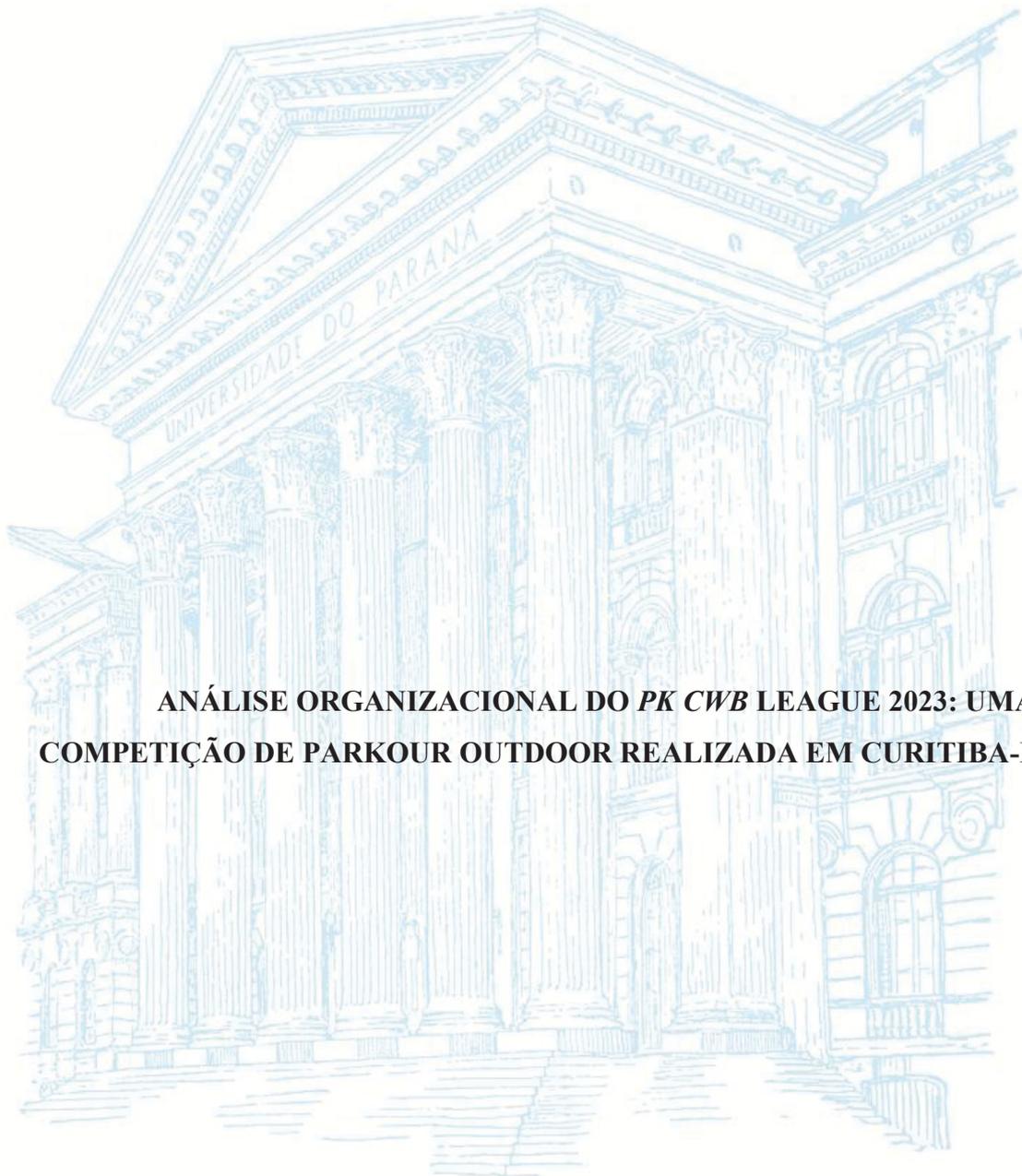


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MATEUS SCHNEIDER



**ANÁLISE ORGANIZACIONAL DO *PK CWB LEAGUE 2023*: UMA  
COMPETIÇÃO DE PARKOUR OUTDOOR REALIZADA EM CURITIBA-PR**

CURITIBA

2023

MATEUS SCHNEIDER

ANÁLISE ORGANIZACIONAL DO *PK CWB LEAGUE 2023*: UMA  
COMPETIÇÃO DE PARKOUR OUTDOOR REALIZADA EM CURITIBA

Artigo apresentado como pré-requisito para conclusão do curso de Especialização em Preparação Física nos Esportes, Setor de Ciências Biológicas, **Universidade Federal do Paraná**. Orientador: Prof. Dr. Bruno Bart Pinto Tucunduva. Coorientador: Prof. Dr. Deborah Helenise Lemes de Paula

CURITIBA

2023

## RESUMO

O *Parkour* é uma modalidade com crescente visibilidade no quesito competitivo. Este trabalho consiste em um estudo de caso acerca do “*Pk Cwb League 2023*”, uma competição de *Parkour* realizada na cidade de Curitiba-PR, no ano de 2023. O objetivo deste estudo é analisar como aconteceu a organização e planejamento dessa competição. Para isso foram analisados documentos, mensagens e estratégias de organização dos próprios organizadores do evento. Detalhes sobre formato competitivo, divulgação, inscrições e preparação pré-evento foram discutidos e analisados a fundo. Concluiu-se que por mais que a competição tenha tido sucesso em diversos quesitos, pecou ao seguir o procedimento teórico descrito na bibliografia de elaboração de eventos.

Palavras-chave: competição de *parkour*; organização de eventos esportivos; esportivização.

## INTRODUÇÃO

O *Parkour*, enquanto modalidade esportiva, vem ganhando reconhecimento ao longo dos anos. Alguns exemplos desse reconhecimento vem acompanhado de ações como: a realização de eventos competitivos ao redor do mundo como o Jump off (Austrália), campeonato na Montanha *Tienmen* (China), *Takeover*, *Own the Spot* e SPL (Europa), Campeonatos nacionais (Marrocos, Estados Unidos) e mundiais de *Parkour* (Turquia); eventos competitivos derivados dessa modalidade como o *World Chase Tag*<sup>1</sup>(WORLD CHASE TAG, [s.d.]) e também associação do *Parkour* à Federação Internacional de Ginástica (FIG) em 2018 que, conseqüentemente promoveu a primeira série de Campeonatos Mundiais, ligados a FISE (World Action Sports Festival)(FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE, [s.d.]).

