

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
CAMPUS DA REGIÃO DOS VINHEDOS
DESIGN**

JEFERSON ALBARA

**QUERO RUGBY: COMO O DESIGN PODE AUXILIAR NA DIFUSÃO DO RUGBY
NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL.**

**BENTO GONÇALVES
2020**

JEFERSON ALBARA

**QUERO RUGBY: COMO O DESIGN PODE AUXILIAR NA DIFUSÃO DO RUGBY
NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design da Universidade de Caxias do Sul, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador Prof. Gabriel Bergmann Borges
Vieira

BENTO GONÇALVES

2020

JEFERSON ALBARA

**QUERO RUGBY: COMO O DESIGN PODE AUXILIAR NA DIFUSÃO DO RUGBY
NO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design da Universidade de Caxias do Sul, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador Prof. Gabriel Bergmann Borges Vieira

Aprovado (a) em: 24/07/2020.

Banca Examinadora

Prof. Julio Colbeich
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Prof. Mateus Zanatta
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Prof. Ana Valquíria Prudêncio
Universidade de Caxias do Sul - UCS

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar devo agradecer a Deus, por me conceder equilíbrio, força e estabilidade tanto física quanto mental necessários para progredir durante todos estes anos de faculdade, conciliado a vida profissional e pessoal, quando baixava a cabeça e me sentia cansado ou derrotado sua luz me alcançava e mostrava o caminho a seguir, um muito obrigado!

Quero agradecer do fundo do meu coração aos meus pais Vanderlei Albara e Marilene Prescendo Albara, que me apoiaram ainda me apoiam e sei que no futuro vão continuar me apoiado e me incentivando em minhas escolhas futura, pois nós e somente nós sabemos do que passamos juntos para eu poder chegar até aqui, um muito obrigado por tudo.

Não posso me esquecer de agradecer também a minha irmã, uma pessoa essencial na minha vida com quem divido as dores e alegrias que sempre esta do meu lado e apesar de ser mais jovem sempre me ajudou como pode e me aconselhou sabiamente tanto na vida pessoal como na vida acadêmica, só tenho a lhe agradecer.

Não posso me esquecer dos amigos, que ao longo deste tempo, trocamos conhecimento, vivências, reclamações e contribuições, e mesmo indiretamente, serviram de consolo nas horas difíceis a todos os meus amigos quero dizer só vocês sabem o quanto eu valorizo uma amizade, os principais pilares da minha vida são família e amigos e por estes estou muito bem sustentado um abraço a todos e que nossa amizade dure eternamente.

É Fundamental lembrar-se de todos os professores com os quais pude conviver, a troca de conhecimento e de vivencias tudo que aprendi durante todos estes anos, espero poder filtrar e passar a diante da Melhor maneira possível, porque de nada vale todo conhecimento do mundo se não pudermos passar isso a diante e com este conhecimento melhorar nem que seja um pouco a vida de alguém Em especial, agradeço ao meu orientador prof. Gabriel Bergmann Borges Vieira , por compartilhar seu conhecimento e conseguir tornar o semestre mais temido, em momentos mais descontraídos e leves, essencial para seguir em frente. Também aos professores que, de alguma forma, deixaram sua marca nesta minha passagem.

Dedico este trabalho a todas as pessoas que convivem comigo, em especial a meus Pais Vanderlei e Marilene e a minha irmã Sheila que me mantiveram forte até o final. Um imenso beijo e muito obrigado por tudo, amo todos vocês!

“Com a atitude certa tudo é mais fácil, por isso esqueça o que já passou, aceite o que não pode mudar e lute por seus sonhos.”

- *Autor desconhecido* -

RESUMO

O rugby é um esporte de grande popularidade, mas ainda não conseguiu firmar-se no Brasil, apesar dos números recente que demonstram uma crescente, esta evolução e expansão ainda caminha de forma muito primaria, não explorando toda a capacidade do esporte. Tendo um potencial enorme de crescimento para ser algo a integrar-se a cultura brasileira de desportos. A expansão do esporte visa integrar todas as classes sociais, gêneros e biótipos de todas as idades sendo um esporte perfeito para manter o corpo e mente saudáveis, além de proporcionar diversão, bem estar, e ajudar no desenvolvimento físico e mental, o esporte oferece um alto grau de competição para os atletas mais enérgicos. Este é um trabalho munido das ferramentas do design estratégico e tem por objetivo de difundir e criar uma ponte que aproxime o rugby as pessoas tornando o esporte mais conhecido e conseguindo captar novos praticantes para a modalidade. A explanação deste tema reflete a necessidade de difundir explicar e agregar o esporte a nossa cultura trazendo suas raízes e valores para nossos âmbitos pessoais. Partindo destes resultados foi construído um cenário que envolva um plano de negócios viável e que por sua vez possa ajudar na expansão do esporte, também será trabalhado uma identidade visual que agregue valor a modalidade, além de um produto focado para a prática e desenvolvimento do rugby.

Palavras Chave: Rugby; Design; Difusão; Esporte; Competição; Contato; Segurança; Origens; Valores; Jogo; Atletas.

ABSTRACT

Rugby is a very popular sport, but it has not yet managed to establish itself in Brazil, despite the recent numbers that show a growing, this evolution and expansion still walks in a very primary way, not exploring all the sport's capacity. Having enormous growth potential to become something to be integrated into the Brazilian sports culture. The expansion of the sport aims to integrate all social classes, genders and biotypes of all ages being a perfect sport to keep the body and mind healthy, besides providing fun, well-being, and helping in the physical and mental development, the sport offers a high degree of competition for the most energetic athletes. This is a work equipped with the fermentes of strategic design and aims to disseminate and create a bridge that brings rugby closer to people, making the sport better known and managing to attract new practitioners to the sport. The explanation of this theme reflects the need to spread explain and add sport to our culture, bringing its roots and values to our personal spheres. Based on these results, a scenario was built that involves a viable business plan and that in turn can help in the expansion of the sport, a visual identity that adds value to the sport will also be worked, in addition to a product focused on the practice and development of rugby .

Keywords: Rugby; Design; Diffusion; Sport; Competition; Contact; Safety; Origins; Values; Game; Athlete.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Estátua em homenagem a William Webb Ellis	16
Figura 2 - Momento de início de jogo	25
Figura 3 - Mecanismo de passe no rugby	26
Figura 4 - Momento em que ocorre a jogada do tackle	28
Figura 5 - Formação de um Ruck em uma partida de rugby	29
Figura 6 - Formação do maul disputada entre Nova Zelândia e Austrália	30
Figura 7 - Formação de uma jogada de scrum	31
Figura 8 - Disputa pela conquista da bola em reposição de lateral	32
Figura 9 - Medidas e demarcações do campo	33
Figura 10 - Formação tática equipe de Rugby.....	36
Figura 11 - Medidas oficiais internacionais de uma bola de rugby.....	37
Figura 12 - Bola de rugby apoiada em um tee, pronta para um chute.....	38
Figura 13 - Vestuário completo perante as normas da World Rugby	39
Figura 14 - Jogador utilizando fita isolante e bandagem para proteger suas orelhas	40
Figura 15 - Jogador fazendo uso do scrum cap durante partida de rugby	41
Figura 16 - Um dos vários Modelos de shoulder pad utilizado pelos jogadores.....	42
Figura 17 - Chuteiras para prática de rugby destaque-se pelo tamanho de seus cravos.....	43
Figura 18 - Ian McKinley responsável pelo desenvolvimento dos óculos de proteção	44
Figura 19 - Equipe de arbitragem durante copa do mundo de rugby 2019	45
Figura 20 - Sinais feitos pelo árbitro para realizar marcação de jogo	48
Figura 21 - Sinalizações de jogadas dos juizes de linha.....	48
Figura 22 - Tag Rugby, variação sem contato do rugby	60
Figura 23 - Partida de Rugby Touch realizada em Cambridgeshire, Inglaterra	62
Figura 24 - Jogo teste de rugby em cadeira de rodas Rio2016.....	64
Figura 25 - Tentativa de proteger o gol em partida de rugby subaquático	66
Figura 26 - Desafio Internacional de rugby de praia do Rio de Janeiro	68
Figura 27 - Formação tática equipe de sevens.....	71
Figura 28 - Espiral da inovação dirigida pelo design	76
Figura 29 - Estrutura de método adaptado.....	77
Figura 30 - Gráfico relacionado a complemento de pesquisa.....	89
Figura 31 - Treinos de realizados pelo instituto rugby para todos em Paraisópolis.....	92
Figura 32 - Projeto Vivendo o Rugby e sua interação com crianças.....	94
Figura 33 - Taxonomia de temas do universo rugby	97
Figura 34 - Painel pesquisa contextual uniforme	98
Figura 35 - Painel pesquisa contextual escudos	99
Figura 36 - Painel pesquisa contextual equipamentos parte 1	100
Figura 37 - Painel pesquisa contextual equipamentos parte 2.....	101
Figura 38 - Painel percepções.....	102
Figura 39 - Painel esporte na infância	103
Figura 40 - Relação esporte Cultura	104

Figura 41 - Comunicação no mundo esportivo	105
Figura 42 - Análise mercados e serviços Alma Rugby	106
Figura 43 - Análise mercados e serviços Rugby Fit.....	107
Figura 44 - Análise mercados e serviços Try Rugby	108
Figura 45 - Análise mercados e serviços SulBack	109
Figura 46 - Análise mercados e serviços InGoal.....	101
Figura 47 - Análise mercados e serviços Monstros do rugby.....	111
Figura 48 - Análise mercados e serviços Alster	112
Figura 49 - Análise mercados e serviços Appito.....	113
Figura 50 - Análise mercados e serviços Crossfut	114
Figura 51 - Análise mercados e serviços Conexão fut	115
Figura 52 - Análise mercados e serviços Eu treino fundamento	116
Figura 53 - Análise mercados e serviços Footure	117
Figura 54 - Análise mercados e serviços Goleiro de aluguel	118
Figura 55 - Análise mercados e serviços joga	119
Figura 56 - Análise mercados e serviços Mycujoo	120
Figura 57 - Análise mercados e serviços Little kickers.....	121
Figura 58 - Análise de marcas	122
Figura 59 - Análise de marcas	123
Figura 60 - Análise de marcas	124
Figura 61 - Delineamento de cenário	125
Figura 62 - Cenária Cultura gaúcha.....	127
Figura 63 - Cenária integração social.....	130
Figura 64 - Cenário familiar	132
Figura 65 - Mapa de Empatia	133
Figura 66 - Mapa de empatia Júlio.....	134
Figura 67 - Painel semântico persona Júlio.....	135
Figura 68 - Mapa de empatia Matheus	136
Figura 69 - Painel semântico persona Matheus	137
Figura 70 - Mapa de empatia Heitor.....	138
Figura 71 - Painel semântico persona Heitor.....	139
Figura 72 - Mapa de empatia Amanda	140
Figura 73 - Painel semântico persona Amanda	141
Figura 74 - Painel semântico conceito movimento	144
Figura 75 - Painel referencial Marcas.....	146
Figura 76 - Brainstorming naming	147
Figura 77 - Geração de namings.....	147
Figura 78 - Geração de alternativas fontes	149
Figura 79 - Geração de alternativas marca	150
Figura 80 - Alternaiva escolhida	151
Figura 81 - Logotipo Final	151
Figura 82 - Mochila esportiva	153
Figura 83 - Tag	154

Figura 84 - Squeeze	155
Figura 85 - Papelaria.....	156
Figura 86 - Embalagem	157
Figura 87 - Camiseta	158
Figura 88 - Redes sociais/ Instagram.....	160
Figura 89 - Redes sociais/ Facebook	161
Figura 90 - Fluxograma funcionamento programa rugby nas escolas.....	166
Figura 91 - Fluxograma funcionamento programa B rugby em áreas públicas.....	169
Figura 92 - Fluxograma site Quero Rugby.....	171
Figura 93 - Página inicial Quero Rugby.....	172
Figura 94 - Página Sobre Nós.....	173
Figura 95 - Página de busca Projetos quero rugby.....	173
Figura 96 - Canal Quero Rugby.....	174
Figura 97 - Página para Contato.....	175
Figura 98 - Página Notícias.....	175
Figura 99 - Página Faça Parte.....	176
Figura 100 - Página Loja virtual.....	177
Figura 101 - Página login.....	178
Figura 102 - Mapa de stakeholders.....	179
Figura 103 - Metodologia de Lobach.....	180
Figura 104 - Análise de mercado.....	182
Figura 105 - Análise de mercado.....	183
Figura 106 - Moodboard de configuração estética.....	184
Figura 107 - Geração alternativa produto.....	185
Figura 108 - Geração alternativa produto.....	186
Figura 109 - Geração alternativa produto.....	187
Figura 110 - Refinamento Produto.....	188
Figura 111 - Refinamento Produto.....	189
Figura 112 - Solução final Produto base campo.....	190
Figura 113 - Visão desmembrada base campo.....	192
Figura 114 - Ambientação Ingoal campo.....	193
Figura 115 - Solução final Produto base quadra.....	194
Figura 116 - Visão desmembrada base quadra.....	195
Figura 117 - Ambientação Ingoal quadra.....	196
Figura 118 - Análise de mercado bolsas esportivas.....	197
Figura 119 - Análise de mercado bolsas esportivas.....	198
Figura 120 - Análise de mercado bolsas esportivas.....	199
Figura 121 - Painel inspiracional geração alternativas.....	200
Figura 122 - Geração alternativas.....	201
Figura 123 - Solução final bolsa esportiva.....	202
Figura 124 - Solução final bolsa esportiva detalhe.....	203
Figura 125 - Estudo volumetria.....	203
Figura 126 - Ambientação bolsa.....	204

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ABR.....	Associação Brasileira de Rugby
ABRC.....	Associação Brasileira de Rugby em Cadeira de Rodas
CBRL.....	Confederação Brasileira de Rugby League
CBRu.....	Confederação Brasileira de Rugby Union
CMAS.....	Confederação Mondiale des Activités Subaquatiques
FECARU.....	Federação Catarinense de Rugby
FGR.....	Federação Gaúcha de Rugby
FMR.....	Federação Mineira de Rugby
FPR.....	Federação Paulista de Rugby
FRB.....	Federação de Rugby da Bahia
IRB.....	International Rugby Board
IRPT.....	Instituto Rugby Para Todos
IWFR.....	International Wheelchair Rugby Federation
NRFU.....	National Rugby Football Union
NR.....	Northern Rugby Union
RFL.....	Rugby Football League
RFU.....	Rugby Football Union
SPAC.....	São Paulo Athletic Club
SRU.....	União Escocesa de Rugby
UAR.....	Unión Argentina de Rugby
UIFR.....	União Irlandesa de Football Rugby
URB.....	União de Rugby Brasil
URTC.....	União de Rugby Tauras Carancho
WRU.....	União Galesa de Rugby

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. PROBLEMATIZAÇÃO.....	14
2.1. PROBLEMA.....	14
2.2. OBJETIVO GERAL.....	14
2.2.1. Objetivos específicos.....	14
2.3. JUSTIFICATIVA.....	14
3. FUNDAMENTAÇÃO.....	15
3.1. A HISTÓRIA DO RUGBY.....	15
3.2. DINÂMICAS DO JOGO.....	23
3.3. O CAMPO DE JOGO SEUS ATLETAS E EQUIPAMENTOS.....	32
3.4. ARBITRAGEM.....	45
3.5. PRINCIPAIS CLUBESCAMPEONATOSFEDERAÇÕES.....	49
3.6. AS VARIAÇÕES DO ESPORTE.....	59
3.7. OS BENEFÍCIOS PROPORCIONADOS PELO DO ESPORTE.....	73
4. METODOLOGIA.....	75
4.1. FASE DE PEQUISA.....	78
4.1.2. Pesquisa de campo.....	78
4.1.3. Complemento à pesquisa de campo com atletas e não praticantes.....	86
4.1.4. Conclusões levantadas a partir da pesquisa de campo.....	90
4.2. ESTUDOS DE CASO.....	91
4.3. FASE DE ANÁLISE.....	96
4.3.1. Pesquisa contextual.....	96
4.3.2. Análise de mercado e serviço.....	105
4.3.3. Análise de Marcas.....	121
4.3.4. Cenários.....	125
4.3.5. Personas.....	132
4.4. BRIEFING.....	141
5. APLICAÇÕES.....	143
5.1. PROPOSTA CONCETUAL.....	143
5.2. MARCA.....	145
5.2.1. Conclusões a partir da análise de marcas.....	145

5.2.2. Naming.....	146
5.2.3. Geração de alternativas.....	148
5.2.4. Solução para identidade visual.....	150
5.2.5. Pontos de contato.....	152
5.3. SERVIÇO.....	161
5.4. PRODUTO.....	179
5.4.1. Produto a ser desenvolvido - Ingoal Rugby.....	180
5.4.2. Análise de Mercado.....	181
5.4.3. Configuração Estética.....	184
5.4.4. Geração de Alternativas.....	185
5.4.5. Refinamento do projeto.....	187
5.4.6. Solução final do produto.....	189
5.4.7. Bolsa para transporte e armazenagem ingoal.....	197
5.4.8. Análise de mercado - bolsas esportivas.....	197
5.4.9. Geração de Alternativas.....	199
5.4.10. Solução final do produto.....	201
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	204
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	206
APÊNDICE A – ROTEIRO PARA ENTREVISTA.....	212
APÊNDICE B – MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL.....	219
APÊNDICE C – FACA DE CORTE EMBALAGEM.....	232
APÊNDICE D – DESENHO TÉCNICO.....	233
APÊNDICE E – FLUXOGRAMA FUNCIONAMENTO SERVIÇO.....	236

1. INTRODUÇÃO

Os esportes fazem parte do cotidiano das pessoas, tanto pelo consumo do mesmo como na prática esportiva, estamos em uma fase em que as pessoas buscam uma forma de esporte seja ela como hobby, por preocupação com a saúde ou até mesmo buscando o alto rendimento esportivo. O esporte é uma válvula para escape da rotina e a quebra da monotonia. Este trabalho irá abordar uma das modalidades esportivas de maior valorização ao redor do mundo, o rugby, mas esta ainda busca firmar-se e encontrar seu espaço em território nacional.

Esporte considerado bruto, mas tem base no companheirismo e respeito, um dos elementos que tornam o rugby um esporte atraente é sua jogabilidade, além de força e desenvoltura o jogo exige de bastante estratégia e raciocínio. Nascido na Inglaterra a mais de cento e cinquenta anos, o rugby difundiu-se rapidamente pelo mundo e até hoje constrói uma memória esportiva única. Apesar do grande número de adeptos no Brasil este número ainda é pouco específico se comparados a modalidades mais tradicionais, e a curva de crescimento do rugby no País tem uma grande subida ser realizada.

A partir da temática definida a problematização foi como difundir o rugby no estado do Rio Grande do Sul, com tema e problematização definidos o ponto de partida é todo o entendimento da modalidade para desenvolver soluções plausíveis em torno do rugby que funcionem como facilitadores na sua difusão. Além de pesquisa focada, adotou-se metodologia de design estratégico de Franzatto (2011), e ferramentas metodológicas de outros autores como Alina Wheeler e Lobach para auxiliar no desenvolvimento do projeto. Para dar corpo ao projeto pesquisa de campo com usuários e atletas também foi fundamental.

De acordo com levantamento teórico deste trabalho, ficaram evidentes diversos campos de abordagem para possíveis aprimoramentos e soluções, porém também se percebe a falta de trabalho e aprofundamento nos mesmos. As soluções encontradas nesse processo são frutos de uma pesquisa aprofundada a fim de garantir melhorias através do design. Desta forma busca-se entregar um resultado expressivo através do sistema de produto, serviço e marca, visando contemplar as necessidades identificadas na pesquisa. Com estas resoluções buscamos dar força a difusão e expansão do rugby, para que a mesma perpetue e alcance a grandeza.

2. PROBLEMATIZAÇÃO

2.1 PROBLEMA

Como o design pode auxiliar na difusão do rugby no Rio Grande do Sul?

2.2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um projeto de design que auxilie a difundir o rugby entre os jovens;

2.2.1 objetivos específicos

- Definir e contextualizar e compreender o que é o rugby;
- Realizar coleta de informações sobre o rugby;
- Fazer a análise das informações coletadas;
- Desenvolver produto marca e serviço, que atendendo as demandas solicitadas como forma de auxiliar e difundir da *rugby*.

2.3 JUSTIFICATIVA

O rugby é um esporte com as origens ligadas ao futebol que tantos conhecem e admiram, os mesmos chegaram ao Brasil pelos meados de 1891 segundo Portal do Rugby (2017). Mas desde a sua chegada estes esportes seguiram por caminhos completamente diferentes, enquanto o futebol tornou-se um dos esportes mais populares e adorados do mundo, movimentando milhares de pessoas todos os dias que desejam fazer do futebol sua profissão ou então apenas um momento de lazer, tornou se também um negocio altamente lucrativo que atrai vários patrocinadores e uma grande quantidade de dinheiro.

O rugby é uma modalidade esportiva que tem sua historia compartilhada com o futebol, porém nunca conseguiu deslanchar de maneira tão expressiva no Brasil. Desenvolvendo-se em alguns países de língua inglesa em regiões da Europa, na Oceania e em algumas nações da Ásia e América do sul, porém sem alcançar todo glamour e expressão que o futebol ostenta pelo mundo afora.

Apesar de todos estes percalços o rugby nunca se intimidou e vem ganhando cada vez mais adeptos em todo o mundo, e no Brasil não é diferente apesar a modalidade não para de

crescer no nosso país em todos os aspectos: número de praticantes, investimentos, segundo a Confederação brasileira de Rugby Union os números mostram claramente esse crescimento do Rúgbi no Brasil, em 2010 existiam 30 mil praticantes do já em 2018, tens o dobro, 60 mil, sendo 11 mil atletas federados à confederação brasileira de rugby union. (CBRu, 2018).

Mas mesmo assim este crescimento ocorre de forma muito lenta e sonho de qualquer atleta é se profissionalizar, participar dos melhores campeonatos, brigar por títulos, e claro, ter um retorno financeiro para viver do esporte. No entanto, no rugby brasileiro, isso é difícil. A modalidade ainda é amadora no país.

A modalidade tem um potencial grande de crescimento em território nacional, mesmo com todas as adversidades e a dificuldades de se expor e se vender como um esporte das massas, assim este projeto busca utilizar-se das fermentas do design para poder auxiliar na expansão e na prática do rugby fazendo assim o esporte alavancar sua popularidade.

3 FUNDAMENTAÇÃO

3.1 A HISTORIA DO RUGBY

Segundo o historiador Hilário Franco Júnior, jogos com bolas e contatos físicos são praticados pelas sociedades humanas há milênios, estas são manifestações antropológicas, os romanos, por exemplo, praticavam o harpastum, onde os atletas jogavam em equipes e buscavam levar uma bola a outra extremidade do campo de jogo empurrando oponentes, dentre outros, mas para Franco a origem do rugby esta na própria Inglaterra industrial dos séculos XVIII e XIX. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

Segundo o pesquisador o escritor e historiados esportivo Tony Collins, quando se fala sobre a origem do rugby entra-se em um divisor de águas, tanto porque se têm que tratar da versão que se espalhou quase como um conto mitológico e o caminho que realmente busca explicar a origem histórica. (COLLINS, 2009).

Ainda sobre a perspectiva de Collins (2009), a primeira versão e também mais conhecida tem origem em 1823 na Rugby school, na cidade de Rugby na Inglaterra. Diz-se que, durante um jogo de football que não é o nosso futebol moderno, porque o mesmo ainda não existia naquela época cada escola jogava de um jeito diferente e com suas próprias regras orais, um dos jogadores, conhecido como William Webb Ellis em virtude a uma jogada

irregular pegou a bola em suas mãos e saiu correndo em direção ao campo do adversário, enquanto seus oponentes tentavam segura-lo para impedir sua progressão. Porém esta jogada só foi reconhecida pela comunidade do rugby cinquenta e sete anos depois em 1880, Weeb Ellis morreu sem ter conhecimento do status que receberia, porém em 1987 a taça do campeonato mundial de seleções recebeu seu nome em homenagem. (COLLINS, 2009).

Figura 1- Estátua em homenagem a William Webb Ellis na Rugby School



Fonte: Globo Esporte (2020)

Apesar da origem do esporte estar fortemente ligada a historia de William Webb Ellis que por muito tempo esteve associada como a versão oficial bela pela Word Rugby, sabe-se que a mesma esta ligada a fatos históricos e registros estes explorados e contextualizados,

segundo Tony Collins (2009) o rugby não é fruto de uma jogada isolada, no final do século XVIII as escolas britânicas passaram a incorporar os antigos jogos de bola medievais chamados de football ao seu currículo acadêmico, porém como as regras destes jogos naquela época ainda não eram escritas cada escola tomava liberdade para jogar de acordo com suas próprias regras e visão de jogo, não havia portanto um football, mas sim existiam várias versões sem qualquer padrão, organização que o unificasse. (COLLINS, 2009).

A Rugby School da cidade de mesmo nome, por exemplo, tinha sua própria interpretação de jogo sendo assim tinha sua própria forma e dinâmica de jogar, como em todos os lugares como suas regras eram apenas orais sofreu alterações em sua forma de jogo com o passar do tempo. Thomas Arnold foi diretor da Rugby School desde o ano de 1828 e foi um dos responsáveis ao esporte passar a ser algo mais formal, Ainda que a prática do rugby tenha iniciado em meados dos anos de 1820, e mesmo com todos os esforços de Arnold foi só no ano de 1846 que as primeiras regras foram escritas formalizando assim o rugby football (que por muito tempo chamou-se desta maneira). (COLLINS, 2017).

Várias escolas na época gostaram da ideia e seguiram a tendência de registrar suas regras e assim vários ex-alunos começaram a formar seus clubes, pelo puro desejo de seguirem praticando algum esporte, essa proliferação de clubes fez com que estas organizações se reunissem para a criação de regras comuns para todos os clubes que praticassem algum tipo de football na Inglaterra, essa reunião ocorreu no ano de 1863, com o intuito de estabelecer regras comuns com base nas regras usadas na universidade de Cambridge, nasceu assim a *football association*, isto é o nosso futebol moderno. Porém estas regras não foram aceitas por clubes que praticavam o *football* de acordo com as regras da rugby school que tinha uma dinâmica completamente diferente a proposta na reunião, estes clubes então preferiram manter-se na sua forma de jogar e não aderir as normas da *football association*, assim dando o primeiro passo radical na diferenciação destes esportes.

Conforme Jones (1958, apud Cenamo 2010), com o rugby instaurado como uma modalidade, devido ao racha entre a *football association* e os praticantes de *football da Rugby School*, vários clubes de rugby começaram a surgir por todos os cantos da Inglaterra deste modo para melhor organização e dinâmica do esporte no ano de 1871 mais precisamente em janeiro nasceu a Rugby Football Union - RFU. Esta primeira reunião teve presença de 21 clubes: Richmond, Harlequins e Blackheart, trio londrino que comandou por anos os movimentos da entidade, ainda faziam parte Guy`s hospital, Civil Service, Wellington College, king`s college, St.Paul`s school que ainda estão em atividade nos dias atuais,

Complementavam os 21 clubes estes que por vez não existem mais Giosies, Flamingoes, Mohicans, Wimbledon hornets, Marlborough Nomades, West kent, Law, Lausanne, Addison, Belize Park, Ravenscourt Park, Champham Rovers e Queen`s house.

Deste modo com a RFU criada à prática do esporte crescendo a popularidade do rugby superou as barreiras da Inglaterra e começou a alcançar os países vizinhos, assim em 1873 foi formada a segunda federação de rugby do mundo, a União Escocesa de Rugby - SRU, seguida da União Irlandesa de Football Rugby - UIFR em 1879, e a União Galesa de Rugby - WRU em 1881, com o surgimento destas quatro instituições nacionais, foi necessário a criação de um órgão internacional, assim em 1886 floresceu a International Rugby Board - IRB tendo representantes da Escócia, Irlanda, País de Gales. A Inglaterra só ingressou a IRB em 1890 após ter recusado o primeiro convite de ser um dos países fundadores. (PORTAL DO RUGBY, 2020).

Conforme a World Rugby (antigo International Rugby Board, IRB) entidade máxima do rugby citando Collins (2009) a primeira partida internacional da modalidade ocorreu em no dia vinte e sete de março de 1871, quinze anos antes da criação da international board Rugby, o jogo aconteceu nos campos de Raeburn Place, em Edimburgo capital da Escócia, a partida foi vencida pela Escócia com um gol e um try contra um try da Inglaterra. Este primeiro jogo internacional foi o pontapé inicial para o primeiro torneio de seleções de rugby da historia, no ano de 1883 foi criado o *Home International Championship*, torneio em que as seleções da Inglaterra, Irlanda, Escócia e o País de Gales disputavam o título, este campeonato ficou mais conhecido como Four nations (quatro nações), em 1910 com a inclusão da França o torneio se tornou o five nations (cinco nações), 90 anos de pois nos anos 2000 a Itália entrou para este seleto grupo que passou a se chamar então six nations (seis nações).

