



Bruxelas, 18 de maio de 2021
(OR. en)

8770/21

SPORT 34
RECH 215
SOC 274
EMPL 203
SUSTDEV 63
EDUC 169
SAN 292
ENV 309
ECO 52
JEUN 50

RESULTADOS DOS TRABALHOS

de: Secretariado-Geral do Conselho

para: Delegações

n.º doc. ant.: 8126/21

Assunto: Conclusões do Conselho e dos Representantes dos Governos dos Estados-Membros, reunidos no Conselho, sobre Inovação no Desporto

Enviam-se em anexo, à atenção das delegações, as conclusões do Conselho e dos Representantes dos Governos dos Estados-Membros, reunidos no Conselho, sobre Inovação no Desporto, aprovadas pelo Conselho (Educação, Juventude, Cultura e Desporto) na sua reunião de 17 e 18 de maio de 2021.

**Conclusões do Conselho e dos Representantes dos Governos dos Estados-Membros, reunidos
no Conselho, sobre Inovação no Desporto**

O CONSELHO E OS REPRESENTANTES DOS GOVERNOS DOS ESTADOS-MEMBROS,
REUNIDOS NO CONSELHO,

RECORDANDO O SEGUINTE

1. Nos termos do artigo 165.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia, a União contribui para a promoção dos aspetos europeus do desporto, tendo simultaneamente em conta as suas especificidades, as suas estruturas baseadas no voluntariado e a sua função social e educativa.
2. A Agenda 2030 das Nações Unidas para o Desenvolvimento Sustentável¹ considera o desporto um importante promotor do desenvolvimento sustentável e reconhece o seu crescente contributo para o desenvolvimento e a paz através da promoção da tolerância e do respeito, bem como para o empoderamento das mulheres, dos jovens, das pessoas e das comunidades, e para a concretização dos objetivos no domínio da saúde, da educação e da inclusão social.
3. Nas conclusões, de 4 de dezembro de 2013, sobre o contributo do desporto para a economia da UE, e em especial para a luta contra o desemprego dos jovens e para a promoção da inclusão social, o Conselho reconheceu o potencial do desporto para criar emprego e apoiar o desenvolvimento económico local, a que acrescem os efeitos indiretos noutros setores².

¹ A resolução A/RES/70/1 da Assembleia Geral das Nações Unidas, de 25 de setembro de 2015, intitulada "Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development" (Transformar o nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável), ponto 37.

² JO C 32 de 4.2.2014, pp. 2-5.

4. Nas conclusões de 5 de dezembro de 2014 sobre o desporto enquanto motor de inovação e crescimento económico, o Conselho reconheceu que o desporto é um importante motor de inovação e crescimento económico e que a indústria do desporto se caracteriza por vagas de inovação rápida e constante, e considerou que a inovação deu à tecnologia do desporto uma posição de liderança em determinadas áreas das ciências aplicadas³.
5. Nas Conclusões do Conselho de 13 de dezembro de 2018 sobre a dimensão económica do desporto e os seus benefícios socioeconómicos, o Conselho considerou que a dimensão da inovação relacionada com o desporto ainda não foi suficientemente tida em conta em termos de PIB e de emprego devido à falta de dados⁴.
6. Nas conclusões do Conselho de 29 de junho de 2020 sobre o impacto da pandemia de COVID-19 e a recuperação do setor do desporto, o Conselho apela aos Estados-Membros para que, em cooperação com o movimento desportivo, reforcem as sinergias com vários setores, incluindo a inovação, a fim de proporcionar novas oportunidades aos atletas e a todos os cidadãos para que sejam fisicamente ativos, nomeadamente através da utilização de ferramentas digitais⁵.
7. O Plano de Trabalho da União Europeia para o Desporto para 2021-2024, adotado pelo Conselho em 4 de dezembro de 2020, reconhece que o desporto pode contribuir para a realização das prioridades políticas globais da UE e, em especial, os objetivos de diversos outros domínios de ação, como a inovação, a transformação digital e a economia, a educação, a saúde, a juventude, os assuntos sociais, a inclusão, a igualdade de género, o desenvolvimento urbano e rural, os transportes, o ambiente, o turismo, o emprego e a sustentabilidade; e que esses domínios de ação podem apoiar a promoção do desporto assente na cooperação transetorial⁶.

