de ordem financeira, de desempenho, participações sociais, dados sobre sua gestão.

2. Integridade: as ações e as políticas das instituições estão de acordo com o valores esportivos, políticos e sociais, dando credibilidade as suas atividades.

3. Responsabilidade Social: compromisso das organizações de afetarem positivamente a sociedade na qual estão inseridas, assumindo obrigações morais de conduta e transparência para com a mesma.

4. Democracia: participação de todos os grupos envolvidos, no processo de tomada de decisão das instituições e entidades esportivas.

5. Separação dos Poderes / Fiscalização das Ações: divisão das competências e responsabilidades de cada um e todos os envolvidos na gestão do estado ou de organização, com fiscalização em âmbito interno ou externo, podendo ser exercida por membros de mesmo nível hierárquico das instâncias fiscalizadas.

4. INFRAESTRUTURA ESPORTIVA: representa o espaço necessário para a prática de esportes. É todo o local ou a instalação que tenha a capacidade de propiciar a prática esportiva em sua forma integral ou adaptada, permitindo o treinamento e o desenvolvimento de valências físicas e/ou técnicas gerais e específicas de cada modalidade esportiva. É composta fundamentalmente de instalações esportivas e espaços naturais estruturados.

- Classificam-se de acordo com o ambiente e sua preparação:

4.1 Instalações Esportivas: são locais ou espaços uni ou polivalentes, construídos, preparados, naturalmente preparados ou utilizados para o treinamento e a competição esportiva, que contenham os equipamentos mínimos de treinamento e/ou de competição.

4.2 Espaços naturais estruturados: são locais predominantemente naturais, porém com a infraestrutura necessária para a prática de esportes. O acesso ao local da competição e a presença dos equipamentos necessários para a realização de disputas esportivas devem estar presentes. Por exemplo, litoral com acesso para barcos e disponibilidade de equipamentos necessários para realização de competições de vela, ou uma encosta com a existência de trilhas previamente definidas para a prática de ciclismo em *mountain bike*.

4.3 Espaços Esportivos: são espaços naturais com potencial para a prática esportiva, porém sem qualquer investimento específico em infraestrutura (ex.: corredeiras para canoagem).

- De acordo com as características da Infraestrutura disponível:

1. Básica: infraestrutura composta somente por uma instalação de um único tipo.

2. Conjunto de Instalações: infraestrutura composta por duas ou mais instalações, do mesmo tipo.

3. Complexo de instalações: infraestrutura composta por duas ou mais instalações, de dois ou mais tipos.

4. Centro de treinamento: infraestrutura que contém os equipamentos para treinamento de Alto Rendimento, com ou sem estrutura para acompanhamento científico (fisiologia, biomecânica, fisioterapia, etc).

- De acordo com o TIPO da infraestrutura:

INFRAESTRUTURA	DEFINIÇÃO
ACADEMIA	Local destinado à prática de atividades físicas realizadas com a utilização de equipamentos como esteiras, pesos livres e similares.

ÁREA LIVRE/PÁTIO	Espaço livre de obstáculos onde podem ser praticadas diversas atividades esportivas.
ARENA	Instalação esportiva multiuso com capacidade para ofertar serviços de utilidade pública, como lojas e estacionamentos.
AUTÓDROMO	Circuito com trajeto pré-determinado para a realização de competições de veículos automotores.
CAMPO	Campo de grama ou terra batida contendo equipamentos adequados para a prática esportiva e com dimensão maior que 1000m ² .
CANCHA	Piso nivelado adequado para a prática de bocha.
COMPLEXO AQUÁTICO	Conjunto de instalações contendo piscinas destinadas à prática de diversas modalidades esportivas aquáticas.
CORREDEIRA	Desnível de rio com água corrente rápida e com turbulência.
ESTÁDIO	Instalação esportiva que apresenta um campo/quadra central, arquibancadas e vestiários.
ESTANDE DE TIRO	Espaço autorizado para a prática de esportes de tiro.
ESTRADA	Vias destinadas ao trânsito de veículos.
GINÁSIO	Instalação esportiva coberta e fechada lateralmente, contendo uma ou mais quadras pavimentadas.
INSTALAÇÕES AERONÁUTICAS	Instalações adequadas para a prática de esportes aéreos, contemplando espaços como aeroportos, aeródromo ou aeroclubes
MAR	Acidente geográfico constituído de água salgada que apresente condições adequadas para a prática esportiva.
MORROS E ENCOSTAS	Acidente geográfico natural que tem como característica principal o terreno irregular e inclinação adequada para esportes de montanha.
PISCINA	Depósito artificial de água tratada com condições adequadas para a prática esportiva.
PISTA DE ATLETISMO	Pista oval de 400m.
PISTA DE BMX	Circuito acidentado para a prática de ciclismo BMX, apresentando curvas fechadas, subidas e descidas breves.
PISTA DE BOLICHE	Pista sintética ou de madeira destinada para a prática de boliche.
PISTA DE SKATE	Pista pavimentada preparada para a prática das diferentes modalidades de skate (<i>pipe, bowl ou street</i>).
PISTA PARA ESPORTE COM ANIMAIS	Local adequado para a prática de hipismo, pólo ou rodeio.
PRAIA	Faixa de areia na margem de rios, lagos ou mar que apresenta espaço adequado para a prática esportiva.
QUADRA DE AREIA	Quadra nivelada com piso de areia e equipamentos adequados para a prática esportiva.
QUADRA DE PADEL	Quadra pavimentada com demarcação e rede adequados à prática de "Padel". Deve apresentar paredes de 3 metros ao fundo e nas laterais.
QUADRA DE TÊNIS	Quadra esportiva contendo rede de tênis, dimensões de recuo e demarcações para a prática do esporte. Pode ser pavimentada, de grama ou saibro.

QUADRA PAVIMENTADA	Quadra com piso pavimentado (qualquer tipo de piso artificial) e demarcação para a prática de esportes.
RAMPA DE SALTOS	Rampa situada em local elevado destinada à decolagem de esportes aéreos.
RIOS/LAGOS	Grande volume de água natural circundada de terra, com dimensões adequadas para a prática esportiva.
SALA/SALÃO	Cômodo interno de uma construção com espaço adequado para a prática esportiva.
TANQUE PARA SALTOS ORNAMENTAIS	Piscina com profundidade e plataformas elevadas adequadas para a prática de saltos ornamentais.
VELÓDROMO	Pista oval com inclinação variada, destinada para a prática de ciclismo de velocidade.

5. EQUIPAMENTOS E MATERIAIS ESPORTIVOS: aparelhos, objetos ou conjunto de objetos empregados em um ou vários esportes, considerados permanentes ou de consumo.

- Classificam-se de acordo com suas características e natureza:

5.1 Equipamentos: aparelhos ou conjunto de objetos empregados em um ou vários esportes, considerados permanentes, uma que sua duração não se limita a um curto lapso de tempo, pois seu uso corrente não causa perda da sua identidade física.

5.2 Materiais: objetos ou conjunto de objetos empregados em um ou vários esportes, considerados de consumo, uma vez que sua duração é limitada à curto lapso de tempo, pois seu uso corrente causa perda de sua identidade física.

- Classificados de acordo com sua quantidade disponível e sua forma de utilização:

De Preparação Física: materiais ou equipamentos, não específicos para determinada modalidade, utilizados diretamente no treinamento/desenvolvimento das qualidades físicas (força, velocidade, resistência, flexibilidade, coordenação, ritmo, agilidade, equilíbrio, descontração).

De Avaliação/Testes Físicos: materiais ou equipamentos, não específicos para determinada modalidade, utilizados diretamente para avaliações/testes antropométricos, biomecânicos, cinesiológicos e/ou para avaliações/testes das qualidades físicas (força, velocidade, resistência, flexibilidade, coordenação, ritmo, agilidade, equilíbrio, descontração).

De uso Geral: materiais ou equipamentos, não específicos para determinada modalidade, utilizados indiretamente para avaliações/testes físicos, treinamento ou para preparação física, além de vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

De Treinamento: materiais ou equipamentos, específicos da modalidade, utilizados pelo atleta exclusivamente para treinamento, como vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

De competição: materiais ou equipamentos, específicos da modalidade, utilizados pelo atleta tanto para treinamento como para competição, como vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

Da competição: materiais ou equipamentos, específicos da modalidade, utilizados exclusivamente pela organização durante a competição, como implementos, cronômetros.

6. ATLETAS E PROFISSIONAIS DO ESPORTE: atletas federados vinculados às entidades nacionais e/ou regionais de administração e profissionais contratados por essas entidades e por entidades de prática esportiva, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como administradores, analistas, técnicos e apoio administrativo ligados à área meio, assim como gestores, analistas e técnicos administrativos, árbitros, treinadores, auxiliares técnicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas, ligados à área fim.

6.1 Atletas: indivíduos que praticam Esportes de Alto Rendimento, isto é, aquele praticado na busca de resultados e integração de pessoas e nações, com observância das normas nacionais e internacionais.

6.2 Profissionais do esporte: por essas entidades e por entidades de prática esportiva, com formação em diferentes áreas do conhecimento.

- Classificam-se de acordo com o sexo dos atletas ou profissionais: em masculino ou feminino.

- De acordo com a área de atuação:

6.2.1 Administração: aplicação prática de um conjunto de princípios, normas e funções dentro das organizações. No caso da área esportiva concerne à organização e direção racional e sistemática de atividades esportivas e físicas em geral e/ou de entidades e grupos que fazem acontecer estas atividades quer orientadas para competições de alto nível ou participação popular ocasional ou regular, e práticas de lazer e de saúde.

CARGOS:

Administrador: assessora a diretoria e presidência na elaboração e implementação dos planos estratégicos e operacionais. Fixa as políticas de gestão dos recursos financeiros, administrativos e adequação de processos, tendo em vista os objetivos da organização.

Advogado: atua na defesa dos direitos ou interesses de indivíduos e da instituição em qualquer instância, avalia os casos, provas orais e documentais, recomenda procedimentos e encaminha processos para justiça. Realiza pesquisas jurídicas, elabora peças iniciais, contestações, petições e recursos, acompanha e comparece em audiências.

Almoxarife: realiza o recebimento, movimentação e estocagem de matérias-primas e produtos. Recebe e confere as notas fiscais de entrada dos materiais adquiridos, verifica quantidade, descrição e as condições gerais dos materiais e embalagens.

Analista de sistemas: analisa e desenvolve projetos de sistemas, levanta requisitos, mapeia processos e realiza modelagem de dados, com objetivo de estudar e implementar sistemas de acordo com as regras de negócio. Analisa o desempenho de sistemas implantados, soluciona problemas técnicos e elabora manuais.

Auxiliar administrativo: auxilia diversas áreas de uma organização nas rotinas de digitação, arquivo de documentos, distribuição de correspondência e serviços externos. Elabora relatórios e planilhas de controle.

Auxiliar de escritório: auxilia na digitação de documentos, prepara relatórios e planilhas, organiza arquivos, controla estoque do material de escritório e realiza atendimento telefônico e presencial.

Auxiliar de projetos: auxilia nos processos de desenvolvimento de projetos, levanta necessidades e requisitos, acompanha cronograma, desenvolve planilhas e apresentações e controla documentações.

Auxiliar técnico: auxilia na instalação e manutenção corretiva e preventiva de sistemas e equipamentos e realiza visitas técnicas aos clientes.

Consultor fiscal: realiza visitas e a venda de produtos e serviços atende clientes na prestação de assistência técnica, identifica suas necessidades e dificuldade e acompanha pedidos, a fim de solucionar problemas e prospectar novos negócios.

Contador: elabora e analisa balancetes e demonstrações contábeis e realiza processos de legalização e encerramento de empresas. Administra os tributos da empresa, prepara obrigações acessórias ao fisco, órgãos competentes e contribuintes e controla o registro de livros fiscais.

Coordenador: coordena, organiza e controla as atividades definindo normas e procedimentos de atuação para atender as necessidades e objetivos da instituição. Acompanha e analisa os indicadores de desempenho, definindo planos, em conjunto com a equipe.

Coordenador de instalações: coordena e planeja instalação de sistemas, equipamentos e máquinas, controla orçamento e compra de materiais e acompanha qualidade dos serviços realizados.

Despachante aduaneiro: realiza o desembaraço de mercadorias e bagagens, solicita vistoria aduaneira, efetua pagamento de taxas e impostos e apresenta documentos à Receita Federal e demais órgãos pertinentes, a fim de garantir a liberação de cargas. Opera sistema de comércio exterior para registro de informações sobre mercadorias e assessora clientes nos processos de importação e exportação.

Diretor: dirige, planeja, organiza e controla as atividades de diversas áreas da empresa, fixando políticas de gestão dos recursos financeiros, administrativos, estruturação, racionalização, e adequação dos serviços diversos. Desenvolve

planejamento estratégico, identifica oportunidades, avalia a viabilidade e faz recomendações sobre novos investimentos ou desenvolvimento de novos negócios.

Diretor administrativo: dirige, planeja, organiza e controla as atividades, planos e programas das áreas administrativas da empresa. Fixa as políticas estratégicas de gestão dos recursos financeiros, administrativos e adequação de processos, tendo em vista os objetivos da organização.

Diretor Financeiro: planeja, organiza, dirige e controla as atividades financeiras da empresa, fixando políticas para a gestão dos recursos disponíveis e para a estruturação, racionalização e adequação dos serviços de apoio. Implanta processos financeiros, contábeis, fiscais, de controladoria e de escrituração, respondendo pelo planejamento, pela organização e pelo desenvolvimento de curto, médio e longo prazo. Analisa o resultado operacional e elabora relatórios gerenciais demonstrando a eficácia da aplicação dos recursos e o desempenho econômico da empresa.

Diretor Jurídico: define as políticas e objetivos, assegura a obtenção dos resultados estabelecidos nos planos da área jurídica e das áreas correlatas. Conduz a elaboração e implementação dos planos estratégicos.

Dirigente esportivo: todo representante de entidade esportiva, de direito privado ou público, com ou sem finalidade lucrativa que figure como órgão do Sistema Nacional do Desporto nos termos legais.

Gerente: pessoa que tem a responsabilidade e a tarefa de guiar aos demais, de executar e dar ordens e de conseguir que as coisas sejam cumpridas de maneira correta com o objetivo de promover a organização.

Gerente Administrativo: gerencia, planeja e controla os recursos e as atividades da área administrativa para garantir conformidade com as normas e políticas da empresa. Acompanha os processos e resultados e define estratégias, a fim de assegurar o melhor desempenho dos negócios.

Gerente de Tecnologia da informação: gerencia as atividades da área de Tecnologia da Informação, envolvendo a elaboração de projetos, implantação, racionalização e redesenho de processos, incluindo desenvolvimento e integração de sistemas, com utilização de alta tecnologia. Gerencia as equipes da área, orientando e passando as diretrizes dos projetos.

Gestor: pessoa responsável por gerir ou administrar determinado local, empresa ou qualquer ramo de negócio que exija um cargo de direção secundária, ou seja, é aquele que tem "poderes" para substituir o dono da empresa caso este precise ausentar-se.

Presidente: aquele que preside e que, por conseguinte, tem o lugar de maior autoridade dentro de uma organização. Trata-se da cabeça de uma organização, e é quem toma as decisões mais importantes.

Secretária: realiza o agendamento e cancelamento de compromissos, eventos e viagens, atende clientes externos e internos, controla documentos e correspondências e participa de reuniões na elaboração de atas e pautas.

Superintendente de operações: supervisiona equipe nas operações de produção e logística, controla a expedição, recebimento, armazenamento e distribuição de mercadorias. Acompanha desempenho dos colaboradores e aplica treinamentos, a fim de garantir a melhoria contínua do fluxo operacional.

Supervisor: aquele que tem uma visão geral da área que é responsável. Tem como função coordenar, inspecionando ou controlando, uma dada atividade ou um grupo de pessoas na execução de um determinado projeto.

Tesoureiro: analisa e elabora fluxo de caixa diário e projetado e orçamento financeiro e consolida informações enviadas por áreas da empresa. Monitora o relatório de status de pagamento. Negocia junto aos bancos as taxas de captação e aplicação de recursos financeiros. Realiza cálculos financeiros, conciliação bancária e escrituração contábil dos pagamentos e recebimentos.

Vice-presidente: membro de alta administração que é chamado a substituir o presidente da organização na ausência deste, podendo ter outros afazeres definidos nas normas organizacionais.

6.2.2 Apoio: apoia diversas áreas de uma instituição nas rotinas diárias. Realiza atividades de apoio às áreas financeiras e de recursos humanos.

CARGOS:

Acompanhante: auxilia e acompanha pessoas com limitações nas atividades. Desempenha atividades voltadas ao seu bem estar físico, mental e social.

Apoio: executar serviços de suporte no setor em que estiver lotado, seja por meio de digitação de dados, atendimento ao público interno e externo ou demais tarefas que lhe forem atribuídas pelo superior imediato.

Armazenagem de barcos: pessoa responsável pela armazenagem, cuidados com equipamentos e materiais dos barcos.

Atendente: atua com atendimento ao cliente, recepciona, apresenta os produtos, realiza a organização de prateleiras, estocagem e organização do local. Faz a recepção de mercadorias e esclarecimento de dúvidas. Zela pelo bom atendimento, eficiência e produtividade. Cumpre as normas e procedimentos, realiza a precificação de produtos e reposição de mercadorias.

Desenhador de percurso: pessoa responsável pela construção dos obstáculos e dificuldades nos saltos na prova de hipismo.

Locutor: O que faz locução. Profissional formal ou informal designado a falar de forma notória e distinta utilizando instrumentos como o microfone pra veicular a voz no radio na televisão

Mensageiro: Pessoa que leva uma mensagem ou que anuncia algo ou alguém.

Montador de pista: pessoa que organiza a pista antes da competição.

Motorista: profissional responsável pela operação e manutenção de motores de combustão interna, em veículos terrestres ou aquáticos.

Pesagem de barcos: equipe responsável pela pesagem dos barcos antes das competições. Todos os barcos utilizados nas Regatas devem cumprir o peso mínimo exigido.

Piloto de barco: responsável pela navegação de uma embarcação.

Resgate aquático: Responsável pelo salvamento de pessoas nas competições realizadas no meio aquático.

Auxiliar de serviços gerais: auxilia na realização de serviços em geral como recebimento, separação e distribuição de correspondência e materiais, atividades de limpeza, copa e conservação de instalações.

Técnico em Sonorização: instala, configura, opera e monitora sistemas de sonorização e gravação e realiza manutenção nos equipamentos.

Suporte operacional: auxilia no recebimento, armazenagem, conferência, separação e expedição de materiais. Atualiza planilhas com as informações das coletas e entregas realizadas.

Timoneiro: aquele que é responsável por guiar o barco. O termo é de uso mais corrente no remo. Os timoneiros são membros da guarnição. No remo um homem não pode timonear um barco feminino e viceversa.

6.2.3 Arbitragem: área responsável por fazer cumprir as regras, o regulamento e o espírito do jogo ou [esporte](#) ao qual estão submetidos e intervir sempre que necessário, no caso quando uma regra é violada ou algo incomum ocorre. Componhem a arbitragem os profissionais designados/nomeados pelas confederações e federações responsáveis pelas diferentes modalidades esportivas.

CARGOS:

Apontador: componente da equipe de arbitragem para uma partida de voleibol. O apontador desempenha suas funções sentado na mesa do apontador, no lado oposto e de frente para o primeiro árbitro.

Árbitro: é o responsável máximo por fazer cumprir as regras, o regulamento e o espírito do jogo ou esporte ao qual estão submetidos e intervir sempre que necessário, no caso quando uma regra é violada ou algo incomum ocorre. Pode ser capacitado como árbitro de nível nacional ou internacional.

Auxiliar de cronometragem: pessoa que auxilia na cronometragem elaborando relatório com medição de tempo para produção de peças; medindo eficiência individual; completando quadro de exposição de eficiências.

Comitê de arbitragem: árbitros que compõem um painel de editores experientes que existe para impor soluções soberanas às disputas realizadas.

Coordenador de arbitragem: árbitro com responsabilidades especiais, como organizar os briefings de abertura e encerramento, os briefings com o staff e juízes, colaborar para que os setores estejam devidamente integrados e qualquer outra atividade que necessite de ajuda.

Cronometrista: pessoa que mede o tempo, especialmente em organização do trabalho ou competição esportiva.

Diretor de Arbitragem: árbitro responsável pela organização de todo o sistema de arbitragem da prova, da coleta dos dados, da análise, apuração e divulgação das pontuações o mais rápido possível. Irá coordenar o trabalho dos juízes/fiscais de prova em campo em conjunto com os fiscais de pista, apuração/informática e julgamento propriamente dito.

Mesário: responsável pela administração e preenchimento das súmulas das competições e organização dos atletas nos locais de competição. Também auxilia o árbitro caso reconheça alguma irregularidade.

6.2.4 Ciências do Esporte: área responsável pelo processo científico utilizado para orientar/guiar a prática esportiva, visando o alcance do desempenho máximo. É uma das áreas do conhecimento humano ligadas aos estudos das técnicas e métodos usados no treinamento e na preparação física de indivíduos e equipes para competições esportivas.

CARGOS:

Assessoria técnica científica: atua em laboratório pesquisa, presta assessoria científica, interpretação dos relatórios de ensaio, das legislações vigentes. Atualiza documentação técnico-científica, pesquisa e elabora relatórios sobre o mercado concorrente.

Coordenador Científico: pessoa que assume uma liderança científica de qualidade, gere as atividades e os recursos financeiros, bem como assegura a representação exterior da Unidade.

Pesquisador: profissional que atua com pesquisa ou investigação. A investigação é um processo sistemático para a construção do conhecimento humano, gerando novos conhecimentos, podendo também desenvolver, corroborar, reproduzir, refutar, ampliar, detalhar, atualizar, algum conhecimento pré-existente, servindo basicamente tanto para o indivíduo ou grupo de indivíduos que a realiza quanto para a sociedade na qual esta se desenvolve.

6.2.5 Consultoria: é a atividade profissional de diagnóstico e formulação de soluções acerca de um assunto ou especialidade. O consultor identifica as necessidades e dificuldade e acompanha os processos de desenvolvimento da instituição, a fim de solucionar problemas e prospectar novos negócios.

CARGOS:

Analista Financeiro: responsável pelo planejamento de toda a rotina financeira, acompanha recebimentos e pagamentos efetuados, analisa fluxo de caixa e elabora projeções de faturamento, a fim de identificar melhorias no desempenho econômico-financeiro da empresa.

Analista de projetos: elabora planos de execução, comunicação e acompanhamento do projeto. Garante que todas as informações e acontecimentos serão registrados e estarão em um local de fácil consulta. Elabora e acompanha cronograma do projeto. Elabora indicadores e garante as entregas de pacotes de serviço e atividades a serem desempenhadas para a execução do projeto.

Consultor jurídico: presta consultoria para pessoas e empresas relacionadas às diversas áreas do Direito. Verifica a necessidade do cliente ajudando o a cumprir os requisitos legais.

Designer: desenvolve projetos de identidade visual, a partir de desenhos e criação de conceitos, de acordo com as necessidades do cliente. Participa no desenvolvimento de briefing de acordo com pesquisa de mercado e análise de público-alvo.

Economista: realiza o planejamento, execução orçamentária, elabora o plano de negócio, faz a projeção de resultados econômicos e elabora demonstrativos de resultados.

Tradutor: pessoa que traduz, na forma escrita, textos de um idioma para outro, considerando as variáveis culturais e aspectos terminológicos e estilísticos.

6.2.6 Eventos e Marketing: área de desenvolvimento de atividades de planejamento, de captação, de promoção, realização, administração dos recursos e prestação de serviços especializados assim como a implementação de atividades de produção, promoção e distribuição de um produto para satisfazer as necessidades ou desejos de consumidores e realizar os objetivos da empresa.

CARGOS:

Assessor de imprensa: assessora as atividades de comunicação, trata informações institucionais e projeta a imagem da empresa para o público interno e externo, de acordo com as estratégias e políticas de negócios. Busca espaços em veículos de comunicação para divulgar informações sobre empresas, produtos, serviços ou pessoas públicas.

Assistente de comunicação: auxilia no desenvolvimento de ações de comunicação interna e externa, elabora conteúdo para redes sociais, site, newsletter, entre outras mídias, cria informativos internos e presta apoio na assessoria de imprensa.

Auxiliar de marketing: efetua pesquisas, posicionamento de produtos no mercado e relatórios, faz a manipulação de informação junto a plataforma eletrônica, mantém o acompanhamento de entrada de material e faz a conferência de qualidade. Participa de reuniões com os fornecedores e os prestadores de serviços.

Cerimonialista: é o profissional responsável pela organização de evento: cerimônias oficiais ou de público-privado.

Credenciamento: presta assistência no credenciamento, descredenciamento ou extensão de procedimentos, negocia e prospecta novos estabelecimentos.

Gerente de Comunicação: planeja e supervisiona a elaboração e execução de campanhas de comunicação. Define a elaboração de catálogos de produtos e promove a sua divulgação interna e externa. Supervisiona atividades sociais e promocionais, organiza eventos internos. Incorpora os planos de relações públicas com os planos de marketing para alinhamento de cada marca.

Publicitário: planeja e organiza campanhas publicitárias, dirigindo e coordenando a redação dos textos e a elaboração dos trabalhos gráficos, plásticos e outros de expressão artística, para promover pela imagem, pela palavra ou pelo som as qualidades e a utilização de mercadorias, equipamentos e serviços da empresa.

Radialista: realiza locução na divulgação e produção de notícias, desenvolve reportagens, pautas e entrevistas e define seleção musical.

Relações públicas: define estratégia de comunicação de empresas ou instituições, estabelecendo políticas de ação, normas e medidas a serem tomadas. Planeja comunicação organizacional para transmitir informações sobre seus valores, objetivos, produtos e serviços aos colaboradores e clientes.

6.2.7 Ciências da Saúde: profissionais de áreas da saúde, com conhecimentos na prevenção de doenças, prática assistencial e promoção do bem-estar das pessoas. Área de estudo relacionada com a vida, a saúde e a doença, e incluem a medicina humana, a biologia, a medicina veterinária, a biomedicina, a enfermagem, a fonoaudiologia, as análises clínicas, a farmácia, a Ciências do Esporte, a educação física, a odontologia, a psicologia, a terapia ocupacional, a nutrição, a fisioterapia e a engenharia biomédica, entre outras.

CARGOS:

Acupunturista: profissional responsável por praticar a medicina alternativa denominada acupuntura. Um Acupunturista pratica a acupuntura, através de estímulos específicos em certas regiões do corpo agindo sobre os neurotransmissores como as serotoninas e as endorfinas, conseguindo normalizar diferentes funções de sistemas e órgãos.

Dentista: especialista que se dedica profissionalmente ao cuidado e tratamento da saúde bucal.

Fisiologista: atua especificamente na mensuração e avaliação de parâmetros fisiológicos, de forma a possibilitar o planejamento de atividades físicas específicas para as necessidades e possibilidades dos clientes. Atua principalmente agregado a comissões técnicas de equipes esportivas competitivas profissionais, (futebol, voleibol, basquetebol), mas também em academias, salas de musculação, clínicas de estética e institutos ou laboratórios de pesquisa em atividades físicas e esporte.

Fisioterapeuta: profissional habilitado à construção do diagnóstico dos distúrbios cinéticos funcionais (Diagnóstico Fisioterapêutico), a prescrição das condutas fisioterapêuticas, a sua ordenação e indução no paciente bem como, o acompanhamento da evolução do quadro clínico funcional e as condições para alta do serviço.

Massagista: especialista na prática de massagens. A massagem é a prática de aplicar força ou vibração sobre tecidos macios do corpo, incluindo músculos, tecidos conectivos, tendões, ligamentos e articulações, para estimular a circulação sanguínea, a mobilidade, a elasticidade ou alívio de determinadas dores corporais.

Massoterapeuta: aquele que atende pessoas, ministrando conceitos manipulativos e técnicas diversas de massoterapias de uso anatomo fisiológico corporal local ou expandido que vise exclusivamente o tratamento de distúrbios, disfunções e alterações de origem, mental, emocional, sentimental e neuromuscular de reabilitação, que se apresente no organismo, fazendo uso do conhecimento profundo de anatomia, fisiologia, psicologia, exercícios terapêuticos, técnicas de enfermagem entre outros, para o desenvolvimento de prática de massoterapia terapêutica, estética, esportiva, corretiva e de reabilitação neuro corporal.

Médico: é o profissional autorizado pelo Estado para exercer a Medicina; se ocupa da saúde humana, prevenindo, diagnosticando, tratando e curando as doenças.

Nutricionista: profissional com formação generalista, humanista e crítica, capacitado a atuar visando à segurança alimentar e à atenção dietética, em todas as áreas do conhecimento em que a alimentação e nutrição se apresentem fundamentais para a promoção, manutenção e recuperação da saúde e prevenção de doenças de indivíduos ou grupos populacionais, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida, pautado em princípios éticos, com reflexões sobre a realidade econômica, política, social e cultural.

Psicólogo: profissional que cuida da mente. É responsável por ouvir e lidar com problemas pessoais, íntimos. São profissionais responsáveis pela elaboração e aplicação dos testes psicológicos e pela construção de escalas que buscam compreender os mais diversos processos mentais (atenção, memória, linguagem, inteligência entre outros), para depressão, ansiedade, e para os mais diversos objetivos como uma avaliação psicológica.

Quiropraxista: é o profissional busca a promoção da saúde através da liberação do fluxo neurológico pleno por meio de ajustes e/ou manipulações, principalmente da coluna vertebral. A Quiropraxia é uma profissão que se dedica ao diagnóstico, tratamento e prevenção das disfunções mecânicas no sistema neuromusculoesquelético e os efeitos dessas disfunções na função normal do sistema nervoso e na saúde geral.

Socorrista: é a pessoa tecnicamente capacitada e habilitada para, com segurança, avaliar e identificar problemas que comprometam a vida. Cabe ao socorrista prestar o adequado socorro pré-hospitalar e transportar o paciente sem agravar as lesões já existentes.

Veterinário: Aquele que cuida dos animais. Estuda o funcionamento e as disfunções no organismo animal, procurando saná-las com tratamentos. Assim como participa na Saúde Pública, através de mecanismos de prevenção de doenças, na Nutrição Animal nos animais de produção e de companhia, entre várias outras áreas.

6.2.8 Técnica: área composta por profissionais ligados diretamente ao esporte.

CARGOS:

Administrador esportivo: um administrador especializado em esporte e seus meios. Um profissional que entenda a estrutura da organização em relação à parte prática.

Atleta-guia: é um acompanhante do atleta, ele tem a função de ser os olhos dos competidores que possuem alguma deficiência ou limitações severas.

Chefe de delegação: um representante com peso em decisões de bastidores em competições, estes acompanham a equipe em seus respectivos compromissos.

Classificador funcional: pessoa que avalia o atleta. Uma classe funcional é alocada para um atleta por meio de uma avaliação de um classificador funcional. Classificadores funcionais para atletas com deficiências físicas possuem uma graduação médica, paramédica ou possuem expertise técnica na modalidade.

Comissário: função desempenhada em provas esportivas, presidindo ou participando de comissão que julgue atos e condutas esportivas, principalmente em esportes a motor, determinando condutas a serem seguidas durante a prática esportiva.

Comissário-chefe: avaliação final sobre o julgamento do comissário.

Coordenador de Seleções: coordena, organiza e controla. Acompanha e analisa os indicadores de desempenho, definindo planos, em conjunto com a equipe.

Coordenador Técnico: função capaz de facilitar e fazer funcionar, na forma e no conteúdo, cada aspecto do trabalho técnico esportivo de maneira integrada (trabalho multidisciplinar, interdisciplinar ou transdisciplinar), com uniformização de diretrizes e princípios, estimulando o desempenho e a produtividade de todos os envolvidos no complexo processo de funcionamento uma comissão técnica.

Coreógrafo: pessoa que compõe coreografias de grande importância cultural, histórica e social. E estrutura o esquema de trabalho a ser desenvolvido, cria figuras coreográficas ou sequências.

Delegado técnico: pessoa responsável por dar apoio aos árbitros em assuntos de fora das quatro linhas, fiscalizar vestiários, arquibancadas, condições de regularidade do gramado, a iluminação do estádio e o estado dos alambrados instalados, conferir documentações das ambulâncias e policiais presentes no estádio, confirmar a existência e condições das acomodações para a delegação visitante, controlar entrada de pessoas no campo.

Diretor de Seleções: coordena, planeja e acompanha junto com a equipe. Administra o cotidiano de treino, desenvolve os calendários, participa do planejamento e execução de atividades da equipe.

Diretor Técnico: é o responsável direto pela parte técnica da modalidade. Treinamentos, esquemas táticos, indicações de reforços e a criação de um plano que possa integrar as categorias de base dentro da filosofia adotada pelo departamento do esporte profissional, no intuito de revelar novos jogadores, são premissas básicas que todos os treinadores devem acatar.

Estagiário: Ajuda nas rotinas de desenvolvimento de atividades físicas e técnicas, acompanha as práticas esportivas, avalia o preparo físico de atletas e dá apoio na prestação de orientações em geral.

Instrutor: prepara e ministra treinamentos, elabora materiais e atividades teóricas e práticas conforme projeto estabelecido para capacitar e desenvolver pessoas.

Preparador Físico: Avalia o preparo físico de alunos, desenvolve atividades físicas e ensina técnicas esportivas para melhorar o desempenho físico das pessoas e realiza treinamentos especializados com atletas de diferentes esportes.

Professor: Prepara e ministra o material didático das aulas conforme orientação e conteúdo previamente distribuído, aplica provas, desenvolve trabalhos em aula e esclarece dúvidas.

Remador: Pessoa que conduz o barco utilizando um ou dois remos dependendo do tipo de barco.

Técnico: é o profissional que dirige as atividades de uma equipe ou de apenas um único atleta, indivíduo que aplica determinada técnica, especialista e perito.

Treinador: Profissional que treina, dirige ou orienta o treino de atletas.

Treinador de goleiros: Profissional que treina, dirige ou orienta o treino de goleiros.

7. EVENTOS E RESULTADOS ESPORTIVOS: eventos esportivos organizados por comitês, confederações, federações, em nível internacional (jogos olímpicos, jogos paralímpicos, mundiais, jogos pan-americanos e sul-americanos, campeonatos pan-americanos e sul-americanos); em nível nacional (jogos, copas e campeonatos brasileiro); em nível regional; em nível estadual; e, em nível municipal. Registrando-se a participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições de nível nacional e internacional, além do ranqueamento mundial e nacional.

- Classificam-se de acordo com o nível do evento esportivo:

1. Olímpicos

1.1 Jogos Olímpicos: evento multiesportivo global com modalidades de verão e de inverno, organizados pelo Comitê Olímpico Internacional, em que milhares de atletas participam em vários esportes, incluindo os Jogos Olímpicos da Juventude.

1.2 Jogos Paralímpicos: evento multiesportivo global com modalidades de verão e de inverno, envolvendo somente atletas com deficiência de mobilidade, amputações, cegueira ou paralisia cerebral, organizados pelo Comitê Paralímpico Internacional.

2. Mundiais: eventos esportivos internacionais, organizados pela Federação Internacional de cada esporte, abrangendo: Jogos/Campeonatos e Ligas Mundiais, X Games, Jogos Mundiais Militares, Jogos Mundiais dos Policiais e Bombeiros, Special Olympics, Jogos Mundiais de Esportes Mentais, World Combat Games, Grand Prix, Grand Slam.

3. Continentais: eventos multi ou uniesportivos que ocorrem no continente americano, como: Jogos Panamericanos, Jogos Parapanamericanos, jogos sul-americanos, campeonatos pan-americanos e sul-americanos.

4. Internacionais: eventos multi ou uniesportivos internacionais que ocorrem no Brasil ou em outros países organizados pela Federação Internacional de cada esporte, mas não se enquadram em eventos mundiais ou continentais.

5. Nacionais: eventos multi ou uniesportivos que são disputados dentro do território Nacional, como campeonatos brasileiro, troféu Brasil, Copa do Brasil, circuito brasileiro e liga nacional.

6. Regionais: *são campeonatos disputados por atletas e equipes de uma das 5 regiões (norte, nordeste, sul, sudeste e centro-oeste) do Brasil.*

7. Estaduais: são competições que ocorrem entre atletas e equipes de uma das unidades federativas do Brasil.

8. Municipais: são competições que ocorrem entre atletas e equipes de um dos municípios do Brasil.

- De acordo com a subcategoria etária: as competições esportivas são subdividas de acordo com a idade (ano de nascimento) dos atletas. A denominação das subcategorias etárias difere para cada esporte, tendo como universo as seguintes subcategorias: Adulto, Elite, Juvenil, Júnior, Senior, Jovem, Cadete, Infantil, Menor, Infante-Juvenil, Mirim, Mini, Absoluto, Sub-13, Sub-15, Sub-16, Sub-17, Sub-18, Sub-19, Sub-20, Sub-21, Sub-22, Sub-23.

- De acordo com o sexo dos atletas: as competições esportivas são subdividas de acordo com o sexo dos atletas em, masculino, feminino ou misto.

- De acordo com o tipo de resultado:

1. Altura: é a diferença de nível que há entre um ponto e outro. Usada em esportes cuja meta é atingir a melhor marca num concurso de vontades individuais ou coletivas. É medida em metros, usada nas seguintes modalidades e provas: atletismo olímpico e paralímpico, nas provas de salto em altura.

2. Distância: espaço entre dois pontos. Usada em esportes cuja meta é atingir a melhor marca num concurso de vontades individuais ou coletivas. É a medida em metros, usada nas seguintes modalidades e provas: atletismo olímpico e paralímpico, nas provas de arremesso de peso, lançamento de disco, lançamento de martelo, lançamento de dardo, salto triplo e salto em distância.

3. Peso: resultado da ação do peso sobre um corpo, com o objetivo de levantar a maior quantidade de *peso* (massa) possível, é medido em quilos. Usada em esportes cuja meta é atingir a melhor marca num concurso de vontades individuais ou coletivas, como halterofilismo e levantamento de Peso.

4. Tempo: espaço entre começo e fim de um acontecimento. Usado em esportes cuja meta é atingir a melhor marca num concurso de vontades individuais ou coletivas, como nas seguintes modalidades e provas: atletismo olímpico e paralímpico, nas provas de corrida com barreiras, corrida com obstáculos, corrida de rua, corrida rasa, marcha atlética e revezamentos; canoagem olímpica e paralímpica; ciclismo olímpico e paralímpico; natação olímpica e paralímpica; remo olímpico e paralímpico e, Triatlo Olímpico e paralímpico.

5. Nota: avaliação do desempenho do atleta por comissão julgadora. Usada nas seguintes modalidades e provas: ginástica de trampolim, rítmica, artística; hipismo olímpico e paralímpico; nado sincronizado e saltos ornamentais.

6. Pontuação: atribuição de pontos em provas. Usada usada nas seguintes modalidades e provas: atletismo nas provas: heptatlo, decatlo e cross country, na bocha, canoagem (águas bravas), ciclismo (omnium e trials); golfe; hipismo (saltos); pentatlo moderno; tiro com arco (equipe); tiro com arco paralímpico; tiro esportivo olímpico e paralímpico;

7. Vitória: ação ou efeito de vencer, usada em esportes de confronto cuja meta é vencer o adversário diretamente, individual ou coletivamente. É usada nas seguintes modalidades e provas: badminton, basquetebol, basquete em cadeira de rodas, boxe, esgrima, esgrima em cadeira de rodas, futebol, futebol de 5, futebol de 7, goalball, handebol, hóquei sobre a grama, judo, judô paralímpico, luta olímpica, pólo aquático, rugby de 7, rugby em cadeira de rodas, taekwondo, tênis, tenis de mesa, tenis em cadeira de rodas, tenis de mesa paralímpica, tiro com arco (simples), volei sentado e voleibol.

8. CIÊNCIA E TECNOLOGIA: elementos envolvidos na **produção** de conhecimento para a realização de testes, avaliações, monitoramento do treinamento, desenvolvimento de software, inovação tecnológica, com o objetivo de contribuir como suporte às comissões técnicas esportivas e suas equipes multidisciplinares na tomada de decisão para o planejamento do treinamento esportivo. Além dos elementos

envolvidos na **distribuição** e no **consumo** desse conhecimento. Incluem-se as teses, dissertações e artigos científicos ligados ao esporte; os laboratórios e os grupos de pesquisa; e, as revistas científicas, as escolas de Educação Física, os cursos e congressos realizados na área.

- Classificam-se de acordo com o tipo de produção do conhecimento:

1. Tese: é um trabalho acadêmico formulado nas escolas superiores para ser defendida em público como condição para obtenção do título de Doutor. É uma proposição que se apresenta para ser discutida e defendida por alguém, com base em determinadas hipóteses ou pressupostos.

2. Dissertação: é um trabalho acadêmico formulado nas escolas superiores para ser defendida em público como condição para obtenção do título de Mestre. É a exposição de detalhes que conforma e delimita as ideias e as sensações a propósito de um tema objetivo.

3. Artigos Científicos: descrição e apresentação de dados resultantes de uma pesquisa realizada seguindo um método científico e avaliado por cientistas. Um artigo científico deve obedecer à linguagem e métodos próprios da área da ciência para a qual é feita a investigação.

4. Grupos de pesquisa: grupo de pessoas que se reúne para pesquisar sobre determinado assunto. Pesquisa é um conjunto de ações que visam à descoberta de novos conhecimentos em uma determinada área. A pesquisa é um dos pilares da atividade universitária, em que os pesquisadores têm como objetivo produzir conhecimento para uma disciplina acadêmica, contribuindo para o avanço da ciência e para o desenvolvimento social.

5. Laboratórios de pesquisa: local equipado com aparelhos e materiais destinados a experiências, pesquisas e testes científicos.

- De acordo com a forma de distribuição da ciência:

1. Revistas científicas: publicação periódica – impressa e/ou online - de artigos científicos, ensaios e resenhas, destinados a promover o progresso da ciência, geralmente noticiando novas pesquisas. As revistas são altamente especializadas em várias áreas do conhecimento.

2. Capacitações: capacitações, apresentações, reuniões e eventos promovidos por entidades associativas que visam discutir assuntos de interesse de ramo esportivo.

2.1 Conferência: apresentação de um tema informativo por autoridade em determinado assunto para um grande número de pessoas, é similar a uma palestra, porém é mais formal e de maior dimensão. De modo geral, em conferências se faz necessária a formação de mesa diretora, além de um presidente que fará a coordenação dos trabalhos.

2.2 Congresso: reuniões promovidas por entidades associativas que visam discutir assuntos de interesse de um determinado ramo. O fator mais relevante é que o

resultado de um congresso é a difusão de novas teorias e conceitos em determinado assunto, uma vez que são apresentados por pessoas de elevado conceito técnico, profissional e científico. Os congressos também costumam ser realizados em intervalos de tempo regulares, normalmente anuais e trazem muito prestígio para as localidades onde acontecem. Os trabalhos apresentados nos congressos são compilados e publicados em forma de anais, que são entregues aos participantes e muitas vezes, dependendo de sua relevância, são encaminhados às autoridades como uma manifestação oficial da classe.

2.3 Curso: capacitação de pode ser de curta (poucas horas), média (meses) ou longa (vários anos) duração, é direcionado para um público homogêneo, previamente inscrito e selecionado. Por meio de aulas, palestras e outros formatos, os participantes buscam aprendizado específico, com especialistas.

2.4 Encontro: é a reunião de várias pessoas para o exercício de alguma atividade, objetivando apresentar trabalhos e estudos, além de trocar experiências relativas a suas áreas.

2.5 Jornada: evento realizado especificamente por grupos profissionais, que estimula a troca de experiências e conhecimentos sobre um assunto proposto como tema, não necessita ocorrer um debate, mas sim a explanação por especialistas na área. A condução do evento é feita por um coordenador que, ao final, expõe as conclusões, as quais são, normalmente, levadas a congressos da área de conhecimento.

2.6 Fórum: destinado exclusivamente às pessoas que dominem o assunto a ser tratado. O participante poderá debater com liberdade suas posições e existe um mediador para garantir a participação livre dos interessados, direcionando-os na busca do consenso e no registro de opiniões significativas.

2.7 Palestra: é a apresentação de um determinado tema voltado para um grupo pequeno de pessoas que já possuem interesse no assunto, podendo ser proferida por uma só pessoa especialista ou acontecer no formato ciclo de palestras, no qual vários palestrantes participam e expõem seus conhecimentos e pontos de vistas, permitindo também que todos os participantes façam perguntas.

2.8 Seminário: evento de caráter técnico ou profissional e conduzido por um coordenador, geralmente dividido em três fases: (1) fase de exposição - quando alguém realiza uma pesquisa e leva a sua contribuição ao grupo; (2) fase da discussão - quando o assunto é debatido e detalhado; (3) fase de conclusão - são propostas as recomendações finais e a aprovação do grupo. As fases podem ser realizadas em grupos e em salas menores, onde, posteriormente, serão reunidos em um local maior para a conclusão dos trabalhos.

2.9 Simpósio: evento de caráter científico e tecnológico, destina-se a expor e divulgar experiências, pesquisas ou inovações tecnológicas em determinada área profissional. Após o conhecimento dos participantes, é iniciada uma discussão e debate sobre as possibilidades de aplicações práticas dessas novas tecnologias.

2.10 Meeting: reunião pública para debater um problema de qualquer espécie: político, educativo, social, econômico, esportivo.

3. Escolas de Educação Física: escolas e faculdades de ensino superior, vinculadas à instituições públicas e privadas, de formação superior de profissionais de Educação Física – Bacharelado e Licenciatura.

Apêndice B - Modelo entidade-relacionamento (MER) para gestão de informações do esporte – descritivo do modelo de dados

Este modelo foi desenvolvido a partir dos dados coletados pelo Projeto Referências - “Referências para o Esporte de Alto Rendimento” -, que consiste no mapeamento e sistematização de informações do Esporte de Alto Rendimento, a fim de estabelecer o nível de articulação entre todas as dimensões e fornecer elementos para uma abordagem integrada do esporte no Brasil.

A catalogação e classificação das informações contempla os esportes olímpicos e paralímpicos e envolve a sistematização e análise de informações nas dimensões, a saber: (1) Legislação; (2) Recursos Financeiros; (3) Infraestrutura Esportiva; (4) Materiais Esportivos; (5) Atletas e Profissionais do Esporte; (6) Eventos Esportivos; (7) Entidades e Governança; (8) e, Ciência e Tecnologia.

Nesse contexto, este Modelo Entidade Relacionamento (MER), denominado aqui de “Referências”, representa o modelo de dados do Projeto Referências e descreve os dados, os aspectos de informação do domínio de negócio e seus requisitos de processo, em um banco de dados relacional. Os principais componentes do MER são as entidades (tabelas), suas relações, e o armazenamento em bancos de dados. O Modelo foi criado definindo um processo de negócio no qual as tabelas são ligadas umas às outras por *relacionamentos* que expressam as dependências e exigências entre elas. As tabelas ou entidades possuem várias propriedades (*atributos*) que as caracterizam. Além disso, alguns campos de dados nestas tabelas apontam para índices em outras tabelas. Tais ponteiros representam relacionamentos.

Para estabelecer articulação entre os itens mapeados, após catalogação padronizada das informações das 8 dimensões de pesquisa, foi realizado estudo das tabelas e dos atributos do banco de dados para identificação daqueles que articulam informações de várias dimensões. O estudo das fontes de dados e a normalização do banco de dados permite a atualização permanente das informações, desde que a padronização e os relacionamentos aqui apresentados sejam respeitados.

Para armazenar e analisar os dados das tabelas descritas a seguir foi desenvolvido um sistema com a linguagem de programação PHP (linguagem interpretada livre), usada em domínio específico para o campo de desenvolvimento web. Em conjunto com o PHP foi utilizado o framework CodeIgniter com o objetivo de possibilitar que o usuário desenvolva projetos mais rapidamente do que se estivesse codificando “do zero”. O CodeIgniter foi desenvolvido sobre o paradigma da programação orientada a objetos sob o padrão de arquitetura de software MVC (Modelo-Visão-Controlador).

Sobre CodeIgniter, foi utilizada uma biblioteca open source chamada Grocery CRUD. Tal biblioteca facilita as operações de inserção, visualização, edição e deleção. O servidor de aplicação utilizado foi o Apache versão 2.3 que também é *open source* e

possui alta confiabilidade. O banco de dados utilizado é o MySQL, com código fonte aberto, facilidade de programação e aprendizado. É multi-plataforma e permite que sejam implementadas regras de segurança no servidor relativas ao acesso de cada usuário.

O modelo apresentado a seguir é a versão 3.0 do MER que teve suas primeiras versões alteradas após julgamento dos especialistas da área de tecnologia da informação na validação do modelo de gestão de informações do Esporte de Alto Rendimento, uma das etapas deste estudo.

Dimensão: LEGISLAÇÃO

Abrange atos normativos federais, estaduais, distritais e municipais que regem o esporte no Brasil, sistematizados conforme seu nível de abrangência, com o tipo de diploma legal e por assunto. São atos que atingem as entidades, os recursos financeiros, os atletas, os praticantes e os profissionais do esporte, os eventos esportivos, a infraestrutura esportiva e a ciência e tecnologia ligada ao esporte.

Tabela: tb_legislacao

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
legi_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de atos normativos
legi_tpd_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único do tipo de diploma legal do ato normativo
legi_regi_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
legi_uf_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
legi_cida_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único da cidade do país
legi_tipoAto	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação dos atos normativos conforme sua abrangência
legi_dataPromulgacao	DATETIME	No	No	No		Data de promulgação do ato normativo ligado ao esporte
legi_ementaDocumento	TEXT	No	No	No		Descreve o objetivo do ato normativo
legi_numeroAto	VARCHAR(255)	No	No	No		Número do ato normativo
legi_nomeArquivo	TEXT	No	No	No		Nome do arquivo que contém um ato normativo na íntegra
legi_link	TEXT	No	No	No		Vínculo com página eletrônica que contém atos normativos
legi_leas_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do assunto do ato normativo
legi_lena_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do nível do ato normativo
legi_letp_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo do ato normativo
legi_lest_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do status do ato normativo

Tabela: tb_legislacaoAssunto

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
leas_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do assunto do ato normativo
leas_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação (nomes) dos atos normativos por assunto

Tabela: tb_legislacaoNivelAto

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
lena_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do nível do ato normativo
lena_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação (nomes) dos atos normativos por nível de abrangência

Tabela: tb_legislacaoTipo

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
letp_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo do ato normativo
letp_nome	VARCHAR(60)	No	No	No		Classificação (nomes) dos atos normativos por tipo

Tabela: tb_legislacaoStatus

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
lest_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do status do ato normativo
lest_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação (nomes) dos atos normativos por status

Tabela: tb_tipoDiplomaLegal

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tpdl_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo do diploma legal do ato normativo
tpdl_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação (nomes) dos atos normativos por tipo do diploma legal

Dimensão: RECURSOS FINANCEIROS

Abrange recursos públicos federais oriundos do Orçamento do Ministério do Esporte como convênios e contratos de repasse, do Programa Bolsa-Atleta, do Bolsa-Pódio, da Lei de Incentivo ao Esporte e das Descentralizações; além dos recursos oriundos do patrocínio de Empresas Estatais; e, das Loterias por meio da Lei Agnelo Piva. Somam-se também os recursos próprios oriundos da receita de Entidades Nacionais de Administração do Desporto (Confederações) e de patrocínios de empresas privadas para estas entidades. São identificadas as fontes dos recursos, sua destinação (para entidades e pessoas físicas) e suas formas de aplicação.