Após a realização do primeiro torneio internacional o four nations, o rugby alcançou outro patamar que o levou a um ponto chave para se torna o esporte que é hoje, a modalidade de rugby Union a mais tradicional e praticada até os dias de hoje estava estabelecida, como é mostrado por Hilário Franco júnior (2007), porém os atletas jogavam de forma completamente amadora tendo pouco apoio de seus clubes, que na época eram quase todos ligados a universidades, já no ano de 1885 levantara-se discussões sobre a profissionalização do da modalidade e a remuneração dos atletas. Porém Collins (2009) aponta em seu livro *A Social History of English Rugby Union* que muitas pessoas que estavam ligadas ao esporte na época e a própria RFU acreditavam que a monetização do para os jogadores descaracterizaria

os princípios e virtudes da modalidade, por isso a profissionalização foi vista com mau olho tornando-se ilegal.

Toni Collins (2009) levanta a discussão de que o ato de profissionalização foi fundamental para o crescimento *Football Association* (o nosso futebol moderno), e isso fez com que a popularidade do *Rugby Football* fosse se estagnando, não tendo a mesma visibilidade de mídia do coirmão, apesar de ter bom fluxo de pessoas no campo durante os jogos. Segundo a do Portal do Rugby (2013) a divergência em respeito à profissionalização partiu da elite, porém esta percepção vinha afetando a classe operária que precisavam afastar-se de seus empregos para poderem jogar. Os clubes que eram a favor do profissionalismo buscavam pelo menos uma remuneração pelas horas perdidas de serviço pelos seus jogadores.

No dia vinte e nove de agosto de 1985 segundo Collins (2009) se reuniram no George Hotel de Huddersfield, os vinte e dois clubes fundadores da *Rugby football union*, sem chegar a um acordo sobre a profissionalização da modalidade e a recusa da RFU de liberar remuneração aos atletas além de varias sanções impostas as equipes que participavam do movimento pelo profissionalismo, optaram os clubes pelo seu desligamento com a RFU. Nascia assim a fundação *Northern Rugby Union - NRU* que inicialmente remuneraria os jogadores com seis xelins por dia perdido no emprego, a partir deste momento o rugby se dividiu em rugby union (amador) e rugby league (profissional).

No ano de 1922 o NRU virou RFL, Rugby Football League, com a mudança no nome à instituição trouxe também mudança nas regras, essas modificações transformaram o rugby praticado por estes clubes em outro esporte o Rugby league, com regras muito distintas e muito diferentes do então praticado rugby union, contudo o rugby league não conseguiu se difundir pelo mundo, ganhando força apenas na Austrália e algumas regiões do norte da Inglaterra, França e Nova Zelândia apesar do profissionalismo as novas regras descaracterizaram os princípios básicos do rugby. Tornando-se apenas uma variação do esporte, que apesar dos seus adeptos não chega nem perto da popularidade do Rugby union. (COLLINS, 2009).

Parafrazeando Collins (2009), a cisma de RFU em manter ilegal o profissionalismo do rugby durou até o ano de 1995, dois meses após a copa do mundo de rugby union daquele ano, a entidade declarou o rugby union um esporte livre isto é permissão para a profissionalização dos atletas, mas para o jornalista Bruno Bonsati (2015) todos estes anos de amadorismo foram fundamentais, para a construção da filosofia do rugby e de como seus valores influem em seus atletas tanto no campo como para fora dele. Sobre essa nova

estrutura profissional e conseguindo manter seus principais valores que muitos tinham medo que se perdessem com o profissionalismo o rugby só teve a crescer E, apenas 20 anos depois de se tornar profissional, já transformou seu principal torneio de seleções em um evento de relevância mundial. (COLLINS, 2009).

Segundo portal do rugby (2017), o rugby não demorou muito a se espalhar por outras regiões do vasto império britânico, ganhando popularidade na Austrália, Nova Zelândia e África do Sul, que não muito tempo depois se tornariam grandes potências mundiais do esporte, Depois de cruzar o canal da Mancha e chegar a França o rugby foi calorosamente adotado pelos franceses, que com estilo próprio e veloz de jogo conquistaram uma vaga entre os grandes da modalidade e passaram a figurar o six nations.

Apesar de ser uma época aonde as novidades chegavam de forma muito mais lenta o rugby atravessou o mundo e chegou nas américas, de acordo com Hilário Franco Júnior (2007) na Argentina no final do século XIX uma grande colônia britânica com mais de 200.000, primeira partida de rugby jogada no país remonta a 1873, Unión Argentina de Rugby (UAR) foi formada em 1899, como River Plate Rugby Football Union, vinte e seis anos após a primeira partida de rugby foi jogada em solo argentino, hoje a seleção da Argentina faz parte a elite e sendo a maior campeã do rugby nas américas. Segundo a Unión Argentina de Rugby – URA (2018) O rugby argentino masculino é hegemônico tanto no continente americano como na Iberoamérica, tendo ganhado todas as edições do Campeonato Sul-Americano de Rugby, que é disputado desde 1951, com exceção da edição de 1981, na qual não participou e da edição de 2018 vencida pelo Brasil. Em nível internacional seus êxitos mais contundentes foram o terceiro posto na Copa do Mundo de Rugby de 2007. (PORTAL DO RUGBY, 2020).

Como descrito pelo portal do Rugby (2018), no ano de 1861 o primeiro clube de rugby fora da Inglaterra foi fundado trata-se do Montevideo Cricket Club do Uruguai, que iniciava suas atividades à partir de imigrantes ingleses que haviam ali chegado, hoje é considerado o oitavo clube de rugby mais antigo da história

Depois de superar a barreira da distância e chegar e chegar as Américas finalmente o pontapé inicial do rugby foi dado no Brasil, Segundo Hilário Franco Junior (Portal do Rugby, 2007) o rugby chegou a nosso país na mesma época do futebol, pelo que se tem registro a primeira equipe foi fundada no ano de 1891 na cidade do rio de janeiro sobre a alcunha de Clube Brasileiro de Futebol Rugby, este, porém teve vida curta, foi só quatro anos depois no ano de 1895 que o rugby foi jogado em São Paulo, por iniciativa de Charles Miller, brasileiro

de família inglesa que estudou na Inglaterra e em seu retorno, promoveu em São Paulo, esportes da cultura britânica, mas no Brasil ele é mais conhecido como o pai do futebol, tendo criado o São Paulo Athletic Club, porém o rugby não teve continuidade sendo jogado ocasionalmente em algumas cidades do país.

Depois da primeira empreitada no intuito de instaurar a modalidade no Brasil não ter saído do jeito que se esperava foi só em somente vinte e cinco anos depois em 1920 que o rugby voltou a ser jogado de forma mais regular a princípio nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo, para difundir o esporte foram realizadas promoções e partidas entre clubes selecionados dos dois estados. Os grandes nomes responsáveis por potencializar o rugby brasileiro neste período são o escocês Jimmy Macintyre e o inglês Gordon Fox Rule que criaram em 1925, o São Paulo Rugby Football club e no Rio de Janeiro o Rio cricket and Athletic Association. A partir disso outros clubes surgiram o que ajudou a impulsionar o esporte. Em 1927 seleções formadas pelos estados de São Paulo e Rio de Janeiro passaram a se enfrentar anualmente valendo uma taça, esta chamada de Beilby Alston, em homenagem a um embaixador britânico conforme Hilário Franco Júnior (PORTAL DO RUGBY, 2007).

No início dos anos de 1930 segundo Hilário Franco Junior (2007), começou a se formar uma base de atletas que seria reconhecida como a seleção brasileira de rugby, com esta base formada a seleção enfrentou a seleção júnior da África do Sul no ano de 1932, e a famosa seleção britânica que era composta por diferentes nações do Reino Unido (Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda do Norte) e também da República da Irlanda este time era chamado de Lions no ano de 1936.

Tony Collins (2015) aborda em seu livro *The Oval World: A Global History of Rugby*, que durante o período da segunda guerra mundial o rugby brasileiro (e ao redor do mundo) passou por uma pausa, pois a maioria dos praticantes do esporte principalmente no Brasil ainda eram estrangeiros e estes por vez foram mobilizados para as linhas de frente do conflito. Tendo sua volta no Brasil realizada somente dois anos após o fim da segunda guerra mundial em 1947 com o retorno da disputa da taça Beilby Alston disputa esta que durou até 1963. No ano de 1950 o escocês Jimmy Macintyre organizou a primeira excursão da seleção brasileira de rugby ao exterior seu destino o Uruguai, no ano seguinte em 1951 o Brasil foi convidado a participar do primeiro torneio sul-americano de rugby realizado na Argentina, Porém este campeonato expôs toda a fragilidade do rugby brasileiro, neste torneio que foi vencido pela Argentina o Brasil terminou em último lugar ficando atrás de Uruguai e Chile. O mesmo já vinha crescendo em território nacional, mas ainda não tinha nenhuma entidade ou federação

organizadora responsável e para suprir tal carência, apenas em 1963 foi fundada a União de Rugby Brasil-URB (hoje não mais existente) Com outro irlandês na presidência Harry Donovan. No ano seguinte foi criado o primeiro campeonato brasileiro de rugby e também o Brasil sediou o Campeonato sul americano daquele ano mostrando toda sua evolução no esporte e terminando com o vice-campeonato ficando atrás apenas da Argentina. Em 1964 também foi quando foi inaugurado o primeiro campo exclusivo para a prática de rugby em território nacional. (COLLINS, 2015).

Foi somente nos meados dos anos de 1970 que o esporte começou a ganhar mais adeptos entre cidadãos brasileiros, antes disso o rugby era um esporte que normalmente era praticado por estrangeiros, na sua maioria britânicos, japoneses, franceses e argentinos radicados no Brasil, a virada do jogo veio em 1973 quando a URB foi transformada ABR- Associação Brasileira de rugby, assim o esporte foi incentivado e começou a crescer em universidades e em colégios paulistas, assim dando um pano de fundo para o surgimento das primeiras categorias de base nacionais, e a criação de uma seleção juvenil para disputar a categoria da modalidade. Nos anos de 1970 e 1980 o rugby passou a ser jogado em no estado Minas Gerais e Paraná dali expandindo-se para o sul e o restante do país. No ano de 1986 já existiam dezenove clubes de rugby em terras tupiniquins, deixando de ser um esporte de estrangeiros. (COLLINS, 2015).

Como registrado no Portal do Rugby (2017) em 1995 o Brasil se federou a International Rugby board-IRB (atual World Rugby) e já no ano seguinte participou das eliminatórias da copa do mundo de 1999. Foi partir do final dos anos noventa que o rugby feminino começa despertar interesse e dar seus primeiros passos.

Mas foi somente nos anos 2000 que a popularidade do rugby experimentou seu maior crescimento com suas partidas sendo transmitidas por televisão por assinatura e com a internet e suas novas mídias, mas comparada ao futebol e outros esportes coletivos esse crescimento ainda tem muito potencial para crescer, além da televisão e internet os resultados do Brasil dentro de campo começou a despertar o interesse das pessoas, em 2008 o Brasil conquistou o Sul-Americano B e voltou a figurar na elite do rugby do continente, essa vitória criou uma comoção geral entre os brasileiros tanto dos adeptos do esporte quanto os que mal sabiam do que se tratava a modalidade, esta vitória preparou o terreno para o que viria a ser o maior título do rugby brasileiro, dez anos depois o Brasil foi campeão Sul-Americano (que a partir daquele ano passaria a se chamar seis nações) sobre as grandes seleções sul americanas como Argentina e Uruguai. (PORTAL DO RUGBY, 2018).

Neste mesmo período mais precisamente no ano de 2004 o rugby feminino brasileiro conquistou o primeiro campeonato Sul-Americano de rugby sevens, iniciando uma hegemonia de dez títulos seguidos, o sucesso continental fez com que a seleção feminina jogasse a copa do mundo de sevens de 2009 e 2013, e ainda conquistando a medalha de bronze de sevens no Pan-Americano de 2015 em Toronto no Canadá. (CBRu, 2017).

No cenário dos clubes as duas primeiras décadas levaram o rugby a todos os vinte e sete estados do Brasil com clubes e campeonatos chegando a todas as regiões chegando a mais de duzentos e cinquenta clubes, estima-se que se tenha mais de e 60 mil praticantes, sendo destes 11 mil atletas federados à confederação brasileira de rugby union. (CBRu, 2019).

O rugby foi ganhando corpo e sua instituição organizadora precisava acompanhar no ano de 2010 a ABR foi extinta e nasceu a CBRu (confederação brasileira de Rugby), por conta do novo status olímpico do Rugby (que voltou a figurar entre os esportes olímpicos na modalidade de sevens, durante a olimpíada do Rio de Janeiro em 2016) . Em conjunto as federações estaduais também foram repaginadas, com seis estados sendo pilares fundadores da nova confederação (São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais, Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul) a partir destas novas entidades formadas, e com necessidade de transformar o crescimento rápido e desordenado em algo contínuo sustentável e de fluidez foram criados programas de desenvolvimento, captação de fundos, investidores e patrocinadores para criar a fase atual do esporte no país que é uma fase cada vez mais sólida. (CBRu, 2019)

3.2 DINÂMICAS DO JOGO

Ao longo dos anos o jogo passou por algumas mudanças em suas regras e sua maneira de jogar, para quem gosta de acompanhar ou prática a modalidade estas regras podem parecer coisas básicas dentro do esporte, mas para quem acompanha o esporte esporadicamente ou não tem nenhuma noção do que seja o rugby, estas regras e algumas jogadas características do esporte podem parecer completamente estranhas. Mas estas serão analisadas e explanadas de forma que sua compreensão seja interpretada de maneira fluida.

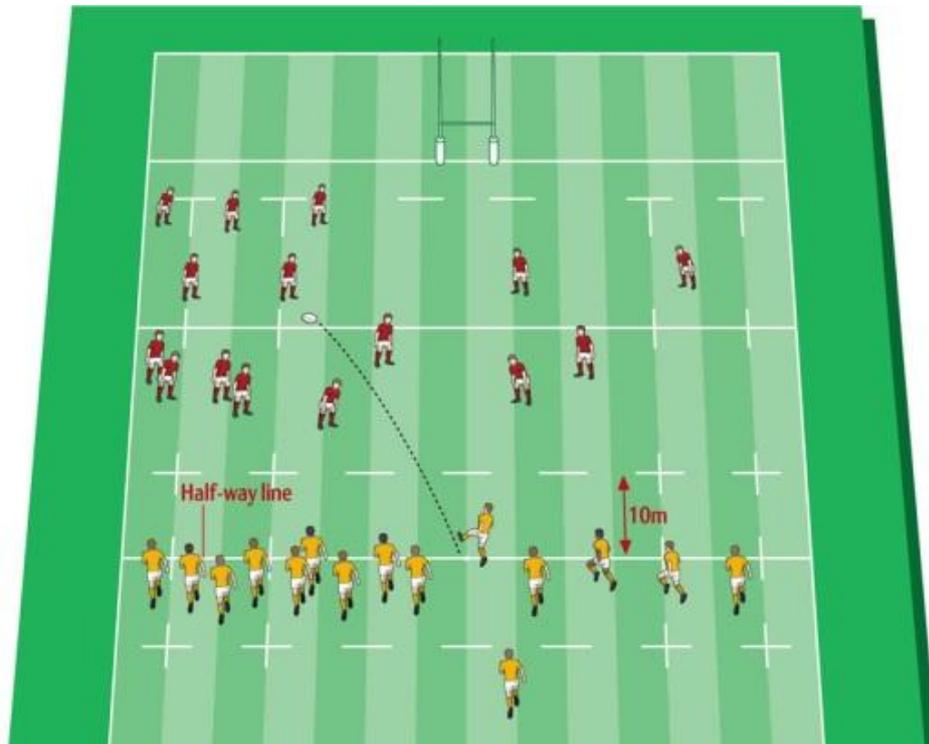
A dinâmica do jogo de rugby começa por seus princípios e valores básicos que acompanham o esporte desde seu surgimento. O Jogo não apenas é praticado de acordo as Leis, como também dentro do espírito do Rugby, espírito este que abrange uma série de conceitos sociais e emocionais, como coragem, lealdade, integridade, paixão Solidariedade,

espírito esportivo, disciplina, conduta, trabalho em equipe, respeito mútuo, camaradagem, autocontrole e contato físico controlado (é perfeitamente aceitável, por exemplo, exercer pressão física extrema sobre um oponente na tentativa de ganhar a posse da bola, sem intenção ou malícia de infligir lesão). É a partir destes pilares é que se define o Rugby em si, pilares esses essenciais para o sucesso contínuo e sobrevivência do jogo. A responsabilidade de garantir que isso aconteça não é de um indivíduo - envolvem treinadores, capitães, jogadores e árbitros tanto dentro quanto fora de campo. (WORLD RUGBY LAW BOOK, 2020).

O objetivo do jogo é ganhar território, levar a bola (que pode ser carregada passada ou chutada) além da linha de gol adversária para marcar o maior número de pontos possíveis e superar a equipe rival. Falando desta forma parece fácil, mas é muito mais complexo do que parece. A bola pode ser carregada por qualquer atleta da equipe que irá avançar contra o campo da equipe inimiga, porém tem algumas peculiaridades, esta bola só poderá ser passada para um companheiro com as mãos e para trás. A única forma de a bola ser passada para frente é se ela for chutada, porém os companheiros do chutador só podem continuar na jogada e pegar a bola se eles estiverem atrás da linha da bola na hora do chute, o atleta que chutou a bola também pode correr em sua direção para recupera-la. (WORLD RUGBY LAW BOOK, 2020).

O jogo é disputado por duas equipes de quinze jogadores (podendo efetuar sete substituições ao longo do jogo), numa partida de duas partes de quarenta minutos contínuos, o Cronometro só para quando algum jogador necessita de cuidados médicos, mesmo se o relógio encerrar ao fim dos quarenta minutos o jogo só para quando a jogada que estiver em andamento e finalizada (se a bola sair de campo, pontos forem anotados ou o time com posse de bola cometer falta). O início de jogo sempre se dá ao começo de cada tempo com um chute do centro da linha de meio campo. A equipe que não chuta a bola tem que estar posicionada a 10 metros de onde o chute será efetuado e a bola tem que percorrer pelo menos 10 metros em direção à linha do in-goal adversário. (WORLD RUGBY, 2020).

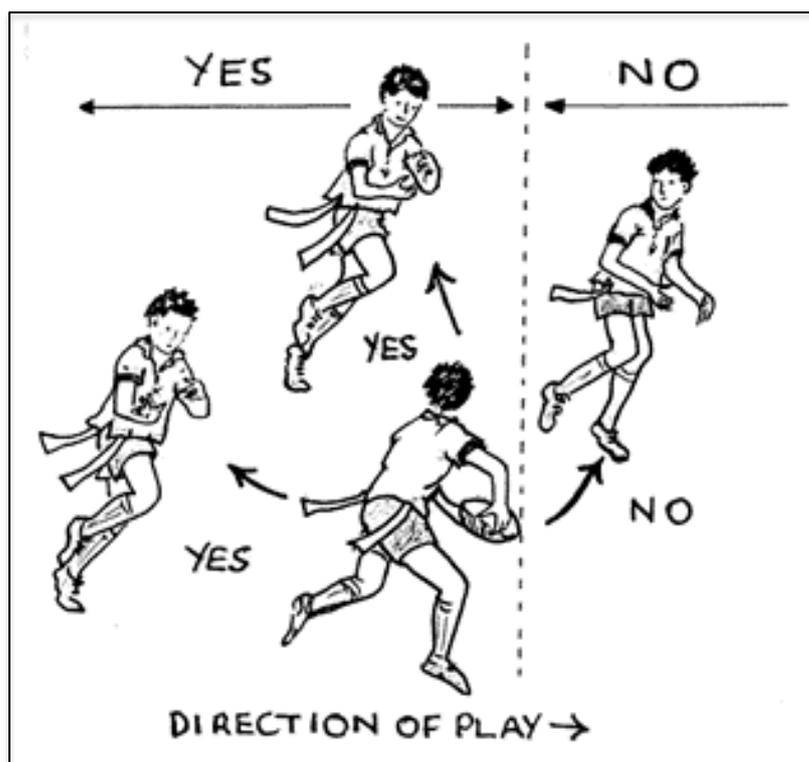
Figura 2 - Momento de início de jogo



Fonte: World Rugby (2010)

Após o chute inicial ocorre à primeira disputa pela posse bola, quando uma equipe tem está primeira bola controlada e que o jogo toma sua dinâmica de conquista de território, para conseguir este ganho de terreno deve-se ter um ótimo controle e manuseio da bola, o passe é o principio fundamental, porém um atleta pode só passar (jogar a bola) para um companheiro de equipe que esteja mais bem posicionado para continuar o ataque em direção ao campo adversário se este passe for de forma lateral ou para trás, porém nunca para frente e sempre para trás, Desta forma, um passe para frente é punido com falta que resulta na perda de posse da bola para a equipe. A posse de bola também pode ser entregue para o adversário quando um atleta manuseia mal a bola, como exemplo deixa-a cair ou rebater nas mãos e braços e esta tocar o solo indo na direção do in-goal (fundo de campo) adversário, esta ação é denominada knock-on. Toda e qualquer situação que ocorre dentro de campo e sinalizada conforme as normas e de acordo com a marcação do árbitro, caso o time de arbitragem interprete que a perda do controle da bola ou alguma interferência irregular, a posse de bola sera mantida pela equipe com direito a nova saída de jogo. (IRB GUIA PRATICO PARA INICIANTES, 2008)

Figura 3 - mecanismo de passe no rugby



Fonte: feedbackmag (2015)

O manuseio da bola também se dá por meio dos chutes utilizando os pés, diferente do passe com as mãos que só podem ser de forma lateral e para trás, os pontapés tem por objetivo mandar a bola para frente em campo aberto de modo a que os companheiros de equipe tenham tempo para correr até à bola antes de um adversário poder retomá-la, avançando adentro do campo inimigo assim ganhando terreno, mas qualquer atleta da sua equipe na frente da bola no momento do chute está fora de jogo, por isso que reter a posse bola após um chute é um grande desafio, como por exemplo, em um jogo de xadrez inclui muita estratégia. Através dos fundamentos conduz-se a bola pelo terreno adversário para chegar da maneira mais clara de marcar pontos, no rugby existem quatro maneiras distintas de se pontuar uma delas é o *Drop Goal* é feito quando o jogador, no meio da partida em qualquer momento do jogo aberto, tenta chutar a bola entre os postes em formato de do ``H`` do adversário, Se a bola passar por dentro dos poste e acima da linha da trave jogo recomeça do centro do campo, se não, o jogo continua. drop goal vale 3 pontos. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

Outra maneira de se pontuar é quando o time adversário comete uma falta, assim O árbitro sinaliza a penalidade no local em que ela ocorreu. Se esta falta for sinalizada perto do dos postes tem-se assim o então chamado *Penalty Goal*, O chute é bem sucedido caso a bola

passa entre as traves e acima do travessão do "H" adversário, assim anotando três pontos. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

E por fim tem o *Try* e a *conversão*. O *try* além de ser a melhor forma de pontuação, pois o jeito de conseguir mais pontos, também é a forma mais gratificante, por ser o momento máximo de uma partida de rugby, equivalente ao gol em uma partida de futebol. Um *try* marca cinco pontos, e é anotado quando o jogador encosta a bola na área de in-goal (Região que fica entre a linha de *try* e a linha de bola morta, é também onde fica a trave em formato de H) do adversário. Sempre que um *try* é anotado ele dá direito a uma conversão extra que vale dois pontos, o chute é convertido se a bola passar entre as traves e acima do travessão do "H" o chute é realizado pelo atleta no ponto em que a bola foi apoiada na linha do in-goal sendo a distância do mesmo decidido pelo jogador. Para o chute o jogador pode apoiar a bola em um suporte, diretamente no chão ou ainda apoiada por outro jogador, o chutador tem um minuto a partir do qual a bola foi apoiada para realizar o disparo, se o chute não for realizado neste tempo de um minuto ele não é mais realizado e não se marcam os dois pontos, no momento da conversão todos os jogadores do time devem estar atrás da bola, e o time adversário atrás da linha do gol. Após a conclusão da jogada de conversão acontece uma nova saída de bola a partir do centro da linha de meio campo, com a equipe que sofreu o *try* e a conversão. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

O rugby é um esporte de contato que requer criação e uso de espaço para poder ter o avanço necessário para se converter as jogadas em *trys* ou situações onde é possível pontuar, dentro destes mecanismos de jogo existem algumas jogadas peculiares que são apresentadas em diferentes situações durante uma partida da modalidade. O *tackle* é a forma mais comum e recorrente de contato físico dentro de um jogo, o *tackle* acontece quando o jogador que está portando a bola é agarrado pelo adversário e conduzido ao chão. Por motivos de segurança a jogada não pode ser feita acima da linha dos ombros do adversário, tal descumprimento da regra pode levar a marcação de penalidade como ao cartão amarelo e vermelho. Para manter a continuidade do jogo, o portador deve soltar a bola imediatamente após o *tackle*, o *tackler* deve soltar o portador da bola e afastar-se dele. Isto permite que outros atletas se envolvam e disputem a bola, porém iniciando uma nova fase de jogo. A melhor forma para se realizar um *tackle* é agarrando firme o adversário na altura da cintura transferindo o peso de seu corpo para as pernas do oponente, desta forma restringindo os movimentos de seus membros inferiores, tornando mais fácil o ato do *tackling*. O jogador que recebe o *tackle* ainda pode realizar o passe antes de ser derrubado. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

Figura 4 - Momento em que ocorre a jogada do tackle.



Fonte: Fox Sports (2019)

Esta nova fase se caracteriza pelo Ruck, esta formação também é comum, pois ela é seguida logo após um lance de contato, após receber o tackle e ir ao chão o atleta é obrigado a soltar a bola, Os jogadores que chegam devem adotar uma posição de corpo forte, estável, com cabeça e ombros acima da linha dos quadris, todos os jogadores que forem chegar para entrar no ruck não podem entrar pelas laterais da formação mas sim por trás sempre no ultimo pé do ultimo jogador usando todo comprimento dos braços pra se ligar aos companheiro, e afastando o adversário. Nenhum dos jogadores do time adversário pode tentar pegar a bola uma vez que o ruck está formado. Os atletas não podem usar as mãos para manusear a bola no ruck. Podendo utilizar os pés para mover a bola e podem empurrar os adversários para além da bola de forma que ela emerja após o ultimo pé e possa ser jogada com as mãos. Resumindo ruck é uma forma de ganhar território e recuperar a bola do jogador tackleado, os dois times entram na disputa, quem conseguir impor mais vigor físico e trazer a bola para seu lado do ruck dentro das normas é quem terá a chance de ficar com ela para reiniciar o ataque contra o time adversário, caso a formação do ruck não avance e a bola seja liberada em cinco segundos cabe ao arbitro sinalizar um scrum para o time que ele julgar ser prejudicado, ou contra aquele que estiver prendendo a bola. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

Figura 5 - Formação de um Ruck em uma partida de rugby.



Fonte: World Rugby (2020).

Outra forma de ter a bola presa que pode resultar em um scrum, é quando se tem um Maul, isto acontece quando três jogadores, sendo um que tem a posse da bola e mais dois, um de cada time, estão em contato. Portal do Rugby (2017). Quando o primeiro jogador de apoio chega o atleta que esta ao centro do maul deve passar a bola para ele, a fim de evitar a perda de posse, os dois jogadores devem continuar empurrando, esperando pela chegada de reforços estes por vez devem juntar-se ao portador da bola e manter o impulso para frente todos os jogadores devem estar unidos entre si, Cabeças e ombros não devem estar abaixo da linha da cintura, conforme mais jogadores forem chegando à formação afaste a bola ainda mais da posição central do maul, porque é la onde esta seu adversário, quando a bola chegar ao final do maul o ultimo jogador pode continuar empurrando em direção ao in-goal, ou pode passar para um companheiro melhor posicionado ou ainda correr com ela. O que difere o ruck do maul é que a bola não se encontra no chão, mas sim na mão do jogador, e da mesma forma a entrada de um jogador deve ser sempre por trás, na linha do ultimo pé que forma a linha de impedimento (esta serve também para o ruck), sendo as entradas pelas laterais penalizadas. Se o Maul parar de se mover o árbitro dará um aviso para o time com posse de bola, e se mesmo assim não progredir o mais rápido possível será marcado um scrum. (IRB GUIA PRATICO PARA INICIANTES, 2008).

Figura 6 - Formação do maul disputada entre Nova Zelândia e Austrália.



Fonte: Premiership Rugby Cup (2014)

Uma das jogadas mais impactantes e plásticas, do rugby é o *Scrum*. Segundo o Manual de normas World rugby é formado pelo arbitro quando ocorre uma falta leve, como um passe para frente, uma bola derrubada, ou uma bola que não possa mais ser disputada em um ruck ou maul. É uma disputa de força extrema pela disputa da bola, o scrum é composto por oito jogadores, normalmente os jogadores de linha de frente que são mais fortes. Todos os scrums devem ser realizados a uma distancia de pelo menos cinco metros do in-goal adversário. (WORLD RUGBY, 2020)

O scrum tem uma formação 3-4-1, ou seja, três jogadores na primeira linha quatro na segunda e um na terceira e última, os jogadores que compõem esta formação são os chamados faowards. As duas primeiras linhas de cada clube devem fazer uma amarração, usando todo o braço, da mão ao ombro para agarrar o corpo de seus oponentes na linha da axila, agarrando a camisa do oponente na lateral ou atrás, não podendo segurar pela gola da camisa, ou na magá, esta atitude resultaria em punição. Girar, mergulhar, derrubar o scrum ou manobrar o braço a fim de manipular a posição do oponente para ganhar potencia na hora de manipular o scrum também gera penalidade contra o time faltoso. (IRB GUIA PRATICO PARA INICIANTEs, 2008).