³ JO C 436 de 5.12.2014, pp. 2-5.

⁴ JO C 449 de 13.12.2018, pp. 1-5.

⁵ JO C 214I de 29.6.2020, pp. 1-4.

⁶ JO C 419 de 4.12.2020, pp. 18-22.

8. O Apelo de Tartu para um estilo de vida saudável, de setembro de 2017, estabelece o compromisso de incentivar as Comunidades de Conhecimento e Inovação, apoiadas pelo Instituto Europeu de Inovação e Tecnologia, o EIT Saúde e o EIT Alimentação, a desenvolverem e a favorecerem abordagens inovadoras para promover e sensibilizar para os benefícios de um estilo de vida saudável.
9. Nas conclusões de 4 de dezembro de 2020 sobre a promoção da cooperação transetorial em prol do desporto e da atividade física na sociedade, o Conselho salienta que o desporto e a atividade física têm numerosas ligações a outros setores de intervenção, nomeadamente a inovação, a investigação, a transformação digital, a economia, a saúde e o emprego, e que a cooperação transetorial pode desempenhar um papel importante para estimular a inovação e a dimensão económica do desporto⁷.

RECONHECENDO O SEGUINTE:

10. Importa considerar a inovação uma prioridade fundamental para o desenvolvimento do setor do desporto. A inovação no desporto deverá promover oportunidades para aumentar a participação dos cidadãos no desporto e na atividade física; fomentar o desenvolvimento socioeconómico através do desporto; e dar resposta aos desafios atuais e futuros, tornando assim o setor do desporto mais sustentável e resiliente.
11. No contexto das políticas públicas, há que adotar uma abordagem holística, a vários níveis e transetorial, em relação à inovação no desporto, assente numa estreita cooperação entre instituições públicas e privadas, e que contribua para o desenvolvimento sustentável e a resposta adequada aos desafios socioeconómicos mais gerais que a UE enfrenta.
12. Cerca de dois terços do crescimento económico da Europa nas últimas décadas são tributários da inovação⁸. A investigação e a inovação aumentam a resiliência dos nossos setores de produção, a competitividade das nossas economias e a transformação digital e ecológica das nossas sociedades, incluindo o setor do desporto.

⁷ JO C 419 de 4.12.2020, pp. 18-22.

⁸ Avaliação de impacto do Horizonte Europa – Documento de trabalho dos serviços da Comissão (ligação: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf, p. 8).

13. A pandemia de COVID-19 afetou gravemente a totalidade do setor do desporto⁹. Embora de forma diferente consoante os países, as consequências são patentes a todos os níveis de governação e dimensões do desporto. Além disso, a pandemia expôs e agravou as fragilidades e desigualdades existentes e acelerou a adoção de práticas inovadoras, salientando a necessidade de desenvolver abordagens holísticas para dar resposta a desafios estruturais.
14. O desporto é geralmente considerado um pioneiro e uma fonte de inovação e ideias originais¹⁰, graças à sua capacidade de evoluir ao ritmo das tendências tecnológicas e sociais. Por outro lado, as pessoas envolvidas no desporto, nomeadamente atletas, treinadores, professores, voluntários, bem como outros profissionais e particulares, podem assumir um papel de liderança na promoção da inovação.
15. O desporto também pode ser um motor de inovações tecnológicas e sociais que tragam benefícios em termos de atratividade económica e de crescimento do mercado de trabalho conexo em toda a UE. Há estudos que demonstram que muitas regiões da UE incluíram o desporto nas suas estratégias de especialização inteligente¹¹.
16. São necessárias abordagens inovadoras a nível social, organizacional, político, digital e tecnológico para fazer face às ameaças e desafios já existentes e emergentes suscetíveis de afetar os valores comuns tanto da União como do desporto, tais como os relacionados com a desigualdade, as violações e atropelos dos direitos humanos, a pressão comercial, a exploração dos atletas, a dopagem, o racismo, a xenofobia, a violência, a corrupção e o branqueamento de capitais.