Tabela: tb_convênios

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
conv_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de convênios
conv_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
conv_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
conv_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
conv_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
conv_tpap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de aplicação de recursos financeiros
conv_caec_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da categoria econômica
conv_nade_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da natureza de despesa
conv_elde_id	INT	No	No	Yes		Identificados único dos elementos de despesa
conv_moap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da modalidade de aplicação
conv_tpde_id	INT	No	No	Yes		Indicador único do tipo de despesa
conv_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de entidade
conv_tipo	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do tipo de convênio de acordo com a forma de repasse do recurso
conv_acaoOrcamentaria	VARCHAR(255)	No	No	No		Ação orçamentária da qual os recursos do órgão serão utilizados para despesa
conv_tituloAcao	VARCHAR(255)	No	No	No		Forma de identificação da ação orçamentária pela sociedade nas LOAs. Expressa, em linguagem clara, o objeto da ação
conv_planoOrcamentario	VARCHAR(255)	No	No	No		Subdivisão da ação orçamentária da qual o órgão realiza sua despesa
conv_tituloPlanoOrcamentario	VARCHAR(255)	No	No	No		Texto que identifica o Plano Orçamentário, de forma resumida

conv_anoExecucao	INT	No	No	No		Ano em que se inicia a vigência do projeto
conv_numeroidentificador	VARCHAR(255)	No	No	No		Número identificador do projeto
conv_numeroProcesso	VARCHAR(255)	No	No	No		Número do processo administrativo que o projeto recebe no órgão de origem
conv_dataInicial	DATE	No	No	No		Data inicial
conv_dataFinal	DATE	No	No	No		Data final
conv_objeto	TEXT	No	No	No		Descrição do Objeto a ser executado a partir de repasses de recursos financeiros
conv_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição da forma de aplicação de recursos financeiros
conv_valorTotalProjeto	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor total de recursos aplicados (valor ME + valor de contrapartida + rendimento de aplicação) no projeto
conv_valorRepasso	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais, pactuado no projeto que o Ministério do Esporte deverá aplicar para o desenvolvimento do projeto
conv_valorEmpenhado	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais total empenhado (pago ou não) pelo Ministério do Esporte-ME para o desenvolvimento do projeto
conv_valorPago	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais pago pelo Ministério do Esporte- ME para o desenvolvimento do projeto
conv_valorContrapartida	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais, pactuado no projeto que a entidade deverá aplicar para o desenvolvimento do projeto
conv_naturezaContrapartida	VARCHAR(255)	No	No	No		Detalhamento da forma em que a contrapartida será realizada
conv_valorRendimentoAplicacao	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais de Rendimentos auferidos com a aplicação financeira dos recursos do projeto
conv_valorNaoExecutado	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valores em reais pactuados no projeto e não executado pela entidade recebedora dos recursos.
conv_quantidadeAtletas	INT	No	No	No		Quantidade de atletas beneficiados em projetos contemplados com repasse de recursos financeiros
conv_situacaoConvenio	VARCHAR(255)	No	No	No		Situação do convênio, contrato de repasse ou descentralização, segundo sua análise
conv_observacao	TEXT	No	No	No		Observação sobre projetos e sua situação
conv_prov_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da prova esportiva
conv_stco_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da situação do convênio

Tabela: tb_leiIncentivo

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
lein_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da Lei de Incentivo ao Esporte
lein_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
lein_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
lein_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
lein_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
lein_tpap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de aplicação de recursos financeiros
lein_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de entidade
lein_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
lein_anoCaptacao	INT	No	No	No		Ano de captação de recursos financeiros da Lei de Incentivo ao Esporte
lein_numSlie	VARCHAR(255)	No	No	No		Número de identificação de projetos apresentados à Lei de Incentivo ao Esporte
lein_projeto	VARCHAR(255)	No	No	No		Instrumento de planejamento que conforma um conjunto de ações inter-relacionadas e coordenadas para alcançar objetos específicos dentro de limites orçamentários estabelecidos em um dado período de tempo
lein_objeto	TEXT	No	No	No		Descrição do Objeto a ser executado a partir de repasses de recursos financeiros
lein_prova	VARCHAR(255)	No	No	No		São subdivisões de algumas modalidades esportivas.
lein_investimento	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação da aplicação de recursos financeiros dada pela Lei de Incentivo ao Esporte
lein_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição da forma de aplicação de recursos financeiros
lein_tipInvestimento	VARCHAR(255)	No	No	No		Tipo de investimento conforme características de sua aplicação
lein_quantidadeAtletas	INT	No	No	No		Quantidade de atletas beneficiados em projetos contemplados com repasse de recursos financeiros
lein_dataInicial	DATE	No	No	No		Data inicial
lein_dataFinal	DATE	No	No	No		Data final
lein_valorPago	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais pago para o desenvolvimento do projeto
lein_prov_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de provas esportivas

Tabela: tb_estatais

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
esta_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de estatais
esta_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
esta_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
esta_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
esta_tpap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de aplicação de recursos financeiros
esta_caec_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da categoria econômica
esta_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
esta_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de entidade
esta_anoExecucao	INT	No	No	No		Ano em que se inicia a vigência do projeto
esta_patrocinado	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome da entidade patrocinado por uma estatal
esta_natureza	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação da natureza do evento ou projeto patrocinado
esta_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição da forma de aplicação de recursos financeiros
esta_valorPago	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais pago pelo estatal para o patrocinado
esta_dataInicial	DATE	No	No	No		Data Inicial
esta_dataFinal	DATE	No	No	No		Data Final
esta_quantidadeAtletas	INT	No	No	No		Quantidade de atletas beneficiados em projetos contemplados com repasse de recursos financeiros

Tabela: tb_categoriaEconomica

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
caec_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da categoria econômica
caec_nome	VARCHAR(500)	Yes	No	No		Classificação das categorias econômicas

Tabela: tb_naturezaDespesa

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
nade_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da natureza da despesa
nade_nome	VARCHAR(500)	Yes	No	No		Classificação das naturezas de despesa

Tabela: tb_tipoAplicacao

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tpap_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo de aplicação
tpap_nome	VARCHAR(500)	Yes	No	No		Classificação dos tipos de aplicação
tpap_grupo	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação dos tipos de aplicação por grupo

Tabela: tb_elementoDespesa

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
elde_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do elemento de despesa
elde_nome	VARCHAR(500)	Yes	No	No		Classificação dos elementos de despesa

Tabela: tb_modalidadeAplicacao

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
moap_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da modalidade de aplicação
moap_nome	VARCHAR(500)	Yes	No	No		Classificação das modalidades de aplicação

Tabela: tb_tipoDespesa

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tpde_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo de despesa
tpde_nome	VARCHAR(500)	Yes	No	No		Classificação dos tipos de despesa

Tabela: tb_agneloPiva

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
agpi_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da Lei Agnelo Piva
agpi_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
agpi_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
agpi_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
agpi_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
agpi_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de entidade
agpi_caec_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da categoria econômica
agpi_tpap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de aplicação de recursos financeiros
agpi_anoExecucao	INT	No	No	No		Ano em que se inicia a aplicação dos recursos financeiros
agpi_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição da forma de aplicação de recursos financeiros
agpi_valorPago	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais pago pelo estatal para o patrocinado
agpi_clgc_id	INT	No	No	Yes		Identificador único para a classificação dos gastos segundo COB

Tabela: tb_recursosPrivados

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
repr_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de recursos privados
repr_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
repr_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país

repr_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
repr_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
repr_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de entidade
repr_tpap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de aplicação de recursos financeiros
repr_caec_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da categoria econômica
repr_anoExecucao	INT	No	No	No		Ano em que se inicia a aplicação dos recursos financeiros
repr_origemReceita	VARCHAR(255)	No	No	No		Tipo de origem dos recursos recebidos pelas entidades de administração do desporto
repr_classificacaoFonteGov	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação das origens dos recursos governamentais
repr_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição da forma de aplicação de recursos financeiros
repr_valorPago	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais pago por entidades

Tabela: tb_bolsaAtleta

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
boat_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de Bolsas-Atleta
boat_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
boat_atle_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de atletas
boat_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
boat_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
boat_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
boat_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
boat_valorPago	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor pago à atletas como Bolsa-Atleta
boat_numeroFicha	INT	No	No	No		Número da ficha de inscrição do atleta no Bolsa-Atleta
boat_tpap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de aplicação de recursos financeiros
boat_cate_id	INT	No	No	Yes		Categoria da Bolsa-Atleta

Tabela: tb_descentralizacao

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
desc_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de descentralizações
desc_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
desc_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
desc_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
desc_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
desc_acaoOrcamentaria	VARCHAR(255)	No	No	No		Ação orçamentária da qual os recursos do órgão serão utilizados para despesa
desc_tituloAcao	TEXT	No	No	No		Forma de identificação da ação orçamentária pela sociedade nas LOAs. Expressa, em linguagem clara, o objeto da ação
desc_planoOrcamentario	VARCHAR(255)	No	No	No		Subdivisão da ação orçamentária da qual o órgão realiza sua despesa
desc_tituloPlanoOrcamentario	VARCHAR(255)	No	No	No		Texto que identifica o Plano Orçamentário, de forma resumida
desc_UgGestao	VARCHAR(255)	No	No	No		Código identificador da descentralização
desc_anoExecucao	INT	No	No	No		Ano em que se inicia a vigência do projeto
desc_numeroIdentificador	VARCHAR(255)	No	No	No		Número identificador do projeto
esc_numeroProcesso	VARCHAR(255)	No	No	No		Número do processo administrativo que o projeto recebe no órgão de origem
desc_dataInicial	DATE	No	No	No		Data inicial
desc_dataFinal	DATE	No	No	No		Data final
desc_objeto	TEXT	No	No	No		Descrição do Objeto a ser executado a partir de repasses de recursos financeiros
desc_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição da forma de aplicação de recursos financeiros
desc_valorTotalProjeto	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor total de recursos aplicados (valor ME + valor de contrapartida + rendimento de aplicação) no projeto
desc_valorEmpenhado	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais total empenhado (pago ou não) pelo Ministério do Esporte-ME para o desenvolvimento do projeto

desc_valorPago	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais pago pelo Ministério do Esporte- ME para o desenvolvimento do projeto
desc_valorRendimentoAplicacao	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor em reais de Rendimentos auferidos com a aplicação financeira dos recursos do projeto
desc_valorNaoExecutado	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valores em reais pactuados no projeto e não executado pela entidade recebedora dos recursos.
desc_observacao	TEXT	No	No	No		Observação sobre projetos e sua situação
desc_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de entidade
desc_nade_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da natureza de despesa
desc_elde_id	INT	No	No	Yes		Identificados único dos elementos de despesa
desc_tpap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de aplicação de recursos financeiros
desc_caec_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da categoria econômica
desc_moap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da modalidade de aplicação
desc_stco_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da situação do convênio

Tabela: tb_planoBrasilMedalhas

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
plbm_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do Plano Brasil Medalhas
plbm_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único da modalidade esportiva
plbm_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único das cidades do país
plbm_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificadores únicos da região geográfica do país
plbm_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador único das unidades da federação do país
plbm_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de entidade
plbm_tpap_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de aplicação de recursos financeiros
plbm_atle_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de Atletas
plbm_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
plbm_valorPago	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor pago como Bolsa-Pódio
plbm_metaOlimpicaParalimpica	VARCHAR(255)	No	No	No		Meta de classificação nos Jogos Olímpicos Rio 2016 de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas

plbm_valorPagoPatrocinio	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor pago para o atleta por patrocinador
plbm_valorPagoEstatais	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor pago para o atleta por empresa estatal
plbm_cate_id	INT	No	No	Yes		Categoria da Bolsa

Tabela: tb_categoriaBolsa

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
cate_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da categoria econômica
cate_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação das categorias econômicas

Tabela: tb_situacaoConvenio

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
stco_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da situação do convênio
stco_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação das situações dos convênios

Tabela: tb_classificacaoGastosCob

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
clgc_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da classificação dos gastos do COB
clgc_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação dos gastos do COB

Dimensão: ENTIDADES E GOVERNANÇA

Abrange entidades públicas e privadas, nacionais, estaduais e municipais, que administram a prática e as competições esportivas; que são fontes ou destinos de recursos financeiros aplicados no esporte; que organizam ou promovem eventos esportivos; que produzem ciência e tecnologia ligadas ao esporte; e, que administram instalações esportivas. Além das características de governança como transparência, equidade, prestação de contas e responsabilidade corporativa das entidades esportiva.

Tabela: tb_entidades

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
enti_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da entidade
enti_tpen_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de entidade
enti_ente	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação dos tipos de entidade
enti_cnpj	VARCHAR(14)	No	No	No		Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica
enti_esfera	VARCHAR(255)	No	No	No		Esfera administrativa
enti_responsavel	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do responsável pela entidade
enti_presidente	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do dirigente máximo da entidade
enti_anoFundacao	INT	No	No	No		Ano de fundação da entidade
enti_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
enti_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
enti_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
enti_cep	VARCHAR(8)	No	No	No		Código de endereço postal utilizado pela empresa de correios e telégrafos no Brasil
enti_logradouro	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço completo
enti_complemento	VARCHAR(255)	No	No	No		Informação utilizada para complementar um endereço
enti_bairro	VARCHAR(255)	No	No	No		Área de uma cidade
enti_longitude	DECIMAL(11,8)	No	No	No		Localização de uma instalação esportiva em relação ao meridiano de referência (Greenwich)
enti_latidade	DECIMAL(10,8)	No	No	No		Localização de uma instalação esportiva em relação a linha do Equador
enti_telefone1	VARCHAR(11)	No	No	No		Número de telefone com DDD
enti_telefone2	VARCHAR(11)	No	No	No		Número de telefone com DDD
enti_telefone3	VARCHAR(11)	No	No	No		Número de telefone com DDD

enti_email	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço eletrônico
enti_paginaEletronica	VARCHAR(255)	No	No	No		Página eletrônica disponível na rede mundial de computadores
enti_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
enti_ence_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da classificação das entidades

Tabela: tb_governanca

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
gove_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da governança
gove_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único das entidades
gove_redeEntidadesSite	VARCHAR(255)	No	No	No		Rede de entidades que estão disponíveis na página eletrônica da entidade
gove_organgorama	CHAR	No	No	No		Organograma disponível na página eletrônica da entidade
gove_missaoVisaoValores	CHAR	No	No	No		Missão, visão e valores da entidade disponíveis na página eletrônica
gove_estatutoDisponivel	CHAR	No	No	No		Estatuto da entidade disponível na página eletrônica da entidade
gove_historicoEntidade	CHAR	No	No	No		Histórico da entidade disponível em sua página eletrônica
gove_diretoriaEConselhosDisponiveis	CHAR	No	No	No		Diretoria e conselhos disponíveis na página eletrônica da entidade
gove_conselhoAdministrativo	CHAR	No	No	No		Conselho administrativo da entidade disponível na sua página eletrônica
gove_conselhoFiscal	CHAR	No	No	No		Conselho fiscal disponível na página eletrônica da entidade
gove_balancetesDisponiveis	CHAR	No	No	No		Balancetes da entidade disponíveis na página eletrônica da entidade
gove_tempoMandatoDirigentes	INT	No	No	No		Tempo em anos de mandato dos dirigentes de uma entidade esportiva
gove_colégioEleitoral	VARCHAR(255)	No	No	No		Composição do colégio eleitoral da entidade
gove_localDataEleicoes	VARCHAR(255)	No	No	No		Forma de divulgação do local e data das eleições da entidade
gove_planejamentoEstrategico	VARCHAR(255)	No	No	No		Identificação de existência e periodicidade do Planejamento estratégico da entidade
gove_contabilizacaoRecursos	VARCHAR(255)	No	No	No		Formato e periodicidade da contabilidade da entidade
gove_publicacaoContabil	VARCHAR(255)	No	No	No		Forma de publicação do balanço patrimonial da entidade
gove_auditoria	VARCHAR(255)	No	No	No		Forma de auditoria realizada na entidade
gove_fontesReceita	VARCHAR(255)	No	No	No		Tipos de fontes de receita da entidade

gove_patrocinador	VARCHAR(255)	No	No	No		Identificação da presença de patrocinador para a entidade
gove_sedeEntidade	VARCHAR(255)	No	No	No		Forma de uso da sede física da entidade
gove_ctTreiNomento	VARCHAR(255)	No	No	No		Existência de centro de treinamento para a modalidade administrada pela entidade
gove_programaFormacaoRH	CHAR	No	No	No		Identificação de existência de cursos de formação de treinadores, árbitros e gestores
gove_convenioME	CHAR	No	No	No		Identificação de existência de convênio firmado com o ME
gove_calendarioCompeticoes	CHAR	No	No	No		Identificação de existência de calendário de competições

Tabela: **tb_talentosEntidades**

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
taen_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de projetos de talentos esportivos
taen_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
taen_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
taen_nome	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do projeto de talentos esportivos
taen_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição das atividades realizadas no projeto de talentos esportivos
taen_resumoMetodologia	TEXT	No	No	No		Resumo da metodologia do projeto de talentos esportivos

Tabela: **tb_escolasef**

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
esef_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de escolas de educação física
esef_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
esef_numeroAlunos	INT	No	No	No		Número de alunos de uma escola de educação física
esef_ranqueamento	INT	No	No	No		Nível do ranqueamento de uma escola de educação física
esef_unidadeAcademica	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome da unidade acadêmica de vinculação de uma escola de educação física

esef_formacao	VARCHAR(255)	No	No	No		Tipo de formação
---------------	--------------	----	----	----	--	------------------

Tabela: tb_tipoEnte

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tpe_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo de entidades
tpe_nome	VARCHAR(40)	Yes	No	No		Classificação das entidades por tipo
tpe_grupo	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Agrupamento de tipos de entidades de acordo com sua atividade principal

Tabela: tb_entidadesClassificacaoEnte

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
ence_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da classificação de entidades
ence_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação das entidades de acordo com sua natureza jurídica

Dimensão: INFRAESTRUTURA ESPORTIVA

Representada pelo espaço necessário para a prática de esportes. É todo o local ou a instalação que tenha a capacidade de propiciar a prática esportiva em sua forma integral ou adaptada, permitindo o treinamento e o desenvolvimento de valências físicas e/ou técnicas gerais e específicas de cada modalidade esportiva. É composta fundamentalmente de instalações esportivas e espaços naturais estruturados.

Tabela: tb_instalacaoEsportiva

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
ines_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de instalações esportivas
ines_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
ines_incl_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da classificação das instalações esportivas
ines_inpi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de piso das instalações esportivas
ines_nome	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome de uma instalação esportiva
ines_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
ines_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
ines_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
ines_cep	VARCHAR(8)	No	No	No		Código de endereço postal utilizado pela empresa de correios e telégrafos no Brasil
ines_logradouro	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço completo
ines_complemento	VARCHAR(255)	No	No	No		Informação utilizada para complementar um endereço
ines_bairro	VARCHAR(255)	No	No	No		Área de uma cidade
ines_longitude	DECIMAL(11,8)	No	No	No		Localização de uma instalação esportiva em relação ao meridiano de referência (Greenwich)
ines_latitude	DECIMAL(10,8)	No	No	No		Localização de uma instalação esportiva em relação a linha do Equador
ines_categoriaEsportiva	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação da categoria esportiva de uma instalação
ines_situacao	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação da situação de uma instalação esportiva
ines_acesso	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do acesso à uma instalação esportiva
ines_instalacaoCertificada	CHAR	No	No	No		Classificação da certificação internacional de uma instalação esportiva
ines_instalacaoOficial	CHAR	No	No	No		Instalação que tenha o atesto de um órgão de gestão do esporte como

						sendo dentro dos padrões destinados as suas finalidades
ines_acessibilidade	CHAR	No	No	No		Existência de equipamentos como rampas, linhas guias de balizamento, pisos táteis e demais benfeitorias necessárias à perfeita utilização por pessoas com deficiência.
ines_vestiario	VARCHAR(255)	No	No	No		Existência de parte de uma instalação esportiva destinada a atletas e árbitros se equiparem para treinamentos e competições
ines_aream2	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Área, em metros quadrados
ines_capacidadePublico	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Número máximo de pessoas que podem assistir um evento em instalações esportivas
ines_localAquecimento	CHAR	No	No	No		Área especifica de preparo de um atleta para uma competição esportiva
ines_iluminacao	CHAR	No	No	No		Presença ou não de sistema de iluminação numa instalação esportiva
ines_tipolluminacao	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do sistema de iluminação de uma determinada instalação esportiva
ines_restaurante	CHAR	No	No	No		Existência de área destinada para refeições, que podem fazer parte de um centro de treinamento, complexo esportivo, clube ou outro tipo de instalação esportiva
ines_instalacaoMedica	CHAR	No	No	No		Existência de instalação responsável pelo conjunto de procedimentos que tenham relação com a saúde de atletas em treinamento e/ou em competição
ines_ambiente	VARCHAR(255)	No	No	No		Meio em que se encontra uma determinada instalação para prática genérica de uma ou mais modalidades, dividindo-se em coberta (indoor) ou externa (outdoor).
ines_salaMidia	CHAR	No	No	No		Existência de dedicado exclusivamente para atuação da imprensa esportiva especializada, seja ela de acesso restrito ou misto
ines_quantidade	INT	No	No	No		Quantidade de instalações em uma mesma área
ines_materialEsportivo	VARCHAR(1)	No	No	No		Existência de material esportivo para treinamento e competição
ines_coordenadasStatus	VARCHAR(255)	No	No	No		Status das coordenadas de georeferenciamento
ines_quin_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da qualificação da instalação

Tabela: tb_instalacaoTipo

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
intp_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo de instalação
intp_ines_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de instalações esportivas
intp_intm_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único da matriz de instalações x modalidades

Tabela: tb_instalacaoTipoModalidade

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
intm_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da matriz de instalações x modalidades
intm_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
intm_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação das instalações segundo a matriz instalações x modalidades

Tabela: tb_instalacaoTipoPiso

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
inpi_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo de piso
inpi_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação do tipo de piso

Tabela: tb_instalacaoClassificacao

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
incl_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da classificação das instalações
incl_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificações das instalações

Tabela: tb_qualificacaoInstalacao

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
quin_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da qualificação da instalação
quin_nome	VARCHAR(60)	Yes	No	No		Nome da instalação no ato de qualificação

Dimensão: ATLETAS E PROFISSIONAIS

Abrange atletas federados vinculados às entidades nacionais e/ou regionais de administração e profissionais contratados por essas entidades e por entidades de prática desportiva, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como administradores, analistas, técnicos e apoio administrativo ligados à área meio, assim como gestores, analistas e técnicos administrativos, árbitros, treinadores, auxiliares técnicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas, ligados à área fim.

Tabela: tb_atleta

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	OBS
atle_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de atletas
atle_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
atle_esco_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da escolaridade
atle_enti_idClube	INT	No	No	Yes		Identificador único da entidade-clube do atleta
atle_enti_idFederacao	INT	No	No	Yes		Identificador único da entidade-federação do atleta
atle_enti_idConfederacao	INT	No	No	Yes		Identificador único da entidade-confederação do atleta
atle_nome	CHAR(60)	No	No	No		Nome do atleta
atle_dataNascimento	DATE	No	No	No		Data de nascimento do atleta
atle_cpf	INT (11)	No	No	No		Cadastro de Pessoa Física do atleta
atle_peso	DECIMAL(3,3)	No	No	No		Massa corporal, em Kg, do atleta
atle_altura	DECIMAL(3,3)	No	No	No		Altura, em cm, do atleta
atle_categoriaEtaria	CHAR(60)	No	No	No		Categoria etária do atleta
atle_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
atle_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
atle_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
atle_cep	VARCHAR(8)	No	No	No		Código de endereço postal utilizado pela empresa de correios e telégrafos no Brasil
atle_logradouro	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço completo
atle_complemento	CHAR(60)	No	No	No		Informação utilizada para complementar um endereço
atle_bairro	CHAR(60)	No	No	No		Área de uma cidade
atle_email	CHAR(60))	No	No	No		Endereço de correio eletrônico de um atleta

atle_origem	CHAR(60))	No	No	No		Origem de uma deficiência
atle_classificacaoEsportiva	CHAR(60))	No	No	No		Classificação esportiva de um atleta com deficiência
atle_telefone	VARCHAR(11)	No	No	No		Número de telefone com DDD
atle_prov_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da prova esportiva
atle_cidaNaturalidade_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade de naturalidade do atleta
atle_regiNaturalidade_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região de naturalidade do atleta
atle_ufNaturalidade_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da UF de naturalidade do atleta
atle_gene_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do sexo do atleta
atle_tpde_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de deficiência
atle_orde_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da origem da deficiência

Tabela: tb_profissionais

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
prof_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único dos profissionais
prof_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da modalidade esportiva
prof_entidade_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da entidade
prof_esco_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da escolaridade
prof_nome	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do profissional
prof_dataNascimento	DATE	No	No	No		Data de nascimento do profissional
prof_cpf	VARCHAR(11)	No	No	No		Cadastro de Pessoa Física do profissional
prof_nomeClubeEPais	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome da entidade-clubes ou do país do profissional
prof_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
prof_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
prof_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
prof_CEP	VARCHAR(8)	No	No	No		Código de endereço postal utilizado pela empresa de correios e telégrafos no Brasil
prof_logradouro	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço completo
prof_complemento	VARCHAR(255)	No	No	No		Informação utilizada para complementar um endereço
prof_bairro	VARCHAR(255)	No	No	No		Área de uma cidade

prof_email	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço de correio eletrônico de um atleta
prof_telefone	VARCHAR(11)	No	No	No		Número de telefone com DDD
prof_selecaoNacional	CHAR	No	No	No		Identificação dos profissionais ligados à seleção nacional
prof_categoria	VARCHAR(255)	No	No	No		Nível de atuação do profissional
prof_naturalidadeCida_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único da cidade de naturalidade do atleta
prof_naturalidadeRegi_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único da região de naturalidade do atleta
prof_naturalidadeUf_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único da UF de naturalidade do atleta
prof_gene_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do sexo do profissional
prof_carg_id	INT	No	No	Yes		Identificador único dos cargos de profissionais

Tabela: tb_talentos

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tale_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de talentos esportivos
tale_atle_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de atletas
tale_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
tale_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
tale_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país

Tabela: tb_dopagem

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
dopa_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de dopagem
dopa_atle_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de atletas
dopa_eves_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de eventos esportivos
dopa_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
dopa_amostraSange	VARCHAR(255)	No	No	No		Sangue utilizado para exame antidoping
dopa_amostraUrina	VARCHAR(255)	No	No	No		Urina utilizada para exame antidoping
dopa_substancia1	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome de substância proibida no esporte

dopa_substancia2	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome de substância proibida no esporte
dopa_substancia3	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome de substância proibida no esporte
dopa_sancao	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome da sanção recebida pelo atleta flagrado no exame
dopa_tempoSuspensao	VARCHAR(255)	No	No	No		Tempo de suspensão
dopa_dataInicial	DATE	No	No	No		Data inicial da suspensão
dopa_dataFinal	DATE	No	No	No		Data Final da suspensão

Tabela: tb_escolaridade

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
esco_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da escolaridade
esco_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação da escolaridade

Tabela: tb_genero

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
gene_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do sexo
gene_nome	CHAR	Yes	No	No		Classificação segundo o sexo

Tabela: tb_tipoDeficiencia

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tpde_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo de deficiência
tpde_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação das deficiências segundo seu tipo

Tabela: tb_origemDeficiencia

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
orde_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da origem da deficiência
orde_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação das deficiências segundo sua origem

Tabela: tb_cargo

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
carg_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do cargo do profissional
carg_area	VARCHAR(60)	Yes	No	No		Classificação dos cargos segundo a área de profissional
carg_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Nome do cargo do profissional

Dimensão: CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

Abrange os elementos envolvidos na produção de conhecimento para a realização de testes, avaliações, monitoramento do treinamento, desenvolvimento de software, inovação tecnológica, com o objetivo de contribuir como suporte às comissões técnicas esportivas e suas equipes multidisciplinares na tomada de decisão para o planejamento do treinamento esportivo. Além dos elementos envolvidos na distribuição e no consumo desse conhecimento. Incluem-se as teses, dissertações e artigos científicos ligados ao esporte; os laboratórios e os grupos de pesquisa; e, as revistas científicas, as escolas de Educação Física, os cursos e congressos realizados na área.

Tabela: tb_estudos

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
estu_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de estudos
estu_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
estu_autor	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do autor
estu_titulo	VARCHAR(255)	No	No	No		Título de estudos
estu_tipoEstudo	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do estudo segundo seu tipo
estu_resumo	TEXT	No	No	No		Resumo do estudo
estu_palavraChave	VARCHAR(255)	No	No	No		Palavras-chave
estu_assunto	VARCHAR(255)	No	No	No		Assunto do estudo
estu_arpe_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da área de pesquisa

Tabela: tb_estudosModalidades

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
esmo_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da modalidade dos estudos
esmo_estu_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de estudos
esmo_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas

Tabela: tb_tesesDissertacoes

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tedi_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de teses e dissertações
tedi_estu_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de estudos
tedi_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
tedi_orientador	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do orientador
tedi_unidadeAcademica	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome da unidade acadêmica vinculado ao estudo

Tabela: tb_artigosCientificos

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
arci_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de artigos científicos
arci_estu_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de estudos
arci_classificacaoArtigo	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação dos artigos científicos
arci_issn	VARCHAR(255)	No	No	No		Número Internacional Normalizado para Publicações Seriadas, é o identificador de publicações seriadas aceito internacionalmente. Seu uso é definido pela norma técnica ISO 3297:2007
arci_nomeRevista	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome da revista científica
arci_volume	VARCHAR(255)	No	No	No		Volume de publicação do artigo científico
arci_lingua	VARCHAR(255)	No	No	No		Idioma de publicação dos artigos científicos
arci_file	VARCHAR(360)	No	No	No		Arquivo com documento completo do artigo científico

Tabela: tb_revistasCientificas

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
reci_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de revistas científicas
reci_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
reci_issn	VARCHAR(255)	No	No	No		Número Internacional Normalizado para Publicações Seriadas, é o identificador de publicações seriadas aceito internacionalmente. Seu uso é definido pela norma técnica ISO 3297:2007
reci_versao	VARCHAR(255)	No	No	No		Modo como a revista foi publicada, impressa ou online
reci_qualis	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação da Revista
reci_areaAvaliacao	VARCHAR(255)	No	No	No		Área científica na qual a revista é avaliada e classificada
reci_periodicidade	VARCHAR(255)	No	No	No		Periodicidade de publicação da revista científica ou de realização de eventos esportivos
reci_paginaEletronica	VARCHAR(255)	No	No	No		Página eletrônica disponível na rede mundial de computadores
reci_email	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço de correio eletrônico
reci_arpe_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da área de pesquisa

Tabela: tb_gruposPesquisa

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
grpe_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da área do grupo de pesquisa
grpe_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
grpe_nomeGrupo	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do grupo de pesquisa
grpe_email	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço de correio eletrônico
grpe_anoCriacao	INT	No	No	No		Ano do calendário
grpe_certificacao	CHAR	No	No	No		Certificação do Grupo de Pesquisa por meio de órgãos que cancelam laboratórios da área
grpe_atualizacao	CHAR	No	No	No		Período da última Atualização do Grupo na portal da Capes
grpe_pesquisadorResponsavel	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome(s) do(s) Pesquisador(es) responsável(is)
grpe_quantidadePesquisadores	INT	No	No	No		Quantitativo de pesquisadores que integram um grupo de pesquisa, que

						realiza estudos ligados à área de esportes
grpe_palavraChave	VARCHAR(255)	No	No	No		Palavras-Chave
grpe_dataUltimoEnvio	DATE	No	No	No		Data da última publicação enviada pelo Grupo de Pesquisa
grpe_producoesCientificas	TEXT	No	No	No		Publicações de estudos realizados pelo grupo de pesquisa
grpe_nivelPublicacao	VARCHAR(255)	No	No	No		Nível no qual a publicação do artigo científico foi feito
grpe_repercussoes	TEXT	No	No	No		Objetivos e Metas do Grupo de Pesquisa
grpe EquipamentosRelevantes	VARCHAR(255)	No	No	No		Equipamentos que um grupo de pesquisa utiliza para a produção de informações relevantes para o Esporte
grpe_softwaresRelevantes	CHAR	No	No	No		Softwares desenvolvido especificamente para o esporte, que um grupo de pesquisa utiliza para a produção de informações relevantes para o Esporte
grpe_vinculoEntidadeEsportiva	VARCHAR(3)	No	No	No		Vínculo de instituições com entidades esportivas
grpe_rdeCENESP	CHAR	No	No	No		Vínculo do Grupo de Pesquisa com a Rede CENESP
grpe_unidadeAcademica	VARCHAR(255)	No	No	No		Instalação em que realizam aulas e cursos teóricos e/ou práticos em determinadas áreas
grpe_arpe_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da área de pesquisa

Tabela: tb_laboratorios

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
labo_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de laboratórios
labo_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
labo_grpe_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do grupo de pesquisa
labo_nomeLaboratorio	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do laboratório
labo_pesquisadorResponsavel	TEXT	No	No	No		Nome(s) do(s) Pesquisador(es) responsável(is)
labo_parceiros	TEXT	No	No	No		Entidades parceiras de laboratórios que realizam pesquisas na área de esportes
labo EquipamentosRelevantes	TEXT	No	No	No		Equipamentos que um grupo de pesquisa utiliza para a produção de informações relevantes para o Esporte
labo_softwaresRelevantes	CHAR	No	No	No		Softwares desenvolvido especificamente para o esporte, que um grupo de pesquisa utiliza para a produção de informações relevantes para o Esporte

labo_telefone	VARCHAR(11)	No	No	No		Número de telefone com DDD
labo_email	VARCHAR(255)	No	No	No		Endereço de correio eletrônico
labo_paginaEletronica	VARCHAR(255)	No	No	No		Página eletrônica disponível na rede mundial de computadores
labo_unidade Academica	VARCHAR(255)	No	No	No		Instalação em que realizam aulas e cursos teóricos e/ou práticos em determinadas áreas
labo_arpe_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da área de pesquisa

Tabela: tb_cursosECongressos

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
cuec_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de cursos e congressos
cuec_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
cuec_tpca_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de capacitação
cuec_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
cuec_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
cuec_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
cuec_nomeEvento	TEXT	No	No	No		Nome do evento
cuec_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
cuec_dataFinal	DATE	No	No	No		Data final
cuec_dataInicial	DATE	No	No	No		Data inicial
cuec_tema	VARCHAR(255)	No	No	No		Tema principal de cursos e congressos na área de esportes
cuec_categoria	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do evento conforme sua abrangência geográfica
cuec_edicao	INT	No	No	No		Número da edição de um curso ou congresso na área de esporte
cuec_arealInteresse	VARCHAR(255)	No	No	No		Área de interesse vinculado a um curso ou congresso na área de esportes
cuec_periodicidade	VARCHAR(255)	No	No	No		Periodicidade de publicação da revista científica ou de realização de eventos esportivos
cuec_paginaEletronica	VARCHAR(255)	No	No	No		Página eletrônica disponível na rede mundial de computadores
cuec_localFixo	CHAR	No	No	No		Identificação de cidade fixa para realização de determinado curso ou congresso na área de esportes
cuec_arpe_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da área de pesquisa

Tabela: tb_areaPesquisa

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
arpe_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da área de pesquisa
arpe_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação da área de pesquisa

Tabela: tb_linhaPesquisa

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
lipe_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da linha de pesquisa
lipe_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação da linha pesquisa

Tabela: tb_tipoCapacitacao

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tpca_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do tipo de capacitação
tpca_nome	VARCHAR(50)	Yes	No	No		Classificação do tipo de capacitação

Tabela: tb_revistasartigos

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
rear_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do vínculo de revistas com artigos científicos
rear_arci_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de artigos científicos
rear_reci_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de revistas científicas

tabela: tb_gruposlinhaspesquisa

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
glpe_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do vínculo grupo de pesquisa com linhas de pesquisa
glpe_grpe_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único do grupo de pesquisa
glpe_lipe_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único da linha de pesquisa

Dimensão: EVENTOS ESPORTIVOS

Abrange eventos esportivos organizados por comitês, confederações, federações, em nível internacional (jogos olímpicos, jogos paralímpicos, mundiais, jogos pan-americanos e sul-americanos, campeonatos pan-americanos e sul-americanos); em nível nacional (jogos, copas e campeonatos brasileiro); em nível regional; em nível estadual; e, em nível municipal. Registrando-se a participação de atletas, clubes e seleções brasileiras em competições de nível nacional e internacional, além do ranqueamento mundial e nacional.

Tabela: tb_eventosEsportivos

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
eves_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de eventos esportivos
eves_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades
eves_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da região geográfica do país
eves_uf_id	INT	No	No	Yes		Identificador da unidade da federação do país
eves_cida_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da cidade do país
eves_evento	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do evento esportivo
eves_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
eves_dataInicial	DATE	No	No	No		Data inicial
eves_dataFinal	DATE	No	No	No		Data final
eves_tipo	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação dos tipos de esportes do evento
eves_periodicidade	VARCHAR(255)	No	No	No		Periodicidade do evento esportivo
eves_niev_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do nível do evento
eves_caev_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da categoria do evento

Tabela: tb_eventosEsportivosModalidades

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
evem_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de eventos x modalidades
evem_eves_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de eventos esportivos
evem_moda_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivos

Tabela: tb_resultadosEsportivos

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
ress_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de resultados esportivos
ress_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
ress_atle_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de atletas
ress_eves_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de eventos esportivos
ress_categoriaEtaria	VARCHAR(255)	No	No	No		Categoria etária do evento esportivo
ress_classificacao	INT	No	No	No		Classificação do atleta/equipe no evento esportivo
ress_resultado	VARCHAR(255)	No	No	No		Descrição da marca do atleta/equipe na prova disputada
ress_prov_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de provas esportivas

Tabela: tb_rankings

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
rank_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único dos rankings
rank_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
rank_atle_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de atletas
rank_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
rank_categoriaEtaria	VARCHAR(255)	No	No	No		Categoria etária do ranking
rank_tipo	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do ranking segundo sua abrangência

rank_nivelRanking	VARCHAR(255)	No	No	No		Nível do ranking
rank_classificacao	INT	No	No	No		Classificação do atleta/equipe no ranking
rank_resultado	VARCHAR(255)	No	No	No		Descrição da marca do atleta/equipe no ranking
rank_prov_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de provas esportivas

Tabela: tb_resultadosEsportivosPBM

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
repb_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de resultados esportivos de atletas do Plano Brasil Medalhas
repb_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
repb_classificacaoPlanejada	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação planejado no plano esportivo do atleta do Plano Brasil Medalhas
repb_marcaPlanejada	VARCHAR(255)	No	No	No		Marca planejada no plano esportivo do atleta do Plano Brasil Medalhas
repb_ress_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de resultados esportivos

Tabela: tb_eventosEsportivosProvas

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
evpr_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do vínculo eventos e provas esportivas
evpr_eves_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de eventos esportivos
evpr_prov_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de provas esportivas

Tabela: tb_eventosEsportivosInstalacao

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
evin_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do vínculo eventos e instalações esportivas
evin_eves_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de eventos esportivos
evin_ines_id	INT	Yes	No	Yes		Identificador único de instalações esportivas

Tabela: tb_nivelEvento

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
niev_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único do nível do evento esportivo
niev_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação do evento esportivo segundo seu nível de abrangência

Tabela: tb_categoriaEvento

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
caev_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da categoria do eventos esportivo
caev_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Classificação dos eventos esportivos segundo sua categoria esportiva

Dimensão: MATERIAIS ESPORTIVOS

Abrange aparelhos, objetos ou conjunto de objetos empregados em um ou vários esportes, considerados permanentes ou de consumo.

Tabela: tb_materialEsportivo

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
maes_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de materiais esportivos
maes_clma_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da classificação do material esportivo
maes_ines_id	INT	No	No	Yes		Identificador único das instalações esportivas
maes_nome	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do material esportivo
maes_palavraChave	VARCHAR(255)	No	No	No		Palavras-chave
maes_marca	TEXT	No	No	No		Marca (nome) do fabricante de material esportivos
maes_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição das características do material esportivo
maes_fonteDescricao	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome da fonte consultada para descrever as características do material esportivo
maes_tipoInvestimento	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do material esportivo, segundo o tipo de investimento
maes_unidade	VARCHAR(255)	No	No	No		Unidade de medida usada para contar os materiais esportivos
maes_valor	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor monetário do material esportivo
maes_moeda	VARCHAR(255)	No	No	No		Real, Dólar ou Euro
maes_material	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do material esportivo conforme qualidade de referência
maes_tipo	VARCHAR(30)	No	No	No		Classificação do material, em material ou equipamento, segundo suas características e durabilidade
maes_prov_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de provas esportivas
maes_codigo	VARCHAR(60)	No	No	No		Código do material esportivo segundo a Fundação Getúlio Vargas
maes_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da modalidade esportiva

Tabela: tb_equipamentosEsportivos

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
eqes_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de equipamentos esportivos
eqes_clima_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da classificação do material esportivo
eqes_enti_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de entidades esportivas
eqes_ines_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de instalações esportivas
eqes_ano	INT	No	No	No		Ano do calendário
eqes_numeroProcesso	VARCHAR(17)	No	No	No		Número do processo administrativo que o projeto recebe no órgão de origem
eqes_atoDeclaratorio	VARCHAR(255)	No	No	No		Número do ato declaratório que atutorizou a importação de um equipamento/material esportivo
eqes_nomeMaterial	VARCHAR(255)	No	No	No		Nome do material esportivo
eqes_palavraChave	VARCHAR(255)	No	No	No		Palavras-chave
eqes_marca	TEXT	No	No	No		Marca do fabricante do material esportivo
eqes_descricao	TEXT	No	No	No		Descrição das características do material esportivo
eqes_tipoInvestimento	VARCHAR(255)	No	No	No		Classificação do material esportivo, segundo o tipo de investimento
eqes_unidade	VARCHAR(255)	No	No	No		Unidade de medida usada para contar os materiais esportivos
eqes_valor	DECIMAL(12,2)	No	No	No		Valor monetário do material esportivo
eqes_moeda	VARCHAR(255)	No	No	No		Real, Dólar ou Euro
eqes_prov_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de provas esportivas
eqes_atle_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de atletas
eqes_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único da modalidade esportiva

Tabela: tb_classificacaoMaterial

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
clma_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da classificação do material esportivo
clma_nome	VARCHAR(255)	Yes	No	No		Nome da categoria de materiais esportivos
clma_grupo	VARCHAR(20)	No	No	No		Grupo da categoria de materiais esportivos segundo seu tipo

Dimensão: TABELAS AUXILIARES

São tabelas relacionados com várias outras tabelas do banco de dados, que compõem cadastros únicos de informações, agrupadas segundo sua especificidade.

Tabela: tb_cidade

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
cida_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de cidades do país
cida_uf_id	CHAR(2)	No	No	Yes		Identificador único da unidade federativa
cida_nome	VARCHAR(120)	Yes	No	No		Nome da cidade
cida_latitude	DECIMAL(10,8)	No	No	No		Localização de uma instalação esportiva em relação a linha do Equador
cida_longitude	DECIMAL(11,8)	No	No	No		Localização de uma instalação esportiva em relação ao meridiano de referência (Greenwich)
cida_coordenadasStatus	VARCHAR(20)	No	No	No		Status das coordenadas de georeferenciamento
cida_internacional	CHAR(1)	Yes	No	No	'N'	Nome de cidade de país diferente do Brasil

Tabela: tb_uf

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
uf_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único da unidade federativa
uf_regi_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de regiões do país
uf_nome	VARCHAR(50)	No	No	No		Nome da unidade federativa
uf_sigla	VARCHAR(50)	No	No	No		Sigla da unidade federativa
uf_latitude	DECIMAL(10,8)	No	No	No		Localização de uma instalação esportiva em relação a linha do Equador
uf_longitude	DECIMAL(11,8)	No	No	No		Localização de uma instalação esportiva em relação ao meridiano de referência (Greenwich)

uf_coordenadasStatus	VARCHAR(20)	No	No	No		Status das coordenadas de georeferenciamento
uf_internacional	CHAR(1)	Yes	No	No	'N'	Nome de unidade federativa de país diferente do Brasil

Tabela: tb_regioes

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
regi_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de regiões do país
regi_nome	VARCHAR(50)	No	No	No		Nome da região do país

Tabela: tb_modalidades

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
moda_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de modalidades esportivas
moda_nome	VARCHAR(50)	Yes	No	No		Nome da modalidade esportiva
moda_tipo	VARCHAR(15)	Yes	No	No		Classificação da modalidade esportiva segundo seu tipo, em olímpica ou paralímpica

Tabela: tb_prova

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
prov_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de provas esportivas
prov_moda_id	INT	No	No	Yes		Identificador único de modalidades esportivas
prov_tpre_id	INT	No	No	Yes		Identificador único do tipo de resultado
prov_prova	VARCHAR(100)	No	No	No		Nome da prova esportiva
prov_sexo	CHAR	No	No	No		Sexo dos atletas que podem disputar a prova esportiva
prov_classe	VARCHAR(20)	No	No	No		Classe dos atletas paralímpicos que podem disputar a prova esportiva

prov_deficiencia	VARCHAR(50)	No	No	No		Tipo da deficiência de atletas paralímpicos que podem disputar a prova esportiva
prov_resultado	VARCHAR(20)	No	No	No		Descrição da marca do atleta/equipe na prova disputada
prov_grupoProva	VARCHAR(25)	No	No	No		Grupa da prova, individual ou equipe, segundo sua disputa

Tabela: tb_tipoResultado

Atributos						
Nome	Tipo	Sem NULL	PK	FK	Padrão	Descrição
tpre_id	INT	Yes	Yes	No		Identificador único de tipo de resultados
tpre_tipoResultado	VARCHAR(120)	No	No	No		Nome do tipo de resultado
tpre_tipo	VARCHAR(30)	No	No	No		Classificação dos resultados segundo seu tipo
tpre_tamanho	INT	No	No	No		Tamanho, em caracteres, do campo tipo de resultado
tpre_tamanhoDecimal	INT	No	No	No		Tamanho, em decimais, do campo tipo de resultado
tpre_mascara	VARCHAR(30)	No	No	No		Formato de apresentação do campo tipo de resultado
tpre_podeSerNulo	CHAR	No	No	No		Permissão para que o campo seja nulo ou não

RELACIONAMENTOS ENTRE AS TABELAS:

A tabela TB_AGNELOPIVA possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo AGPI_CAEC_ID da tabela TB_AGNELOPIVA está relacionado com o atributo CAEC_ID da tabela TB_CATEGORIAECONOMICA.

O atributo AGPI_CIDA_ID da tabela TB_AGNELOPIVA está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo AGPI_CLGC_ID da tabela TB_AGNELOPIVA está relacionado com o atributo CLGC_ID da tabela TB_CLASSIFICACAOGASTOSCOB.

O atributo AGPI_ENTI_ID da tabela TB_AGNELOPIVA está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo AGPI_MODA_ID da tabela TB_AGNELOPIVA está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo AGPI_REGI_ID da tabela TB_AGNELOPIVA está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo AGPI_TPAP_ID da tabela TB_AGNELOPIVA está relacionado com o atributo TPAP_ID da tabela TB_TIPOAPLICACAO.

O atributo AGPI_UF_ID da tabela TB_AGNELOPIVA está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_ARTIGOSCIENTIFICOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo ARCI_ESTU_ID da tabela TB_ARTIGOSCIENTIFICOS está relacionado com o atributo ESTU_ID da tabela TB_ESTUDOS.

A tabela TB_ATLETA possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo ATLE_CIDA_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo ATLE_CIDANATURALIDADE_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo ATLE_ENTI_IDCLUBE da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo ATLE_ENTI_IDFEDERACAO da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo ATLE_ENTI_IDCONFEDERACAO da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo ATLE_ESCO_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo ESCO_ID da tabela TB_ESCOLORIDADE.

O atributo ATLE_GENE_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo GENE_ID da tabela TB_GENERO.

O atributo ATLE_MODAL_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo ATLE_ORDE_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo ORDE_ID da tabela TB_ORIGEMDEFICIENCIA.

O atributo ATLE_PROV_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo PROV_ID da tabela TB_PROVA.

O atributo ATLE_REGI_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo ATLE_REGINATURALIDADE_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo ATLE_TPDE_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo TPDE_ID da tabela TB_TIPODEFICIENCIA.

O atributo ATLE_UF_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

O atributo ATLE_UFNATURALIDADE_ID da tabela TB_ATLETA está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_BOLSAATLETA possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo BOAT_ATLE_ID da tabela TB_BOLSAATLETA está relacionado com o atributo ATLE_ID da tabela TB_ATLETA.

O atributo BOAT_CATE_ID da tabela TB_BOLSAATLETA está relacionado com o atributo CATE_ID da tabela TB_CATEGORIABOLSA.

O atributo BOAT_CIDA_ID da tabela TB_BOLSAATLETA está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo BOAT_MODA_ID da tabela TB_BOLSAATLETA está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo BOAT_REGI_ID da tabela TB_BOLSAATLETA está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo BOAT_TPAP_ID da tabela TB_BOLSAATLETA está relacionado com o atributo TPAP_ID da tabela TB_TIPOAPLICACAO.

O atributo BOAT_UF_ID da tabela TB_BOLSAATLETA está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_CIDADE possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo CIDA_UF_ID da tabela TB_CIDADE está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_CONVENIOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo CONV_CAEC_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo CAEC_ID da tabela TB_CATEGORIAECONOMICA.

O atributo CONV_CIDA_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo CONV_ELDE_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo ELDE_ID da tabela TB_ELEMENTODESPESA.

O atributo CONV_ENTI_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo CONV_MOAP_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo MOAP_ID da tabela TB_MODALIDADEAPLICACAO.

O atributo CONV_MODA_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo CONV_NADE_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo NADE_ID da tabela TB_NATUREZADESPESA.

O atributo CONV_PROV_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo PROV_ID da tabela TB_PROVA.

O atributo CONV_REGI_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo CONV_STCO_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo STCO_ID da tabela TB_SITUACAOCONVENIO.

O atributo CONV_TPAP_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo TPAP_ID da tabela TB_TIPOAPLICACAO.

O atributo CONV_TPDE_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo TPDE_ID da tabela TB_TIPODESPESA.

O atributo CONV_UF_ID da tabela TB_CONVENIOS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_CURSOSECONGRESSOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo CUEC_ARPE_ID da tabela TB_CURSOSECONGRESSOS está relacionado com o atributo ARPE_ID da tabela TB_AREAPESQUISA.

O atributo CUEC_CIDA_ID da tabela TB_CURSOSECONGRESSOS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo CUEC_ENTI_ID da tabela TB_CURSOSECONGRESSOS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo CUEC_REGI_ID da tabela TB_CURSOSECONGRESSOS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo CUEC_TPCA_ID da tabela TB_CURSOSECONGRESSOS está relacionado com o atributo TPCA_ID da tabela TB_TIPOCAPACITACAO.

O atributo CUEC_UF_ID da tabela TB_CURSOSECONGRESSOS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_DESCENTRALIZACAO possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo DESC_CAEC_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo CAEC_ID da tabela TB_CATEGORIAECONOMICA.

O atributo DESC_CIDA_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo DESC_ELDE_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo ELDE_ID da tabela TB_ELEMENTODESPESA.

O atributo DESC_ENTI_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo DESC_MOAP_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo MOAP_ID da tabela TB_MODALIDADEAPLICACAO.

O atributo DESC_MODA_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo DESC_NADE_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo NADE_ID da tabela TB_NATUREZADESPESA.

O atributo DESC_REGI_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo DESC_STCO_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo STCO_ID da tabela TB_SITUACAOCONVENIO.

O atributo DESC_TPAP_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo TPAP_ID da tabela TB_TIPOAPLICACAO.

O atributo DESC_UF_ID da tabela TB_DESCENTRALIZACAO está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_DOPAGEM possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo DOPA_ATLE_ID da tabela TB_DOPAGEM está relacionado com o atributo ATLE_ID da tabela TB_ATLETA.

O atributo DOPA_EVES_ID da tabela TB_DOPAGEM está relacionado com o atributo EVES_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS.

A tabela TB_ENTIDADES possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo ENTI_CIDA_ID da tabela TB_ENTIDADES está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo ENTI_ENCE_ID da tabela TB_ENTIDADES está relacionado com o atributo ENCE_ID da tabela TB_ENTIDADESCLASSIFICACAOENTE.

O atributo ENTI_MODAL_ID da tabela TB_ENTIDADES está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo ENTI_REGI_ID da tabela TB_ENTIDADES está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo ENTI_TPEN_ID da tabela TB_ENTIDADES está relacionado com o atributo TPEN_ID da tabela TB_TIPOENTE.

O atributo ENTI_UF_ID da tabela TB_ENTIDADES está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_EQUIPAMENTOSPORTIVOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo EQES_ATLE_ID da tabela TB_EQUIPAMENTOSPORTIVOS está relacionado com o atributo ATLE_ID da tabela TB_ATLETA.

O atributo EQES_CLMA_ID da tabela TB_EQUIPAMENTOSPORTIVOS está relacionado com o atributo CLMA_ID da tabela TB_CLASSIFICACAOMATERIAL.

O atributo EQES_ENTI_ID da tabela TB_EQUIPAMENTOSPORTIVOS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo EQES_INES_ID da tabela TB_EQUIPAMENTOSPORTIVOS está relacionado com o atributo INES_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS.

O atributo EQES_PROV_ID da tabela TB_EQUIPAMENTOSPORTIVOS está relacionado com o atributo PROV_ID da tabela TB_PROVA.

O atributo EQES_MODAL_ID da tabela TB_EQUIPAMENTOSPORTIVOS está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

A tabela TB_ESCOLASEF possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo ESEF_ENTI_ID da tabela TB_ESCOLASEF está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

A tabela TB_ESTATAIS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo ESTA_CAEC_ID da tabela TB_ESTATAIS está relacionado com o atributo CAEC_ID da tabela TB_CATEGORIAECONOMICA.

O atributo ESTA_CIDA_ID da tabela TB_ESTATAIS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo ESTA_ENTI_ID da tabela TB_ESTATAIS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo ESTA_MODA_ID da tabela TB_ESTATAIS está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODA .

O atributo ESTA_REGI_ID da tabela TB_ESTATAIS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo ESTA_TPAP_ID da tabela TB_ESTATAIS está relacionado com o atributo TPAP_ID da tabela TB_TIPOAPLICACAO.

O atributo ESTA_UF_ID da tabela TB_ESTATAIS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_ESTUDOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo ESTU_ARPE_ID da tabela TB_ESTUDOS está relacionado com o atributo ARPE_ID da tabela TB_AREAPESQUISA.

A tabela TB_ESTUDOSMODALIDADES possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo ESMO_ESTU_ID da tabela TB_ESTUDOSMODALIDADES está relacionado com o atributo ESTU_ID da tabela TB_ESTUDOS.

O atributo ESMO_MODA_ID da tabela TB_ESTUDOSMODALIDADES está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

A tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo EVES_CAEV_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS está relacionado com o atributo CAEV_ID da tabela TB_CATEGORIAEVENTO.

O atributo EVES_CIDA_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo EVES_ENTI_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo EVES_NIEV_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS está relacionado com o atributo NIEV_ID da tabela TB_NIVELEVENTO.

O atributo EVES_REGI_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo EVES_UF_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSINSTALACAO possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo EVIN_EVES_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSINSTALACAO está relacionado com o atributo EVES_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS.

O atributo EVIN_INES_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSINSTALACAO está relacionado com o atributo INES_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS.

A tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSMODALIDADES possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo EVEM_EVES_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSMODALIDADES está relacionado com o atributo EVES_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS.

O atributo EVEM_MODAL_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSMODALIDADES está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

A tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSPROVAS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo EVPR_EVES_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSPROVAS está relacionado com o atributo EVES_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOS.

O atributo EVPR_PROV_ID da tabela TB_EVENTOSESSPORTIVOSPROVAS está relacionado com o atributo PROV_ID da tabela TB_PROVA.

A tabela TB_GOVERNANCA possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo GOVE_ENTI_ID da tabela TB_GOVERNANCA está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

A tabela TB_GRUPOSPEQUISA possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo GRPE_ARPE_ID da tabela TB_GRUPOSPEQUISA está relacionado com o atributo ARPE_ID da tabela TB_AREAPESQUISA.

O atributo GRPE_ENTI_ID da tabela TB_GRUPOSPEQUISA está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

A tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo INES_CIDA_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo INES_ENTI_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo INES_INCL_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS está relacionado com o atributo INCL_ID da tabela TB_INSTALACAOCLASSIFICACAO.