Após a amarração e a formação completa das linhas do scrum forma o que é chamado de túnel, onde a bola é introduzida para que ela possa ser puxada com os pés em direção a

seus companheiros, uma vez que a disputa pelo domínio da bola esteja assegurada, pode-se continuar empurrado para ganhar terreno ou fazer com que a bola chegue de pé em pé até o ultimo atleta da formação para que o mesmo a retire do scrum e passe a bola para seus companheiros, em busca de avançar em campo aberto, uma vez que surgem lacunas no time adversário, que ainda está tentando se reorganizar em campo uma vez que foram superados no scrum, mas nada impede que o jogador que retirar a bola do scrum seja tackleado imediatamente pelo adversário logo na origem da jogada. As regras ainda dizem que os jogadores que não fazem parte da formação devem se encontrar a dez metros da mesma, estas mesmas leis dão liberdade ao arbitro retomar um scrum quando o mesmo girar noventa graus, desmoronar antes de a bola ser posta em jogo no túnel, ou a bola demorar demais para sair da formação. (WORLD RUGBY, 2020)

Figura 7 - Formação de uma jogada de scrum.



Fonte: Malonus (2020)

Se a bola sair de campo pelas suas linhas de lado durante alguma jogada terá uma cobrança *lateral*, forma de dar reinício ao jogo, nesta jogada os atletas das duas equipes se distribuem em duas linhas perpendiculares formadas por no máximo oito jogadores em relação à linha da lateral com uma distancia de um metro entre as linhas de atletas. Um jogador será responsável por lançar a bola acima da linha da cabeça no corredor formado pelas duas equipes, cada fileira de atletas devera erguer um de seus jogadores para disputar a bola no ar sem contato físico entre atletas. O time que tem a bola para cobrar a lateral tem a

vantagem, pois sabe quando e onde exatamente jogara a bola sempre respeitando que tem que ser exatamente no meio do corredor formado pelas duas fileiras,. Quando a bola e controlada por uma das equipes, a mesma já e posta novamente em jogo. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTEs, 2008).

Figura 8 - Disputa pela conquista da bola em reposição de lateral.



Fonte: Liga Cálcio Rugby (2020)

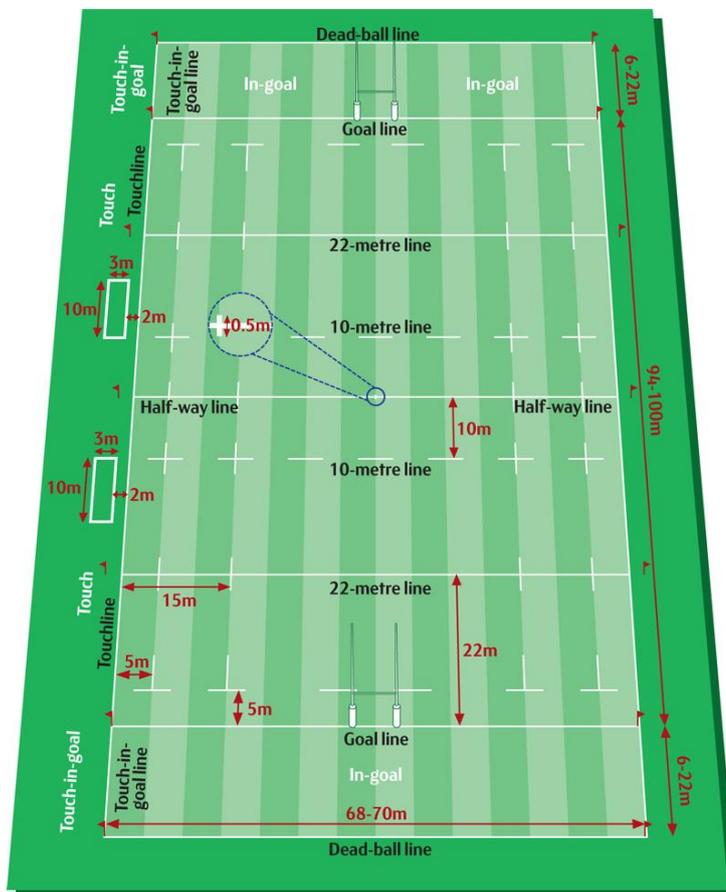
Toda dinâmica do jogo e movimentação nos leva as jogadas e formações características do rugby, sempre tendo em vista que o jogo acontece em um determinado palco com um determinado numero de personagens auxiliados por feramentas que lhes dão suporte durante o jogo.

3.3 O CAMPO DE JOGO SEUS ATLETAS E EQUIPAMENTOS

Segundo laws of the game world rugby (2020), o campo de uma partida de rugby deve ter formato retangular com comprimento máximo de cem metros e mínimo de noventa e quatro e sua largura não pode ser maior do que setenta metros e nem menor de sessenta e oito metros. No meio campo existe uma linha de centro que divide o campo em duas partes iguais, além desta linha existem ainda quatro linhas no campo a linha de dez metros e a de vinte e dois metros em cada lado, além da linha do in-goal (Local que se deve cruzar e tocar a bola no

chão para se marcar o try), os postes que tem um formato de ``H`` ficam sobre esta linha, com uma medida de três metros do travessão horizontal em relação ao solo e traves verticais que distanciam entre si 5,6 metros. A altura mínima das traves verticais e de 6,4 metros.

Figura 9 - Medidas e demarcações do campo.



Fonte: Guia Para Iniciantes (2008)

Preferencialmente a cobertura com campo de jogo deve ser em grama natural, mas também é permitido argila, areia, neve ou grama artificial, qualquer alteração nestas medidas deve ser aprovada pela instituição responsável por aquela região ou então pelo World Rugby para partidas internacionais. (WORLD RUGBY LAWS OF THE GAME, 2020).

Conforme as regras do esporte definidas pela World Rugby (2020), este campo é ocupado pelos atletas, Cada equipe é formada por quinze atletas, dentro da formação de uma equipe de rugby as posições são distribuídas pela numeração da camisa, o conjunto de jogadores numerados de um a oito e seus respectivos reservas são chamados de forwards (avancados) que são os jogadores de maior porte, enquanto os atletas numerados de nove ao quinze e seus respectivos reservas são os backs (linhas) que são os atletas mais velozes e

normalmente são quem mais marcam pontos, porém isto não impede de as numerações de estarem diferente durante o jogo, principalmente com a entrada dos reservas. (WORLD RUGBY THE BOOK LAW, 2020).

Dentro destas duas linhas (forwards e backs) as posições são subdivididas e distribuídas em campo de forma tática, dentre os forwards a divisão funciona do seguinte modo: As camisas um e três são chamados de pilar direito e esquerdo, estes são jogadores de frente, mais fortes e mais pesados, tendo função primária de garantir a posse de bola, são também os jogadores que fazem parte da linha de frente do scrum, fornecendo estabilidade a formação, são eles também responsáveis por levantar e apoiar os saltadores no alinhamento lateral. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

O jogador que carrega o numero dois é chamado de hooker Também faz parte da linha de frente do scrum, mas diferente dos Pilares ele irá puxar a bola com o pé após o início. No lateral ele é quem joga a bola para a disputa da mesma. O Hooker também é uma posição que é necessária ter um porte físico grande e força, para conviver com o esforço físico de ser um primeira linha. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

Os números quatro e cinco são conhecidos como segunda linha, estes além da força precisam ser rápidos. A sua característica principal é a altura, são os gigantes da equipe e combinam o físico com grande habilidade de recepção e mobilidade. Os segunda linha são extremamente importante, pois no scrum e no ruck possuem a missão do “empurrão” , no lateral, ficam com a responsabilidade por pegar a bola em cima, ele são levantados pelos pilares no lateral. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

Os camisas seis e sete são chamados de asas, são o responsáveis por proteger o time, o papel principal dos asas é ganhar a bola nas situações de retomada de posse serão eles, entre as posições no rugby, que farão maior quantidade de tackles durante o jogo, isso porque são muito fortes e ágeis. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

E por fim dentro dos forwards chega-se à camisa oito este conhecido como oitavo, muito semelhante aos Asas, fortes e ágeis, tem como função assegurar a bola de um scrum para reiniciar a jogada em campo aberto carregando a bola para fazer a ligação entre forward e beck, o oitavo é aquele que dentro de uma equipe deve atacar e defender agressivamente, como característica deve ter grande habilidade de manuseio com a bola, noção de espaço explosão e velocidade em distancias curtas, para ganhar território e distribuir a bola para seus companheiros. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

Agora se passa aos backs, também conhecidos como linhas ou $\frac{3}{4}$, são divididos em médio scrum também chamado de scrum-half, recebe a camisa nove. Este tem como função acompanhar os aberturas para organizar o jogo, são jogadores menores e menos truculentos, mas muito velozes, ágeis e habilidosos. É quem toma as decisões na equipe, avalia a partida e decide se é melhor distribuir a bola rapidamente entre seus backs para o jogo avançar mais rapidamente, ou mantê-la mais perto de sua linha de frente (forwards) tornando assim a proteção em torno da bola maior. (WORLD RUGBY LAWS OF THE GAME, 2020).

Dentro da equipe o portador da camisa dez é o cérebro de uma equipe de rugby, é conhecido como abertura. Responsável por organizar o jogo e ditar o ritmo da partida, é quem decide chutar, passar ou tentar romper a linha de defesa inimiga (Decathlon, 2018). A abertura necessita ter o manuseio perfeito da bola, visão de jogo, criatividade, velocidade percepção tática e disciplina sobre pressão normalmente é o maior pontuador do time em chutes e conversões. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

Os Pontas assumem as camisas numeradas de onze e catorze, sua característica em campo para dar uma dose de velocidade necessária para abrir espaços na defesa adversaria, são os grandes finalizadores de jogadas, normalmente os pontas são quem mais marcam trys, por estar frequentemente em campo aberto sua principal característica é a velocidade para se deslocar em direção a linha do in goal. (WORLD RUGBY. LAWS OF TE GAME 2020).

Os jogadores que carregam em suas costas os números doze e treze são os centros ou centrais, são peças chaves tanto no ataque quanto na defesa, são tão velozes quanto os pontas, mas possuem mais força física, utilizam sua velocidade e potencia para criar um buraco na defesa inimiga Decathlon (2018). O centro moderno é um jogador mais magro, porém muito forte e extremamente rápido, seu posicionamento em campo requer intensidade de contato tanto ofensivo como defensivamente. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

E o ultimo componente do time, carrega a camisa com o numero quinze e é chamado de fullback, é visto como o ultimo e principal defensor, deve ser um dos principais recuperadores de bolas altas, e ter grande qualidade no fundamento de chute, para aliviar a pressão recebida pelo adversário. Como é o ultimo homem, é do fullback a função de dar tackles fundamentais para evitar trys. É um jogador que deve ser além de completo taticamente altamente frio e habilidoso. (DECATHLON, 2018).

No Rugby, como em outros esportes, temo o capitão que tem uma função primordial dentro da equipe, é ele o único a se comunicar com o árbitro dentro de campo, é ele que comanda o time durante os jogos (já que o treinador fica fora da área de jogo), é ele quem

leva até o treinador, as particularidades de cada jogador, entre outras atribuições. O capitão, diferente da maioria dos esportes, é elevado a essa posição por aclamação dos atletas e não por imposição do treinador, por esse motivo, deve ter o respeito e a admiração de todos dentro do clube. (WORLD RUGBY THE BOOK LAW, 2020).

Figura 10 - Formação tática equipe de Rugby.



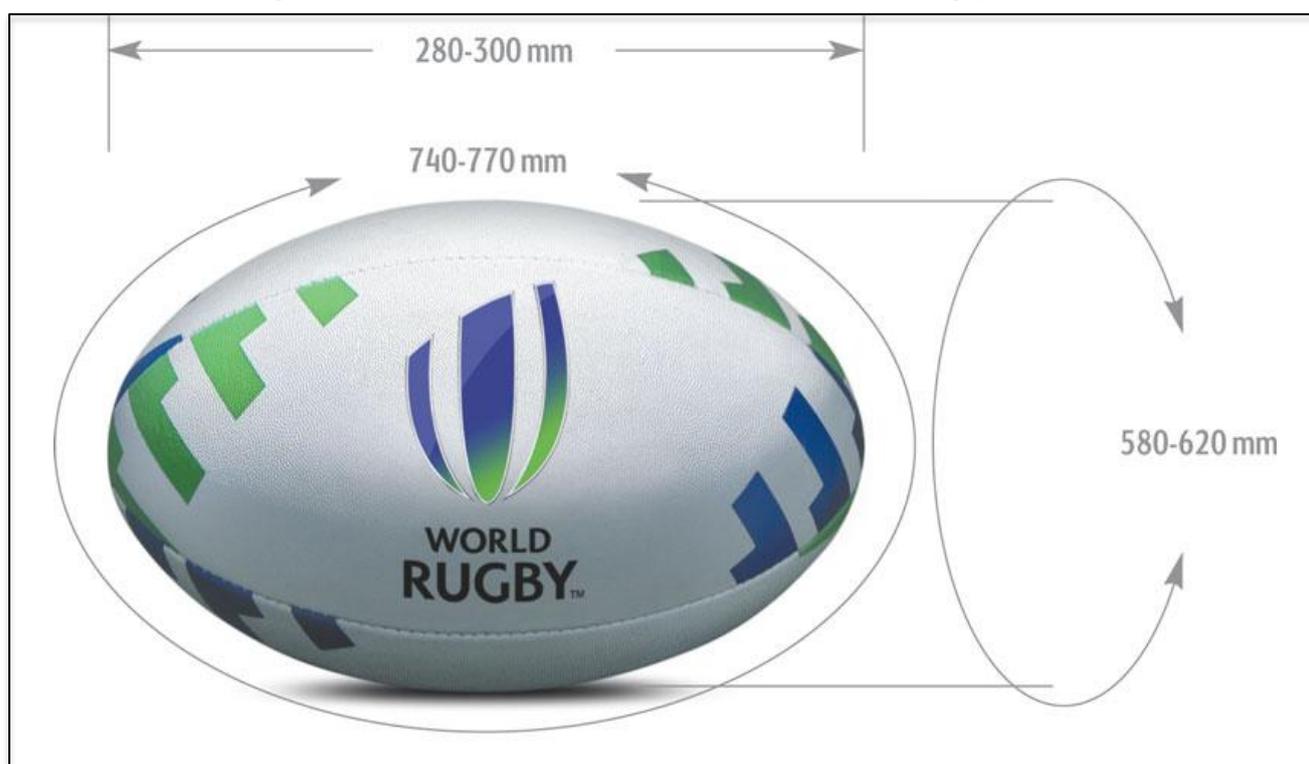
Fonte: The Art Of manliness (2009)

Como é descrito pela World Rugby neste esporte há espaço para todos. O tipo físico do jogador de não é definido e cada jogador é aproveitado de acordo com seu biótipo da melhor maneira possível para que possa desfrutar do esporte como um todo. Mas para cada atleta conseguir seu melhor desempenho máximo além de posicionamento, conhecimento das táticas, jogadas e campo de jogo são muito importantes ter sapiência dos equipamentos utilizados no universo do rugby. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

Primeiro tem-se equipamento comum, a bola é peça fundamental, pois sem ela não tem jogo. Até o ano de 1892 as bolas usadas eram redondas depois disso surgiram as bolas com o formato que é usado até hoje, por serem anatômica e facilitavam seu manuseio tanto com as mãos quanto com os pés, (ESPN CURIOSIDADES SOBRE RUGBY, 2016).

Segundo as normas da World Rugby a bola deve ter formato oval, e composta por 4 gomos, pode ser fabricada em couro ou material sintético adequado, seu peso não poderá ser menor do que 410 gramas e nem exceder o peso máximo de quatrocentos e sessenta gramas, Suas medidas oficiais variam de vinte e oito a trinta centímetros de comprimento, com uma elipse total de setenta e quatro a setenta e sete centímetros, e circunferência de cinquenta e oito a sessenta e dois centímetros Enquanto Sua pressão de ar no início do jogo é de 65,71-68,75 quilopascal, 0,67-0,70 kg por centímetro quadrado ou 9,5-10,0 libras por polegada quadrada. (WORLD RUGBY LAWS OF THE GAME, 2020).

Figura 11 - Medidas oficiais internacionais de uma bola de rugby.



Fonte: World Rugby Laws (2020)

Dentre os equipamentos comuns tem ainda o Tee que é um suporte utilizado para se apoiar a bola na hora de um chute, tanto para algum penal quanto para uma conversão de dois pontos logo depois de um try. Deve ser fabricado de material rígido, que lhe confere melhor fixação ao solo e melhor estabilidade favorecendo assim um chute mais limpo ao chutador. Existem vários modelos de tees, que também podem variar a posição da bola para o chute, cabe ao atleta escolher qual melhor para seu tipo de chute. (DECATHLON, 2018).

Figura 12 - Bola de rugby apoiada em um tee, pronta para um chute.



Fonte: RMC Sports (2020)

Depois dos equipamentos comuns de jogo listam-se os equipamentos de proteção individual e vestuário, que devem seguir a risca as normas da World rugby, que permite apenas proteções flexíveis, feitas geralmente de tecido, espuma ou borracha macia. Também pode se utilizado bandagens, curativos, fita fina ou outro material similar. Todos os equipamentos de proteção dos atletas são avaliados antes da partida pela comissão de arbitragem, a caso de irregularidade o árbitro ira ordenar a substituição do item não adequado, da mesma forma que poderá fazer a liberação de algum elemento de acordo com sua experiência desde que este item não cause prejuízo físico a nenhum dos envolvidos. As normas referentes a equipamentos de segurança, são muito especificas, e devem ser seguidas a risca para preservar a integridade de todas as pessoas que estiverem em campo e fora dele (WORLD RUGBY PLAYERWELFARE REGRA12, 2015).

Todas as peças de vestuário e equipamentos de proteção devem seguir as normativas da regra12 da World Rugby. Os uniformes tradicionais consistem de camiseta de malha com gola. Atualmente os uniformes são mais leves do tipo Dryfit. A manga de uma camisa deve se estender da metade do ponto do ombro até o cotovelo. Os shorts também devem ser de malha

leve com comprimento de pelo menos até o meio da coxa, enquanto as meias devem ser usadas até a altura do joelho. (WORLD RUGBY PLAYERWELFARE REGRA12, 2015).

Figura 13 - Vestuário completo perante as normas da World Rugby.



Fonte: Portal do Rugby (2019)

Perante a cartilha de normas da World Rugby caneleiras podem ser utilizadas por baixo das meias, feitas e preenchidas com tecido não rígido e não podendo superar os 0,5 centímetros de espessura, por baixo das meias também podem ser utilizadas suportes para tornozelo que não ultrapassem um terço do comprimento da canela, é permitido também a utilização de suportes laváveis em materiais elásticos ou compressíveis. O atleta tem direito a utilizar luvas sem dedos, principalmente me dias de chuva para melhorar a aderência e manuseio esta luva não pode estender-se além da linha do pulso, e devem ser fabricadas em borracha sintética macia não podendo conter botões ou itens considerados perigosos, não superiores a uma profundidade de um milímetro. (WORLD RUGBY PLAYERWELFARE REGRA12, 2015).

As fitas e bandagens são utilizadas pelos jogadores como itens de proteção, por exemplo, as faixas que envolvem as orelhas são na maioria das vezes usadas por jogadores da segunda linha, que sofrem alguns machucados nas orelhas no momento do scrum por conta da pressão que é exercida em suas cabeças (esta substitui o scrum cap que não é obrigatório). As

bandagens ainda podem ser usadas como forma de imobilizar alguns traumas sofridos em certas articulações, como punho, joelho, dedos ou ainda reforçar a musculatura das coxas na disputa pela bola. (WORLD RUGBY PLAYERWELFARE REGRA12, 2015).

Figura 14 - Jogador Scott Young utilizando fita isolante e bandagem para proteger suas orelhas.



Fonte: The Arrarat Adevertiser (2018)

O scrum cap é utilizado par proteger a cabeça de impactos de pequena e média força, sua função secundaria e proteção das orelhas, para que estas não fiquem deformadas devido ao atrito, porém sua utilização não é obrigatória e por isso a maioria dos jogadores não utiliza. Brusque Rugby (2013). A fabricação de um scrum cap deve ser feita de modo que este não restrinja os movimentos naturais do atleta, deve ser feito totalmente de material acolchoado, o mesmo enchimento que fica em contato com a cabeça do utilizador, deve ser o mesmo do lado externo que pode entrar em contato com o adversário. (WORLD RUGBY PLAYERWELFARE REGRA12, 2015).

Ainda nas normativas da World rugby (2009-2020). O capacete deve ter zonas de cobertura que cobrem toda nuca, testa e a área dos ouvidos. Sua espessura de preenchimento máximo de 10 mm + faixa de tolerância dois milímetros, mais uma provisão adicional de um milímetro de cada lado para o tecido, o. Todos os materiais de enchimento deve ter uma

densidade não superior a 45 kg / m³ + 15 kg / m³ de faixa de tolerância. O campo de visão deve ter uma folga na visão periférica de pelo menos 105 ° para cada lado da linha longitudinal quando o capacete é colocado, quaisquer aberturas no capacete para as orelhas não devem ter menos de 25 mm e nem exceder 30 mm.

Figura 15 - Jogador fazendo uso do scrum cap durante partida de rugby.



Fonte: 2 Oceans Vibe News (2020)

O Shoulder pad que é uma espécie de colete acolchoado tem função de proteger os ombros, o abdômen, o peitoral, as costas e o bíceps ou apenas algumas dessas partes. O uso é feito por debaixo da camisa, então o protetor não é visto pelas pessoas. Este colete deve ser projetado de forma que não interfira no movimento natural do atleta, para que este jogue sem restrições de movimento ou desconforto. Todos os materiais utilizados em sua composição devem ser macios e não conter nenhuma parte rígida, além de não serem afetados adversamente por água, sujeira, suor. O acolchoamento deve ser homogêneo (ou seja, o preenchimento interno voltado ao utilizador, tem de ser a mesmo em textura, dureza e densidade que aquela virada para o adversário). Enchimento de espuma de construção em

sanduíche não é permitido, tosas as arestas devem ser lisas e arredondadas. Sua utilização é obrigatória (WORLD RUGBY PLAYERWELFARE REGRA12, 2015).

Conforme designações da World Rugby. O Shoulder pad vai cobrir o osso do ombro que e estendem-se até o pescoço e um máximo de 2 centímetros abaixo da parte superior do braço. A provisão para cobertura para cobrir a articulação SC é feita a uma profundidade máxima de 60 milímetros e na parte de trás do pescoço até uma profundidade máxima de 70 milímetros, terá uma espessura máxima de 10 mm + faixa de tolerância 2 milímetros, mais uma provisão adicional de um milímetro de cada lado para o tecido. Todos os materiais de enchimento deve ter uma densidade não superior a 45 kg / m³ + 15 kg / m³ faixa de tolerância. (WORLD RUGBY PLAYERWELFARE REGRA12, 2015).

Figura 16 - Um dos vários Modelos de shoulder pad utilizado pelos jogadores.



Fonte: Optimun Sport (2020)

Segundo a World Rugby (2020). Dentre os equipamentos obrigatórios dentro de uma partida de rugby além do shoulder pad também se tem a boqueira ou protetor bucal, o item tornou-se obrigatório apartir de 1997 na Nova Zelândia, promovendo uma redução de 47% em lesões odontológicas relacionadas ao Rugby. Ainda pela cartilha de regras da World rugby, é aconselhado aos atletas a utilizar protetores bucais feitos sob medida durante treinos e jogos, pois protetores que se moldam melhore a arcada dentaria tendem a gerar melhor proteção, protegendo dentes tecidos frágeis da boca e podendo prevenir fraturas de maxilar.

Sendo mais comum apenas a proteção única (apenas para os dentes superiores), pois não atrapalha a respiração, nem a comunicação entre os jogadores.

Outro item obrigatório e indispensável para uma partida de rugby é a chuteira, parecidas com as do futebol, porém exclusivas do desporto, com travas maiores. No rugby as travas são chamadas de cravos, e estes podem ser de borracha ou metal, não podendo ter nenhum tipo de rebarba, abrasão ou ponta afiada ou desgaste. Os tamanhos das travas devem ter um tamanho máximo de vinte e um milímetros de comprimento e treze milímetros de diâmetro com pontas arredondadas, algumas chuteiras permitem a troca dos cravos com utilização de uma chave. Possuem este tamanho para ter maior atrito fixação com o solo para assim poder gerar mais tração para a realização das jogadas, como por exemplo, um scrum que exige força para empurrar seu adversário. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

Figura 17 - Chuteiras para prática de rugby destaque-se pelo tamanho de seus cravos.



Fonte: Asics Rugby Gear (2019)

Em janeiro de 2014 a World Rugby entrou em fase de testes para adicionar óculos de proteção ao seu livro de leis que normatiza os equipamentos de segurança, vestuário e de

jogo. Esta proteção para os olhos foi nomeada como rugby goggles, e esta sendo desenvolvida pela empresa italiana Raleli, os óculos estão ainda sobre caráter de testes, este apetrecho permite a colocação de lentes de grau, tem resistência anti-impacto ,anti-abrasiva e anti-embaçante, vai permitir que pessoas com visão monocular ou problemas crônicos nas vistas siga jogando rugby e visa garantir a segurança do usuário e dos demais jogadores. (PORTAL DO RUGBY, 2019).

O acessório passou a ser desenvolvido quando o jogador irlandês naturalizado italiano Ian McKinley, que sofreu uma grave lesão seguindo do desprendimento de sua retina, o atleta que joga pela seleção da Itália foi forçado a deixar os gramados por medo de ficar cego, estes óculos permitiram McKinley a jogar novamente. A World Rugby já permitiu a alteração do livro de regras, que incluem os goggles. (PORTAL DO RUGBY, 2019).

Figura 18 - Ian McKinley Um dos responsáveis pelo desenvolvimento dos óculos de proteção.



Fonte: Portal do Rugby (2018)

Além de todas as os equipamentos deverem atender as normas do órgão que normatiza o esporte internacionalmente, estes devem ter um selo de aprovação fornecido pela World Rugby, que cabe aos árbitros analisar antes da partida, jogadores ainda recebem a explanação de que não é permitido usar certos itens, joias, quaisquer peças que contenham zíperes, fivelas, ou material rígido não permitido por lei. (WORLD RUGBY RUGBY READY, 2020).

É expressamente proibido de usar equipamento de comunicação entre jogadores ou da comissão técnica e os atletas. Não é permitido que o jogador fique em campo com alguma

parte do uniforme suja de sangue, o mesmo deve ser substituído. O árbitro tem o poder de decidir a qualquer momento que parte da roupa de um jogador é perigosa ou ilegal. Nesse caso, o árbitro deve pedir ao jogador para remover o item, se o atleta que recebeu a atenção do arbitro subsequentemente estiver usando esse item na área de jogo, esse jogador é expulso por má conduta. (WORLD RUGBY LAWS OF THE GAME, 2020).

3.4 ARBITRAGEM

Como mostrado pela Federação Gaúcha de Rugby – FGR, uma partida de rugby é conduzida pelo árbitro principal que é quem apita o jogo em campo, e por dois auxiliares que permanecem nas laterais são chamados de juiz de linha. Pessoal adicional poderá ser incluído se os organizadores da partida autorizarem; que inclui o árbitro reserva e/ou árbitro assistente. Em grandes ligas ou grandes competições internacionais tem-se também a presença de um arbitro de vídeo, que assistem à partida pela televisão e são munidos de recursos para auxiliar o arbitro principal em alguma jogada que não foi clara e deixa duvida para o time de arbitragem durante a partida. Um ponto importante do rugby é que nenhum jogador pode se dirigir ao árbitro para fazer alguma reclamação a não ser o capitão, qualquer desrespeito ao juiz é passível de punição conforme a norma. (FGR, 2020).

Figura 19 - Equipe de arbitragem, durante jogo da copa do mundo de rugby 2019.



Fonte: Mundo Deportivo (2019)

Perante a World Rugby os árbitros são indicados pela confederação organizadora da partida, caso não haja nenhuma indicação pela instituição responsável, os clubes devem entrar

em acordo sobre quem ira apitar a partida, não havendo este acordo entre equipes a escolha do árbitro fica por conta do time mandante. Se um árbitro ficar impossibilitado de terminar uma partida, um suplente devera ser indicado pela instituição organizadora, caso a organização não resolva este impasse o clube do da casa é quem devera escolher o substituto. (WORLD RUGBY LAWS OF THE GAME, 2020).