⁹ Conclusões do Conselho, de 29 de junho de 2020, sobre o impacto da pandemia de COVID-19 e a recuperação do setor do desporto.

¹⁰ EPSI – Agenda Estratégica de Investigação e Inovação 2016-2021, p. 14.

¹¹ Trabalho de investigação da iniciativa SHARE, intitulado "Mapping smart specialisation strategies for sport" (Identificar estratégias inteligentes de especialização para o desporto) (2020).

17. As evoluções tecnológicas, como as que se verificam a nível dos megadados, da tecnologia 5G, da computação em nuvem, da inteligência artificial, da realidade virtual e da realidade aumentada, das biotecnologias e da aplicação de princípios de ludificação¹² à tecnologia, influenciam a forma como o desporto é visto, vivido, praticado e organizado, ao mesmo tempo que proporcionam um espaço para novas oportunidades de negócio e soluções sustentáveis. Estes avanços oferecem oportunidades sem precedentes e constituem uma necessidade para aspetos relacionados com o desporto, como o treino, a participação dos adeptos, a gestão de eventos, as cidades inteligentes e a educação e mobilidade ativas.
18. O movimento desportivo e, em especial, as organizações desportivas podem utilizar métodos de comunicação e radiodifusão tecnológicos e digitais inovadores, bem como a aprendizagem não formal e informal para promoverem os valores comuns da UE através do desporto, aproveitando a sua influência, nomeadamente, na sensibilização para a intolerância, a exclusão social, os estereótipos de género, a misoginia, a homofobia, o racismo, a xenofobia, a marginalização, o assédio, os abusos e a violência, incluindo a violência sexual e qualquer forma de discriminação, bem como na respetiva prevenção¹³.

CONSIDERAM QUE:

19. A inovação é um conceito multifacetado com um âmbito alargado, que inclui a inovação de produtos, serviços e processos, bem como a inovação organizacional, institucional, social, ecológica e política.
20. A inovação pode ser um motor de desenvolvimento em todas as dimensões do desporto (social, económico, organizacional), condicionando a forma como o desporto é praticado, visto e organizado, e reforçando o papel positivo e a prática do desporto na sociedade, bem como na transição dos cuidados de saúde para o cuidado com a saúde, na integração e coesão social e na educação.

¹² Ver definição no anexo.

¹³ JO C 196 de 8.6.2018, pp. 23-26.

21. A inovação no âmbito dos produtos e serviços relacionados com a HEPA¹⁴ pode ter um impacto positivo em termos da redução de estilos de vida sedentários e do aumento dos níveis de atividade física, como a melhoria e a preservação da saúde e das capacidades dos idosos, a diminuição da prevalência e a gestão da obesidade e das doenças não transmissíveis e a promoção da saúde, da capacidade física e do bem-estar em todas as idades e em diversos contextos, incluindo o local de trabalho.
22. A transição digital, através do aumento da conectividade e de novos equipamentos tecnológicos, está a aperfeiçoar os métodos de treino e de aprendizagem, melhorando o desempenho, e pode reduzir o risco de lesões no desporto. Permite ainda aumentar a participação de cidadãos, atletas, treinadores, pessoal desportivo e adeptos, conduzindo a um rápido desenvolvimento de novos produtos e serviços no desporto.
23. As ferramentas digitais, nomeadamente os dispositivos desportivos vestíveis¹⁵, a realidade aumentada e os gémeos digitais, bem como a sua combinação com princípios de ludificação, criam novas perspetivas para o desempenho desportivo, o treino conjunto, a vigilância desportiva e sanitária e a atividade física assistida por inteligência artificial, proporcionando novas oportunidades aos atletas, tanto a nível do desporto de elite como de base, assim como para a prática da atividade física por todos os cidadãos.
24. A inovação pode aumentar a capacidade do setor do desporto, especialmente das organizações de desporto de base, melhorando os métodos e processos de trabalho, criando sinergias e redes e contribuindo para um setor do desporto mais resiliente, mais ecológico, mais bem gerido e mais transparente. A inovação pode também contribuir para o desenvolvimento e a realização dos tópicos principais elencados no anexo I do Plano de Trabalho da União Europeia para o Desporto (2021-2024).