O atributo INES_INPI_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS está relacionado com o atributo INPI_ID da tabela TB_INSTALACAOTIPOPISO.

O atributo INES_REGI_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo INES_UF_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_INSTALACAOTIPO possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo INTP_INES_ID da tabela TB_INSTALACAOTIPO está relacionado com o atributo INES_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS.

O atributo INTP_INTM_ID da tabela TB_INSTALACAOTIPO está relacionado com o atributo INTM_ID da tabela TB_INSTALACAOTIPOMODALIDADE.

A tabela TB_INSTALACAOTIPOMODALIDADE possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo INTM_MODA_ID da tabela TB_INSTALACAOTIPOMODALIDADE está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

A tabela TB_LABORATORIOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo LABO_ARPE_ID da tabela TB_LABORATORIOS está relacionado com o atributo ARPE_ID da tabela TB_AREAPESQUISA.

O atributo LABO_ENTI_ID da tabela TB_LABORATORIOS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo LABO_GRPE_ID da tabela TB_LABORATORIOS está relacionado com o atributo GRPE_ID da tabela TB_GRUPOSPEQUISA.

A tabela TB_LEGISLACAO possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo LEGI_CIDA_ID da tabela TB_LEGISLACAO está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo LEGI_LEAS_ID da tabela TB_LEGISLACAO está relacionado com o atributo LEAS_ID da tabela TB_LEGISLACAOASSUNTO.

O atributo LEGI_LENA_ID da tabela TB_LEGISLACAO está relacionado com o atributo LENA_ID da tabela TB_LEGISLACAONIVELATO.

O atributo LEGI_LEST_ID da tabela TB_LEGISLACAO está relacionado com o atributo LEST_ID da tabela TB_LEGISLACAOSTATUS.

O atributo LEGI_LETP_ID da tabela TB_LEGISLACAO está relacionado com o atributo LETP_ID da tabela TB_LEGISLACAOTIPO.

O atributo LEGI_REGI_ID da tabela TB_LEGISLACAO está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo LEGI_TPDL_ID da tabela TB_LEGISLACAO está relacionado com o atributo TPDL_ID da tabela TB_TIPODIPLOMALEGAL.

O atributo LEGI_UF_ID da tabela TB_LEGISLACAO está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_LEIINCENTIVO possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo LEIN_CIDA_ID da tabela TB_LEIINCENTIVO está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo LEIN_ENTI_ID da tabela TB_LEIINCENTIVO está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo LEIN_MODALA_ID da tabela TB_LEIINCENTIVO está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo LEIN_REGI_ID da tabela TB_LEIINCENTIVO está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo LEIN_TPAP_ID da tabela TB_LEIINCENTIVO está relacionado com o atributo TPAP_ID da tabela TB_TIPOAPLICACAO.

O atributo LEIN_UF_ID da tabela TB_LEIINCENTIVO está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

O atributo LEIN_PROV_ID da tabela TB_LEIINCENTIVO está relacionado com o atributo PROV_ID da tabela TB_PROVA.

A tabela TB_MATERIALESPORTIVO possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo MAES_CLMA_ID da tabela TB_MATERIALESPORTIVO está relacionado com o atributo CLMA_ID da tabela TB_CLASSIFICACAOMATERIAL.

O atributo MAES_INES_ID da tabela TB_MATERIALESPORTIVO está relacionado com o atributo INES_ID da tabela TB_INSTALACAOESPORTIVAS.

O atributo MAES_MODA_ID da tabela TB_MATERIALESPORTIVO está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo MAES_PROV_ID da tabela TB_MATERIALESPORTIVO está relacionado com o atributo PROV_ID da tabela TB_PROVA.

A tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo PLBM_ATLE_ID da tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS está relacionado com o atributo ATLE_ID da tabela TB_ATLETA.

O atributo PLBM_CATE_ID da tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS está relacionado com o atributo CATE_ID da tabela TB_CATEGORIABOLSA.

O atributo PLBM_CIDA_ID da tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo PLBM_ENTI_ID da tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo PLBM_MODA_ID da tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo PLBM_REGI_ID da tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo PLBM_TPAP_ID da tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS está relacionado com o atributo TPAP_ID da tabela TB_TIPOAPLICACAO.

O atributo PLBM_UF_ID da tabela TB_PLANOBRASILMEDALHAS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_PROFSSIONAIS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo PROF_CIDA_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo PROF_NATURALIDADECIDA_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo PROF_ENTI_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo PROF_ESCO_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo ESCO_ID da tabela TB_ESCOLORIDADE.

O atributo PROF_GENE_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo GENE_ID da tabela TB_GENERO.

O atributo PROF_MODA_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo PROF_REGI_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo PROF_NATURALIDADEREGI_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo PROF_UF_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

O atributo PROF_NATURALIDADEUF_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

O atributo PROF_CARG_ID da tabela TB_PROFSSIONAIS está relacionado com o atributo CARG_ID da tabela TB_CARGO.

A tabela TB_PROVA possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo PROV_MODA_ID da tabela TB_PROVA está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo PROV_TPRES_ID da tabela TB_PROVA está relacionado com o atributo TPRES_ID da tabela TB_TIPORESULTADO.

A tabela TB_RANKINGS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo RANK_ATLE_ID da tabela TB_RANKINGS está relacionado com o atributo ATLE_ID da tabela TB_ATLETA.

O atributo RANK_MODA_ID da tabela TB_RANKINGS está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo RANK_PROV_ID da tabela TB_RANKINGS está relacionado com o atributo PROV_ID da tabela TB_PROVA.

A tabela TB_RECURSOSPRIVADOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo REPR_CAEC_ID da tabela TB_RECURSOSPRIVADOS está relacionado com o atributo CAEC_ID da tabela TB_CATEGORIAECONOMICA.

O atributo REPR_CIDA_ID da tabela TB_RECURSOSPRIVADOS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo REPR_ENTI_ID da tabela TB_RECURSOSPRIVADOS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo REPR_MODALA_ID da tabela TB_RECURSOSPRIVADOS está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo REPR_REGI_ID da tabela TB_RECURSOSPRIVADOS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo REPR_TPAP_ID da tabela TB_RECURSOSPRIVADOS está relacionado com o atributo TPAP_ID da tabela TB_TIPOAPLICACAO.

O atributo REPR_UF_ID da tabela TB_RECURSOSPRIVADOS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_RESULTADOSESPORTIVOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo RESS_ATLE_ID da tabela TB_RESULTADOSESPORTIVOS está relacionado com o atributo ATLE_ID da tabela TB_ATLETA.

O atributo RESS_EVES_ID da tabela TB_RESULTADOSESPORTIVOS está relacionado com o atributo EVES_ID da tabela TB_EVENTOSESPORTIVOS.

O atributo RESS_MODALA_ID da tabela TB_RESULTADOSESPORTIVOS está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

O atributo RESS_PROV_ID da tabela TB_RESULTADOSESPORTIVOS está relacionado com o atributo PROV_ID da tabela TB_PROVA.

A tabela TB_RESULTADOSESPORTIVOSPBM possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo REPB_RESS_ID da tabela TB_RESULTADOSESPORTIVOSPBM está relacionado com o atributo RESS_ID da tabela TB_RESULTADOSESPORTIVOS.

A tabela TB_REVISTASCIENTIFICAS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo RECI_ARPE_ID da tabela TB_REVISTASCIENTIFICAS está relacionado com o atributo ARPE_ID da tabela TB_AREAPESQUISA.

O atributo RECI_ENTI_ID da tabela TB_REVISTASCIENTIFICAS está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

A tabela TB_TALENTOS possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo TALE_ATLE_ID da tabela TB_TALENTOS está relacionado com o atributo ATLE_ID da tabela TB_ATLETA.

O atributo TALE_CIDA_ID da tabela TB_TALENTOS está relacionado com o atributo CIDA_ID da tabela TB_CIDADE.

O atributo TALE_REGI_ID da tabela TB_TALENTOS está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

O atributo TALE_UF_ID da tabela TB_TALENTOS está relacionado com o atributo UF_ID da tabela TB_UF.

A tabela TB_TALENTOSENTIDADES possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo TAEN_ENTI_ID da tabela TB_TALENTOSENTIDADES está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo TAEN_MODAL_ID da tabela TB_TALENTOSENTIDADES está relacionado com o atributo MODA_ID da tabela TB_MODALIDADES.

A tabela TB_TESESDISSERTACOES possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

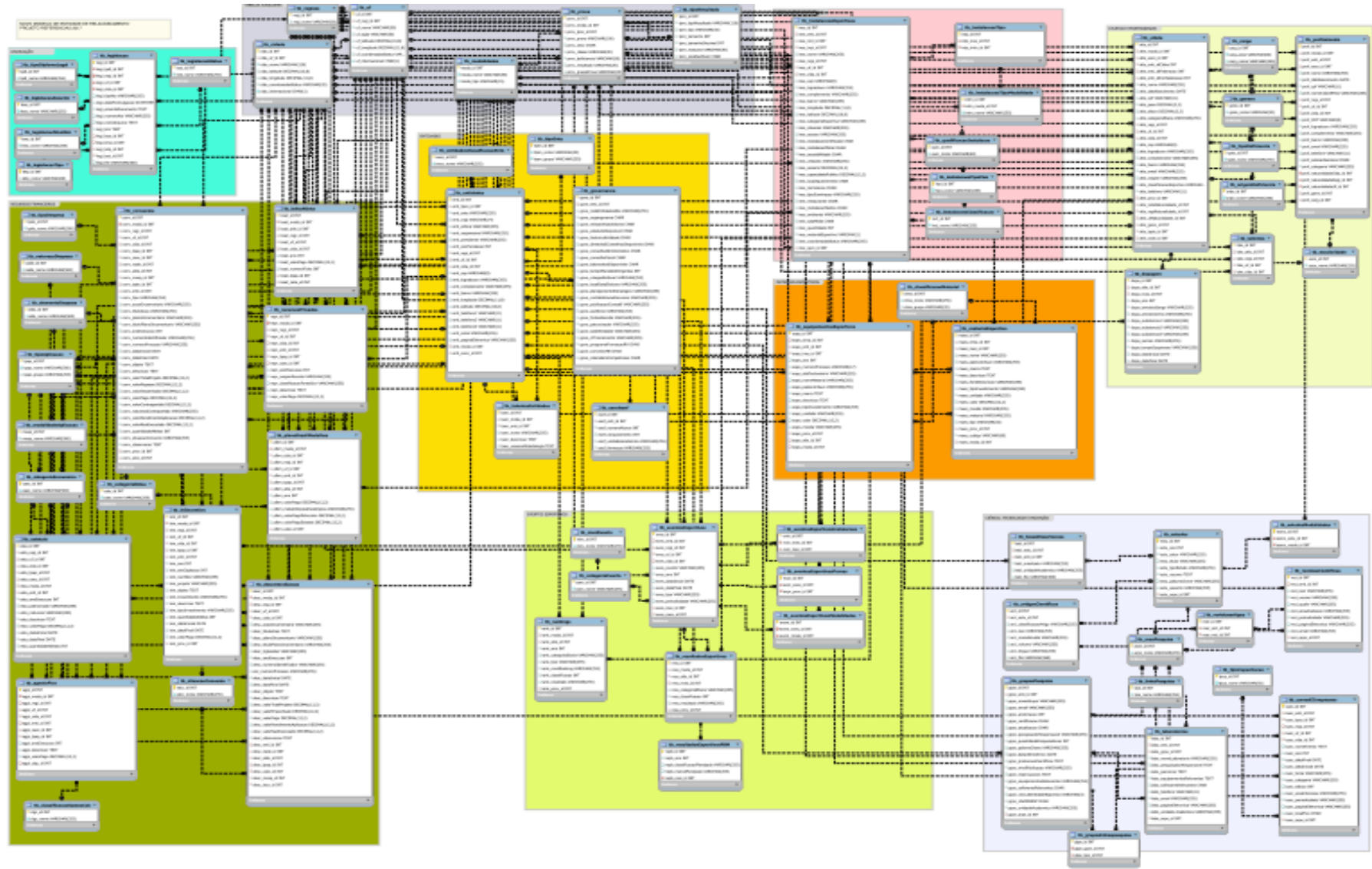
O atributo TEDI_ENTI_ID da tabela TB_TESESDISSERTACOES está relacionado com o atributo ENTI_ID da tabela TB_ENTIDADES.

O atributo TEDI_ESTU_ID da tabela TB_TESESDISSERTACOES está relacionado com o atributo ESTU_ID da tabela TB_ESTUDOS.

A tabela TB_UF possui o(s) seguinte(s) relacionamento(s):

O atributo UF_REGI_ID da tabela TB_UF está relacionado com o atributo REGI_ID da tabela TB_REGIOES.

DIAGRAMA ENTIDADE-RELACIONAMENTO



(II) INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Apêndice C – Questionário eletrônico aplicado junto às entidades esportivas (Confederações)



Ministério do Esporte
Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento
Projeto Referências

Brasília, xx de xxxx de xxxx.

A Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento – SNEAR, em parceria com a Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS executa o projeto intitulado **“Referências para o Esporte de Alto Rendimento”** que consiste no levantamento de informações acerca de oito dimensões relativas ao atleta de alto rendimento, a fim de nortear a elaboração do Plano Nacional de Esporte, a saber: (1) Legislação; (2) Recursos Financeiros; (3) Instalações esportivas (4) Equipamentos esportivos; (5) Recursos Humanos; (6) Suporte ao Atleta; (7) Participação de atletas clubes e seleções em competições; (8) Organização de Competições; (9) Identificação e desenvolvimento de talentos esportivos; (10) Pesquisa em Ciência do Esporte e apoio científico ao desenvolvimento esportivo.

No momento, o projeto encontra-se na fase de levantamento das informações acerca das modalidades esportivas, e para tal, contamos com a colaboração de Vossa Senhoria no sentido de fornecer respostas às indagações elencadas no questionário anexo. Considere-se que o acesso público às informações que nos são disponíveis hoje, não evidencia os detalhes necessários à pesquisa.

Ressaltamos que, é essencial a contribuição dessa Entidade Nacional de Administração do Desporto para a disponibilização de tais dados, como membro integrante do Sistema Nacional do Desporto e que irão contribuir para o desenvolvimento do esporte brasileiro de alto nível.

Certo de contar com a colaboração de Vossa senhoria, agradeço antecipadamente e coloco à vossa disposição o Coordenador de Equipe de Mapeamento, XXXXXXXXXXXXXXXX, por intermédio dos telefones XXXXXXXXXXXXXXXX e email XXXXXXXXXXXXXXXX

- Lista de ENADs que responderam o questionário

1. Confederação Brasileira de Atletismo
2. Confederação Brasileira de Basquetebol
3. Confederação Brasileira de Badminton
4. Confederação Brasileira de Boxe
5. Confederação Brasileira de Canoagem
6. Confederação Brasileira de Ciclismo
7. Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos
8. Confederação Brasileira de Esgrima
9. Confederação Brasileira de Ginástica
10. Confederação Brasileira de Golfe
11. Confederação Brasileira de Hipismo
12. Confederação Brasileira de Hoquei sobre Grama
13. Confederação Brasileira de Handeball
14. Confederação Brasileira de Judô
15. Confederação Brasileira de Lutas Associadas
16. Confederação Brasileira de Levantamento de Peso
17. Confederação Brasileira de Pentatlo Moderno
18. Confederação Brasileira de Remo
19. Confederação Brasileira de Rugby
20. Confederação Brasileira de Taekwondo
21. Confederação Brasileira de Tênis de Mesa
22. Confederação Brasileira de Tiro com Arco
23. Confederação Brasileira de Tiro Esportivo
24. Confederação Brasileira de Triatlon
25. Confederação Brasileira de Voleibol

- Nome e função dos responsáveis pelas respostas ao questionário de cada Confederação

ATLETISMO	Martinho Nobre dos Santos
BASQUETEBOL	Reginaldo Senna
BADMINTON	João Guilherme Chiminazzo
BOXE	Otilio Manuel Toledo
CANOAGEM	Heros Ferreira
CICLISMO	Francisco Florencio
NATAÇÃO, SALTOS, MARATONAS, POLO, SINCRONIZADO	Marcus Bernhoeft
ESGRIMA	Eduardo Sales de Azeredo
GINASTICA	Robson Caballero
GOLFE	Antonio Chaves Barcellos
HIPISMO	Carlos Senna
HÓQUEI	Cosme F. Buzzachera
HANDEBALL	Leandro Gregorut
JUDÔ	Ney Wilson
LUTAS	Roberto Leitão
LEVANTAMENTO DE PESO	NÃO RESPONDEU
PENTATLO	Celso Sooma Sasaqui
REMO	Thomaz Schwersdtner
RUGBY	João Nogueira
TAEKWONDO	Carla Flores
TÊNIS	NÃO RESPONDEU
TÊNIS DE MESA	Erik Menezes Barreto Neves
TIRO COM ARCO	Marcelo Saldanha Aoki
TIRO ESPORTIVO	Mauricio dos Santos Fernandes
TRIATLON	Marco Antonio La Porta Junior
VELA	Daniel Santiago
VOLEIBOL	Marcelo Wangler

Apêndice D - Carta enviada para as entidades esportivas (confederações)

Ministério do Esporte
Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento
Projeto Referências

Senhor presidente,

A Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento – SNEAR, em parceria com a Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, está desenvolvendo um projeto que pretende levantar informações acerca de diversas dimensões que giram em torno do atleta de alto rendimento brasileiro.

O projeto intitulado “Referências para o Esporte de Alto Rendimento” visa sistematizar informações para nortear a gestão e para a elaboração do Plano Nacional de Esporte.

No momento, a equipe de trabalho está levantando informações acerca das modalidades esportivas administradas pela **XXXX** e para isso contamos com a colaboração de Vossa Senhoria no sentido de nos fornecer respostas às indagações elencadas no questionário anexo, o que nos facilitaria sobremaneira a coleta e ordenação dos dados. Considere-se que o acesso público às informações que nos são disponíveis hoje, não evidencia os detalhes necessários à pesquisa.

Ressaltamos que é essencial a contribuição dessa Entidade Nacional do Desporto para a obtenção de tais dados, pois eles servirão como subsídios para orientar/direcionar as decisões que deverão ser tomadas num futuro próximo para o esporte de alto rendimento. Solicitamos a gentileza de nos enviar as respostas até o dia **XX/XX/XXXX**.

Nos colocamos à disposição para dirimir possíveis dúvidas e estabelecer contato xxxxxxxxx@esporte.gov.br; **(xx)xxxx-xxxx**.

Agradeço antecipadamente a atenção e colaboração e colocamo-nos à disposição no que for necessário.

Cordialmente,

Ricardo Leyser
Secretário Nacional de Esporte de Alto rendimento

Apêndice E – Questionário eletrônico aplicado junto aos atletas de esportes olímpicos

● Ministério do Esporte – Convite para questionário



● Projeto Referências

Hoje em 2:04 PM

Para Eu

Caro(a) ATLETA
LUIZ CARLOS,

O Ministério do Esporte está empenhado em desenvolver políticas voltadas para o Esporte de Alto Rendimento. Para melhor formular estas políticas o Ministério está colhendo informações importantes sobre a estrutura, equipes, treinos, competições, etc. A sua visão e as informações que você pode fornecer são especialmente relevantes neste processo.

Sendo assim, solicitamos que você responda as questões que se seguem da forma mais precisa possível. Leia e responda com atenção. Suas respostas contribuirão para a elaboração de políticas mais adequadas às suas necessidades como atleta.

Para participar, por favor, utilize o link abaixo:

<http://projetoReferencias.nuvem.ufrgs.br/limesurvey/index.php/survey/index/sid/328176/token/123456789/lang/pt-BR>

Atenciosamente,

Projeto Referências (questionario@projetoReferencias.esp.br)

Responder, Responder a todos ou Encaminhar | Mais



Ministério do
Esporte

Questionário do Atleta Brasileiro (Professores)

Você está entre os(as) atletas brasileiros(as) convidados(as) a responder um questionário sobre o Esporte de Alto Rendimento no Brasil. Ao responder este questionário, você estará contribuindo para qualificar as políticas do Ministério do Esporte, voltadas às necessidades dos(as) atletas.

Garantimos o sigilo de seus dados de identificação primando pela privacidade e por seu anonimato.

Para obter qualquer informação e esclarecer dúvidas, você poderá entrar em contato com a equipe responsável pelo questionário pelo e-mail projetoReferencias@gmail.com.

Agradecemos antecipadamente a sua colaboração.

Pressione o botão "Próximo", para entrar no questionário.

Coordenação do Projeto Referências
Ministério do Esporte

Próximo >

Sair e apagar o questionário



Questionário do Atleta Brasileiro (Professores)

0% 100%Ministério do
Esporte

Dados de Identificação

* Nome

* Sexo

* Data de nascimento

* Estado civil

Escolha uma das seguintes respostas:

- Solteiro(a)
- Casado(a)/União Estável
- Divorciado(a)
- Viúvo(a)

* Como você se autodeclara?

Escolha uma das seguintes respostas:

- Branco
- Pardo
- Preto
- Amarelo
- Indígena

Se você é religioso, informe sua religião (opcional)

*** Local de Nascimento***Escolha uma das seguintes respostas:*

- No Brasil
 No exterior

*** Residência atual***Escolha uma das seguintes respostas:*

- No Brasil
 No exterior

*** CEP (Após digitar o CEP, clique no próximo campo e aguarde o preenchimento automático)***** Estado***Escolha uma das seguintes respostas:**** Cidade***** Logradouro (rua, avenida, etc.)***** Número***Apenas números podem ser usados nesse campo.***Complemento**

* Estuda atualmente?

- Sim Não

* A instituição na qual você estuda é:

Escolha uma das seguintes respostas:

- Pública
 Privada

* Escolaridade

Escolha uma das seguintes respostas:

- Ensino fundamental incompleto (até 3ª série)
 Ensino fundamental incompleto (até 4ª série)
 Ensino fundamental completo
 Ensino médio incompleto
 Ensino médio completo
 Superior incompleto
 Superior completo
 Pós-graduação incompleta
 Pós-graduação completa

* Conhecimento de língua estrangeira

	Nenhum	Básico	Intermediário	Avançado
Inglês	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Espanhol	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Próximo >

Sair e apagar o questionário



Questionário do Atleta Brasileiro (Professores)

0% 100%

Perfil Sócio-Econômico

Ministério do
Esporte

* Você reside

Escolha uma das seguintes respostas:

Sozinho(a)

Com a família

Com outros(as) atletas

Com treinador(a)

Outros:

* Você é chefe de família?

Sim Não

Qual a escolaridade do chefe da sua família?

Escolha uma das seguintes respostas:

Ensino fundamental incompleto (até 3ª série)

Ensino fundamental incompleto (até 4ª série)

Ensino fundamental completo

Ensino médio incompleto

Ensino médio completo

Superior incompleto

Superior completo

Pós-graduação incompleta

Pós-graduação completa

* Na casa de sua família, identifique a quantidade de bens de consumo e serviços.

	0	1	2	3	4 ou mais
Televisão em cores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rádio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Banheiro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Automóvel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Empregada mensalista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Máquina de lavar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aparelho de DVD	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Geladeira	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Freezer (aparelho independente ou parte da geladeira duplex)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Próximo >

Sair e apagar o questionário



CENTRO DE ESTUDOS OLÍMPICOS
ESEF | UFRGS

Questionário do Atleta Brasileiro (Professores)

0% 100%

Suporte Financeiro

Ministério do
Esporte

* Você é bolsista do programa *Bolsa Atleta* do Ministério do Esporte?

- Sim Não

* Qual é a categoria de sua bolsa?

Escolha uma das seguintes respostas:

- Atleta Pódio
 Atleta Olímpico ou Paraolímpico
 Atleta Internacional
 Atleta Nacional
 Estudantil
 Atleta Base

*

Você recebe algum outro tipo de bolsa, remuneração ou pagamento mensal como atleta de alto rendimento?

- Sim Não

* Qual o tipo de bolsa, remuneração ou pagamento mensal que você recebe como atleta de alto rendimento?

Escolha a(s) que mais se adequa(m)

- Bolsa atleta (Governo Estadual)
 Bolsa atleta (Governo Municipal)
 Empresa pública/estatal (Banco do Brasil, Caixa Econômica Federal, Correios, Petrobras, etc.)
 Empresa Privada
 Clube/Associação
 Outros:

* Além de atleta, você exerce alguma outra profissão?

Sim Não

Especifique (opcional)

Próximo >

Sair e apagar o questionário



Questionário do Atleta Brasileiro (Professores)

0% 100%

Carreira Esportiva

Ministério do
Esporte

* Assinale a modalidade da qual você participa

Escolha uma das seguintes respostas:

Hipismo ▼

* Assinale as categorias das quais você participa

Escolha a(s) que mais se adequa(m)

- Adestramento
- Concurso completo de equitação
- Saltos

*
Idade em que você começou a praticar a sua modalidade esportiva atual

Escolha uma das seguintes respostas:

10 ▼

*
Onde você começou a treinar a sua modalidade atual?

Escolha uma das seguintes respostas:

Clube ▼

* Idade em que começou a participar de competições na sua modalidade esportiva atual

Escolha uma das seguintes respostas:

12 ▼

* Idade em que começou a participar de competições nacionais na sua modalidade esportiva atual

Escolha uma das seguintes respostas:

13 ▼

* Idade em que começou a participar de competições internacionais na sua modalidade esportiva atual

Escolha uma das seguintes respostas:

14 ▼

* Qual a influência dos itens abaixo para seu ingresso na carreira esportiva? (Numere de 1 a 5, considerando 5 o item de maior influência)

	1	2	3	4	5
Pais e familiares	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amigos(as)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Professores(as) de educação física na escola	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Treinadores(as)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros(as) atletas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agentes (ou olheiros)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Programas de identificação de talentos esportivos	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TV, Rádio, Jornais, Internet	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros fatores	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Qual a influência dos itens abaixo para a sua permanência na carreira esportiva? (Numere de 1 a 5, considerando 5 o item de maior influência)

	1	2	3	4	5
Pais e familiares	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amigos(as)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Professores(as) de educação física na escola	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Treinadores(as)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros(as) atletas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agentes (ou olheiros)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Programas de desenvolvimento de talentos esportivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TV, Rádio, Jornais, Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros fatores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Para cada um dos itens abaixo, avalie em grau de importância (considerando 5 o item de maior importância), o quanto eles auxiliaram/ajudaram você a alcançar o estágio atual do seu desempenho esportivo. (considere as condições, acesso e as demais situações de cada um dos itens.)

	1	2	3	4	5
Infraestrutura esportiva (locais de treinamento, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Equipamentos e materiais esportivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Suporte de diferentes profissionais do esporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participação em competições esportivas nacionais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participação em competições esportivas internacionais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apoio financeiro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apoio científico e tecnológico (testes, avaliações)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Você é atualmente atleta da seleção brasileira?

Sim Não

* Você é atualmente atleta da seleção brasileira?

Sim Não

* Quantas vezes você foi convocado para a seleção brasileira nos anos de 2012-2013?
Escolha uma das seguintes respostas:

De 1 a 3 vezes
 De 4 a 6 vezes
 De 7 a 10 vezes
 Mais de 10 vezes

Próximo ▶

Sair e apagar o questionário



Questionário do Atleta Brasileiro (Professores)

0% 100%

Treinamento

Ministério do
Esporte

* Você treinou no exterior nos anos de 2012-2013?

- Sim Não

* Referente à sua modalidade, como você avalia a qualidade das instalações esportivas da instituição na qual você está vinculado(a)?

Escolha uma das seguintes respostas:

- Péssima
 Ruim
 Regular
 Boa
 Muito boa

*

Caso você treine a sua modalidade em outro local que não seja a instituição (clube, associação) a qual você está vinculado(a), como você avalia a qualidade das instalações esportivas deste local?

Escolha uma das seguintes respostas:

- Péssima
 Ruim
 Regular
 Boa
 Muito boa
 Não treino a minha modalidade esportiva em nenhum outro lugar

Caso você treine em outro local que não seja a instituição a qual você está vinculado como atleta, por favor, informe o local (nome da instituição):

* A sua modalidade esportiva possui um centro de treinamento nacional?

- Sim Não

* Como atleta da seleção brasileira, em que período do ano você recebe auxílio nos itens abaixo:

	Recebo apenas nos períodos de treinamento	Recebo apenas nos períodos de competição	Recebo apenas em circunstâncias especiais	Recebo nos períodos de treinamento e em competições	Recebo nos períodos de treinamento e em circunstâncias especiais	Recebo nos períodos de competição e em circunstâncias especiais	Não recebo
Alimentação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alojamento/hospedagem/moradia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Material esportivo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uniforme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Equipamentos e materiais com inovações tecnológicas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Testes e avaliações especializadas no esporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Em que período do ano você paga com os seus próprios recursos os itens abaixo:

	Pago apenas nos períodos de treinamento	Pago apenas nos períodos de competição	Pago apenas em circunstâncias especiais	Pago nos períodos de treinamento e em competições	Pago nos períodos de treinamento e em circunstâncias especiais	Pago nos períodos de competição e em circunstâncias especiais	Não pago
Alimentação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alojamento/hospedagem/moradia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Material esportivo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uniforme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Equipamentos e materiais com inovações tecnológicas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Testes e avaliações especializadas no esporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Em que período do ano você paga com os seus próprios recursos os profissionais do esporte abaixo relacionados:

	Pago apenas nos períodos de treinamento	Pago apenas nos períodos de competição	Pago apenas em circunstâncias especiais	Pago nos períodos de treinamento e em competições	Pago nos períodos de treinamento e em circunstâncias especiais	Pago nos períodos de competição e em circunstâncias especiais	Não Pago
Treinador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Preparador Físico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apoio Fisiologista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apoio Biomecânico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fisioterapeuta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Massoterapeuta/Massagista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Nutricionista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Psicólogo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Médico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dentista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agente de carreira	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Assessor de imprensa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Próximo >

Sair e apagar o questionário

Qual foi a sua classificação nas competições abaixo?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Mais que 10	Não particpei
Na última edição dos jogos olímpicos	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição do campeonato Mundial da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição dos jogos pan-americanos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No último Campeonato Pan-Americano da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição dos jogos Sul-Americanos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição do Campeonato Sul-Americano da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição do Campeonato Nacional da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição do Campeonato Estadual da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição dos Jogos Escolares Nacionais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição dos Jogos Escolares Estaduais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Questionário do Atleta Brasileiro (Professores)

0% 100%

Informações Complementares

Você chegou ao final do questionário. MUITO OBRIGADO pela sua participação!

Para qualificarmos ainda mais as políticas de esporte de alto rendimento do Brasil, solicitamos o preenchimento dos dados abaixo.

Lembramos que manteremos sigilo sobre sua identificação.

Mais uma vez, Muito Obrigado!

Nome do seu treinador

E-mail do seu treinador

Ministério do
Esporte

Telefone do seu treinador	
<input type="text"/>	
Nome da instituição a qual você está vinculado como atleta	
<input type="text"/>	
<input type="button" value="Enviar"/>	<input type="button" value="Sair e apagar o questionário"/>

MUITO OBRIGADO PELA SUA PARTICIPAÇÃO!

Apêndice F – Questionário eletrônico aplicado junto aos atletas de esportes paralímpicos

● Ministério do Esporte – Convite para questionário

● Projeto Referências

Hoje em 2:04 PM

Para Eu

Caro(a) ATLETA
LUIZ CARLOS,

O Ministério do Esporte está empenhado em desenvolver políticas voltadas para o Esporte de Alto Rendimento. Para melhor formular estas políticas o Ministério está colhendo informações importantes sobre a estrutura, equipes, treinos, competições, etc. A sua visão e as informações que você pode fornecer são especialmente relevantes neste processo.

Sendo assim, solicitamos que você responda as questões que se seguem da forma mais precisa possível. Leia e responda com atenção. Suas respostas contribuirão para a elaboração de políticas mais adequadas às suas necessidades como atleta.

Para participar, por favor, utilize o link abaixo:

<http://projetoReferencias.nuvem.ufrgs.br/limesurvey/index.php/survey/index/sid/328176/token/123456789/lang/pt-BR>

Atenciosamente,

Projeto Referências (questionario@projetoReferencias.esp.br)

Responder, Responder a todos ou Encaminhar | Mais



Ministério do
Esporte

Questionário do Atleta Paraolímpico Brasileiro

TERMO DE CONCORDÂNCIA

Você está sendo convidado(a) a responder um questionário sobre o Esporte de Alto Rendimento no Brasil. Ao responder este questionário, on-line, você estará contribuindo para qualificar as políticas do Ministério do Esporte, voltadas às necessidades do atleta.

Garantimos o sigilo de seus dados de identificação primando pela privacidade e por seu anonimato.

Para obter qualquer informação e esclarecer dúvidas, você poderá entrar em contato com a equipe responsável pelo questionário pelo e-mail projetoReferencias@gmail.com.

Ao pressionar o botão "Próximo", declaro que fui informado sobre todos os procedimentos e estou de acordo com os mesmos.

Próximo >

Sair e apagar o questionário



Questionário do Atleta Paraolímpico Brasileiro

0% 100%Ministério do
Esporte

Dados de Identificação

* Nome

* Sexo

* Data de nascimento

* Estado civil

Escolha uma das seguintes respostas:

- Solteiro(a)
- Casado(a)/União Estável
- Divorciado(a)
- Viúvo(a)

* Como você se autodeclara?

Escolha uma das seguintes respostas:

- Branco
- Pardo
- Preto
- Amarelo
- Indígena

Se você é religioso, informe sua religião (opcional)

* Local de Nascimento <i>Escolha uma das seguintes respostas:</i>
<input checked="" type="radio"/> No Brasil <input type="radio"/> No exterior
* Estado <i>Escolha uma das seguintes respostas:</i>
Rio Grande do Sul ▼
* Cidade <i>Escolha uma das seguintes respostas:</i>
Por favor, selecione... ▼
* Residência atual <i>Escolha uma das seguintes respostas:</i>
<input checked="" type="radio"/> No Brasil <input type="radio"/> No exterior
* CEP (Digitar só os números do CEP e antes de prosseguir, aguardar o preenchimento automático do estado, cidade e logradouro)
90670-140
* Estado <i>Escolha uma das seguintes respostas:</i>
Rio Grande do Sul ▼
* Cidade
Porto Alegre

* Logradouro (rua, avenida, etc.)

Rua Chile

* Número

Apenas números podem ser usados nesse campo.

432

Complemento

casa

* Estuda atualmente?

Sim Não

* A instituição na qual você estuda é:

Escolha uma das seguintes respostas:

- Pública
 Privada

* A instituição na qual você estuda é:

Escolha uma das seguintes respostas:

- Especializada
 Inclusiva

* Escolaridade

Escolha uma das seguintes respostas:

- Ensino fundamental incompleto (até 3ª série)
 Ensino fundamental incompleto (até 4ª série)
 Ensino fundamental completo
 Ensino médio incompleto
 Ensino médio completo
 Superior incompleto
 Superior completo
 Pós-graduação incompleta
 Pós-graduação completa

* Conhecimento de língua estrangeira

	Nenhum	Básico	Intermediário	Avançado
Inglês	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Espanhol	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outras	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Próximo >

Sair e apagar o questionário



Questionário do Atleta Paraolímpico Brasileiro

0% 100%

Perfil Sócio-Econômico

Ministério do
Esporte

* Você reside

Escolha uma das seguintes respostas:

Sozinho(a)

Com a família

Com outros(as) atletas

Com treinador(a)

Outros:

* Você é chefe de família?

Sim Não

* Na sua casa identifique a quantidade de bens de consumo e serviços.

	0	1	2	3	4 ou mais
Televisão em cores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rádio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Banheiro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Automóvel	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Empregada mensalista	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Máquina de lavar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aparelho de DVD	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Geladeira	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Freezer (aparelho independente ou parte da geladeira duplex)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Próximo >

Sair e apagar o questionário



CENTRO DE ESTUDOS OLÍMPICOS
ESEF | UFRGS

Questionário do Atleta Paraolímpico Brasileiro

0%  100%

Suporte Financeiro

Ministério do
Esporte

* Você é bolsista do programa *Bolsa Atleta* do Ministério do Esporte?

Sim Não

* Qual é a categoria de sua bolsa?

Escolha uma das seguintes respostas:

- Atleta Pódio
- Atleta Olímpico ou Paraolímpico
- Atleta Internacional
- Atleta Nacional
- Estudantil
- Atleta Base

*

Você recebe algum outro tipo de bolsa, remuneração ou pagamento mensal como atleta de alto rendimento?

Sim Não

* Além de atleta, você exerce alguma outra profissão?

Sim Não

Especifique (opcional)

Professor


Próximo ▶

Sair e apagar o questionário



CENTRO DE ESTUDOS OLÍMPICOS
ESEF | UFRGS

Questionário do Atleta Paraolímpico Brasileiro

0%  100%

Carreira Esportiva

Ministério do
Esporte

* Você é

Escolha uma das seguintes respostas:

Atleta ▼

* Qual a sua deficiência?

Escolha uma das seguintes respostas:

Por favor, selecione... ▼

* Sua deficiência é

Escolha uma das seguintes respostas:

Por favor, selecione... ▼

* Alterou sua classificação esportiva nos últimos dois anos?

Sim Não

* Assinale a modalidade da qual você participa

Escolha uma das seguintes respostas:

Judô ▼

* Assinale a classe da qual você pertence

B1,B2,B3

✖

Idade em que você começou a praticar a sua modalidade esportiva atual

Escolha uma das seguintes respostas:

Por favor, selecione... ▼

✖

Onde você começou a treinar a sua modalidade atual?

Escolha uma das seguintes respostas:

Por favor, selecione... ▼

✖ Idade em que começou a participar de competições na sua modalidade esportiva atual

Escolha uma das seguintes respostas:

Por favor, selecione... ▼

✖ Idade em que começou a participar de competições nacionais na sua modalidade esportiva atual

Escolha uma das seguintes respostas:

Por favor, selecione... ▼

✖ Idade em que começou a participar de competições internacionais na sua modalidade esportiva atual

Escolha uma das seguintes respostas:

Por favor, selecione... ▼

* Qual a influência dos itens abaixo para seu ingresso na carreira esportiva? (Numere de 1 a 5, considerando 5 o item de maior influência)

	1	2	3	4	5
Pais e familiares	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amigos(as)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Professores(as) de educação física na escola	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Treinadores(as)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros(as) atletas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agentes (ou olheiros)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Programas de identificação de talentos esportivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TV, Rádio, Jornais, Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros fatores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Qual a influência dos itens abaixo para a sua permanência na carreira esportiva? (Numere de 1 a 5, considerando 5 o item de maior influência)

	1	2	3	4	5
Pais e familiares	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Amigos(as)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Professores(as) de educação física na escola	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Treinadores(as)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros(as) atletas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agentes (ou olheiros)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Programas de desenvolvimento de talentos esportivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
TV, Rádio, Jornais, Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros fatores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*

Para cada um dos itens abaixo, avalie em grau de importância (considerando 5 o item de maior importância), o quanto eles auxiliaram/ajudaram você a alcançar o estágio atual do seu desempenho esportivo. (considere as condições, acesso e as demais situações de cada um dos itens.)

	1	2	3	4	5
Infraestrutura esportiva(locais de treinamento, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Equipamentos e materiais esportivos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Suporte de diferentes profissionais do esporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participação em competições esportivas nacionais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participação em competições esportivas internacionais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apoio financeiro	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Apoio científico e tecnológico (testes, avaliações)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Você é atualmente atleta da seleção brasileira?

Sim Não

Próximo ▶

Sair e apagar o questionário



Questionário do Atleta Paraolímpico Brasileiro

0% 100%

Treinamento

Ministério do
Esporte

* Você treinou no exterior nos anos de 2012-2013?

- Sim Não

* Referente à sua modalidade, como você avalia a qualidade das instalações esportivas da instituição na qual você está vinculado(a)?

Escolha uma das seguintes respostas:

- Péssima
 Ruim
 Regular
 Boa
 Muito boa

**

Caso você treine a sua modalidade em outro local que não seja a instituição (clube, associação) a qual você está vinculado(a), como você avalia a qualidade das instalações esportivas deste local?

Escolha uma das seguintes respostas:

- Péssima
 Ruim
 Regular
 Boa
 Muito boa
 Não treino a minha modalidade esportiva em nenhum outro lugar

Caso você treine em outro local que não seja a instituição a qual você está vinculado como atleta, por favor, informe o local (nome da instituição):

* A sua modalidade esportiva possui um centro de treinamento nacional?

- Sim Não

* Como você avalia a qualidade das instalações esportivas das competições das quais você participou em 2013?

	Péssimo	Ruim	Regular	Bom	Muito Bom	Não participa
Competições de nível Estadual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competições de nível Nacional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competições de nível internacional realizadas no Brasil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Como você avalia o nível técnico das competições das quais você participou no de 2013 ?

	Péssimo	Ruim	Regular	Bom	Muito Bom	Não participa
Competições de nível estadual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competições de nível nacional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competições de nível internacional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Como você avalia o nível técnico da arbitragem das competições das quais você participou em 2013?

	Péssimo	Ruim	Regular	Bom	Muito Bom	Não participa
Competições de nível estadual	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competições de nível nacional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Competições de nível internacional realizadas no Brasil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Como você avalia a acessibilidade nas competições **estaduais** que você participou em 2013?

	Péssimo	Ruim	Regular	Bom	Muito Bom
Alojamento/hospedagem/moradia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alimentação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instalações esportivas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Como você avalia a acessibilidade nas competições **nacionais** que você participou em 2013?

	Péssimo	Ruim	Regular	Bom	Muito Bom
Alojamento/hospedagem/moradia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alimentação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instalações esportivas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

* Como você avalia a acessibilidade nas competições **internacionais** que você participou em 2013?

	Péssimo	Ruim	Regular	Bom	Muito Bom
Alojamento/hospedagem/moradia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Alimentação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instalações esportivas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Qual foi a sua classificação nas competições abaixo?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Mais que 10	Não participei
Na última edição dos jogos olímpicos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição do campeonato Mundial da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição dos jogos pan-americanos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No último Campeonato Pan-Americano da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição dos jogos Sul-Americanos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição do Campeonato Sul-Americano da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição do Campeonato Nacional da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição do Campeonato Estadual da sua modalidade	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição dos Jogos Escolares Nacionais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Na última edição dos Jogos Escolares Estaduais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Próximo >

Sair e apagar o questionário



Questionário do Atleta Paraolímpico Brasileiro

0% 100%

Informações Complementares

Você chegou ao final do questionário. MUITO OBRIGADO pela sua participação!

Para podermos qualificar ainda mais as políticas do esporte, precisamos entrar em contato com o seu treinador e a instituição da qual você está vinculado.

Lembramos que manteremos sigilo sobre sua identificação.

É de extrema importância a sua colaboração!

Mais uma vez, Muito Obrigado!

Nome do seu treinador

E-mail do seu treinador

Telefone do seu treinador
<input type="text"/>

Nome da instituição a qual você está vinculado como atleta
<input type="text"/>

<input type="button" value="Enviar"/>	<input type="button" value="Sair e apagar o questionário"/>
---------------------------------------	---

MUITO OBRIGADO PELA SUA PARTICIPAÇÃO!

(III) INSTRUMENTOS DE CATALOGAÇÃO DOS DADOS

Apêndice G – Glossário de termos utilizado para guiar a coleta de dados

GLOSSÁRIO (Alfabético)

A

Ação

Operação que resulta em um serviço ofertado à sociedade na área de esporte e que contribui para atender aos objetivos de um projeto ou programa.

Acessibilidade (adequado a PcD¹)

Existência de equipamentos como rampas, linhas guias de balizamento, pisos táteis e demais benfeitorias necessárias à perfeita utilização por pessoas com deficiência.

Acesso

Diz respeito a restrição ou não de entrada em uma dada instalação esportiva.

Acomodações

Estrutura física que se destina a abrigar delegações e visitantes em Centros de Treinamento e competição.

Alto falantes na piscina

Sistema de som com alto falantes para anúncios diversos, principalmente chamada para provas e divulgação de resultados esportivos.

Altura do teto

Distância entre o piso e a parte interna da cobertura de uma instalação esportiva coberta (também comumente chamada no termo em inglês, *indoor*).

Alvos

Peças fundamentais nas provas de Tiro Esportivo e Tiro com Arco.

Ambiente

Meio em que se encontra uma determinada instalação para prática genérica de uma ou mais modalidades, dividindo-se em coberta (*indoor*) ou externa (*outdoor*).

¹ Pessoa com Deficiência – PcD é a expressão atualmente utilizada e faz parte do texto da **Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência**, adotada pela Assembléia Geral da ONU em 2006 e ratificada no Brasil em julho de 2008. Os termos que comumente são utilizados, PPD - “Pessoa portadora de Deficiência – PPD” e “Pessoas com Necessidades Especiais – PNE”, foram preteridos para se referenciar os praticantes de modalidades Paraolímpicas ou adaptadas.

Ano Defesa

Ano no qual os recursos financeiros de um projeto da LIE foram aprovados.

Aparelhagem para musculação

Conjunto de estações para a execução de exercícios com sobrecarga de peso, mais comumente em material de metal.

Árbitro

Árbitro ou Juiz é o responsável pela aplicação das regras das modalidades e por conduzir, controlar e avaliar o desempenho dos atletas e equipes. São pessoas habilitadas e credenciadas pelas entidades esportivas.

Área de Avaliação

Local destinado a aplicação de procedimentos científicos em atletas de Alto Rendimento, executados por profissionais habilitados para esse fim.

Área de Descanso

Espaço reservado para descanso dos atletas entre as provas de Levantamento de Peso.

Área m²

Dimensões de um determinado espaço para a prática do Esporte de Alto Rendimento, medida em metros quadrados.

Áreas

Áreas disponíveis para treinamento ou competição na modalidade Luta Olímpica.

Arenas

Arenas esportivas existentes num determinado centro esportivo.

Arquivo PDF

Documento que se encontra no formato de imagem (PDF - *Portable Document Format*), sendo relativo a um projeto de apoio ao esporte que visa obter recursos por meio de uma das fontes de financiamento governamental.

Associação Esportiva Internacional

São organizações, Federações ou Clubes Esportivos, de abrangência internacional, que tratam de alguma ou de várias modalidades específicas e/ou de alguns aspectos ou setores científicos do Esporte. As Federações Internacionais, a Federação Internacional de Medicina Esportiva (FIMS) e o *International Council of Sport Science and Physical Education* (ICSSPE) são alguns exemplos de ASSOCIAÇÕES Esportivas Internacionais.

Assunto

Assunto de que trata um determinado documento de ordem legal.

Assunto do ato

Tema central do ato normativo.

Atos normativos

O conceito de atos normativos é amplo e refere-se a normas jurídicas de observância obrigatória editados por Poder competente, compreendendo as fontes primárias do direito esportivo (Constituição Federal, leis, decretos-lei e decretos legislativos, medidas provisórias) e as fontes secundárias (decretos, portarias, resoluções, deliberações etc.).

Atleta

Atleta é a pessoa que pratica esporte sob a perspectiva do Esporte Rendimento, sendo consideradas atletas apenas aquelas pessoas que participam do Esporte Institucionalizado, organizado em competições e provas dos sistemas esportivos de cada modalidade.

Atleta de Rendimento

Também chamado de Atleta de Alto Rendimento, Atleta de Alta Competição, Atleta de Elite, Atleta de Desempenho ou Atleta De Alto Nível. São aqueles envolvidos em disputas e treinamentos de Esportes de Rendimento. Geralmente chegam à alta competição por seus talentos e biótipos adequados para as modalidades nas quais treinam e competem. Podem ser profissionais ou não.

Atleta profissional

É aquele que tem no esporte a sua atuação profissional, recebendo remuneração de quaisquer tipos (salários, prêmios, bônus de publicidade, direitos de imagem, etc.). Os Atletas Profissionais recebem compensações por seus desempenhos, serviços e performances esportivas.

Atletismo

Esporte terrestre de múltiplas provas que compreende disputas variadas de Corridas, Saltos, Arremessos e Combinadas. As provas no Atletismo estão divididas em provas de pista, provas de campo, provas combinadas e provas de rua. O Atletismo como competição é também disputado indoor, com algumas variações nas provas, sendo que os recordes são considerados Indoor e outdoor.

Atletismo (Paralímpico)

Assim como no Atletismo Olímpico, a modalidade Paraolímpica conta com eventos de pista, como corridas de curta, média e longa distância, revezamento e maratona, de campo, como saltos, arremessos e lançamentos, e combinados, como o Pentatlo, feito tanto por homens como por mulheres e cujas cinco provas variam de acordo com a classe do participante. Competem atletas com diferentes deficiências que, para assegurar uma competição justa e equilibrada, são separados de acordo com sua deficiência e habilidade funcional (classificação funcional) – exceto para os deficientes visuais, onde é realizada a classificação visual (médica oftalmológica). Os atletas

podem utilizar cadeiras de rodas ou próteses para competir, ou ser acompanhados por um guia, que corre ao seu lado ligado por uma corda e o orienta verbalmente, no caso dos deficientes visuais com maior comprometimento.

Autor

Profissional responsável pela organização uma obra publicada (artigo ou livro) que tenha relação com a área das Ciências do Esporte.

Avaliação Física

Análise de um conjunto de testes realizados com os atletas, em que se considera o contexto do treinamento, sua especificidade e as características individuais dos atletas.

B**Badminton**

O Badminton consiste num jogo em que as equipes são separadas por uma rede e é disputado em 3 etapas de 15 pontos cada (games). Utilizam-se raquetes especiais para golpear um volante (peteca). O objetivo é fazer o volante tocar no solo da equipe adversária. Pode ser disputado por duplas ou partidas simples entre indivíduos.

Baias

Área de confinamento de animais de competição esportiva (cavalos) na modalidade Hipismo.

Bairro

Área da cidade de residência de um dos membros de uma equipe ou delegação, também podendo se referir a sede de centro de treinamento, complexo esportivo, torneios, campeonatos ou Jogos.

Basquetebol

O Basquetebol é um esporte coletivo no qual o objetivo das 2 equipes disputantes é conseguir mais pontos do que a adversária, os quais são obtidos quando a bola é introduzida na cesta. Cada cesta pode valer 1, 2 ou 3 pontos. Vale um quando corresponder ao acerto de 1 lance livre; 3 quando for arremessada atrás da linha de 3 pontos; 2 nas demais situações. Em suas partidas, tem 2 árbitros soberanos na interpretação das regras. As equipes podem jogar com esquemas especiais de marcação (por zona, homem-a-homem, misto, etc.) e de ataque.

Basquete em Cadeira de Rodas

O Basquetebol Paralímpico apresenta poucas peculiaridades em relação à modalidade Olímpica, inclusive nas regras, e a maior delas é a utilização de cadeira de rodas pelos atletas, que apresentam, no geral, comprometimento físico-motor e são classificados de acordo com sua funcionalidade (recebem uma pontuação de 1 a

4,5, sendo quanto maior a deficiência menor o ponto). **A soma de pontos dos jogadores em quadra não pode ultrapassar 14, permitindo que os atletas mais comprometidos possam participar da equipe.** Com mesmo objetivo do desporto Olímpico, **a quadra, a bola, as tabelas e os aros são os mesmos, e as** cadeiras de rodas utilizadas são adaptadas, específicas para esporte, e padronizadas pelas regras da Federação Internacional de Basquete em Cadeira de Rodas (IWBF).

Bocha (Paraolímpica)

Consiste na adaptação do jogo de Bocha aos atletas que apresentam deficiência de locomoção (seja devido à paralisia cerebral ou outros quadros de origem não cerebral, como distrofia muscular progressiva, esclerose múltipla, lesão medular com tetraplegia, e outros) que são classificados de acordo com sua funcionalidade motora. Podendo ser disputada individualmente, em duplas ou em equipes, onde um adversário utiliza a bola vermelha e o outro a azul, o objetivo da modalidade é encostar o maior número de bolas na bola mestra (branca). Como os praticantes apresentam comprometimento motor, utilizam cadeiras de rodas especiais (manuais ou elétricas) e, de acordo com sua classe, podem utilizar de equipamentos tipo cavaletes (calhas) para soltar as bolas em direção aos alvos, contando com a assistência de uma pessoa (o “calheiro”, que movimenta a calha de acordo com a solicitação do atleta).

Bolsa-Atleta

Recurso financeiro destinado diretamente ao atleta, com o objetivo de garantir condições mínimas para que este se dedique com exclusividade e tranquilidade à rotina esportiva.

Boxe

Também conhecido como Pugilismo, é um esporte de prática individual em que 2 boxeadores pareados em seus pesos corporais (categorias de peso) se enfrentam num ringue de dimensões especificadas. Seus punhos são recobertos por luvas especiais, utilizando-se de golpes executados acima da cintura e de acordo com regras preestabelecidas. No Boxe Olímpico², as lutas têm a duração de três assaltos com variação de tempo conforme o gênero. Nas lutas entre profissionais o número de assaltos (ou *rounds*) é maior, embora cada um tenha a duração de 3 minutos. Em decisões nacionais, no Brasil, a dez assaltos e no âmbito internacional, a doze assaltos.

Buracos

Buracos no chão do *Green*, objetivo parcial na modalidade Golfe. Pode se encontrar campos compostos de 9 ou 18 buracos.

² Atualmente, o que se conhece como Boxe Olímpico está sendo chamado de AIBA* *Open Boxing* (**Amateur International Boxing Association*).

C

Calendário Esportivo

Os Calendários Esportivos constituem-se num ordenamento de fatos esportivos, estabelecendo os períodos e as datas dos diversos eventos, competições, etc., que deles fazem parte. Na maioria das vezes, são definidos harmonizando os interesses das Modalidades a serem disputadas com os regulamentos esportivos e os interesses específicos das publicidades e meios de comunicação. O Calendário Esportivo representa a distribuição das atividades esportivas geralmente durante um ano/temporada esportiva. Os períodos de treinamento, muitas vezes, são previstos nos Calendários Esportivos.

Campeonatos Esportivos

O Campeonato Esportivo, diferentemente do Torneio Esportivo, é uma forma de competição em que os competidores se enfrentam em confrontos diretos. Os Campeonatos, geralmente, têm disputa mais longa em relação ao tempo de disputa e podem ser realizados em âmbito local, estadual, regional, nacional, continental e mundial, que podem ter competições na cidade sede de cada oponente.