Algumas competições já premiam atletas de forma remunerada e diversos desses atletas (como Camila Stefaniu, Lilou Ruel) mostram em suas redes sociais, treinamentos sistematizados, focando em resultados específicos para competições e rendimento esportivo. Inclusive, existem atletas (como Noa Diorgina, Hazal Nehir, entre outros) com patrocínios de empresas mundiais como *Red Bull*, *Adidas* e *Nike*.

A vertente competitiva do *Parkour* ganhou maior notoriedade após a sua associação à Federação Internacional de Ginástica. Ainda assim, vale ressaltar que já havia competições antes disso (SANTANDREU; NOVO, 2019).

Santandreu e Novo (2019) mostram detalhadamente em seu trabalho que houve grande repercussão negativa entre os praticantes desta modalidade, que pontuaram e alegaram que a forma como a instituição se apropriou do *Parkour* foi ilegítima.

As competições de *Parkour*, de forma geral, aparecem organizadas em dois ambientes: *indoor* e/ ou *outdoor*. No ambiente *indoor*, de academias de *Parkour* ou galpões, obstáculos e percursos são elaborados especificamente para a prática. Os obstáculos podem ser mudados de posição contribuindo para a variedade e complexidade dos desafios propostos. Já nos campeonatos que acontecem em ambientes *outdoor*, como praças ou localidades onde é permitida a prática do *Parkour*,

---

<sup>1</sup> Word Chase Tag é o campeonato mundial de “pega pega”, com obstáculos

os desafios e percursos são organizados, normalmente, de acordo com o que o ambiente proporciona.

A separação de *indoor-outdoor* foi feita nesse trabalho para facilitar a compreensão da leitura. Ainda assim é importante ressaltar que já existiram, por exemplo, competições com equipamentos e obstáculos artificiais, normalmente utilizados em ambientes *indoor* (barras, obstáculos de madeira, rampas, colchões) que foram montados para competições *outdoor*, como aconteceu no *Red Bull Art of Motion* no Brasil). Assim, nesse estudo, as competições indoors são entendidas como competições realizadas em locais prioritariamente privados, construídos para a prática, como academias, galpões, centros esportivos e estruturas elaboradas para eventos de *Parkour*. As competições outdoor são entendidas como as que acontecem em ambientes públicos como praças, parques e locais em que é permitida a prática do *Parkour*.

No que tange as competições de *Parkour* no Brasil, o país viveu momentos em que as competições tinham maior visibilidade, como é o caso do evento competitivo *Red Bull Art of Motion*, realizado em 2011 - considerada a maior competição já realizada desta modalidade. Outro evento esportivo que merece destaque foi o Desafio Urbano realizado em 2014, 2015 e 2016, em que participaram atletas nacionais e internacionais (SANTANDREU e NOVO,2019).

Contudo, atualmente, no âmbito nacional, não visualizamos nenhum calendário de competições oficial, o que ocorre são competições internas, ou seja, dentro dos centros de treinamento ou academias de *Parkour* e, em algumas situações, competições externas, organizadas por praticantes e entusiastas da modalidade.

Pensando em ambos os cenários, tanto o das competições, que vem ganhando força nos últimos anos, quanto da prática outdoor por si só, encontra-se o *Pk Cwb League*, competição em ambiente externo que acontece nas praças e locais públicos da cidade de Curitiba – PR.

O *Pk Cwb League* é uma competição organizada de forma independente que acontece na cidade de Curitiba - PR. Ela ocorre uma vez por ano, desde 2020, sendo que foram realizadas, até o momento, três edições em que participaram atletas de diferentes estados do Brasil. Dentre os organizadores que já participaram da organização estão entusiastas da prática, praticantes e professores de *Parkour*. Eles optaram por ajudar com o que pudessem, fosse na criação de desafios técnicos, edição de vídeos, divulgação de marketing. A ideia inicial da competição foi estimular e

incentivar os treinos dos praticantes de Curitiba durante o período da pandemia do Covid-19.

Nos anos anteriores à criação da competição, raros eram os eventos públicos que reuniam muitos praticantes em Curitiba. Aconteciam eventos isolados como treino para as mulheres – organizado por uma professora e praticante – e havia um local de encontros semanais em uma igreja da cidade, que contava com um espaço e materiais propícios para a prática, organizado por um grupo de praticantes.

Diante desse cenário de considerações, este trabalho tem como objetivo analisar a organização do evento esportivo *Parkour: Pk Cwb League 2023*. Para essa tarefa, será feita uma descrição da competição assim como paralelos vindos dos conhecimentos acerca da organização de eventos esportivos.

## ***PARKOUR E COMPETIÇÕES***

Como mostra Pereira et al. (2020), o *Parkour* foi, inicialmente, considerado uma prática não competitiva e essa ideia durou por algumas décadas desde a sua fundação no final dos anos 1980.

Por mais que a vertente não competitiva tenha fortes laços com os ideais iniciais da prática e, esses ideais ainda sejam conservados por grande parte dos praticantes (PEREIRA et al. 2020), o *Parkour* tem se desenvolvido também como uma modalidade esportiva competitiva. A primeira competição de grande impacto mundial foi a *Red Bull Art of Motion*<sup>2</sup> - competição que se mantém anualmente até os dias atuais. Sua primeira edição aconteceu no final dos anos 2000, mais precisamente em 2007 (RED BULL, [s.d.]).

Segundo Santandreu e Novo (2019), desde a primeira edição do *Art of Motion* diversas competições surgiram, no âmbito nacional e internacional, realizadas em ambientes internos e externos, como por exemplo: *World Freerun Championship* em 2009; *MTV's Ultimate Parkour Challenge* em 2010; *North American Parkour Championship*, desde 2013; *Desafio Urbano* em 2014; *Jump Off Championships* em 2016 e 2017; *USAParkour Cup* em 2018.