¹⁴ HEPA – Atividade física benéfica para a saúde.

¹⁵ Ver definição no anexo.

25. A inovação social¹⁶ no desporto e através do desporto¹⁷ pode afetar positivamente a participação de todos os grupos vulneráveis e pessoas com menos oportunidades na prática do desporto¹⁸, ao criar instrumentos alternativos para a prática desportiva e a atividade física, contribuindo assim para a sua inclusão social e empoderamento, melhorando simultaneamente a sua qualidade de vida, saúde e bem-estar¹⁹.
26. As abordagens inovadoras do planeamento urbano e do ordenamento do território estão a viabilizar soluções de mobilidade adequadas e a incorporação de infraestruturas desportivas em zonas urbanas, rurais e naturais. As cidades inteligentes e mais ecológicas proporcionam maior proximidade e acessibilidade aos cidadãos, favorecendo assim uma sociedade mais saudável e inclusiva e promovendo a atratividade do desporto e da atividade física.
27. As infraestruturas desportivas inovadoras, e os processos da sua construção e manutenção²⁰, podem integrar os objetivos do novo Bauhaus europeu e proporcionar condições melhores e mais seguras para a prática desportiva e a atividade física, sendo ao mesmo tempo mais sustentáveis, respeitadoras do ambiente, acessíveis e eficientes do ponto de vista energético.
28. O desporto em toda a sua diversidade, como as atividades e eventos, pode contribuir para o Pacto Ecológico Europeu e para a Agenda 2030 das Nações Unidas para o Desenvolvimento Sustentável, aplicando medidas inovadoras de gestão dos resíduos e dos recursos, promovendo a mobilidade ativa e sustentável e sensibilizando para os desafios climáticos e ambientais.

¹⁶ Ver definição no anexo.

¹⁷ Por exemplo, Social Innovation Academy, Homeless World Cup Foundation, Street Football World, HAND – Handball for a new destiny, PLAY International.

¹⁸ JO C 189 de 15.6.2017, pp. 40-44.

¹⁹ JO C 196 de 8.6.2018, pp. 23-26.

²⁰ Por exemplo, espaços polivalentes, materiais de construção reciclados, utilização, captação e filtragem da água da chuva, painéis solares, sistemas de iluminação altamente eficientes do ponto de vista energético.

29. A transformação tecnológica e digital pode ter um impacto significativo nos grandes eventos desportivos devido ao surgimento de novos modelos e práticas de negócios. Embora as abordagens inovadoras proporcionem oportunidades para otimizar a realização de eventos desportivos, promover eventos mais rentáveis e sustentáveis e aumentar a audiência e a participação do público, importa vigiar e prevenir os eventuais efeitos negativos e as práticas ilegais que lhes estão associadas²¹.

CONVIDAM OS ESTADOS-MEMBROS, EM CONFORMIDADE COM O PRINCÍPIO DA SUBSIDIARIEDADE E AOS NÍVEIS ADEQUADOS A:

30. Promoverem e apoiarem iniciativas e projetos de investigação e desenvolvimento, em especial com universidades e centros de investigação, no domínio da inovação no desporto, a fim de criar e difundir conhecimentos e fornecer instrumentos para melhorar a elaboração de políticas e a avaliação comparativa da inovação no desporto, contribuindo assim para uma Europa mais inteligente²². Relativamente a tais iniciativas e projetos, estudarem e promoverem o apoio financeiro ao abrigo dos instrumentos pertinentes da UE, como os fundos da política de coesão e o Horizonte Europa.
31. Apoiarem e incentivarem a cooperação entre o movimento desportivo e outras organizações pertinentes, autoridades regionais e locais, universidades e centros de investigação, a sociedade civil e o setor privado, a fim de superar os obstáculos e os desafios que se colocam à inovação e ao empreendedorismo no desporto, tais como os relacionados com o financiamento, a fuga de cérebros, a proteção de dados e os direitos de propriedade intelectual²³.

²¹ Por exemplo, pirataria em linha, transmissão ilegal em linha de emissões desportivas, fornecimento ilegal de conteúdos, viciação de resultados, fraude com bilhetes ilegais.