Camping

A expressão “*Camping*”, também conhecido como Estágio, é um neologismo utilizado no jargão do esporte que vem do termo em inglês, “*Training Camp*”, que implica na concentração de atletas e equipe técnica para treinamento num determinado local especializado na modalidade em questão – ou próximo a instalações especializadas. Normalmente tem curta duração e serve para se fazer preparação para um evento importante ou na pré-temporada.

Campo normal

Um dos dois tipos de campo na modalidade Tiro Esportivo, diverso do campo Skeet.

Campo skeet

Campo para a prática da prova do mesmo nome na modalidade Tiro Esportivo.

Canoagem

É um esporte praticado por ambos os sexos, utilizando pequenos barcos (caiaques e canoas), com propulsão a remo, em rios, lagos, lagoas e outros espaços aquáticos, em vários tipos de modalidades. As principais competições ocorrem nas chamadas Águas Calmas ou Águas Bravas. Nas Águas Calmas, existem Provas de Fundo e Velocidade, enquanto nas Águas Bravas, ou Águas Brancas, as provas são as de Descida e Slalom. As Provas de Travessia podem ser disputadas em Águas Bravas. As Provas de Águas Bravas (*White-water*) compreendem níveis de dificuldade para a categorização dos competidores. A Prova de Descida é desenvolvida em corredeiras / Águas Bravas numa corrida que tem por objetivo demonstrar a habilidade dos competidores, que vão ultrapassando os obstáculos naturais. É uma corrida contra o relógio, e as saídas acontecem a cada minuto. O *Rapid Racing* é uma variação da

Prova de Descida, na qual os competidores descem um percurso pequeno do rio (menor do que 5 km). As Provas de Slalom, desenvolvidas em Águas Brancas ou Bravas, são realizadas em trechos pequenos, em que os corredores (canoístas) devem superar os obstáculos naturais das corredeiras, passando entre balizas (obstáculos artificiais), em percursos previamente definidos. As regras são as mesmas das Provas de Descida, devendo-se acrescentar a ultrapassagem do balizamento, sendo que o vencedor será aquele que apresentar o menor tempo com o menor número de faltas. As Travessias de Canoagem, conhecidas também como Maratonas de Canoagem, praticadas em Águas Calmas e Águas Bravas, compreendem percursos superiores a 20 km.

Capacidade de público

Número máximo de pessoas que podem assistir um evento em instalações esportivas.

Capacitação de Recursos Humanos

Ação, projeto ou programa esportivo que visa o treinamento de pessoal.

Categoria Esportiva

Diz respeito, em nível do Esporte de Alto Rendimento, a que segmento esportivo uma instalação esportiva atende: Olímpico, Paralímpico ou Olímpico-Paralímpico.

Cavalo

Animal que faz parte do conjunto com um atleta (cavaleiro) no Hipismo, classificados numa determinada prova, parte de um ranking da modalidade.

Centro de Treinamento Esportivo

São locais especializados para prática esportiva que constam de todas as instalações e meios com as condições necessárias para os treinamentos. Quando preparados para o Esporte Alto Nível, os centros de Treinamento Esportivo devem estar sofisticadamente instrumentalizados para todas necessidades de treinamento, além de constar de uma estrutura para o acompanhamento científico (laboratórios de fisiologia, biomecânica, dormitórios, refeitório, etc.).

Ciclismo

O Ciclismo é um esporte individual ou por equipe, que utiliza a bicicleta como meio para realizar corridas em estradas, pistas cobertas ou não, terrenos acidentados com aclives e declives e sob a forma de exercícios artísticos em equilíbrio. As provas de Ciclismo podem ser Contra-Relógio, de VELOCIDADE, de Perseguição, de Longa Distância e outras. O Ciclismo De Pista (*Track Racing*) compreende diferentes tipos de prova:

a) Provas de Velocidade: Contra-Relógio e Keirin;

b) Provas de Resistência: Perseguição Individual; Perseguição por Equipe; Sprint Olímpico; Madison, etc. Na Prova de Keirin os ciclistas competem em pistas inclinadas, largando em fila única ao longo da pista. As Provas de Resistência (*Endurance Races*) têm competições de perseguição com a disputa entre dois ciclistas, nas quais um

ciclista procura alcançar o outro, num torneio eliminatório (perseguição individual). Nas Perseguições por Equipes (apenas no sexo masculino) são realizadas três voltas de perseguição, nas quais o tempo final da equipe aponta o vencedor. Na Prova de Madison, várias equipes de dois ciclistas competem ao mesmo tempo, tentando colocar uma volta de vantagem sobre seus rivais. É uma prova de revezamento cujo objetivo é completar o maior número possível de voltas.

Ciclismo - BMX

Também conhecido como Bicicross, é uma modalidade do Ciclismo Olímpico, praticada numa bicicleta especial de pequeno porte, apresentando-se com sub-provas a Corrida e o Freestyle. As modalidades de Corrida são o BMX RACING e o *Downhill* BMX. O BMX Racing é disputado em pistas de terra de 300 a 420 metros, com vários obstáculos como curvas acentuadas, paredões, lombadas, poças d'água, lama, *doubles*, costelas, etc.

Ciclismo - Mountain Bike

Também é chamado simplesmente de Mountain Bike, é um Esporte que utiliza bicicletas especiais nos mais variados terrenos. Existem várias categorias de Mountain Bike: Cross-Country, *Downhill*, Dual Slalom, *Freeride*, *Trip-Trail*, *Up-hill* e outras. O Cross-Country compreende provas de corridas de longa distância, podendo chegar a até 100 km, em terrenos variados, com subidas e descidas. As provas de *Downhill* são realizadas em descidas bem íngremes e com terrenos difíceis.

Cidade do Atleta

Cidade de nascimento de um dado atleta classificado numa determinada prova.

Ciência e Tecnologia aplicada ao esporte

São testes, avaliações, monitoramento do treinamento, pesquisas, contratação de serviços especializados e/ou especialistas e/ou compra de equipamento –com bases estritamente científicas – no objetivo de contribuir como suporte às comissões técnicas esportivas e suas equipes multidisciplinares na tomada de decisão para o planejamento do treinamento esportivo.

Ciência aplicada às atividades físicas para Pessoas com Deficiência

Também pode ser definida como Ciência Aplicada às Atividades Físicas Adaptadas e tem como pressuposto o conceito de Atividade Física Adaptada, que pode ser entendida como uma área interdisciplinar que acolhe especialistas de áreas e sub-áreas específicas, como a Educação Física, a Recreação, a Dança, o Esporte, a Aptidão Física e a Reabilitação para Pessoas com Deficiência. A Ciência de Atividade Física Adaptada, segundo o International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE), trata das informações e pesquisas provenientes do Esporte e das disciplinas consideradas nas Ciências do Esporte (Biomecânica Aplicada ao Esporte, Pedagogia do Esporte, Psicologia do Esporte, Sociologia do Esporte, etc.), assim como nas áreas de outras Ciências (Medicina, Psicologia, Reabilitação, etc.)

quando estas se relacionam com a atividade física e as práticas esportivas para Pessoas com Deficiência. As Ciências Aplicadas às Atividades Físicas Adaptadas compreendem todos os tipos de metodologia de pesquisas. Segundo o ICSSPE. OS campos de estudo das Ciências Aplicadas às Atividades Físicas Adaptadas são:

- a) a identificação e solução de problemas motores durante a vida das pessoas;
- b) a inovação e prestação de serviços de cooperação família-escola-comunidade e sistemas de potencialização;
- c) o desenvolvimento e implementação de teorias de defesa e atitude no suporte de acesso ao Esporte e estilo de vida ativo dos deficientes;
- d) os sistemas de inovação e cooperação.

A Ciência Aplicada à Atividade Física Adaptada não estuda somente deficientes, ela inclui estudos sobre as atividades físicas em geral de pessoas com “necessidades especiais” transitórias (ex.: cardíacos, gestantes, pessoas que fizeram transplantes, idosos, etc.).

Classe

Categoria de um determinado tipo de embarcação na modalidade Vela, também podendo se referir a uma das divisões de nível em diversas modalidades.

Classe da pista

Classificação da qualidade de uma dada pista de Atletismo, atestada pela Federação Internacional da modalidade.

Classificação da Instalação

Classificação da qualidade de uma dada instalação em diversas modalidades, atestada pela federações internacionais dessas modalidades.

Classificação Esportiva (Paralímpico)

A classificação esportiva é uma forma de estrutura criada para organizar competições para atletas que possuem alguma deficiência. Sua existência deve-se à necessidade de nivelamento dos atletas participantes de cada modalidade esportiva, tentando formar um grupo homogêneo, criando igualdade entre os competidores.

Existem três tipos específicos de classificação, que são:

- A) Classificação funcional – dividida em duas partes, a classificação médica e a esportiva.

A classificação médica é realizada por um profissional da área de saúde, geralmente médico ou fisioterapeuta. Consiste na análise de laudos médicos, realização de testes musculares e de mobilidade articular, reflexos, coordenação motora, entre outros, analisando assim as potencialidades do atleta.

A classificação esportiva detém-se no movimento esportivo específico, analisando a funcionalidade e a eficiência do movimento utilizado para cada modalidade ou prova específica. Por exemplo, um atleta de natação pode ter uma classificação na prova de crawl e outra na prova de peito.

- B) Classificação Oftalmológica/Visual – realizada em atletas com qualquer limitação visual. Essa classificação é feita por um médico oftalmologista baseado na visão remanescente de acuidade e/ou campo visual que deve ser realizado no globo ocular de melhor visão, utilizando a melhor correção (seja essa a utilização de óculos ou lentes de contato).
- C) Classificação Intelectual – a deficiência intelectual refere-se às deficiências cognitivas que afetam as funções cerebrais e resultam em uma habilidade limitada de se adequar/adaptar. Esta classificação é complexa, e os atletas deficientes intelectuais competem apenas nas modalidades natação, atletismo e tênis de mesa nos Jogos Paralímpicos.

Clube Esportivo

Os Clubes Esportivos são Associações Esportivas destinadas a promover e desenvolver as práticas esportivas nas perspectivas do Lazer e do Desempenho/Rendimento nas suas instalações. No Esporte de Rendimento, para participar das competições esportivas, os Clubes Esportivos filiam-se às Federações. Muitos Clubes Esportivos têm um quadro de sócios que permite as suas viabilidades econômicas.

Comissão Esportiva

As Comissões Esportivas, efetivas ou temporárias, são agrupamentos de esportistas destinados a diferentes tipos de atuação no âmbito esportivo. Muitas vezes, exercem o mesmo papel efetivo dos Conselhos ou Comitês Esportivos, isto é, são responsáveis por indicações de aconselhamento e até de execução de atos a favor do desenvolvimento esportivo. As Associações Esportivas e as Federações Esportivas, muitas vezes, estabelecem na sua estrutura interna Comissões efetivas ou temporárias. As Comissões Esportivas temporárias são geralmente instaladas para apresentar soluções para alguns problemas no âmbito esportivo, na maioria das vezes com o período de atuação determinado.

Comissão técnica

A Comissão TÉCNICA, num esquema de treinamento Esportivo, compreende um grupo de profissionais reunidas que, trazendo especializações nas diferentes partes da preparação, deve integrá-las preferencialmente dos objetivos comuns. Existem vários tipos de Comissões Técnicas. Os dois mais usados são:

- 1º) Todas as partes ficam lideradas por um coordenador ou supervisor, embora necessitem uma integração permanente. Esse tipo de Comissão é mais indicado para os chamados esportes coletivos;
- 2º) O treinador-técnico é o líder (*Headcoach*) e todos os demais especialistas ficam caracterizados como subordinados. Esse tipo de Comissão Técnica é mais usual. A coordenação deve existir independentemente da opção de Comissão Técnica nos esquemas individuais de Treinamento Esportivo.

Qualquer que seja a opção de Comissão Técnica, um dos requisitos é a integração teórica. Comissão Técnica só existe em processos de treinamento do Esporte de Desempenho.

Comitê Olímpico Brasileiro – COB

Entidade cuja missão é desenvolver e representar com excelência o esporte olímpico de alto rendimento do Brasil.

Comitê Paralímpico Brasileiro - CPB

É a entidade nacional que representa, dirige e coordena, nacional e internacionalmente, o seguimento esportivo paralímpico brasileiro. Atualmente atuando também como confederação de administração de cinco modalidades, Atletismo, Natação, Esgrima em cadeira de rodas, Halterofilismo e Tiro Esportivo, apresenta em sua estrutura entidades filiadas/reconhecidas (Confederações e Associações) de administração das demais modalidades, sejam elas separadas por deficiência (como é o caso dos Visuais, que administram Futebol de 5, Goalball e Judô, e dos Paralisados Cerebrais, que atuam com a Bocha e Futebol de 7) ou por modalidade esportiva, neste caso, entidades específicas para as modalidades paraolímpicas (como é o caso do Basquetebol em cadeira de rodas, Rugby em cadeira de rodas, Vela e Voleibol sentado) ou entidades que administram o esporte Olímpico e Paralímpico (Hipismo, Paracanoagem, Paraciclismo de estrada e de Pista, Paratriatlo, Remo, Tênis de mesa, Tênis em cadeira de rodas e Tiro com arco).

Competição Esportiva

É o elemento essencial das práticas esportivas. A competição pode ocorrer no confronto entre adversários ou mediante enfrentamento de desafios. No Esporte de Rendimento, as competições são realizadas segundo regras padronizadas pelas entidades de administração do esporte, em nível nacional e internacional. Os Campeonatos, Torneios e Desafios sempre envolvem competições. A busca de recordes e de marcas esportivas também deve ser considerada competições. A Competição Esportiva sempre envolve a idéia de Jogo. Intrinsecamente, compreende a noção de Luta, que pode ser explicada pela idéia de *Agon*. A Luta será sempre contra dificuldades. É evidente que essas Lutas levam os competidores a situações que ultrapassam a vontade, chegando até a determinação. Esse processo pode ser definido como Desafio Esportivo. A Competição Esportiva em Esportes de oposição de equipes e indivíduos oferece às pessoas a oportunidade de confrontação e de se mensurar ou comparar com outros indivíduos na Modalidade Esportiva em que estão envolvidos. Muitas vezes, os Desafios das Competições Esportivas serão contra obstáculos (Esportes-Aventura, por exemplo) e marcas (no caso de recordes). Muitos estudiosos chamam a competição de um indivíduo contra um resultado de Autocompetição Esportiva. A Competição Esportiva pode ser caracterizada pelo Agonismo.

Complemento

Informação utilizada para complementar o endereço de uma determinada instalação esportiva ou endereço residencial de atletas e profissionais do esporte de Alto Rendimento.

Complexo Aquático

Equipamento composto por um conjunto de instalações esportivas destinadas à prática de modalidades esportivas aquáticas (natação, saltos ornamentais, nado sincronizado e pólo aquático) e de outras áreas abertas, livres ou construídas, constituindo um espaço contínuo ou descontínuo, neste último caso desde que adjacente a outra instalação esportiva integram ainda o espaço do complexo aquático as instalações destinadas a serviços e apoio à prática do esporte (ambulatórios, depósitos áreas administrativas, refeitórios, alojamentos, restaurantes, lanchonetes, auditórios, etc.).

Complexo Esportivo

Instalação esportiva composta por instalações e ou instalações esportivas diferenciadas em que se praticam modalidades esportivas heterogêneas, bem como por outras áreas abertas, livres ou construídas, constituindo um espaço contínuo ou descontínuo. Neste último caso, desde que adjacente a outra instalação esportiva. Integram ainda o espaço do complexo esportivo as instalações destinadas a serviços e apoio à prática do esporte (ambulatórios, depósitos, áreas administrativas, refeitórios, alojamentos, restaurantes, lanchonetes, auditórios, etc.).

Compra de Equipamentos (Ciência e Tecnologia)

Diferente da compra de equipamentos para a prática esportiva, neste caso, a compra está relacionada com equipamentos para a realização dos testes e avaliações dos atletas (ex: frequencímetros, analisadores de gases e etc.).

Condicionamento Físico

É um processo de treinamento com o objetivo de melhorar a Condição Física de atletas. O Condicionamento Físico envolve a utilização de meios e métodos para o desenvolvimento de qualidades/valências físicas, principalmente aquelas relacionadas às condições cardiorrespiratórias, com ênfase na Resistência Aeróbica.

Confederação Esportiva: Vide “Federação Esportiva”

Órgão oficial de administração de uma determinada modalidade no Brasil, em âmbito nacional.

Constituição Estadual: é a Carta Magna do estado. O art. 25 da Constituição Federal de 1988 (CF/88) dispõe que os estados organizem-se e rejam-se pelas Constituições e leis que adotarem, observados os princípios daquela Constituição.

Constituição Federal: a Constituição é a lei suprema e fundamental de um Estado. É o conjunto de leis, normas e regras de um país ou de uma instituição. A Constituição regula e organiza o funcionamento do Estado. É a lei máxima que limita poderes e define os direitos e deveres dos cidadãos. Nenhuma outra lei no país pode entrar em conflito com a Constituição.

Contratação de Serviços Especializados (Ciência e Tecnologia)

Contratação de uma empresa terceirizada, para a prestação de serviços pontuais, normalmente não é baseada na ciência (ex: serviço de cronômetros, filmagem e etc.).

Contratação de Especialista

Contratação de um profissional liberal especializado em uma área específica do conhecimento que pode ou não ser baseado na ciência (ex: Nutricionista, Psicólogos, Fisioterapeutas, etc.).

Contratos de Repasse

Instrumento administrativo que formaliza transferências voluntárias entre um órgão da Administração Pública Federal e Estados, Municípios, Distrito Federal e entidades privadas sem fins lucrativos. A intermediação ocorre por meio de uma instituição ou agente financeiro público federal, que representa a União na execução e fiscalização da transferência (Decreto nº 6.170, de 2007).

Convênios

Instrumento que disciplina a transferência de recursos financeiros de dotações Orçamentárias da União e tem como partícipe, de um lado, órgão ou entidade da administração pública federal e de outro lado, órgão ou entidade da administração pública estadual, distrital ou municipal, direta ou indireta, ou ainda, entidades privadas sem fins lucrativos, em regime de mútua cooperação (Decreto nº 6.170, de 2007).

Corrida

Ato de deslocar-se de um ponto a outro em velocidade e que faz parte da maioria das práticas esportivas. A Corrida é uma aceleração da Marcha. Tendo por diferença uma fase do movimento em que ambos pés não tocam o chão. Existem Corridas do Atletismo (Velocidade, Fundo, Meio Fundo, com Obstáculos etc), Corridas de Ciclismo, Corridas de Cavalos, Corridas de Orientação e Cross-Country. Além das corridas citadas e outras, em partidas de Futebol, Basquetebol, Beisebol, Rúgbi, Futebol Australiano, Hóquei, Handebol e outras modalidades, são usadas corridas durante todo o tempo de disputa.

Corrida de Rua

A expressão Corrida de Rua tem dois sentidos:

1^o) o ato de pessoas correrem em ruas em qualquer perspectiva;

2^o) competições de corridas desenvolvidas em ambientes urbanos, mais precisamente nas ruas.

Competições internacionais

São eventos esportivos de Rendimento que reúnem atletas e/ou equipes de várias nações, que em termos de âmbito podem ser regionais (Ex: Sulamericano, etc.), continentais (Ex: Europeu; Panamericano, etc.) ou mundial, em que participam de três a mais países.

Corpo científico (no Esporte)

Constitui-se de um grupo de profissionais com expertise em diversas áreas das Ciências do Esporte, ligados a uma instituição ou a um projeto, que tem como função contribuir para o avanço do desempenho físico e técnico de atletas e equipes.

D

Decreto autônomo

com a Emenda Constitucional nº 32, de 11 de setembro de 2001, introduziu-se no ordenamento pátrio, ato normativo conhecido doutrinariamente como decreto autônomo, decreto que decorre diretamente da Constituição, possuindo efeitos análogos ao de uma lei ordinária. Tal espécie normativa, contudo, limita-se às hipóteses de organização e funcionamento da administração federal, quando não implicar aumento de despesa nem criação ou extinção de órgãos públicos, e de extinção de funções ou cargos públicos, quando vago (CF/88, art. 84, VI).

Decreto Legislativo

é um ato destinado a regular matérias de competência exclusiva do Congresso Nacional (CF/88, art. 49) que tenham efeitos externos a ele.

Decreto regulamentar

é um ato normativo subordinado ou secundário, de competência privativa dos chefes dos poderes executivos da União, dos estados, do Distrito Federal e dos municípios. Segundo **Ruy Barbosa Nogueira**, decretos regulamentares "são atos baixados pelo Poder Executivo a fim de dar fiel execução às leis instituidoras dos tributos quando os textos destas não sejam por si suficientes à sua execução". (Ver: **Curso de direito tributário**. 10. ed. São Paulo: Saraiva, 1990. p. 66).

Decreto singular

é um ato que pode conter regras singulares ou concretas (ex. decreto de nomeação).

Decreto-Lei

é um decreto com força de lei desde a sua edição, que emana do Poder Executivo. Esse instrumento legislativo foi muito utilizado durante o Estado Novo e o período da Ditadura Militar. No Brasil, o decreto-lei deixou de ser previsto na Constituição de 1988.

Decreto

É um ato administrativo da competência exclusiva do chefe do executivo, destinado a prover situações gerais ou individuais, abstratamente previstas, de modo expresso ou implícito, na lei. Essa é a definição clássica, a qual, no entanto, é inaplicável aos decretos autônomos, tratados adiante (CF/88, art. 84, IV).

Deliberação

É um ato oriundo, em regra, de órgão colegiado, como conselhos, comissões e tribunais administrativos. Normalmente, representam a vontade majoritária de seus componentes e se caracterizam como atos simples coletivos.

Descentralizações

Descentralização de crédito entre órgãos e/ou entidades integrantes do Orçamento da União, para execução de ações de interesse da unidade orçamentária descentralizadora. Movimentação de parte do orçamento, mantidas as classificações institucional, funcional, programática e econômica, para que outras unidades administrativas possam executar a despesa orçamentária. Descentralização interna (unidades gestoras do mesmo órgão), chamada de provisão; descentralização externa, chamada de destaque. (Decreto nº 6.170, de 2007).

Desempenho Esportivo: Vide “*Performance Esportiva*”

Direito Desportivo: é o conjunto de normas e regras, oriundas da coletividade desportiva organizada, com a finalidade de organizar o esporte. O direito desportivo ainda não é considerado um ramo autônomo do direito.

Disciplina Esportiva

Mais comumente chamada de Modalidade Esportiva – ou simplesmente Esporte –, pode ser disputada por equipes ou individualmente e compreender uma ou várias provas (Ex.: 100, 200, 400 metros rasos, etc., no Atletismo).

Dirigente Esportivo

Indivíduo que exerce funções administrativas/gerenciais em associações esportivas, tais como, federações/confederações, clubes, ONGs, secretarias especializadas, coordenações esportivas, etc.).

Doping (Dopagem)

Segundo a AMA – Associação Mundial Anti-dopagem (*World Anti-Doping Agency – WADA*), é definido como uma ou várias violações das regras anunciadas no Código Mundial de Dopagem. Visa o incremento da performance atlética de maneira ilícita.

Driving Range

Tipo de instalação da modalidade de Golfe especificamente construída para praticar golpes longos, parte do jogo.

E**Elite Esportiva**

Grupo de Atletas considerados em nível técnico superior a outros grupos, geralmente disputam competições em nível nacional e podendo até representar seus países em competições oficiais. Existe uma Elite Esportiva em cada esporte.

Emenda Constitucional: é uma modificação da Constituição, resultando em mudanças pontuais do texto constitucional, as quais são restritas a determinadas matérias, não podendo, apenas, ter como objeto a abolição das chamadas cláusulas pétreas (imutáveis).

Empresas Estatais

Empresas estatais podem ser integral ou parcialmente de propriedade de um governo. Como uma questão de definição, é difícil determinar categoricamente que nível de propriedade estatal se qualificaria uma entidade a ser considerada como "estatal", uma vez que os governos podem também possuir parcialmente a propriedade de uma empresa, sem que isso implique em qualquer interferência especial dos governos no comando da empresa.

Ente

São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa.

Equipamento Esportivo³

Também chamados de Aparatos Esportivos e Aparelhos Esportivos. São engenhos utilizados em situações de treinamento, prática e competição esportiva. Constituem-se em materiais específicos de cada Esporte, os quais, respeitando-se as regras, permitem o desenvolvimento da sua modalidade. Os Equipamentos Esportivos têm sido objeto de um acompanhamento tecnológico constante, pois a cada dia surgem inovações que os influenciam diretamente. Nos últimos anos tem-se utilizado este termo para designar também instalações esportivas.

Equipe

³ Para efeito de uniformização de nomenclaturas – e evitar definições subjetivas – o Ministério do Esporte utilizará somente o termo “Materiais Esportivos” para definir todo e qualquer aparato utilizado na prática esportiva de Alto Rendimento.

Grupo de atletas que competem em conjunto, característica que serve a várias modalidades esportivas. Também pode chamada comumente de “time” em algumas circunstâncias.

Equipe Multi-disciplinar

Constituída por profissionais especializados em atividades afins ao esporte, tais como: Técnico Responsável (*Head Coach*); Técnico Auxiliar; Preparador Físico; Psicólogo Esportivo; Nutricionista; Estatístico, etc. Pode atuar junto a um atleta, uma equipe ou a um programa esportivo.

Esgrima

Pode ser considerada uma prática esportiva que compreende a arte de utilizar armas brancas (florete, sabre e espada) para as ações de ataque e defesa em confrontos esportivos. É um esporte individual e por equipe que usa o toque das armas nas superfícies válidas para a marcação de pontos num tempo regulamentar preestabelecido. No feminino, somente o Florete e o Sabre são praticados.

Esgrima em Cadeira de Rodas

A principal diferença da esgrima olímpica é que, por ser uma modalidade disputada por deficientes físicos, os competidores utilizam cadeiras de rodas especiais que são fixadas ao solo, e caso ocorra de algum esgrimista se mexer durante o combate, o mesmo é interrompido. Praticada por ambos os sexos, assim como o esporte Olímpico, as armas são diferentes (florete, espada e sabre), com características próprias, e suas pontuações variam. As deficiências mais comuns dos atletas são amputações, paraplegias, má-formação congênita e acidentes vasculares. As classes são divididas de acordo com uma classificação funcional que verifica, entre outras particularidades, o equilíbrio de cada atleta na cadeira e a condição do braço que empunhará a arma.

Especialistas (no Esporte)

Profissionais que normalmente compõem uma “Equipe multidisciplinar”.

Especialização Esportiva

É a opção de esportistas por Modalidades Esportivas específicas, na maioria dos casos por vocação ou talento.

Espelhos

Espelhos individuais para treinamento da modalidade de Boxe.

Esporte

Atividade que envolve exercícios físicos em forma de jogo, podendo ser de cunho recreativo ocorrendo ocasionalmente ou organizado e sistematizado obedecendo a regras formais. Esporte é o termo mais utilizado, mas também pode ser chamado de Desporto. Pode surgir de uma motivação intrínseca para fins de lazer e melhoria da

saúde ou de motivação extrínseca, em que, no Esporte de Rendimento é representado por remunerações, premiações, busca/exigência por resultados e títulos. Os Esportes são normalmente geridos por um conjunto de regras ou costumes.

O Esporte de Rendimento compreende práticas esportivas em níveis elevados de desempenho físico e técnico, e tem como seu maior objetivo que atletas e equipes obtenham resultados expressivos em competições formais, por meio de treinamentos que envolvem tecnologia e métodos avançados. É uma manifestação indicada para os talentos e os biótipos mais aptos para uma modalidade em questão e que visa vitórias, recordes e superações. Também pode ser chamado de Esporte de Alto Rendimento, Esporte de Elite, Esporte de Alta Competição, Esporte de Alto Nível, Esporte de Alta Prestação ou Esporte de Desempenho.

Pode-se chamá-lo de Esporte Institucionalizado, já que é delimitado por regras, códigos e normas que caracterizam suas práticas e competições. Pode-se testemunhar o Esporte de Rendimento nos Jogos Olímpicos e Paralímpicos de Verão e Inverno, outras competições nacionais e internacionais de tradição e em circuitos profissionais de várias modalidades. O recorde é uma das resultantes do Esporte de Rendimento, principalmente nos Esportes Individuais. Pode ou não envolver o profissionalismo esportivo.

É rotulado de Esporte Espetáculo quando se torna um show da mídia, visando, principalmente, expor marcas de produtos esportivos e afins, que contando com as tecnologias ligadas à mídia procura transformar competições esportivas ou fatos esportivos em shows de grande expressão, em que se apela para exacerbar as emoções da audiência."

É considerado como Esporte Profissional quando o contexto envolve remuneração ou vantagens financeiras e econômicas – como salários, prêmios, receitas de publicidade, direitos de imagem, etc. – por atletas e/ou outros protagonistas de uma dada modalidade.

Esportes Olímpicos

Embora muitas federações internacionais sejam reconhecidas pelo Comitê Olímpico Internacional (COI), os esportes organizados e dirigidos por elas somente são ou serão Esportes Olímpicos se fizerem parte do programa dos Jogos Olímpicos. Para um Esporte ser incluído nos Jogos das Olimpíadas terá, como critério, de ser praticado em pelo menos 75 países e em quatro continentes por homens e, no mínimo, em 40 países e em 3 continentes por mulheres. Para os Jogos Olímpicos de Inverno, a inclusão de um esporte dependerá de uma prática efetiva, no mínimo, em 25 países e em 3 continentes.

Esporte de Base

Ação, projeto ou programa de iniciação e aprendizagem esportiva que pode ser desenvolvido em estabelecimento de ensino público ou privado, centros esportivos públicos, clubes recreativos academias, etc. Consiste no aprendizado decorrente da prática sistemática de uma ou mais modalidades esportivas podendo tanto visar à formação do atleta, como contribuir para a formação esportiva básica do praticante.

Esportes Paralímpicos

São os esportes disputados por deficientes nos Jogos Paralímpicos (*Paralympic Games*), realizados a cada quatro anos, promovidos pelo Comitê Paralímpico Internacional (*International Paralympics Committee - IPC*), e organizados nacionalmente pelo Comitê Paralímpico Brasileiro e pelas Confederações e Associações nacionais de administração. Existem os Jogos Paralímpicos de Verão e os de Inverno, e as Federações Internacionais promovem seus campeonatos mundiais e internacionais específicos.

Esportes para Pessoas com Deficiência

Constituem-se em práticas esportivas que receberam modificações, sob a perspectiva de adaptação, nas regras e nos equipamentos, para se ajustarem às pessoas com deficiência. São disputados em várias classes específicas para paralisados cerebrais, cadeirantes, pessoa com baixa ou nenhuma visão, amputados, deficientes intelectuais, anões e outras. Além das modalidades disputadas nas Paraolimpíadas, existem esportes praticados por deficientes que não se apresentam nos Jogos, como o futebol de baixa visão (B2/B3), Badminton Paralímpico, o Taekwondo Paralímpico, entre outros.

Esportista

Esportista é a pessoa que pratica Esporte de uma forma geral não se constituindo necessariamente num atleta.

Estatístico

Profissional especializado em tratar dados e informações acerca da performance de atletas de rendimento, com o auxílio da tecnologia.

F**Fabricante do Piso**

Nome da empresa que fabrica um determinado tipo de piso especializado para algumas modalidades esportivas.

Federações Esportivas

São Associações Esportivas específicas que, de modo geral, representam os interesses de um grupo de outras instituições filiadas. Existem Federações internacionais e nacionais na maioria dos esportes praticados no mundo contemporâneo. Em muitos países, as federações nacionais recebem outros nomes, como Confederações, Comitês, Associações e outros.

Ferradoria

Local em que se trata da colocação de ferradura nos cavalos de competição na modalidade Hipismo.

Fundo de apoio ao Esporte

Fundo de natureza contábil que integra o orçamento municipal e é administrado por um conselho diretor composto por representantes da administração municipal e da sociedade civil com a finalidade de prestar apoio financeiro a projetos e programas específicos da área esportiva.

Futebol de 5

Modalidade esportiva adaptada do Futebol de Salão, disputada por pessoas totalmente cegas, em quadras de futsal, com algumas adaptações na regra, como: a redução da área do goleiro; a colocação de bandas laterais que impedem que a bola saia da quadra; a existência de zonas de orientação para goleiro, técnico e “chamador” e; a necessidade do atleta falar o “vou” no momento que está indo de encontro à bola, para minimizar choques e fortes trombadas. Os praticantes usam um tampão (venda) nos olhos, para evitar que os atletas que apresentam percepção luminosa tenham vantagem. A bola tem guizos para a orientação dos jogadores por meio do som que produz. Cada equipe tem 5 jogadores, um deles goleiro, que apresenta visão normal e orienta o ataque. Atrás do gol da equipe adversária fica uma pessoa denominada de “chamador” para orientar o ataque, e o técnico permanece durante a partida próximo ao meio da quadra, para orientar os atletas quando estão localizados entre o ataque e a defesa.

Futebol de 7

Modalidade esportiva adaptada do Futebol, disputada por paralisados cerebrais decorrente de sequelas de traumatismo crânio-encefálico ou acidentes vasculares cerebrais em geral. Os atletas passam por uma classificação funcional e são separados nas classes de 5 a 8, de acordo com o potencial motor funcional, sendo a 8 de maior potencialidade. As regras do Futebol de 7 são as mesmas da Federação Internacional de Futebol (FIFA), com algumas adaptações, como: as dimensões do campo de jogo (75m x 50m); cada time ter sete jogadores titulares (contando com o goleiro) e cinco reservas; a partida ter duração de 60 minutos; não existir impedimento e; ser determinado a participação em campo de pelo menos um jogador das classes 5 ou 6 e no máximo um da classe 8.

G

Gestão Esportiva

A GESTÃO ESPORTIVA é o exercício da Ciência da Administração Esportiva expressa por uma série de interpretações em Organizações Esportivas, de modo que se busque a qualidade nos seus serviços esportivos e contribuam para a sua eficácia e eficiência. Por outro lado, a Ciência da Administração Esportiva amplia o conhecimento

propiciando teorias para uso no Esporte. A Gestão Esportiva se valoriza a cada dia, com o crescimento do conhecimento nessa área, o que pode ser traduzido pelo desenvolvimento de Teorias da Gestão, como resultantes de mais pesquisas e experiências profissionais na Administração Esportiva. A Gestão Esportiva se apóia no ótimo aproveitamento dos recursos humanos, econômicos, materiais disponíveis, a fim de alcançar os objetivos estabelecidos. O Planejamento, os Planos, os Programas e os Projetos Esportivos são os instrumentos administrativos para a Gestão Esportiva, cujo objetivo maior deve estar coerente com tais elementos do processo de gestão, a partir da respectiva Política, expresso no estabelecimento das devidas prioridades. A diversificação e a qualidade de serviços, a inovação constante, a manutenção de Instalações e Equipamentos, a capacidade de criar e colocar em prática um Plano de Desenvolvimento Esportivo, o constante aperfeiçoamento dos recursos humanos, a viabilização econômica, a instalação de capacidades de marketing e de benchmarking, a descentralização quando necessária, a promoção da Ética Esportiva, o avanço da profissionalização, o desenvolvimento de Políticas, Planejamentos, Planos, Programas e Projetos com finalidades, objetivos e metas adequadamente definidos e outras responsabilidades são competências imprescindíveis para uma Gestão Esportiva atualizada.

Ginásio

Equipamento esportivo coberto e fechado lateralmente composto por quadra com iluminação interna, arquibancada, vestiários, banheiros, podendo ter outros cômodos etc., que permite a prática de pelo menos uma modalidade esportiva.

Ginástica Artística

Modalidade que compreende competições em movimentos ginásticos com utilização de aparelhos específicos e tablado para exercícios de Solo, para ambos os sexos. Os ginastas executam séries obrigatórias de movimentos, que são diferenciados por sexo. As séries possuem tanto elementos obrigatórios como livres. Nas séries obrigatórias todos os ginastas se apresentam com exercícios idênticos, enquanto nas livres as seqüências são elaboradas por técnicos e ginastas. Compreende competições individuais e por equipes. Os exercícios são catalogados nos respectivos graus de dificuldade e são determinantes, quando executados, nos resultados das provas. São seguidas as normas de um CÓDIGO DE PONTUAÇÃO.

Ginástica de Trampolim

É uma modalidade esportiva na qual os ginastas executam uma série de exercícios acrobáticos e artísticos sobre um trampolim especial (cama elástica) ou após contato com um minitrampolim. Os ginastas realizam saltos sucessivos, que podem ser duplos, triplos, quádruplos e piruetas visando a obtenção de notas dos juízes.

Ginástica Rítmica

É uma modalidade esportiva disputada especificamente por atletas do sexo feminino, individualmente e por equipes, com acompanhamento musical, na qual as atletas

desenvolvem séries de exercícios/movimentos com arcos, bolas, maçãs, cordas e fitas.

Golfe

Modalidade esportiva em que a bola é deslocada até entrar em buracos numerados em ordem crescente. A bola é impulsionada por tacadas, sendo movida da posição inicial, *Tee* (que significa “T” – em inglês, devido a sua forma) até o buraco da vez. Cada buraco tem um número de tacadas preestabelecidas chamado de PAR, cujo termo é proveniente da língua inglesa e que varia entre três e cinco, de acordo com a distância entre a posição inicial e o buraco. O campo pode ter nove ou 18 buracos. O resultado final se dá pelo menor número de tacadas de um dos golfistas no total dos buracos.

Goalball

O Goalball é a única modalidade paraolímpica que foi desenvolvida exclusivamente para atletas com deficiência, a visual. Atletas cegos ou com baixa visão competem juntos e, por esse motivo, todos jogam vendados, para que tenham as mesmas condições de prática. A quadra tem as mesmas dimensões da de voleibol e as linhas são marcadas com uma fita adesiva, tendo, por baixo, um barbante, que permite que os jogadores tomem as suas posições e se orientem na quadra através do tato. Cada equipe conta com três jogadores titulares e três reservas, e as equipes são separadas por gênero. Em cada lado da quadra há um gol com nove metros de largura e 1,2 de altura. Os atletas são ao mesmo tempo atacantes e defensores e o objetivo é fazer gols no time adversário. A bola é parecida com a de basquetebol, um pouco mais pesada, e contém guizos e furos para que os atletas consigam localizá-la. Por ser uma modalidade onde a percepção auditiva torna a prática possível não pode haver barulho no ginásio durante a partida, exceto no momento entre o gol e o reinício do jogo, e diversas regras específicas dão ao jogo dinamismo, como exemplifica a necessidade dos arremessos serem rasteiros e tocarem os espaços da quadra para que os atletas localizem a bola.

Grupo de Prova

Âmbito a que pertence um conjunto de provas de uma determinada modalidade, sendo Olímpica ou Paralímpica.

H

Halterofilismo (Paralímpico)

As regras são similares às adotadas no Levantamento de Peso Olímpico. As categorias são subdivididas pelo peso corporal, sem levar em consideração classes de deficiências distintas, e a competição ocorre apenas no individual. Os atletas permanecem deitados e presos em um banco por um cinturão e executam um movimento conhecido como supino. A prova começa no momento em que a barra de

apoio é retirada, com ou sem a ajuda do auxiliar central, deixando o braço totalmente estendido. O atleta flexiona o braço descendo a barra até a altura do peito e, em seguida, eleva-a até a posição inicial, finalizando o movimento. O competidor tem direito a três tentativas, a primeira com o peso escolhido no momento da pesagem, e as demais no decorrer da prova, e o peso levantado em seguida será sempre superior em relação ao anterior. Uma quarta tentativa é permitida apenas para a quebra de um recorde mundial, e não é válida para o resultado final. O vencedor é aquele que levantar o maior peso. Caso haja empate, ganha o participante que tiver a menor massa corporal.

Handebol

O Handebol é um esporte coletivo, disputado com bola, com equipes de sete jogadores, e que tem como objetivo marcar o maior número de gols contra o adversário, por meio da troca de passes com as mãos, evoluindo pela quadra do time oposto até que ocorra a oportunidade de um tiro (arremesso) ao gol.

Hipismo

O Hipismo compreende vários tipos de competições ou modalidades esportivas em que o atleta deve estar montado no dorso de um cavalo – o que se chama de “Conjunto” –, devendo saltar diversos obstáculos dispostos numa área demarcada. As disciplinas esportivas do Hipismo variam pelos tipos de obstáculos, tarefas, distâncias, terrenos de disputa, tempo de duração e outras circunstâncias e aspectos.

Hipismo (Paralímpico)

Com as mesmas características do Hipismo convencional, respeitando as adaptações necessárias, a única disciplina disputada nos Jogos Paralímpicos é o Adestramento, onde a competição é mista, ou seja, cavaleiros e amazonas concorrem juntos nas mesmas provas. Competem, no geral, atletas cadeirantes com comprometimentos de equilíbrio e/ou de tronco, debilitação unilateral e deficientes visuais, divididos em cinco graus distintos (Ia, Ib, II, III e IV). Podendo ser disputado no individual e por equipe (com três ou quatro participantes, sendo um pertencente ao grau I ou II), de acordo com a classificação recebida o atleta deverá executar rotinas de adestramento diferentes com o cavalo. O desempenho é avaliado por uma banca de juízes e além dos competidores receberem medalhas, os cavalos também são premiados.

Hóquei sobre a Grama

Também chamado de Hóquei de Campo. É um Esporte praticado num campo gramado, entre duas equipes de onze jogadores cada uma, munidos de bastões específicos de madeira. O objetivo é trocar passes ente jogadores da mesma equipe e fazer gols entre as balizas colocadas nos fundos desses campos no meio das áreas menores.

Iluminação

Presença ou não de sistema de iluminação numa instalação esportiva.

Infraconstitucional

Norma jurídica que está abaixo hierarquicamente da Constituição. Ex: lei.

Iniciação Esportiva

A Iniciação Esportiva é um processo de aprendizagem no qual crianças, jovens, adultos e idosos começam novas experiências de práticas esportivas no intuito de desenvolver habilidades que permitam práticas subseqüentes nas modalidades em que esses processos sejam executados. Na Iniciação Esportiva, a Aprendizagem Motora deve ser uma das preparações principais dos responsáveis por estes processos. Devem ser utilizados processos pedagógicos selecionados e adaptados para cada situação conjuntural e especificidade da Modalidade Esportiva na qual acontece. O uso do Jogo na Iniciação Esportiva tem sido considerado uma indicação das mais favoráveis em termos pedagógicos. A Iniciação Esportiva apresenta-se com variações em relação às faixas etárias, de acordo com cada Modalidade Esportiva. Os equipamentos e instalações podem variar de tamanho e especificação nos processos de Iniciação Esportiva. Na Iniciação Esportiva é possível se buscar jovens com potencial de Desenvolvimento Esportivo.

Instalação

Local/espço uni ou polivalente, construído, preparado ou utilizado para o treinamento e a competição esportiva, que contenha os equipamentos mínimos de treinamento e/ou da competição, excetuando-se os equipamentos de treinamento/competição do atleta. Incluem-se nesse espaço os vestiários, os locais de aquecimento e relaxamento, locais destinados ao público e outras dependências ligadas à prática esportiva.

Situações possíveis de uma Instalação Esportiva:

- Em operação: funcionando – estando plena ou parcialmente concluída –, com especificações oficiais e equipamentos modernos, utilizada para treinamentos e competições.
- Em reforma/construção: não funciona, sendo reformada ou construída.
- Inativa: não funciona, desativada.

Quanto a sua classificação, em termos de complexidade podem ser: Básica, Conjunto de Instalações, Complexo de Instalações e Centro de Treinamento. Já os Tipos de Instalação dependem diretamente da modalidade esportiva que serão praticadas as suas dependências, tais como: arena, quadra, campo, piscina, pista de atletismo, ginásio, estande de tiro, pista para esporte com animal, tanque para salto, velódromo, pista de BMX, estádio, complexo, parque aquático, salão, raia, praia, cancha, mar, corredeira, rua, morro-encosta, rua, estrada, lago. Algumas Instalações Esportivas devem ser Certificadas, pelos órgãos nacionais e internacionais competentes, para que recebam competições Oficiais, isto é, que obedeçam aos parâmetros pré-

estabelecidos pelas confederações nacionais e/ou internacionais.

Instalação Certificada

Instalação Esportiva que possui uma certificação necessária para homologação de provas e recordes, emitida pelo órgão máximo da modalidade.

Instalação Médica

Tipo de instalação responsável pelo conjunto de procedimentos que tenham relação com a saúde de atletas em treinamento e/ou em competição.

Instalação Oficial

Instalação que tenha o atesto de um órgão de gestão do esporte como sendo dentro dos padrões destinados as suas finalidades.

J

Jogos Olímpicos

Conhecidos como Jogos Olímpicos de Verão, é um evento olímpico internacional de projeção e tradição organizado desde 1896. Os JOGOS DA OLIMPÍADA são disputados por atletas nas categorias masculinas e femininas e com a realização de competições em várias modalidades esportivas. São considerados os mais importantes do esporte mundial. Realizam-se a cada quatro anos, numa cidade-sede, e sempre são promovidos no período do verão. Os locais variam a cada disputa.

Jogos Paralímpicos

Megaeventos realizados a cada quatro anos para atletas com deficiências que competem em vários esportes. Inspirados nos Jogos Olímpicos de Verão e celebrados logo após o seu término, hoje em dia utilizando inclusive as mesmas instalações esportivas, são dirigidos e organizados pelo Comitê Paralímpico Internacional (*International Paralympics Committee – IPC*) e tiveram sua primeira realização em 1960, em Roma. O número de modalidades esportivas que são oferecidas altera a cada edição. Nos próximos, Rio 2016, serão 22 modalidades disputadas. Os valores Paralímpicos são “Coragem, determinação, inspiração e igualdade”, o lema é “Espírito em movimento” e o movimento Paralímpico é representado pelos agitos, do latim, que significa “eu me movo”.

Jogos Pan-Americanos

Principal evento esportivo das Américas, de responsabilidade da ODEPA - *Organización Deportiva Panamericana*, os Jogos Pan-americanos são disputados a cada quatro anos pelos países de todo o continente americano. Muitos esportes do Programa Olímpico são incluídos no Programa Pan-americano.

Jogos Sul-Americanos

Evento internacional disputado por atletas e equipes nacionais dos países da América do Sul a cada quatro anos, desde 1978. Os Jogos Sulamericanos são dirigidos pela *Organización Deportiva Sudamericana* (Odesur).

Judô

É uma Arte Marcial transformada num esporte olímpico, que se predispõe, pelas suas técnicas, a usar o máximo de eficiência com o mínimo de esforço. Utiliza-se de uma série de técnicas codificadas, numa constante dinâmica de defesa e ataque, por meio que movimentos de braços e pernas visando derrubar o adversário e assim contabilizar frações de pontuação até o final do tempo de luta ou pela obtenção de um ponto completo chamado de *Ippon*.

Judô (Paralímpico)

A modalidade é disputada por atletas com deficiência visual divididos em categorias de acordo com o peso (sete no masculino e sete no feminino). Com até cinco minutos de duração, as lutas acontecem sob as mesmas regras utilizadas pela Federação Internacional de Judô, com pequenas modificações, como: o atleta iniciar a luta já em contato com o quimono do oponente (pegada); a luta ser interrompida quando há perda desse contato e; não haver punições para quem sai da área de combate. Como competem juntos atletas das classes B1, B2 e B3 dentro das categorias de peso, os atletas da classe B1 (cegos totais) tem um círculo vermelho na manga de seu judogui, para identificação. No caso de atletas surdo-cegos o círculo é azul para as classes B2 e B3 (baixa visão) e constam dois para a classe B1, azul e vermelho.

Justiça Desportiva: é o aparelhamento político-administrativo-jurídico que aplica o Direito aos casos de infração disciplinares às normas esportivas, bem como às transgressões das respectivas competições, sendo instância obrigatória para o ingresso de ação no Poder Judiciário sobre tais questões (conforme §§ 1º e 2º do art. 217 da CF e arts. 49 a 55 da Lei nº 9.615/98).

L

Laboratório

Instalação para processar testes clínicos voltados para testar a saúde de atletas, atestar a validade e veracidade de testes e exames.

Largura

Medida em largura do tanque na modalidade Saltos Ornamentais.

Latitude

Localização de uma instalação esportiva em relação a linha do Equador. Essa medida vem complementada pelo ângulo da Longitude para definir o seu georeferenciamento.

Legislação

Atos normativos (Constituição, Decreto-Legislativo, Decreto-Lei, Deliberação, Lei, Lei Complementar, Lei Orgânica, Medida Provisória, Parecer, Portaria, Projeto de Lei, Regulamentação, Resolução, Retificação) federais, estaduais e municipais que regem o esporte de alto rendimento.

Lei: regra a que todos são submetidos que exprime a vontade imperativa do Estado. Norma jurídica obrigatória, de efeito social, emanada do poder público competente. Ato normativo aprovado pelo Poder Legislativo e sancionado pelo chefe do poder executivo.

Lei Agnelo Piva: investimento de 2% da arrecadação bruta de todas as loterias federais, repassados ao Comitê Olímpico Brasileiro e ao Comitê Paralímpico Brasileiro (Lei 10.264/2001).

Lei Complementar: é uma lei que tem como propósito complementar, explicar, adicionar algo à Constituição. A lei complementar diferencia-se da lei ordinária quanto ao quórum para sua formação. A lei ordinária exige maioria simples de votos para ser aprovada, já a lei complementar exige maioria absoluta.

Lei delegada: é o ato normativo elaborado e editado pelo Presidente da República em virtude de autorização do Poder Legislativo, expedida mediante resolução e dentro dos limites nela traçados (CF/88, art. 68, caput e §§).

Lei de Incentivo ao Esporte: investimento de parte do Imposto de Renda de empresas e pessoas físicas em projetos esportivos aprovados pelo Ministério do Esporte. Empresas podem investir até 1% do imposto e as pessoas físicas até 6%. (Lei 11.438/2006).

Lei ordinária: a lei ordinária é um ato normativo primário e contém, em regra, normas gerais e abstratas. Embora as leis sejam definidas, normalmente, pela generalidade e abstração (lei material. ex. Lei nº 9.615, de 6 de julho de 1993 - Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências), estas contêm, não raramente, normas singulares (lei formal ou ato normativo de efeitos concretos. Ex. leis que autorizam a criação de autarquias).

Lei Orgânica: é a lei maior de um município ou do Distrito Federal. É um conjunto de normas básicas que definem a estrutura e a organização municipal ou do DF para o fiel desempenho de suas funções, operando como uma espécie de Constituição municipal. No direito brasileiro, a lei orgânica municipal está sob dupla subordinação: subordinação à Constituição Federal e à Constituição Estadual.

Levantamento de Peso

É um esporte individual ou por equipe cujo objetivo é o de levantar uma barra com pesos. As competições de Levantamento de Peso compreendem as Provas de Arranco e as Provas de Arremesso. O Arranco é a ação de levantar a barra num só movimento

do solo à extremidade dos braços estendidos. O Arremesso é a ação de elevar a barra do solo aos ombros do atleta num só movimento.

Local para Aquecimento

Área específica de preparo de um atleta para uma competição esportiva.

Logradouro

Endereço de uma instalação esportiva ou residência de um atleta ou profissional do esporte, beneficiados por um projeto ou Bolsa governamental.

Longitude

Localização de uma instalação esportiva em relação ao meridiano de referência (Greenwich). Essa medida vem complementada pelo ângulo da Latitude para definir o seu geo-referenciamento.

Luta Olímpica

São combates corporais realizados numa área demarcada, em que dois atletas, do sexo masculino ou feminino, de categorias de peso diferentes entre si, se confrontam em dois estilos:

- a) Greco-romano – são utilizadas técnicas de projeção do adversário acima dos quadris, visando a marcação de pontos.
- b) Livre – são usadas técnicas de pegadas e golpes com as pernas, o que o diferencia da Luta Greco-Romana.

M

Maratona

É uma corrida realizada nas ruas num percurso previamente estabelecido de 42.195 km. É considerada a prova olímpica de maior tradição.

Maratona Aquática

Também chamada de Travessia, consiste numa competição de Natação em águas abertas, ou seja, fora de piscinas, que pode ser realizada em represas, rios, mares, lagos, etc. O nado utilizado na Maratona Aquática é o crawl, no qual o atleta tira a cabeça fora da água freqüentemente enquanto nada, visando orientar a direção do seu nado.

Material Esportivo

O Material Esportivo, no seu conjunto corresponde aos produtos da chamada Indústria do Esporte. O Vestuário Esportivo, os implementos esportivos, os Equipamentos Esportivos, os aparatos tecnológicos aplicados ao Esporte e outros conjuntos constituem a abrangência do material esportivo. Sobre a sua utilização os materiais esportivos podem ser divididos em (definição da Lei n. 4.320/64):

Material de Consumo

- é aquele que, em razão de seu uso corrente perde normalmente sua identidade física e/ou tem sua utilização limitada a dois anos

Material Permanente

- é aquele que, em razão de seu uso corrente, não perde a sua identidade física, e/ou tem uma durabilidade superior a dois anos.

Os Materiais Esportivos também podem ser divididos quanto ao tipo:

De Preparação Física: materiais, não específicos para determinada modalidade, utilizados diretamente no treinamento/desenvolvimento das qualidades físicas (força, velocidade, resistência, flexibilidade, coordenação, ritmo, agilidade, equilíbrio, descontração).

De Avaliação/Testes Físicos: materiais, não específicos para determinada modalidade, utilizados diretamente para avaliações/testes antropométricos, biomecânicos, cinesiológicos e/ou para avaliações/testes das qualidades físicas (força, velocidade, resistência, flexibilidade, coordenação, ritmo, agilidade, equilíbrio, descontração).

De uso Geral: materiais, não específicos para determinada modalidade, utilizados indiretamente para avaliações/testes físicos, treinamento ou para preparação física, além de vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

De Treinamento: materiais, específicos da modalidade, utilizados pelo atleta exclusivamente para treinamento, como vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

De competição: materiais, específicos da modalidade, utilizados pelo atleta tanto para treinamento como para competição, como vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

Da competição: materiais, específicos da modalidade, utilizados exclusivamente pela organização durante a competição, como implementos, cronômetros.