Segundo a cartilha Leis do jogo, para dar inicio de partida o arbitro deve realizar um sorteio, Um dos capitães lança uma moeda e o outro capitão escolhe cara ou coroa para ver quem ganha o sorteio. O vencedor decide se escolhe a posse de bola ou de campo. É essencial que todos os atletas respeitem as decisões do árbitro todo o tempo. Leis do jogo (WORLD RUGBY LAWS OF THE GAME, 2016).

Durante a partida o dever fundamental do árbitro de aplicar as leis de jogo para as duas equipes de forma equivalente e totalmente justa, para assim poder guiar o jogo e seu resultado de forma progressiva e fluida, o tempo de jogo também é controlado pelo arbitro, assim como quem pode ingressar ou deixar a área de jogo como, por exemplo, os médicos da equipe que irão atender um jogador lesionado, ou alguém que ira levar um tee depois de marcada sinalização para chutar contra os postes, só poderão pisar em campo quando for ordenada sua entrada pelo árbitro. Leis do jogo (WORLD RUGBY LAWS OF THE GAME, 2016).

Um Árbitro poderá mudar sua decisão, se um juiz assistente, que fica pela lateral de campo sinalizar com sua bandeira. A decisão e discutida entre os oficiais da partida a fim de ser aplicada a melhor decisão para aquele momento. Os juízes assistentes ficam um de cada lado do campo, este só sairá da lateral, quando tiver que julgar um chute a gol, posicionando-se dentro do in-goal atrás dos postes. Ou para relatara ao árbitro principal uma infração de jogo perigoso ou má conduta. (WORLD RUGBY LAW OF THE GAME, 2016).

Da mesma maneira que no futebol, no rugby se tem cartão amarelo e vermelho, o árbitro pode aplicar estes cartões durante uma partida que tem certa carga para o atleta que o recebe, o cartão amarelo é aplicado se um jogador faz uma falta grave que o coloca no banco por 10 minutos, se este mesmo jogador receber um segundo amarelo ele automaticamente recebe cartão vermelho e é expulso do jogo, uma infração gravíssima também é punível de cartão vermelho de forma direta. (PORTAL DO RUGBY, 2012).

Durante o jogo se uma bola no momento do passe ou quando estiver sendo carregada pelo atleta toca no árbitro, mas não interferir na jogada e a equipe que tinha o domínio da bola na hora do toque recebe a lei da vantagem e o jogo segue, mas se este toque prejudicar a equipe que portava a bola o árbitro ordenará um scrum a favor da equipe prejudicada. Se

alguma equipe obtém uma vantagem no in-goal enquanto a bola está em posse do jogador atacante, e for atrapalhado pelo arbitro de converter a jogada em pontos, o árbitro marcará um try no lugar em que se produziu o contato. Se este mesmo contato acontecer acidental e levar uma equipe a marcar um try, o árbitro devera parar o jogo de marcar como jogada anulada, dando posse e saída de bola para a equipe prejudicada no local onde o toque acidental aconteceu. Leis do jogo (WORLD RUGBY LAW OF THE GAME, 2016).

Em uma partida de rugby o sopro do apito para realizar alguma marcação sempre vem acompanhado por um movimento feito pelo árbitro ou pelo juiz de lateral, estes gestos servem para que os jogadores, mais afastados da jogada, a comissão técnica e o próprio publico que acompanha o jogo entendam o que esta sendo marcado. Estes sinais são instaurados pela world Rugby (2009-2020). Ao total existem quarenta e nove sinais divididos em Primários, que são estritamente obrigatórios e servem para indicar a decisão do árbitro, quer seja para sinalizar um tento (try), uma penalidade ou uma vantagem concedida. Os gestos secundários mostram a infração cometida e a decisão tomada pelo árbitro, normalmente acompanha os sinais primários, mesmo não sendo imprescindível recomenda-se fortemente sua adoção. Por fim tem-se os sinais terciários, que não se relacionam de nenhuma forma com os gestos primários, porém contribui para facilitar a comunicação do árbitro. (INTERNATIONAL RUGBY BOARD-IRB, 2009).

Esses gestos são representados pelo árbitro normalmente por movimentos feitos pelas mãos e braços, e pelos juízes de linha por manifestações feitas utilizando as bandeiras. (Guia para principiantes, 2008). As marcações mais recorrentes dentro de uma partida de rugby são a *Penalidade*: Ombros paralelos à linha lateral. Braço inclinado para cima, apontando para a equipe não infratora. *Pontapé livre*: Ombros paralelos à linha lateral. Braço dobrado pelo cotovelo a 90°, apontando para a equipe não infratora. *Try*: Arbitro de costas para a linha de in-goal, com braço levantado verticalmente. *Vantagem*: Braço esticado acima da cintura na direção da equipe não infratora. *Sinalização de scrum*: Ombros paralelos à linha lateral. Braço na horizontal, apontando para o lado da equipe que introduz a bola. *Ordenação a formação de um scrum*: Cotovelos dobrados, mãos acima da cabeça, com contato da ponta dos dedos. *Passe para frente*: Gesto das mãos efetuando um passe para frente. *Knock-on*: Braço esticado para cima, a mão aberta acima da cabeça, se movimentando de esquerdo para direita. *Jogo perigoso*: Gesto de murro dado na palma da outra mão. *Pedir a presença de um médico*: Braços levantados paralelos. (IRB. OS SINAIS DO ARBITRO, 2008).

Figura 20 - Alguns dos principais sinais feitos pelo árbitro para realizar alguma marcação de jogo.



Fonte: World Rugby –IRB entender o árbitro para entender o jogo, (2008).

Sinalização de um chute de conversão bem sucedido: O juiz de lado Levanta a bandeira para indicar que a bola passou acima da trave e entre os paus. *Saída Lateral:* o auxiliar deve levantar a bandeira com um braço, se posicionar em frente ao local onde a bola saiu da área de jogo, e apontar o lado da equipe que irá efetuar o arremesso com o outro braço. *Jogo desleal:* o auxiliar levanta a bandeira na horizontal indicando o local da infração. (IRB. OS SINAIS DO ARBITRO, 2008).

Figura 21 - Como são feitas as sinalizações de jogadas pelos juizes de linha.



Fonte: World Rugby –IRB entender o árbitro para entender o jogo, (2008)

Como já foi ressaltado outras vezes o árbitro de uma partida de rugby é a maior autoridade dentro de uma partida é merece ser respeitado, tanto pelos jogadores e comissões

técnicas quanto pelo público que acompanha o jogo. Guia para iniciantes (World Rugby, 2008). Para quem apita um jogo de rugby normalmente vê o esporte por outra perspectiva, na maioria das pessoas que se torna árbitro praticam o esporte, por já terem um amplo conhecimento do universo do rugby, mas este não tem que ser necessariamente o único caso. Qualquer um pode aprender a arbitrar. (IRB GUIA PRÁTICO PARA INICIANTES, 2008).

Como o árbitro está com centro da ação, este deve ter uma condição física impecável, para poder acompanhar todos os lances do jogo, sem deixar passar na, é uma ótima forma para se testar como árbitro de jogo é como ser, pois o árbitro está sempre em meio de um turbilhão de situações desafiadoras, não é uma atividade fácil, mas é altamente compensadora. (World Rugby, 2020). Todos os jogos sejam eles de campeonatos amadores, semiprofissionais, grandes ligas europeias ou a incrível copa do mundo que reúne as maiores seleções do planeta, são comandados e conduzidos em campo pela equipe de arbitragem.

3.5 DIFUSÃO DO RUGBY NO BRASIL, PRINCIPAIS CLUBES, CAMPEONATOS E FEDERAÇÕES.

A modalidade ainda é amadora no País. Segundo jornalista esportivo Victor Ramalho (2016) a base de qualquer estrutura profissional no esporte é o rugby amador, onde atletas são formados e a cultura rugby é construída. Cultura essa que ainda não está enraizada, no país e que carece de melhor conceituação, entendimento e disseminação. O crescimento do rugby brasileiro é inegável percebe-se isto tanto dentro quanto fora de campo, basta ver os resultados recentes tanto das seleções masculinas quanto feminina, e os eventos com grande número de público e audiência. (Portal do rugby, 2016). Mas este crescimento ainda é pequeno se comparado a outros esportes ou mesmo ao tamanho que o rugby alcança na Europa.

O Brasil vem trabalhando muito bem a base do seu rugby amador há anos e agora está caminhando na direção para aprender a fazer um grande rugby semiprofissional ou até mesmo profissional. Seguida a discussão pelo Portal do Rugby (Soluções para o futuro do rugby, 2016). A realidade vivida pela confederação nacional, federações regionais e clubes é um abismo em relação a países onde o rugby é enraizado e desfruta de grande popularidade, pois o esporte acaba se tornando sustentável. (PORTAL DO RUGBY, 2016).

Os clubes de países que são grandes potências do rugby trabalham com dois tipos de estrutura profissional. Em países como França, Inglaterra e Itália, tem um mesmo modelo de

trabalho do futebol onde o profissionalismo gira em torno dos clubes. Já em países como Irlanda, África do Sul, Nova Zelândia e Austrália, todos os clubes são amadores e o profissionalismo é feito por equipes regionais que funcionam como franquias (mais ou menos como a NBA) onde todos os atletas têm sua formação de modo amadora em clubes escolares, times juvenis, times universitários e times amadores buscando chegar ao topo da pirâmide. (PORTAL DO RUGBY, 2016).

Em ambos os modelos nestes países que são expoentes para o rugby mundial, mesmo clubes amadores é possível manter até três times adultos masculinos de alto rendimento, time de transição, equipe feminina e atletas veteranos. Portal do rugby (2016). É aqui que começa o abismo, no Brasil onde os clubes são fracos financeiramente, e não tem quase nada ou nenhum patrimônio físico, geralmente são times jovens e com pouco dinheiro para aplicar e sem incentivo do poder público a única solução é o envolvimento dos membros e engajamento para conseguir patrocinadores externos que apoiem a modalidade, para projetos em longo prazo. (PORTAL DO RUGBY, 2016).

Mesmo as mais tradicionais equipes brasileiras hoje são mantidas por universidades ou escolas que ofereçam bolsas de estudo, ou pela lei do incentivo ao esporte, para equipes que participam do calendário de alto rendimento da CBRu, além de apoiadores que simpatizam com o jogo. (PORTAL DO RUGBY, 2016).

Segundo o jornalista esportivo Felipe Kyoshy (2016) alguns clubes brasileiros disponibilizam para certos atletas uma bolsa auxílio no valor de um salário mínimo ou às vezes menos, para que o atleta possa ter um bom material esportivo ou uma forma de incentivo para se dedicar mais ao esporte. Os maiores salários do rugby brasileiro giram em torno de \$3.500,00. São pagos pela CBRu a atletas da seleção brasileira GloboEsporte.com (2016). Isso só aconteceu porque Confederação Brasileira de Rugby que administra as seleções masculina e feminina e comanda as federações regionais se profissionalizou e é considerado hoje um bom exemplo de gestão marketing esportivos no Brasil. (CBRu 2019)

A Confederação brasileira de Rugby é o órgão absoluto da modalidade no Brasil, é uma associação de fins não econômicos e lucrativos de caráter esportivo, organizacional, cultural recreativo, educacional, sem cunho político ou partidário, com finalidade de atender a todos que a ela se dirijam, independente de classe social, nacionalidade, gênero orientação sexual, etnia, cor ou crença religiosa. É filiada ao World Rugby, a entidade máxima do esporte mundial e ao Comitê Olímpico Brasileiro. (CBRu 2019).

Conforme está em seu estatuto a CBRu Nasceu no dia seis de outubro de 1963 em São Paulo sobe a alcunha de URB - União Rugby Brasil, tinha como objetivo difundir o esporte no país, porém naquela época existiam poucas equipes organizadas e estas estavam em São Paulo e Rio de Janeiro e seus elencos eram formados quase que exclusivamente por estrangeiros britânicos, devido a estas situações adversas o conselho da URB preferiu pela sua não regularização perante o conselho nacional do desporto. (ESTATUTO DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY, 2019).

Segundo a CBRu (2019) menos de uma década depois da não regularização da União Rugby Brasil o esporte começou a crescer vigorosamente mantendo uma base de estrangeiros, mas principalmente entre cidadãos brasileiros. Sendo assim ausência de apoio financeiro e material dos órgãos municipais, federais e estaduais não condizia mais com a realidade do esporte em território nacional. Desta forma aos vinte dias do mês de dezembro de 1972, dirigentes providenciaram perante o conselho nacional de desporto a regularização da entidade, que agora atenderia pelo nome de Associação Brasileira de Rugby – ABR. que agora tinha por obrigação de dirigir e administrar o esporte, organizando campeonatos nacionais e dando respaldo às competições estaduais que foram surgindo nos anos seguintes. (ESTATUTO DA CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY, 2019).

No início do ano de 2010, conforme Estatuto da Confederação Brasileira de rugby (2019) para se adequar a estrutura administrativa esportiva vigente no Brasil e para facilitar o apoio do Comitê Olímpico Brasileiro, a Associação Brasileira de Rugby, mudou sua nomenclatura para Confederação Brasileira de rugby – CBRu, atualmente presidida por Eduardo Mufarej. (CBRu, 2019)

Para promover o rugby em território nacional a Confederação Brasileira de Rugby se usa de suas federações regionais filiadas, que são seis ao total, e estão centradas na região sul e sudeste, CBRu, (2019). Estes campeonatos organizados pelas federações ligadas a Confederação nacional recebem mais incentivo e tem mais estrutura para fomentar o rugby. Porém existe varias outras federações estaduais espalhadas pelo País que não fazem parte da CBRu. Por não cumprirem normas vigentes no estatuto, como é o caso Federação de Rugby da Bahia (FRB) que solicitou filiação em 27 de dezembro 2016, este pedido foi avaliado e documentado, porém em fevereiro de 2019 foi anunciada que ainda não seria possível a vinculação, uma vez que a FRB precisa cumprir um requisito referente ao cenário atual de árbitros. Hoje, o estatuto indica que são necessários quatro árbitros Nível dois World Rugby e a federação baiana não atende essa exigência segundo Portal do rugby (2019). Para os clubes

ligados federações estaduais ou regionais não são filiados a CBRu também não é permitido participar de campeonatos a nível nacional. (PORTAL DO RUGBY, 2019).

As Federações que estão sob governança da CBRu são os três estados que fazem parte da região sul do Brasil, Santa Catarina, Paraná e Rio Grande do Sul além de São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais estes situados na região sudeste. CBRu (2019). Estas federações buscam desenvolvimento sustentável do rugby, em seus estados com foco no longo prazo, trabalhando junto dos clubes pelo apoio às categorias de base, formação de profissionais do esporte e disseminação de boas práticas de gestão. (Portal do rugby, 2017). Dentre as seis federações filiadas a Confederação Brasileira, as mais expressivas são a gaúcha e Paulista.

No estado do Rio Grande do Sul tem-se a Federação Gaúcha de Rugby - FGR associação de fins não econômicos, de caráter desportivo Segundo Estatuto FGR (2015). O rugby competitivo começou a despontar no estado no ano de 2006 com realização de campeonatos estaduais neste mesmo ano foi criado o Grupo de Desenvolvimento do Rugby/RS liderado por Nilson Taminatto, este grupo passou a organizar e fiscalizar as competições da modalidade no estado tinha como objetivo disseminar e desenvolver o rugby, servindo de instrumento para a formação de atletas, treinadores, dirigentes, árbitros e juízes, assim instalando a cultura do esporte no estado. Com o crescimento do rugby em terras gaúchas foi fundada na cidade de Porto Alegre, em dezessete de janeiro de 2009 a Federação Gaúcha de Rugby, dezesseis clubes estiveram presentes na Assembleia Geral que aprovou o estatuto e eleição da primeira diretoria da entidade. (ESTATUTO FGR, 2020).

A federação gaúcha passou a organizar a partir de 2010 todos os campeonatos do estado dentre eles O Circuito Gaúcho de Rugby Sevens (sevens é uma variação do rugby Tradicional, será contextualizado nos próximos capítulos) reunindo as categorias masculinas e femininas. Este circuito é aberto a todos os times Convidados do estado que confirmem participação (FGR, 2020).

A principal competição do estado que é o Campeonato gaúcho da categoria masculina (disputada no formato tradicional rugby de xv) a competição é fragmentada em três divisões. A divisão de acesso ou terceira divisão é composta por times de todo o estado convidado pela federação gaúcha de rugby. O vencedor do torneio tem direito de disputar o Campeonato Gaúcho de Rugby segunda Divisão. (FGR, 2015).

A divisão intermediária do campeonato gaúcho também conhecido como segundona, tem um funcionamento parecido da divisão de acesso, onde o time vencedor pode disputar a divisão principal e o último colocado é rebaixado para a divisão de acesso. Normalmente é

disputada por sete times (pode variar, pois alguns times desistem antes da competição começar) em turno único de todos contra todos. O vencedor é aquele que somar mais pontos ao final da do campeonato. (REGULAMENTO CAMPEONATO GAÚCHO DE RUGBY CATEGORIA PRINCIPAL E INTERMÉDIA, 2018).

A divisão principal também é conhecida como gaúchão de rugby ou primeira divisão, é um torneio disputado anualmente por times do estado do Rio Grande do Sul. Do ano de 2006 a 2008 o torneio foi disputado em forma de circuito com quatro etapas, a partir de 2009 passou a ser disputado no atual formato, onde na primeira fase os clubes jogam todos entre si em turno único, os quatro melhores avançam às semifinais, o primeiro colocado enfrenta o quarto, e o segundo lugar pega o terceiro, onde o mando de campo nas semifinais será do 1º e 2º colocados na fase classificatória, na disputa de terceiro lugar, o mando de campo será da equipe melhor colocada na fase classificatória. A partida final será de mando da FGR. (REGULAMENTO CAMPEONATO GAÚCHO DE RUGBY CATEGORIA PRINCIPAL E INTERMÉDIA, 2018).

Filiado a FGR há um dos maiores clubes de rugby do Brasil O Farrapos Rugby Clube, fundado em Novembro de 2007 na cidade de Bento Gonçalves na região da serra, mandando seus jogos no estádio da montanha. No ano de 2019 se tornou deca campeão gaúcho de forma consecutiva, guardando ainda dois terceiros lugares nos anos de 2008 e 2009, também foi vice-campeão do campeonato brasileiro de rugby organizado pela CBRu em 2017 e 2018, e campeão da copa do brasil de rugby de 2010. No ano de 2019 a Confederação brasileira de rugby atualizou seu ranking de clubes onde o Farrapos ocupa o primeiro lugar. No estado ainda encontram-se outros clubes que estão em acessão como o charrua Rugby que figura entre os grandes clubes do país atualmente ocupa a nona posição do rankin da CBRu, sendo sete vezes vice-campeão gaúcho, vice da copa do Brasil de 2013 e campeão da Liga sul. (CBRu, 2019).

Já no estado de São Paulo O comando da modalidade fica por conta da Federação Paulista de Rugby, Uma instituição de caráter desportivo e de fins não econômicos, representada pela Sigla FPR. (Estatuto FPR, 2015). Foi fundada no Em São Paulo capital no dia dois do mês de janeiro do ano de 2006 junto ao conselho nacional do desporto. Tem como tarefa organizar, regulamentar, orientar, promover e desenvolver torneios, campeonatos cursos, atividades esportivas e culturais de forma sustentável. (ESTATUTO FPR, 2015).

Para as mulheres é disputado o circuito de sevens e a copa paulista feminina, subdividido em categorias por idade. Porém o principal torneio estadual disputado no Brasil é

o campeonato paulista de rugby na modalidade de XV masculina adulta, sendo também o com maior numero de clubes participantes em uma competição no país. (FPR, 2015).

O campeonato paulista vem sendo disputado desde a década de 70, na época era organizado pelos próprios clubes, porém era fiscalizado pela antiga Uniao Rugby Brasil (que mais tarde Viria a ser reconhecida como Associação Brasileira de Rugby e atualmente Confederação Brasileira de Rugby) em comum acordo no formato de disputa do torneio. Este formato veio até 2006, ano em que a Federação paulista surgiu e começou a organizar a competição. (FPR, 2015).

Segundo FPR (2020) o campeonato divide-se em quatro divisões. A categoria mais baixa nomeada como 4ª divisão ou Serie D, para participar da disputa os clubes deverão estar filiados à federação paulista. O Torneio é disputado em uma fase, todas as equipes jogão entre si em dois turnos, ida e volta, Ao final de todos os jogos a equipe que obtiver a maior pontuação será considerada a campeã e terá direito a disputar a próxima divisão no ano seguinte, o ultimo colocado será rebaixado. (REGULAMENTO CAMPEONATO PAULISTA DE RUGBY 4ª DIVISÃO, 2018).

Subindo um degrau nas competições tem-se a 3ª divisão ou serie C. Conforme regulamento Campeonato Paulista de Rugby 3ª divisão, o Torneio será disputado em duas fases com a participação de 10 equipes (pode variar de ano após ano), todas as equipes jogarão entre si em turno único, ao final desta fase todos os times serão ranqueados de primeiro a decimo. A próxima fase será de jogos semifinais onde primeiro colocado enfrenta o quarto e o segundo disputara contra terceiro, os vencedores das semifinais disputarão a final. O vencedor da serie C terá direito a disputar a segunda divisão, enquanto o time que ficar em ultimo lugar no ranking será rebaixado. (REGULAMENTO CAMPEONATO PAULISTA DE RUGBY 3ª DIVISÃO, 2019).

As primeiras e segundas divisões consistem do mesmo sistema organizacional para seus torneios, disputados em duas fases onde todas as equipes jogão entre si, ao final desta fase será feito um ranking do primeiro ao ultimo colocado. Na etapa seguinte o primeiro colocado enfrenta o quarto lugar geral e o segundo mais bem ranqueado disputara contra terceiro, os vencedores dos dois jogos semifinais disputarão o titulo em um jogo de final única com campo definido pela federação paulista, da mesma forma que os perdedores disputarão o terceiro e quarto lugar. Os últimos colocados no ranking geral cairão para a divisão correspondente, e o campeão da segunda divisão terá oportunidade de ingressar a elite do

rugby paulista no próximo ano. (REGULAMENTO CAMPEONATO PAULISTA DE RUGBY, 2017).

Na liga paulista de rugby é aonde se encontram os maiores clubes brasileiros, dentre os dez melhores ranqueados na última atualização da CBRu em 2019 seis clubes são paulistas. O clube paulista mais bem colocado no ranking da confederação brasileira é o Jacareí Rugby que ocupa a segunda colocação geral, Portal do rugby (2019). A equipe foi fundada em 2003 por alunos do Colégio Univap influenciados pelo crescimento do esporte, introduziram o rugby nos horários vagos de aulas auxiliados por praticantes de rugby de municípios vizinhos. Hoje na galeria de troféus exibe as taças do campeonato paulista série B 2013, Campeonato Brasileiro XV - Série B: 2014 e 2016 e o Prestigiado Campeonato Brasileiro XV da primeira divisão de 2017, além dos títulos na modalidade de sevens com Campeonato Paulista 2015 e Campeonato Brasileiro 2017 e 2018. (JACAREÍ RUGBY, 2020)

Outros grandes clubes paulistas bem ranqueados são a Associação Esportiva Politécnica de Rugby mais conhecida como Poli Fundado na cidade de São Paulo em 1971 e detentora do título brasileiro de 2018, ocupa o quarto lugar de grandeza na classificação da CBRu. Portal do rugby (2018). Seguido pelo São José Rugby Clube criado no ano de 1987 em São José dos campos, além de multicampeão com dez títulos do torneio estadual de rugby, ainda é decacampeão do campeonato brasileiro da modalidade sendo detentor do título da última temporada. Carrega na bagagem ainda quatro vezes do brasileiro e três do estadual, é considerado um dos times de Rugby mais importantes do País. (PORTAL DO RUGBY, 2020).

Outro grande clube brasileiro ligado à federação paulista de rugby é o São Paulo Athletic Club, mais reconhecido pelo seu acrônimo SPAC, Mais antigo e tradicional clube de rugby do Brasil, fundado em 1888, possui equipes masculina e feminina nas categorias infantil, juvenil e adulto. Detêm o incrível número de treze títulos do campeonato brasileiro de rugby e três vezes campeonatos, além de cinco títulos estaduais, duas vezes campeão da segunda divisão do brasileiro. Atualmente é o oitavo na classificação de melhores clubes nacionais. (CBRu, 2020)

É inegável que a força os clubes paulistas é surpreendente os times com mais destaque atualmente figuram sempre entre os melhores do país, somando todos os títulos de campeão brasileiro os clubes de São Paulo estão anos luz em relação às outras federações, tendo conquistado quarenta e sete títulos, contra seis do Rio de Janeiro, três de Santa Catarina, dois do Paraná e nenhum para Rio Grande do Sul e Minas Gerais. (CBRu, 2020).

Dentre os Grandes clubes do país tem-se o Niterói Rugby Football Clube filiado a federação fluminense no estado do rio de janeiro que já figurou entre os grandes clubes, é hoje ocupa apenas a decima quinta posição no ranking geral da confederação brasileira de rugby. Possui 22 campeonatos cariocas no currículo sendo o atual campeão, além de seis brasileiros conquistados entre o final dos anos de 1970 e início de 1990. (Niterói Rugby, 2020). Tem destaque a nível regional, mas pouca expressão a nível nacional nos últimos anos.

Federação Mineira-FMR é a entidade regulamentadora da prática do rugby no estado de Minas Gerais, nasceu em 2009 perante resultados da colaboração de atletas e seguidores da modalidade que não tinham um torneio próprio e para manter-se em atividade tinham que jogar outros campeonatos e circuitos estaduais como convidados, a exemplo disso o Belo Horizonte Rugby que jogou o campeonato fluminense por três temporadas seguidas. (BHRUGBY, 2010).

Desde a sua fundação a FMR organiza o torneio mineiro de sevens, e o campeonato mineiro da primeira e segunda divisão. O Belo Horizonte Rugby clube, é o maior expoente do rugby mineiro dez vezes campeão do campeonato regional e atual detentor do título, além de ter conquistado por duas ocasiões a Copa do Brasil de Rugby, atualmente ocupa a decima segunda colocação no ranking nacional de clubes da CBRu. (PORTAL DO RUGBY, 2019).

O Paraná é regido pela Federação Paranaense de Rugby- FPR, com fundação no primeiro dia de janeiro de 2009 na capital Curitiba, e oficialização junto ao conselho nacional de desportos em dezoito de agosto do mesmo ano. Tem como função o desenvolvimento, organização e promoção de eventos voltados ao esporte no estado. (ECODATA, 2020).

O Principal clube do Paraná e também um dos mais importantes do Brasil é o Curitiba Rugby clube, atual terceiro colocado do ranking nacional organizado pela CBRu (portal do rugby (2019)). O time curitibano disputou as finais do principal campeonato masculino da primeira divisão três vezes seguidas sagrando-se campeão nos anos de 2014 e 2016 e segundo lugar em 2015, também foi campeão do brasileiro de rugby em duas ocasiões nos anos de 1989 e 2005. No campeonato estadual esta em outro patamar de catorze edições ``os toros`` como são conhecidos ganharam treze títulos. (CURITIBA RUGBY CLUBE, 2017).

Em Santa Catarina a dominância de um clube também é notória, este clube é o Desterro Rugby clube da cidade de Florianópolis, sua historia começa em vinte de junho de 1995 junto com o rugby Catarinense, foi e continua sendo o maior responsável pelo desenvolvimento do rugby no estado. A partir de 1998, novas equipes foram criadas, difundido a modalidade por cidades como Blumenau, Lages e Joinville no interior do estado. A partir de 2010 os

Campeonatos Catarinenses de Rugby são promovidos pela FECARU (Federação Catarinense de Rugby). O campeonato funciona por etapas disputadas em diversas cidades de Santa Catarina. Normalmente nas cidades sedes de cada equipe. Tendo o Desterro como seu maior campeão estadual, além cinco vezes campeão da copa sul é três vezes campeão nacional. Atualmente ocupa a quinta posição no ranking nacional de clubes. (O RUGBY CATARINENSE E SUA TRAJETÓRIA, 2016).

O nível regional os principais campeonatos são aqueles realizados pelas federações estaduais. Mas a nível nacional o principal torneio é o Campeonato Brasileiro de rugby de XV adulto masculino da primeira e segunda divisão seguido pelo torneio de sevens tanto masculino quanto feminino.

O Campeonato Brasileiro de rugby Sevens é realizado desde 2011 pela CBRu contando com as categorias Adulta masculina e feminina. Segundo departamento de torneios e eventos CBRu (2017), a disputa da categoria é feita pelas quatro equipes com melhor colocação no campeonato do ano anterior, e as quatro primeiras classificadas na etapa classificatória do ano de disputa do campeonato, formando assim dois grupos, todas as equipes jogam contra todas em turno único. As duas melhores colocadas dentro de cada grupo avançam para a segunda fase e disputam a semifinal, e os vencedores da mesma vão a final. Departamento de torneios e eventos CBRu (2017). No feminino o maior campeão é o SPAC de São Paulo com cinco títulos, seguido por Niterói do Rio de Janeiro e Desterro de Santa Catarina com quatro taças, o Band Saracens é o atual campeão. (PORTAL DO RUGBY, 2019).