---

<sup>2</sup> Competição com maior repercussão dentro do mundo do *Parkour*. Atualmente é a referência em competições de freerunning (variante acrobática do *Parkour*). Já aconteceu em locais como Brasil, cSuíça, Suécia, Estados Unidos, Japão, Inglaterra e Itália. Se estabeleceu na Grécia, na Ilha de Santorini onde mais de 6 edições do evento já foram realizadas.

Ainda, vale mencionar que algumas competições em ambiente *outdoor* atraem diversos atletas como o *Own the Spot*, na Holanda (STEFANIU, 2019); o *Takeover*, em diversas cidades da Inglaterra e Portugal (PARKOURUK [s.d.]); o *Spot Destroyer*, em Denver nos Estados Unidos e o GRIM JAM, na Inglaterra (ALLEVENTES [s.d.]). Estas utilizam pontos estratégicos de treino das próprias cidades como parques, praças e locais públicos.

Diante desse cenário de competições de *Parkour*, Pereira (2020), ressalta que ainda há grande resistência de diversas pessoas na comunidade, contrárias à vertente competitiva. Contudo, esse fenômeno também aconteceu em outras modalidades, como o skate, o surfe e a escalada (PUDDLE; BELINDA, 2023).

Fato é que a inclusão do *Parkour* na FIG, fez com que a vertente competitiva ganhasse visibilidade. Nesse caminho, a federação organizou alguns Campeonatos Mundiais e o *Parkour* foi cogitado a virar esporte olímpico para os Jogos Olímpicos de Paris em 2024. Por mais que tenha sido rejeitado e partindo do pressuposto que a inclusão de uma modalidade nos Jogos Olímpicos, como afirma Veloso (2018), é multifatorial, esportes considerados “de aventura” tem chances de se tornarem modalidades olímpicas, entendendo que há vontade do Comitê Olímpico Internacional (COI) de promover uma renovação pelo interesse nos Jogos Olímpicos, inserindo novas modalidades olímpicas que atendem a modelos mais espetacularizados, aproximando o Movimento Olímpico dos padrões do homem do século XXI (VELOSO, 2018).

Três são as modalidades nas competições de *Parkour*: (1) *Skill*; (2) *Speed* e (3) *Style* (*Sport Parkour League*). Elas foram elaboradas para representar elementos diferentes da prática do *Parkour*. Um dos objetivos ao elaborar essas 3 modalidades foi padronizar competições de *Parkour*, e definir um calendário de eventos.

O *Skill* representa a forma que os atletas encaram os desafios técnicos encontrados nas competições individualmente; o *Speed* remete a ideologia inicial do *Parkour*, cujo objetivo era se deslocar de um ponto a outro da forma mais eficiente possível; já o *Style* mostra uma representação mais artística da prática, com mortais e “truques” de maior dificuldade (SPL, [s.d.])

A proposição do formato de execução dessas modalidades fica, em geral, a critério da organização do evento ao optar pelo que mais combina com os ideais e objetivos da sua competição. Vale pontuar que a FIG, atualmente, aplica as

modalidades de *Speed* e *Freestyle* (FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE, 2022) em suas competições.

Existem duas formas de propor a competição de *Speed*. A primeira forma é a proposição de um trajeto pré-elaborado elaborado em que os atletas deverão finalizá-lo no menor tempo possível (STRAFFORD et al, 2022). Nesta situação, os atletas farão o trajeto separadamente, como se fosse uma disputa da melhor volta, como numa corrida de Fórmula 1. Quem fizer o trajeto no menor tempo será consagrado campeão.

A segunda forma, utilizada atualmente pela FIG, consiste na organização de dois trajetos idênticos em que dois atletas competirão simultaneamente (FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE, 2022), modelo semelhante ao formato que aconteceu na Escalada competitiva nas olimpíadas de Tokyo 2020 (BURGMAN, 2021). E, quem finalizar mais rápido o percurso avança de fase.

No *Style*, o objetivo é que os atletas façam uma sequência de movimentos que lhes conceda a maior pontuação, assemelhando-se a ginástica artística de solo. Neste formato, os juízes dão notas seguindo critérios pré-estabelecidos como: execução (que engloba<sup>3</sup>, segurança e percurso) e dificuldade (que engloba truques, a impressão geral e a variedade) (FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE, 2022).

Por último, na modalidade *Skill* são elaborados diversos desafios técnicos, ou seja, uma sequência combinada de movimentos que devem ser executados com perfeição. O atleta que conseguir realizar o maior número de desafios em um determinado tempo consagra-se campeão.

## **ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS ESPORTIVOS E RELAÇÕES COM O PARKOUR**

Como aponta Maciel (2019), dentre os objetivos da organização dos eventos esportivos está a programação, o planejamento, a execução e o monitoramento. Ele também nos mostra que como objetivos secundários encontra-se o entretenimento do público, a difusão de esportes pouco conhecidos e a movimentação do turismo e da economia local.

Coutinho (2010) argumenta que o processo de planejamento, independentemente da área ou propósito que se queira atingir, atenta-se ao

---

<sup>3</sup> Flow no Parkour é entendido como a conexão bem executada entre os movimentos

estabelecimento de metas, isto é, em que momento está e qual o objetivo que se espera atingir com o evento - e, quais os processos que levarão a elas.

Ou seja, o processo de planejamento, que parte dos entes responsáveis pela organização, se preocupa com os meios e os fins. Coutinho (2010) ainda salienta que é indispensável a presença de um gerente ou líder. Este, monitora e avalia processos, coordena decisões, desperta o interesse assim como inspira e motiva os responsáveis para a execução do plano, para que eles a executem da melhor forma possível.

Por último, atenta-se ao excesso de planejamento na organização de eventos. Allen et al. (2003) nos mostra que planos podem ser adaptados e ajustados de acordo com alguns imprevistos que possam vir a ocorrer.