Material para competição

Conjunto de materiais que serão utilizados numa determinada competição.

Marcas de Resultados Esportivos

No Esporte, as Marcas são uma parte dos resultados obtidos por atletas em provas esportivas. As melhores marcas em determinadas provas constituem-se nos Recordes e logo servem para registrar os melhores resultados de cada atleta. Podem ser evidenciadas pelos: tempos; número de pontos conseguidos; alturas ou distâncias suplantadas; resistências superadas e outras conquistas. As Marcas servem como parâmetros de seleção para a participação de competições de alto nível e em competições oficiais podem se constituir em recordes.

Medalha Esportiva

Peça de metal conquistada por atletas ou equipes vencedoras de competições esportivas. As Medalhas Esportivas são recompensas simbólicas entregues aos atletas a fim de reconhecê-los, recompensá-los e enaltecê-los por conquistas. Geralmente, são outorgadas aos primeiros colocados, sendo a Medalha de Ouro para os

campeões, a de Prata para os vice-campeões e a de Bronze para os terceiros colocados.

Medalha Olímpica (“*Premiação Olímpica*”)

Nos Jogos Olímpicos a premiação faz parte dos ritos olímpicos, sendo proclamados os três primeiros lugares, que recebem respectivamente medalhas de ouro, prata e bronze, num pódio especialmente disponibilizado para essa celebração.

Medidas da Piscina

Conjunto de medidas da piscina a ser utilizada numa competição ou treinamento.

Medidas do Campo

Conjunto de medidas de um determinado campo de jogo ou competição.

Medida Provisória: é ato normativo com força de lei, que pode ser editado pelo Presidente da República em caso de relevância e urgência (CF/88, art. 62), condicionada a sobrevinda da disciplina normativa nela contida à conversão da medida em lei formal. Tal medida deve ser submetida de imediato à deliberação do Congresso Nacional.

Mesa

Aparato sobre o qual se pratica e compete na modalidade Tênis de Mesa.

Meta Olímpica / Paraolímpica

Meta de classificação nos Jogos Paralímpicos Rio 2016 de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas.

Modalidades Esportivas

Também conhecidas como Disciplinas Esportivas, esse termo pode ser usado como sinônimo de Esporte, como por exemplo: Basquetebol, Natação, Atletismo, Voleibol, Futebol, etc.

Monitoramento do Treinamento

Fornecimento de dados (valores mensuráveis) a comissão técnica, de forma rotineira, baseados nas variáveis metodológicas do treino.

N

Nacionalidade

País de nascimento de um dado competidor da modalidade em questão.

Nado Sincronizado

O NADO SINCRONIZADO é uma modalidade esportiva disputada na perspectiva do Esporte de Rendimento, praticada somente por atletas do sexo feminino, a qual

consiste em execução de séries ou coreografias e posições determinadas executadas na água.

Natação

A Natação é um esporte aquático que pode ser praticado competitivamente ou não, em piscinas, rios, lagos, mares, etc. A Natação competitiva pode ser disputada individualmente ou por equipes de revezamento. Os participantes competem em percursos, e os que chegarem primeiro e/ou em melhor tempo serão os vencedores. As competições são realizadas em quatro estilos: Livre (ou Crawl) Peito, Borboleta (ou Golfinho) e Costas. As provas também podem ser dos quatro estilos, conhecida como Medley.

Natação (Paraolímpica)

A natação paraolímpica corresponde à modalidade convencional com algumas adaptações, sendo que as maiores ocorrem nas largadas, viradas e chegadas. Competem atletas com deficiência física e visual, que são classificados de acordo com sua deficiência e funcionalidade e separados para competir dentro de uma classe que pode variar entre os nados em virtude da análise dos movimentos específicos durante a classificação funcional. São disputadas provas dos quatro estilos e o medley, as provas são divididas em masculinas e femininas, e os atletas só podem utilizar seu próprio corpo para a competição, não sendo permitida utilização de recursos como órteses e próteses. Os nadadores cegos recebem o aviso de um *Tapper*, através de um bastão com uma ponta de espuma, quando estão se aproximando das bordas.

Nutrição Esportiva

Aplicação dos conhecimentos de várias áreas ligadas às ciências do esporte, principalmente da ciência da nutrição, para atender demandas alimentares, nutricionais e energéticas de atletas e praticantes de exercícios físicos.

O

Olimpíada

O termo Olimpíada refere-se a um período de quatro anos, começando com a abertura de uma celebração dos Jogos Olímpicos e terminando com a abertura da edição seguinte. Por causa do uso do termo Olimpíada, os Jogos são chamados de Jogos da Olimpíada. Estes são intercalados com os Jogos Olímpicos de Inverno e por isso são chamados popularmente de Jogos Olímpicos de Verão.

Organização Esportiva

A Organização Esportiva é entendida como um sistema integrado de partes/setores que têm como finalidade cumprir com êxito as missões esportivas previamente estabelecidas. As partes e os setores integrados de uma Organização Esportiva

podem ser órgãos e/ou unidades especializadas em tarefas específicas, sempre com a referência das finalidades institucionais. As Organizações Esportivas integram as diferentes partes/meios das respectivas Estruturas Esportivas. Cada Organização Esportiva deve se estruturar de acordo com suas necessidades e especificidades.

Orientador

Profissional responsável pela orientação a um autor de uma dissertação de mestrado ou tese de doutorado, referente ao esporte de Rendimento.

P

País do Atleta

País pelo qual um dado competidor de uma determinada modalidade o está representando.

Paracanoagem

Primeira participação em Jogos Paralímpicos na edição Rio 2016, a canoagem paraolímpica apresenta poucas adaptações ao esporte Olímpico. Competem nesta modalidade atletas com diversas deficiências físico-motoras divididos em classes específicas, através de uma classificação funcional que ainda está sendo discutida e leva em consideração os membros que o atleta utiliza para o movimento específico (membros superiores, tronco e membros inferiores). Apesar de ser praticada em dois tipos de barcos, caiaque e canoa havaiana, esta primeira edição nos Jogos contará apenas com seis provas do primeiro. As embarcações têm adaptações de acordo com as habilidades funcionais dos tripulantes. Os atletas competem individualmente em provas distintas, masculinas e femininas, e os eventos são realizados em raias demarcadas por bóias em linha reta de 200 metros.

Paraciclismo de Estrada e de Pista

Inicialmente praticado por deficientes visuais, competem hoje, além deste grupo, paralisados cerebrais, amputados e lesionados medulares (cadeirantes) de ambos os sexos. A modalidade apresenta o mesmo objetivo e as mesmas regras do esporte Olímpico, essa última com algumas adaptações, como a possibilidade de utilização do triciclo por atletas com paralisia cerebral (de acordo com o grau da lesão), da bicicleta dupla – Tandem, por deficientes visuais, e o *Handbike* (onde se pedala com as mãos) por cadeirantes. As provas paraolímpicas são divididas em de estrada e de pista, conforme segue:

As provas de estrada são disputadas por todas as classes, no masculino e no feminino, e as distâncias variam de acordo com cada classe;

As provas de pista são divididas em contra-relógio, perseguição e velocidade e acontecem dentro de um velódromo.

Paratriatlo

Com percurso composto de 750 metros de natação, 20 quilômetros de ciclismo e 5 quilômetros de corrida, assim como na modalidade Olímpica o tempo gasto na transição dessas modalidades esportivas é computado no tempo total da prova, e vence o atleta que realizar o itinerário em menor tempo. A modalidade é praticada por pessoas com diversos tipos de deficiência, como cadeirantes, amputados e deficientes visuais, que são classificados de acordo com suas potencialidades e podem utilizar equipamentos adaptados para ao auxílio em sua locomoção, como a realização da corrida em cadeira de rodas, a utilização de bicicleta manual chamada handbike, onde os pedais são impulsionados com as mãos, próteses ou outros dispositivos de apoio, ou utilizar de um guia e uma bicicleta de dois lugares (tandem), no caso dos deficientes visuais. Os atletas são pontuados durante a classificação e se enquadram em categorias onde têm os mesmos direitos.

Pareceres: o parecer consubstancia opiniões, pontos de vista de alguns agentes administrativos, de matérias submetidas a sua apreciação. Refletindo um juízo de valor, uma opinião pessoal do parecerista, o parecer não vincula a autoridade que tem competência decisória, ou seja, aquela a quem cabe praticar o ato administrativo final. Se o parecer for vinculante, obriga a autoridade decisória a adotar seu conteúdo.

Patrocinador Esportivo

Pessoa física ou jurídica que promove e incentiva atletas, equipes, competições, congressos e outras manifestações esportivas, por meio de um patrocínio esportivo.

Patrocínio Esportivo

O Patrocínio Esportivo é entendido como um conjunto de ações de financiamento a eventos, atletas, equipes, organizações e demais Fatos Esportivos com o objetivo de estabelecer parcerias entre financiadores e financiados. Os Patrocínios Esportivos correspondem a direitos e deveres entre patrocinados e patrocinadores e, muitas vezes, podem ser exclusivos, até mesmo quanto a produtos associados ao patrocínio. Eles podem ser expressos em direitos de imagem e áudio (TV e rádio), publicidade/propaganda em instalações, publicidade em uniformes, entrevistas, aparatos (quando permitido pelas regras), dentre outras formas.

Pedanas

Áreas que se destinam a abrigar o atleta (atirador) em algumas das provas na modalidade Tiro Esportivo.

Pentatlo Moderno

O Pentatlo Moderno é um Esporte praticado individualmente ou por equipes, baseado na combinação de habilidades militares antigas e modernas, que reúne provas de equitação, tiro, esgrima, natação e corrida.

Pera

Bola em forma da fruta pêra, que faz parte da estação "*pushing ball*", para treinamento da modalidade de Boxe.

Personal Trainer

Profissionais que atuam individualmente com pessoas/atletas visando acentuar sua preparação/condicionamento físico. A referência da atuação do *Personal Trainer* é o Princípio da Individualidade Biológica.

Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) e Inovação Tecnológica

As atividades de inovação tecnológica são o conjunto de diligências científicas, tecnológicas, organizacionais, financeiras e comerciais, incluindo o investimento em novos conhecimentos, que realizam ou destinam-se a levar à realização de produtos e processos tecnologicamente novos e melhores. P&D é apenas uma dessas atividades e pode ser realizada em diferentes estágios do processo de inovação, sendo usada não apenas como uma fonte de ideias inventivas, mas também para resolver os problemas que possam surgir em qualquer etapa do processo, até a sua conclusão. Pesquisa também pode ser entendida como o processo de busca de soluções às dúvidas encontradas no campo de treinamento e ou competição, normalmente realizada de médio a longo prazo.

Picadeiros

Área utilizada para [determinadas provas} na modalidade de Hipismo.

Piscina

Instalação esportiva construída para permitir o uso nas modalidades Natação, Pólo Aquático, Nado Sincronizado e Saltos Ornamentais, em treinamento e competição.

Piscina Olímpica

Instalação esportiva que permite a realização de competições oficiais de natação e a homologação de recordes composta de oito raias e 50 metros.

Piscina Semi-Olímpica

Instalação esportiva que permite a realização de competições oficiais de natação e a homologação de recordes com a ressalva de serem obtidos em piscina curta composta de seis raias.

Pistas

Pistas existentes num dado complexo esportivo, centro de treinamento ou clube.

Pista de Atletismo

Instalação esportiva com pista oval formada por duas retas e duas curvas onde são disputadas corridas de curta e média distância considera-se também na pesquisa a instalação esportiva com piso e extensão adequada à prática do atletismo ainda que não possuindo as características de uma instalação destinada às competições oficiais.

Pista

Tipo de instalação a qual se constitui num circuito destinado a realização de vários tipos de prova de algumas das modalidades.

Pista para corridas

Instalações especializadas para a prática de treinamento e competições de determinadas modalidades.

Planejamento Esportivo

Planejamento Esportivo é um processo complexo, delineado em etapas seqüenciadas, que visa estabelecer possíveis resultados para a Gestão Esportiva. Planejamentos Esportivos devem quando for o caso (Planificações Esportivas Públicas, por exemplo), ser baseados em Políticas Esportivas. Eles tratam do futuro dos acontecimentos esportivos, sob as diversas formas possíveis (Eventos, Treinamento Esportivo, Iniciação Esportiva, Prática Esportiva Comunitária, Cursos, etc.), prevendo as ações necessárias. Os Planejamentos Esportivos evidenciam o que deve ser desenvolvido e o que deve ser alcançado com os meios disponíveis. Estabelecem um processo estruturado de ações para se chegar aos objetivos desejados, com os recursos e meios disponíveis, de acordo com as possibilidades reais existentes. Um Planejamento Esportivo pode conter vários Planos Específicos, os quais, no conjunto, constituirão o seu todo. Os Planos Esportivos correspondem às elaborações específicas de ações a serem desenvolvidas. Muitas vezes, a um Planejamento Esportivo corresponde somente a um Plano Esportivo. Devem ser elaborados e desenvolvidos sistematicamente, isto é, prevendo os objetivos, os insumos (inputs), as limitações/delimitações, o processo de desenvolvimento e suas etapas, o controle, os produtos (outputs) e os feedbacks (realimentação das partes). Essas partes devem ser independentes e baseadas com o ambiente externo. Evidentemente que todas as partes devem estar referenciadas em conteúdos esportivos. Os Diagnósticos Esportivos devem preceder os Planejamentos Esportivos. O tipo de Planejamento Esportivo mais utilizado é o Planejamento Esportivo Estratégico, o qual estará invariavelmente ligado, a longo prazo, aos objetivos formulados e aos caminhos e orientações que os gestores devem seguir (estratégias). Os Planejamentos Esportivos Estratégicos também não prescindem de Diagnósticos, os quais oferecerão as tendências para as ações estratégicas necessárias.

Plataforma

Plataforma rígida existente num dado complexo esportivo, centro de treinamento ou clube, voltada para a modalidade Saltos Ornamentais. Varia entre 1; 3; 5; 7,5 e 10 metros de altura, contando da base da mesma até a linha d'água do tanque para Saltos Ornamentais.

Política Esportiva

A Política Esportiva é o conjunto de ações e princípios, num mesmo sentido, que uma instituição estabelece como referência para uma atuação coerente, consistente e homogênea de todas as instituições/partes envolvidas no processo esportivo para

atingir as finalidades identificadas e estabelecidas. As Políticas Esportivas são elaboradas e desenvolvidas por governos, entidades esportivas, organizações não-governamentais (ONG), empresas esportivas, etc. e são concretizadas pela operacionalização de Projetos, Programas e Planos Esportivos Estratégicos.

Pólo Aquático

É um esporte com bola jogado na água entre duas equipes. O objetivo é fazer gols nas metas adversárias. A equipe vencedora é a que marcar mais gols. Em cada equipe há seis jogadores de “linha” e um goleiro, mais seis reservas.

Portaria: é o instrumento pelo qual ministros ou outras autoridades expedem instruções sobre a organização e funcionamento de serviço e praticam outros atos de sua competência.

Prato

Objeto que serve de alvo volante para a prática da modalidade Tiro Esportivo.

Preparador Físico

Profissional que se responsabiliza em esquemas de Treinamento Esportivo pela preparação física dos atletas. Os Preparadores Físicos fazem parte das equipes técnicas que planejam e desenvolvem os treinamentos esportivos. Também atuam com pessoas que se submetem a programas individuais de preparação física. Nesse caso, são chamados de *Personal Trainers*.

Profissionais (do Esporte)

Profissionais contratados, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como administradores, analistas, técnicos e apoio administrativo ligados à área meio.

Profundidade Máxima

Medida máxima permitida pela federação internacional de esportes aquáticos entre a linha d'água e o fundo de uma piscina

Profundidade Mínima

Medida mínima permitida pela federação internacional de esportes aquáticos entre a linha d'água e o fundo de uma piscina

Programa Esportivo

Instrumento de organização da atuação governamental ou de instituições para enfrentar determinado problema na área esportiva caracterizando-se por um conjunto articulado e coerente de projetos que buscam os mesmos objetivos e estabelecem prioridades de intervenção ao ordenarem tais projetos e alocarem os recursos necessários.

Projeto

Instrumento de planejamento que conforma um conjunto de ações inter relacionadas e coordenadas para alcançar objetos específicos dentro de limites orçamentários

estabelecidos em um dado período de tempo. Os projetos são específicos e delimitados. Sendo as unidades mais operativas da lógica da gestão governamental ou privada.

Projeto de Lei (PL): é um tipo de proposta normativa submetida à deliberação de um órgão legislativo, com o objetivo de produzir uma lei. É apresentado por um vereador, deputado ou senador e submetido à tramitação em um órgão legislativo, em qualquer das três instâncias: municipal, estadual e federal (Câmara de Vereadores, Assembleia Legislativa, Câmara dos Deputados e Senado Federal). O objetivo de quem apresenta o projeto é transformá-lo em uma lei. Há uma modalidade de projeto de lei da qual a população pode participar mais ativamente. Trata-se do PL de iniciativa popular.

Provas Esportivas

São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas. Na modalidade do Atletismo, pode-se citar como exemplo, como Tipo de Prova, os Saltos, os Arremessos, as Corridas, etc. Nesta última, encontra-se ainda outra subdivisão, que são as Corridas Rasas e as Corridas de Fundo, sendo que estas são constituídas por suas Provas, com características diferenciadas entre si, devido as distâncias a percorrer e outros aspectos, como barreiras, obstáculos, tipos de terrenos, etc.

Produtos Esportivos

Os Produtos Esportivos podem ser entendidos como os resultados de processos esportivos. As instalações e equipamentos, os eventos e os serviços esportivos são exemplos de Produtos Esportivos. Embora incluam os produtos da chamada Indústria do Esporte, os Produtos Esportivos não necessariamente deixam de considerar outros resultados de processos esportivos como o oferecimento de Serviços Esportivos (práticas esportivas, iniciação esportiva, competições/eventos, etc.). Os Produtos Esportivos são os Bens de Consumo Esportivos ou Bens Industriais Esportivos, provenientes de processos distintos de produção. Nem sempre os Bens de Consumo Esportivos são Bens Industriais Esportivos, pois podem constituir-se em Serviços Esportivos (práticas esportivas, por exemplo) disponibilizados para atender às possíveis demandas comunitárias. Esses produtos completam os seus quadros de oferecimentos de oportunidades com os chamados Entornos Esportivos, que compreendem os serviços paralelos oferecidos (restaurantes, hotéis, venda de roupas, meios de transporte, etc.). Os Consumidores Esportivos existem em função dos Produtos Esportivos.

Psicologia Esportiva

A orientação psicológica no treinamento esportivo é o aspecto da preparação psicológica na qual os responsáveis pelo treinamento interferem em aspectos observáveis dos atletas. Ela geralmente acontece com base em roteiros

preestabelecidos e validados cientificamente, os quais se dividem em área de acompanhamento psicológico.

Psicólogo Esportivo

Profissional com formação em psicologia e especializado em atender atletas de rendimento.

Pushingball

Conjunto formado pelo teto, peras, gancho e presilha, que são feitas para um treinamento específico da modalidade de Boxe.

Putting Green

Tipo de instalação da modalidade de Golfe especificamente preparada para se praticar golpes curtos parte do jogo.

Q

Quadra

Instalação esportiva que pode ser coberta ou não - iluminada ou não - contando ou não com arquibancada, banheiros e vestiários que permite a prática de pelo menos uma modalidade esportiva.

Qualidades físicas

São aspectos relativos à biomecânica do corpo humano que também são chamados de Valências Físicas, os quais devem ser potencializados de uma forma geral em qualquer atleta, sendo que se deve aprofundar nas Valências mais necessitadas na respectiva modalidade esportiva. Como alguns exemplos, pode-se citar: a Coordenação, a Agilidade, a Velocidade, as Capacidades Aeróbica e Anaeróbica, a Força, o Equilíbrio, a Flexibilidade, dentre outras.

Qualificação

Etapa classificatória em um torneio, campeonato ou Jogos (Olímpicos ou Paralímpicos) que leva equipes e atletas a fase seguinte.

R

Raias Indoor

Divisão individual da área de prática de algumas modalidades que são praticadas a céu aberto.

Raias Outdoor

Divisão individual da área de prática de algumas modalidades que são praticadas em ambiente coberto.

Ranking (ranqueamento) Esportivo

É uma classificação temporária de equipes ou atletas em esportes ou provas esportivas, em função de seus resultados. Os Rankings podem ser temporários ou históricos. Muitas modalidades esportivas têm suas competições organizadas de acordo com seus rankings (Ex: Tênis, Golfe, etc.). As remunerações/prêmios em alguns Esportes contemplam as posições no Ranking da modalidade.

Recorde

Proveniente do termo, em inglês, *Record*, é utilizado para explicitar o melhor tempo ou resultado esportivo numa determinada prova ou competição. Significa a obtenção de um resultado esportivo melhor do que o melhor resultado anterior na mesma prova ou modalidade esportiva.

Recordista

Atleta que detém um recorde na sua modalidade.

Recursos Financeiros

Recursos públicos federais oriundos de convênios, bolsas-atleta, patrocínios de empresas estatais, da Lei de Incentivo ao Esporte, Contratos de Repasse, descentralizações e da Lei Agnelo Piva, investidos no esporte de alto rendimento.

Recursos Humanos

Profissionais contratados, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como gestores, analistas e técnicos administrativos, árbitros, treinadores, auxiliares técnicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas, ligados à área fim.

Recursos Humanos (Corpo Científico)

Profissionais, com expertise em áreas do conhecimento científico que utiliza, no campo de treinamento (integrado à equipe técnica), testes, avaliações e procedimentos que visem o monitoramento do treinamento e do desempenho dos atletas, baseando-se em evidências científicas; ou, profissionais, com formação em diferentes áreas do conhecimento, que em geral realizam um atendimento e não o monitoramento dos atletas.

Recursos privados

Aqueles oriundos da receita de Entidades de Administração do Desporto e de patrocínios de empresas privadas.

Redondéis

Estrutura cercada de forma circular utilizada para o preparo de cavalos para o Hipismo.

Regras Esportivas

São preceitos e especificações, sob forma de regulamentos, que regem as disputas e as práticas esportivas. São expressas em normas que determinam as formas das competições e as relações entre os participantes. No Esporte de Desempenho, as Regras Oficiais são estabelecidas pelas entidades Esportivas, principalmente em âmbito internacional, embora também possam ser determinadas em níveis nacionais. As Regras Esportivas, também são chamadas nos seus conjuntos de cada esporte, de Regulamentos Esportivos. As Regras Esportivas abordam as especificações do material a ser utilizado, as medidas das instalações, as violações, os objetivos do jogo, o número de jogadores em cada equipe e todos outros preceitos indispensáveis para o desenvolvimento da prática esportiva a ser disputada. No Esporte de Desempenho, em função de algumas categorias, pode haver pequenas adaptações nas regras oficiais das Federações Internacionais. O importante nas Regras Esportivas é que elas refletem a lógica de cada Esporte.

Regulamento Esportivo

Conjunto de normas para a ordenação das ações nas Modalidades Esportivas. No Esporte de Rendimento, a REGULAMENTAÇÃO ESPORTIVA específica é estabelecida pelas federações internacionais e nacionais, visando adaptar as Regras Esportivas às competições que devem obedecer às circunstâncias internacionais, nacionais, regionais e locais.

Remo

É um esporte individual e coletivo, no qual os barcos se deslocam movidos pela propulsão do barco por meio de remos executados pelos praticantes, em que a água é a resistência a ser superada. Nas competições de Remo as corridas colocam em oposição barcos com o mesmo número de remadores e equipamentos similares, num mesmo percurso. Os barcos podem ser compostos por remos uni ou bi-laterais e ter ou não espaço para um Timoneiro, integrante que dá direção e auxilia verbalmente no ritmo das remadas. São disputadas, geralmente, em raias que ofereçam as condições geográficas e climáticas ideais. As competições masculinas são separadas das do sexo feminino.

Remo (Paralímpico)

Com poucas adaptações da modalidade Olímpica, o remo paralímpico é disputado com um, dois ou quatro atletas com diferentes tipos de deficiência. No individual os atletas são separados por sexo, já as provas duplas e quádruplas são mistas. Durante a competição é limitado o uso de órteses e próteses e os equipamentos são adaptados de acordo com as necessidades de cada remador. Os atletas são classificados de acordo com os membros utilizados para propulsão: membros superiores; tronco e membros superiores e; tronco, membros superiores e inferiores. Neste último grupo participam atletas com deficiência visual, cegos e baixa visão, que utilizam óculos opacos durante as provas para que possam competir em igualdade de condições. Nas provas de Quatro com Timoneiro a tripulação é composta de atletas deficientes físicos e visuais, e o timoneiro desempenha a função de guia, não precisando ter deficiência.

As provas são disputadas sempre na distância de 1.000 metros e o objetivo é o mesmo da modalidade convencional.

Resolução: é o ato, normativo ou individual, emanado de autoridades de elevado escalão administrativo, como ministros, secretários estaduais ou municipais. A resolução é um típico ato administrativo, tendo, portanto, natureza derivada e pressupõe sempre a existência de lei ou outro ato legislativo a que esteja subordinado.

Restaurante

Área destinada para refeições, que podem fazer parte de um centro de treinamento, complexo esportivo, clube ou outro tipo de instalação esportiva.

Resultado Esportivo

A expressão Resultado Esportivo significa a explicitação da performance esportiva de atleta/equipe numa partida ou competição esportiva. É a maneira como se define o vencedor de uma dada modalidade, sendo alcançado por meio de uma vitória, melhor marca, nota ou pontuação e é expresso por meio de sistemas de mensuração: placar, placar/golpe decisivo, peso, notas e pontos. Tais meios de mensuração podem vir sob a forma de placar, placar/golpe decisivo, peso, notas ou pontos. Estes podem ser mensurados em números inteiros ou frações.

Resumo

Sumarização de todo um projeto em cerca de 100 palavras, que normalmente o antecede.

Ringue

Local apropriado para a prática da modalidade Boxe.

Rugby

Também chamado de *RUGBY UNION* e/ou *RUGBY LEAGUE*, é um esporte coletivo, disputado por equipes de 15 jogadores que tentam obter pontos em diferentes situações de jogo e no qual são utilizados pés e mãos (*Rugby Union*). A equipe com maior pontuação no final de cada partida é a vencedora do jogo. O objetivo é pontuar o máximo possível, transportando, passando, chutando e finalmente marcando um ensaio (*Try*, em inglês), ao pousar a bola oval numa área de validação existente nas duas extremidades do campo.

Rugby de 7

É uma variante do Rugby tradicional, sancionada pela World Rugby, jogado com apenas sete jogadores em cada time, também conhecido pelo termo em inglês, *Sevens*.

Rugby em Cadeira de Rodas

Modalidade de competição mista, onde homens e mulheres competem juntos. Praticada em cadeiras de rodas manuais por pessoas com lesão medular caracterizada como tetraplegia, ou paralisia cerebral, amputações ou deformidades

nos quatro membros e seqüelas de poliomielite, entre outros, os atletas são classificados de acordo com suas habilidades funcionais em uma escala que varia de 0,5 a 3,5 (quanto maior classe, maior potencial funcional). Com objetivo de marcar gols, que é delimitado por dois cones verticais na linha de fundo da quadra (que mede o mesmo que a de basquetebol, 28m x 15m, e a distância entre os cones é de 8m contados 4m para cada lado a partir do centro), o somatório de pontos dos quatro atletas em quadra não pode ultrapassar 8,0, e as equipes contam com mais oito competidores reservas. A bola é semelhante a do voleibol e algumas regras dão dinamismo à modalidade, como: os atletas podem conduzir a bola sobre as coxas, quicá-la ou passá-la; cada jogador pode permanecer de posse da bola por tempo indeterminado, no entanto, a cada dez segundos precisa necessariamente quicá-la; o time com a posse da bola não pode demorar mais de 12 segundos para entrar no campo do oponente e 40 segundos para finalizar a jogada e; para que o gol seja computado o atleta necessariamente precisa cruzar a linha do gol adversário com as duas rodas da cadeira e com a posse da bola. A partida tem duração de 4 tempos de 8 minutos cada. Vence a equipe que conseguir marcar mais gols.

S

Sacos (de pancada)

Sacos em lona resistente que se destinam para treinamento da modalidade de Boxe.

Sala de mídia

Espaço dedicado exclusivamente para atuação da imprensa esportiva especializada, seja ela de acesso restrito ou misto.

Saltos Ornamentais

Esporte individual ou por equipe (duplas), praticado em TRAMPOLIM e Plataforma de alturas diversas com saltos em que o atleta realiza movimentos acrobáticos de giros e piruetas, que terminam com a entrada na água, da maneira mais suave possível.

Selaria

Produção e revenda de itens que fazem parte dos materiais esportivos da modalidade Hipismo.

Seleção Nacional

Grupo de atletas que representam o país em competições oficiais e amistosas, convocados pelas confederações brasileiras.

Serviços Esportivos

Os Serviços Esportivos podem ser explicados pelo atendimento ou oferecimento de Produtos Esportivos para o consumo da sociedade. Esse Consumo Esportivo pode expressar ou não uma necessidade social. Há uma grande diversidade de Serviços Esportivos. Essa abrangência vai desde o surgimento de oportunidades de Práticas

Esportivas até o oferecimento de Serviços Esportivos de mídia aos ouvintes, leitores e espectadores. Como a própria expressão objetivamente esclarece, os Serviços Esportivos são aqueles relacionados ao Esporte em toda a sua abrangência social como direito de todos. São oferecidos por organismos internacionais, entidades internacionais e nacionais, meios de comunicação em geral, órgãos públicos, empresas e outras instituições que estejam compromissadas com o desenvolvimento dos Fatos Esportivos. Os Serviços, incluindo os Serviços Esportivos, são produtos tangíveis que têm de ter uso imediato, não podendo ser guardados, não têm qualidade estável e sua produção ao relacionar-se com um Consumo Esportivo obriga a relação com Consumidores Esportivos. Os Serviços Esportivos têm um ciclo de validade.

Sistema eletrônico de pontuação

Sistema de pontuação de uma prova ou competição, que acontece de forma eletrônica.

Sistema Municipal de Esporte

Estruturação do sistema esportivo do município institucionalizado por meio de legislação específica.

Situação

Estágio de análise ou aprovação em que se encontra um projeto que visa financiamento pela via de recursos públicos.

Software

Software consiste em: (1) instruções (programas de computadores) que quando executadas fornecem características, funções e desempenho desejados; (2) estruturas de dados que possibilitam aos programas manipular informações adequadamente; e (3) informação descritiva, tanto na forma impressa quanto na virtual, descrevendo a operação e o uso de programas.

Stage/Pista

Cenário criado para simular uma situação em que o atleta (atirador) tenha que dar uma resolução por meio de disparos aos alvos no menor tempo possível.

Subcategoria Etária

Subdivisão das faixas etárias de uma determinada modalidade.

Superior Tribunal de Justiça Desportiva: o Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD) é o órgão criado pelo estatuto da associação de Direito Privado que é a CBF para discutir e definir as legalidades do esporte no Brasil em sede privada, cabendo ainda possibilidade da análise da matéria pelo Poder Judiciário – pertencente à Administração conforme previsão expressa da Constituição, esgotados os meios da Justiça Desportiva. As decisões tomadas pelos Tribunais de Justiça Desportiva estaduais podem ser questionadas através de recursos ao STJD.

T**Tabela de Campeonato**

A expressão TABELA DE CAMPEONATO corresponde à programação ordenada de todos os Jogos de Esportes Coletivos em Torneios ou Campeonatos.

Taekwondo

TAE significa pé, *KWON* equivale a punho, e *DO* quer dizer “caminho”. Portanto, TAEKWONDO significa “Caminho dos Pés e dos Punhos”. É uma Arte Marcial ou disciplina coreana próxima ao Karatê (japonês). É considerado uma arte ou luta não agressiva, caracterizada como defensiva, que usa mãos vazias e pés descalços, desferindo socos e chutes, para enfrentar os adversários. As técnicas empregadas na delimitação das regras esportivas não permitem que qualquer tipo de perigo chegue à integridade física dos praticantes.

Talentos Esportivos

Indivíduos cuja configuração de sua estrutura morfológica e motora apresenta um perfil que corresponde aos modelos de desempenho esportivo de uma dada modalidade.

Talentos Esportivos, Identificação e Desenvolvimento de

Procedimentos que implicam em classificar, no grupo de talentos motores, os indivíduos cuja configuração de sua estrutura morfológica e motora apresentam um perfil que corresponda aos modelos de desempenho esportivo de determinadas modalidades. Além dos procedimentos para a confirmação das capacidades de desempenho esportivo do jovem atleta, encontram-se os procedimentos para o encaminhamento desse atleta para quadros mais exigentes de performance.

Tanque de Saltos

Tipo de piscina profunda utilizada para a modalidade Saltos Ornamentais.

Tapete Olímpico

Tipo de piso apropriado para a prática e competições da modalidade Luta Olímpica.

Técnico / Treinador / Treinador Técnico-tático

É o técnico ou treinador Técnico-tático de atletas ou de equipes no Esporte de Desempenho que, além dos conhecimentos técnicos específicos da modalidade em que se responsabiliza pelo treinamento, tem como desafio adequar o potencial de seus atletas/equipes às condições adversárias. Para isso, precisa também conhecer as equipes adversárias e as circunstâncias das competições que disputará como Treinador Técnico-Tático. Cabe a ele(a) dirigir e liderar a Preparação Técnico-Tática em processos de Treinamento de Esportes de Desempenho.

Tecnologia da Informação

Há 40 anos o termo processamento de dados era a frase operativa para descrever o uso dos computadores em um contexto comercial. Essa expressão "processamento de dados" deu origem a outra denominada "tecnologia da informação" que embora represente a mesma coisa, apresenta uma mudança sutil no foco. A ênfase não é apenas no processamento de grande quantidade de dados e sim na extração de informações desses dados.

Temporada Esportiva

A Temporada Esportiva é o período de disputas ou de práticas esportivas predeterminadas no Calendário Esportivo. Pode ser de Competições Esportivas em geral ou específicas, de práticas esportivas populares, ou de muitas outras perspectivas de opções relativas a atividades de Esporte.

Tênis

O Tênis é um esporte disputado individualmente ou por duplas (do mesmo sexo ou mistas), cujo objetivo é fazer com que uma bola de material especial, impulsionada por uma raquete, passe por cima de uma rede e toque o chão do adversário sem que ele consiga rebater. O jogo pode ser desenvolvido em 3 ou 5 sets. Cada set tem 6 jogos (games). Cada game (jogo) é constituído de 4 pontos, marcados na contagem de 15, 30,40 e ponto final. Quando ocorrer empate em 40, vence o jogo aquele que conseguir a diferença de 2 pontos em relação ao adversário. Se o set estiver empatado em 6 games, haverá uma prorrogação chamada de Tie-break, com revezamento de saques, até que um competidor vença o game e chegue a 7 jogos (games). Em cada game, o saque será apenas de um tenista, revezando essa norma no game seguinte.

Tênis de Mesa

O Tênis de Mesa é uma Modalidade Esportiva inspirada no Tênis de Campo, disputado individualmente ou por duplas, numa mesa com uma pequena rede divisória na qual os jogadores têm de acertar uma pequena bola de material sintético depois que ela quicar uma vez do seu lado, em direção ao lado adversário. O ponto é conquistado quando um dos jogadores não consegue rebater a bola para o campo adversário ou a bola bate 2 vezes no seu próprio campo.

Tênis de Mesa (Paralímpico)

Com o mesmo objetivo da modalidade Olímpica, apesar de ter passado por diversas mudanças ao longo dos anos, o tênis de mesa paralímpico tem sua participação em edições de Jogos desde a primeira edição, em 1960. Divididos em 11 classes diferentes no masculino e no feminino, de acordo com o comprometimento dos seus movimentos, competem atletas cadeirantes, andantes amputados e com deficiência intelectual, no individual e por equipes. Para os mesatenistas paralímpicos a única diferença na regra pode ocorrer para a execução do saque. Órteses, próteses, muletas, tênis adaptados, utilização de faixas ou bandagens para fixar a raquete na

mão do atleta, extensor de cabo de raquete, entre outros recursos, de acordo com a necessidade de cada atleta, são permitidos.

Tênis em Cadeira de Rodas (Paralímpico)

Com o mesmo objetivo da modalidade Olímpica, no tênis em cadeira de rodas os atletas são classificados de maneira funcional, de acordo com suas habilidades, e pessoas com quadro de amputação e lesionados medulares podem competir umas com as outras. As cadeiras de rodas são específicas para a modalidade, adaptadas para maior equilíbrio e mobilidade, e as regras são as mesmas, exceto uma adaptação importante denominada “regra dos dois quiques”, que define que o atleta cadeirante precisa passar a bola para o outro lado antes que ela toque no chão na sua quadra pela terceira vez. As disputas ocorrem no individual (simples) e em duplas, na classe Open no masculino e no feminino, e na classe Quad no misto.

Testes Físicos

Coleta pontual de dados com os atletas, que não leva em consideração todo o contexto do treinamento, sua especificidade ou características individuais dos atletas. Normalmente seguem protocolos pré-estabelecidos e reconhecidos internacionalmente.

Teto-solo

Bolas que vão presas no chão e no teto por meio de cordas e se destinam para um treinamento específico da modalidade de Boxe.

Tipo de Deficiência

Corresponde aos quatro tipos de deficiência existentes: auditiva, física, mental e visual, as quais estão presentes nas modalidades paraolímpicas e esportes adaptados.

Tipo de Iluminação

Variação do sistema de iluminação de uma determinada instalação esportiva.

Tipo de Instalação

Os tipos de Instalação dependem diretamente da modalidade esportiva que serão praticadas as suas dependências, tais como: arena, quadra, campo, piscina, pista de atletismo, ginásio, estande de tiro, pista para esporte com animal, tanque para salto, velódromo, pista de BMX, estádio, complexo, parque aquático, salão, raia, praia, cancha, mar, corredeira, rua, morro-encosta, rua, estrada, lago.

Tipo de marca

Tipo de marca obtida ou planejada pelo atleta, de acordo com sua modalidade, como tempo, distância, peso, altura, classificação, etc.

Tipo de Piso

Tipo de superfície de uma instalação de uma determinada modalidade

Tipo de prova

Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade.

Tipo de Ranking

Variação do ranking de uma determinada modalidade, em caso de pluralidade de tipos.

Tipo de Resultado

Variação de um resultado de uma determinada modalidade, em caso de pluralidade de tipos.

Tipo de prova

Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade.

Tiro com Arco

Anteriormente conhecido como Arco-e-flecha ou Arquerismo, o Tiro com Arco é um esporte no qual o objetivo é atirar uma flecha por um arco, tentando obter a maior pontuação possível ao atingir um alvo demarcado em áreas circulares na sua superfície. Quanto mais ao centro maior é a pontuação.

Tiro com Arco (Paralímpico)

Modalidades disputada desde a primeira edição dos Jogos Paralímpicos, as regras e o objetivo são os mesmos do esporte olímpico e as competições tem alvos de 1,22m de diâmetro localizados a 70m de distância e alvos de 80cm de diâmetro, posicionados a 50m de distância. Existem dois tipos de arco utilizados nas competições Paraolímpicas: o recurvo, utilizado nas provas de 70m, que é formado por lâminas, punho e corda, e o composto, usado nas distâncias de 50m, que possui um sistema de cabos e roldanas excêntricas capaz de alcançar maiores potências com menos esforço. A modalidade pode ser disputada por pessoas com amputações, paralisia ou paresia (paraplégicos e tetraplégicos), paralisia cerebral, doenças disfuncionais e progressivas, como a atrofia muscular e escleroses, com disfunções nas articulações, problemas na coluna e múltiplas-deficiências, que passam por uma classificação funcional. Há eventos individuais, no masculino e no feminino, por equipes masculinas e femininas (com três participantes em cada time) e por equipes mistas (com dois participantes de gêneros diferentes em cada time).

Tiro Esportivo

Também chamado simplesmente de TIRO, o TIRO ESPORTIVO é um esporte praticado individualmente ou por equipe que tem por objetivo atingir alvos que podem ser fixos, em movimento e ao vôo, por projéteis disparados por armas de fogo e ar comprimido. No Tiro Esportivo são utilizadas armas longas e curtas.

Tiro Esportivo (Paralímpico)

É uma modalidade com as mesmas características do Tiro convencional. As regras variam de acordo com a prova, distância, tipo do alvo, posição de tiro, número de

disparos e o tempo para o participante atirar, com algumas adaptações. Competem pessoas amputadas, paraplégicas, tetraplégicas e com outras deficiências locomotoras que são classificadas, em SH1 e SH2, de acordo com a funcionalidade de seus movimentos. Podendo ser disputado com pistola ou com rifle, o alvo é dividido em dez circunferências que valem de um a dez pontos. Em finais Paralímpicas os dois círculos menores (9 e 10 pontos) ainda têm pontuação decimal. O atleta que tiverem o melhor desempenho na soma da fase de classificação e na final é o vencedor.

Titulação

Tipo de graduação de um determinado profissional em relação ao grau de instrução.

Torneio Esportivo

O TORNEIO ESPORTIVO, diferentemente do Campeonato, é uma forma de competição eliminatória, em que os competidores não se enfrentam em confronto direto. Os Torneios de Tênis (Wimbledon, Roland Garros etc.) são bons exemplos. Os períodos de desenvolvimento dos torneios, de modo geral, não são longos.

Trampolim

São pranchas flexíveis com a altura de 1 e 3 metros, contando-se do mesmo até a linha d'água do tanque, para prática da modalidade Saltos Ornamentais.

Treinamento Esportivo

Conjunto de meios utilizados para o desenvolvimento das qualidades técnicas, físicas, e psicológicas de um atleta ou de uma equipe, tendo como objetivo final colocá-lo(a) na 'forma' projetada na época certa do desempenho, considerando-se 'forma' como a eficiência máxima de um indivíduo ou um grupo de indivíduos (equipe) em determinada prova esportiva.

Triatlo

O Triatlo é um Esporte com combinação de provas de Natação, Ciclismo e Atletismo, disputadas continuamente. É uma Modalidade Esportiva disputada unicamente como Esporte de Desempenho. Esse Esporte tem as distâncias nas suas provas ou partes distribuídas proporcionalmente com o sentido de evidenciar os superatletas, capazes de mostrar uma performance de muita solicitação física. O Triatlo é disputado de várias formas, isto é, com variações das distâncias das provas.

U

Unidade Acadêmica

Instalação em que realizam aulas e cursos teóricos e/ou práticos em determinadas áreas.

V**Vela (“latismo”)**

Também chamado de Vela. Esporte náutico que utiliza embarcações a vela com propulsão do vento, praticado e disputado em Regatas e Cruzeiros. Os Barcos a Vela são divididos em categorias ou classes.

Vela (Paraolímpica)

É uma modalidade esportiva com as mesmas regras da convencional. Competem pessoas com qualquer de deficiência locomotora e visual, que podem inclusive competir em uma mesma embarcação, respeitando critérios de elegibilidade e pontuação. Três tipos de barco são utilizados nas competições paralímpicas: Classe 2.4mR, tripulado por um único atleta; Classe Sonar, com três velejadores e; Classe SKUD-18, com dois tripulantes (um homem e uma mulher), sendo obrigatório que um deles seja tetraplégico. As regatas são disputadas em percursos sinalizados com bóias que devem ser percorridos pelos competidores. Barcos com juízes credenciados fiscalizam o percurso, podendo o atleta ser penalizado caso infrinja alguma regra. Uma competição é composta por várias regatas e o vencedor será aquele que tiver melhor resultado, após a somatória de todas as regatas.

Vestiário

Parte de uma instalação esportiva destinada a atletas e árbitros se equiparem para treinamentos e competições.

Veterinária

Setor de uma instalação esportiva equipada para oferecer serviços de tratamento e manutenção do estado de saúde ideal de animais (cavalos) para competição.

Voleibol

Esporte coletivo disputado entre equipes de seis jogadores cada uma, numa quadra dividida por uma rede suspensa. O objetivo é tentar fazer com que a bola caia na meia quadra oposta ou fazer com que o adversário erre. Normalmente isso ocorre com um golpe forte de ataque, chamado de “cortada”. A equipe adversária deve tentar impedir essa ação com bloqueio de ambas as mãos, saltando próximo a rede ou com gestos de defesa impedindo assim que a bola bata no solo de seu próprio lado. São permitidas substituições múltiplas de qualquer jogador de defesa por um jogador na posição de líbero, desde que a bola não esteja em jogo.

Voleibol Sentado

O voleibol sentado é uma modalidade esportiva com as mesmas características do Voleibol convencional, mas com algumas adaptações. Com mesmo objetivo do esporte Olímpico, seis jogadores de cada equipe ficam em quadra e o jogo também é dividido em cinco sets. Podem competir atletas amputados, principalmente dos membros inferiores, com paralisia cerebral, lesionados na coluna vertebral e pessoas

com outros tipos de deficiência locomotora, como seqüelas de poliomielite, e são classificados em elegíveis (problemas locomotores mais acentuados) e com mínima elegibilidade (deficiências quase imperceptíveis). Cada equipe é formada por 12 atletas e pode contar com até dois de mínima elegibilidade, sendo que apenas um pode permanecer em quadra por vez. Os atletas praticam a modalidade sentados e o contato do atleta com o chão (pélvis) deve ser mantido em toda e qualquer ação, sendo permitido perdê-lo somente nos deslocamentos. Não há problemas se acontecer o contato das pernas de jogadores de um time com os do outro, porém, as mesmas não podem atrapalhar o jogo do adversário. A quadra tem por medidas 10m de comprimento por 6m de largura, e é também dividida em zonas de ataque e defesa. A altura da rede é de 1,15m no masculino e 1,05m no feminino, e os saques podem ser bloqueados ou atacados. Utilizam-se as mesmas variações de sistemas táticos e fundamentos do voleibol dito convencional.

Vôlei de Praia

Também chamado de Vôlei de Areia, Esporte adaptado do Voleibol, praticado por duas equipes de dois jogadores cada, disputado em uma quadra de areia, dividida em dois campos por uma rede suspensa, e que tem como objetivo enviar a bola por cima da rede para o solo do campo adversário, evitando que toque o solo do próprio campo. O Vôlei de Praia é disputado em sets, assim como o voleibol “de quadra” (ou *indoor*), porém com uma pontuação diferente. O Vôlei de Praia é disputado por equipes de dois jogadores no programa Olímpico, sendo que se pode encontrar torneios não oficiais de 3, 4 ou mais jogadores. Embora pela denominação seja proveniente de competições em praias, atualmente são construídas quadras de areia para torneios oficiais em áreas descampadas, *shopping centers*, praças públicas, etc.

GLOSSÁRIO (Por Dimensão)

(1) LEGISLAÇÃO

Assunto do ato: Tema central do ato normativo.

Assunto: Assunto de que trata um determinado documento de ordem legal.

Atos normativos: o conceito de atos normativos é amplo e refere-se a normas jurídicas de observância obrigatória editados por Poder competente, compreendendo as fontes primárias do direito esportivo (Constituição Federal, leis, decretos-lei e decretos legislativos, medidas provisórias) e as fontes secundárias (decretos, portarias, resoluções, deliberações etc.).

Bolsa-Atleta: recurso financeiro destinado diretamente ao atleta, com o objetivo de garantir condições mínimas para que este se dedique com exclusividade e tranquilidade à rotina esportiva.

Constituição Estadual: é a Carta Magna do estado. O art. 25 da Constituição Federal de 1988 (CF/88) dispõe que os estados se organizem e rejam-se pelas Constituições e leis que adotarem, observados os princípios daquela Constituição.

Constituição Federal: a Constituição é a lei suprema e fundamental de um Estado. É o conjunto de leis, normas e regras de um país ou de uma instituição. A Constituição regula e organiza o funcionamento do Estado. É a lei máxima que limita poderes e define os direitos e deveres dos cidadãos. Nenhuma outra lei no país pode entrar em conflito com a Constituição.

Decreto autônomo: com a Emenda Constitucional nº 32, de 11 de setembro de 2001, introduziu-se no ordenamento pátrio, ato normativo conhecido doutrinariamente como decreto autônomo, decreto que decorre diretamente da Constituição, possuindo efeitos análogos ao de uma lei ordinária. Tal espécie normativa, contudo, limita-se às hipóteses de organização e funcionamento da administração federal, quando não implicar aumento de despesa nem criação ou extinção de órgãos públicos, e de extinção de funções ou cargos públicos, quando vago (CF/88, art. 84, VI).

Decreto Legislativo: é um ato destinado a regular matérias de competência exclusiva do Congresso Nacional (CF/88, art. 49) que tenham efeitos externos a ele.

Decreto regulamentar: é um ato normativo subordinado ou secundário, de competência privativa dos chefes dos poderes executivos da União, dos estados, do Distrito Federal e dos municípios. Segundo **Ruy Barbosa Nogueira**, decretos regulamentares "são atos baixados pelo Poder Executivo a fim de dar fiel execução às leis instituidoras dos tributos quando os textos destas não sejam por si suficientes

à sua execução". (Ver: **Curso de direito tributário**. 10. ed. São Paulo: Saraiva, 1990. p. 66).

Decreto singular: é um ato que pode conter regras singulares ou concretas (ex. decreto de nomeação).

Decreto-Lei: é um decreto com força de lei desde a sua edição, que emana do Poder Executivo. Esse instrumento legislativo foi muito utilizado durante o Estado Novo e o período da Ditadura Militar. No Brasil, o decreto-lei deixou de ser previsto na Constituição de 1988.

Decreto: é um ato administrativo da competência exclusiva do chefe do executivo, destinado a prover situações gerais ou individuais, abstratamente previstas, de modo expresso ou implícito, na lei. Essa é a definição clássica, a qual, no entanto, é inaplicável aos decretos autônomos, tratados adiante (CF/88, art. 84, IV).

Deliberação: é um ato oriundo, em regra, de órgão colegiado, como conselhos, comissões e tribunais administrativos. Normalmente, representam a vontade majoritária de seus componentes e se caracterizam como atos simples coletivos.

Direito Desportivo: é o conjunto de normas e regras, oriundas da coletividade desportiva organizada, com a finalidade de organizar o esporte. O direito desportivo ainda não é considerado um ramo autônomo do direito.

Emenda Constitucional: é uma modificação da Constituição, resultando em mudanças pontuais do texto constitucional, as quais são restritas a determinadas matérias, não podendo, apenas, ter como objeto a abolição das chamadas cláusulas pétreas (imutáveis).

Ente: é um tipo de instituição representativa do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertence e/ou da qual é financiado/mantido, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa.

Infraconstitucional: norma jurídica que está abaixo hierarquicamente da Constituição. Ex: lei.

Justiça Desportiva: é o aparelhamento político-administrativo-jurídico que aplica o Direito aos casos de infração disciplinares às normas esportivas, bem como às transgressões das respectivas competições, sendo instância obrigatória para o ingresso de ação no Poder Judiciário sobre tais questões (conforme §§ 1º e 2º do art. 217 da CF e arts. 49 a 55 da Lei nº 9.615/98).

Lei Complementar: é uma lei que tem como propósito complementar, explicar, adicionar algo à Constituição. A lei complementar diferencia-se da lei ordinária quanto

ao quórum para sua formação. A lei ordinária exige maioria simples de votos para ser aprovada, já a lei complementar exige maioria absoluta.

Lei delegada: é o ato normativo elaborado e editado pelo Presidente da República em virtude de autorização do Poder Legislativo, expedida mediante resolução e dentro dos limites nela traçados (CF/88, art. 68, caput e §§).

Lei ordinária: a lei ordinária é um ato normativo primário e contém, em regra, normas gerais e abstratas. Embora as leis sejam definidas, normalmente, pela generalidade e abstração (lei material. ex. Lei nº 9.615, de 6 de julho de 1993 - Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências), estas contêm, não raramente, normas singulares (lei formal ou ato normativo de efeitos concretos. Ex. leis que autorizam a criação de autarquias).

Lei Orgânica: é a lei maior de um município ou do Distrito Federal. É um conjunto de normas básicas que definem a estrutura e a organização municipal ou do DF para o fiel desempenho de suas funções, operando como uma espécie de Constituição municipal. No direito brasileiro, a lei orgânica municipal está sob dupla subordinação: subordinação à Constituição Federal e à Constituição Estadual.

Lei: regra a que todos são submetidos que exprime a vontade imperativa do Estado. Norma jurídica obrigatória, de efeito social, emanada do poder público competente. Ato normativo aprovado pelo Poder Legislativo e sancionado pelo chefe do poder executivo.

Medida Provisória: é ato normativo com força de lei, que pode ser editado pelo Presidente da República em caso de relevância e urgência (CF/88, art. 62), condicionada a sobrevinda da disciplina normativa nela contida à conversão da medida em lei formal. Tal medida deve ser submetida de imediato à deliberação do Congresso Nacional.

Pareceres: o parecer consubstancia opiniões, pontos de vista de alguns agentes administrativos, de matérias submetidas a sua apreciação. Refletindo um juízo de valor, uma opinião pessoal do parecerista, o parecer não vincula a autoridade que tem competência decisória, ou seja, aquela a quem cabe praticar o ato administrativo final. Se o parecer for vinculante, obriga a autoridade decisória a adotar seu conteúdo.

Portaria: é o instrumento pelo qual ministros ou outras autoridades expedem instruções sobre a organização e funcionamento de serviço e praticam outros atos de sua competência.

Projeto de Lei (PL): é um tipo de proposta normativa submetida à deliberação de um órgão legislativo, com o objetivo de produzir uma lei. É apresentado por um vereador, deputado ou senador e submetido à tramitação em um órgão legislativo, em qualquer das três instâncias: municipal, estadual e federal (Câmara de Vereadores, Assembleia

Legislativa, Câmara dos Deputados e Senado Federal). O objetivo de quem apresenta o projeto é transformá-lo em uma lei. Há uma modalidade de projeto de lei da qual a população pode participar mais ativamente. Trata-se do PL de iniciativa popular.

Resolução: é o ato, normativo ou individual, emanado de autoridades de elevado escalão administrativo, como ministros, secretários estaduais ou municipais. A resolução é um típico ato administrativo, tendo, portanto, natureza derivada e pressupõe sempre a existência de lei ou outro ato legislativo a que esteja subordinado.