No masculino o campeonato de sevens serve como um termômetro para o brasileiro de XV, principal torneio nacional de rugby. Em doze edições O São José Rugby conquistou sete título sendo seis de maneira consecutiva, Seguido pelo atual campeão Jacareí Rugby com três troféus, e Desterro com dois. (PORTAL DO RUGBY, 2020).

Perante CBRu (2019) O Campeonato Brasileiro de Rugby adulto masculino de XV é o principal campeonato da modalidade no país, a competição que todos os clubes almejam chegar, são os principais times de cada estados ligados a Confederação Brasileira lutando pelo principal título de melhor clube do Brasil.

Para disputar a divisão principal, primeiro é preciso disputar a divisão intermediária. De 2004 a 2013 era conhecida como Copa do Brasil de rugby costumeiramente realizada no segundo semestre. O vencedor da Copa do Brasil Ganhava o direito a disputar uma vaga para a primeira divisão contra o ultimo colocado da elite daquele ano. Segundo o Departamento de Torneios e Eventos da CBRu. A partir do ano de 2014 a disputa mudou e assumiu-se como

Campeonato Brasileiro de Rugby segunda divisão ou Taça Tupi, disputado anualmente por clubes qualificados dentro dos estaduais de federações filiadas a CBRu. O time campeão da taça tupi poderá participar da primeira divisão, enquanto o segundo colocado da divisão de acesso enfrenta o penúltimo colocado da liga principal para disputar a vaga na mais importante competição nacional. (CBRU. DEPARTAMENTO DE TORNEIOS E EVENTOS, 2019).

O campeonato Principal de rugby nacional é disputado desde 1964 e era realizado sobre o nome de Torneio Aberto de Rugby, era disputado apenas por clubes de São Paulo e Rio de Janeiro, somente no ano de 1983 um clube de outro estado participou do campeonato o Curitiba Rugby representava o Paraná, o acréscimo de outra equipe fora do eixo rio-São Paulo só veio treze anos depois com a inclusão do Desterro Rugby de Santa Catarina. (CBRu, 2020). A partir de 2010 a organização da competição passou a ser da Confederação Brasileira de Rugby onde todos os clubes ligados a federações que faziam parte da CBRu poderiam disputar o torneio caso passassem pelos processos de classificação e estivessem aptos segundo as normas de disputa (CBRU. DEPARTAMENTO DE TORNEIOS E EVENTOS, 2019).

Ao falar das principais federações e principais clubes, segue-se para um caminho que guia a seleção brasileira, a grande maioria dos jogadores ao se destacar em seus torneios estaduais e campeonatos a níveis nacionais espera ter uma chance de vestir as cores verdes e amarelas e atuar pela seleção de seu país.

Segundo o portal do rugby, assim como todas as principais seleções do mundo que são conhecidas por apelidos, a seleção brasileira buscou um nome que se identificasse a sua cultura e buscaram referências no povo indígena. A seleção masculina é conhecida pela alcunha de Tupis e as mulheres levam o nome de Yaras. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

As Yaras disputam a modalidade de rugby sevens, e representam o Brasil em competições da modalidade internacionalmente. Participou das copas do mundo da categoria nos anos de 2009 e 2013 ficando em décimo e décimo terceiro lugar respectivamente. Conquistou o bronze nos jogos pan-americanos de Toronto de 2015, além de ser a maior campeã do torneio sul americano de sevens tendo ganhado dezessete títulos em dezoito possíveis (CBRu, 2020).

A seleção principal masculina disputa os jogos internacionais carregando a bandeira brasileira na categoria tradicional de XV. Os tupis iniciaram sua caminhada no rugby nos anos de 1950, dando uma parada na década de 90 e voltando no início dos anos dois mil, após esta volta a seleção deu uma guinada no esporte ganhando dezoito posições no ranking da World Rugby, atualmente ocupa o vigésimo sexto lugar. (PORTAL DO RUGBY, 2019).

Como o site Portal do Rugby. Os primeiros títulos conquistados pelo Brasil foram da Divisão B do Sul-americano dos anos 2000, 2001, 2002, 2006, 2007, 2008, o melhor resultado antes disso tinha sido um vice em 1964. Por causa desse resultado na divisão de acesso, a partir de 2008 o Brasil passa a integrar a divisão principal do Campeonato Sul-americano, (Portal do Rugby, 2014). Conseguindo alcançar o terceiro lugar em 2014, 2016 e 2017. Toda a evolução mostrada nas conquistas anteriores era fenomenal, e dessa maneira conquistou no ano de 2018 o inédito e mais importante título da seleção brasileira até hoje. A seleção inspira muitos a continuar seguindo no esporte e servindo de vitrine para aqueles que não tem contato com a modalidade, pois jogos da seleção causam mais comoção no cenário esportivo perante as grandes mídias, atingindo mais pessoas. Além de mostrar que uma boa gestão com atletas comprometidos e incentivados favorecem os resultados das categorias femininas e masculinas de todas as variações da modalidade. (CBRu, 2020).

3.6 AS VARIAÇÕES DO ESPORTE

Segundo os guias da World Rugby a modalidade principal e originária do esporte e o rugby de XV conhecida também como rugby union, é o gênero mais praticado e difundido do rugby em todo mundo. Mas este por vezes criou ramificações criando várias formas modificadas do Rugby que foram desenvolvidas para permitir que qualquer um possa praticá-lo em diversas circunstâncias por pessoas de todas as idades, ambos os sexos e com qualquer nível de preparo físico, com um gradual desenvolvimento das habilidades. (IRB. Guia Prático para Iniciantes, 2008).

A primeira das variações segundo a própria Confederação Brasileira e conhecida como Tag Rugby (também pode ser chamado de flag), um jogo de iniciação a modalidade principal voltada a crianças, fácil de jogar, divertido e seguro. Pode ser praticado por equipes mistas, mesmo em espaços reduzidos não sendo necessário o uso de um gramado, como quadras ou superfícies duras. A possibilidade de se jogar em qualquer tipo de piso, só é possível uma vez que o tag rugby é um jogo sem contato. A maior mudança em relação modalidade principal é que por se tratar de crianças o contato físico foi totalmente retirado, e para se parar uma jogada o tackle foi substituído por um sinto com duas fitas, e assim que a fita for retirada da sua cintura o jogador terá três minutos para passar a bola, esta segue a sistemática de só poder ser passada para frente ou para trás. Tag Rugby nas escolas manual do professor. Ainda pelo manual escolar, apesar de todo tipo de toque estar proibido a não ser o ato de retirar a fita

todos os valores de caráter e as ações fundamentais do jogo de rugby como a corrida com bola, finta, progressão, conceitos de marcação, passe e o try estão enraizados. (CBRu, 2012).

O tag rugby pode ser jogado em um terreno aconselhavelmente retangular, com trinta metros de largura por cinquenta metros de comprimento, com equipes mistas compostas por cinco ou sete jogadores, em competição deverá existir sempre no mínimo dois meninos e duas meninas Tag Rugby nas escolas manual do professor (CBRu, 2012).

O jogo começa do meio campo com um chute livre, tendo como objetivo principal marcar um try, ou seja, ultrapassar a linha de in-goal adversária com a bola nas mãos, diferente da categoria principal não é necessário tocar a bola no chão, o try vale só um ponto e não da direito a chute de extra (CBRu, 2012).

O jogador desta modalidade deve carregar a bola sempre com as duas mãos, para facilitar e aprimorar o manuseio, a bola poderá ser passada por um companheiro a qualquer momento sempre para o lado ou para trás, o portador da bola não pode empurrar os adversários, nem pode impedir que lhe retirem as fitas do cinto. Se a fita for retirada o atleta não poderá mais conduzir a bola e devera passar para um companheiro respeitando o limite de três segundos se este tempo for desrespeitado a bola deve ser entregue para adversário, o jogador que retirar a faixa do oponente deve gritar tag, levantar o braço e sinalizar a retirada da faixa e depois a devolve ao jogador de quem a retirou. A ainda bola pode ser recuperada pela defesa interceptando um passe da equipe adversaria, ou recuperando uma bola perdida pela outra equipe. Jogadores profissionais usam o Tag rugby em treinos para evitar lesões e desenvolver habilidades motoras. (CBRU, 2012)

Figura 22 - Tag Rugby, variação sem contato do rugby.



Fonte: Worcester News (2020)

Segundo jornalista esportivo Victor Ramalho o Touch Rugby por sua vez é outra variação do esporte voltada ao desenvolvimento da modalidade. Tem por característica ser

muito intensa, sua prática de forma regular melhora o condicionamento físico e coordenação motora, além de estimular o raciocínio e trabalho em grupo (PORTAL DO RUGBY, 2018).

Oferece todos os fundamentos básicos do rugby, como a corrida com a bola, a finta, o passe e o try, porém restringe o contato físico do tackle por um toque na cintura do jogador portador da bola, que é obrigado a passar a mesma para outro membro de sua equipe, pelo motivo de ser um jogo de contato extremamente restrito, Touch Rugby pode ser praticado nos mais variados pisos, não sendo necessariamente um gramado. Estes cuidados são dados pela segurança que oferece aos atletas, por isso podendo ser praticado nas escolas. (FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE TOUCH RUGBY, 2010).

O objetivo do jogo é marcar o try (no touch vale um ponto e não dá direito a chute de conversão), que consiste em ultrapassar a linha de fundo e apoiar a bola no chão. O jogo começa com um pontapé livre na linha de meio campo, o time que ficar com a posse da bola só pode ser passada para trás ou para o lado, o time que passar a bola para frente é penalizada. Para marcar um try a equipe com posse de bola dispõe de seis “iniciativas de ataque” Cada iniciativa esgota-se quando o portador com posse da bola é tocado por um dos defensores em qualquer parte do corpo incluindo a bola. Quando uma equipa esgota as seis tentativas de ataque sem conseguir atingir o objetivo, a posse de bola conseqüentemente passa para a equipe adversária, que agora será quem irá atacar. (REGRAS SIMPLIFICADAS DO TOUCH RUGBY, 2010).

O tamanho do campo varia de acordo com o número de atletas, normalmente segue os padrões de vinte metros de largura por quarenta de comprimento (por ser a medida das quadras escolares). Podendo chegar a um tamanho máximo de setenta metros de extensão por cinquenta metros de largura. Uma equipe de Touch deve ser mista e pode ser formada por seis até dez jogadores. Secretaria da educação do Paraná (2013). Apesar de ser uma variante de formação ao esporte voltada para as crianças, existem competições de jovens e adultos. Na modalidade principal de XV os atletas usam a dinâmica do touch para evitar lesões. (PORTAL DO RUGBY, 2016).

Figura 23 - Partida de Rugby Touch realizada em Cambridgeshire, Inglaterra.



Fonte: BBC Sports (2020)

O rugby se adaptou como esporte para pessoas com graves limitações físicas, deficiência em todos os quatro membros e com pouca ou nenhuma mobilidade poderem participar desta modalidade. Os primeiros competidores no rugby em cadeira de rodas foram atletas com lesão medular, no entanto, novos atletas com grande variedade de deficiências também estão competindo (IWFR, 2011).

O rugby sobre cadeira de rodas foi criado na cidade canadense de Winnipeg na década de setenta para jogadores tetraplégicos, os responsáveis por dar vida ao desporto foram Ben Harnish professor universitário e dois atletas em cadeira de rodas, Duncan Campbell e Gerry Terwin. (SECRETARIA DA EDUCAÇÃO PARANÁ, 2013).

No ano de 1979 ocorreu o primeiro jogo demonstrativo nos jogos regionais universitário de atletismo na cidade de Marshall no estado americano de Minnesota. E no ano de 1981 os estados unidos formaram a primeira equipe de rugby sobre cadeira de rodas estudantes universidade de North Dakota. No ano de 1982 os Estados Unidos realizaram o primeiro torneio internacional da modalidade que reuniu equipes canadenses e americanas (SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ, 2013).

O rugby sobre cadeira de rodas apareceu nos jogos paraolímpicos de Atlanta em 1996 como esporte demonstrativo, e passou a integrar oficialmente a competição em Sydney no ano de 2000, onde os Estados Unidos conquistaram a medalha de ouro, Austrália a prata e a Nova Zelândia o bronze. A partir de dos anos 2000 o esporte absorvido em definitivo aos jogos Paralímpicos, não sendo dividido por gênero. Homens e mulheres jogam juntos em uma categoria mista. (HISTORIA DO RUGBY EM CADEIRA DE-RODAS, 2013).

No Brasil o esporte é comandado pela Associação Brasileira de Rugby em Cadeira de Rodas – ABRC, fundada em três de março de 2008. Atualmente é filiada ao Comitê Paralímpico Brasileiro – CPB e a International Wheelchair Rugby Federation (IWRF) que é o órgão máximo do esporte a nível mundial. Desde seu ano de fundação a ABRC promove o campeonato brasileiro sobre cadeira de rodas da primeira divisão e de 2011 pra cá esta organizando também a divisão de acesso do campeonato. (ABRC, 2020).

Os jogos da modalidade para cadeirantes são praticados em quadras de quinze metros de largura por vinte e oito metros de comprimento, sua duração é dividida em quatro tempos de oito minutos com três intervalos. O objetivo é passar da linha do gol com as duas rodas da cadeira e a bola nas mãos (ou no colo). Diferentemente da modalidade principal e das outras variações, no rugby sobre cadeira de rodas a bola é redonda muito semelhante à bola de voleibol, seu manuseio também é diferente ela pode ser carregada, driblada ou passada em qualquer direção sem nenhuma norma que a proíba de ser passada pra frente, e ela deve ser conduzida por no máximo 10 segundos antes de ser passada para um companheiro. (IWFR, 2011).

As equipes são formadas por quatro atletas e por no máximo oito reservas de ambos os sexos, Os jogadores são categorizados em sete classes que variam de 0.5 até 3.5 a classificação de cada atleta depende da habilidade funcional e resquícios de movimento, quanto maior a mobilidade, maior a nota. Os atletas com classificações mais baixas, ou seja, menos moveis jogam na defesa, e, os que possuem classificações mais altas isto é têm mais movimentos, formam o ataque. A soma dos quatro jogadores em quadra não pode ultrapassar 8.0 Os árbitros controlam este no limite. Caso não haja este controle por conta do treinador a equipe recebera punição. (IWFR, 2011).

Assim como no rúgbi convencional, a modalidade para cadeirantes tem muito contato físico, estratégia e a agressividade das constantes batidas entre as cadeiras. Essas cadeiras podem pesar mais de vinte quilos e os jogadores ficam presos ela, devido a estas batidas quando um jogador é derrubado uma equipe de apoio é acionada para ajudar o atleta a se levantar. (GLOBOESPORTE, 2017).

Segundo IWRF para poder competira, os atletas precisam passar por uma diagnostico físico médico para avaliar o nível neurológico da lesão medular, lesão medular incompleta, poliomielite, paralisia cerebral, distrofia muscular, esclerose múltipla, amputações diversas e outras condições comprometimento muscular similar à tetraplegia. Esta avaliação serve para

determinar a elegibilidade para competir no rugby em cadeira de rodas, e agrupar o atleta entre uma das sete classes esportivas para competir. (IWFR, 2011).

Figura 24 - Brasil x Grã-Bretanha jogo teste de rugby em cadeira de rodas Rio2016.



Fonte: Comitê Paralímpico Brasileiro (2016)

Segundo o jornalista esportivo Victor Ramalho uma versão pouco conhecida e muito diferente do esporte é o Rugby Subaquático, criado na Alemanha em 1960 e logo incorporado a federação internacional de esportes subaquáticos, inicialmente foi um esporte de pouca aceitação, porém a partir de 1965, com a criação do primeiro campeonato chamado torneio bola de ouro o esporte teve um crescimento desmedido. Entre 28 e 30 de Abril de 1978, o primeiro Campeonato Europeu aconteceu em Malmö, na Suécia, e de 15 a 18 de maio de 1980, o primeiro Campeonato Mundial na cidade alemã de Mülheim. (PORTAL DO RUGBY, 2015).

O esporte é praticado em piscinas com medidas que vão de doze metros de largura por dezoito de comprimento e uma profundidade que pode variar entre três metros e meio e cinco metros. O jogo é disputado em dois tempos de quinze minutos com um intervalo entre os tempos, por equipes mistas, compostas de seis jogadores titulares e seis jogadores reservas. Cada jogador é equipado com equipamento básico de mergulho, máscara nadadeira e snorkel, todos devidamente supervisionados pelo árbitro. (PORTAL DO RUGBY, 2015).

Dentro da piscina para diferenciar as equipes são utilizadas roupas de banho e toucas de mergulho numeradas, cada time deverá ter dois conjuntos de uniformes um da cor branca e

outro azul escuro, o time da casa, ou o primeiro mencionado na programação do jogo, usará o traje azul. Cada jogador ainda é equipado com equipamento básico de mergulho, máscara nadadeira e snorkel, todos devidamente supervisionados pelo árbitro. (CMAS - COMMISSION RUGBY RULES EDITION, 2011).

O jogo tem por objetivo carregar a bola até a área do time oponente e colocar a bola no cesto adversário que tem quarenta centímetros, cada uma dessas jogadas vale um ponto, ganha a disputa quem tiver pontuado mais ao fim da partida. Por ter sido um esporte inventado por alemães este lance é chamado de gol e não de try. (PORTAL DO RUGBY, 2015).

No rugby subaquático a bola deve estar sempre em baixo da água e para não emergir ela é preenchida com água salgada, para que sua densidade seja maior que a da água da piscina e os atletas não podem subir com ela à superfície quando vão tomar ar. Ela deve ter um tamanho máximo de quinhentos e quarenta milímetros de circunferência e deve ser completamente branca, preta ou vermelha. (CMAS, 2011).

Para dar início de jogo a bola é colocada no fundo da piscina no centro da linha de meio campo, enquanto os atletas ficam cada um no seu extremo da área de jogo que devem defender com pelo menos uma das mãos tocando a parede, esperando o apito do árbitro, no caso de uma saída falsa, o cronômetro é zerado e se tem uma nova saída. Após um gol ser marcado o jogo recomeça da mesma maneira da saída inicial, com a concessão de que a equipe que sofreu os pontos detém a posse de bola. (CMAS, 2011).

O jogo é comandado por três árbitros que ficam do lado de fora nas bordas da piscina, e por dois principais que coordenam o jogo de dentro da piscina. Árbitros que ficam do lado de fora têm por função cronometrar o jogo, marcar os pontos, analisar os equipamentos, controlar substituições e expulsões, fazer os registros de relatórios. Já os juizes que estão na água ficam posicionados um de cada lado e são responsáveis por marcar todas as infrações, penalidades, jogadas antidesportivas e validar os gols da partida. (CMAS, 2011).

Este esporte apesar de todas as diferenças do Rugby tradicional esta versão da modalidade carrega esta alcunha por terem seus princípios e dinâmica de jogo de chegar ao outro extremo conquistando terreno através de uma performance de alto contato físico entre atletas. Outro motivo de ser nomeado como rugby é que este esporte segue a risca os valores os valores da modalidade principal. Ou seja, os pilares do esporte e sua dinâmica e contato físico são o que definem o rugby subaquático como uma variação destinada às piscinas baseada na modalidade principal. (CMAS, 2011).

Figura 25 - Tentativa de proteger o gol em partida de rugby subaquático.



Fonte: Melbourne Underwater Rugby (2020)

O rugby de praia é uma variação do esporte com várias ligas pela Europa e popular principalmente na Itália e Portugal. Para o jornalista esportivo Daniel Venturole a modalidade praticada nas areias atua principalmente como um jogo recreativo, para clubes e atletas aproveitarem o verão usando o rugby de praia como um instrumento de comunicação em um ambiente festivo e de grande concentração de pessoas para criar curiosidade e difundir a modalidade entre pessoas que desconheciam totalmente ou tinham pouco interesse pela modalidade. (PORTAL DO RUGBY, 2015).

Os esportes praticados em areia são uma excelente opção de se exercitar os atletas e dar condicionamento físico enquanto as temporadas competitivas estão em hiato. O rugby de praia é uma versão totalmente simplificada da categoria principal, o joga parte do mesmo princípio de carregar a bola até o extremo do campo oponente para cruzar a linha de in-gol e para marcar um try, o jogo normalmente é bem rápido de alto contato físico e de muitos tackles, porém as partidas não contam com formações de rucks, mauls, scrums e chutes, os trys marcados são a única forma de pontuar valem um ponto e não dá direito a um chute de bonificação. (PORTAL DO RUGBY, 2014).

O campo deve ser exclusivamente de areia, com suas marcações feitas por fitas leves macias e flexíveis que não causem nenhum dano a os atletas. A área de jogo deve ter as

dimensões de trinta e um metros de comprimento por vinte e um metros de largura. A área de in-goal deve ter três metro de comprimento pela totalidade da largura, tendo todas as medidas um tolerância de para mais ou para menos de um metro. (PORTAL DO RUGBY, 2014).

A bola utilizada para uma partida na praia e idêntica em formato e material a usada na modalidade principal, tendo apenas uma pequena redução no tamanho. Cada time é composto por cinco jogadores em campo e por mais três a sete no banco de reservas, uma equipe pode fazer quantas substituições forem necessárias durante um jogo desde que a bola esteja morta, um único jogador que não pode retornar a campo para substituições é o atleta que for expulso por jogo sujo. (WORLD RUGBY. LAWS OF THE GAME BEACH RUGBY, 2020).

Uma partida é dividida em duas partes, cada uma com no máximo cinco minutos, mais tempo adicional de prorrogação dado pelo juiz de acordo com sua percepção, entre os tempos tem um intervalo de no máximo dois minutos, onde as equipes mudam de lado, todos de vem permanecer em quadra durante o intervalo isso vale também para a arbitragem. (WORLD RUGBY LAWS OF THE GAME BEACH RUGBY, 2020).

Segundo a World rugby, o vestuário de um jogador de rugby de praia é restrito a camiseta ou colete, shorts, meias são opcionais. Nenhum atleta pode jogar de caneleira ou usar calçado de quaisquer tipos, antes da partida as vestes são analisadas pela comissão de juízes e estes indicam se algum item esta irregular e deve ser trocado ou retirado antes do inicio de jogo. (WORLD RUGBY. LAWS OF THE GAME BEACH RUGBY, 2020).

Toda partida e iniciada no meio de campo após decisão por sorteio entre os capitães para decidir quem fica com a bola. A saída de bola e realizada por um passe ou um chute incontestado entre atletas da mesma equipe, os demais devem ficar atrás da linha da bola, após a o inicio da partida todos os atletas podem manusear a bola, realizando passes para o lado ou para trás, todos os tipos passes para frente são ilegais. A bola não pode ser chutada em jogo aberto para projetar a bola para frente como na modalidade principal. No rugby de praia o chute é só para iniciar ou reiniciar uma partida. (WORLD RUGBY. LAWS OF THE GAME BEACH RUGBY, 2020).

A variante praticada nas areias traz uma maior facilidade quando comparado ao rugby tradicional, já que pode ser praticado em espaços reduzidos. Também, os custos são menores, uma vez que se utilizam menos equipamentos. Apesar de mais simples e de duração reduzida é um esporte extremamente desgastante, isso porque como os pés afundam na areia exige muito mais esforço para conseguir locomover-se e impor velocidade.

O esporte vem crescendo, e A world rugby busca muito o desenvolvimento deste esporte, que já é popular em alguns cantos da Europa. No Brasil o intuito da CBRu é expandir a modalidade para dar visibilidade o rugby de forma geral. Em parceria da Confederação Brasileira e World rugby foi inaugurado no ano de 2014 o primeiro campo fixo da categoria no país. O terreno de jogo fica em Copacabana, um lugar fabuloso e de grande deslocamento e mobilidade de pessoas dando visibilidade a nível nacional, além de servir para iniciar atletas e preparar seu condicionamento físico. (PORTAL DO RUGBY, 2014).

Figura 26 - Desafio Internacional de rugby de praia do Rio de Janeiro em dezembro de 2019.



Fonte: Brasil Rugby (2019)

E por final tem-se a variação mais conhecida e a segunda mais praticada no mundo ficando atrás apenas da modalidade principal, esta é conhecida como rugby sevens ou sevens-a-side, esta variação do esporte é a que faz parte do programa olímpico desde as olimpíadas do Rio 2016. (IG ESPORTES, 2016).

Segundo a revista Rugby World, a modalidade de sevens é uma versão reduzida do esporte que conta apenas com sete jogadores em campo para cada um dos lados. A história desta variante começa no ano de 1883 na cidade escocesa de Merlose, que ficava em uma

região de pequenos vilarejos e com população restrita e isso dificultava que clubes menores pudessem participar de competições por falta de elenco. (RUGBY WORLD MAGAZINE, 2016).

E foi com este intuito que Ned Haig açougueiro e jogador do time de Merlose teve a ideia de organizar na cidade um torneio de formato reduzido para que vários clubes pudessem jogar, além de poder realizar mais de uma partida por dia por equipe. A notícia de um campeonato de forma reduzida mexeu com a libido dos clubes locais, fazendo com que seis clubes se deslocassem até o campo de Greenyards Kelso em Merlose, para participar da disputa do que viria a ser a modalidade de rugby sevens. (RUGBY WORLD MAGAZINE, 2016).

Conforme relatado na revista Rugby World, no ano seguinte a realização do primeiro torneio em Merlose, os clubes que participaram naquele dia decidiram realizar seus próprios campeonatos de sevens, o jogo foi crescendo em território escocês, e no ano de 1908 já contava com um circuito de sete em suas fronteiras, que é prestigiado ainda nos dias atuais. A categoria vinha ganhando cada vez mais território na Escócia, quebrando as fronteiras e chegando à Inglaterra em 1926, onde o médico escocês JA Russell-Cargill ajudou a fundar o clube Middlesex Sevens. (RUGBY WORLD MAGAZINE, 2016).

Os países do reino unido logo se renderam ao sevens, mas devido a comunicação e disseminação de informações da época esporte veio a tornar-se popular a nível mundial apenas nos anos setenta. E isso só ocorreu quando a Scottish Rugby Union (federação escocesa regulamentadora do rugby no país) comemorou seu aniversário de fundação em 1973, promovendo o primeiro torneio internacional de sevens, com sete equipes participantes tendo a Inglaterra como campeã, impulsionando sua popularidade ao mundo todo. Este torneio tornou-se regular a partir do final dos anos noventa e é disputado até hoje, tendo como principal potencia dominante a nova Zelândia. (RUGBY WORLD MAGAZINE, 2016).

Em 1993 foi realizada a primeira copa do mundo da categoria, para equipes masculinas atualmente é competição mais importante de sevens no mundo, é realizada a cada quatro anos pela World Rugby tendo sete edições até agora com três títulos para Nova Zelândia, dois para Fiji, e um para Inglaterra e País de Gales. A primeira copa do mundo para mulheres veio somente em 2009 com três edições realizadas até agora, dando um título para Austrália e dois para as neozelandesas. (RUGBY WORLD MAGAZINE, 2016).

Segundo Diego Gutierrez do site portal do rugby (2019), o presente parece promissor segundo estimativas da World Rugby no ano de 2016, existe uma base constante de

crescimento de atletas de sevens, rugby feminino é a área que mais cresce, com aproximadamente 35% de todos os jogadores. No Brasil esta crescente levou através de investimentos a formação de uma seleção masculina em 2004, porém não possui nenhum título tendo como melhor resultado um vice-campeonato nas eliminatórias para a copa do Mundo de 2004, no Chile. E dois terceiros lugares em campeonatos sul-americanos. (AROUND THE RINGS, 2012).

A seleção feminina de sevens surgiu no mesmo ano que a masculina, e no cenário internacional tem tido resultados cada vez mais significativos, classificando-se para duas copas do mundo (algo inédito para os homens tanto no sevens quanto na categoria principal), além de vários títulos a nível sul americano, O país tem uma equipes feminina competitiva, mas necessita de investimentos para continuar desenvolvendo o esporte para competir de igual para igual com as principais potencias (CBRu, 2009-2020).

O rugby sevens é praticada pelas mesmas regras e leis do jogo da categoria principal tendo como ressalvas algumas pequenas mudanças. A principal mudança é no numero de atletas que foi reduzido de quinze para sete, cada time pode ter cinco pessoas no banco de reservas e realizar um numero total de três substituições por jogo. A partida é realizada em dois tempos de sete minutos com um intervalo de dois minutos entre cada período se necessário de prorrogação em caso de empate o tempo adicional nunca deve superar a marca de cinco minutos. (CBRU REGULAMENTO DO CIRCUITO NACIONAL DE RUGBY SEVENS, 2018).

A Bola segue todos os mesmo parâmetros da categoria principal, e seu manuseio é exatamente igual, sedo permitido apenas passes para o lado ou para trás, passes para frente só pode ser feitos atraves chutes livre em campo aberto. Para reiniciar uma partida caso um toquei legal seja cometido e realizado um scrum, no sevens a formação e realizada por três jogadores (na categoria principal e feita por oito esportistas). (CBRU REGULAMENTO DO CIRCUITO NACIONAL DE RUGBY SEVENS, 2018).