Ao planejar um evento, encontra-se na literatura uma sequência de passos para que isto aconteça, um processo de planejamento. Segundo Matias (2004, p. 111), “as fases do processo de planejamento e organização de eventos são: a) concepção; b) pré-evento; c) per ou transevento; e d) pós-evento.”

A concepção se constitui na primeira fase. É um momento inicial em que os organizadores irão levantar inúmeros elementos que os ajudarão a criar o corpo do evento, como por exemplo: identificação dos objetivos (geral e específicos); coleta de informações sobre os participantes, apoiadores, entidades e outras instituições em potencial; reconhecimento das necessidades desse evento; elaboração de alternativas para suprir as suas necessidades; listagem dos resultados desejados; estimativas de tempo e recursos necessários; estabelecimento de diretrizes; elaboração dos contornos dos projetos (COUTINHO, 2010).

O pré-evento trata dos principais itens que devem ser abordados no projeto e que compõem a estrutura organizacional de um evento. Para eventos esportivos, busca-se com o pré-evento de uma competição analisar itens como: definição do produto; escolha do local; definição da data; elaboração de temática e calendário; identificação e análise dos participantes; estratégia de comunicação e marketing; infraestrutura de recursos audiovisuais, materiais e serviços; recursos financeiros; cronograma básico (COUTINHO, 2010).

No transevento acontece a parte de execução do que foi pré-estabelecido por parte da organização, assim o como recebimento e acolhimento dos atletas, a resolução de quaisquer dúvidas, as inscrições e entrega de materiais aos atletas, e a explicação das informações gerais (COUTINHO, 2010).

O pós-evento inicia-se logo após a finalização do evento. Ele consiste na avaliação do que foi feito, na comparação entre o que era esperado e o que foi obtido, assim como quais atitudes devem ser tomadas pensando na melhoria em próximos eventos (COUTINHO, 2010).

Ao considerar esses aspectos teóricos, na discussão deste trabalho, será apresentado e analisado a fase da concepção e pré-evento do *Pk Cwb League 2023*. Limitou-se a essas duas fases considerando a possibilidade de acesso aos dados, visto que os dados referentes às outras fases demandariam outros instrumentos de coleta de dados. Centrou-se assim a análise naquilo que se constituiu antes do evento acontecer.

Assim as fases de concepção e pré-evento servirão como base para refletir quais foram os pontos fortes, os pontos fracos e visualizar indicadores para uma possível melhora na elaboração de futuras competições.

## **METODOLOGIA**

Este trabalho utilizou a metodologia do estudo de caso, que segundo Ventura (2007) visa à investigação de um caso específico, bem delimitado, contextualizado em tempo e lugar para que se possa realizar uma busca circunstanciada de informações. Neste trabalho, o evento estudado foi o *Pk Cwb League 2023*.

No ano de 2023, a equipe de organização do *Pk Cwb League 2023* foi composta por duas pessoas. Uma delas é o autor do trabalho e a outra é um colega de profissão. Ambos são formados em Educação Física, já haviam participado da organização de outros eventos esportivos de *Parkour*, (outras edições do *Pk Cwb League* e Ponto B *Parkour Challenge*) contribuindo de forma secundária para tais eventos e são praticantes da modalidade há mais de 8 anos e dão aulas de *Parkour* há mais de 6 anos em ambientes internos e externos.

Como dito, essa foi a terceira edição do *Pk Cwb League*. Nas duas edições anteriores grande parte da organização havia sido centralizada por outra professora e praticante, que desenvolveu diversas questões que estão nesse trabalho como a divulgação e marketing do evento, o formulário de inscrição e o congresso técnico. Na edição de 2023 ela não esteve presente na organização.

A data da competição de 2023 foi decidida, no ano anterior, meses após a realização da competição. No início do ano de 2023 foram realizadas algumas conversas iniciais entre os organizadores, de forma presencial, para alinhar quais

seriam as modalidades, formatos, como seria realizada a divulgação e quais seriam os passos iniciais a serem tomados.

Como a competição aconteceria em abril, foi feito um cronograma breve que continha datas limite para determinadas tarefas como: gravação dos desafios técnicos, contagem regressiva para o início da competição, momento para conversar com apoiadores, entre outras. Foram conversas diárias ao longo de 3 meses, que culminaram na realização da competição.

Já havia um regulamento das competições anteriores. Esse regulamento serviu de base para a competição do ano de 2023, com algumas poucas alterações no formato. Além do regulamento, foi elaborado o congresso técnico, ou seja, um vídeo direcionado aos atletas, na página do Instagram, elucidando os detalhes do regulamento e da competição.

O contato com os apoiadores da competição aconteceu prioritariamente por redes sociais como WhatsApp e Instagram. Em um caso realizou-se uma chamada de vídeo com a designer responsável pela criação da arte da camiseta personalizada da competição. O controle e organização dos gastos foi feito por meio de mensagens de texto.

Diante desse cenário, esse estudo apresentará uma análise descritiva da competição, a partir dos conceitos de concepção e pré-evento.

Existe uma ampla literatura sobre o processo de esportivização, mas é escassa a literatura que trata em específico sobre as competições em ambientes externos. Isso pode ser visualizado num levantamento de estudos realizado em 2023.

Nesse levantamento, foram investigados artigos nas bases de conhecimento Google Scholar com os termos de busca “*parkour competition*”; “*parkour street competition*”; “organização de eventos” e “organização de eventos esportivos”.

Ao pesquisar “*parkour competition*”, a grande maioria dos artigos trata do processo histórico de esportivização do *Parkour* e sua associação a FIG. Alguns artigos citam formatos e modalidades competitivas. Não há resultados para a busca mais específica “*parkour street competition*”. Acerca da organização de eventos, é grande a quantidade de artigos que trata sobre eventos específicos. Há ainda livros, dissertações e teses que discorrem sobre o planejamento de grandes eventos.

Para este trabalho, levou-se em consideração para o embasamento teórico da organização de eventos, um curso técnico em hospedagem, que estava disponível *online* (em PDF). E, adaptaram-se as informações para os eventos esportivos.