²² Um dos cinco principais objetivos da política de coesão da UE para 2021-2027.

²³ Por exemplo, patentes, marcas, marcas comerciais, direitos de autor no âmbito da radiodifusão.

32. Reforçarem a cooperação no domínio da inovação no desporto com organizações internacionais, como a Organização Mundial da Saúde, a Agência Mundial Antidopagem, a UNESCO, a OCDE, a Organização Mundial da Propriedade Intelectual e o Conselho da Europa, bem como com outras organizações pertinentes, incentivando a cooperação transetorial e apoiando medidas inovadoras e a investigação, que visem promover a inovação no desporto.
33. Explorarem soluções inovadoras, inclusive inovações digitais e tecnológicas, a fim de proteger a integridade do desporto e combater a corrupção no desporto, desenvolvendo e adotando instrumentos adequados, para fazer face a desafios transfronteiras, como a viciação de resultados, a dopagem²⁴ e a violência, e para preservar um ambiente desportivo limpo, seguro, não discriminatório e saudável.
34. Promoverem parcerias a vários níveis e o intercâmbio de boas práticas, que incluam escolas, organizações de juventude, o movimento desportivo (sobretudo clubes desportivos) e outras organizações pertinentes, a fim de adotar uma cultura de inovação e experimentação, especialmente na abordagem de questões locais específicas.
35. Apoiarem a cooperação transetorial entre o setor do desporto e outros setores relevantes, em especial no que respeita ao recurso a ferramentas inovadoras e digitais, bem como à identificação de sinergias entre os instrumentos pertinentes, a fim de tornar o desporto mais resiliente a potenciais crises futuras e de antecipar os desafios societais.
36. Promoverem o intercâmbio de boas práticas e experiências no domínio da inovação no desporto entre os Estados-Membros, bem como a mobilidade dos investigadores a nível local, regional, nacional, europeu e mundial.

²⁴ Por exemplo, teste antidopagem com amostra de sangue seco (DBS), dopagem genética.

37. Promoverem e facilitarem a inovação conjunta²⁵ entre o movimento desportivo, outras organizações pertinentes e organizações de outros setores a todos os níveis da governação, entre instituições públicas e privadas, nomeadamente melhorando o desempenho dos polos de inovação, estimulando a investigação e aplicação académicas e apoiando a inovação de base comunitária e com vocação específica no domínio do desporto.
38. Reforçarem o papel e a inclusão do desporto e da atividade física como instrumentos de desenvolvimento socioeconómico, incluindo a promoção da inovação no desporto e de projetos no domínio da inovação social no desporto e através do desporto, no âmbito de estratégias regionais e locais, bem como através de estratégias de especialização inteligente²⁶. Em particular, promoverem a especialização inteligente como instrumento para reforçar a política de coesão, o desenvolvimento regional e a transformação económica.
39. Apoiarem iniciativas e projetos que explorem soluções inovadoras para a promoção e o desenvolvimento da dimensão social e educativa do desporto a todos os níveis, como a educação física, o desporto de base, a formação de treinadores, a gestão do desporto, a participação dos jovens e a cidadania ativa, contribuindo assim para o acesso contínuo ao desporto e à atividade física.
40. Apoiarem e promoverem o desporto enquanto promotor do desenvolvimento sustentável, em consonância com a Agenda 2030 das Nações Unidas para o Desenvolvimento Sustentável, bem como no seu contributo para o Pacto Ecológico Europeu e o Acordo de Paris, promovendo a inovação no desporto e adotando práticas mais ecológicas.

²⁵ Ver definição no anexo.

²⁶ Trabalho de investigação da iniciativa SHARE com o título "Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development" (Desenvolvimento Ativo: Uma Contribuição Integrada do Desporto e da Atividade Física para o Desenvolvimento Económico e Social) (2020).

