



ABRESPI

E os Esportes da Mente



ABRESPI
Associação Brasileira
de Esportes Intelectuais
IMSA / Brasil

Histórico

2005

IMSA é fundada na Assembléia Geral da GAISF/SportAccord. Membros: WBF, FIDE, FMJD, IGF (full) e IFP (obs)



2008

1º Jogos Mundiais da Mente, na China



2011

ABRESPI é fundada.
Membros:
CSAB, CBX,
CBD, Go e CBTH.



2012

2º Jogos Mundiais da Mente, em Lille

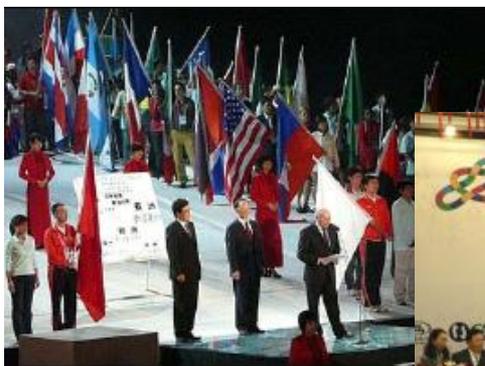
2016

De 2012 a 2015 WMSG realizados pela Sportaccord



Missão dos Esportes da Mente

- Trabalhar e fomentar os esportes intelectuais como instrumentos de desenvolvimento integral da pessoa humana e promoção cultural da paz;
- Organizar competições esportivas intelectuais nacionais e internacionais.
- Estimular o espírito esportivo, os ideais do Movimento Olímpico e a participação de esportes intelectuais junto aos órgãos do Sistema Nacional do Desporto;
- Realizar ações diversas de conteúdo publicitário, esportivo e estratégico para apoiar seus membros na difusão crescente da prática de esportes intelectuais, especialmente entre jovens e idosos;
- Promover estudos, intercâmbios, alianças e parcerias, nacionais e internacionais, para a promoção de esportes intelectuais.





Diagnóstico

Análise Estratégica



I
N
T
E
R
N
O

POSITIVO

Forças



NEGATIVO

Fraquezas



E
X
T
E
R
N
O

Oportunidades



Ameaças



Confederação Brasileira de Xadrez

- Missão: Servir e oferecer todo o suporte necessário a comunidade Brasileira de Xadrez e ao desenvolvimento do Xadrez
- Fundação: 1924
- Eventos: Campeonato Brasileiro (1º em 1927), classificatórios para o Mundial, Pan Americanos de diversas categorias , Sulamericanos Campeonato Mundial da Juventude em nov/11
- Internet: site (www.cbx.org.br) e mídias sociais
- Mídia espontânea: repercussão dos eventos, em especial na internet
- Entre as 20 maiores Federações de Xadrez do mundo



- Conexão, Novas Mídias
- Reconhecimento como ferramenta pedagógica
- Reconhecimento como Ferramenta Social
- Tecnologia: softwares trazem recursos financeiros e desenvolvimento técnico dos jogadores
- Xadrez como formador de ética e apoio à tomada de decisão
- Internet



- Estereótipo do jogador de Xadrez
- Comunicação interna e externa
- Sem patrocínios institucionais



- Egames levam os estudantes a preferir a dinâmica



Confederação Brasileira de Texas Hold'em

- Objetivos: Difundir o poker
- Fundação: 2009
- Eventos: Brazilian Series Of Poker e Latin American Poker Tour (maior número de jogadores na LatAm)
- Internet: site, e-mails, transmissão de campeonatos, twitter e facebook
- Sites que em 2003 tinham média de 1 mil pessoas online, em 2011 atingem 380 mil jogadores simultâneos.
- Mídia no Brasil: ESPN BSOP; Poker das Estrelas na Band; BandSports Tower Torneos; Placar; VIP; Estado de SP; Folha de SP; G1; Veja SP; TRIP e UOL.
- Estimativa de jogadores no Brasil: 2 milhões em 2007 (fonte: Ipsos)



- Saúde financeira
- Grande nº de praticantes ativos, maioria jovens
- Glamour
- Público com alto poder aquisitivo
- Internet: potencial
- Isenção atraindo/permite apoio/patrocínio