Superior Tribunal de Justiça Desportiva: o Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD) é o órgão criado pelo estatuto da associação de Direito Privado que é a CBF para discutir e definir as legalidades do esporte no Brasil em sede privada, cabendo ainda possibilidade da análise da matéria pelo Poder Judiciário – pertencente à Administração conforme previsão expressa da Constituição, esgotados os meios da Justiça Desportiva. As decisões tomadas pelos Tribunais de Justiça Desportiva estaduais podem ser questionadas através de recursos ao STJD.

(2) RECURSOS FINANCEIROS

Ano de Defesa

Ano no qual os recursos financeiros de um projeto da LIE foram aprovados.

Arquivo PDF

Documento que se encontra no formato de imagem (PDF - *Portable Document Format*), sendo relativo a um projeto de apoio ao esporte que visa obter recursos por meio de uma das fontes de financiamento governamental.

Bolsa-Atleta

Repasse de recursos públicos federais diretamente para atletas habilitados por meio de resultados esportivos.

Contratos de Repasse

Instrumento administrativo que formaliza transferências voluntárias entre um órgão da Administração Pública Federal e Estados, Municípios, Distrito Federal e entidades privadas sem fins lucrativos. A intermediação ocorre por meio de uma instituição ou agente financeiro público federal, que representa a União na execução e fiscalização da transferência.

Convênios

Instrumento que disciplina a transferência de recursos financeiros de dotações Orçamentárias da União e tem como partícipe, de um lado, órgão ou entidade da administração pública federal e, de outro lado, órgão ou entidade da administração pública estadual, distrital ou municipal, direta ou indireta, ou ainda, entidades privadas sem fins lucrativos, em regime de mútua cooperação.

Descentralizações

Descentralização de crédito entre órgãos e/ou entidades integrantes do Orçamento da União, para execução de ações de interesse da unidade orçamentária descentralizadora. Movimentação de parte do orçamento, mantidas as classificações institucional, funcional, programática e econômica, para que outras unidades administrativas possam executar a despesa orçamentária. Descentralização interna (unidades gestoras do mesmo órgão), chamada de provisão; descentralização externa, chamada de destaque.

Empresas Estatais

Investimentos de empresas estatais (Petrobras, Infraero, Eletrobrás, Correios, Caixa Econômica Federal, Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES), Banco do Brasil e Banco do Nordeste) para confederações, federações e clubes.

Lei Agnelo Piva

Investimento de 2% da arrecadação bruta de todas as loterias federais, repassados ao Comitê Olímpico Brasileiro e ao Comitê Paralímpico Brasileiro.

Lei de Incentivo ao Esporte

Investimento de parte do Imposto de Renda de empresas e pessoas físicas em projetos esportivos aprovados pelo Ministério do Esporte. Empresas podem investir até 1% do imposto e as pessoas físicas até 6%.

Recursos privados

Recursos oriundos da receita de Entidades de Administração do Desporto e de patrocínios de empresas privadas.

Situação

Estágio de análise ou aprovação em que se encontra um projeto que visa financiamento pela via de recursos públicos.

Subcategoria Etária

Subdivisão das faixas etárias de uma determinada modalidade.

(3) INSTALAÇÕES ESPORTIVAS**Arenas**

Arenas esportivas existentes num determinado centro esportivo.

Acessibilidade (adequado a PcD⁴)

Existência de equipamentos como rampas, linhas guias de balizamento, pisos táteis e demais benfeitorias necessárias à perfeita utilização por pessoas com deficiência.

Acesso

Diz respeito a restrição ou não de entrada em uma dada instalação esportiva.

Acomodações

Estrutura física que se destina a abrigar delegações e visitantes em Centros de Treinamento e competição.

Alto falantes na piscina

Sistema de som com alto falantes para anúncios diversos, principalmente chamada para provas e divulgação de resultados esportivos.

Altura do teto

Distância entre o piso e a parte interna da cobertura de uma instalação esportiva coberta (também comumente chamada no termo em inglês, *indoor*).

Ambiente

Meio em que se encontra uma determinada instalação para prática genérica de uma ou mais modalidades, dividindo-se em coberta (*indoor*) ou externa (*outdoor*).

Aparelhagem para musculação

Conjunto de estações para a execução de exercícios com sobrecarga de peso, mais comumente em material de metal.

Área de Avaliação

Local destinado a aplicação de procedimentos científicos em atletas de Alto Rendimento, executados por profissionais habilitados para esse fim.

Área de Descanso

Espaço reservado para descanso dos atletas entre as provas de Levantamento de Peso.

Área m²

Dimensões de um determinado espaço para a prática do Esporte de Alto Rendimento, medida em metros quadrados.

Áreas

Áreas disponíveis para treinamento ou competição na modalidade Luta Olímpica.

⁴ Pessoa com Deficiência – PcD é a expressão atualmente utilizada e faz parte do texto da **Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência**, adotada pela Assembleia Geral da ONU em 2006 e ratificada no Brasil em julho de 2008. Os termos que comumente são utilizados, PPD - “Pessoa portadora de Deficiência – PPD” e “Pessoas com Necessidades Especiais – PNE”, foram preteridos para se referenciar os praticantes de modalidades Paraolímpicas ou adaptadas.

Arenas

Arenas esportivas existentes num determinado centro esportivo.

Baias

Área de confinamento de animais de competição esportiva (cavalos) na modalidade Hipismo.

Bairro

Área da cidade de residência de um dos membros de uma equipe ou delegação, também podendo se referir a sede de centro de treinamento, complexo esportivo, torneios, campeonatos ou Jogos.

Buracos

Buracos no chão do *Green*, objetivo parcial na modalidade Golfe. Pode se encontrar campos compostos de 9 ou 18 buracos.

Campo normal

Um dos dois tipos de campo na modalidade Tiro Esportivo, diverso do campo Skeet.

Campo skeet

Campo para a prática da prova do mesmo nome na modalidade Tiro Esportivo.

Centro de Treinamento Esportivo

Os Centros de Treinamento esportivo são os locais especializados para práticas esportivas que constam de todas as instalações e meios com as condições necessárias para os treinamentos. Quando preparados para o Esporte Alto Nível, os centros de Treinamento Esportivo devem estar sofisticadamente instrumentalizados para todas necessidades de treinamento, além de constar de uma estrutura para o acompanhamento científico (laboratórios de Fisiologia, Biomecânica, etc.).

Classe da pista

Classificação da qualidade de uma dada pista de Atletismo, atestada pela Federação Internacional da modalidade.

Classificação da Instalação

Classificação da qualidade de uma dada instalação em diversas modalidades, atestada pelas federações internacionais dessas modalidades.

Clube Esportivo

Os Clubes Esportivos são Associações Esportivas destinadas a promover e desenvolver as práticas esportivas nas perspectivas do Lazer e do Desempenho/Rendimento nas suas instalações. No Esporte de Rendimento, para participar das competições esportivas, os Clubes Esportivos filiam-se às Federações. Muitos Clubes Esportivos têm um quadro de sócios que permite as suas viabilidades econômicas.

Complexo Aquático

Equipamento composto por um conjunto de instalações esportivas destinadas à prática de modalidades esportivas aquáticas (natação, saltos ornamentais, nado sincronizado e Pólo Aquático) e de outras áreas abertas, livres ou construídas, constituindo um espaço contínuo ou descontínuo, neste último caso desde que adjacente a outra instalação esportiva integram ainda o espaço do complexo aquático as instalações destinadas a serviços e apoio à prática do esporte (ambulatórios, depósitos áreas administrativas, refeitórios, alojamentos, restaurantes, lanchonetes, auditórios, etc.).

Complexo Esportivo

Equipamento esportivo composto por instalações e ou equipamentos esportivos diferenciados em que se praticam modalidades esportivas heterogêneas, bem como por outras áreas abertas, livres ou construídas, constituindo um espaço contínuo ou descontínuo. Neste último caso, desde que adjacente a outra instalação esportiva. Integram ainda o espaço do complexo esportivo as instalações destinadas a serviços e apoio à prática do esporte (ambulatórios, depósitos, áreas administrativas, refeitórios, alojamentos, restaurantes, lanchonetes, auditórios, etc.).

Driving Range

Tipo de instalação da modalidade de Golfe especificamente construída para praticar golpes longos, parte do jogo.

Fabricante do Piso

Nome da empresa que fabrica um determinado tipo de piso especializado para algumas modalidades esportivas.

Ferradoria

Local em que se trata da colocação de ferradura nos cavalos de competição na modalidade Hipismo.

Fotos

Imagens ilustrativas que mostram detalhes de uma determinada instalação esportiva.

Ginásio

Equipamento esportivo coberto e fechado lateralmente composto por quadra com iluminação interna, arquibancada, vestiários, banheiros, podendo ter outros cômodos, etc., que permite a prática de pelo menos uma modalidade esportiva.

Iluminação

Presença ou não de sistema de iluminação numa instalação esportiva.

Instalação Certificada

Instalação Esportiva que possui uma certificação necessária para homologação de provas e recordes, emitida pelo órgão máximo da modalidade.

Instalação Esportiva

Local/espaco uni ou polivalente, construído, preparado ou utilizado para o treinamento e a competição esportiva, que contenha os equipamentos mínimos de treinamento e/ou da competição, excetuando-se os equipamentos de treinamento/competição do atleta. Incluem-se nesse espaço os vestiários, os locais de aquecimento e relaxamento, locais destinados ao público e outras dependências ligadas à prática esportiva.

Situações possíveis de uma Instalação Esportiva:

- **Em operação:** funcionando – estando plena ou parcialmente concluída –, com especificações oficiais e equipamentos modernos, utilizada para treinamentos e competições.
- **Em reforma/construção:** não funciona, sendo reformada ou construída.
- **Inativa:** não funciona, desativada.

Quanto a sua classificação, em termos de complexidade podem ser: Básica, Conjunto de Instalações, Complexo de Instalações e Centro de Treinamento. Já os Tipos de Instalação dependem diretamente da modalidade esportiva que serão praticadas as suas dependências, tais como: arena, quadra, campo, piscina, pista de atletismo, ginásio, estande de tiro, pista para esporte com animal, tanque para salto, velódromo, pista de BMX, estádio, complexo, parque aquático, salão, raia, praia, cancha, mar, corredeira, rua, morro-encosta, rua, estrada, lago. Algumas Instalações Esportivas devem ser Certificadas, pelos órgãos nacionais e internacionais competentes, para que recebam competições Oficiais, isto é, que obedeçam aos parâmetros pré-estabelecidos pelas confederações nacionais e/ou internacionais.

Instalação Médica

Tipo de instalação responsável pelo conjunto de procedimentos que tenham relação com a saúde de atletas em treinamento e/ou em competição.

Instalação Oficial

Instalação que tenha o atesto de um órgão de gestão do esporte como sendo dentro dos padrões destinados as suas finalidades.

Laboratório

Instalação para processar testes clínicos voltados para testar a saúde de atletas, atestar a validade e veracidade de testes e exames.

Largura

Medida em largura do tanque na modalidade Saltos Ornamentais.

Latitude

Localização de uma instalação esportiva em relação a linha do Equador. Essa medida vem complementada pelo angulo da Longitude para definir o seu georeferenciamento.

Local para Aquecimento

Área específica de preparo de um atleta para uma competição esportiva.

Logradouro

Endereço de uma instalação esportiva ou residência de um atleta ou profissional do esporte, beneficiados por um projeto ou Bolsa governamental.

Longitude

Localização de uma instalação esportiva em relação ao meridiano de referência (Greenwich). Essa medida vem complementada pelo ângulo da Latitude para definir o seu geo-referenciamento.

Medidas da Piscina

Conjunto de medidas da piscina a ser utilizada numa competição ou treinamento.

Medidas do Campo

Conjunto de medidas de um determinado campo de jogo ou competição.

Pedanas

Áreas que se destinam a abrigar o atleta (atirador) em algumas das provas na modalidade Tiro Esportivo.

Picadeiros

Área utilizada para [determinadas provas} na modalidade de Hipismo.

Piscina

Instalação esportiva construída para permitir o uso nas modalidades Natação, Pólo Aquático, Nado Sincronizado e Saltos Ornamentais, em treinamento e competição.

Piscina Olímpica

Instalação esportiva que permite a realização de competições oficiais de natação e a homologação de recordes composta de oito raias e 50 metros.

Piscinas para Recreação

Piscinas existentes num determinado clube ou parque aquático, sem necessariamente ter medidas oficiais.

Piscina Semi-Olímpica

Instalação esportiva que permite a realização de competições oficiais de natação e a homologação de recordes com a ressalva de serem obtidos em piscina curta composta de seis raias.

Pista

Tipo de instalação a qual se constitui num circuito destinado a realização de vários tipos de prova de algumas das modalidades.

Pista de Atletismo

Instalação esportiva com pista oval formada por duas retas e duas curvas onde são disputadas corridas de curta e média distância considera-se também na pesquisa a

instalação esportiva com piso e extensão adequada à prática do atletismo ainda que não possuindo as características de uma instalação destinada às competições oficiais.

Plataforma

Plataforma rígida existente num dado complexo esportivo, centro de treinamento ou clube, voltada para a modalidade Saltos Ornamentais. Varia entre 1; 3; 5; 7,5 e 10 metros de altura, contando da base da mesma até a linha d'água do tanque para Saltos Ornamentais.

Profundidade Máxima

Medida máxima permitida pela federação internacional de esportes aquáticos entre a linha d'água e o fundo de uma piscina

Profundidade Mínima

Medida mínima permitida pela federação internacional de esportes aquáticos entre a linha d'água e o fundo de uma piscina

Putting Green

Tipo de instalação da modalidade de Golfe especificamente preparada para se praticar golpes curtos parte do jogo.

Quadra

Instalação esportiva que pode ser coberta ou não - iluminada ou não - contando ou não com arquibancada, banheiros e vestiários que permite a prática de pelo menos uma modalidade esportiva.

Raias

Divisão individual da área de prática de algumas modalidades.

Raias Indoor

Divisão individual da área de prática de algumas modalidades que são praticadas a céu aberto.

Raias Outdoor

Divisão individual da área de prática de algumas modalidades que são praticadas em ambiente coberto.

Redondéis

Estrutura cercada de forma circular utilizada para o preparo de cavalos para o Hipismo.

Restaurante

Área destinada para refeições, que podem fazer parte de um centro de treinamento, complexo esportivo, clube ou outro tipo de instalação esportiva.

Ringue oficial

Local apropriado para a prática da modalidade Boxe.

Sala de mídia

Espaço dedicado exclusivamente para atuação da imprensa esportiva especializada, seja ela de acesso restrito ou misto.

Selaria

Produção e revenda de itens que fazem parte dos materiais esportivos da modalidade Hipismo.

Sistema eletrônico de pontuação

Sistema de pontuação de uma prova ou competição, que acontece de forma eletrônica.

Stage/Pista

Cenário criado para simular uma situação em que o atleta (atirador) tenha que dar uma resolução por meio de disparos aos alvos no menor tempo possível.

Tanque de Saltos

Tipo de piscina profunda utilizada para a modalidade Saltos Ornamentais.

Tapete Olímpico

Tipo de piso apropriado para a prática e competições da modalidade Luta Olímpica.

Tipo de Iluminação

Variação do sistema de iluminação de uma determinada instalação esportiva.

Tipo de Instalação

Os tipos de Instalação dependem diretamente da modalidade esportiva que serão praticadas as suas dependências, tais como: arena, quadra, campo, piscina, pista de atletismo, ginásio, estande de tiro, pista para esporte com animal, tanque para salto, velódromo, pista de BMX, estádio, complexo, parque aquático, salão, raia, praia, cancha, mar, corredeira, rua, morro-encosta, rua, estrada, lago.

Tipo de Piso

Tipo de superfície de uma instalação de uma determinada modalidade

Trampolim

São pranchas flexíveis com a altura de 1 e 3 metros, contando-se do mesmo até a linha d'água do tanque, para prática da modalidade Saltos Ornamentais.

Vestiário

Parte de uma instalação esportiva destinada a atletas e árbitros se equiparem para treinamentos e competições.

Veterinária

Setor de uma instalação esportiva equipada para oferecer serviços de tratamento e manutenção do estado de saúde ideal de animais (cavalos) para competição.

(4) MATERIAIS ESPORTIVOS

Equipamento Esportivo⁵

Também chamados de Aparatos Esportivos e Aparelhos Esportivos. São engenhos utilizados em situações de treinamento, prática e competição esportiva. Constituem-se em materiais específicos de cada Esporte, os quais, respeitando-se as regras, permitem o desenvolvimento da sua modalidade. Os Equipamentos Esportivos têm sido objeto de um acompanhamento tecnológico constante, pois a cada dia surgem inovações que os influenciam diretamente. Nos últimos anos tem-se utilizado este termo para designar também instalações esportivas.

Espelhos

Espelhos individuais para treinamento da modalidade de Boxe.

Material Esportivo

O MATERIAL ESPORTIVO, no seu conjunto corresponde aos produtos da chamada Indústria do Esporte. O Vestuário Esportivo, os implementos esportivos, os aparatos tecnológicos aplicados ao Esporte e outros conjuntos constituem a abrangência do material esportivo. Sobre a sua utilização os materiais esportivos podem ser divididos em (definição da Lei n. 4.320/64):

Material de Consumo

- é aquele que, em razão de seu uso corrente perde normalmente sua identidade física e/ou tem sua utilização limitada a dois anos

Material Permanente

- é aquele que, em razão de seu uso corrente, não perde a sua identidade física, e/ou tem uma durabilidade superior a dois anos.

Os Materiais Esportivos também podem ser divididos quanto ao tipo:

De Preparação Física: materiais, não específicos para determinada modalidade, utilizados diretamente no treinamento/desenvolvimento das qualidades físicas (força, velocidade, resistência, flexibilidade, coordenação, ritmo, agilidade, equilíbrio, descontração).

De Avaliação/Testes Físicos: materiais, não específicos para determinada modalidade, utilizados diretamente para avaliações/testes antropométricos, biomecânicos, cinesiológicos e/ou para avaliações/testes das qualidades físicas (força, velocidade, resistência, flexibilidade, coordenação, ritmo, agilidade, equilíbrio, descontração).

De uso Geral: materiais, não específicos para determinada modalidade, utilizados indiretamente para avaliações/testes físicos, treinamento ou para preparação física, além de vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

⁵ Para efeito de uniformização de nomenclaturas – e evitar definições subjetivas – o Ministério do Esporte utilizará somente o termo “Materiais Esportivos” para definir todo e qualquer aparato utilizado na prática esportiva de Alto Rendimento.

De Treinamento: materiais, específicos da modalidade, utilizados pelo atleta exclusivamente para treinamento, como vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

De competição: materiais, específicos da modalidade, utilizados pelo atleta tanto para treinamento como para competição, como vestimentas, uniformes, acessórios para o atleta ou para as instalações.

Da competição: materiais, específicos da modalidade, utilizados exclusivamente pela organização durante a competição, como implementos, cronômetros.

Material para competição

Conjunto de materiais que serão utilizados numa determinada competição.

Medalha Esportiva

Peça de metal conquistada por atletas ou equipes vencedoras de competições esportivas. As MEDALHAS ESPORTIVAS são recompensas simbólicas entregues aos atletas a fim de reconhecê-los, recompensá-los e enaltecê-los por conquistas. Geralmente, são outorgadas aos primeiros colocados, sendo a Medalha de Ouro para os campeões, a de Prata para os vice-campeões e a de Bronze para os terceiros colocados.

Medalha Olímpica (“Premiação Olímpica”)

Nos Jogos Olímpicos a premiação faz parte dos ritos olímpicos, sendo proclamados os três primeiros lugares, que recebem respectivamente medalhas de ouro, prata e bronze, num pódio especialmente disponibilizado para essa celebração.

Mesa

Aparato sobre o qual se pratica e compete na modalidade Tênis de Mesa.

Pera

Quantitativo de bolas em forma da fruta pêra, que fazem parte da estação "*pushing ball*", para treinamento da modalidade de Boxe.

Prato

Objeto que serve de alvo volante para a prática da modalidade Tiro Esportivo.

Produtos Esportivos

Os PRODUTOS ESPORTIVOS podem ser entendidos como os resultados de processos esportivos. As instalações e equipamentos, os eventos e os serviços esportivos são exemplos de Produtos Esportivos. Embora incluam os produtos da chamada Indústria do Esporte, os Produtos Esportivos não necessariamente deixam de considerar outros resultados de processos esportivos como o oferecimento de Serviços Esportivos (práticas esportivas, iniciação esportiva, competições/eventos, etc.). Os Produtos Esportivos são os Bens de Consumo Esportivos ou Bens Industriais Esportivos, provenientes de processos distintos de produção. Nem sempre os Bens de Consumo Esportivos são Bens Industriais Esportivos, pois podem constituir-se em Serviços

Esportivos (práticas esportivas, por exemplo) disponibilizados para atender às possíveis demandas comunitárias. Esses produtos completam os seus quadros de oferecimentos de oportunidades com os chamados Entornos Esportivos, que compreendem os serviços paralelos oferecidos (restaurantes, hotéis, venda de roupas, meios de transporte, etc.). Os Consumidores Esportivos existem em função dos Produtos Esportivos.

Pushingball

Conjunto formado pelo teto, peras, gancho e presilha, que são feitas para um treinamento específico da modalidade de Boxe.

Putting Green

Tipo de instalação da modalidade de Golfe especificamente preparada para se praticar golpes curtos parte do jogo.

Saco (de pancada)

Saco em lona resistente que se destina para treinamento da modalidade de Boxe.

Teto-solo

Bola que fica presa no chão e no teto por meio de cordas e se destina para um treinamento específico da modalidade de Boxe.

(5) RECURSOS HUMANOS

Árbitro

Árbitro ou Juiz é o responsável pela aplicação das regras das modalidades e por conduzir, controlar e avaliar o desempenho dos atletas e equipes. São pessoas habilitadas e credenciadas pelas entidades esportivas.

Atleta

Atleta é a pessoa que pratica esporte sob a perspectiva do Esporte Rendimento, sendo consideradas atletas apenas aquelas pessoas que participam do Esporte Institucionalizado, organizado em competições e provas dos sistemas esportivos de cada modalidade.

Capacitação de Recursos Humanos

Ação, projeto ou programa esportivo que visa o treinamento de pessoal.

Comissão Esportiva

As COMISSÕES ESPORTIVAS, efetivas ou temporárias, são agrupamentos de esportistas destinados a diferentes tipos de atuação no âmbito esportivo. Muitas vezes, exercem o mesmo papel efetivo dos Conselhos ou Comitês Esportivos, isto é, são responsáveis por indicações de aconselhamento e até de execução de atos a favor do desenvolvimento esportivo. As Associações Esportivas e as Federações Esportivas, muitas vezes, estabelecem na sua estrutura interna Comissões efetivas

ou temporárias. As Comissões Esportivas temporárias são geralmente instaladas para apresentar soluções para alguns problemas no âmbito esportivo, na maioria das vezes com o período de atuação determinado.

Comissão técnica

A COMISSÃO TÉCNICA, num esquema de treinamento Esportivo, compreende um grupo de profissionais reunidas que, trazendo especializações nas diferentes partes da preparação, deve integrá-las preferencialmente aos objetivos comuns. Existem vários tipos de Comissões Técnicas. Os dois mais usados são:

1º) Todas as partes ficam lideradas por um coordenador ou supervisor, embora necessitem uma integração permanente. Esse tipo de Comissão é mais indicado para os chamados esportes coletivos;

2º) O treinador-técnico é o líder (*HEADCOACH*) e todos os demais especialistas ficam caracterizados como subordinados. Esse tipo de Comissão Técnica é mais usual. A coordenação deve existir independentemente da opção de Comissão Técnica nos esquemas individuais de Treinamento Esportivo.

Qualquer que seja a opção de Comissão Técnica, um dos requisitos é a integração teórica. Comissão Técnica só existe em processos de treinamento do Esporte de Desempenho.

Contratação de Especialista

Contratação de um profissional liberal especializado em uma área específica do conhecimento que pode ou não ser baseado na ciência (ex: Nutricionista, Psicólogos, Fisioterapeutas, etc.).

Dirigente Esportivo

Indivíduo que exerce funções administrativas/gerenciais em associações esportivas (clubes, federações, ONGs, secretarias especializadas, coordenações esportivas, etc.).

Elite Esportiva

Grupo de Atletas considerados em nível técnico superior a outros grupos, geralmente disputam competições em nível nacional e podendo até representar seus países em competições oficiais. Existe uma Elite Esportiva em cada Esporte.

Equipe (Atletas)

Grupo de atletas que competem em conjunto, característica que serve a várias modalidades esportivas. Também pode ser chamada comumente de “time” em algumas circunstâncias.

Equipe Multi-disciplinar

Constituída por profissionais especializados em atividades profissionais afins ao esporte, tais como: Técnico Responsável (*Head Coach*); Técnico Auxiliar; Preparador

Físico; Psicólogo Esportivo; Nutricionista; Estatístico, etc. Pode atuar junto a um atleta, uma equipe ou a um programa esportivo.

Esportista

Esportista é a pessoa que pratica Esporte.

Patrocinador Esportivo

Pessoa física ou jurídica que promove e incentiva atletas, equipes, competições, congressos e outras manifestações esportivas, por meio de um patrocínio esportivo.

Personal Trainer

Profissionais que atuam individualmente com pessoas/atletas visando acentuar suas preparações/condicionamentos físicos. A referência da atuação do PERSONAL TRAINER é o Princípio da Individualidade Biológica.

Preparador Físico

Profissional que se responsabiliza em esquemas de Treinamento Esportivo pela preparação física dos atletas. Os PREPARADORES FÍSICOS fazem parte das equipes técnicas que planejam e desenvolvem os treinamentos esportivos. Também atuam com pessoas que se submetem a programas individuais de preparação física. Nesse caso, são chamados de *Personal Trainers*.

Recursos Humanos: profissionais contratados, com formação em diferentes áreas do conhecimento, como gestores, analistas e técnicos administrativos, árbitros, treinadores, auxiliares técnicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas, ligados à área fim.

Recursos Humanos (Corpo Científico): profissionais, com expertise em áreas do conhecimento científico que utiliza, no campo de treinamento (integrado à equipe técnica), testes, avaliações e procedimentos que visem o monitoramento do treinamento e do desempenho dos atletas, baseando-se em evidências científicas; ou, profissionais, com formação em diferentes áreas do conhecimento, que em geral realizam um atendimento e não o monitoramento dos atletas.

Técnico / Treinador / Treinador Técnico-tático

É o técnico ou treinador TÉCNICO-TÁTICO de atletas ou de equipes no Esporte de Desempenho que, além dos conhecimentos técnicos específicos da modalidade em que se responsabiliza pelo treinamento, tem como desafio adequar o potencial de seus atletas/equipes às condições adversárias. Para isso, precisa também conhecer as equipes adversárias e as circunstâncias das competições que disputará como Treinador Técnico-Tático. Cabe a ele(a) dirigir e liderar a Preparação Técnico-Tática em processos de Treinamento de Esportes de Desempenho.

(6) SUPORTE AO ATLETA

Ação

Operação que resulta em um serviço ofertado à sociedade na área de esporte e que contribui para atender aos objetivos de um projeto ou programa.

Camping

A expressão “*Camping*”, também conhecido como Estágio, é um neologismo utilizado no jargão do esporte que vem do termo em inglês, “*Training Camp*”, que implica na concentração de atletas e equipe técnica para treinamento num determinado local especializado na modalidade em questão – ou próximo a instalações especializadas. Normalmente tem curta duração e serve para se fazer preparação para um evento importante ou na pré-temporada.

Comitê Olímpico Brasileiro – COB

Entidade cuja missão é desenvolver e representar com excelência o esporte olímpico de alto rendimento do Brasil.

Comitê Paralímpico Brasileiro - CPB

É a entidade nacional que representa, dirige e coordena, nacional e internacionalmente, o seguimento esportivo paralímpico brasileiro. Atualmente atuando também como confederação de administração de cinco modalidades, Atletismo, Natação, Esgrima em cadeira de rodas, Halterofilismo e Tiro Esportivo, apresenta em sua estrutura entidades filiadas/reconhecidas (Confederações e Associações) de administração das demais modalidades, sejam elas separadas por deficiência (como é o caso dos Visuais, que administram Futebol de 5, Goalball e Judô, e dos Paralisados Cerebrais, que atuam com a Bocha e Futebol de 7) ou por modalidade esportiva, neste caso, entidades específicas para as modalidades paraolímpicas (como é o caso do Basquetebol em cadeira de rodas, Rugby em cadeira de rodas, Vela e Voleibol sentado) ou entidades que administram o esporte Olímpico e Paralímpico (Hipismo, Paracanoagem, Paraciclismo de estrada e de Pista, Paratriatlo, Remo, Tênis de mesa, Tênis em cadeira de rodas e Tiro com arco).

Federações Esportivas

São Associações Esportivas específicas que, de modo geral, representam os interesses de um grupo de outras instituições filiadas. Existem Federações internacionais e nacionais na maioria dos esportes praticados no mundo contemporâneo. Em muitos países, as federações nacionais recebem outros nomes, como Confederações, Comitês, Associações e outros.

Planejamento Esportivo

PLANEJAMENTO ESPORTIVO é um processo complexo, delineado em etapas seqüenciadas, que visa estabelecer possíveis resultados para a Gestão Esportiva. Planejamentos Esportivos devem quando for o caso (Planificações Esportivas

Públicas, por exemplo), ser baseados em Políticas Esportivas. Eles tratam do futuro dos acontecimentos esportivos, sob as diversas formas possíveis (Eventos, Treinamento Esportivo, Iniciação Esportiva, Prática Esportiva Comunitária, Cursos, etc.), prevendo as ações necessárias. Os Planejamentos Esportivos evidenciam o que deve ser desenvolvido e o que deve ser alcançado com os meios disponíveis. Estabelecem um processo estruturado de ações para se chegar aos objetivos desejados, com os recursos e meios disponíveis, de acordo com as possibilidades reais existentes. Um Planejamento Esportivo pode conter vários Planos Específicos, os quais, no conjunto, constituirão o seu todo. Os Planos Esportivos correspondem às elaborações específicas de ações a serem desenvolvidas. Muitas vezes, a um Planejamento Esportivo corresponde somente a um Plano Esportivo. Devem ser elaborados e desenvolvidos sistematicamente, isto é, prevendo os objetivos, os insumos (inputs), as limitações/delimitações, o processo de desenvolvimento e suas etapas, o controle, os produtos (outputs) e os feedbacks (realimentação das partes). Essas partes devem ser independentes e baseadas com o ambiente externo. Evidentemente que todas as partes devem estar referenciadas em conteúdos esportivos. Os Diagnósticos Esportivos devem preceder os Planejamentos Esportivos. O tipo de Planejamento Esportivo mais utilizado é o Planejamento Esportivo Estratégico, o qual estará invariavelmente ligado, a longo prazo, aos objetivos formulados e aos caminhos e orientações que os gestores devem seguir (estratégias). Os Planejamentos Esportivos Estratégicos também não prescindem de Diagnósticos, os quais oferecerão as tendências para as ações estratégicas necessárias.

Política Esportiva

A POLÍTICA ESPORTIVA é o conjunto de ações e princípios, num mesmo sentido, que uma instituição estabelece como referência para uma atuação coerente, consistente e homogênea de todas as instituições/partes envolvidas no processo esportivo para atingir as finalidades identificadas e estabelecidas. As Políticas Esportivas são elaboradas e desenvolvidas por governos, entidades esportivas, organizações não-governamentais (ONG), empresas esportivas, etc. e são concretizadas pela operacionalização de Projetos, Programas e Planos Esportivos Estratégicos.

Produtos Esportivos

Os PRODUTOS ESPORTIVOS podem ser entendidos como os resultados de processos esportivos. As instalações e equipamentos, os eventos e os serviços esportivos são exemplos de Produtos Esportivos. Embora incluam os produtos da chamada Indústria do Esporte, os Produtos Esportivos não necessariamente deixam de considerar outros resultados de processos esportivos como o oferecimento de Serviços Esportivos (práticas esportivas, iniciação esportiva, competições/eventos, etc.). Os Produtos Esportivos são os Bens de Consumo Esportivos ou Bens Industriais Esportivos, provenientes de processos distintos de produção. Nem sempre os Bens de Consumo Esportivos são Bens Industriais Esportivos, pois podem constituir-se em Serviços Esportivos (práticas esportivas, por exemplo) disponibilizados para atender às

possíveis demandas comunitárias. Esses produtos completam os seus quadros de oferecimentos de oportunidades com os chamados Entornos Esportivos, que compreendem os serviços paralelos oferecidos (restaurantes, hotéis, venda de roupas, meios de transporte, etc.). Os Consumidores Esportivos existem em função dos Produtos Esportivos.

Psicologia Esportiva

A ORIENTAÇÃO PSICOLÓGICA NO TREINAMENTO ESPORTIVO é o aspecto da PREPARAÇÃO PSICOLÓGICA na qual os responsáveis pelo treinamento interferem em aspectos observáveis dos atletas. Ela geralmente acontece com base em roteiros preestabelecidos e validados cientificamente, os quais se dividem em Áreas de Acompanhamento Psicológico.

Serviços Esportivos

Os SERVIÇOS ESPORTIVOS podem ser explicados pelo atendimento ou oferecimento de Produtos Esportivos para o consumo da sociedade. Esse Consumo Esportivo pode expressar ou não uma necessidade social. Há uma grande diversidade de Serviços Esportivos. Essa abrangência vai desde o surgimento de oportunidades de Práticas Esportivas até o oferecimento de Serviços Esportivos de mídia aos ouvintes, leitores e espectadores. Como a própria expressão objetivamente esclarece, os Serviços Esportivos são aqueles relacionados ao Esporte em toda a sua abrangência social como direito de todos. São oferecidos por organismos internacionais, entidades internacionais e nacionais, meios de comunicação em geral, órgãos públicos, empresas e outras instituições que estejam comprometidas com o desenvolvimento dos Fatos Esportivos. Os Serviços, incluindo os Serviços Esportivos, são produtos tangíveis que têm de ter uso imediato, não podendo ser guardados, não têm qualidade estável e sua produção ao relacionar-se com um Consumo Esportivo obriga a relação com Consumidores Esportivos. Os Serviços Esportivos têm um ciclo de validade.

(7) PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS, CLUBES E SELEÇÕES BRASILEIRAS EM COMPETIÇÕES NACIONAIS E INTERNACIONAIS

Calendário Esportivo

Os Calendários Esportivos constituem-se num ordenamento de fatos esportivos, estabelecendo os períodos e as datas dos diversos eventos, competições, etc., que deles fazem parte. Na maioria das vezes, são definidos harmonizando os interesses das Modalidades a serem disputadas com os regulamentos esportivos e os interesses específicos das publicidades e meios de comunicação. O Calendário Esportivo representa a distribuição das atividades esportivas geralmente durante um ano/temporada esportiva. Os períodos de treinamento, muitas vezes, são previstos nos Calendários Esportivos.

Campeonatos Esportivos

O CAMPEONATO ESPORTIVO, diferentemente do Torneio Esportivo, é uma forma de competição em que os competidores se enfrentam em confrontos diretos. Os Campeonatos, geralmente, têm disputa mais longa em relação ao tempo de disputa e podem ser realizados em âmbito local, estadual, regional, nacional, continental e mundial, que podem ter competições na cidade sede de cada oponente.

Categoria Esportiva

Diz respeito, em nível do Esporte de Alto Rendimento, a que segmento esportivo uma instalação esportiva atende: Olímpico, Paralímpico ou Olímpico-Paralímpico.

Classe

Categoria de um determinado tipo de embarcação na modalidade Vela, também podendo se referir a uma das divisões de nível em diversas modalidades.

Classificação Esportiva (Paralímpico)

A classificação esportiva – também conhecida como Classificação Funcional – é uma forma de estrutura criada para organizar competições para atletas que possuem alguma deficiência. Sua existência deve-se à necessidade de nivelamento dos atletas participantes de cada modalidade esportiva, tentando formar um grupo homogêneo, criando igualdade entre os competidores.

Existem três tipos específicos de classificação, que são:

- A) Classificação funcional – dividida em duas partes, a classificação médica e a esportiva.

A classificação médica é realizada por um profissional da área de saúde, geralmente médico ou fisioterapeuta. Consiste na análise de laudos médicos, realização de testes musculares e de mobilidade articular, reflexos, coordenação motora, entre outros, analisando assim as potencialidades do atleta.

A classificação esportiva detém-se no movimento esportivo específico, analisando a funcionalidade e a eficiência do movimento utilizado para cada modalidade ou prova específica. Por exemplo, um atleta de natação pode ter uma classificação na prova de crawl e outra na prova de peito.

- B) Classificação Oftalmológica/Visual – realizada em atletas com qualquer limitação visual. Essa classificação é feita por um médico oftalmologista baseado na visão remanescente de acuidade e/ou campo visual que deve ser realizado no globo ocular de melhor visão, utilizando a melhor correção (seja essa a utilização de óculos ou lentes de contato).

- C) Classificação Intelectual – a deficiência intelectual refere-se às deficiências cognitivas que afetam as funções cerebrais e resultam em uma habilidade limitada de se adequar/adaptar. Esta classificação é complexa, e os atletas deficientes intelectuais competem apenas nas modalidades natação, atletismo e tênis de mesa nos Jogos Paralímpicos.

Competição Esportiva

É o elemento essencial das práticas esportivas. A competição pode ocorrer no confronto entre adversários ou mediante enfrentamento de desafios. No Esporte de Rendimento, as competições são realizadas segundo regras padronizadas pelas entidades de administração do esporte, em nível nacional e internacional. Os Campeonatos, Torneios e Desafios sempre envolvem competições. A busca de recordes e de marcas esportivas também devem ser consideradas competições. A COMPETIÇÃO ESPORTIVA sempre envolve a idéia de Jogo. Intrinsecamente, compreende a noção de Luta, que pode ser explicada pela idéia de *Agon*. A Luta será sempre contra dificuldades. É evidente que essas Lutas levam os competidores a situações que ultrapassam a vontade, chegando até a determinação. Esse processo pode ser definido como Desafio Esportivo. A Competição Esportiva em Esportes de oposição de equipes e indivíduos oferece às pessoas a oportunidade de confrontação e de se mensurar ou comparar com outros indivíduos na Modalidade Esportiva em que estão envolvidos. Muitas vezes, os Desafios das Competições Esportivas serão contra obstáculos (Esportes-Aventura, por exemplo) e marcas (no caso de recordes). Muitos estudiosos chamam a competição de um indivíduo contra um resultado de Autocompetição Esportiva. A Competição Esportiva pode ser caracterizada pelo Agonismo.

Competições internacionais

São eventos esportivos de Rendimento que reúnem atletas e/ou equipes de várias nações, que em termos de âmbito podem ser regionais (Ex: Sulamericano, Países Árabes, etc.), continentais (Ex: Europeu; Panamericano, Asiático, etc.) ou mundial, em que participam de três a mais países de continentes diferentes.

Equipe (Atletas)

Grupo de atletas que competem em conjunto, característica que serve a várias modalidades esportivas. Também pode chamada comumente de “time” em algumas circunstâncias.

Jogos Olímpicos

Conhecidos como JOGOS OLÍMPICOS DE VERÃO, é um evento olímpico internacional de projeção e tradição organizado desde 1896. Os JOGOS DA OLIMPÍADA são disputados por atletas nas categorias masculinas e femininas e com a realização de competições em várias modalidades esportivas. São considerados os mais importantes do esporte mundial. Realizam-se a cada quatro anos, numa cidade-sede, e sempre são promovidos no período do verão. Os locais variam a cada disputa.

Jogos Paralímpicos

Megaeventos realizados a cada quatro anos para atletas com deficiências que competem em vários esportes. Inspirados nos Jogos Olímpicos de Verão e celebrados logo após o seu término, hoje em dia utilizando inclusive as mesmas instalações esportivas, são dirigidos e organizados pelo Comitê Paralímpico Internacional

(*International Paralympics Committee – IPC*) e tiveram sua primeira realização em 1960, em Roma. O número de modalidades esportivas que são oferecidas altera a cada edição. Nos próximos, Rio 2016, serão 22 modalidades disputadas. Os valores paralímpicos são “Coragem, determinação, inspiração e igualdade”, o lema é “Espírito em movimento” e o movimento paralímpico é representado pelos Agitos, do latim, que significa “eu me movo”.

Jogos Pan-Americanos

Principal evento esportivo das Américas, de responsabilidade da ODEPA - *Organización Deportiva Panamericana*, os Jogos Pan-americanos são disputados a cada quatro anos pelos países de todo o continente americano. Muitos esportes do Programa Olímpico são incluídos no Programa Pan-americano.

Jogos Sul-Americanos

Evento internacional disputado por atletas e equipes nacionais dos países da América do Sul a cada quatro anos, desde 1978. Os JOGOS SUL-AMERICANOS são dirigidos pela *ORGANIZACIÓN DEPORTIVA SUDAMERICANA* (ODESUR).

Marcas de Resultados Esportivos

No Esporte, as Marcas são uma parte dos resultados obtidos por atletas em provas esportivas. As melhores marcas em determinadas provas constituem-se nos Recordes e logo servem para registrar os melhores resultados de cada atleta. Podem ser evidenciadas pelos: tempos; número de pontos conseguidos; alturas ou distâncias suplantadas; resistências superadas e outras conquistas. As Marcas servem como parâmetros de seleção para a participação de competições de alto nível e em competições oficiais podem se constituir em recordes.

Meta Olímpica / Paraolímpica

Meta de classificação nos Jogos Paralímpicos Rio 2016 de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas.

Provas Esportivas

São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas. Na modalidade do Atletismo, pode-se citar como exemplo, como Tipo de Prova, os Saltos, os Arremessos, as Corridas, etc. Nesta última, encontra-se ainda outra subdivisão, que são as Corridas Rasas e as Corridas de Fundo, sendo que estas são constituídas por suas Provas, com características diferenciadas entre si, devido as distâncias a percorrer e outros aspectos, como barreiras, obstáculos, tipos de terrenos, etc.

Ranking (ranqueamento) Esportivo

O RANKING ESPORTIVO é uma classificação temporária de equipes ou atletas em esportes ou provas esportivas, em função de seus resultados. Os Rankings podem

ser temporários ou históricos. Muitas modalidades esportivas têm suas competições organizadas de acordo com seus rankings (Ex: Tênis, Golfe, etc.). As remunerações/prêmios em alguns Esportes contemplam as posições no Ranking da modalidade.

Recorde

Proveniente do termo, em inglês, *Record*, é utilizado para explicitar o melhor tempo ou resultado esportivo numa determinada prova ou competição. Significa a obtenção de um resultado esportivo melhor do que o melhor resultado anterior na mesma prova ou modalidade esportiva.

Recordista (Atleta)

Vide “Recorde”

Resultado Esportivo

A expressão RESULTADO ESPORTIVO significa a explicitação da performance esportiva de atleta/equipe numa partida ou competição esportiva. Em campeonatos ou torneios, os Resultados Esportivos de provas podem ser expressos em número de pontos, que somados propiciarão um resultado parcial ou final de uma competição.

Seleção Nacional

Grupo de atletas que representam o país em competições oficiais e amistosas, convocados pelas confederações brasileiras.

Subcategoria Etária

Subdivisão das faixas etárias de uma determinada modalidade.

Tabela de Campeonato

A expressão TABELA DE CAMPEONATO corresponde à programação ordenada de todos os Jogos de Esportes Coletivos em Torneios ou Campeonatos.

Temporada Esportiva

A TEMPORADA ESPORTIVA é o período de disputas ou de práticas esportivas predeterminadas no Calendário Esportivo. Pode ser de Competições Esportivas em geral ou específicas, de práticas esportivas populares, ou de muitas outras perspectivas de opções relativas a atividades de Esporte.

Tipo de prova

Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade.

Tipo de Ranking

Varição do ranking de uma determinada modalidade, em caso de pluralidade de tipos.

Tipo de Resultado

Variação de um resultado de uma determinada modalidade, em caso de pluralidade de tipos.

Torneio Esportivo

O TORNEIO ESPORTIVO, diferentemente do Campeonato, é uma forma de competição eliminatória, em que os competidores não se enfrentam em confronto direto. Os Torneios de Tênis (Wimbledon, Roland Garros etc.) são bons exemplos. Os períodos de desenvolvimento dos torneios, de modo geral, não são longos.

(8) ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES NACIONAIS E INTERNACIONAIS POR INSTITUIÇÕES ESPORTIVAS BRASILEIRAS

Calendário Esportivo

Os Calendários Esportivos constituem-se num ordenamento de fatos esportivos, estabelecendo os períodos e as datas dos diversos eventos, competições, etc., que deles fazem parte. Na maioria das vezes, são definidos harmonizando os interesses das Modalidades a serem disputadas com os regulamentos esportivos e os interesses específicos das publicidades e meios de comunicação. O Calendário Esportivo representa a distribuição das atividades esportivas geralmente durante um ano/temporada esportiva. Os períodos de treinamento, muitas vezes, são previstos nos Calendários Esportivos.

Campeonatos Esportivos

O CAMPEONATO ESPORTIVO, diferentemente do Torneio Esportivo, é uma forma de competição em que os competidores se enfrentam em confrontos diretos. Os Campeonatos, geralmente, têm disputa mais longa em relação ao tempo de disputa e podem ser realizados em âmbito local, estadual, regional, nacional, continental e mundial, que podem ter competições na cidade sede de cada oponente.

Categoria Esportiva

Diz respeito, em nível do Esporte de Alto Rendimento, a que segmento se encontra o atleta: Olímpico, Paralímpico ou Olímpico-Paralímpico, relativamente ao Programa Bolsa-Atleta. (Coluna H - "Lista" - da aba "Instalações" do Dicionário v1.30)

Classe

Categoria de um determinado tipo de embarcação na modalidade Vela, também podendo se referir a uma das divisões de nível em diversas modalidades.

Classificação Esportiva (Paralímpico)

A classificação esportiva – também conhecida como Classificação Funcional – é uma forma de estrutura criada para organizar competições para atletas que possuem alguma deficiência. Sua existência deve-se à necessidade de nivelamento dos atletas

participantes de cada modalidade esportiva, tentando formar um grupo homogêneo, criando igualdade entre os competidores.

Existem três tipos específicos de classificação, que são:

A) Classificação funcional – dividida em duas partes, a classificação médica e a esportiva.

A classificação médica é realizada por um profissional da área de saúde, geralmente médico ou fisioterapeuta. Consiste na análise de laudos médicos, realização de testes musculares e de mobilidade articular, reflexos, coordenação motora, entre outros, analisando assim as potencialidades do atleta.

A classificação esportiva detém-se no movimento esportivo específico, analisando a funcionalidade e a eficiência do movimento utilizado para cada modalidade ou prova específica. Por exemplo, um atleta de natação pode ter uma classificação na prova de crawl e outra na prova de peito.

B) Classificação Oftalmológica/Visual – realizada em atletas com qualquer limitação visual. Essa classificação é feita por um médico oftalmologista baseado na visão remanescente de acuidade e/ou campo visual que deve ser realizado no globo ocular de melhor visão, utilizando a melhor correção (seja essa a utilização de óculos ou lentes de contato).

C) Classificação Intelectual – a deficiência intelectual refere-se às deficiências cognitivas que afetam as funções cerebrais e resultam em uma habilidade limitada de se adequar/adaptar. Esta classificação é complexa, e os atletas deficientes intelectuais competem apenas nas modalidades natação, atletismo e tênis de mesa nos Jogos Paralímpicos.

Competição Esportiva

É o elemento essencial das práticas esportivas. A competição pode ocorrer no confronto entre adversários ou mediante enfrentamento de desafios. No Esporte de Rendimento, as competições são realizadas segundo regras padronizadas pelas entidades de administração do esporte, em nível nacional e internacional. Os Campeonatos, Torneios e Desafios sempre envolvem competições. A busca de recordes e de marcas esportivas também devem ser consideradas competições. A COMPETIÇÃO ESPORTIVA sempre envolve a idéia de Jogo. Intrinsecamente, compreende a noção de Luta, que pode ser explicada pela idéia de *Agon*. A Luta será sempre contra dificuldades. E evidente que essas Lutas levam os competidores a situações que ultrapassam a vontade, chegando até a determinação. Esse processo pode ser definido como Desafio Esportivo. A Competição Esportiva em Esportes de oposição de equipes e indivíduos oferece às pessoas a oportunidade de confrontação e de se mensurar ou comparar com outros indivíduos na Modalidade Esportiva em que estão envolvidos. Muitas vezes, os Desafios das Competições Esportivas serão contra obstáculos (Esportes-Aventura, por exemplo) e marcas (no caso de recordes). Muitos estudiosos chamam a competição de um indivíduo contra um resultado de Autocompetição Esportiva. A Competição Esportiva pode ser caracterizada pelo Agonismo.

Competições internacionais

São eventos esportivos de Rendimento que reúnem atletas e/ou equipes de várias nações, que em termos de âmbito podem ser regionais (Ex: Sulamericano, Países Árabes, etc.), continentais (Ex: Europeu; Panamericano, Asiático, etc.) ou mundial, em que participam de três a mais países de continentes diferentes.

Equipe (Atletas)

Grupo de atletas que competem em conjunto, característica que serve a várias modalidades esportivas. Também pode chamada comumente de “time” em algumas circunstâncias.

Grupo de Prova

Âmbito a que pertence um conjunto de provas de uma determinada modalidade, sendo Olímpica ou Paralímpica.

Jogos Olímpicos

Conhecidos como JOGOS OLÍMPICOS DE VERÃO, é um evento olímpico internacional de projeção e tradição organizado desde 1896. Os JOGOS DA OLIMPÍADA são disputados por atletas nas categorias masculinas e femininas e com a realização de competições em várias modalidades esportivas. São considerados os mais importantes do esporte mundial. Realizam-se a cada quatro anos, numa cidade-sede, e sempre são promovidos no período do verão. Os locais variam a cada disputa.

Jogos Paralímpicos

Megaeventos realizados a cada quatro anos para atletas com deficiências que competem em vários esportes. Inspirados nos Jogos Olímpicos de Verão e celebrados logo após o seu término, hoje em dia utilizando inclusive as mesmas instalações esportivas, são dirigidos e organizados pelo Comitê Paralímpico Internacional (*International Paralympics Committee – IPC*) e tiveram sua primeira realização em 1960, em Roma. O número de modalidades esportivas que são oferecidas altera a cada edição. Nos próximos, Rio 2016, serão 22 modalidades disputadas. Os valores paralímpicos são “Coragem, determinação, inspiração e igualdade”, o lema é “Espírito em movimento” e o movimento paralímpico é representado pelos Agitos, do latim, que significa “eu me movo”.

Jogos Pan-Americanos

Principal evento esportivo das Américas, de responsabilidade da ODEPA - *Organización Deportiva Panamericana*, os Jogos Pan-americanos são disputados a cada quatro anos pelos países de todo o continente americano. Muitos esportes do Programa Olímpico são incluídos no Programa Pan-americano.

Jogos Sul-Americanos

Evento internacional disputado por atletas e equipes nacionais dos países da América do Sul a cada quatro anos, desde 1978. Os JOGOS SUL-AMERICANOS são dirigidos pela *ORGANIZACIÓN DEPORTIVA SUDAMERICANA* (ODESUR).

Marcas de Resultados Esportivos

No Esporte, as Marcas são uma parte dos resultados obtidos por atletas em provas esportivas. As melhores marcas em determinadas provas constituem-se nos Recordes e logo servem para registrar os melhores resultados de cada atleta. Podem ser evidenciadas pelos: tempos; número de pontos conseguidos; alturas ou distâncias suplantadas; resistências superadas e outras conquistas. As Marcas servem como parâmetros de seleção para a participação de competições de alto nível e em competições oficiais podem se constituir em recordes.

Nacionalidade

País de nascimento de um dado competidor da modalidade em questão.

País do Atleta

País pelo qual um dado competidor de uma determinada modalidade o está representando.

Provas Esportivas

São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas. Na modalidade do Atletismo, pode-se citar como exemplo, como Tipo de Prova, os Saltos, os Arremessos, as Corridas, etc. Nesta última, encontra-se ainda outra subdivisão, que são as Corridas Rasas e as Corridas de Fundo, sendo que estas são constituídas por suas Provas, com características diferenciadas entre si, devido as distâncias a percorrer e outros aspectos, como barreiras, obstáculos, tipos de terrenos, etc.

Ranking Esportivo

O RANKING ESPORTIVO é uma classificação temporária de equipes ou atletas em esportes ou provas esportivas, em função de seus resultados. Os Rankings podem ser temporários ou históricos. Muitas modalidades esportivas têm suas competições organizadas de acordo com seus rankings (Ex: Tênis, Golfe, etc.). As remunerações/prêmios em alguns Esportes contemplam as posições no Ranking da modalidade.

Resultado Esportivo

A expressão RESULTADO ESPORTIVO significa a explicitação da performance esportiva de atleta/equipe numa partida ou competição esportiva. Em campeonatos ou torneios, os Resultados Esportivos de provas podem ser expressos em número de pontos, que somados propiciarão um resultado parcial ou final de uma competição.

Subcategoria Etária

Subdivisão das faixas etárias de uma determinada modalidade.

Tabela de Campeonato

A expressão TABELA DE CAMPEONATO corresponde à programação ordenada de todos os Jogos de Esportes Coletivos em Torneios ou Campeonatos.

Temporada Esportiva

A TEMPORADA ESPORTIVA é o período de disputas ou de práticas esportivas predeterminadas no Calendário Esportivo. Pode ser de Competições Esportivas em geral ou específicas, de práticas esportivas populares, ou de muitas outras perspectivas de opções relativas a atividades de Esporte.

Tipo de Deficiência

Corresponde aos quatro tipos de deficiência existentes: auditiva, física, mental e visual, as quais estão presentes nas modalidades paraolímpicas e esportes adaptados.

Tipo de marca

Tipo de marca obtida ou planejada pelo atleta, de acordo com sua modalidade, como tempo, distância, peso, altura, classificação, etc.

Tipo de prova

Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade.

Torneio Esportivo

O TORNEIO ESPORTIVO, diferentemente do Campeonato, é uma forma de competição eliminatória, em que os competidores não se enfrentam em confronto direto. Os Torneios de Tênis (Wimbledon, Roland Garros etc.) são bons exemplos. Os períodos de desenvolvimento dos torneios, de modo geral, não são longos.