CONVIDAM A COMISSÃO A:

41. Sensibilizar e promover o potencial do desporto enquanto motor e fonte de inovação e como instrumento para conciliar e abordar uma multiplicidade de práticas e valores, combinando tradição e modernidade.
42. Promover a cooperação com os Estados-Membros e entre estes, associando o movimento desportivo, países terceiros, polos e redes desportivas pertinentes; sensibilizar para os benefícios e as oportunidades dessa cooperação e para os seus resultados; e facilitar a partilha de informação em linha sobre a inovação no desporto entre os Estados-Membros e outras partes interessadas pertinentes.
43. Divulgar informações sobre as oportunidades de apoio financeiro disponíveis para iniciativas relacionadas com a inovação no desporto através de programas da UE, como Erasmus +, LIFE, Horizonte Europa, Europa Digital e UE pela Saúde; bem como sobre os fundos da política de coesão (sobretudo o Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional e o Fundo Social Europeu Mais), o Fundo Europeu Agrícola de Desenvolvimento Rural e as iniciativas de recuperação da UE, como o Mecanismo de Recuperação e Resiliência e o REACT-EU, facilitando simultaneamente a forma como o movimento desportivo e outras organizações pertinentes, bem como projetos relacionados com o desporto, podem beneficiar destes fundos.
44. Promover a partilha de boas práticas em matéria de inovação no desporto no contexto da UE, se for caso disso, e continuar a apoiar um inventário da inovação no desporto.
45. Salientar a importância da inovação no desporto, promovendo a disponibilização de estatísticas que permitam avaliar as tendências socioeconómicas e de outras informações pertinentes, abordando o tema do desporto e da inovação no contexto dos formatos de trabalho, tal como definido no Plano de Trabalho da UE para o Desporto²⁷, e explorando outras possibilidades para desenvolver o tema, incluindo a aplicação de abordagens inovadoras.

²⁷ Nomeadamente nas reuniões dos grupos de peritos da Comissão sobre o desporto ecológico e a recuperação da pandemia, e nos grupos de Estados-Membros interessados.

CONVIDAM O MOVIMENTO DESPORTIVO E OUTRAS ORGANIZAÇÕES PERTINENTES, SE FOR CASO DISSO, A:

46. Adotarem e porem em prática processos de inovação organizacional²⁸ para fomentar o desenvolvimento socioeconómico, bem como para promover e ensinar estilos de vida saudáveis, assim como o desporto seguro, limpo, imparcial e não discriminatório.
47. Promoverem e apoiarem os clubes desportivos, em especial os clubes locais, e o desporto de base na adesão à transição digital e na adoção de uma cultura de inovação e experimentação.
48. Recolherem, debaterem e transmitirem as ideias e sugestões inovadoras de atletas, treinadores, árbitros e outro pessoal desportivo quanto à forma de melhorar a sua segurança e o seu desempenho e a imparcialidade das competições desportivas, reduzindo ao mesmo tempo os riscos para a saúde e o impacto ambiental.
49. Cooperarem com as universidades, as instituições de investigação e o setor privado, apoiando a recolha de dados sobre a contribuição da dimensão desportiva da inovação.
50. Contribuírem para o diálogo sobre a inovação no desporto e a partilharem informações e boas práticas nesta matéria.

²⁸ Por exemplo, em métodos e processos de trabalho, sinergias e redes, na governação e transparência e na cultura organizacional.

Referências

O Conselho da União Europeia e os representantes dos Governos dos Estados-Membros, reunidos no Conselho, recordam os seguintes documentos:

- Conclusões do Conselho, de 4 de dezembro de 2013, sobre o contributo do desporto para a economia da UE, e em especial para a luta contra o desemprego dos jovens e para a promoção da inclusão social (JO C 32 de 4.2.2014, pp. 2-5)
- Conclusões do Conselho, de 5 de dezembro de 2014, sobre o desporto enquanto motor de inovação e crescimento económico (JO C 436 de 5.12.2014, pp. 2-5)
- Conclusões do Conselho, de 15 de junho de 2017, sobre o desporto como plataforma de inclusão social através do voluntariado (JO C 189 de 15.6.2017, pp. 40-44)
- Conclusões do Conselho, de 8 de junho de 2018, sobre a promoção dos valores comuns da UE através do desporto (JO C 196 de 8.6.2018, pp. 23-26)
- Conclusões do Conselho, de 13 de dezembro de 2018, sobre a dimensão económica do desporto e os seus benefícios socioeconómicos (JO C 449 de 13.12.2018, pp. 1-5)
- Conclusões do Conselho, de 29 de junho de 2020, sobre o impacto da pandemia de COVID-19 e a recuperação do setor do desporto (JO C 214I de 29.6.2020, pp. 1-4)
- Conclusões do Conselho, de 4 de dezembro de 2020, sobre a promoção da cooperação transetorial em prol do desporto e da atividade física na sociedade (JO C 419 de 4.12.2020, pp. 18-22)