- Regulamentação
- Maior reconhecimento como esporte



- Dúvidas Sociedade
- Campeonatos diversos (como no tênis)



Análise Estratégica Esportes da Mente



- Integração traz mais força (6)
- Adoção por escolas e universidades (6)
- Desenvolvimento cognitivo (5)
- *All inclusive*: valores, culturas, gerações e deficiências (5)
- Profissionalismo (4)
- Poker – popularidade (5)
- Xadrez – Imagem (3)
- Bridge – parte social
- Damas – fácil aprendizado
- Go - diversão



- Mídias digitais e sociais para promoção e expansão (8)
- Interesse no desenvolvimento cognitivo (7)
- Uso do Xadrez em Projetos Educacionais e Sociais (6)
- Visibilidade do Poker (6)
- Atuação representativa, respeitada (4)
- Representação dos países (3)
- Resp. Social Empresarial (1)
- Sem histórico que atrapalhe o futuro (1)



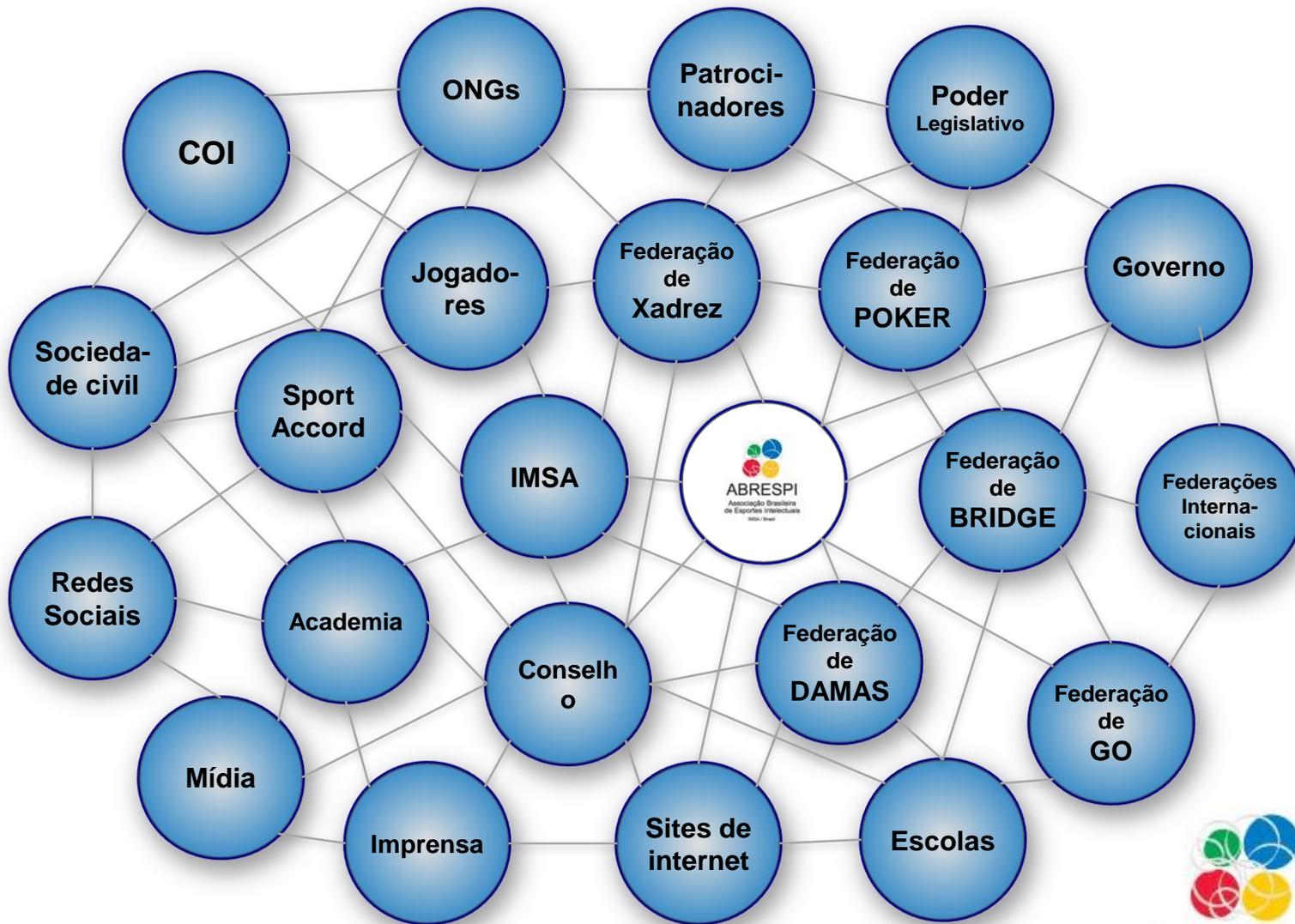
- Membros pouco estruturados e desalinados (12)
- Dificuldade de promoção: *nerd* (11)
- Falta de reconhecimento (9)
- Aprendizado lento (6)
- Fonte de recursos pouco clara (3)
- Jogo sedentário (1)