O objetivo do jogo consiste da mesma dinâmica, carregar a bola ate o extremo do campo adversário e tocar com a bola além da linha do in-goal para marcar um try. Vence a partida quem fazer mais pontos. O try vale 5 pontos é a forma mais alta de pontuação e da direito a um chute de conversão que deve passar sobre o travessão e entre os postes, esta cobrança rende mais dois pontos. As pontuações ainda podem acontecer após uma marcação de penal pelo árbitro que resulta em três pontos, ou pelo chute de droap gol que pode ser realizado durante qualquer momento durante o jogo aberto desde que este esteja em condições

de ser realizado. (CBRU REGULAMENTO DO CIRCUITO NACIONAL DE RUGBY SEVENS, 2018).

Figura 27 - Formação tática equipe de sevens.



Fonte: World rugby (2010)

A parte disciplinar é feita por um árbitro principal que apita o jogo de dentro do campo, por dois juízes de linha que auxiliam no cumprimento das normas pelas laterais de campo, podendo ainda contar com um juiz de vídeo. As regras de jogo são as mesmas da modalidade principal de XV com ressalva para o cartão amarelo que deixa o atleta no banco por dois minutos. Dois cartões amarelos em um mesmo jogo expulsão um jogador da partida. Um cartão vermelho expulsa um jogador diretamente mesmo sem este ter recebido um cartão amarelo antes. (CBRU. REGULAMENTO DO CIRCUITO NACIONAL DE RUGBY SEVENS, 2018).

Os equipamento utilizados também devem ser os mesmos que os utilizados na modalidade principal, desde que estejam dentro das normas da world rugby. Cabe ao árbitro e juízes do jogo vistoriar o material esportivo dos atletas, caso alguma coisa esteja em não conformidade o arbitro deve ordenar a retirada ou substituição do equipamento. (WORLD RUGBY. PLAYERWELFARE REGRA 12,2015).

Os atletas de rugby no final do século XIX entraram em conflito em relação à profissionalização do esporte, a elite achava que receber dinheiro descaracteriza o jogo e seus valores, enquanto a classe operaria achava justo ganhar alguma compensação para jogara pois perdiam dias de trabalho. Desta forma no dia vinte e nove de agosto de 1985 vinte e dois clubes se reuniram em Huddersfield em prol do profissionalismo e desligaram-se da Rugby Football Union para criar sua própria liga e federação nascia assim a Norte Rugby Football Union NRFU. (INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE, 2019).

Com o tempo a NRFU virou transformou-se em RFL criando novas regras e transformando assim o jogo de rugby em um jogo completamente novo e diferente da modalidade que lhe deu origem nomeada agora como Rugby league. Estas mudanças tornaram a modalidade league mais próximas do futebol americano do que o rugby em si. (PORTAL DO RUGBY, 2013).

A disseminação do rugby league pelo mundo é notavelmente menor, presente em poucos países, tendo como seus principais praticantes Inglaterra, França, Nova Zelândia e Papua Nova Guiné, sendo na Austrália o único lugar que o esporte é tão popular quanto o rugby union. (PORTAL DO RUGBY, 2013).

No Brasil o rugby league passou a ter algum espaço com transmissões da televisão fechada dos torneios europeus e da Oceania, assim revertendo a interesses mínimos da prática, nos estados de Minas Gerais e Espirito Santo. Tendo a formação de uma confederação e uma seleção nacional do esporte somente em 2018. Atualmente a confederação realiza torneios de league em território nacional. (CBRL, 2019).

No rugby league os jogos são disputados em dois tempos de quarenta minutos, por treze atletas, em um campo de grama com cem metros de comprimento por sessenta e oito metros de largura dividido em dez zonas de dez metros cada, com o in-goal no extremo de cada ponta do campo, medindo de seis a onze metros de comprimento pela largura total do campo. A bola tem um formato um pouco mais arredondado, e seu manuseio também só é permitido para os lados e para trás, qualquer passe para frente com as mãos é considerado falta, só é permitido seu lançamento à frente com os pés. (CBRL, 2019).

Na modalidade de legue dinâmica do jogo consiste em daregar a bola ate o in-goal adversário para marcar o try, ganha quem fizer mais pontos, porém para conseguir pontuar o time tem seis tentativas de chegar ao in-goal, cada tentativa é desarmada pelo adversário com um tackle, após a sesta tackleada a posse de bola passa imediatamente para o time adversário, muito similar as decidas do futebol americano. (GLOBO ESPORTE, 2011).

Nesta modalidade cada try vale quatro pontos e dá direito a um chute de bonificação que somam mais dois pontos ao placar, outra maneira de pontuar em jogo aberto é o drop kick que sinaliza um ponto, outra forma de pontuar é quando um juiz marca uma penalidade que é chutada a gol e vale dois pontos. Apesar de ser um esporte coirmão e variação do rugby tradicional o rugby league é considerado um esporte que evoluiu a um novo esporte, com suas próprias leis de jogo e suas normas próprias, tendo como base o rugby union. (PORTAL DO RUGBY, 2013).

O rugby é um esporte que visa além do jogo e o cumprimento das leis é a formação do caráter com seus valores fincados nas suas raízes culturais, trazendo vários benefícios tanto para corpo quanto para mente.

3.7 OS BENEFÍCIOS PROPORCIONADOS PELO DO ESPORTE

Segundo Rodrigo Pereira Sousa, nos últimos anos a relação entre atividade física, aptidão física, saúde tanto física quanto mental e qualidade de vida são relacionadas ao estilo de vida. Atualmente o sedentarismo é um problema de saúde pública, tanto em países em desenvolvimento quanto em países de primeiro mundo. Sendo a inatividade física um importante fator de risco para as doenças cardiovasculares e outras doenças crônicas, Rodrigo Pereira Sousa (os benefícios da prática de atividade física e os riscos do sedentarismo, 2010). Desta forma o rugby é uma ótima maneira para de aumentar o tempo dedicado às atividades físicas. A modalidade conhecido por agregar todos os biótipos, dando oportunidade a qualquer pessoa a praticar o esporte. (RUGBY FUNDAMENTOS, 2014).

É importante salientar que a maioria das pessoas que praticam alguma modalidade esportiva primeiramente buscavam diversão, saúde e qualidade de vida. Os benefícios da prática esportiva (2018). O rugby é um esporte completo para todas as idades, além de incluir o divertimento, melhora consideravelmente o sistema respiratório além de ser um treino perfeito para o sistema cardiovascular, de tal maneira que ele permite manter a forma e evitar o excesso de peso. Potencializa os membros superiores e inferiores dando mais força para braços e desenvolvendo a musculatura das pernas, dá um melhor controle sobre o sistema nervoso e batimentos cardíacos, melhora a coordenação motora, reflexos, habilidades manuais, agilidade e discernimento. (Portal do Rugby. Benefícios do rugby a saúde, 2012).

O rugby ainda ajuda a melhorar a qualidade do sono, a frear o desenvolvimento de doenças crônicas, alivia o estresse acumulado, além de proporcionar um envelhecimento mais lento e saudável. (PORTAL DO RUGBY, 2012).

Além de todos os benefícios físicos provenientes da prática do esporte, o rugby é uma modalidade moldadora de personalidade. É considerado o jogo dos cavalheiros, mesmo com todo contato físico, não é um jogo violento, e é praticado sobre uma conduta de ética única não encontrada em outros esportes. Baseado nos valores e essência do chamado ‘espírito rugby’ exige de seus jogadores um código moral para que o jogo deixe marcas positivas no desenvolvimento esportivo e pessoal dos praticantes, criando não apenas atletas mas cidadãos exemplares. (RUGBY NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 2013).

Este código de conduta do ‘espírito rugby’ foi documentado pela Rugby Football Union, órgão regulamentador do esporte na Inglaterra, sob a forma de norma que deve ser seguido pelos atletas rigorosamente. Segue código

Espera-se que qualquer pessoa envolvida com rugby, seja como jogador, treinador, árbitro, dirigente, pai ou espectador, apoie os valores nucleares do nosso esporte: Espírito de equipe, respeito, divertimento, disciplina, esportividade. Jogar para ganhar – mas não a qualquer preço. Ganhar com dignidade, perder com elegância. Cumprir as Leis e regulamentos do jogo. Respeitar adversários, árbitros e todos os participantes. Rejeitar batota, racismo, violência e drogas. Valorizar voluntários bem como os agentes profissionais. Divertir-se com o jogo. Isto é rugby. RFU (2010)

Uma característica interessante e tradicional do rugby que vem desde suas origens na Inglaterra, é conhecida como terceiro tempo, e uma espécie de confraternização não obrigatória e nem documentada, esta atitude parte em prol ao ‘espírito rugby’ que visa à camaradagem e companheirismo, realizado após o jogo entre atletas das duas equipes, para comemorar, conversam sobre a partida, muitas vezes o time da casa oferece uma refeição ao time visitante. Todas as diferenças de campo independente do resultado são colocadas de lado, provando uma grandiosidade de caráter que este esporte consegue promover. (RUGBY NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, 2013).

A World Rugby órgão maior referente ao rugby mundial, Busca que a introdução do esporte ocorra bem cedo. Para que este acompanhe o desenvolvimento das crianças desde a mais tenra idade. Incentivar e promover a prática esportiva são fundamental independente da capacidade atlética da criança. A participação em esportes coletivos estimula a além da parte física a parte social, a inclusão e interação, constrói a autoconfiança e firmação própria, ajuda no desenvolvimento de amizades saudáveis, construindo caráter, autocontrole, tomada de decisões e iniciativa de liderança, atributos ligados diretamente aos valores do rugby integridade, solidariedade e respeito, paixão e disciplina. Além de fundamental para dentro do

esporte os ensinamentos provenientes do rugby acompanham todos os movimentos da vida cotidiana. Esta inserção que o rugby busca entre os seus atletas adultos, são os mesmos que eles querem implantar nas crianças para que elas cresçam com a cultura rugby enraizada, que é relevante para reforçar valores sociais e humanos. (WORLD RUGBY, 2007-2020).

Em países da Europa como Portugal, por exemplo, o rugby é visto como um instrumento de ensino, por ter uma grande importância nas políticas de inserção social e educação cívica, pelos valores construídos dentro da modalidade. Desta forma a federação portuguesa tem trabalhado para levar o esporte para as salas de aula com escolinhas de rugby supervisionadas tendo em vista todas as informações supracitadas. Esta implementação do esporte visa diretamente a formação das crianças para que estas cresçam saudáveis físico e mentalmente além de auxiliar no desenvolvimento da modalidade. PORTUGAL RUGBY (2010).

Mas, se existe algo importante que se aprende jogando ao rugby é o respeito que este desenvolve, porque se trata de um dos esportes onde o jogo limpo é fundamental. O comportamento de uma criança que pratica habitualmente o rugby é o de uma criança independente, forte física e mentalmente com um enorme respeito e consideração pelo próximo. (Medina, 2016).

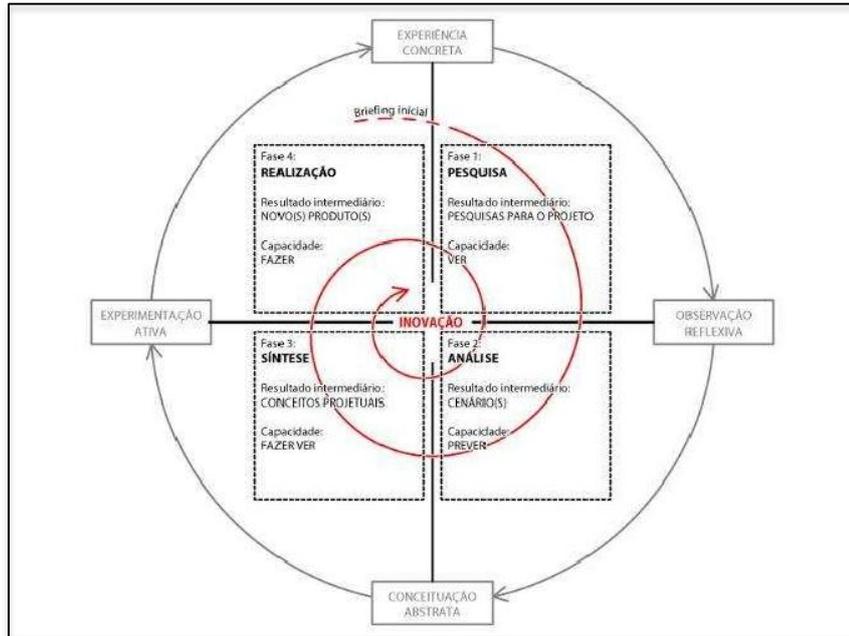
4.0 METODOLOGIA

Neste capítulo serão expostas as metodologias e as fases projetuais utilizadas durante a elaboração deste projeto. Para atingir os objetivos propostos, escolheu-se uma metodologia focada em design estratégico que envolva modelo de negócio, desenvolvimento de produto e identidade visual, Com o intuito de levantar, analisar e cruzar diferentes informações. Com a expressão design estratégico, porém, se assume que a estratégia é o objeto principal do processo projetual: o design estratégico visa à elaboração das estratégias de uma organização que atua em um contexto competitivo (FRANZATO, 2011).

Moraes (2010) afirma que o design estratégico pode se equiparar ao sistema produto ou sistema design, onde o design não é somente uma atividade projetual, mas sim uma forma dinâmica que acontece pela interação de produto, comunicação, mercado e serviço. Será utilizado o conceito de metaprojeto contextualizando o processo de design dirigido pela espiral de inovação de Franzato (2011). Esse processo é direcionado por pesquisas que percorrem quatro fases de projeto.

O modelo proposto pelo autor, com base em diversos outros autores, percorre quatro fases macro: “pesquisa”, “análise”, “síntese” e “realização”, que se repetem e se cruzam durante todo o processo. Como o objetivo final é a inovação, conforme a figura 28 pode-se observar que a palavra se posiciona ao meio da espiral, enquanto o design percorre todas as fases dirigindo-se ao centro, ao objetivo.

Figura 28 - Espiral da inovação dirigida pelo design.



Fonte: Franzato (2011)

Na metodologia de Franzato (2011), na primeira fase, a de pesquisa, o autor contempla a capacidade do “ver”. Segundo ele esta etapa ainda pode ser intitulada como “observar reflexivamente a realidade”, nesta fase realizam-se as pesquisas destinadas a alimentar o projeto. Para esta base será desenvolvida uma pesquisa contextual a fim de encontrar empresas relacionadas ao nicho de mercado explanado na fundamentação

Para contemplar a segunda fase da metodologia a de análise, intitulada como “prever” pelo autor, será compilado as informações anteriores a fim de projetar alternativas futuras. Segundo o autor seria uma “antecipação crítica” da realidade. Ele indica que os resultados sejam resumidos e reinterpretados para construção de novos cenários com atuação competitiva. Nesta etapa também será feita uma pesquisa contextual, com o objetivo de cruzar informações, tendências e estímulos auxiliando nas referências projetuais e criação de cenários futuros e seu respectivo público-alvo. (FRANZATO, 2011).

Já na terceira fase a de síntese, a capacidade do “fazer ver”, são concebidos diversos conceitos projetuais para o projeto que guiará as gerações de alternativas de marca segundo a metodologia de Wheeler (2012) e as alternativas de produto de Löbach (2001), utilizando como base os requisitos gerados e levantados até aqui. Segundo Franzato (2011) nesta etapa as habilidades do designer se tornam indispensáveis. Nesta etapa é aonde se alinha as conclusões das fases anteriores que encaminham para o briefing de projeto, mostrando um horizonte de mercado e público alvo a ser alcançado.

E por fim chega-se a ultima fase, a de realização que contempla a capacidade do “fazer”, implementa-se efetivamente os resultados dos conceitos, são definidos os produtos sua prototipação e os detalhamentos técnicos, a definição da proposta de negócio e serviço, além da marca, seus pontos de contato e o manual de identidade visual.

Para concluir o processo projetual e compor as quatro fases propostas pelo design estratégico foram mesclados métodos dos autores como Facca (2012), Löbach (2001), Osterwalder e Pigneur (2011), Seragini por Negrão e Camargo (2008) e Wheeler (2008), para a criação das personas utilizou-se a ferramenta de mapa de empatia, a elaboração da proposta de negócio e definição da problematização pelo uso da ferramenta 5W2H. Adaptação do método projetuais de Franzato podem ser vistos na imagem 29, abaixo.

Figura 29 - Estrutura de método adaptado.

Fase pesquisa Entender	Fase Análise Prever	Fase síntese Fazer ver	Faze realização Realizar
<ul style="list-style-type: none"> -Desenvolvimento dos métodos; -Fundamentação teórica; -pesquisa contextual entrevistas; -Complemento a Pesquisa de campo; - Conclusões levantadas a partir da pesquisa; -Estudos de caso; 	<ul style="list-style-type: none"> -Pesquisa Contextual; -Análise mercados e serviços; -análise marcas; -Painéis visuais; -Cenários ; -Mapa de empatia; -Personas; 	<ul style="list-style-type: none"> -Briefing – 5W2H; -Geração de naming -Proposta conceitual -Geração de alternativas Marca -Geração de alternativas Produto 	<ul style="list-style-type: none"> -Modelo de negócios; -Produto; -Serviço; -Identidade visual;

Fonte: Do Autor (2020)

Este método adaptado é feito com base na metodologia de Franzato, mas incorporando ferramenta do design estratégico e métodos de outros autores para assim guiar da melhor forma o desenvolvimento do projeto.

4.1 FASES DE PESQUISA

Nesta parte, busca-se retratar o usuário, contemplando o possível usuário-consumidor, por meio da coleta de dados pertinentes ao estudo, à aplicação de uma pesquisa de campo e observação. Na segunda parte da fase de pesquisa iniciam-se as análises de mercado, marcas e produtos a fim de alimentar o projeto com visões sistêmicas de empresa / serviço / produto. Além da aplicação de outras ferramentas de pesquisa a fim de explorar e aprofundar o tema.

4.1.2 Pesquisa de campo

Aqui em um primeiro momento foram realizadas entrevistas com questionário de caráter aberto com a finalidade de compreender as necessidades e o comportamento deste público, servindo como contribuição para as diretrizes projetuais e validação do projeto e serviço proposto. As entrevistas foram realizadas entre os dias 30 de março e 06 de abril, aplicado a atletas praticantes do rugby ou que estão envolvidos de algum modo ao esporte, em competições no Rio Grande Do sul, espalhados por varias cidades onde clubes se fazem presente. Foram entrevistados os mais diferentes tipos de pessoas pertencentes a diversas classes sociais que trabalham e estudam próximos a os centros onde o rugby está inserido. O roteiro da entrevista foi aplicado de forma direta entre o publico alvo, para que assim se tenha uma percepção real do comportamento e necessidades deste universo. O mediante pode ser encontrado no apêndice A. Mediante a observação e conversas com obtém-se os seguintes relatos:

- **Entrevistado A**

Iasanã Girardi, 25 anos, natural de Santa Cecilia do Sul estudante de zootecnia, atualmente vive em Passo Fundo, está envolvido na prática do rugby já faz quatro anos. Antes disso tinha um pequeno conhecimento do esporte pela internet, depois de algum tempo esse pequeno conhecimento se transformou em curiosidade, que levou a iniciar a procura pelo esporte, mas isso só veio a acontecer quando seu irmão mais velho entrou para um time de rugby na cidade de Passo Fundo, a partir dai Iasanã entrou para o esporte. Os irmãos tiveram ideia de iniciar treinos na cidade de Sertão, pois na época moravam e frequentavam o Instituto Federal do Rio Grande do Sul, nestes treinos começaram a contar com 15 pessoas de maneira

regular, daí surgiu a equipe Carancho Rugby Clube. Atualmente disputa o campeonato gaúcho da segunda divisão, Iasanã jogando na posição de abertura.

Segundo o entrevistado além dos benefícios físicos e diversão, ele ressalta qualidades como respeito, solidariedade, motivação e paixão que o esporte transmite, que é diferente de vários outros esportes. Apesar de todos estes valores positivos, Iasanã relata algumas das principais barreiras para o esporte não ser tão popular, o primeiro deles é que várias pessoas não acompanham os treinos, mas acabam desistindo, por criarem a imagem de que o esporte é violento e vão acabar se machucando, outro fator importante é a falta de conhecimento das regras, que são muitas, a falta de espaço adequado, além do fator cultural, que todo brasileiro já nasce conhecendo o futebol e cresce com aquilo enraizado.

Para o Iasanã uma forma de reverter isso seria além do incentivo ao esporte, implantar o rugby nas escolas, para passar os conhecimentos do esporte e acabar com a visão de que o jogo é perigoso e violento, isso poderia ser feito com oficinas de tag rugby, onde os clubes captariam novos jogadores para a base, outra forma poderia ser através de jogos demonstrativos em diferentes cidades, para dar mais visibilidade para o esporte, desta forma além dos mais jovens poderia ser captadas pessoas de idades acima da escolar. Iasanã ainda conta que ele percebe o constante aumento de interesse tanto nas pessoas de jogarem quando de assistirem os jogos, mas mesmo assim ele acredita que esse crescimento é gradativo e poderia ocorrer de melhor forma se as grandes competições da modalidade fosse transmitida em canais abertos, ou ainda alguma estruturação de mídias digitais para ter acesso rápido e uma possível interação com outras pessoas.

- **Entrevistado B**

A segunda entrevista foi realizada com Patrick Dallarosa, 22 anos, natural de Pato Branco no Paraná e atualmente residente da cidade de Marau onde trabalha como auxiliar de produção. Ele relata que o esporte entrou na sua vida por acaso, em 2012 e fez um ano de seminário em Caxias do Sul e tinha um colega que era da base do time do Farrapos, e depois disso a curiosidade foi crescendo e quando teve a oportunidade no ano seguinte começou a jogar pelo Planalto Rugby Clube de Passo Fundo, e desde então já fazem sete anos que ele joga e vive o universo rugby.

Ele relata ainda sobre os valores do rugby que são os pilares do esporte e como isso influencia as pessoas tanto dentro como fora de campo, e relata que o esporte ajudou na sua disciplina, tendo uma evolução pessoal e relata que vê esse mesmo comportamento moldando

os juvenis que ingressam no esporte. E compara ao futebol e de porque estes valores serem mais presentes no rugby e associa isso ao companheirismo e respeito pela hierarquia, companheiros e adversários.

Atualmente Patrick joga pelo Taurus Rugby Clube de Marau onde disputa o campeonato Gaúcho de rugby da segunda divisão na modalidade de XV, e no final de 2019 conquistaram a taça prata de sevens, torneio realizado no Uruguai, e diante de um time argentino. Ele relata toda a emoção de poder participar de torneios como estes e afirma que todo jogo da certo frio na barriga. Mas afirma que isso só é possível devido aos patrocinadores e pelo incentivo da prefeitura da cidade, porque as maiorias dos clubes não recebem apoio dos órgãos municipais e normalmente os custos para inscrição em campeonatos e deslocamento são todos por conta do atleta. A confederação brasileira repassa uma verba para a federação gaúcha que distribui aos clubes filiados de forma igualitária, mas estes devem cumprir certos parâmetros, como por exemplo, projetos sociais.

Para Patrick o principal fator do esporte não ser tão popular está associado, com a mídia, para ele a falta de informação é o que bloqueia o interesse das pessoas ele ainda faz a comparação com lutas e como o esporte explodiu após começar a ser transmitido em canais abertos e o alcance que este gerou na internet. Agora com a volta do rugby aos jogos olímpicos ele espera maior visibilidade e que o esporte venha a crescer no país e ajude a apagar este estigma do rugby ser um esporte violento.

Aos olhos do entrevistado o ponto principal para o crescimento do esporte seria a inserção do mesmo entre o público mais jovem, entrando de alguma forma nas escolas, ou programas sociais voltados aos ensinamentos do esporte e dos valores, segundo sua vivência no campeonato realizado no Uruguai no ano passado, os jogadores juvenis de times argentinos relatam que iniciaram no esporte com sete ou oito anos.

- **Entrevistado C**

Jonathan Tebaldi, 35 anos, atualmente reside em Porto Alegre, casado e pai de duas filhas, é um veterano do rugby, está envolvido com o esporte a mais de 17 anos, tendo atuado vários anos como jogador e participando de competições oficiais, atualmente, porém é somente um entusiasta e participa de treinos e jogos não competitivos.

O seu interesse pelo esporte começou em 2003, quando um amigo que já jogava rugby apareceu com uma bola gerando assim a curiosidade e também o interesse, depois desse dia, nosso entrevistado começou a praticar o esporte primeiro em Porto Alegre, e depois pelo

Planalto Rugby Clube da cidade de Passo Fundo onde passou mais tempo se relacionando com o esporte, tendo jogado campeonatos oficiais pela federação gaúcha de rugby.

Como benefícios Jonathan ressalta o condicionamento físico e a melhora da qualidade de vida que o esporte proporciona, mas dá ênfase a parte mental e aos valores, sempre ressaltando respeito, companheirismo e o círculo de amizades que se cria no esporte.

Ele relata que é muito difícil viver do esporte, apenas poucas pessoas vivem dele, dentro de seu círculo de amizades todos praticavam o rugby por amor e diversão, tendo em vista que os atletas que são remunerados ganham muito pouco, longe da fortuna que os jogadores de futebol, por exemplo, ganham.

Jonathan ainda fala que o maior problema para conseguir mais praticantes é a cultura da brutalidade que as pessoas instauram ao esporte devido ao contato físico, sendo que na sua visão o futebol é muito mais bruto do que o rugby. Outro ponto que atrasa o crescimento do esporte na sua visão é a questão de poucos clubes, lugares ou pessoas para treinar, gerando custos de deslocamento para encontrar um lugar propício e este custo muitas vezes pode barrar novos atletas.

Como ressalva para acabar com essa visão da violência no esporte, o entrevistado fala que quem começa no esporte inicia com uma mentalidade formada e por opção própria com uma média de idade alta (para os esportes) entre quinze anos ou mais, e às vezes esta mentalidade formada pode ser que não se abra a entender o rugby, desta forma o melhor seria inserir o esporte de alguma maneira na fase mais infantil, optando por ensinar o esporte como um todo. Outro ponto seria o marketing esportivo e mídia usada a favor do crescimento da modalidade.

Uma observação feita por Tebaldi ao final da entrevista foi sobre o uso dos equipamentos, como vários deles não são obrigatórios muitas pessoas não usam, ao exemplo do scrum cap, que é utilizado principalmente para proteção das orelhas e amortecer o impacto, por incomodar principalmente após começar suar, muitos optam pela faixa com fita isolante, isso como um possível problema interno do esporte.

- **Entrevistado D**

Outra entrevista foi realizada com Guilherme Zorzan Leonhardt, vinte e sete anos, morador da cidade de Estrela, atleta de rugby pelo Centauros Rugby Clube a nove anos, o entrevistado relata que já tinha um conhecimento muito superficial do esporte antes desse período, pois acompanhava alguma coisa pela internet, então no ano de 2011 um jogador de

rugby do Brummers de Novo Hamburgo mudou-se para Estrela e começou a juntar jovens para ministrar treinos e quando perceberam já estavam com uma boa base de pessoas que frequentavam os treinos e daí foi que surgiu o Centauros.

Guilherme relata que nos primeiros treinos chegaram a ter a participação de trinta pessoas, o que era algo surpreendente, mas muitas pessoas frequentavam o local para ver como era e como se adaptavam ao esporte, muitos acabaram desistindo, e estes remanescentes acabaram sendo a base do primeiro time do Centauros, hoje o clube é composto por pessoas de várias cidades da região, além de Estrela, tem participantes de Lajeado, Teutônia, Cruzeiro do Sul entre outras. Sendo o único clube de rugby do vale do Taquari.

Atualmente a equipe do Centauros é atual campeão da segunda divisão do Gaúcho de rugby, tendo todos os seus atletas, jogando apenas por amor ao esporte e puramente por diversão. Porém no passado, mais precisamente entre os anos de 2014/2015 alguns jogadores eram beneficiados com uma bolsa atleta.

Quando perguntado sobre os benefícios do esporte, o atleta de Estrela relata primeiramente sobre os valores do rugby, que são os pilares do esporte, ele comenta que o jogo dentro de campo é duro, mas ele promove a amizade e o companheirismo, e que estes valores são aplicados na vida fora do campo. Zorzan ainda fala que acha que o cenário do rugby não ser tão popular aqui como no exterior e devido a cultura do futebol e também em relação das regras do jogo e a questão das pessoas acharem que o rugby é um jogo violento e o contato é excessivo. Guilherme acredita que o que barra uma pessoa que está iniciando no esporte de continuar é a questão de chegar a um clube, sem conhecimento do esporte, sem conhecer pessoas e acabar sentindo-se intimidado por não estar no mesmo patamar dos outros atletas que frequentam o clube há mais tempo.