Além disso, foram levantadas notícias sobre competições em ambientes externos em redes sociais como *Instagram* e *YouTube* assim como em sites específicos da modalidade, por haver conhecimento difundido nesses locais.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Para entender melhor a organização do evento e como ele funcionou, foi feita uma breve descrição da competição nos quesitos: organização; cronograma de execução; divulgação de marketing; gestão da equipe e inscrição.

Vale salientar que o evento estava na sua terceira edição. Ele originalmente foi criado e desenvolvido de forma orgânica, ou seja, não foi estudada a teoria da organização esportiva para que se aplicasse o evento. Como aponta Coutinho (2010) é primordial elaborar um projeto com informações básicas que direcionam o desenvolvimento das atividades necessárias à sua efetivação. Como mostrado na metodologia, foi feito pela organização do *Pk Cwb League 2023* um cronograma breve que continha datas limite para determinadas tarefas.

Atenta-se que iremos abordar parte da concepção - momento inicial de definição de objetivos - e a fase de pré-eventos, a qual ajuda a definir a escolha do local; a data do evento; a identificação e análise prévia dos participantes; a estratégia de comunicação e marketing; os recursos financeiros; e o cronograma básico

Apresentamos a estrutura de como funcionou o *Pk Cwb League 2023*, considerando os eventos de concepção e pré-evento. A maior parte das informações foi retirada do regulamento, documento que foi postado no Instagram da página responsável pela organização da competição. Ele ficava disponível aos atletas de forma *online*, por meio de documento digital. Esse Congresso se encontra na página do Instagram *@pk.cwb*.

### **1. PK CWB LEAGUE: ASPECTOS CONCEITUAIS, PARTICIPANTES, INSCRIÇÃO E PREMIAÇÃO**

#### **1.1 O QUE É**

O *Pk Cwb League* é uma competição de *Parkour* criada e organizada de forma independente por praticantes de *Parkour* da cidade de Curitiba. O objetivo principal dessa competição é fomentar a realização de eventos de *Parkour* no cenário nacional.

## 1.2 QUEM PODE PARTICIPAR

Poderiam participar da competição homens e mulheres acima de 18 anos de idade. Não há tempo mínimo de treino como critério de exclusão para a participação do evento. Em 2023, participaram da competição o total de 20 pessoas, sendo 16 homens, 3 mulheres e 1 pessoa não binária. Na classificação final, a pessoa não binária foi posicionada na categoria masculina. Analisando a situação após a competição, entende-se que poderão ser estudadas outras possibilidades para o caso da participação de pessoas não binárias, como a inclusão de outra categoria (como já foi feito na Maratona de Boston, em 2023, com a categoria para atletas não binários).

O número baixo de competidoras do gênero feminino, reflete o que já tinha sido trazido pela literatura sobre a proporcionalidade entre praticantes homens e mulheres na prática de *Parkour*, por mais que elas tenham ganhado mais espaço e representatividade na prática (LELIS, 2022).

Inclusive, a organização precisou realizar algumas ações para que houvesse pelo menos 3 participantes na categoria. Uma dessas ações foi entrar em contato com participantes de pelo menos 3 estados do Brasil por meio de mensagem privada nas redes sociais comentando e convidando para a competição; também foi necessário conversar com a amiga de uma das participantes para que esta competisse pensando em aumentar o número de atletas.

Aqui cabe mencionar um episódio do pós-evento em que foi enviado aos atletas uma pesquisa de satisfação. Uma das perguntas indagava se em algum momento o(a) atleta tinha se sentido incomodado ou teria sofrido preconceito de alguma forma durante a competição. Foi relatado pelas 3 atletas, caso de preconceito e comportamento machista durante o período de treinamento da fase online, ou seja, aquela em que os atletas deviam realizar desafios técnicos em diferentes locais da cidade e depois gravá-los.

## 1.3 INSCRIÇÃO

Para que a inscrição do atleta fosse validada, o atleta deveria preencher um formulário de inscrições com perguntas sobre informações pessoais: nome, apelido, idade, gênero, cidade, telefone e *e-mail* e quais modalidades iria participar. Além disso, no mesmo formulário existia uma sessão de “taxa de contribuição”<sup>4</sup>, relativa ao pagamento da inscrição do evento.

Ressalta-se que em eventos de maior porte é feita uma divisão acerca das diversas funções atribuídas a diferentes funcionários do evento. Especificamente ao gerente de eventos, cabe o monitoramento e avaliação do progresso, a tomada de decisões em direção aos objetivos do projeto e cabe a ele inspirar, instigar e motivar os responsáveis pela execução de outras tarefas (COUTINHO, 2010).

Na competição retratada, que contava com apenas dois organizadores, que nesse caso poderiam ser considerados ambos os gerentes, todas as funções foram divididas de acordo com características individuais de cada organizador. Como por exemplo: caso o Sujeito 1 tivesse mais facilidade na área da comunicação, lhe cabiam funções como entrar em contato com apoiadores, gerenciar a divulgação nas redes sociais etc. Se o Sujeito 2 tivesse mais facilidade na lógica organizacional, lhe cabiam funções como definir prazos, cronogramas, elaborar formulários, entre outras).