- Retaliação (3)
- Videogame e jogo virtual (2)
- Mesmas ameaças dos membros (2)
- Desvio dos objetivos (1)
- Possibilidade de Bridge, Go e Damas ficarem para trás (1)
- Cultura imediatista (1)



Principais *stakeholders*(atores)



Exemplo de Projetos Sociais e Educacionais

- Premio de melhor Projeto Esportivo Social do Mundo em 2012 pela Sportaccord (Entidade que abriga todos organismos mundiais do Esporte tais como o COI, FIFA, Confederação Mundiais do Desporto) para o Projeto “Xadrez que Liberta” sobre o ensino do Xadrez nos Presidios do Espirito Santo , projeto da Confederação Brasileira de Xadrez e SEJUS-ES. Este projeto está sendo implementado em todo o mundo <http://www.sportaccord.com/governance-relations-development/spirit-of-sport/>
- Dados da SEJUS
- **Indice Nacional de reincidencia 72% (setenta e dois por cento)**
- **Indice Espirito Santo 64% (sessenta e quatro por cento)**
- Reincidencia de prisioneiros com **menos de 1 ano** no programa **47%**.(quarenta e sete por cento)
- Reincidencia de prisioneiros com entre **1 e 2 anos** no program - **23,94%**.
- (vinte e tres , noventa e quatro por cento)
- Reincidencia de prisioneiros com mais de **2 anos** no program –
- **17,08%**.(17 virgula zero oito por cento)

Exemplo de Projetos Sociais e Educacionais

- Projeto com o Xadrez como ferramenta no auxílio das Crianças com Down, Asperger, Autismo e diversas necessidades especiais
- Xadrez como Ferramenta Terapêutica no tratamento de Quimicos Dependentes
- Xadrez em Comunidades Carentes e áreas de vulnerabilidade social como inclusivo e formador do cidadão
- **Xadrez nas Escolas.** O Xadrez como ferramenta pedagógica é usado em todo o país com resultados comprovados no aumento do IDEB e média em diversas disciplinas como Matemática e etc..
- <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/conteudoJornal.html?idConteudo=4248>)
Reconhecimento das esferas municipais , estaduais e Federais do Xadrez como ferramenta no processo educacional

Principais desafios

- Dar legitimidade e credibilidade para esportes intelectuais;
- Tornar imagem dos esportes intelectuais atraente, principalmente para jovens;
- Alinhar federações membro (xadrez, bridge, damas, go e poker) quanto aos objetivos do desenvolvimento.
- Convencimento maior da Sociedade Brasileira
- Patrocínio Institucional para membros;
- Aproveitar o diferencial do reconhecimento dos esportes como ferramenta pedagógica e social como o Xadrez faz;
- Desenvolvimento dos esportes membros, com atração de novos adeptos;
- Melhorar Relações institucionais oficiais com COB e Ministério do Esporte, por exemplo.

Sobre a questão de Jogos

- Comissão Especial na Câmara
- Diferenciação dos Jogos de Fortuna
- Artigo 79.

Contato

GM Darcy Lima
Presidente

gmdarcylima@globo.com

gmdarcylima@gmail.com

21 987445901