(9) IDENTIFICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE TALENTOS ESPORTIVOS**Subcategoria Etária**

Subdivisão das faixas etárias de uma determinada modalidade.

Testes Físicos

Coleta pontual de dados com os atletas, que não leva em consideração todo o contexto do treinamento, sua especificidade ou características individuais dos atletas. Normalmente seguem protocolos pré-estabelecidos e reconhecidos internacionalmente.

Talentos Esportivos

Indivíduos cuja configuração de sua estrutura morfológica e motora apresenta um perfil que corresponde aos modelos de desempenho esportivo de uma dada modalidade.

Talentos Esportivos, Identificação e Desenvolvimento de

Procedimentos que implicam em classificar, no grupo de talentos motores, os indivíduos cuja configuração de sua estrutura morfológica e motora apresentam um perfil que corresponda aos modelos de desempenho esportivo de determinadas modalidades. Além dos procedimentos para a confirmação das capacidades de desempenho esportivo do jovem atleta, encontram-se os procedimentos para o encaminhamento desse atleta para quadros mais exigentes de performance.

(10) PESQUISAS EM CIÊNCIA DO ESPORTE E APOIO CIENTÍFICO AO DESENVOLVIMENTO ESPORTIVO

Autor

Profissional responsável pela organização uma obra publicada (artigo ou livro) que tenha relação com a área das Ciências do Esporte.

Avaliação Física

Análise de um conjunto de testes realizados com os atletas, em que se considera o contexto do treinamento, sua especificidade e as características individuais dos atletas.

Ciência e tecnologia aplicada ao esporte

São testes, avaliações, monitoramento do treinamento, pesquisas, contratação de serviços especializados e/ou especialistas e/ou compra de equipamento –com bases estritamente científicas – no objetivo de contribuir como suporte às comissões técnicas esportivas e suas equipes multidisciplinares na tomada de decisão para o planejamento do treinamento esportivo.

Ciência aplicada às atividades físicas para Pessoas com Deficiência

Também pode ser definida como Ciência Aplicada às Atividades Físicas Adaptadas e tem como pressuposto o conceito de Atividade Física Adaptada, que pode ser entendida como uma área interdisciplinar que acolhe especialistas de áreas e sub-áreas específicas, como a Educação Física, a Recreação, a Dança, o Esporte, a Aptidão Física e a Reabilitação para Pessoas com Deficiência. A Ciência de Atividade Física Adaptada, segundo o International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE), trata das informações e pesquisas provenientes do Esporte e das disciplinas consideradas nas Ciências do Esporte (Biomecânica Aplicada ao Esporte, Pedagogia do Esporte, Psicologia do Esporte, Sociologia do Esporte, etc.), assim como

nas áreas de outras Ciências (Medicina, Psicologia, Reabilitação, etc.) quando estas se relacionam com a atividade física e as práticas esportivas para Pessoas com Deficiência. As Ciências Aplicadas às Atividades Físicas Adaptadas compreendem todos os tipos de metodologia de pesquisas. Segundo o ICSSPE, os campos de estudo das Ciências Aplicadas às Atividades Físicas Adaptadas são:

- a) a identificação e solução de problemas motores durante a vida das pessoas;
- b) a inovação e prestação de serviços de cooperação família-escola-comunidade e sistemas de potencialização;
- c) o desenvolvimento e implementação de teorias de defesa e atitude no suporte de acesso ao Esporte e estilo de vida ativo dos deficientes;
- d) os sistemas de inovação e cooperação.

A Ciência Aplicada à Atividade Física Adaptada não estuda somente deficientes, ela inclui estudos sobre as atividades físicas em geral de pessoas com “necessidades especiais” transitórias (ex.: cardíacos, gestantes, pessoas que fizeram transplantes, idosos, etc.).

Compra de Equipamentos (Ciência e Tecnologia)

Diferente da compra de equipamentos para a prática esportiva, neste caso, a compra está relacionada com equipamentos para a realização dos testes e avaliações dos atletas (ex: frequencímetros, analisadores de gases e etc.).

Contratação de Serviços Especializados (Ciência e Tecnologia)

Contratação de uma empresa terceirizada, para a prestação de serviços pontuais, normalmente não é baseada na ciência (ex: serviço de cronômetros, filmagem e etc.).

Corpo científico (no Esporte)

Constitui-se de um grupo de profissionais com expertise em diversas áreas das Ciências do Esporte, ligados a uma instituição ou a um projeto, que tem como função contribuir para o avanço do desempenho físico e técnico de atletas e equipes.

Doping (Dopagem)

Segundo a AMA – Associação Mundial Anti-dopagem (*World Anti-Doping Agency – WADA*), é definido como uma ou várias violações das regras anunciadas no Código Mundial de Dopagem. Visa o incremento da performance atlética de maneira ilícita.

Equipamento Esportivo⁶

Também chamados de Aparatos Esportivos e Aparelhos Esportivos. São engenhos utilizados em situações de treinamento, prática e competição esportiva. Constituem-se em materiais específicos de cada Esporte, os quais, respeitando-se as regras, permitem o desenvolvimento da sua modalidade. Os Equipamentos Esportivos têm

⁶ Para efeito de uniformização de nomenclaturas – e evitar definições subjetivas – o Ministério do Esporte utilizará somente o termo “Materiais Esportivos” para definir todo e qualquer aparato utilizado na prática esportiva de Alto Rendimento.

sido objeto de um acompanhamento tecnológico constante, pois a cada dia surgem inovações que os influenciam diretamente. Nos últimos anos tem-se utilizado este termo para designar também instalações esportivas.

Monitoramento do Treinamento

Fornecimento de dados (valores mensuráveis) a comissão técnica, de forma rotineira, baseados nas variáveis metodológicas do treino.

Nutrição Esportiva

Aplicação dos conhecimentos de várias áreas ligadas às ciências do esporte, principalmente da ciência da nutrição, para atender demandas alimentares, nutricionais e energéticas de atletas e praticantes de exercícios físicos.

Orientador

Profissional responsável pela orientação a um autor de uma dissertação de mestrado ou tese de doutorado, referente ao esporte de Rendimento.

Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) e Inovação Tecnológica

As atividades de inovação tecnológica são o conjunto de diligências científicas, tecnológicas, organizacionais, financeiras e comerciais, incluindo o investimento em novos conhecimentos, que realizam ou destinam-se a levar à realização de produtos e processos tecnologicamente novos e melhores. P&D é apenas uma dessas atividades e pode ser realizada em diferentes estágios do processo de inovação, sendo usada não apenas como uma fonte de ideias inventivas, mas também para resolver os problemas que possam surgir em qualquer etapa do processo, até a sua conclusão. Pesquisa também pode ser entendida como o processo de busca de soluções às dúvidas encontradas no campo de treinamento e ou competição, normalmente realizada de médio a longo prazo.

Resumo

Sumarização de todo um projeto em cerca de 100 palavras, que normalmente o antecede.

Software

Software consiste em: (1) instruções (programas de computadores) que quando executadas fornecem características, funções e desempenho desejados; (2) estruturas de dados que possibilitam aos programas manipular informações adequadamente; e (3) informação descritiva, tanto na forma impressa quanto na virtual, descrevendo a operação e o uso de programas.

Tecnologia da Informação

Há 40 anos o termo processamento de dados era a frase operativa para descrever o uso dos computadores em um contexto comercial. Essa expressão "processamento de dados" deu origem a outra denominada "tecnologia da informação" que embora represente a mesma coisa, apresenta uma mudança sutil no foco. A ênfase não é apenas no processamento de grande quantidade de dados e sim na extração de

informações desses dados.

Testes Físicos

Coleta pontual de dados com os atletas, que não leva em consideração todo o contexto do treinamento, sua especificidade ou características individuais dos atletas. Normalmente seguem protocolos pré-estabelecidos e reconhecidos internacionalmente.

Titulação

Tipo de graduação de um determinado profissional em relação ao grau de instrução.

Título

Nome de um artigo científico.

Unidade Acadêmica

Instalação em que realizam aulas e cursos teóricos e/ou práticos em determinadas áreas.

Referências

BRASIL, Decreto nº 6.170, de 25 de Julho de 2007). Dispõe sobre as normas relativas às transferências de recursos da União mediante convênios e contratos de repasse, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2007/decreto/d6170.htm. Acesso em: 23 de Setembro de 2014.

_____, Decreto 6.949, de 25 de Agosto de 2009. Promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, assinados em Nova York, em 30 de março de 2007. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2009/decreto/d6949.htm. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2015.

_____, Lei nº 9615, de 24 de Março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 15 de dezembro de 2014.

_____, Decreto nº 9649, de 25 de Agosto de 2009. Promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, assinados em Nova York, em 30 de março de 2007. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2009/decreto/d6949.htm. Acesso em: 15 de dezembro de 2014.

COMITÊ OLÍMPICO BRASILEIRO. Disponível em: <http://www.cob.org.br/>. Acesso em: 23 de Setembro de 2014.

COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. Disponível em: <http://www.cpb.org.br/>. Acesso em: 15 de dezembro de 2014.

COMITÊ PARALÍMPICO INTERNACIONAL. Disponível em: <http://www.paralympic.org/>. Acesso em: 23 de Fevereiro de 2015.

IBGE, 2003. **Pesquisa de informações básicas municipais: Perfil dos Municípios Brasileiros**. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/municesportes/>. Acesso em: 23 de Setembro de 2014.

RIO 2016. **Os Jogos Paralímpicos**. Disponível em: <http://www.rio2016.com/os-jogos/paralimpicos/>. Acesso em: 23 de Fevereiro de 2015.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Dicionário Enciclopédico Tubino de Esporte**. São Paulo: SENAC, 2007. 998 p.

Apêndice H – Dicionário de dados utilizado no banco de dados para controlar e validar o conteúdo armazenado

1.1 Dimensão: LEGISLAÇÃO - Planilha: LEGISLAÇÃO						
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA
Diploma Legal	TEXTO	30	0		N	ATO/CONSTITUIÇÃO/DECRETO/DELIBERAÇÃO/INDICAÇÃO/LEI/LEI COMPLEMENTAR/LEI ORDINARIA/LEI ORGANICA/MEDIDA PROVISÓRIA/MENSAGEM GOVERNAMENTAL/PARECER/PROJETO DE LEI/PORTARIA/REGULAMENTAÇÃO/RESOLUÇÃO/RETIFICAÇÃO/TRADUÇÃO
Data da Promulgação	DATA	10	0	99/99/9999	N	
Nível do Ato Normativo	TEXTO	20	0		N	ESTADUAL/MUNICIPAL/FEDERAL
Assunto	TEXTO	50	0		N	
Ementa Do Documento (Objetivo)	TEXTO	400	0		N	
Número do Ato	TEXTO	25	0	99999999999999999999/YYYY	N	
Status	TEXTO	20	0		N	VIGENTE/REVOGADO/ANULADO
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I
Nome do Arquivo	TEXTO	400	0		N	
Link	TEXTO	300	0		S	

2.1 Dimensão: RECURSOS FINANCEIROS - Planilha: CONVENIOS (Plan 2.1)						
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA
Ação Orçamentária	TEXTO	4	0		S	
Título da Ação	TEXTO	4000	0		S	
Plano Orçamentário	TEXTO	4			S	
Título do Plano Orçamentário	TEXTO	400	0		S	
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I
Esfera	TEXTO	15	0		N	MUNICIPAL/ESTADUAL/FEDERAL/PRIVADA
CNPJ	TEXTO	14	0	99.999.999/9999-99	N	
Entidade	TEXTO	150	0		N	
Ano Execução	NUMÉRICO	4	0	9999	S	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021
Número Identificador	TEXTO	12	0		N	
Número do Processo	NUMÉRICO	17	0	99999.999999/YYYY-99	N	
Data inicial	DATA	10	0	99/99/9999	S	
Data final	DATA	10	0	99/99/9999	S	
Tipo de Prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA
Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA

Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I
Objeto	TEXTO	4000	0		N	
Descrição	TEXTO	4000	0		N	
Aplicação	TEXTO	80	0		N	TREINAMENTO E COMPETIÇÃO/RECURSOS HUMANOS-ÁREA FIM/RECURSOS HUMANOS-ÁREA MEIO/ATLETA/INSTALAÇÃO ESPORTIVA/MATERIAL ESPORTIVO/EQUIPAMENTO ESPORTIVO/IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS/PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO/CAPACITAÇÃO/ENCARGOS/DESPESA ADMINISTRATIVA/EQUIPAMENTO DE SAÚDE/MATERIAL DE SAÚDE/MOBILIÁRIO/EQUIPAMENTO DE INFORMÁTICA E COMUNICAÇÃO/SOFTWARE ADMINISTRATIVO/SOFTWARE ESPORTIVO/EXAME DE SAÚDE/I
Valor Total do Projeto	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N	
Valor de Repasse	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N	
Valor Empenhado	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N	
Valor Pago	MOEDA	12	2	9.999.999.999,100	N	

Valor de Contrapartida	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N	
Natureza da Contrapartida	TEXTO	40	0		N	FINANCEIRA/BENS E SERVIÇOS/I
Valor do Rendimento da Aplicação	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S	
Valor Não Executado	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S	
Tipo de Despesa	TEXTO	50	0		N	DESPESAS ADMINISTRATIVAS/SERVIÇOS/BENS/OBRAS/TRIBUTOS/OUTROS
Código da Categoria Econômica	NUMÉRICO	1	0	9	N	3/4
Categoria Econômica	TEXTO	20	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES
Código do Grupo de Natureza da Despesa	NUMÉRICO	1	0	9	N	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES
Grupo de Natureza da Despesa	TEXTO	30	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES
Código da Modalidade de Aplicação	NUMÉRICO	2	0	99	N	20/22/30/31/32/35/36/40/41/42/45/46/50/60/67/70/71/72/73/74/75/76/80/90/91/93/94/95/96/99
Modalidade de Aplicação	TEXTO	400	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES
Código de Elemento de Despesa	NUMÉRICO	2	0	99	S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES

Elemento da Despesa	TEXTO	400	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES
Quantidade de atletas	NUMÉRICO	6	0	999999	S	
Situação do Convênio	TEXTO	60	0		N	EM EXECUÇÃO/PRESTAÇÃO DE CONTAS EM ANÁLISE/INADIMPLENTE/PRESTAÇÃO DE CONTAS EM COMPLEMENTAÇÃO/PRESTAÇÃO DE CONTAS ENVIADA PARA ANÁLISE/AGUARDANDO PRESTAÇÃO DE CONTAS/PRESTAÇÃO DE CONTAS APROVADA/PRESTAÇÃO DE CONTAS APROVADA COM RESSALVA
Observação	TEXTO	400	0		S	

2.2 Dimensão: RECURSOS FINANCEIROS - Planilha: BOLSA-ATLETA (Plan 2.2)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	TIPO DE IMPORTAÇÃO	DESCRIÇÃO
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
Nome do Atleta	TEXTO	100	0		N		P	Nome do atleta que compõe uma modalidade
CPF	NUMÉRICO	11	0	999.999.999-99	S		P	Cadastro de Pessoas Físicas da Receita Federal do Brasil
Nº da Ficha	NUMÉRICO	9	0	99999/9999	N		T	Número da ficha de atletas bolsistas registrados no sistema informatizado do Bolsa-Atleta
Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA	P	São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Tipo de Prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA	T	Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade
Classificação Esportiva	TEXTO	10	0		S	1/2/3	T	Classes esportivas das modalidades paralímpicas. Para as provas individuais (Classe 1); para as provas coletivas (Classe 2); e, para as provas mistas - masculino e Feminino (Classe 3)
Data de nascimento	DATA	10	0	99/99/9999	S		P	Data de nascimento de atletas que compõem cada modalidade; de atletas integrantes do Bolsa-Atleta e do Plano Brasil Medalhas; e, de atletas integrantes de projetos de descoberta de Talentos Esportivos

Sexo	TEXTO	2	0		S	M/F/U	P	Sexo de atletas que compõem uma modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas; de recursos humanos que compõem uma modalidade
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	P	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/M T/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/R	P	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENT	P	Região geográfica do país
Categoria da Bolsa	TEXTO	40	0		N	DE BASE/ESTUDANTIL/NACIONAL/INTERNA CIONAL/OLIMPICO-PARALIMPICO	P	Categoria de Bolsa recebida por atletas beneficiados pelo Programa Bolsa-Atleta
Valor	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		P	Valor em reais aplicados em convênios, na Lei de Incentivo ao Esporte, por meio da Lei Agnelo Piva ou com uso de recursos privados; custo em reais de materiais esportivos
Aplicação	TEXTO	80	0		N	TREINAMENTO E COMPETIÇÃO/RECURSOS HUMANOS- ÁREA FIM/RECURSOS HUMANOS-ÁREA MEIO/ATLETA/INSTALAÇÃO ESPORTIVA/MATERIAL ESPORTIVO/EQUIPAMENTO ESPORTIVO/IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS/PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO/CAPACITAÇÃO/ENCARGOS/D ESPESA ADMINISTRATIVA/EQUIPAMENTO DE	P	Tipo de aplicação dos recursos financeiros, conforme classificação do Projeto Referências

2.3 Dimensão: RECURSOS FINANCEIROS - Planilha: ESTATAIS (Plan 2.3)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	TIPO DE IMPORTAÇÃO	DESCRIÇÃO
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/C LUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	P	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
CNPJ	TEXTO	14	0	99.999.999/9999-99	N		T	CNPJ é a sigla de Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica. É um cadastro onde todas as pessoas jurídicas e as equiparadas são obrigadas a se inscrever antes de iniciar as suas atividades.
Entidade	TEXTO	150	0		N		P	Nome da entidade
Ano Execução	NUMÉRICO	4	0	9999	S	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/ 2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano em que se inicia a vigência do projeto
Natureza	TEXTO	20	0		S		P	Evento, projeto ou atividade patrocinada por empresas estatais
Descrição	TEXTO	4000	0		N		P	Descrição da aplicação de recursos financeiros em Convênios, na Lei de Incentivo, nos patrocínio de Estatais, nos uso de Recursos Privados; de características de Materiais Esportivos utilizados em cada modalidade; de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Valor Pago	MOEDA	12	2	9.999.999.999,100	N		P	Valor em reais pago pelo Ministério do Esporte- ME para o desenvolvimento do projeto
Data inicial	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data inicial de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Data final	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data final de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Código da Categoria Econômica	NUMÉRICO	1	0	9	N	3/4	T	Código utilizado para identificar a categoria econômica da despesa.
Categoria Econômica	TEXTO	20	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Representa qual o efeito econômico da realização da despesa, podendo ser Classificado como:

Aplicação	TEXTO	80	0		N	TREINAMENTO E COMPETIÇÃO/RECURSOS HUMANOS- ÁREA FIM/RECURSOS HUMANOS-ÁREA MEIO/ATLETA/INSTALAÇÃO ESPORTIVA/MATERIAL ESPORTIVO/EQUIPAMENTO ESPORTIVO/IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS/PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO/CAPACITAÇÃO/ENCARGOS/D ESPESA ADMINISTRATIVA/EQUIPAMENTO DE SAÚDE/MATERIAL DE SAÚDE/MOBILIÁRIO/EQUIPAMENTO DE INFORMÁTICA E COMUNICAÇÃO/SOFTWARE ADMINISTRATIVO/SOFTWARE ESPORTIVO/EXAME DE SAÚDE/I	P	Tipo de aplicação dos recursos financeiros, conforme classificação do Projeto Referências
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	P	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/M T/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/R O/RR/SC/SP/SE/TO/I	P	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENT RO-OESTE/I	P	Região geográfica do país
Quantidade de atletas	NUMÉRIC O	6	0	999999	S		T	Quantidade de atletas envolvidos em convênios, em projetos incentivados pela LIE ou em patrocínio de estatais
Patrocinado	TEXTO	200	0		N		P	Entidade que recebeu ou recebe recursos financeiros do patrocínio de estatais

2.4 Dimensão: RECURSOS FINANCEIROS - Planilha: LEI DE INCENTIVO (Plan 2.4)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	TIPO DE IMPORTAÇÃO	DESCRIÇÃO
Classificação Ente	TEXTO	10	0		S	PÚBLICO/PRIVADO/I	P	Classificação das entidades conforme sua forma jurídica
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/C LUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	P	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/ 2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
Ano Captação	NUMÉRICO	4	0	9999	S	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/ 2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	T	Ano no qual os recursos financeiros aprovados pela LIE foram captados pelo entidade
Entidade	TEXTO	150	0		N		P	Nome da entidade
Numero SLIE	NUMÉRICO	10	0	99999999-99	N		P	Número de identificação de projetos apresentados à Lei de Incentivo ao Esporte
Projeto	TEXTO	200	0		N		P	Instrumento de planejamento que conforma um conjunto de ações inter-relacionadas e coordenadas para alcançar objetos específicos dentro de limites orçamentários estabelecidos em um dado período de tempo
Tipo de projeto	TEXTO	45	0		N	MULTIMODALIDADES/MONOESPORTIVO	P	Tipo de projeto incentivado pela Lei de Incentivo ao Esporte, conforme a quantidade de modalidades envolvidas
Objeto	TEXTO	4000	0		N		P	Descrição do Objeto a ser executado em Contratos de Repasse, descentralizações e por meio da Lei da Incentivo

Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA	P	São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Investimentos	TEXTO	50	0		S		T	Classificação da aplicação de recursos financeiros dada pela Lei de Incentivo ao Esporte
Descrição	TEXTO	4000	0		N		P	Descrição da aplicação de recursos financeiros em Convênios, na Lei de Incentivo, nos patrocínio de Estatais, nos uso de Recursos Privados; de características de Materiais Esportivos utilizados em cada modalidade; de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Tipo de Investimento	TEXTO	20	0		N	CUSTEIO/CAPITAL/I	P	Tipo de investimento conforme características de sua aplicação
Aplicação	TEXTO	80	0		N	TREINAMENTO E COMPETIÇÃO/RECURSOS HUMANOS- ÁREA FIM/RECURSOS HUMANOS-ÁREA MEIO/ATLETA/INSTALAÇÃO ESPORTIVA/MATERIAL ESPORTIVO/EQUIPAMENTO ESPORTIVO/IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS/PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO/CAPACITAÇÃO/ENCARGOS/D ESPESA ADMINISTRATIVA/EQUIPAMENTO DE SAÚDE/MATERIAL DE SAÚDE/MOBILIÁRIO/EQUIPAMENTO DE INFORMÁTICA E COMUNICAÇÃO/SOFTWARE ADMINISTRATIVO/SOFTWARE ESPORTIVO/EXAME DE SAÚDE/I	P	Tipo de aplicação dos recursos financeiros, conforme classificação do Projeto Referências
Quantidade de atletas	NUMÉRICO	6	0	999999	S		T	Quantidade de atletas envolvidos em convênios, em projetos incentivados pela LIE ou em patrocínio de estatais

Data inicial	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data inicial de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Data final	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data final de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Valor	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		P	Valor em reais aplicados em convênios, na Lei de Incentivo ao Esporte, por meio da Lei Agnelo Piva ou com uso de recursos privados; custo em reais de materiais esportivos
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	P	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/M T/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/R	P	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENT	P	Região geográfica do país

2.5 Dimensão: RECURSOS FINANCEIROS - Planilha: CONTRATO DE REPASSE (Plan 2.5)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	TIPO DE IMPORTAÇÃO	DESCRIÇÃO
Ação Orçamentária	TEXTO	4	0		S		T	Ação orçamentária da qual os recursos do órgão serão utilizados para despesa
Título da Ação	TEXTO	4000	0		S		T	Forma de identificação da ação orçamentária pela sociedade nas LOAs. Expressa, em linguagem clara, o objeto da ação.
Plano Orçamentário	TEXTO	4			S		T	Subdivisão da ação orçamentária da qual o órgão realiza sua despesa
Título do Plano Orçamentário	TEXTO	400	0		S		T	Texto que identifica o Plano Orçamentário, de forma resumida
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	P	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Esfera	TEXTO	15	0		N	MUNICIPAL/ESTADUAL/FEDERAL/PRIVADA	P	Esfera da administrativa é realizado o projeto
CNPJ	TEXTO	14	0	99.999.999/9999-99	N		T	CNPJ é a sigla de Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica. É um cadastro onde todas as pessoas jurídicas e as equiparadas são obrigadas a se inscrever antes de iniciar as suas atividades.
Entidade	TEXTO	150	0		N		P	Nome da entidade
Ano Execução	NUMÉRICO	4	0	9999	S	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano em que se inicia a vigência do projeto
Número Identificador	TEXTO	12	0		N		P	Número identificador do projeto
Número do Processo	NUMÉRICO	17	0	99999.999999/YYYY-99	N		T	Número do processo administrativo que o projeto recebe no órgão de origem
Data Inicial	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data inicial de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE

Data Final	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data final de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	P	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/M T/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/R O/RR/SC/SP/SE/TO/I	P	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENT RO-OESTE/I	P	Região geográfica do país
Objeto	TEXTO	4000	0		N		P	Descrição do Objeto a ser executado em Contratos de Repasse, descentralizações e por meio da Lei da Incentivo
Descrição	TEXTO	4000	0		N		P	Descrição da aplicação de recursos financeiros em Convênios, na Lei de Incentivo, nos patrocínio de Estatais, nos uso de Recursos Privados; de características de Materiais Esportivos utilizados em cada modalidade; de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Aplicação	TEXTO	80	0		N	TREINAMENTO E COMPETIÇÃO/RECURSOS HUMANOS- ÁREA FIM/RECURSOS HUMANOS-ÁREA MEIO/ATLETA/INSTALAÇÃO ESPORTIVA/MATERIAL ESPORTIVO/EQUIPAMENTO ESPORTIVO/IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS/PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO/CAPACITAÇÃO/ENCARGOS/D ESPESA ADMINISTRATIVA/EQUIPAMENTO DE SAÚDE/MATERIAL DE SAÚDE/MOBILIÁRIO/EQUIPAMENTO DE INFORMÁTICA E COMUNICAÇÃO/SOFTWARE ADMINISTRATIVO/SOFTWARE ESPORTIVO/EXAME DE SAÚDE/I	P	Tipo de aplicação dos recursos financeiros, conforme classificação do Projeto Referências

Valor Total do Projeto	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N		P	Valor total de recursos aplicados (valor ME + valor de contrapartida+rendimento de aplicação) no projeto
Valor de Repasse	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N		T	Valor em reais, pactuado no projeto que o Ministério do Esporte-ME deverá aplicar para o desenvolvimento do projeto
Valor Empenhado	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N		T	Valor em reais total empenhado (pago ou não) pelo Ministério do Esporte- ME para o desenvolvimento do projeto
Valor Pago	MOEDA	12	2	9.999.999.999,100	N		P	Valor em reais pago pelo Ministério do Esporte- ME para o desenvolvimento do projeto
Valor de Contrapartida	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N		T	Valor em reais, pactuado no projeto que a entidade deverá aplicar para o desenvolvimento do projeto
Natureza da Contrapartida	TEXTO	40	0		N	FINANCEIRA/BENS E SERVIÇOS/I	T	Detalhamento da forma em que a contrapartida será realizada
Valor do Rendimento da Aplicação	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		T	Rendimentos auferidos com a aplicação financeira dos recursos do projeto
Valor Não Executado	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		T	Valores pactuado no projeto e não executado pela entidade recebedora dos recursos.
Tipo de Despesa	TEXTO	50	0		N	DESPESAS ADMINISTRATIVAS/SERVIÇOS/BENS/OBRAS/TRIBUTOS/OUTROS	P	Tipo da despesa realizada em convênios e contratos de repasse
Código da Categoria Econômica	NUMÉRICO	1	0	9	N	3/4	T	Código utilizado para identificar a categoria econômica da despesa.
Categoria Econômica	TEXTO	20	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Representa qual o efeito econômico da realização da despesa, podendo ser Classificado como:
Código do Grupo de Natureza da Despesa	NUMÉRICO	1	0	9	N	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Código do Grupo de Natureza de Despesa/GND é utilizado para identificar a categoria econômica da despesa. Podem ser:
Grupo de Natureza da Despesa	TEXTO	30	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	O GND é um agregador de elemento de despesa com as mesmas características quanto ao objeto de gasto.
Código da Modalidade de Aplicação	NUMÉRICO	2	0	99	N	20/22/30/31/32/35/36/40/41/42/45/46/50/60/67/70/71/72/73/74/75/76/80/90/91/93/94/95/96/99	T	Código utilizado para identificar a modalidade de aplicação do gasto

Modalidade de Aplicação	TEXTO	400	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	A modalidade de aplicação indica se os recursos serão aplicados mediante transferência financeira, inclusive a decorrente de descentralização orçamentária para outros níveis de Governo, seus órgãos ou entidades, ou diretamente para entidades privadas sem fins lucrativos e outras instituições; ou, então, diretamente pela unidade detentora do crédito orçamentário, ou por outro órgão ou entidade no âmbito do mesmo nível de Governo.
Código de Elemento de Despesa	NUMÉRICO	2	0	99	S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Código utilizado para identificar o elemento de despesa do gasto
Elemento da Despesa	TEXTO	400	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	O elemento de despesa tem por finalidade identificar os objetos de gasto, tais como vencimentos e vantagens fixas, juros, diárias, material de consumo, serviços de terceiros prestados sob qualquer forma, subvenções sociais, obras e instalações, equipamentos e material permanente, auxílios, amortização e outros que a Administração Pública utiliza para a consecução de seus fins. Os códigos e descrições dos elementos de despesas estão identificados no anexo "Elementos de Despesas"
Situação do Convênio	TEXTO	60	0		N	EM EXECUÇÃO/PRESTAÇÃO DE CONTAS EM ANÁLISE/INADIMLENTE/PRESTAÇÃO DE CONTAS EM COMPLEMENTAÇÃO/PRESTAÇÃO DE CONTAS ENVIADA PARA ANÁLISE/AGUARDANDO PRESTAÇÃO DE CONTAS/PRESTAÇÃO DE CONTAS APROVADA/PRESTAÇÃO DE CONTAS APROVADA COM RESERVA	T	Situação do convênio, contrato de repasse ou descentralização, segundo sua análise
OBSERVAÇÃO	TEXTO	400	0		S		T	Observação sobre projetos e sus situação

2.6 Dimensão: RECURSOS FINANCEIROS - Planilha: DESCENTRALIZAÇÃO (Plan 2.6)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	TIPO DE IMPORTAÇÃO	DESCRIÇÃO
Ação Orçamentária	TEXTO	4	0		S		T	Ação orçamentária da qual os recursos do órgão serão utilizados para despesa
Título da Ação	TEXTO	4000	0		S		T	Forma de identificação da ação orçamentária pela sociedade nas LOAs. Expressa, em linguagem clara, o objeto da ação.
Plano Orçamentário	TEXTO	4			S		T	Subdivisão da ação orçamentária da qual o órgão realiza sua despesa
Título do Plano Orçamentário	TEXTO	400	0		S		T	Texto que identifica o Plano Orçamentário, de forma resumida
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	P	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Esfera	TEXTO	15	0		N	MUNICIPAL/ESTADUAL/FEDERAL/PRIVADA	P	Esfera da administrativa é realizado o projeto
UG/GESTÃO	NUMÉRICO	12	0	999999/99999	N		T	Código identificador da descentralização
Entidade	TEXTO	150	0		N		P	Nome da entidade
Ano Execução	NUMÉRICO	4	0	9999	S	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano em que se inicia a vigência do projeto
Número Identificador	TEXTO	12	0		N		P	Número identificador do projeto
Número do Processo	NUMÉRICO	17	0	99999.999999/YYYY-99	N		T	Número do processo administrativo que o projeto recebe no órgão de origem
Data Inicial	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data inicial de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Data Final	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data final de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE

Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	P	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/M T/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/R O/RR/SC/SP/SE/TO/I	P	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENT RO-OESTE/I	P	Região geográfica do país
Objeto	TEXTO	4000	0		N		P	Descrição do Objeto a ser executado em Contratos de Repasse, descentralizações e por meio da Lei da Incentivo
Descrição	TEXTO	4000	0		N		P	Descrição da aplicação de recursos financeiros em Convênios, na Lei de Incentivo, nos patrocínio de Estatais, nos uso de Recursos Privados; de características de Materiais Esportivos utilizados em cada modalidade; de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Aplicação	TEXTO	80	0		N	TREINAMENTO E COMPETIÇÃO/RECURSOS HUMANOS- ÁREA FIM/RECURSOS HUMANOS-ÁREA MEIO/ATLETA/INSTALAÇÃO ESPORTIVA/MATERIAL ESPORTIVO/EQUIPAMENTO ESPORTIVO/IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS/PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO/CAPACITAÇÃO/ENCARGOS/D ESPESA ADMINISTRATIVA/EQUIPAMENTO DE SAÚDE/MATERIAL DE SAÚDE/MOBILIÁRIO/EQUIPAMENTO DE INFORMÁTICA E COMUNICAÇÃO/SOFTWARE ADMINISTRATIVO/SOFTWARE ESPORTIVO/EXAME DE SAÚDE/I	P	Tipo de aplicação dos recursos financeiros, conforme classificação do Projeto Referências

Valor Total do Projeto	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N		P	Valor total de recursos aplicados (valor ME + valor de contrapartida+rendimento de aplicação) no projeto
Valor Empenhado	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	N		T	Valor em reais total empenhado (pago ou não) pelo Ministério do Esporte- ME para o desenvolvimento do projeto
Valor Pago	MOEDA	12	2	9.999.999.999,100	N		P	Valor em reais pago pelo Ministério do Esporte- ME para o desenvolvimento do projeto
Valor do Rendimento da Aplicação	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		T	Rendimentos auferidos com a aplicação financeira dos recursos do projeto
Valor Não Executado	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		T	Valores pactuado no projeto e não executado pela entidade recebedora dos recursos.
Código da Categoria Econômica	NUMÉRICO	1	0	9	N	3/4	T	Código utilizado para identificar a categoria econômica da despesa.
Categoria Econômica	TEXTO	20	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Representa qual o efeito econômico da realização da despesa, podendo ser Classificado como:
Código do Grupo de Natureza da Despesa	NUMÉRICO	1	0	9	N	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Código do Grupo de Natureza de Despesa/GND é utilizado para identificar a categoria econômica da despesa. Podem ser:
Grupo de Natureza da Despesa	TEXTO	30	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	O GND é um agregador de elemento de despesa com as mesmas características quanto ao objeto de gasto.
Código da Modalidade de Aplicação	NUMÉRICO	2	0	99	N	20/22/30/31/32/35/36/40/41/42/45/46/50/60/67/70/71/72/73/74/75/76/80/90/91/93/94/95/96/99	T	Código utilizado para identificar a modalidade de aplicação do gasto
Modalidade de Aplicação	TEXTO	400	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	A modalidade de aplicação indica se os recursos serão aplicados mediante transferência financeira, inclusive a decorrente de descentralização orçamentária para outros níveis de Governo, seus órgãos ou entidades, ou diretamente para entidades privadas sem fins lucrativos e outras instituições; ou, então, diretamente pela unidade detentora do crédito orçamentário, ou por outro órgão ou entidade no âmbito do mesmo nível de Governo.

Código de Elemento de Despesa	NUMÉRICO	2	0	99	S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Código utilizado para identificar o elemento de despesa do gasto
Elemento da Despesa	TEXTO	400	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	O elemento de despesa tem por finalidade identificar os objetos de gasto, tais como vencimentos e vantagens fixas, juros, diárias, material de consumo, serviços de terceiros prestados sob qualquer forma, subvenções sociais, obras e instalações, equipamentos e material permanente, auxílios, amortização e outros que a Administração Pública utiliza para a consecução de seus fins. Os códigos e descrições dos elementos de despesas estão identificados no anexo "Elementos de Despesas"
Situação do Convênio	TEXTO	60	0		N	EM EXECUÇÃO/PRESTAÇÃO DE CONTAS EM ANÁLISE/INADIMPLENTE/PRESTAÇÃO DE CONTAS EM COMPLEMENTAÇÃO/PRESTAÇÃO DE CONTAS ENVIADA PARA ANÁLISE/AGUARDANDO PRESTAÇÃO DE CONTAS/PRESTAÇÃO DE CONTAS APROVADA/PRESTAÇÃO DE CONTAS APROVADA COM RESSALVA	T	Situação do convênio, contrato de repasse ou descentralização, segundo sua análise
Observação	TEXTO	400	0		S		T	Observação sobre projetos e sus situação

2.7 Dimensão: RECURSOS FINANCEIROS - Planilha: AGNELO PIVA (Plan 2.7)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	TIPO DE IMPORTAÇÃO	DESCRIÇÃO
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/C LUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	P	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
CNPJ	TEXTO	14	0	99.999.999/9999-99	N		T	CNPJ é a sigla de Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica. É um cadastro onde todas as pessoas jurídicas e as equiparadas são obrigadas a se inscrever antes de iniciar as suas atividades.
Entidade	TEXTO	150	0		N		P	Nome da entidade
Ano Execução	NUMÉRICO	4	0	9999	S	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/ 2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano em que se inicia a vigência do projeto
Fonte de recurso	TEXTO	30	0		N		T	Fonte do recurso utilizado como recurso privado ou oriundo da Lei Agnelo Piva; fonte de recurso para aquisição de materiais esportivos
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	P	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estadais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/M T/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/R O/RR/SC/SP/SE/TO/I	P	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENT RO-OESTE/I	P	Região geográfica do país

Classificação de gastos COB	TEXTO	100	0		N	PROGRAMAS E PROJETOS DE FOMENTO/MANUTENÇÃO DA ENTIDADE/FORMAÇÃO DE RECURSOS HUMANOS/PREPARAÇÃO TÉCNICA/MANUTENÇÃO DE ATLETAS/ORGANIZAÇÃO E PARTICIPAÇÃO EM EVENTOS ESPORTIVOS/I	P	Classificação da aplicação de recursos financeiros oriundos da Lei Agnelo Piva, segundo a Instrução Normativa 39/2001 do Tribunal de Contas da União
Aplicação	TEXTO	80	0		N	TREINAMENTO E COMPETIÇÃO/RECURSOS HUMANOS-ÁREA FIM/RECURSOS HUMANOS-ÁREA MEIO/ATLETA/INSTALAÇÃO ESPORTIVA/MATERIAL ESPORTIVO/EQUIPAMENTO ESPORTIVO/IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS/PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO/CAPACITAÇÃO/ENCARGOS/D ESPESA ADMINISTRATIVA/EQUIPAMENTO DE SAÚDE/MATERIAL DE SAÚDE/MOBILIÁRIO/EQUIPAMENTO DE INFORMÁTICA E COMUNICAÇÃO/SOFTWARE ADMINISTRATIVO/SOFTWARE ESPORTIVO/EXAME DE SAÚDE/I	P	Tipo de aplicação dos recursos financeiros, conforme classificação do Projeto Referências
Valor Pago	MOEDA	12	2	9.999.999.999,100	N		P	Valor em reais pago pelo Ministério do Esporte- ME para o desenvolvimento do projeto
Código da Categoria Econômica	NUMÉRICO	1	0	9	N	3/4	T	Código utilizado para identificar a categoria econômica da despesa.
Categoria Econômica	TEXTO	20	0		S	*LISTA DE VALORES POSSIVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Representa qual o efeito econômico da realização da despesa, podendo ser Classificado como:

Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/C LUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	P	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
CNPJ	TEXTO	14	0	99.999.999/9999-99	N		T	CNPJ é a sigla de Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica. É um cadastro onde todas as pessoas jurídicas e as equiparadas são obrigadas a se inscrever antes de iniciar as suas atividades.
Entidade	TEXTO	150	0		N		P	Nome da entidade
Ano Execução	NUMÉRICO	4	0	9999	S	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/ 2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano em que se inicia a vigência do projeto
Origem da receita	TEXTO	20	0		S	RECEITA PÚBLICA/RECEITA PRIVADA/RECEITA PRÓPRIA/PATROCÍNIO PRIVADO/PATROCÍNIO PÚBLICO	T	Tipo de origem dos recursos recebidos pelas ENADS. Podendo ser: Receita Própria – Todas as receitas investidas pelas ENADEs (Entidades Nacional do Desporto) em custeio ou investimento, para desenvolvimento de suas atividades; Receita Privada – Todos os recursos investidos nas ENADEs (Entidades Nacional do Desporto) por empresas privadas, por meio de doações; Patrocínio Privado - Todos os recursos investidos nas ENADEs (Entidades Nacional do Desporto) por empresas privadas, por meio de patrocínios; Receita Pública – Recursos recebidos pelas ENADEs advindos de repasses públicos permitidos por lei, advindos dos entes e entidades públicas, tais como: Governo Federal, Governo de Estado, Prefeitura Municipal, Empresas públicas, Sociedade Economia Mista, Autarquias, Fundações Públicas. Excetuam-se os convênios Federais, Lei Agnelo Piva, Lei de Incentivo ao Esporte que foram mapeados separadamente; Patrocínio Público – Patrocínios recebidos pelas ENADEs advindos de entes e entidades públicas, tais como: Governo Federal, Governo de Estado, Prefeitura Municipal, Empresas públicas, Sociedade Economia Mista, Autarquias, Fundações Públicas. Excetuam-se os convênios Federais, Lei Agnelo Piva, Lei de Incentivo ao Esporte que foram mapeados

Classificação da Fonte Governamental	TEXTO	50	0		S	GOVERNO FEDERAL/ GOVERNO ESTADUAL/ PREFEITURA MUNICIPAL/EMPRESA PÚBLICA/ SOCIEDADE DE ECONOMIA MISTA/I	T	Classificação das origens dos recursos governamentais.
Descrição	TEXTO	4000	0		N		T	Descrição da aplicação de recursos financeiros em Convênios, na Lei de Incentivo, nos patrocínio de Estatais, nos uso de Recursos Privados; de características de Materiais Esportivos utilizados em cada modalidade; de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Aplicação	TEXTO	80	0		N	TREINAMENTO E COMPETIÇÃO/RECURSOS HUMANOS- ÁREA FIM/RECURSOS HUMANOS-ÁREA MEIO/ATLETA/INSTALAÇÃO ESPORTIVA/MATERIAL ESPORTIVO/EQUIPAMENTO ESPORTIVO/IDENTIFICAÇÃO DE TALENTOS/PESQUISA CIENTÍFICA E INOVAÇÃO/CAPACITAÇÃO/ENCARGOS/D ESPESA ADMINISTRATIVA/EQUIPAMENTO DE SAÚDE/MATERIAL DE SAÚDE/MOBILIÁRIO/EQUIPAMENTO DE INFORMÁTICA E COMUNICAÇÃO/SOFTWARE ADMINISTRATIVO/SOFTWARE ESPORTIVO/EXAME DE SAÚDE/I	P	Tipo de aplicação dos recursos financeiros, conforme classificação do Projeto Referências
Valor	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		P	Valor em reais aplicados em convênios, na Lei de Incentivo ao Esporte, por meio da Lei Agnelo Piva ou com uso de recursos privados; custo em reais de materiais esportivos

Código da Categoria Econômica	NUMÉRICO	1	0	9	N	3/4	T	Código utilizado para identificar a categoria econômica da despesa.
Categoria Econômica	TEXTO	20	0		S	*LISTA DE VALORES POSSÍVEIS NA ABA CODIGOS E NOMES	T	Representa qual o efeito econômico da realização da despesa, podendo ser Classificado como:
CIDADE	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	P	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	P	UF da federação
REGIÃO	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	P	Região geográfica do país

3.1 Dimensão: SUPORTE AO ATLETA - Planilha: ESTRUTURA DA MODALIDADE (Plan 3.1)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA		DESCRIÇÃO
Classificação Ente	TEXTO	10	0		S	PÚBLICO/PRIVADO/I		Classificação das entidades conforme sua forma jurídica
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I		São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Entidade	TEXTO	150	0		N			Nome da entidade
CNPJ	NUMÉRICO	18	0	99.999.999/9999-99	N			CNPJ é a sigla de Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica. É um cadastro onde todas as pessoas jurídicas e as equiparadas são obrigadas a se inscrever antes de iniciar as suas atividades.

Data de Fundação	DATA	10	0	99/99/9999	S			Data de fundação de entidades esportivas ligadas ao esporte de Rendimento
Responsável	TEXTO	100	0		S			Nome do responsável pela entidade esportiva integrante da estrutura de instituições de uma modalidade
Fim do Mandato	DATA	10	0	99/99/9999	S			Data de fim do mandato de dirigente de entidade esportiva
Página Eletrônica	TEXTO	100	0		S			Página eletrônica de entidades esportivas
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I		Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I		UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I		Região geográfica do país
E-mail	TEXTO	200	0		S			Endereço eletrônico de Recursos humanos vinculados às entidade esportivas; das entidades esportivas; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
Endereço	TEXTO	150	0		S			Endereço de entidades esportivas de cada modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
CEP	NUMÉRICO	8	0	99999-999	S			Código de endereço postal utilizado pela empresa de correios e telégrafos no Brasil
Telefone	TEXTO	11	0	(99) 99999-9999	S			Telefone de entidades esportivas

3.4 Dimensão: SUPORTE AO ATLETA - Planilha: Dopagem (Plan 3.4)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA		DESCRIÇÃO
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021		Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
País do Atleta	TEXTO	70	0		N			País pelo qual um dado competidor de uma determinada modalidade o está representando
Continente	TEXTO	20	0		N	AMERICA DO NORTE/AMERICA DO SUL/AMERICA CENTRAL/EUROPA/AFRICA/ASIA/OCEANIA		Divisão geográfica do planeta terra em continentes
Nome do Atleta	TEXTO	100	0		N			Nome do atleta que compõe uma modalidade
Sexo	TEXTO	2	0		S	M/F/U		Sexo de atletas que compõem uma modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas; de recursos humanos que compõem uma modalidade
Evento	TEXTO	400	0		N			Nome do evento esportivo no qual atletas competem em suas modalidades
Amostra_Sangue	TEXTO	3	0		N	S/N/I		Amostra de sangue para realização de exame de doping
Amostra_Urina	TEXTO	3	0		N	S/N/I		Amostra de urina para realização de exame de doping
Substância_1	TEXTO	50	0		S			Substância encontrada no exame de doping
Substância_2	TEXTO	50	0		S			Substância encontrada no exame de doping
Substância_3	TEXTO	50	0		S			Substância encontrada no exame de doping
Sanção	TEXTO	30	0		S			Penalidade que o atleta sofre no exame de doping
Tempo de Suspensão	TEXTO	13	0		S			Tempo de suspensão que o atleta irá cumprir por ser pego no exame de doping
Data Inicial	DATA	10	0	99/99/9999	S			Data inicial de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Data Final	DATA	10	0	99/99/9999	S			Data final de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE

3.5 Dimensão: SUPORTE AO ATLETA - Planilha: Governança (Plan 3.5)							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Entidade	TEXTO	150	0		N		Nome da entidade
CNPJ	NUMÉRICO	18	0	99.999.999/9999-99	N		CNPJ é a sigla de Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica. É um cadastro onde todas as pessoas jurídicas e as equiparadas são obrigadas a se inscrever antes de iniciar as suas atividades.
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMAS/I	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Classificação Ente	TEXTO	10	0		S	PÚBLICO/PRIVADO/I	Classificação das entidades conforme sua forma jurídica
Página Eletrônica	TEXTO	100	0		S		Página eletrônica de entidades esportivas
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos

UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/P A/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país
Rede de Entidades no Site	TEXTO	50	0		N	CLUBES/CONFEDERAÇÕES/FEDERAÇÕES/NENHUM A/CONFEDERAÇÕES E FEDERAÇÕES/CONFEDERAÇÕES E CLUBES/FEDERAÇÕES E CLUBES	Rede de entidades que estão disponíveis na página eletrônica da entidade
Organograma	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Organograma disponível na página eletrônica da entidade
Missão/Visão/Valores	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Missão, visão e valores da entidade disponíveis na página eletrônica
Estatuto Disponível	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Estatuto da entidade disponível na página eletrônica da entidade
Histórico da Entidade	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Histórico da entidade disponível em sua página eletrônica
Diretoria e Conselhos disponíveis	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Diretoria e conselhos disponíveis na página eletrônica da entidade
Conselho Administrativo	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Conselho administrativo da entidade disponível na sua página eletrônica
Conselho Fiscal	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Conselho fiscal disponível na página eletrônica da entidade
Balancetes disponíveis	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Balancetes da entidade disponíveis na página eletrônica da entidade
Tempo de Mandato dos Dirigentes (anos)	NUMÉRICO	2	0	99	S		Tempo em anos de mandato dos dirigentes de uma entidade esportiva
Colégio Eleitoral	TEXTO	50	0		N	TODAS/CONFEDERAÇÃO/FEDERAÇÕES/CLUBES/LIG AS/FEDERAÇÕES E CLUBES/FEDERAÇÕES E LIGAS/CLUBES E LIGAS/I	Composição do colégio eleitoral da entidade
Local e data das eleições	TEXTO	50	0		N	DIVULGADO NO SITE/CORRESPONDÊNCIA/DIVULGADO NO SITE E CORRESPONDÊNCIA/I	Forma de divulgação do local e data das eleições da entidade
Planejamento Estratégico	TEXTO	30	0		N	NÃO DEFINIDO/NÃO EXISTE/QUADRIENAL/BIENAL/ANUAL	Identificação de existência e periodicidade do Planejamento estratégico da entidade

Contabilização de recursos no site	TEXTO	50	0		N	NÃO EXISTE/CONTABILIDADE PRÓPRIA COM BALANCETE ANUAL/CONTABILIDADE EXTERNA COM BALANCETE MENSAL/CONTABILIDADE EXTERNA COM BALANCETE TRIMESTRAL/CONTABILIDADE EXTERNA COM BALANCETE ANUAL/I		Formato e periodicidade da contabilidade da entidade
Publicação Contábil	TEXTO	60	0		N	NÃO EXISTE/BALANÇO PATRIMONIAL PUBLICADO NO SITE/BALANÇO PATRIMONIAL PUBLICADO NO SITE E JORNAL/BALANÇO PATRIMONIAL PUBLICADO EM JORNAL DE GRANDE CIRCULAÇÃO/I		Forma de publicação do balanço patrimonial da entidade
Auditoria	TEXTO	20	0		N	EXTERNA/INTERNA/EXTERNA E INTERNA/NÃO EXISTE/I		Forma de auditoria realizada na entidade
Fontes de Receita	TEXTO	7	0		N	PRIVADA/PÚBLICA/MISTA/I		Tipos de fontes de receita da entidade
Patrocinador	TEXTO	1	0		N	S/N/I		Identificação da presença de patrocinador para a entidade
Sede da Entidade	TEXTO	15	0		N	PRÓPRIA/ALUGADA/CEDIDA/COMODATO/I		Forma de uso da sede física da entidade
CT de treinamento	TEXTO	30	0		N	NÃO EXISTE/NACIONAL/REGIONAL/ESTADUAL/I		Existência de centro de treinamento para a modalidade administrada pela entidade
Programa de Formação para RH	TEXTO	1	0		N	S/N/I		Identificação de existência de cursos de formação de treinadores, árbitros e gestores
Convênio com o ME	TEXTO	1	0		N	S/N/I		Identificação de existência de convênio firmado com o ME
Calendário de competições	TEXTO	1	0		N	S/N/I		Identificação de existência de calendário de competições

4.1 Dimensão: RECURSOS HUMANOS - Planilha: ATLETAS (Plan 4.1)								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA		DESCRIÇÃO
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021		Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
Nome do Atleta	TEXTO	100	0		N			Nome do atleta que compõe uma modalidade
Sexo	TEXTO	2	0		S	M/F/U		Sexo de atletas que compõem uma modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas; de recursos humanos que compõem uma modalidade
Data de nascimento	DATA	10	0	99/99/9999	S			Data de nascimento de atletas que compõem cada modalidade; de atletas integrantes do Bolsa-Atleta e do Plano Brasil Medalhas; e, de atletas integrantes de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Categoria Etária	TEXTO	30	0		S			Classificação dos atletas que compõem uma modalidade, segundo sua faixa etária; classificação dos atletas que compõem projetos de descoberta de talentos esportivos, segundo sua faixa etária
Nível	TEXTO	20	0		S			Nível (federado, estudante, não federado) de atletas que compõem cada modalidade e de atletas descoberto em projetos de identificação de talentos

Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL		Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I		UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I		Região geográfica do país
Modalidade	MULTI-TEXTO	400	0		N			Também conhecidas como DISCIPLINAS ESPORTIVAS. O termo MODALIDADES ESPORTIVAS pode ser usado como sinônimo de Esporte, como por exemplo: Basquetebol, Natação, Atletismo, Voleibol, Futebol, etc.
Tipo de Prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA		Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade
Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA		São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Federação	TEXTO	80	0		S			São Associações Esportivas específicas que, de modo geral, representam os in-teresses de um grupo de outras insti-tuições filiadas

Clube	TEXTO	200	0		S		Nome da entidade de prática esportiva de atletas que compõem uma modalidade
Sigla	TEXTO	20	0		S		Sigla de entidades esportivas
Escolaridade	TEXTO	30	0		S	FUNDAMENTAL/MÉDIO/SUPERIOR INCOMPLETO/GRADUADO/PÓS-GRADUADO/MESTRADO/DOUTORADO	Nível de escolaridade dos atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
Tipo de Deficiência	TEXTO	15	0		S	FÍSICA/VISUAL/AUDITIVA/INTELECTUAL	Tipo de deficiência de atletas de modalidades paralímpicas
Origem	TEXTO	15	0		S	CONGÊNITA/ADQUIRIDA	Origem da deficiência física ou mental de atletas de modalidades paralímpicas
Classificação Esportiva	TEXTO	10	0		S	1/2/3	Classes esportivas das modalidades paralímpicas. Para as provas individuais (Classe 1); para as provas coletivas (Classe 2); e, para as provas mistas - masculino e Feminino (Classe 3)
Naturalidade	TEXTO	60	0		S	CIDADES DO BRASIL/I/NATURALIZADO	Cidade de nascimentos de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/P A/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país

4.2 Dimensão: RECURSOS HUMANOS - Planilha: RH (Plan 4.2)							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Entidade	TEXTO	150	0		N		Nome da entidade
Nome do Profissional	TEXTO	100	0		N		Nome do profissional que compõe os recursos humanos de uma modalidade
Sexo	TEXTO	2	0		S	M/F/U	Sexo de atletas que compõem uma modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas; de recursos humanos que compõem uma modalidade
Data de Nascimento	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data de nascimento de atletas que compõem cada modalidade; de atletas integrantes do Bolsa-Atleta e do Plano Brasil Medalhas; e, de atletas integrantes de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
E-mail	TEXTO	200	0		S		Endereço eletrônico de Recursos humanos vinculados às entidades esportivas; das entidades esportivas; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
Telefone	TEXTO	11	0	(99) 99999-9999	S		Telefone de entidades esportivas
Cargo	TEXTO	70	0		S		Tipo do cargo ocupado por Recursos Humanos de área meio ou fim de entidades esportivas

Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I		Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I		UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I		Região geográfica do país
Modalidade	MULTI-TEXTO	400	0		N			Também conhecidas como DISCIPLINAS ESPORTIVAS. O termo MODALIDADES ESPORTIVAS pode ser usado como sinônimo de Esporte, como por exemplo: Basquetebol, Natação, Atletismo, Voleibol, Futebol, etc.
Tipo de prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA		Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade
Plano Brasil Medalhas	TEXTO	2	0		S	S/N/I		Positiva ou negativa de recursos humanos integrante do Plano Brasil Medalhas
Seleção Nacional	TEXTO	2	0		S	S/N/I		Grupo de atletas que representam o país em competições oficiais e amistosas, convocados pelas confederações brasileiras

Categoria	TEXTO	40	0		S	REGIONAL/NACIONAL/INTERNACIONAL		Categoria (nível) de qualificação dos Recursos Humanos da área fim de entidades esportivas
Escolaridade	TEXTO	30	0		S	FUNDAMENTAL/MÉDIO/SUPERIOR INCOMPLETO/GRADUADO/PÓS-GRADUADO/MESTRADO/DOUTORADO		Nível de escolaridade dos atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
Remuneração	MOEDA	12	0	9.999.999.999,99	S			Valor recebido pelo Recursos Humanos que atua com o esporte paralímpico pelo clube onde exerce suas atividades
Naturalidade	TEXTO	60	0		S	CIDADES DO BRASIL/NATURALIZADO		Cidade de nascimentos de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I		UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I		Região geográfica do país

5.1 Dimensão: RESULTADOS ESPORTIVOS - Planilha: RESULTADOS ESPORTIVOS								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	TIPO DE IMPORTAÇÃO	DESCRIÇÃO
Nome do Atleta	TEXTO	100	0		N		P	Nome do atleta que compõe uma modalidade
Data de nascimento	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data de nascimento de atletas que compõem cada modalidade; de atletas integrantes do Bolsa-Atleta e do Plano Brasil Medalhas; e, de atletas integrantes de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
CPF	NUMÉRICO	11	0	999.999.999-99	S		T	Cadastro de Pessoas Físicas da Receita Federal do Brasil
Nome do Clube/País	TEXTO	200	0		N		P	Nome do clube em caso de competições de nível nacional ou nome do País em caso de competições internacionais
Sexo	TEXTO	1	0		S	M/F/U	P	Sexo de atletas que compõem uma modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas; de recursos humanos que compõem uma modalidade
Tipo	TEXTO	25	0		S	EQUIPE/INDIVIDUAL/I	P	Variação das modalidades de acordo com a forma de disputa, individual ou coletiva
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
Evento	TEXTO	400	0		N		P	Nome do evento esportivo no qual atletas competem em suas modalidades
Organizador	TEXTO	200	0		N		T	Orgão responsável pela organização do evento esportivo

Nível	TEXTO	20	0		S		P	Nível (federado, estudante, não federado) de atletas que compõem cada modalidade e de atletas descoberto em projetos de identificação de talentos
Categoria Etária	TEXTO	30	0		S		P	Classificação dos atletas que compõem uma modalidade, segundo sua faixa etária; classificação dos atletas que compõem projetos de descoberta de talentos esportivos, segundo sua faixa etária
Classificação	NUMÉRICO	3	0	999	N	0-999	P	Classificação de atletas em eventos esportivos e no ranqueamento nacional e internacional da respectiva modalidade
Modalidade	MULTI-TEXTO	400	0		N		P	Também conhecidas como DISCIPLINAS ESPORTIVAS. O termo MODALIDADES ESPORTIVAS pode ser usado como sinônimo de Esporte, como por exemplo: Basquetebol, Natação, Atletismo, Voleibol, Futebol, etc.
Tipo de Prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA	P	Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade
Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA	P	São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Classe Funcional	TEXTO	50	0		S		P	Classes dos atletas de modalidades paralímpicas, definidas a partir de avaliação oficial antes da competição, de acordo com sua condição funcional.