#### 1.4 PREMIAÇÃO E APOIADORES

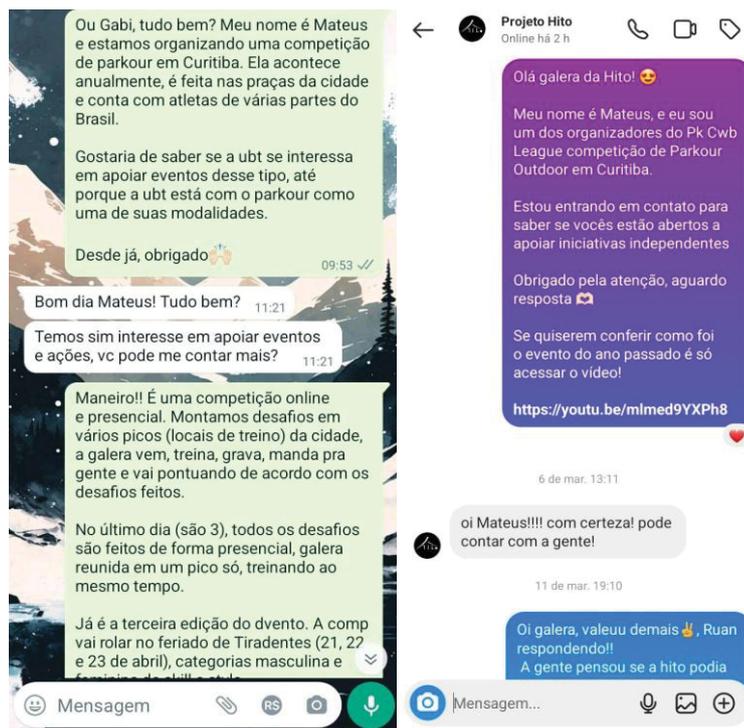
Para Coutinho (2010), as parcerias são benéficas já que apresentam diversas vantagens tais como os recursos dos quais dispõem e o financiamento que podem trazer para o evento.

A premiação do evento contou com brindes, gerados por apoiadores. Esses apoiadores auxiliaram com a entrega de camisetas, blocos de magnésio e bloquinhos de escrita. O processo até a concretização da parceria desses apoiadores aconteceu por meio de abordagem online, pelas redes sociais, conforme apresentado na figura 1.

FIGURA 1- PRINT DE TELA DA ABORDAGEM FEITA PELA ORGANIZAÇÃO AOS APOIADORES DO *PK CWB LEAGUE*

---

<sup>4</sup> O valor cobrado foi de 50 reais. Esse valor buscava equiparar o gasto de investimentos em medalhas, camisetas e kit atleta (com adesivos e frutas) com o valor recebido das inscrições dos atletas. O cálculo foi feito estimando-se o número de atletas que poderiam comparecer. O pagamento era feito via *pix* e validado após compartilhamento do comprovante no próprio formulário de inscrições. O depósito foi feito numa conta bancária exclusiva da competição, criada para este propósito.



FONTE: AUTOR (2023)

Conforme a figura 1, o aceite dos apoiadores foi dado de acordo com o argumento de Coutinho (2010) ao sinalizar que, acordos devem ser feitos e definidos entre todos os parceiros em concordância com os propósitos do evento e o perfil das empresas apoiantes.

Diante desse cenário, a equipe de organização contatou empresas locais e pessoas autônomas, já conhecidas dos organizadores e que se identificavam com os ideais do evento e, conseqüentemente quisessem divulgar seus produtos, por meio da premiação da competição.

Além dos brindes, vindo dos apoiadores, houve um investimento para a produção dos kits do evento: medalhas e camisetas personalizadas. Neste sentido, todos os atletas ganhariam uma camiseta e uma medalha de participação, salvo os atletas com as melhores classificações que ganhariam medalhas representativas de primeiro, segundo e terceiro lugar.

## 2. DEFINIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO E MARKETING

A estratégia de comunicação consiste na definição e adequação dos meios e mensagens a serem utilizados, na busca de informar, sensibilizar e motivar o público-alvo (COUTINHO, 2010).

Ao considerar esse argumento, para a divulgação do evento utilizou-se a rede social *Instagram*. Por lá eram divulgadas informações na página *@pk.cwb* sobre datas, locais, desafios, formato de competição, período de inscrição, divulgação de apoiadores assim como curiosidades sobre as edições anteriores dos eventos como na figura 2.

FIGURA 2 - DIVULGAÇÃO DA COMPETIÇÃO



FONTE: AUTOR (2023)

A escolha da divulgação da competição por meio do, de acordo com a figura 2, foi feita pois hoje as redes sociais têm se mostrado um espaço potente para a comunicação e marketing.

O início do processo de divulgação e marketing foi feito aproximadamente 70 dias antes da realização da competição. Elaborou-se um cronograma geral de conteúdos a serem postados na rede social *Instagram* e as datas que estes deveriam ser postados. Além disso, durante a competição foi criado um grupo no aplicativo *WhatsApp* para orientar sobre qualquer imprevisto durante os dias de competição e, também, para lembrar algumas regras.

### 3. CATEGORIAS E MODALIDADES

Na organização do evento, propuseram-se duas categorias: masculina e feminina. Já as modalidades foram a *Skill* e *Style*. Na *Skill*, os atletas tinham como objetivo realizar o máximo de desafios técnicos propostos pela organização; na categoria *Style*, o objetivo era criar uma sequência de movimentos, que posteriormente

foi julgada pelos organizadores do evento. Os atletas poderiam se inscrever em apenas uma delas, ou em ambas as modalidades.

#### **4. FORMATO DE COMPETIÇÃO**

A competição aconteceu ao longo de três dias e em duas fases, sendo a fase *online*- (fase 1) e a presencial (fase 2). O formato escolhido foi o de pontos corridos, ou seja, a somatória dos pontos das fases 1 e 2 resultaria nos vencedores da competição.

##### **4.1 MODALIDADE *SKILL* – FASE ONLINE E SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

Na fase 1, foi disponibilizado pela organização do evento todos os desafios técnicos (combinação de movimentos) que deveriam ser realizados pelos atletas. Os desafios eram explicados verbalmente por vídeos. Estes foram disponibilizados na página do *Instagram* da competição.

Para a análise e validação dos desafios, assim como a contagem dos pontos correspondentes, os movimentos propostos deveriam ser realizados pelos atletas em suas cidades, filmados e postados em um local estipulado pela organização. Caso não fossem postados até os horários e datas pré-determinadas, os atletas estariam automaticamente com a pontuação zerada para a fase 2.

Na fase 1, foram elaborados 5 desafios para a categoria masculina e 5 desafios para a categoria feminina. Os desafios foram separados em 5 locais de treino diferentes (totalizando 25 desafios masculinos e 25 femininos). A estratégia para a ordem de execução dos desafios iria de acordo com cada atleta, por mais que houvesse um cronograma pré-definido de quais lugares a organização do evento estaria, em cada um dos dias.