Guilherme fala da relação de resultados no esporte pela seleção brasileira, ele acredita que quando estes resultados aparecerem vai começar a gerar uma comoção na população e esta comoção é o que vai fazer a grande mídia abraçar o esporte, não ocupando o lugar do futebol, mas figurando entre os grandes esportes, como ele mesmo exemplifica a relação do vôlei com a seleção nacional. Mas além dos resultados na sua visão o rugby deve ser mais bem trabalhado e “vendido” como esporte e atração. Outro ponto levantado na entrevista em relação ao crescimento do esporte, para Guilherme deveria usar melhor das ferramentas disponíveis como youtube, podcast ou alguma coisa a ser desenvolvida no gênero para ajudar com regras de forma fácil e interativa, pois ele vê muita gente que joga que ainda não entende direito o que está acontecendo imagina quem não este familiarizado.

Zorzan fala que o futuro do esporte para seu crescimento são as crianças e jovens, ele exemplifica que uma criança que comece a treinar com nove anos vai estar com uma base formada e completamente apta a jogar com dezoito ou vinte anos, isto daria em torno de dez anos de base mais o período de dez quinze anos competindo, atualmente no Brasil os atletas já começam com idade avançada não tendo muito tempo de campo. Pois a criança acaba incluindo a família e amigos no universo rugby, gerando maior alcance.

- **Entrevistado E**

Bryan Becks, vinte e nove anos, natural de Santa Maria onde reside até hoje com sua esposa, que também é jogadora de rugby. É formado em educação física e trabalha como instrutor de academia. Atualmente é presidente, técnico e jogador de rugby pelo Universitário Rugby Clube. Ele conta que está envolvido com o esporte já a doze anos. Os relatos de Bryan são sobre a curiosidade, principal motivo que levou a procurar pelo esporte quando viu o jogo na televisão pela primeira vez, apesar de não conhecer nada ele diz que o que chamou a sua atenção foi a dinâmica do jogo e a entrega dos jogadores. Então por volta de 2008 o rugby começou a ter uma movimentação em Santa Maria, junto à universidade, com presença de intercambiastes uruguaios e servos que conheciam o esporte, e ajudavam nos treinos iniciais, desta forma se deu início a carreira de atleta amador do entrevistado.

Como Presidente do Clube Bryan fala da estrutura do clube e de uma visão mais ou menos geral dos outros times (RS). Ele diz que a exemplo do universitário, para quase todos os clubes falta uma preparação as divisões juvenil e feminina, para desta forma pensar em rendimento, um time competitivo na sua visão nunca vai morrer, e vai estar mais evidente para captar novos atletas. E para um time ser competitivo este não pode contar apenas com o time principal. Esta falta de investimento na base se deve a falta de investimento governamental e também a falta de apoio, e patrocinadores, além do fato de o esporte ser amador e não gerar nenhum rendimento, mas sim gasto. Segundo Becks acaba chegando um momento na vida que o esporte não pode mais ser prioridade a nível competitivo, o que leva atletas de alto rendimento a se tornarem atletas de final de semana.

Em relação aos benefícios do esporte Bryan fala que para ele que vem observando de dentro este universo o principal aporte é a amizade, que caminha junto com os valores do rugby e esta junção de valores e amizades acaba criando um companheirismo e moldando o caráter das pessoas. Ele ainda comenta que o principal ponto que trava a entrada de novos atletas é o quesito do contato físico, e no rugby este contato é permitido diferente de outros esportes, o

que culturalmente no Brasil é visto com preconceito e catalogado como violento. Ele ainda faz a comparação de que o rugby tem um contato permissivo e calculado, e vai da índole e cavalheirismo criado pelos valores do rugby saber dosar este contato de maneira adequada, ele levanta a intencionalidade da ação de machucar e fala que ela está muito mais presente no futebol, por exemplo, do que no rugby, onde o atleta é trabalhado dentro dos valores do esporte para ter um caráter moralmente elevado.

Bryan Levanta o ponto de que o rugby não se popularizou tanto no em nosso país quanto o futebol, pois quando o esporte chegou aqui ele era ensinado por estrangeiros e acabou se tornando elitizado, já o futebol mais simples espalhou no gosto popular. Porém recentemente por meados dos anos 2000 o esporte teve um crescimento considerável e vem crescendo até hoje isso se nota pelo aumento dos campeonatos tanto de XV quanto sevens e o aumento na quantidade de clubes no estado e em vários lugares do Brasil. Apesar desta dificuldade nas origens do esporte, de alguma forma já superada hoje em dia que contribuiu para dar uma alavancada no esporte nestes últimos vinte anos bryan ainda fala de problemas pontuais como a falta de divulgação e como o esporte é apresentado e como se vende, além da dificuldade para encontrar locais adequados para treinar.

Para Becks o ponto principal para o crescimento do esporte é o trabalho direcionados ao público infanto-juvenil, seja em escolas ou projetos sociais. Como ele mesmo relata se tu ingressar no esporte uma criança com oito anos ao fim da escola ela vai ter quase dezoito anos de idade e dez de rugby, mais o período da faculdade dando um total de quinze anos, e este tempo todo acaba criando um vínculo, com o esporte, o clube ou instituição que o formou, desta forma a criança ao longo deste ciclo traz amigos, os pais e a partir destes pode-se criar uma fonte de captação de lucro que acaba ajudando a alavancar o esporte, funcionando mais ou menos como as escolinhas de futebol que temos hoje em dia.

Bryan relata que não usa nenhum equipamento de segurança durante os jogos, nem mesmo protetor bucal, mas que muitos companheiros usam e o principal problema em relação a eles é o scrum cap, que atrapalha a comunicação em campo, pois abafa a audição e o calor que acaba fazendo os atletas suarem em excesso e isso é incomodo, a maioria dos atletas acaba optando pelo uso de fita isolante e bandagem.

Para finalizar ele ressalta a questão de identidade do da maioria dos clubes parte da ideia de como as pessoas vem à região e os simbolismos por estar dele, e ele acredita que o fator de criar uma identidade do esporte com o público de uma forma visual que cativa seja um ótimo ponto para se trabalhar, juntamente com internet e televisão.

- **Entrevistado F**

O ultimo entrevistado é Juliano Cavalcanti, quarenta anos, professor de matemática e física na Universidade de Passo Fundo a mais de dez anos, Ele esta envolvido com o rugby desde o final de 2013, Quando iniciou no esporte atuando pelo Planalto Rugby Clube Por intermédio colega de trabalho, anteriormente a isso ele não tinha conhecimento nenhum do esporte, relata que somente jogava futebol. Depois de muito tempo atuando dentro de campo, Juliano ao final de 2019 tornou-se técnico do clube União de Rugby Taurus Caranço-URTC, devido ao problema de lesões, mas afirma que quando estiver recuperado vai voltar a competir como jogador e continuar a coordenar os treinos.

Ele aponta a questão do respeito, paixão, amizades e os valores como um divisor de águas para o esporte em relação a outras modalidades, também levanta o quesito físico, que antes de praticar o rugby estava acima do peso e coisas simples como subir três ou quatro lances de escada eram coisas difíceis, e depois de iniciar no esporte seu condicionamento melhorou muito, devido a perda de peso e ganho em disposição.

O ponto levantado por Juliano sobre o amadorismo é que muita gente paga do próprio bolso para poder jogar, como em outros esportes, mas no rugby estes valores acabam sendo um pouco mais elevado, tanto por quesito de deslocamento como as inscrições para campeonatos, o profissionalismo poderia entrar como uma forma de cobrir estes custos e não da maneira de receber para jogar, pois ele já viu varias pessoas com habilidade que não continuaram no esporte por falta de condições. Mas apesar destes pontos negativos o entrevistado aponta o crescimento do esporte tanto no numero de praticantes, clubes e entusiastas durante os jogos, e os resultados dentro de campo tanto da seleção masculina como da feminina, que da visibilidade ao esporte.

Juliano acredita que a melhora nos números do esporte se deve também a canais de televisão que transmitem jogos importantes e pelos canais de youtube que apresentam o esporte de vários pontos de vista. O rugby na visão de Juliano também esta sendo reconhecido por ser eclético e aceitar qualquer biótipo fazendo que várias pessoas que não tinham nenhuma forma de atividade física se sintam confortáveis no rugby.

Quando questionado sobre a dificuldade para iniciantes, a resposta de Juliano e bem direta, a falta de disciplina, misturado com a falta de conhecimento e um lugar adequado para treinar, são fatores que barram a entrada de pessoas que tem curiosidade em aprender um novo jogo. Ele ainda ressalta o estereotipo criado em relação ao cenário do contato físico o primeiro, é para quem assiste esporadicamente e cria sem se informar a ideia de que o esporte

é violento, e o segundo para quem busca informação e entende que o jogo é movido pelo contato, e este ocorre de forma estratégica para não ser violento, mas sim preciso para atingir os objetivos dentro de campo, ele acredita que quem se apoia no estigma da violência é por não buscar entender, e não querer verdadeiramente participar. Pois os treinos em todos os clubes são adequados ao tempo de vivência e ao grau de prática de um atleta, como ele relata os treinos são direcionados, quem está começando não vai ser tackleado por um veterano, isto somente vai acontecer quando os fundamentos básicos forem assentados e aprimorados para ocorrer de forma fluida e que não gere risco.

Juliano fala sobre a grandeza do esporte na Europa e nos países vizinhos como Argentina e Uruguai, ele acredita que isso seja por o esporte nestes lugares ser trabalhado de melhor maneira, tanto o rugby como o vôlei, basquete, handebol entre outros, estas modalidades são ensinadas de maneira equivalente e cabe a pessoas decidir para onde quer seguir, já no Brasil culturalmente o futebol é massificado e colocado em um patamar superior e os outros esportes disputam os poucos espaços que sobram. Ele fala deste patamar que o futebol atingiu no Brasil pelo valor, que o esporte de certa forma é mais barato e fácil, além de ser muito explorado pela mídia e extremamente comercial.

O ponto chave para a capacitação de novos atletas é ter a opção de escolha de mais de um esporte quando se é criança, de modo deste ser presente nas escolas no projeto curricular de ensino, ou através de escolinhas de rugby, da mesma forma como é feita a escolinha de futebol. Iniciando o esporte através do rugby tag com aulas práticas e também teóricas onde além dos fundamentos do esporte também são ensinadas as regras e valores. Para o entrevistado desta maneira com certeza o rugby iria ser muito mais disseminado no país e os atletas teriam mais qualificação além de mais clubes com mais poder dentro do mundo esportivo.

Juliano fala sobre os materiais esportivos voltados para treino como cones, escadinhas de agilidade e varas de direcionamento, são básicos e consideravelmente baratos, poderiam ter uma evolução quanto a forma para ser mais atual ou compacto. Já outros equipamentos de grande porte segundo ele são caros além de difíceis de conseguir como a scrum machine, que é utilizada pelos atletas para treinar a jogada do scrum, estes equipamentos poderiam ser simplificados a forma de não perder capacidade mas de melhorar desempenho e preço.

4.1.3 Complemento à pesquisa de campo com atletas e não praticantes

Além de entrevistas contextuais com praticantes do rugby para poder ter um melhor entendimento e conhecer um pouco de suas características, foi necessário realizar um questionário com atletas de varias regiões e pessoas comuns que não tem conhecimento ou envolvimento com o esporte para compreender qual são suas reais percepções sobre a modalidade, com o objetivo de entender melhor as necessidades e o comportamento deste público. Estes questionários foram aplicados de forma online, disponibilizado via redes sociais, em formato de planilha eletrônica de forma a aprofundar o conhecimento da pesquisa de campo e ajudando a entender os dois lados do esporte tanto pelo ponto de vista dos atletas como de pessoas que não vivem este universo. O Questionário pode ser encontrado no apêndice A.

Ao final das entrevistas foram contabilizadas cento e quarenta entrevistas virtuais, destas sessenta e três respondidas por praticantes do esporte, além das seis entrevistas de campo, e mais setenta e uma respostas vindas de pessoas que não estão familiarizadas com o esporte.

Desta forma foi possível constatar que a maior parte dos praticantes de rugby pertence ao sexo masculino contabilizando 83% dos respondentes, na faixa etária a predominância ficou entre as pessoas de 18 a 25 anos o que corresponde a 62%, sendo seguida por participantes acima de 25 anos com 31%, aqui se pode perceber a lacuna que existe no cenário de participantes abaixo de 18 anos, podendo ser trabalhada captação de novos atletas.

Quando questionado sobre onde moram os jogadores pode-se perceber que as pessoas praticantes geralmente moram em cidades onde clubes de rugby estão instituídos, em cidades vizinhas. Quando questionado ao estado civil dos atletas a maioria dos respondentes 68% são solteiros, e quando questionados sobre filhos 78% responderam de forma negativa.

Atualmente 97% dos entrevistados afirmam que ainda praticam o rugby e destes 89% dedicam-se exclusivamente a prática do rugby, enquanto os 11% restantes afirmam praticar mais algum tipo de esporte. Outra questão levantada foi quantas vezes o rugby era praticado na semana para 46% é de três vezes ou mais, enquanto 35% praticam duas vezes.

Quando levantado o principal motivo pelo esporte se fazer presente na vida dos atletas a maioria 48% respondeu devido aos benefícios físicos e mentais, seguido pela paixão pelo esporte que chegou a 39% das respostas. Outra questão abordada foi qual a primeira forma de contato com o rugby e para 80% foi através de amigos, seguido logo atrás por televisão e redes sociais.

Quando perguntado aos praticantes se consideravam o esporte complicado 48% responderam que sim, 36,5% responderam um pouco. Para entender esta dificuldade 64% apontaram as regras como principal dificuldade.

Para 92% dos atletas a falta de informação é a principal barreira para quem deseja iniciar no esporte, seguindo esta logica a foi perguntado aos atletas se a dificuldade para encontrar um local para a prática do esporte afeta na procura pela modalidade para 60% isto pode ser sim um empecilho. Outro ponto levantado foi se a presença de um amigo é importante para iniciar no esporte e 98% dos atletas categorizam isso como fundamental.

Foi Perguntado para os jogadores se eles consideram o rugby violento, para 92% o esporte não é violento, E para 89 % dos atletas está ideia de violência pode afastar as pessoas do esporte. Continuando por este caminho, foi perguntado a os praticantes do rugby, se eles acreditam que o rugby pode assustar quem não conhece o esporte devido ao elevado contato físico e para 70% contato físico sim assusta e desencoraja um novo atleta de começar a praticar o rugby.

Para a maioria dos jogadores de rugby no cenário atual o que leva alguém a praticar outro esporte coletivo em 41% das ocasiões é a falta de companhia e apoio, seguida pela falta das informações com 40%, das respostas. Para os atletas o futura da modalidade são trabalhos com criança e eles dizem que a melhor maneira de difundir o esporte é através deste publico, para 51% para isso ocorrer deveria ser oficinas teóricas e práticas em escolas, já para 21% deve ser através de escolinhas voltadas à modalidade, enquanto 18% acreditam em eventos e jogos demonstrativos, para 5% deveria investir em programas explicativos da modalidade utilizando podcasts, mídias sociais e youtube, Já para 6% dos respondentes todas estas opções deveriam ser trabalhadas de forma que conversem entre si.

Para Compreender de uma forma bem ampla o universo do rugby foi elaborado um formulário para poder entender o ponto de vista das pessoas que enxergão a modalidade por fora, para poder entender seu nível de entendimento, suas percepções e seu grau de restrições em relação à modalidade esportiva. Este questionário foi difundido por uma área territorial que corresponde ao estado do Rio grande do sul. Mais da metade destes entrevistados 58% tem vinte e cinco ou mais anos, 40% são do grupo dos dezoito a vinte e quatro anos. Deste total entrevistados 59 % são do sexo masculino.

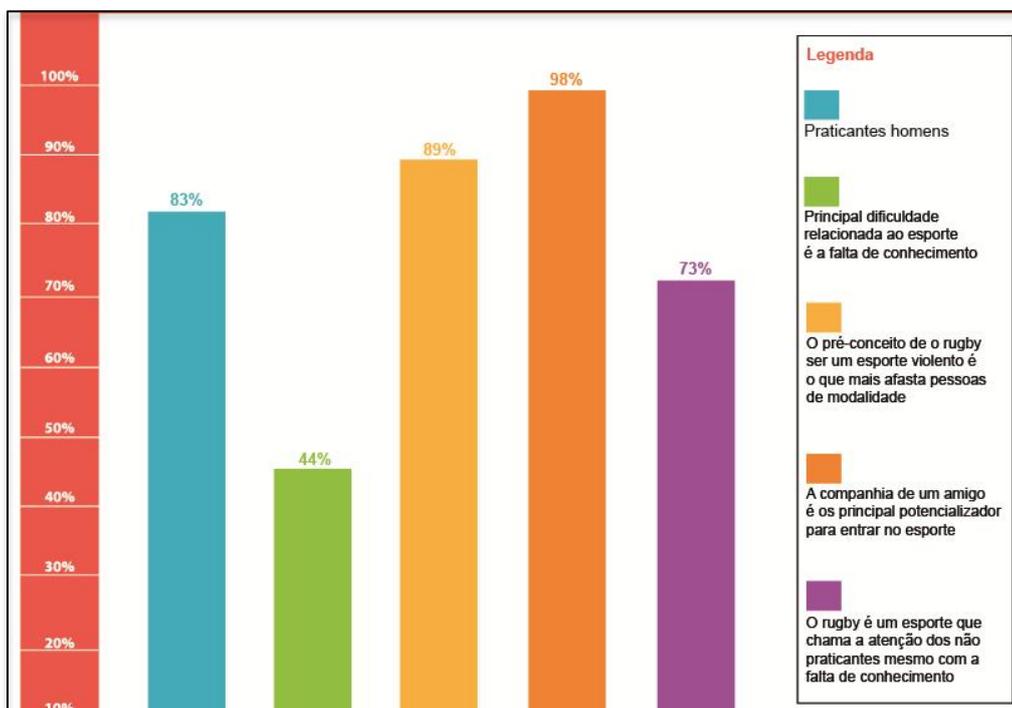
Foi perguntado se estas pessoas tem costume de praticar algum tipo de esporte e a grande maioria correspondente a 66% diz que sim, outra questão levantada foi se estas pessoas tinham interesse por esporte e qual era a modalidade 60% respondeu como afirmativa

para o futebol, outras modalidades esportivas dividiram as opiniões e apenas 4% afirmam não acompanhar ou não gostar de esportes. Para estas pessoas foram perguntadas se elas sabem o que é o rugby 56 % sabem o que é o esporte. Para estas pessoas também foi perguntado se já tinham tido algum contato com o rugby e 59% responderam que sim. Outra pergunta foi relacionada à como este contato avia ocorrido, empatados com 35% as principais formas de contato com o esporte foram através de amigos e televisão, seguidos por 25% pelas mídias sociais. 55% dos entrevistados afirma conhecer alguém que pratica ou praticou a modalidade.

Para 73% dos entrevistados o rugby é um esporte que lhes chama a atenção, mesmo tenho pouco contato com a modalidade. Já 38% dos entrevistados afirmam que gostariam de ter mais contato com o esporte no seu dia a dia, e para 44% este contato talvez fosse bem vindo. Também foi perguntado qual era o motivo que levava as pessoas a praticar outros esportes coletivos e não o rugby, Para a grande maioria 44% isso se deve a falta de conhecimento entorno da modalidade, e outras ramificações mais dispersas apontam, falta de local, equipamentos, tempo, cultura, medo de lesões, aptidão física, e falta de vontade de aprender outros esportes.

Outra pergunta abordada foi ter um amigo que lhe incentiva ou acompanhe poderia ser um potencializador a ingressar na modalidade, para 51% este talvez fosse o ponto, já para 37% acredita que sim ter um amigo faz a diferença.

Figura 30 – Gráfica relacionada a complemento de pesquisa.



Fonte: Do Autor (2020)

4.1.4 Conclusões levantadas a partir da pesquisa

A pesquisa possibilitou entender o perfil do público praticante do rugby, além de compreender a ótica de não praticantes, este entendimento de dificuldades em relação aos dois pontos de vista, é avaliado e assimilando os dados através de cruzamento e comparação de informações criando um roteiro que auxilia no desenvolvimento do projeto. Os principais pontos e características observados foram os seguintes:

Pontos positivos:

- As maiorias das pessoas não praticantes do rugby praticam algum tipo de esporte, estas ainda tem um gosto maior por esportes coletivos;
- Os não atletas possuem na sua maioria acima de vinte e cinco anos, apontando assim sua independência em tomadas de decisão;
- Para a maior parte dos entrevistados o rugby é algo interessante que chama a atenção, assim gostariam de ter mais contato e informação;
- A maioria dos não atletas relata a importância de algum tipo de amizade ou incentivo que o acompanhe a iniciar no rugby;
- Os valores do rugby são tão importantes quanto os benefícios físicos;
- As ferramentas midiáticas devem ser mais bem exploradas dentro do esporte;
- Para os atletas a melhor forma de difundir o rugby é através do trabalho com crianças; a modalidade deve ser inserida no universo infantil de forma que estimule incentive a permanência no esporte;
- Núcleos esportivos associados ao clube também são formas de difundir o esporte;
- O rugby deve ser vendido como esporte de uma forma mais atrativa;
- O esporte carrega características do local onde está inserido;
- Os equipamentos de proteção podem vir a ser mais práticos e confortáveis;

Pontos Críticos

- A maioria destas pessoas sabe o que é o esporte, porém desconhece de suas regras e a dinâmica de jogo o que acaba criando um distanciamento da modalidade;

- Para os atletas a expansão do rugby é freada pelo estigma do esporte ser violento, e a falta da informação sobre a modalidade;
- Para os atletas os treinos devem ocorrer de duas a três vezes na semana;
- O esporte é visto como complicado e isto deve ser trabalhado;
- A falta de incentivo e apoio é visto como um problema para o rugby nacional;
- A prática do esporte demanda investimento do atleta;
- Falta de locais, terrenos ou campos para jogar, treinar ou desenvolver o rugby;

4.2 ESTUDOS DE CASO O RUGBY COM FERRAMENTA SOCIAL E DIFUSORA DA MODALIDADE.

Segundo Karina Dias do portal da educação física, os projetos sociais tem desempenhado um papel muito importante dentro da sociedade atual, dando espaço e conseguindo transmitir para muitos direitos básicos e necessários, como educação, alimentação, lazer, desenvolvimento pessoal e social, integridade física e psicológica da forma que sem estes projetos varias pessoas não teriam estes direitos em suas vidas. Os projetos sociais voltados para o esporte normalmente são implantados em áreas de risco, têm como os principais objetivos a detecção de talentos esportivos, o desenvolvimento ou massificação de uma determinada modalidade esportiva ou utilizar (PORTAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA, 2016).

Muitas vezes tais projetos sociais esportivos se apresentam como uma grande oportunidade de mudança de vida para estas pessoas e até mesmo surge como uma chance de ascensão social, tendo como principal objetivo tirar comunidade de áreas de risco, evitando que elas sigam em uma direção divergente, da moralmente correta (PORTAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA, 2016).

Em relação a este ponto de vista se tem dois projetos realizados a nível Brasil utilizando o rugby como ferramenta mediadora. O primeiro é o projeto *Instituto Rugby Para Todos*, uma proposta de caráter sócio educacional. Teve origem no ano de 2004, em paraispolis na zona sul de São Paulo, pelas mãos dos amigos Mauricio Draghi e o Fabricio Kobashi, Tem-se como objetivo ensinar os fundamentos e as regras da modalidade de rugby, por meio de aulas semanais regulares, a fim de desenvolver o entendimento e a aptidão física em relação à prática do jogo, além de implantar seus valores seus valores de união, disciplina e amizade, respeito companheirismo entre outros, visando à construção de caráter. (IRPT, 2015)

Além disso, segundo a própria página do projeto IRPT (2019). A principal busca era desenvolver o caráter social e as competências individuais dos alunos, através de uma metodologia pedagógica multidisciplinar que conta com jogadores e técnicos em Rugby, profissionais de educação física, pedagogos, psicólogos, fisioterapeuta, nutricionista e assistentes sociais, a metodologia para desenvolver pessoas através das ferramentas do rugby criada pelo IRPT foi pioneira no Brasil. Desde sua concepção o projeto já ajudou na formação pessoal de mais de cinco mil crianças e adolescentes através do esporte, em São Paulo e no Rio.

O projeto já tem grande reconhecimento no cenário nacional como projeto social esportivo, tendo várias matérias realizadas a seu respeito para jornais, mídias digitais e televisão. No ano de 2017 a ESPN Brasil juntamente com a Ancine, realizaram um documentário que mostra a história do projeto, instalações onde o programa é realizado além da realidade de quem vive lá e a transformação ocorrida na vida dos participantes e na comunidade. (IRPT, 2019).

Figura 31 - Treinos de realizados pelo instituto rugby para todos em Paraisópolis.



Fonte: IRPT (2020)

Com grande destaque entre as mulheres, com o time das Leas de Paraisópolis, que são referência do projeto por seus resultados esportiva sendo uma das doze equipes fixas do torneio nacional de sevens feminino. Além de projetos de intercambio, o mais recente aconteceu no ano de 2017 contou com o apoio do clube parisiense Olympique de Pantin,

aonde o projeto iria mandar doze meninas das Leas de Paraisópolis, para viver e aprender o rugby por quinze dias na capital francesa está vivencia incluiria jogar partidas e treinos com equipes baseadas na periferia de Paris, além de um curso inicial de francês. Para custear esta atividade o instituto rugby para todos buscou ainda um projeto de financiamento coletivo onde qualquer pessoa simpatizante da causa poderia doar um valor, e um torneio beneficente de touch rugby misto na praia de Copacabana. (PORTAL DO RUGBY, 2017).

Anteriormente a isso o IRPT organizou em 2016 um projeto de intercambio que levou os jovens Gilmar Almeida e Bianca Santos, educandos do projeto e atletas da Seleção Brasileira de Rugby, à San Francisco, na Califórnia, onde ficaram por quarenta e cinco dias participando de um projeto de verão de rugby oferecido pelo Oaks Rugby FC. A oportunidade apareceu através do ex- atleta da modalidade Steve Restaino americano que conhecia o projeto, e gostou do comprometimento da instituição, porém este objetivo só saiu do papel graças à parceira com American Airlines e Nascimento Turismo. Durante este intercambio os alunos do projeto rugby para todos tiveram auxilio com aulas básicas de inglês, e ficaram hospedados na casa de familiares ligados ao clube americano, onde tiveram too apoio com a cultura e logística. (IRPT, 2016).

Estes intercâmbios mostram todo e feito de representatividade e empoderamento e como rugby pode ser um auxiliador para crescimento pessoal e inclusão. O instituto ainda fala que pretende manter estas parcerias e projetos de intercambio que poderão trazer novas oportunidades esportivas e educacionais para ambos os lados. Além de buscar o crescimento de toda estrutura e trabalho de formação de atleta cidadão em Paraisópolis (IRPT, 2016).

O segundo projeto sócio esportivo voltado ao rugby que vai ser analisado chama-se Vivendo o Rugby, e nasceu através da diretoria do Curitiba Rugby Clube, tinham como objetivo levar o esporte e seus valores – integridade, respeito, solidariedade, paixão e disciplina - até as crianças. O projeto nasceu no ano de 2008, e hoje conta com uma equipe capacitada onde toodos os monitores são profissionais ou estudantes de educação Física oriunda das equipes do Curitiba Rugby que receberam capacitação específica para poder atuar com crianças. A visão do programa é muito mais ampla do que apenas ensinar o rugby, então decidiram que iriam usar o esporte como ferramenta de inclusão para contribuir na formação das crianças indivíduos e cidadãos, (CURITIBA RUGBY, 2017).

A partir de 2012 o Projeto passou a funcionar pela Lei de Incentivo ao Esporte do Governo Federal, por meio da qual conta com importantes patrocinadores. Atualmente o projeto atende diretamente mais de seiscentas crianças em contra turno escolar em Curitiba e

região metropolitana, trabalhando de segunda a sexta-feira no período da tarde, no campo do clube que fica nas dependências do Paraná Esportes. (CURITIBA RUGBY, 2017).

O projeto desenvolveu uma metodologia segmentada em três partes, ambientação, desenvolvimento e aperfeiçoamento, cada etapa possui seu grau de dificuldade específico condizente com o estágio onde a criança se encontra, isso possibilita um avanço gradativo e não abala a autoestima e confiança da criança. A avaliação é feita através do acompanhamento diário e por um sistema trimestral, onde a criança recebe um feedback do seu crescimento e de aonde pode evoluir, nas avaliações não constam somente itens técnicos mais também itens como: disciplina, pontualidade, companheirismo e comprometimento. O ensino é baseado em uma forma totalmente lúdica não voltado a intensão de competir, porém ao longo do ano são realizados festivais entre as escolas participantes do projeto, onde os alunos são incentivados a interagir e demonstrar todo conhecimento adquirido além de demonstrar o esporte, os alunos que quiserem continuar no esporte e mostrarem interesse e desenvoltura são integrados as bases do Clube. (CURITIBA RUGBY, 2017).

Para esses alunos que tem a chance de vir a integrar as equipes de base do Curitiba Rugby, foi criado o Projeto Rugby Para Sempre, que fornece subsídios, tais como, uniformes e passagens de ônibus para os treinos e competições. O rugby para sempre funciona como uma extensão do vivendo o rugby, para complementar o ciclo o projeto ainda oferece bolsas de estudo através do esporte, em parceria com a Uniandrada, focando no desenvolvimento do profissional, cidadão e atleta, (VIVENDO O RUGBY, 2020).