Tipo de Resultado	TEXTO	30	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA	P	Variação de um resultado de uma determinada modalidade, em caso de pluralidade de tipos
Resultado	TEXTO	20	0		S		P	Maneira como se define o vencedor da modalidade
Grupo de Prova	TEXTO	20	0		N	OLÍMPICA/PARALÍMPICA/NÃO-OLÍMPICA/NÃO-PARALÍMPICA	P	Âmbito a que pertence um conjunto de provas de uma determinada modalidade, sendo Olímpica ou Paralímpica
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	P	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/P A/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	P	UF da federação
País	TEXTO	70	0		N		P	País onde são realizados eventos esportivos
OBS: O SISTEMA DEVE ACEITAR QUE O ATRIBUTO ATLETA SEJA NULO QUANDO O ATRIBUTO "TIPO" FOR EQUIPE. O ATRIBUTO NOME DO CLUBE/PAÍS NUNCA PODERÁ SER NULO.								
OBS_2: O ATRIBUTO CLASSE FUNCIONAL É ESPECÍFICO DAS MODALIDADES PARALÍMPICAS. POR ISSO, SEMPRE SERÁ NULO PARA AS MODALIDADES OLÍMPICAS.								

5.2 Dimensão: RESULTADOS ESPORTIVOS - Planilha: RANKINGS								
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	TIPO DE IMPORTAÇÃO	DESCRIÇÃO
Nome do Atleta	TEXTO	100	0		N		P	Nome do atleta que compõe uma modalidade
Nome do Clube/País	TEXTO	200	0		N		P	Nome do clube em caso de competições de nível nacional ou nome do País em caso de competições internacionais
Sexo	TEXTO	2	0		S	M/F/U	P	Sexo de atletas que compõem uma modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas; de recursos humanos que compõem uma modalidade
Data de Nascimento	DATA	10	0	99/99/9999	S		T	Data de nascimento de atletas que compõem cada modalidade; de atletas integrantes do Bolsa-Atleta e do Plano Brasil Medalhas; e, de atletas integrantes de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Tipo	TEXTO	25	0		S	EQUIPE/INDIVIDUAL/I	P	Varição das modalidades de acordo com a forma de disputa, individual ou coletiva
Cidade do Atleta	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	T	Cidade de residência de um atleta
UF do Atleta	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	T	Estado da federação
País do Atleta	TEXTO	70	0		N		T	País pelo qual um dado competidor de uma determinada modalidade o está representando
Clube	TEXTO	200	0		S		T	Nome da entidade de prática esportiva de atletas que compõem uma modalidade
UF do Clube	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	T	Estado da federação
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	P	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos

Nível do Ranking	TEXTO	10	0		N	MUNDIAL/CONTINENTAL/NACIONAL	P	Nível da entidade oficial responsável pelo ranqueamento
Categoria etária	TEXTO	30	0		S		P	Classificação dos atletas que compõem uma modalidade, segundo sua faixa etária; classificação dos atletas que compõem projetos de descoberta de talentos esportivos, segundo sua faixa etária
Classe Funcional	TEXTO	50	0		S		P	Classes dos atletas de modalidades paralímpicas, definidas a partir de avaliação oficial antes da competição, de acordo com sua condição funcional.
Classificação	NUMÉRICO	3	0	999	N	0-999	P	Classificação de atletas em eventos esportivos e no ranqueamento nacional e internacional da respectiva modalidade
Grupo de Prova	TEXTO	20	0		N	OLÍMPICA/PARALÍMPICA/NÃO-OLÍMPICA/NÃO-PARALÍMPICA	P	Âmbito a que pertence um conjunto de provas de uma determinada modalidade, sendo Olímpica ou Paralímpica
Tipo de Prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA	P	Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade
Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA	P	São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Tipo de Resultado	TEXTO	30	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA	P	Variação de um resultado de uma determinada modalidade, em caso de pluralidade de tipos
Resultado	TEXTO	20	0		S		P	Maneira como se define o vencedor da modalidade

OBS: O SISTEMA DEVE ACEITAR QUE O ATRIBUTO ATLETA SEJA NULO QUANDO O ATRIBUTO "TIPO" FOR EQUIPE. NESSE CASO, O ATRIBUTO NOME DO CLUBE/PAÍS É QUE NÃO PODERÁ SER NULO.

OBS_2: O ATRIBUTO CLASSE FUNCIONAL É ESPECÍFICO DAS MODALIDADES PARALÍMPICAS. POR ISSO, SEMPRE SERÁ NULO PARA AS MODALIDADES OLÍMPICAS.

6.1 Dimensão: INSTALAÇÕES ESPORTIVAS - Planilha: ENTIDADES (Plan 6.1)							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Entidade	TEXTO	150	0		N		Nome da entidade
CEP	NUMÉRICO	8	0	99999-999	S		Código de endereço postal utilizado pela empresa de
Logradouro	TEXTO	100	0		N		Endereço de uma instalação esportiva ou residência de um atleta ou profissional do esporte, beneficiados por um projeto ou Bolsa governamental
Complemento	TEXTO	100	0		S		Informação utilizada para complementar o endereço de uma determinada instalação esportiva ou endereço residencial de atletas e profissionais do esporte de Alto Rendimento
Bairro	TEXTO	100	0		S		Área da cidade de residência de um dos membros de uma equipe ou delegação, também podendo se referir a sede de centro de treinamento, complexo esportivo, torneios, campeonatos ou Jogos
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	UF da federação

Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Classificação Ente	TEXTO	10	0		S	PÚBLICO/PRIVADO/I	Classificação das entidades conforme sua forma
Esfera	TEXTO	15	0		N	MUNICIPAL/ESTADUAL/FEDERAL/PRIVADA	Esfera da administrativa é realizado o projeto
Telefone	TEXTO	11	0	(99) 99999-9999	S		Telefone de entidades esportivas
Telefone	TEXTO	11	0	(99) 99999-9999	S		Telefone de entidades esportivas
Telefone	TEXTO	11	0	(99) 99999-9999	S		Telefone de entidades esportivas
E-mail	TEXTO	200	0		N		Endereço eletrônico de Recursos humanos vinculados às entidades esportivas; das entidades esportivas; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
Origem Importação	TEXTO	200	0		S		Origem da Importação das Entidades

6.2 Dimensão: INSTALAÇÕES ESPORTIVAS - Planilha: INSTALAÇÕES (Plan 6.2)							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Nome da Instalação	TEXTO	150	0		N		Nome da instalação esportiva
CEP	NUMÉRICO	8	0	99999-999	S		Código de endereço postal utilizado pela empresa de correios e telégrafos no Brasil
Logradouro	TEXTO	100	0		N		Endereço de uma instalação esportiva ou residência de um atleta ou profissional do esporte, beneficiados por um projeto ou Bolsa governamental
Complemento	TEXTO	100	0		S		Informação utilizada para complementar o endereço de uma determinada instalação esportiva ou endereço residencial de atletas e profissionais do esporte de Alto Rendimento
Bairro	TEXTO	100	0		S		Área da cidade de residência de um dos membros de uma equipe ou delegação, também podendo se referir a sede de centro de treinamento, complexo esportivo, torneios, campeonatos ou Jogos
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos

UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país
Longitude	NUMÉRICO	12	0		S		Localização de uma instalação esportiva em relação ao meridiano de referência (Greenwich)
Latitude	NUMÉRICO	12	0		S		Localização de uma instalação esportiva em relação a linha do Equador
Classificação da Instalação	TEXTO	40	0		N	BASICA/CONJUNTO DE INSTALAÇÕES/COMPLEXO DE INSTALAÇÕES/CENTRO DE TREINAMENTO/REDE NACIONAL DE TREINAMENTO/CENTRO DE INICIAÇÃO ESPORTIVA/CENTRO OLÍMPICO DE TREINAMENTO/I	Classificação da qualidade de uma dada instalação em diversas modalidades, atestada pela federações internacionais dessas modalidades
Categoria Esportiva	TEXTO	30	0		N	OLÍMPICA/PARALÍMPICA/OLÍMPICA-PARALÍMPICA/I	Diz respeito, em nível do Esporte de Alto Rendimento, a que segmento esportivo uma instalação esportiva atende: Olímpico, Paralímpico ou Olímpico-Paralímpico
Quantidade	NUMÉRICO	6	0	999999	S		Quantificação de materiais esportivos adquiridos
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Classificação Ente	TEXTO	10	0		S	PÚBLICO/PRIVADO/I	Classificação das entidades conforme sua forma jurídica

Material Esportivo	TEXTO	2	0		N	S/N/I	no seu conjunto corresponde aos produtos da chamada Indústria do Esporte
Situação	TEXTO	20	0		N	EM FUNCIONAMENTO/DESATIVADA/EM OBRAS/EM CONSTRUÇÃO/I	Estágio de análise ou aprovação em que se encontra um projeto que visa financiamento pela via de recursos públicos
Tipo de Instalação	TEXTO	40	0		N	ARENA/AUTODROMO/ACADEMIA/QUADRA/QUADRA COBERTA/QUADRA DESCOBERTA/QUADRA PAVIMENTADA/QUADRA DE AREIA/QUADRA DE TENIS/QUADRA DE PADEL OU SQUASH/CAMPO/PISCINA/PISTA DE ATLETISMO/GINASIO/ESTANDE DE TIRO/PISTA PARA ESPORTE COM ANIMAL/TANQUE PARA SALTOS/VELÓDROMO/PISTA DE BMX/ESTADIO/COMPLEXO ESPORTIVO/COMPLEXO AQUATICO/PARQUE AQUATICO/SALA OU SALAO/AREA LIVRE E PATIO/PRAIA/CANCHA/MAR/CORREDEIRA/MORROS E ENCOSTAS/ESTRADA OU RUA/RIOS E LAGOS/RAMPA DE SALTOS/PISTA DE BOLICHE/PISTA DE SKATE/INSTALAÇÕES AERONAUTICAS/LAGOA/CORREDEIRAS/PISTA/GALPÃO/I	Os tipos de Instalação dependem diretamente da modalidade esportiva que serão praticadas as suas dependências
Acesso	TEXTO	15	0		N	RESTRITO/ABERTO/I	Diz respeito a restrição ou não de entrada em uma dada instalação esportiva
Instalação Certificada	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Instalação Esportiva que possui uma certificação necessária para homologação de provas e recordes, emitida pelo órgão máximo da modalidade
Instalação Oficial	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Instalação que tenha o atesto de um órgão de gestão do esporte como sendo dentro dos padrões destinados as suas finalidades
Acessibilidade	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Existência de equipamentos como rampas, linhas guias de balizamento, pisos táteis e demais benfeitorias necessárias à perfeita utilização por pessoas com deficiência.

Vestiário	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Parte de uma instalação esportiva destinada a atletas e árbitros se equiparem para treinamentos e competições
Área m ²	NUMÉRICO	12	2	9.999.999.999.99	N		Dimensões de uma determinado espaço para a prática do Esporte de Alto Rendimento, medida em metros quadrados
Capacidade de Publico	NUMÉRICO	12	2	9.999.999.999.99	N		Número máximo de pessoas que podem assistir um evento em instalações esportivas
Local para Aquecimento	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Área específica de preparo de um atleta para uma competição esportiva
Iluminação	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Presença ou não de sistema de iluminação numa instalação esportiva
Tipo de Iluminação	TEXTO	50			N	99/199/299/399/499/599/999/NATURAL/ARTIFICIAL/MENOR QUE 399 (LUX)/ENTRE 400 E 599 (LUX)/600 OU MAIS (LUX)/ARTIFICIAL-NATURAL/I	Variação do sistema de iluminação de uma determinada instalação esportiva
Restaurante	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Área destinada para refeições, que podem fazer parte de um centro de treinamento, complexo esportivo, clube ou outro tipo de instalação esportiva
Instalação Médica	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Tipo de instalação responsável pelo conjunto de procedimentos que tenham relação com a saúde de atletas em treinamento e/ou em competição
Ambiente	TEXTO	25	0		N	INDOOR/OUTDOOR/INDOOR-OUTDOOR/I	Meio em que se encontra uma determinada instalação para prática genérica de uma ou mais modalidades, dividindo-se em coberta (indoor) ou externa (outdoor).
Sala de mídia	TEXTO	2	0		N	S/N/I	Espaço dedicado exclusivamente para atuação da imprensa esportiva especializada, seja ela de acesso restrito ou misto
Fotos	IMAGEM	4MB	0		S		Imagens ilustrativas que mostram detalhes de uma determinada instalação esportiva

7.1 Dimensão: MATERIAIS ESPORTIVOS - Planilha: DESCRIÇÃO (Plan 7.1)							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Código	TEXTO	10	0		S	AAA-A-9999 EX: FGV-H-0502	Código de identificação dos materiais esportivos utilizado pelo Projeto
Nome do Material	TEXTO	200	0		N		Nome do material esportivo utilizado em uma ou mais modalidades
Palavra-chave	TEXTO	200	0		N		Palavras-chave utilizadas para identificar e localizar materiais esportivos e aquelas utilizadas para identificar pesquisas científicas e áreas de pesquisa. Prioritariamente em língua portuguesa (somente itens que não possuem tradução aceitável ficarão em sua língua nativa). No
Marca	TEXTO	1500	0		S		Nome (marca) do fabricante do material esportivo
Descrição	TEXTO	4000	0		N		Descrição da aplicação de recursos financeiros em Convênios, na Lei de Incentivo, nos patrocínio de Estatais, nos uso de Recursos Privados; de características de Materiais Esportivos utilizados em cada modalidade; de projetos de descoberta de
Fonte da descrição	TEXTO	300	0		N	I	Fonte (página eletrônica, nome do fabricante, entidade esportiva ou entidade pública) de informações sobre materiais

Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA	São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Tipo de prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA	Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade
Classificação do Material	TEXTO	30	0		N	DE COMPETIÇÃO/TREINAMENTO/DE PREPARAÇÃO FÍSICA/DE AVALIAÇÃO-TESTES FÍSICOS/DE USO GERAL/DA COMPETIÇÃO/I	Classificação do material esportivo utilizado pela modalidade, dada pelo Projeto Referências, conforme seu uso
Tipo de Investimento	TEXTO	20	0		N	CUSTEIO/CAPITAL/I	Tipo de investimento conforme características de sua aplicação
Unidade	TEXTO	50	0		S		Unidade de referência do material esportivo
Valor	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		Valor em reais aplicados em convênios, na Lei de Incentivo ao Esporte, por meio da Lei Agnelo Piva ou com uso de recursos privados; custo em reais de materiais esportivos
Moeda	TEXTO	10	0		S	REAL/DOLAR/EURO/LIBRA.DOLAR AUSTRALIANO/DOLAR NEOZELANDES/FRANCO SUÍÇO	Moeda utilizada para precificar materias esportivos
Material	TEXTO	70	0		N	DESCRIÇÃO/BENCHMARKING/I	Classificação do material esportivo conforme qualidade de referência

7.2 Dimensão: MATERIAIS ESPORTIVOS - Planilha: IMPORTAÇÃO DE EQUIPAMENTOS (Plan 7.2)							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANH O	DECIM AL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos
Número do Processo	NUMÉRICO	17	0	99999.999999/YYYY-99	N		Número do processo administrativo que o projeto recebe no órgão de origem
Ato declaratório	NUMÉRICO	10	0	9999999999	N		Número do ato declaratório que atutorizou a importação de um equipamento/material esportivo
Entidade	TEXTO	150	0		N		Nome da entidade
Nome do Atleta	TEXTO	100	0		N		Nome do atleta que compõe uma modalidade
Nome do Material	TEXTO	200	0		N		Nome do material esportivo utilizado em uma ou mais modalidades
Palavra-chave	TEXTO	200	0		N		Palavras-chave utilizadas para identificar e localizar materiais esportivos e aquelas utilizadas para identificar pesquisas científicas e áreas de pesquisa. Prioritariamente em língua portuguesa (somente itens que não possuem tradução aceitável ficarão em sua língua nativa). No máximo 3 palavras.

Marca	TEXTO	1500	0		S		Nome (marca) do fabricante do material esportivo
Descrição	TEXTO	4000	0		N		Descrição da aplicação de recursos financeiros em Convênios, na Lei de Incentivo, nos patrocínio de Estatais, nos uso de Recursos Privados; de características de Materiais Esportivos utilizados em cada modalidade; de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA	São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Tipo de prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA	Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade
Classificação do Material	TEXTO	30	0		N	DE COMPETIÇÃO/TREINAMENTO/DE PREPARAÇÃO FÍSICA/DE AVALIAÇÃO-TESTES FÍSICOS/DE USO GERAL/DA COMPETIÇÃO/I	Classificação do material esportivo utilizado pela modalidade, dada pelo Projeto Referências, conforme seu uso
Tipo de Investimento	TEXTO	20	0		N	CUSTEIO/CAPITAL/I	Tipo de investimento conforme características de sua aplicação
Unidade	TEXTO	50	0		S		Unidade de referência do material esportivo
Valor	MOEDA	12	2	9.999.999.999,99	S		Valor em reais aplicados em convênios, na Lei de Incentivo ao Esporte, por meio da Lei Agnelo Piva ou com uso de recursos privados; custo em reais de materiais esportivos
Moeda	TEXTO	10	0		S	REAL/DOLAR/EURO/LIBRA.DOLAR AUSTRALIANO/DOLAR NEOZELANDES/FRANCO SUÍÇO	Moeda utilizada para precificar materias esportivos

8.1 Dimensão: TALENTOS ESPORTIVOS - Planilha: IDENTIFICAÇÃO/DESENVOLVIMENTO DE TALENTOS (Plan 8.1)							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Classificação Ente	TEXTO	10	0		S	PÚBLICO/PRIVADO/I	Classificação das entidades conforme sua forma jurídica
Ente	TEXTO	40	0		N	CONFEDERAÇÃO/COMITÊ/FEDERAÇÃO/CLUBE/INSTITUIÇÃO DE ENSINO/ENTE FEDERATIVO/LIGA/INSTITUIÇÃO MILITAR/ENTIDADE DE CATEGORIA PROFISSIONAL/EMPRESA/SISTEMA S/I	São órgãos nacionais representativos do esporte brasileiro, dependendo do segmento da sociedade a que pertencem e/ou das quais são financiados/mantidos, a saber: Confederação, Comitê, Federação, Clube, Instituição de Ensino, Federativo, Ligas, Instituição Militar, Entidade de Categoria Profissional, Empresa
Entidade	TEXTO	150	0		N		Nome da entidade
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
Descrição	TEXTO	4000	0		N		Descrição da aplicação de recursos financeiros em Convênios, na Lei de Incentivo, nos patrocínio de Estatais, nos uso de Recursos Privados; de características de Materiais Esportivos utilizados em cada modalidade; de projetos de descoberta de Talentos Esportivos

Nome do Projeto	TEXTO	50	0		S		Nome do projeto que identifica e desenvolve talentos
Processo de detecção de Atletas	TEXTO	2	0		S	S/N/I	Detecção de talentos esportivos em projetos do tipo
Resumo da Metodologia	TEXTO	255			S		Resumo da metodologia de projetos de identificação e desenvolvimento de talentos
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/P A/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	UF da federação

Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país
Nome do Atleta	TEXTO	100	0		N		Nome do atleta que compõe uma modalidade
Sexo	TEXTO	2	0		S	M/F/U	Sexo de atletas que compõem uma modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas; de recursos humanos que compõem uma modalidade
Data de Nascimento	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data de nascimento de atletas que compõem cada modalidade; de atletas integrantes do Bolsa-Atleta e do Plano Brasil Medalhas; e, de atletas integrantes de projetos de descoberta de Talentos Esportivos
Categoria Etária	TEXTO	30	0		S		Classificação dos atletas que compõem uma modalidade, segundo sua faixa etária; classificação dos atletas que compõem projetos de descoberta de talentos esportivos, segundo sua faixa etária
Nível	TEXTO	20	0		S		Nível (federado, estudante, não federado) de atletas que compõem cada modalidade e de atletas descoberto em projetos de identificação de talentos

Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA	São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Tipo de Prova	TEXTO	500	0		S	*LISTA DE TIPO DE PROVA CONFORME MAPA	Agrupamento de provas com características similares, de uma mesma modalidade
Cidade de Destino	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade de destino de talentos esportivos descobertos em projetos com este fim
UF de Destino	TEXTO	2	0		S	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/P A/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	Estado da federação para qual os atletas orundos de projetos de descoberta de talentos são destinados
Região de Destino	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país de destinos de atletas descoberto em projetos de identificação de talentos

9 Dimensão: ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS - Planilha: Organização de Eventos							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
Data Inicial	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data inicial de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Data Final	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data final de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Evento	TEXTO	400	0		N		Nome do evento esportivo no qual atletas competem em suas modalidades
Categoria Esportiva	TEXTO	30	0		N	OLÍMPICA/PARALÍMPICA/OLÍMPICA-PARALÍMPICA/I	Diz respeito, em nível do Esporte de Alto Rendimento, a que segmento esportivo uma instalação esportiva atende: Olímpico, Paralímpico ou Olímpico-Paralímpico
Modalidade	MULTI-TEXTO	400	0		N		Também conhecidas como DISCIPLINAS ESPORTIVAS. O termo MODALIDADES ESPORTIVAS pode ser usado como sinônimo de Esporte, como por exemplo: Basquetebol, Natação, Atletismo, Voleibol, Futebol, etc.

Sexo	TEXTO	2	0		S	M/F/U	Sexo de atletas que compõem uma modalidade; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas; de recursos humanos que compõem uma modalidade
Tipo	TEXTO	25	0		S	EQUIPE/INDIVIDUAL/I	Varição das modalidades de acordo com a forma de disputa, individual ou coletiva
Prova	TEXTO	100	0		S	*LISTA DE PROVAS CONFORME MAPA	São subdivisões de algumas modalidades esportivas, que as compõem, no seu todo. Podem ainda ser divididas por Tipos de Provas esportivas, que são agrupamentos de determinadas provas
Nível do Evento	TEXTO	20	0		N	MUNDIAL/CONTINENTAL/NACIONAL/REGIONAL/ESTADUAL/I	Nível
Periodicidade	TEXTO	20	0		S	SEMANAL/MENSAL/BIMESTRAL/TRIMESTRAL/QUADRIMESTRAL/SEMESTRAL/ANUAL/BIANUAL/TRIENAL/QUADRIANUAL/IRREGULAR/I	Periodicidade de publicação da revista científica ou de realização de eventos esportivos

Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/P A/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR/SC/SP/SE/TO/I	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país
País	TEXTO	70	0		N		País onde são realizados eventos esportivos
Continente	TEXTO	20	0		N	AMERICA DO NORTE/AMERICA DO SUL/AMERICA CENTRAL/EUROPA/AFRICA/ASIA/OCEANIA	Divisão geográfica do planeta terra em continentes
Organizador	TEXTO	200	0		N		Orgão responsável pela organização do evento esportivo

OBS: O ATRIBUTO "MODALIDADE" NÃO DEVE SEGUIR O PADRÃO DA TAB_MODALIDADES, MAS SIM ACEITAR O NOME DE MODALIDADES SEPARADAS POR BARRA "/".

10.1 Dimensão: CIÊNCIAS DO ESPORTE - Planilha: TESES E DISSERTAÇÕES (Plan 10.1)							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Título	TEXTO	400	0		N		Título de produções científicas
Autor	TEXTO	400	0		N		Profissional responsável pela organização uma obra publicada (artigo ou livro) que tenha relação com a área das Ciências do Esporte
Orientador	TEXTO	100	0		N		Profissional responsável pela orientação a um autor de uma dissertação de mestrado ou tese de doutorado, referente ao esporte de Rendimento
Instituição	TEXTO	150	0		N		Nome da instituição ligada à rede CENESP que realizou pesquisa na área de esporte
Sigla	TEXTO	20	0		S		Sigla de entidades esportivas
Unidade Acadêmica	TEXTO	100	0		N		Instalação em que realizam aulas e cursos teóricos e/ou práticos em determinadas áreas
Área de pesquisa	TEXTO	2000	0		S		Área de pesquisa da publicação
Modalidade	MULTI- TEXTO	400	0		N		Também conhecidas como DISCIPLINAS ESPORTIVAS. O termo MODALIDADES ESPORTIVAS pode ser usado como sinônimo de Esporte, como por exemplo: Basquetebol, Natação, Atletismo, Voleibol, Futebol, etc.

Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR	UF da federação
Ano Defesa	NUMÉRICO	4	0	9999	S		Ano no qual os recursos financeiros de um projeto da LIE foram aprovados
Titulação	TEXTO	15	0		N	MESTRE/DOUTOR	Tipo de graduação de um determinado profissional em relação ao grau de instrução
Resumo	TEXTO	5000	0		N		Sumarização de todo um projeto em cerca de 100 palavras, que normalmente o antecede

10.2 Dimensão: CIÊNCIAS DO ESPORTE - Planilha: ARTIGOS CIENTÍFICOS							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Título	TEXTO	400	0		N		Título de produções científicas
Autor	TEXTO	400	0		N		Profissional responsável pela organização uma obra publicada (artigo ou livro) que tenha relação com a área das Ciências do Esporte
Resumo	TEXTO	5000	0		N		Sumarização de todo um projeto em cerca de 100 palavras, que normalmente o antecede
Palavra-Chave	TEXTO	200	0		N		Palavras-chave utilizadas para identificar e localizar materiais esportivos e aquelas utilizadas para identificar pesquisas científicas e áreas de pesquisa. Prioritariamente em língua portuguesa (somente itens que não possuem tradução aceitável ficarão em sua língua nativa). No máximo 3 palavras.
Língua	TEXTO	15	0		N		Idioma de publicação dos artigos científicos
Área de pesquisa	TEXTO	2000	0		S		Área de pesquisa da publicação

Assunto	TEXTO	50	0		N		Assunto de que trata um determinado documento de ordem legal
Modalidade	MULTI-TEXTO	400	0		N		Também conhecidas como DISCIPLINAS ESPORTIVAS. O termo MODALIDADES ESPORTIVAS pode ser usado como sinônimo de Esporte, como por exemplo: Basquetebol, Natação, Atletismo, Voleibol, Futebol, etc.
Issn	TEXTO	9	0	9999-9999	N		Número Internacional Normalizado para Publicações Seriadas, é o identificador de publicações seriadas aceito internacionalmente. Seu uso é definido pela norma técnica ISO 3297:2007
Nome da Revista	TEXTO	200	0		N		Nome da revista de publicação do artigo científico
Classificação do Artigo	TEXTO	2	0		N		Classificação do artigo científico
Volume	TEXTO	15	0		N		Volume de publicação do artigo científico
Publicação	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	Ano de publicação do artigo científico

10.3 Dimensão: CIÊNCIAS DO ESPORTE - Planilha: REVISTAS CIENTÍFICAS							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Issn	TEXTO	9	0	9999-9999	N		Número Internacional Normalizado para Publicações Seriadas, é o identificador de publicações seriadas aceito internacionalmente. Seu uso é definido pela norma técnica ISO 3297:2007
Versão	TEXTO	8	0		N	IMPRESSO/IMPRESSA/ONLINE	Modo como a revista foi publicada, impressa ou online
Classificação do Artigo	TEXTO	2	0		N		Classificação do artigo científico
Nome da Revista	TEXTO	200	0		N		Nome da revista de publicação do artigo científico
Área de Avaliação	TEXTO	20	0		N		Local destinado a aplicação de procedimentos científicos em atletas de Alto Rendimento, executados por profissionais habilitados para esse fim
Área de pesquisa	TEXTO	2000	0		S		Área de pesquisa da publicação
Vínculo institucional	TEXTO	100	0		S		Vínculo com entidade de ensino
Sigla	TEXTO	20	0		S		Sigla de entidades esportivas

Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país
Periodicidade	TEXTO	20	0		S	SEMANAL/MENSAL/BIMESTRAL/TRIMESTRAL/QUADRIMESTRAL/SEMESTRAL/ANUAL/BIANUAL/TRIENAL/QUADRIANUAL/IRRE	Periodicidade de publicação da revista científica ou de realização de eventos esportivos
Link	TEXTO	300	0		S		Página eletrônica com dados das dimensões pesquisadas pelo Projeto Referências
E-mail	TEXTO	200	0		S		Endereço eletrônico de Recursos humanos vinculados às entidade esportivas; das entidades esportivas; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas

10.5 Dimensão: CIÊNCIAS DO ESPORTE - Planilha: GRUPOS DE PESQUISA							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Instituição	TEXTO	150	0		N		Nome da instituição ligada à rede CENESP que realizou pesquisa na área de esporte
Sigla	TEXTO	20	0		S		Sigla de entidades esportivas
Unidade Acadêmica	TEXTO	100	0		N		Instalação em que realizam aulas e cursos teóricos e/ou práticos em determinadas áreas
Nome do Grupo	TEXTO	400	0		N		Nome do Grupo de Pesquisa que realiza estudos ligados à área de Esporte
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
Certificação	TEXTO	1	0		S	S/N/I	Certificação do Grupo de Pesquisa por meio de órgãos que chancelam laboratórios da área
Atualização	TEXTO	1	0		S	S/N/I	Período da última Atualização do Grupo na portal da Capes
Pesquisador(es) Responsável(is)	TEXTO	400	0		N		Nome(s) do(s) Pesquisador(es) responsável(is)

Quantidade de Pesquisadores	NUMÉRICO	2	0	99	S		Quantitativo de pesquisadores que integram um grupo de pesquisa, que realiza estudos ligados à área de esportes
Área de Pesquisa	TEXTO	2000	0		S		Área de pesquisa da publicação
Linhas de Pesquisa	TEXTO	1000	0		N		Linhas de pesquisa nas quais o Grupo produz
Palavra-chave	TEXTO	200	0		N		Palavras-chave utilizadas para identificar e localizar materiais esportivos e aquelas utilizadas para identificar pesquisas científicas e áreas de pesquisa. Prioritariamente em língua portuguesa (somente itens que não possuem tradução aceitável ficarão em sua língua nativa). No máximo 3 palavras.
E-mail	TEXTO	200	0		S		Endereço eletrônico de Recursos humanos vinculados às entidade esportivas; das entidades esportivas; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
CEP	NUMÉRICO	8	0	99999-999	S		Código de endereço postal utilizado pela empresa de correios e telégrafos no Brasil
Logradouro	TEXTO	100	0		N		Endereço de uma instalação esportiva ou residência de um atleta ou profissional do esporte, beneficiados por um projeto ou Bolsa governamental
Complemento	TEXTO	100	0		S		Informação utilizada para complementar o endereço de uma determinada instalação esportiva ou endereço residencial de atletas e profissionais do esporte de Alto Rendimento
Bairro	TEXTO	100	0		S		Área da cidade de residência de um dos membros de uma equipe ou delegação, também podendo se referir a sede de centro de treinamento, complexo esportivo, torneios, campeonatos ou Jogos

Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país
Data do último envio	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data da última publicação enviada pelo Grupo de Pesquisa
Repercussões	TEXTO	4000	0		S		Objetivos e Metas do Grupo de Pesquisa
Equipamentos Relevantes	TEXTO	1000	0		N	S/N/I	Equipamentos que um grupo de pesquisa utiliza para a produção de informações relevantes para o Esporte
Softwares Relevantes	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Softwares desenvolvidos especificamente para o esporte, que um grupo de pesquisa utiliza para a produção de informações relevantes para o Esporte
Vínculo com Entidade Esportiva	TEXTO	3	0		N	S/N/I	Vínculo de instituições com entidades esportivas

10.6 Dimensão: CIÊNCIAS DO ESPORTE - Planilha: ESCOLAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Entidade	TEXTO	150	0		N		Nome da entidade
Sigla	TEXTO	20	0		S		Sigla de entidades esportivas
Cep	NUMÉRICO	8	0	99999-999	S		Código de endereço postal utilizado pela empresa de correios e telégrafos no Brasil
Lougradouro	TEXTO	100	0		N		Endereço da instituição de ensino ou da Unidade acadêmica que oferece o curso de Educação Física
Complemento	TEXTO	100	0		S		Informação utilizada para complementar o endereço da instituição de ensino ou da Unidade acadêmica que oferece o curso de Educação Física
Bairro	TEXTO	100	0		S		Subdivisão de uma cidade ou localidade que permite facilitar a busca pela instituição
Cidade	TEXTO	40	0		N	CIDADES DE BRASILIA	Cidade ou município no qual se encontra a instituição ou parte dela.
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO	Região geográfica do país
Classificação ente	TEXTO	10	0		S	PÚBLICO/PRIVADO	Classificação das entidades conforme sua forma jurídica
Esfera	TEXTO	15	0		N	MUNICIPAL/ESTADUAL/FEDERAL/PRIVADA	Esfera administrativa da instituição de ensino

Telefone	TEXTO	11	0	(99) 99999-9999	S		Número de telefone geral da instituição de ensino ou direto da Unidade Acadêmica
E-mail	TEXTO	200	0		S		Endereço eletrônico de Recursos humanos vinculados às instituições de ensino
Link	TEXTO	300	0		S		Página eletrônica com dados da instituição de ensino pelo Projeto Referências
Data de fundação	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data de fundação de instituição de ensino
Número de alunos	NUMÉRICO	5	0	99999	S		Quantitativo total de alunos matriculados na Universidade.
Ranqueamento	NUMÉRICO	3	0	999	S		Classificação da Universidade no país de acordo com a média obtida na avaliação em pesquisa, ensino, mercado, internacionalização e inovação.
Unidade Acadêmica	TEXTO	100	0		S		Instalação em que se realiza o curso de Educação Física na instituição de ensino
Formação	TEXTO	70	0		N	LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA/BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA/BACHARELADO EM ESPORTE/LICENCIATURA E BACHARELADO	Grau acadêmico recebido pelo estudante ao finalizar o estudo na instituição de ensino superior.

10.7 Dimensão: CIÊNCIAS DO ESPORTE - Planilha: CURSOS E CONGRESSOS							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Ano	NUMÉRICO	4	0	9999	N	2008/2009/2010/2011/2012/2013/2014/2015/2016/2017/2018/2019/2020/2021	Ano de exercício da Lei Agnelo Piva; da Bolsa-Atleta; do Plano Brasil Medalhas; da Lei de Incentivo ao Esporte; do pagamento de patrocínio de Estatais; da utilização de Recursos Privados; da Aquisição (compra) de Material Esportivo; da detecção de Talentos Esportivos
Evento	TEXTO	400	0		N		Nome do evento esportivo no qual atletas competem em suas modalidades
Tipo de Capacitação	TEXTO	50	0		N	CONFERÊNCIA/CONGRESSO/CONVENÇÃO/CURSO/ENCONTRO/JORNADA/FÓRUM/PALESTRA/SEMINÁRIO/SIMPÓSIO/MEETIN	Classificações das capacitações realizadas na área de educação física e esportes
Data Inicial	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data inicial de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Data final	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data final de convênios, contratos de repasse, descentralizações, patrocínio de estatais e projeto incentivado pela LIE
Tema	TEXTO	200	0		N		Tema principal de cursos e congressos na área de esportes
Categoria	TEXTO	40	0		S	REGIONAL/NACIONAL/INTERNACIONAL	Categoria (nível) de qualificação dos Recursos Humanos da área fim de entidades esportivas

Edição	NUMÉRICO	3	0	999	S	Número da edição de um curso ou congresso na área de esporte.	
Área de Pesquisa	TEXTO	2000	0		S	Área de pesquisa da publicação	
Área de Interesse	TEXTO	200	0		S	Área de interesse vinculado a um curso ou congresso na área de esportes	
Periodicidade	TEXTO	20	0		S	SEMANTAL/MENSAL/BIMESTRAL/TRIMESTRAL/QUADRIMESTRAL/SEMESTRAL/ANUAL/BIANUAL/TRIENAL/QUADRIANUAL/IRREGULAR/S/N/I	Periodicidade de publicação da revista científica ou de realização de eventos esportivos
Local Fixo	TEXTO	1	0		N	S/N/I	Identificação de cidade fixa para realização de determinado curso ou congresso na área de esportes
Organizador	TEXTO	100	0		N		Orgão responsável pela organização do evento esportivo
Sigla	TEXTO	20	0		S		Sigla de entidades esportivas
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos

UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR	UF da federação
País	TEXTO	70	0		N		País onde são realizados eventos esportivos
Link	TEXTO	300	0		S		Página eletrônica com dados das dimensões pesquisadas pelo Projeto Referências
10.8 Dimensão: CIÊNCIAS DO ESPORTE - Planilha: LABORATÓRIOS							
ATRIBUTO	TIPO	TAMANHO	DECIMAL	MÁSCARA	NULO	LISTA	DESCRIÇÃO
Nome do Laboratório	TEXTO	150	0		N		Nome do Laboratório que realiza estudos ligados à área de Esporte
Instituição	TEXTO	150	0		N		Nome da instituição ligada à rede CENESP que realizou pesquisa na área de esporte
Sigla	TEXTO	20	0		S		Sigla de entidades esportivas
Data de Fundação	DATA	10	0	99/99/9999	S		Data de fundação de entidades esportivas ligadas ao esporte de Rendimento
Unidade Acadêmica	TEXTO	100	0		N		Instalação em que realizam aulas e cursos teóricos e/ou práticos em determinadas áreas
Pesquisador(es) Responsável(is)	TEXTO	400	0		N		Nome(s) do(s) Pesquisador(es) responsável(is)
Área de Pesquisa	TEXTO	2000	0		S		Área de pesquisa da publicação
Parceiros	TEXTO	400	0		N		Entidades parceiras de laboratórios que realizam pesquisas na área de esportes
Equipamentos Relevantes	TEXTO	500	0		N		Equipamentos que um grupo de pesquisa utiliza para a produção de informações relevantes para o Esporte

Telefone	TEXTO	11	0	(99) 99999-9999	S		Telefone de entidades esportivas
E-mail	TEXTO	200	0		S		Endereço eletrônico de Recursos humanos vinculados às entidade esportivas; das entidades esportivas; de atletas integrantes do Plano Brasil Medalhas
Cidade	TEXTO	40	0		S	CIDADES DO BRASIL/I	Cidade ou município no qual recursos financeiros da Agnelo Piva, de Convênios, da Lei de Incentivo, de Descentralizações, de Contratos de Repasse, de Estatais e de Recursos Privados foram aplicados; Cidade ou município no qual atletas integrantes do Bolsa-Atleta ou do Plano Brasil Medalhas residem; onde atletas e Recursos Humanos que compõem uma modalidade residem; onde estão localizadas entidades que fazem parte da Estrutura de uma Modalidade; onde são desenvolvidos projetos de Descoberta de Talentos
UF	TEXTO	2	0		N	AC/AL/AP/AM/BA/CE/DF/ES/GO/MA/MT/MS/MG/PA/PB/PR/PE/PI/RJ/RN/RS/RO/RR	UF da federação
Região	TEXTO	30	0		N	SUL/SUDESTE/NORTE/NORDESTE/CENTRO-OESTE/I	Região geográfica do país
Link	TEXTO	300	0		S		Página eletrônica com dados das dimensões pesquisadas pelo Projeto Referências

(IV) INSTRUMENTO DE VALIDAÇÃO DO MODELO

Apêndice I - Formulário de validação utilizado pelos especialistas para validação do modelo de gestão de informações

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO PROJETO REFERÊNCIAS							
FORMULÁRIO DE VALIDAÇÃO							
DIMENSÕES E CLASSIFICAÇÕES	Avaliação do Especialista						
	RELEVÂNCIA			PERTINÊNCIA		CLAREZA	
	Imprensindível	Necessário	Recomendável	Sim	Não	Sim	Não
LEGISLAÇÃO							
Classificação por nível de abrangência							
Por tipo de diploma legal							
Por assunto							
RECURSOS FINANCEIROS							
Classificação por natureza dos recursos							
Por origem dos recursos							
Por fontes dos recursos							
Por destinos dos recursos (quem recebe)							
Por forma de aplicação (como são gastos)							
ENTIDADES E GOVERNANÇA							
Classificação por atividade principal							
Por características da governança							
INFRAESTRUTURA ESPORTIVA							
Classificação por ambiente e sua preparação							
Por infraestrutura disponível							
Por tipo de infraestrutura							
EQUIPAMENTOS E MATERIAIS ESPORTIVOS							
Classificação por características e natureza							
Por forma de utilização							
ATLETAS E PROFISSIONAIS DO ESPORTE							
Classificação por área de atuação							
Por cargo							
EVENTOS ESPORTIVOS							
Classificação por nível do evento							
Por subcategoria etária							
Por tipo de resultado							
CIÊNCIA E TECNOLOGIA							
Classificação por forma de produção							
Por forma de distribuição							

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
 ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO
 PROJETO REFERÊNCIAS

FORMULÁRIO DE VALIDAÇÃO ESPECIALISTAS TI

TABELAS	Avaliação do Especialista						
	RELEVÂNCIA			PERTINÊNCIA		CLAREZA	
	Imprescindível	Necessário	Recomendável	Sim	Não	Sim	Não
tb_Legislação							
tb_tipodiplomalegal							
tb_legislaçãoostatus							
tb_legislaçãotipo							
tb_legislaçãoassunto							
tb_legislaçãonivelato							
RECURSOS FINANCEIROS							
tb_Convênios							
tb_bolsa-atleta							
tb_recursosprivados							
tb_estatais							
tb_leideincentivo							
tb_agnelopiva							
tb_planobrasilmedalhas							
tb_descentralizações							
tb_elementodespesa							
tb_tipoaplicação							
tb_modalidadeaplicação							
tb_categoriaeconômica							
tb_categoriabolsa							
tb_clasifficaçãoogastoscob							
tb_situaçãoconvênio							
tb_tipodespesa							
tb_natureza_despesa							
tb_Entidades							
tb_governança							
tb_tipoente							
tb_entidadesclassificaçãoente							
tb_escolasef							
tb_talentosentidades							

tb_Instalaçõesesportivas							
tb_instalaçãoestipo							
tb_instalaçãoestipomodalidade							
tb_classificaçãoInstalações							
tb_instalaçãoTipoPiso							
tb_instalaçõesClasifficação							
EQUIPAMENTOS E MATERIAIS ESPORTIVOS							
tb EquipamentosEsportivos							
tb materiaisEsportivos							
tb_classificaçãoMaterial							
ATLETAS E PROFISSIONAIS DO ESPORTE							
tb_atletas							
tb_profissionais							
tb_cargo							
tb_gênero							
tb_tipoDeficiência							
tb_origemDeficiência							
tb_talentos							
tb_escolaridade							
tb_dopagem							
tb_eventosEsportivos							
tb_resultadosEsportivos							
tb_rankings							
tb_nívelEvento							
tb_categoriaEvento							
tb_eventosEsportivosInstalações							
tb_eventosEsportivosProvas							
tb_eventosEsportivosModalidades							
CIÊNCIA E TECNOLOGIA							
tb_estudos							
tb_tesesEdissertações							
tb_artigosCientíficos							
tb_revistasCientíficas							
tb_Laboratórios							
tb_gruposDePesquisa							
tb_cursosEcongressos							
tb_estudosModalidades							
tb_revistasArtigos							
tb_areaPesquisa							
tb_linhaPesquisa							
tb_tipoCapacitação							
tb_gruposLinhasPesquisa							

Apêndice J – Carta convite de validação enviada aos especialistas

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO

Brasília, 26 de setembro de 2017.

Carta Convite para Validação

Prezado Sr (a).

Convidamos V. Sa. para participar da validação do conteúdo de um “modelo de gestão de informações do esporte brasileiro”, objeto de uma parceria da Universidade do Rio Grande do Sul - por meio do Centro de Estudos Olímpicos – com o Ministério do Esporte e, fruto de pesquisa de doutorado no Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano da UFRGS.

O Projeto Referências - “**Referências para o Esporte de Alto Rendimento**” - consiste no mapeamento e sistematização de informações do Esporte de Alto Rendimento, a fim de estabelecer o nível de articulação entre as dimensões e fornecer elementos para uma abordagem integrada do esporte no Brasil, por meio da construção de um modelo de gestão e atualização continuada das informações do esporte.

Como um modelo de gestão de informações do esporte exige a conceituação, padronização e classificação dos termos utilizados no ambiente esportivo, é fundamental a análise de tal modelo por especialistas da área.

A sua escolha deveu-se à reconhecida experiência na área esportiva. Para a validação pedimos que avalie o **grau de relevância**, a **pertinência** e a **clareza** de cada dimensão abarcada no modelo, de cada conceito e classificação estabelecida para sistematização das informações, além de sugerir a **inclusão, edição ou exclusão** de dimensões e níveis de classificação.

Será utilizada a tabela anexa a esta carta, na qual estão relacionadas as dimensões e níveis de classificação das informações, além de colunas com espaços para preenchimento da avaliação de cada item. Vale informar que os dados serão tratados de forma anônima e confidencial.

O documento com a descrição de cada dimensão, assim como a representação gráfica do modelo também estão em anexo. Aproveitamos para agradecer a atenção e informar que outros dados sobre o Projeto Referências podem ser obtidas em www.projetoreferencias.com.br. Dúvidas sobre o preenchimento do instrumento de validação podem ser esclarecidas a qualquer tempo por meio dos emails 3105.ferreira@gmail.com ou por telefone (61) 98602-6702.

Cordialmente,

Alan de Carvalho Dias Ferreira
Gerente do Projeto
Aluno de doutorado do PPGCMH

Alberto Reinaldo Reppold Filho
Coordenador-Geral do Projeto
Professor ESEFID/UFRGS

ORIENTAÇÕES PARA ANÁLISE DO MODELO

1. Objeto de Análise: Modelo de Gestão de Informações do Esporte de Alto Rendimento

2. Avaliadores: Especialistas na área esportiva que funcionaram como juízes/colaboradores no processo de validação do modelo.

3. Modelo de Sistematização para Avaliação: Será utilizada a tabela anexa a esta carta, na qual estão relacionadas as dimensões e níveis de classificação das informações, além de colunas com espaços para preenchimento da avaliação de cada item, marcando com X a alternativa que considerar adequada para cada indicador.

Exemplo:

DIMENSÕES E CLASSIFICAÇÕES	Avaliação do Especialista						
	RELEVÂNCIA			PERTINÊNCIA		CLAREZA	
	Imprescindível	Necessário	Recomendável	Sim	Não	Sim	Não
LEGISLAÇÃO							
Classificação por nível de abrangência							
Por tipo de diploma legal							
Por assunto							
RECURSOS FINANCEIROS							
Classificação por natureza dos recursos							
Por origem dos recursos							
Por fontes dos recursos							
Por destinos dos recursos (quem recebe)							
Por forma de aplicação (como são gastos)							

Legenda para preenchimento do formulário de validação:

a) RELEVÂNCIA. Atribuir grau de importância, valor e assinalar com um X.

Imprescindível - São dimensões e critérios de classificação sem os quais não é possível gerir as informações do esporte de alto rendimento por não permitirem o conhecimento de aspectos fundamentais para uma eficiente tomada de decisão.

Necessário - São dimensões e critérios de classificação necessários, mas não fundamentais, para que a gestão do esporte de alto rendimento seja eficiente.

Recomendável - São dimensões e critérios de classificação que a gestão esportiva deve considerar quando busca um padrão de excelência.

b) PERTINÊNCIA. A dimensão ou classificação é pertinente ao contexto? Apropriada? Adequada? Conveniente?

Assinalar **sim**, caso considere atinente ao modelo, e **não** caso considere inadequado.

c) CLAREZA. A dimensão, o conceito e classificação estão redigidos com clareza? Simplicidade? Facilidade? Naturalidade?.

Assinalar **sim**, caso considere a redação e classificação claras, e **não** ao julgá-las inteligíveis.

ATENÇÃO: Favor não deixar resposta em branco e não assinalar mais de uma opção para cada item.

5. Restrições sobre as dimensões e classificações:

a) Excluir a(s) dimensão(ões):

b) Excluir a(s) classificação (ões):

c) Acrescentar a(s) dimensão(ões) que considerar pertinente (s) e que não foram contemplados.

d) Acrescentar a(s) classificação(ões) que considerar pertinente (s) e que não foram contemplados.

e) Editar/corriger o(s) conceito(s) de:

Para:

5. Informar seu Curriculum resumido – com nome completo, titulação e principais experiências na área esportiva - para fins de caracterização dos avaliadores:

6. Prazo para entrega: 20 dias

De: 05/10/2017 a 24/10/2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
 ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA
 PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DO MOVIMENTO HUMANO
 PROJETO REFERÊNCIAS

FORMULÁRIO DE VALIDAÇÃO

DIMENSÕES E CLASSIFICAÇÕES	Avaliação do Especialista						
	RELEVÂNCIA			PERTINÊNCIA		CLAREZA	
	Imprescindível	Necessário	Recomendável	Sim	Não	Sim	Não
LEGISLAÇÃO							
Classificação por nível de abrangência							
Por tipo de diploma legal							
Por assunto							
RECURSOS FINANCEIROS							
Classificação por natureza dos recursos							
Por origem dos recursos							
Por fontes dos recursos							
Por destinos dos recursos (quem recebe)							
Por forma de aplicação (como são gastos)							
ENTIDADES E GOVERNANÇA							
Classificação por atividade principal							
Por características da governança							
INFRAESTRUTURA ESPORTIVA							
Classificação por ambiente e sua preparação							
Por infraestrutura disponível							
Por tipo de infraestrutura							
EQUIPAMENTOS E MATERIAIS ESPORTIVOS							
Classificação por características e natureza							
Por forma de utilização							
ATLETAS E PROFISSIONAIS DO ESPORTE							
Classificação por área de atuação							
Por cargo							
EVENTOS ESPORTIVOS							
Classificação por nível do evento							
Por subcategoria etária							
Por tipo de resultado							
CIÊNCIA E TECNOLOGIA							
Classificação por forma de produção							
Por forma de distribuição							