Em cada um dos cinco locais de treino, a pontuação dos desafios era dividida da seguinte forma: desafios 1 e 2, de complexidade técnica baixa, esses valiam 3 pontos; desafio 3, de complexidade técnica média, valia 2 pontos; desafios 4 e 5, de complexidade alta, valiam 1 pontos.

Exemplificando, em um dos locais da competição, a praça 29 de março, na categoria masculina, o desafio 1, de nível de complexidade baixa, era: subida de

*monkey* + salto de precisão descendo + salto de precisão para trás + passada para precisão. Essa sequência tinha regiões largas para aterrissagem, pouca mudança de direção, pouca exposição à altura, e pouca distância envolvida. Esses seriam fatores que aumentariam o grau de complexidade. O desafio de nível 3, de complexidade média, era a sequência de um lache para bounce back em região fina + pole cat. O desafio 5 por exemplo, de complexidade alta era a sequência de pliometria para cat leap descendo, realizada no local mais alto e de maior distância da praça. Esse desafio exigiria técnica, força e preparação mental para a sua realização, pelas consequências ali impostas.

A pontuação foi definida dessa forma buscando incluir e incentivar todos os atletas a realizarem o máximo de desafios possíveis, já que o desempate nesse caso, aconteceria pelos atletas que tivessem maior destreza técnica e conseguissem realizar os desafios mais complexos.

## 4.2 MODALIDADE *STYLE* – FASE ONLINE E SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Na modalidade *Style*, foi proposto aos atletas a execução de 2 sequências de movimentos que seriam julgadas pela organização do evento. Essa combinação deveria estar dentro de um tempo estipulado pela organização e deveria ser postada no perfil pessoal de cada atleta, utilizando a *#PkCwbleague2023*. Dessa forma a organização conseguiria localizar as sequências de movimentos de cada atleta por meio de um sistema de busca realizado na página oficial do da competição .

Os critérios de julgamento utilizado pelos jurados foram notas de 0 a 10 de acordo utilizando 4 critérios.

O primeiro deles é o *flow*, que avaliava a qualidade da conexão entre os movimentos. Exemplificando, o atleta deveria manter ritmo constante durante a sua performance, evitando hesitação, pausas e ajustes muito perceptíveis.

O segundo é a **execução**, que avaliava a qualidade da execução dos movimentos, ou seja, acertar os movimentos acrobáticos sem encostar as mãos no chão e aterrissar de forma leve e controlada.

O terceiro é a **dificuldade**, que julgava o grau de complexidade dos movimentos, ou seja, movimentos acrobáticos com apoio no chão (cambalhota, estrela) eram menos valiosos do que mortais, que eram menos valiosos que mortais

duplos. Além disso, a altura em que eram feitos (mais alta ou mais baixa) e a superfície (em barras, passando por cima de um obstáculo, aterrissando em um obstáculo) eram considerados.

O quarto é a **criatividade**, que avaliava a utilização do espaço e a variação de movimentos.

### **4.3 MODALIDADE SKILL – FASE PRESENCIAL E SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

A fase 2, ou fase presencial foi planejada para acontecer no último dia da competição. Ela contava com a realização de 5 desafios técnicos, estabelecidos anteriormente pela organização. A diferença para a fase *online* é que os desafios foram explicados para todos os atletas de uma vez só. Cada atleta separadamente e seguindo ordem do último para o primeiro colocado na fase 1 teriam 4 minutos para executar todos os cinco desafios.

A pontuação seguiu o mesmo padrão da fase 1. Ao final, somaram-se ambas as pontuações (fase 1 e fase 2) para definir a classificação e os vencedores.

### **4.4 MODALIDADE STYLE – FASE ONLINE E SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

Semelhante ao *Skill*, a fase 2 foi planejada para acontecer no último dia de competição. A diferença é que os atletas deveriam formar apenas uma combinação de movimentos com tempo pré-determinado pelos organizadores e seriam julgados no mesmo momento.

A pontuação seguiu o mesmo padrão da fase 1. Ao final, somaram-se ambas as pontuações - fase 1 e fase 2 - para definir a classificação e os vencedores.

### **CONSIDERAÇÕES SOBRE A COMPETIÇÃO**

Para finalizar, alguns detalhes merecem menção. O primeiro deles é que houve retorno positivo dos atletas, que vieram em maior quantidade, quando comparado ao último evento.

O segundo ponto, que não foi mencionado no trabalho, é a questão climática. Ela poderia influenciar negativamente na competição e na execução dos movimentos. Como os dias estavam ensolarados, não houve relato de situações problemáticas quanto a essa questão.

É válido mencionar que em edições anteriores dessa competição choveu dois dos três dias. Naquela oportunidade, a fase *online* foi realizada sem alterações, mas a fase final precisou ser realizada em outro local. Assim, foi selecionado a faixada de um cemitério, que era um dos poucos locais cobertos e com possibilidade para a criação de desafios técnicos, para que os desafios fossem executados com segurança.

Por razão da experiência já vivida, caso as condições climáticas prejudicassem a competição descrita no trabalho, a mesma medida seria tomada.

Por último, os organizadores avaliaram positivamente o planejamento dos gastos na competição. O valor investido em relação ao valor arrecadado nas inscrições foi mínimo, como havia sido planejado. E, um dos objetivos era que não houvesse prejuízo financeiro, algo que se concretizou na prática.

## CONCLUSÃO

A partir do exposto pelo trabalho, conclui-se que a organização de um evento esportivo é extensa e detalhada e, nem todas as etapas foram seguidas pela organização do evento. Por outro lado, mesmo que planejado de forma orgânica, houve esforço por parte da organização para, de forma profissional e clara, idealizar, planejar, executar e concluir o evento.

Analisar o evento a partir da teoria, mesmo após ter tido uma vivência prática, foi de extrema importância e trouxe inúmeras ideias e estratégias para que futuras competições sejam planejadas de forma mais organizada e orgânica.

Pela análise teórica foi possível ponderar que houve falhas de procedimentos e inverteram-se etapas no planejamento e execução do *Pk Cwb League 2023*. Ainda assim, vários passos foram semelhantes aos identificados na revisão de literatura.