- Resolução do Conselho e dos representantes dos Governos dos Estados-Membros, reunidos no Conselho, sobre o Plano de Trabalho da União Europeia para o Desporto (1 de janeiro de 2021 – 30 de junho de 2024) (JO C 419 de 4.12.2020, pp. 1-11)
- Transformar o nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável (resolução A/RES/70/1 da AGNU de 25 de setembro de 2015)
- Comissão Europeia, "Mapping study on measuring the economic impact of COVID-19 on the sport sector in the EU" (Levantamento sobre a medição do impacto económico da COVID-19 no setor do desporto na UE) (2020)
- Trabalho de investigação da iniciativa SHARE, intitulado "Mapping smart specialisation strategies for sport" (Identificar estratégias inteligentes de especialização para o desporto) (2020)
- Trabalho de investigação da iniciativa SHARE intitulado "Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development" (Desenvolvimento Ativo: Uma Contribuição Integrada do Desporto e da Atividade Física para o Desenvolvimento Económico e Social) (2020)
- Portal de boas práticas em saúde pública (Comissão Europeia):
<https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/>
- Avaliação de impacto do Horizonte Europa – Documento de trabalho dos serviços da Comissão
https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977_548.pdf, p. 8
- Comissão Europeia, "European Innovation Scoreboard 2020: The EU's increasing innovation vital for sustainable and inclusive recovery" (Painel Europeu da Inovação 2020: A crescente inovação da UE, vital para uma recuperação sustentável e inclusiva) (22.6.2020)
- EPSI – Agenda Estratégica de Investigação e Inovação 2016-2021
- Apelo de Tartu para um estilo de vida saudável (2017)
- Iniciativa novo Bauhaus europeu
https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_pt

2. Definições

Para efeitos das presentes conclusões, aplicam-se as seguintes definições:

- "*Dispositivos desportivos vestíveis*", dispositivos relacionados com o desporto que se podem trazer no corpo durante o exercício físico ou a prática desportiva, nomeadamente dispositivos como adornos inteligentes (anéis, braceletes, relógios, alfinetes, etc.), sensores fixados ao corpo (que monitorizam e transmitem dados biológicos para efeitos de cuidados de saúde) e dispositivos de monitorização da atividade física (frequentemente sob a forma de braçadeiras ou bandas, que monitorizam aspetos como a atividade física e sinais vitais).
- "*Inovações sociais*", entendem-se como as novas estratégias, conceitos, ideias e organizações que dão resposta a todo o tipo de necessidades sociais – desde as condições de trabalho e a educação ao desenvolvimento das comunidades e à saúde – e que alargam e reforçam a sociedade civil.
- "*Inovação conjunta*", ou inovação aberta, verifica-se quando uma empresa trabalha diretamente com os seus clientes e parceiros para resolver problemas inerentes à atividade. No contexto desportivo, a "inovação conjunta" deverá permitir que as diferentes partes interessadas (administrações públicas, o movimento desportivo, clubes desportivos, atletas, empresas privadas, etc.) partilhem coletivamente os recursos e colaborem em soluções sustentáveis. Além disso, a dinâmica da inovação conjunta deverá permitir uma perceção mais rápida da evolução das tendências no desporto e nas empresas, proporcionando assim a todos os parceiros desportivos a agilidade necessária para preverem e adaptarem-se a essas tendências.
- "*Ludificação*", a aplicação de elementos da conceção de jogos e princípios próprios dos jogos noutros contextos, podendo também ser definida como um conjunto de atividades e processos para resolver problemas mediante a utilização ou aplicação das características de elementos dos jogos.