Dentre os pontos a serem refletidos e analisados está o número de integrantes na equipe de organização, que nessa competição se resumiu a dois integrantes, já que são diversas as tarefas e processos a serem cumpridos- divulgação, busca de apoiadores, formulação e compra do *kit* atleta e premiação para o evento, elaboração e gravação dos desafios técnicos, julgamento da modalidade *Style*, definição de datas,

relacionamento com atletas, definição do formato da competição, contabilidade dos pontos.

O formato de competição, que pode ser melhorado e incrementado. No *Style* por exemplo, foi testado em competições nacionais e mundiais o formato no qual um atleta performava em seguido do outro, no sistema de “mata-mata”. É de se pensar na aplicação do formato *Speed*, que poderia ser realizado de forma individual, ou seja, um atleta por vez tentando realizar o percurso no menor tempo, ou de forma que um atleta compita contra o outro, em momentos simultâneos.

Também serve como reflexão as formas de divulgação da competição, pensando no crescimento do número de atletas. Utilizar outras mídias sociais faria com que mais pessoas soubessem da competição. Realizar parcerias com academias de parkour do Brasil, desafiando e incentivando seus alunos. Uma outra possibilidade é a parceria com órgãos públicos ou privados de maior visibilidade, entendendo que apoiadores e patrocinadores são fundamentos para o sucesso de um evento esportivo.

Dito isto, espera-se que por meio deste trabalho tenha sido possível (1) visualizar como funciona, na prática, a organização e realização de uma competição de *Parkour*, uma modalidade ainda em expansão; (2) exemplificar e também expandir os diferentes tipos de formato competitivos para outras áreas além de seu fim óbvio - a competição de alto rendimento - como na aplicação de aulas em escolas, em dinâmicas de empresa ou em diversos outros contextos; (3) informar especificamente sobre as competições de “rua”, outdoor, que existem, mas são pouco divulgadas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLEN, J. et al. Organização e gestão de eventos. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

ALLEVENTS. Spot destroyer. [s.d.]. Disponível em: <<https://allevents.in/denver/spot-destroyer-denver/200024285147939>> Acesso em: 10 de nov. 2023

BURGMAN J. Olympic Rock Climbing, Everything You Need To Know. 29 de jul. de 2021. Disponível em: <<https://www.climbing.com/competition/olympics/a-guide-to-the-olympic-climbing-format/>> Acesso em: 30 de jul. de 2023.

COUTINHO M. H. R. Organização de Eventos Curso Técnico de Hospedagem. e-Tec Brasil. Manaus-AM, 2010

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE. 2022-2024 CODE OF POINTS, may 2022.

FEDERATION INTERNATIONALE DE GYMNASTIQUE. Disciplines.Parkour. history. [s.d.]. Disponível em:<<https://www.gymnastics.sport/site/pages/disciplines/hist-pk.php>>. Acesso em: 28 de jul. de 2023.

LELIS, T. S. Mulheres Praticantes de Parkour: Motivações, Possibilidades e Desafios. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. Goiânia, 2022.

MACIEL U. M, FREIRE, A. G. A LOGÍSTICA DE EVENTOS ESPORTIVOS A logística na fórmula 1. X FATECLOG - LOGÍSTICA 4.0 & A SOCIEDADE DO CONHECIMENTO FATEC GUARULHOS – GUARULHOS/SP - BRASIL 31 DE MAIO E 01 DE JUNHO DE 2019

MATIAS, M. Organização de eventos: procedimentos e técnicas. 3a ed. Barueri:Manole, 2004.

PARKOURUK. York Takeover – The New Parkour Competition Format Highlighting A More Inclusive Approach.[s.d.]. Disponível em: <<https://parkour.uk/york-takeover/>> Acesso em 10 de nov. 2023

PEREIRA, D. W. HONORATO, T. AURICCHIO, J. R. PARKOUR: DO PRINCÍPIO FILOSÓFICO AO FIM COMPETITIVO. Licere, Belo Horizonte, v.23, n.1, mar/2020.

PUDDLE D, BELINDA W. The Attempted Globalization of Parkour by the Fédération Internationale de Gymnastique, The International Journal of the History of Sport. New Zeland, 2023

RED BULL. Red Bull Art of Motion 2019 [s.d.]. Disponível em:<<https://www.redbull.com/int-en/events/red-bull-art-of-motion-2019/red-bull-art-of-motion-history>>. Acesso em: 02 de set. de 2023.

SANTANDREU F, NOVO G. de A. Esportivização do parkour: o projeto de uma nova modalidade da Federação Internacional de Ginástica. Deporte y sociedad: Encontrando el futuro de los estudios sociales y culturales sobre Deporte. Montevideo Uruguay 2019

SPL. About. [s.d.]. Disponível em: <<https://www.sportparkourleague.com/about>>. Acesso em: 28 de jul. de 2023.

STEFANIU, C. own the spot netherlands. jun. 2019. Disponível em: <<https://camilastefaniu.com/own-the-spot-netherlands/>> Acesso em 10 de nov. 2023

STRAFFORD B. W, DAVIDS K, NORTH J. S, STONE J.A. Effects of functional movement skills on parkour speed-run performance. Eur J Sport Sci. 2022 Jun;22(6):765-773. doi: 10.1080/17461391.2021.1891295. Epub 2021 Mar 22. PMID: 33583349.

VELOSO, R. C. A Olimpização de Modalidades Esportivas e o Mito da Construção Artificial dos Corpos: O Caso da Escalada Olímpica. Olimpianos – Journal of Olympic Studies – v. 2, n. 2. São Paulo, 2018.

VENTURA, M. M. O Estudo de Caso como Modalidade de Pesquisa. Rev SOCERJ. 2007

WORLD CHASE TAG. About the WCT the first and only league for competitive tag. [s.d.]. Disponível em: <<https://www.worldchasetag.com/about>> Acesso em: 30 de jul. de 2023.

PARKOURUK. York Takeover – The New Parkour Competition Format Highlighting A More Inclusive Approach.[s.d.]. Disponível em: <<https://parkour.uk/york-takeover/>> Acesso em 10 de nov. 2023