Figura 32 – Projeto Vivendo o Rugby e sua interação com crianças.



Fonte: Projeto Vivendo o Rugby (2019)

Anteriormente as aulas do projeto vivendo o rugby muitas das crianças ficavam sem atividade durante o contra turno escolar, sozinhas em casa ou na rua expostas a más companhias, e todo tipo de situação que cercam as crianças de classe sociais menos favorecidas. A partir desta situação o Curitiba Rugby Clube desenvolveu este programa com intuito de dar oportunidade às crianças de escolas públicas de aprenderem um esporte que além de ótimo para melhorar o desempenho físico é um ótimo formador de caráter dentro de seus valores. Contribuindo para a formação da criança e oferecendo novas oportunidades e possibilidades, (VIVENDO O RUGBY, 2020).

Segundo o próprio projeto vivendo o rugby, no ano de 2018 quando completou dez anos de existência, cerca de três mil crianças já tinham sido impactadas pelo programa do clube, tendo destaque para algumas delas: sessenta e três se tornaram atletas de alto rendimento, com vinte deles tendo chegado a seleção brasileira, destes vinte atletas quinze conquistaram bolsa em universidades e três já estão graduados. Além disso, quatro ex-alunos hoje são professores do projeto, onde repassam além da metodologia sua vivencia. (PORTAL DO RUGBY, 2018).

No ano de 2018 a seleção brasileira de rugby fez um jogo amistoso contra uma das maiores seleções da modalidade, os All Blacks Maori da Nova Zelândia um time formado exclusivamente por jogadores da etnia neozelandesa Maori, que representa a cultura do país e do esporte em partidas ao redor do mundo. Dentre os atletas brasileiros que iriam participar deste jogo histórico para o rugby nacional, três jogadores foram formados pelo projeto vivendo o rugby, dentre eles Michel oliveira Lopes, Endy Willian e Douglas Rauth. Ainda na mesma semana que ocorria o jogo Brasil x All Black Maori, também foi realizado o festival vivendo o rugby na arena da baixada, um dos estádios mais modernos do país, este ato foi realizado pela pereceria do clube de futebol atletico paranaense e Curitiba Rugby Clube, o festival teve a participação de oito escolas municipais e mais duas instituições da capital paranaense e proximidades filiadas ao projeto vivendo o rugby, contando com a presença de duzentas crianças. (PORTAL DO RUGBY, 2018).

No ano de 2014 o Projeto Vivendo o Rugby, ganhou da World Rugby Confederação internacional da modalidade, o premio Spirt of Rugby, por ser considerado um modelo de projeto social para o mundo. Além de ter conquistado o troféu Brasil Rugby e o troféu Alma Rugby de melhor projeto social, (Portal do rugby, 2018). Atualmente, os capitães das seleções brasileiras tanto masculinas quanto feminina são oriundos do projeto Vivendo o Rugby Camila Izabel, capitã das Iaras e Douglas Rauth, capitão dos Tupis, e atualmente jogadores do clube de Curitiba. (VIVENDO O RUGBY, 2020).

Pode-se avaliar a grande contribuição dos projetos sócio esportivos na vida de uma criança, através da análise destes dois casos, mas também de muitos outros envolvendo outras modalidades esportivas. Estes dois projetos utilizando-se do rugby como ferramenta multidisciplinar e os seus valores pode-se notar o grande desenvolvimento físico e social isso se reflete em modificações comportamentais, melhora nos estudos, tornando os envolvidos mais sociáveis e com uma índole exemplar tanto dentro do ambiente de seus projetos como fora dele. Estes projetos normalmente tem um foco social e educacional, mas ao mesmo tempo em que ensina através do esporte também consegue formar atletas amadores e de alto rendimento, assim ajudando a difundir esportes menos conhecidos.

4.3 FASE DE ANÁLISE

Esta segunda fase, análise, intitulada como “prever” Por Franzato (2011), será compilado as informações anteriores a fim de projetar alternativas futuras. Segundo o autor seria uma “antecipação crítica” da realidade. Nesta etapa também será trabalhada ferramentas pesquisa contextual onde serão feitos painéis visuais para melhor compreensão dos elementos do rugby, análise de serviços e marcas criação de cenário e personas utilizando mapas de empatia com o objetivo de cruzar informações, tendências e estímulos auxiliando nas referências projetuais e criação de cenários futuros e seu respectivo público-alvo.

4.3.1 PESQUISA CONTEXTUAL

Segundo Scaletsky (2008) a pesquisa contextual tem o intuito de buscar estímulos para auxiliar na fase de geração de projetos. Baseia-se pela organização de imagens que criam referências para construção de possíveis cenários para responder os problemas de design em questão. “A Blue Sky tem a intenção de encontrar elementos em outros contextos além dos limites da pesquisa contextual.” A ideia é encontrar estímulos visuais ou formais para o projeto em outras esferas do mercado seu principal objetivo é de imaginar e permitir a construção de possíveis cenários para a criação de artefatos. Essas imagens geradas a partir dessa pesquisa se transformam em um dispositivo, ou seja, um signo que produz sentidos para

construção de possíveis conceitos e visões de mundo. Com valor extremamente essencial, a pesquisa Blue sky é capaz de trazer para um determinado processo visões indiretamente alinhadas dentro do contexto projetual, esta pesquisa se caracteriza por expandir o leque de soluções possíveis e inovadoras (SCALETSKY, E PARODE, 2008).

A partir desse conceito buscou-se inicialmente a criação de uma taxonomia envolvendo o mundo rugby, com o intuito de analisar as diversas vertentes do assunto juntamente ao material analisado das entrevistas, criando assim possíveis temas para criação de painéis inspiracionais que serão montados na sequência da pesquisa contextual. A taxonomia pode ser observada na figura 33, abaixo.

Figura 33 – Taxonomia de temas do universo rugby.



Fonte: Do Autor (2020)

Encontrados os temas para a criação da pesquisa contextual, foi feita uma busca de imagens que contemplem cada assunto com montagem de painéis visuais que ilustrem da melhor maneira estes pontos, a partir dessas imagens foi identificada uma paleta de cores predominante.

O primeiro painel referente à figura – 34, abaixo, é onde será feita a análise dos uniformes utilizados pelos atletas, dentro dos principais campeonatos de rugby do mundo. As vestimentas dos atletas não seguem padrões pré-determinados o que abre um leque muito vasto de possibilidades, em cores, detalhes, texturas, linguagem e modelos. Desta maneira observam-se uniformes totalmente limpos e harmônicos enquanto outros são poluídos e visualmente não atraentes. Os uniformes também podem conter elementos regionais ou culturais referentes às origens de seu clube ou seleção. Como pode ser observado logo abaixo.

Figura 34 - Painel pesquisa contextual uniforme.



Fonte: Do Autor (2020)

Para a construção do segundo painel da pesquisa contextual, foram buscados os mais variados escudos de clubes, tanto nacionais e internacionais além de seleções com intuito de perceber o comportamento dos mesmos, para analisar elementos, cores, formas visual, linguagem. Percebe-se que vários clubes e seleções fazem a construção de seus símbolos através da representação de cores formas ou elementos característicos do rugby e também de seu país ou região, a nomenclatura muitas vezes também carrega elementos regionais ou culturais, a exemplo da seleção brasileira de rugby que carrega o apelido de tupis e seu escudo retrata um indígena, fazendo alusão à cultura nativa originaria das nossas terras. Estas referenciam podem ser vistas na figura 35, logo abaixo.

Figura 35 – Paineis pesquisa contextual escudos.



Fonte: Do Autor (2020)

Seguindo a pesquisa contextual com base na taxonomia, o próximo item levantado para análise são os equipamentos, para melhor analisar este tópico, o mesmo foi dividido em dois painéis, o primeiro é onde serão expostos os equipamentos comuns de jogo, e o segundo visando os equipamentos de proteção individuais. Sabendo que estes devem estar segundo as normas do livro de leis N12 world rugby, órgão maior que rege a modalidade mundialmente.

Nestes painéis podem-se analisar materiais, texturas, formatos e modelos, além de variações e uso das cores. Pode-se analisar com peças mais tradicionais até modelos mais modernos conceituais. Neste primeiro painel de dois, será analisado os equipamentos comuns de jogo, básicos para todos os atletas, são estes chuteira com cravos, bola, acessórios, tee que é um suporte para bola. Estas imagens podem ser analisadas na figura 36, logo abaixo.

Figura 36 – Painel pesquisa contextual equipamentos parte 1.



Fonte: Do Autor (2020)

Percebe-se que a modelagem básica dos equipamentos comuns de jogo é seguida em todos os objetos, tendo uma forma primária, com apenas variações de cor detalhe emodelo. Com ressalva para os tees, estes por sua vez têm vários formatos distintos muito diferentes um dos outro, cabem aos atletas escolher a melhor opção.

Na segunda parte dos painéis de equipamentos representados na figura 37, pode-se observar os equipamentos de proteção individuais, estes por sua vez feitos de material macio e de estrutura não rígida. Neste painel observaram os principais equipamentos de proteção corporal todos eles seguem uma modelagem básica com pequenas variações de padrão isto pode ser muito bem observado nos scrum caps, shoulder pad.

Os protetores bucais e são os únicos materiais rígidos de proteção corporal, estes devem estar dentro das normas da World Rugby. Outro ponto importante é que fitas e faixas ou bandagens macias, flexíveis e de material não abrasivo também podem ser usados como material de proteção, estes podem ser usados de varias configurações possíveis nas coxas para

tencionar os músculos, nos dedos pulsos e orelhas como forma de proteção para ferimentos externos, e também nos joelhos, braços cotovelos, tornozelos, este tipo de usabilidade varia de acordo com a necessidade ou vivencia do atleta. Como pode ser visto na imagem abaixo.

Figura 37 - Painel pesquisa contextual equipamentos parte 2.



Fonte: Do Autor (2020)

No próximo quadro foi construído de uma forma subjetiva e no âmbito sensorial, criou-se então o painel percepção, buscando analisar as qualidades, perspectivas, sensações e relacionamento que o rugby transmite, tendo em vista não o conhecimento que a pessoa carrega do esporte, mas sim todo efeito e memória que ele consegue assimilar. Tanto por ser um jogo diferente ao que a maioria das pessoas esta habituado, com regras, jogadas e características únicas e marcantes.

Passando também pela associação ao contato físico entre atletas e sua representatividade de imponência, robustez, força física, corpulência, agilidade, coletividade, respeito amizade, companheirismo e certo temor por ser um esporte de contato as pessoas acabam confundindo com violência a quem acompanha de forma esporádica ou tem o primeiro contato. Este painel

é construído sobre pontos de vista e percepções que as pessoas podem criar em relação ao esporte. Como pode ser visto na figura 38, logo abaixo.

Figura 38 - painel percepções.



Fonte: Do Autor (2020)

O seguinte painel traz a relação do esporte na infância como forma de aprendizado podendo ser trabalhado de maneira lúdica, de forma que este contexto inclua a família, amizades, apoio e incentivo, além de ótimo material para formação infantil tanto física e social.

Os esportes quando inseridos na infância e na adolescência são muito benéfico para a saúde do corpo e da mente. É nessa fase que crianças e adolescentes guardam estes conceitos na memória muscular e cerebral, desenvolvendo a sensorialidade, percepção e o afeto, e a coordenação motora, além do pensamento e imaginação esta formação apoiada aos princípios e valores do rugby acontecem de maneira espontânea e concreta. O estudo destaca a singular importância da prática de exercícios físicos com qualidade para crianças em idade escolar, em benefício não só da saúde, mas também do aperfeiçoamento cognitivo. (BRITISH JOURNAL OF SPORTS MEDICINE 2017).

Associar estes benefícios da prática esportiva logo cedo na vida de crianças e adolescentes juntamente com os valores do esporte, forma atletas e cidadãos que além de

difundir o esporte transmitem sua mensagem positiva adiante. Pode se observar esta imagem na figura 39, logo abaixo.

Figura 39 - painel esporte na infância.

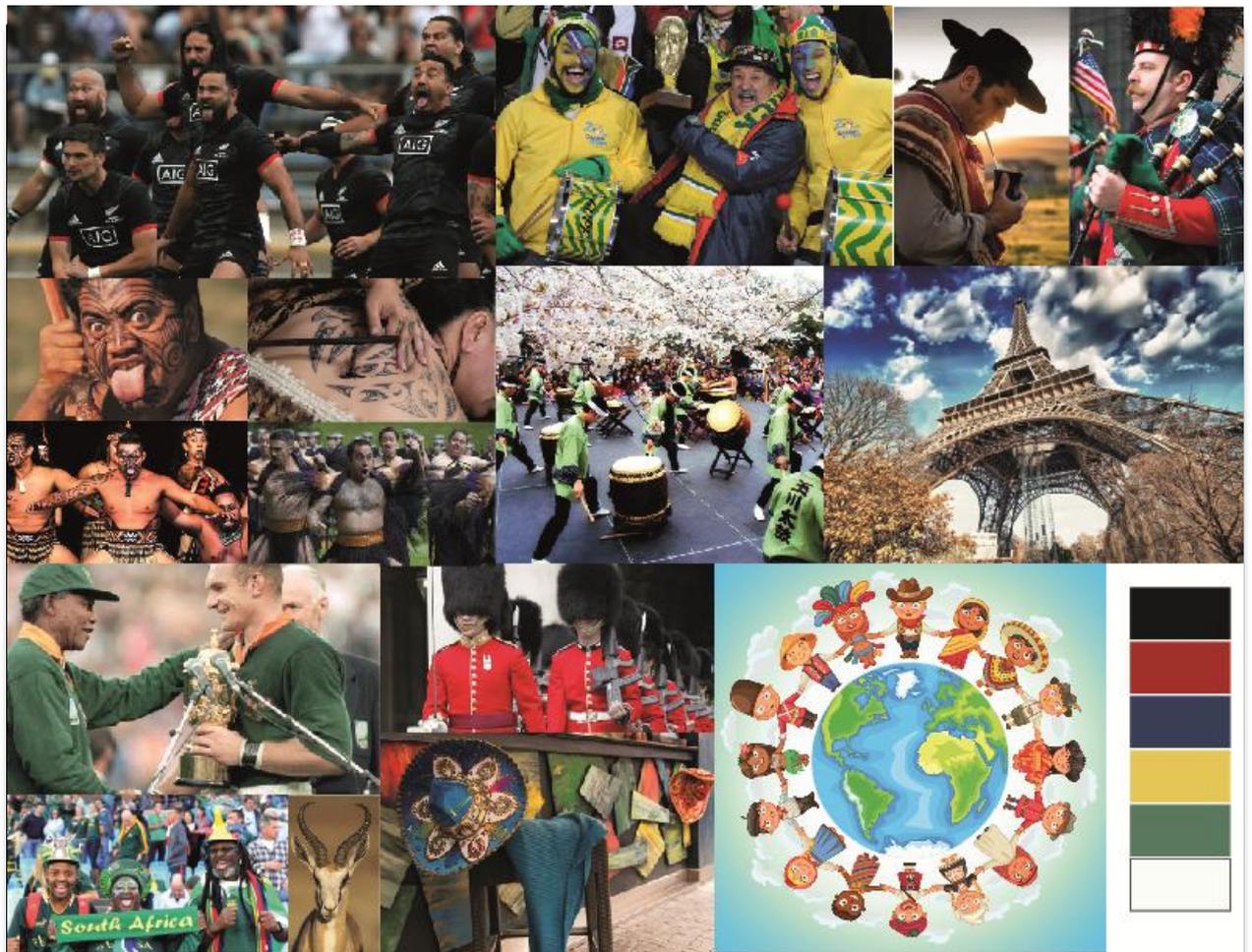


Fonte: Do Autor (2020)

O painel seguinte da pesquisa contextual remete a identidade cultural, a transmissão da tradição, baseada nas lembranças e aprendizados presentes na memória de um grupo, através da experiência socialmente compartilhada. Através da construção da memória, o convívio social possibilita a produção de sentido que são compartilhados no dia a dia como um processo ativo e dinâmico. Este processo permite as relações dos códigos simbólicos já instituídos e legitimados pelo grupo que constrói aquilo que se reconhece como parte da cultura humana. Considera que a identidade cultural contempla o passado, presente e futuro, unindo determinado grupo em torno de uma visão. Simões (2009)

Desta forma este painel através de imagens mostra o contato do esporte com seu local de origem interagindo com os simbolismos e costumes locais, construindo sua identidade regional, fazendo com que haja uma identificação cultural do público com o esporte, referente à imagem 40, abaixo.

Figura 40 – Relação esporte Cultura.



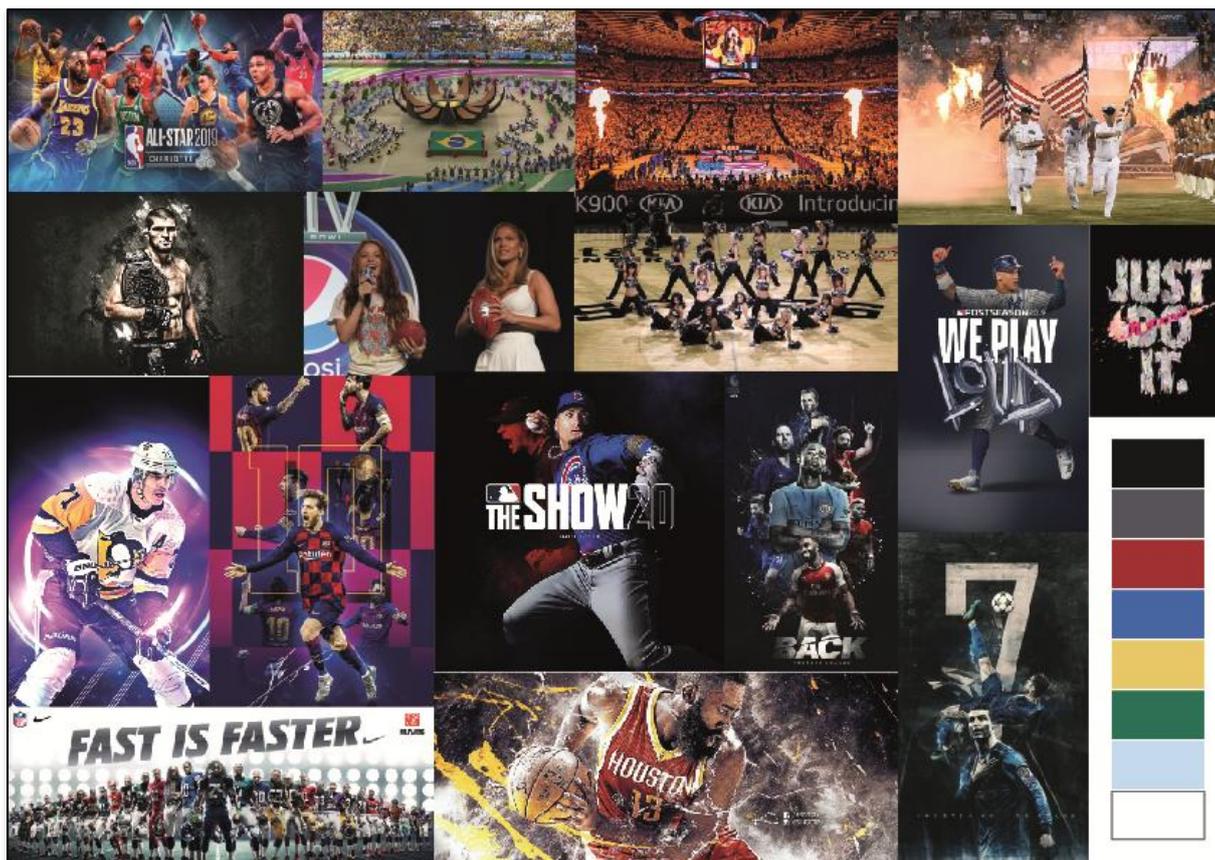
Fonte: Do Autor (2020)

No ultimo painel da pesquisa contextual é referente à como as modalidades esportivas trabalham sua comunicação e sua imagem nas grandes mídias, a maneira como o esporte se posiciona e se vende e a resposta que esta comunicação tem do publico.

Muitas modalidades e ligas vedem muito mais do que apenas o esporte, modalidades esportivas americanas além dos jogos, trabalham simultaneamente o espetáculo, com grandes shows e premiações, a exemplo do superbowl, jogos das finais de futebol americano que além da disputa pelo titulo, sempre apresenta grandes espetáculos musicais em seus intervalos, que repercutem para todo o mundo deixando o desporto em grande evidencia.

A comunicação no mundo esportivo pode ser bem distinta, dinâmica, e rica promovendo o esporte a momentos grandiosos, agregando valor e posicionando o esporte, dando valor e ajudando a popularizar e disseminar o rugby.

Figura 41 - Comunicação no mundo esportivo.



Fonte: Do Autor (2020)

Em conclusão a esta etapa percebeu-se a importância de analisar todas as vertentes que envolvem o tema em estudo para desdobramento de referências e a criação de uma paleta de cores. Esta fase ainda auxilia na criação de algumas rotas iniciais de projeto que poderão ser cruzadas na próxima etapa de pesquisa auxiliando desenvolvimento projetual.

4.3.2 análises de mercado e serviços

Nesta etapa foram analisadas as empresas e serviços, como identidade, método, abordagem, plataformas e estratégias dos serviços, buscando assim uma visão mais sintetizada a fim de identificar pontos fortes relevantes, assim como, táticas competitivas que possam ser utilizadas para o posicionamento no mercado em que a marca e produtos desenvolvidos atuaram. Esta análise de empresas e serviços foi realizada baseando-se no que existem no mercado nacional e internacional de maneira que colabore no desenvolvimento deste projeto.

a) Alma Rugby

A Alma Rugby é uma produtora de conteúdos exclusivos que contribui para o desenvolvimento do rugby no Brasil. Além de um canal com conteúdo inovador e criativo baseados na cultura e nos valores do rugby, também ensina regras e jogadas além de informações, notícias e cobertura de campeonatos de campeonatos nacionais e internacionais. Conta com uma linha de roupas e acessórios de moda urbana voltada ao universo rugby, e projetos voltados à disseminação do esporte.

Figura 42 – Análise mercados e serviços Alma Rugby.



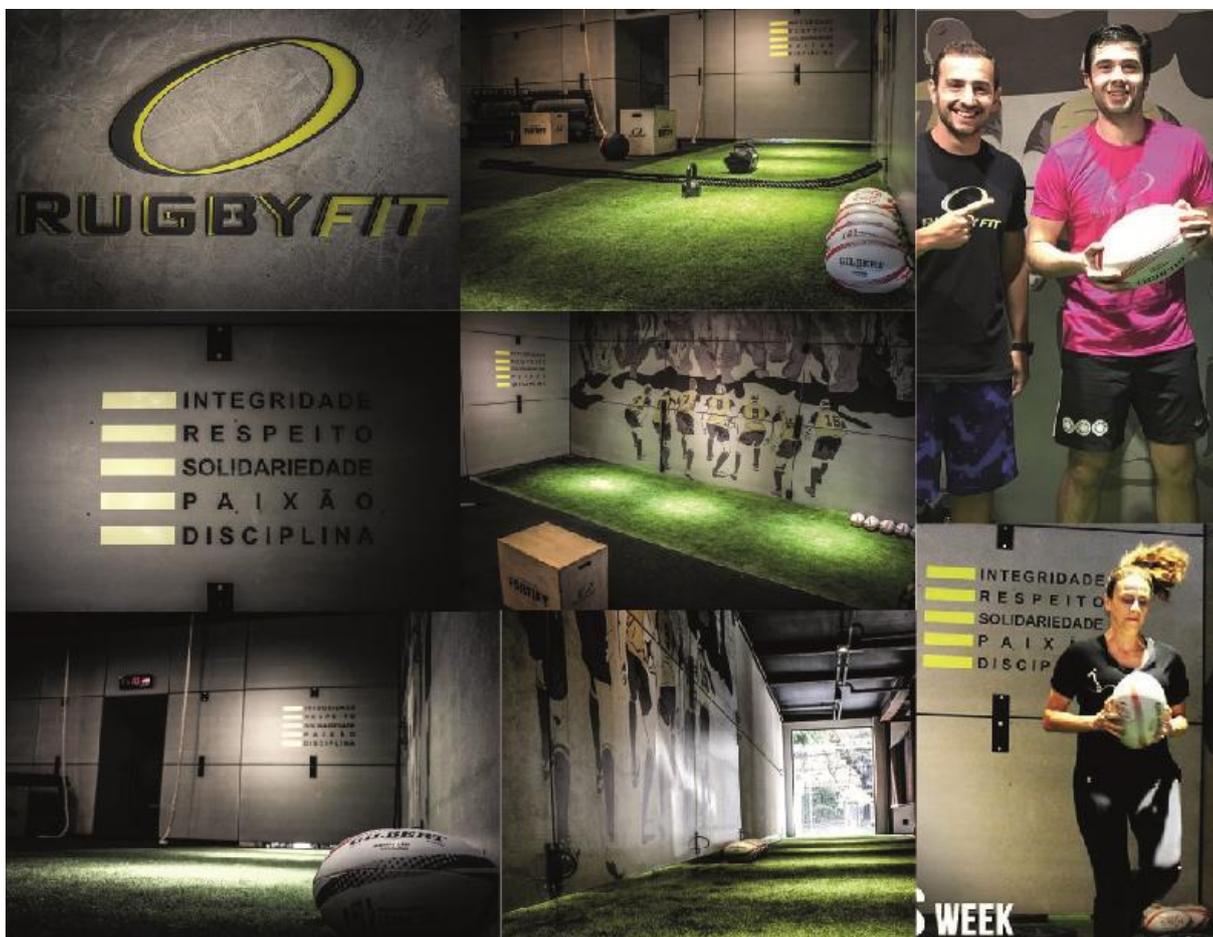
Fonte: Do Autor (2020)

b) Rugby Fit

É uma academia Criada baseando-se nos treinos de Rugby, O espaço oferece estrutura adaptada para alunos que buscam perder peso e ganhar massa muscular. De acordo com os fundadores, a crescente popularidade da modalidade em todo o país impulsionou o sucesso da

academia logo nos primeiros meses de funcionamento, A Rugby Fit é a únicas academias do Brasil que utiliza as metodologias de treinos de rugby. Funciona como uma academia voltada aos praticantes com treinos específicos, como também voltados a não atletas.

Figura 43 – Análise mercados e serviços Rugby Fit.



Fonte: Do Autor (2020)

c) Try Rugby

É uma iniciativa internacional pioneira, realizada em parceria pela Premiership Rugby, British Council e parceiros locais. O projeto traz técnicos britânicos da Premiership Rugby, uma das ligas de rúgbi mais importantes de mundo, para atuar em escolas e comunidades no Brasil. O programa usa o esporte como uma ferramenta para engajar crianças e jovens em diversos estados brasileiros visa aumentar o número de pessoas que jogam rugby no Brasil, ajudando no crescimento do esporte no país. Além de disseminar o esporte no país o try rugby promove a língua inglesa através da interação entre jovens brasileiros e britânicos.

O projeto teve início em São Paulo no ano de 2012 e hoje já se estende pelos estados do Rio de Janeiro, Santa Catarina, Minas Gerais e Rio Grande do Sul, através de parcerias com Sesi, Firjan e escolas privadas e particulares.

Figura 44 – Análise mercados e serviços Try Rugby.



Fonte: Do Autor (2020)

d) SulBack

A Sulback surgiu em 2009 em Caxias do Sul, com o objetivo de ser uma fornecedora de artigos esportivos voltados ao rugby. Mas desde então percebeu a deficiência do mercado de uniformes esportivos voltados ao rugby e hoje oferece soluções em materiais produção e design de uniformes para clubes de rugby. Além de receber as ideias dos clubes para os uniformes e os redesenhar, os uniformes da estão sendo utilizados por inúmeros times ao redor do Brasil, como por exemplo, a Seleção Gaúcha de Rugby (Rio Grande do Sul - RS), Farrapos Rugby (Rio Grande do Sul - RS), Medicina 9 de Julho (São Paulo - SP), Cãnfora

Rugby (Rio Grande do Sul - RS), Desterro Rugby (Santa Catarina – SC), San Diego Rugby (Rio Grande do Sul – RS) entre outros, a Sulback ainda conta com uma plataforma para customização de uniformes em seu site. Hoje é uma das grandes marcas de uniformes esportivos de rugby do Brasil.

Figura 45 – Análise mercados e serviços SulBack.



Fonte: Do Autor (2020)

e) InGoal Consultoria esportiva

É uma empresa especializada voltada a consultoria esportiva principalmente voltada ao marketing e a comunicação do rugby brasileiro, é o principal canal de notícias da modalidade no país é amplamente conhecido pela marca Portal do Rugby, que por nove anos seguidos recebeu o premio de melhor mídia especializada do esporte no Brasil pela CBRu. A InGoal surgiu com objetivo de profissionalizar a gestão de mídia e marketing de clubes e entidades ligadas ao rugby brasileiro. Trabalha o alcance de comunicação, desenvolvimento de eventos, coberturas esportivas, visando aproximar público, mídias, patrocinadores e o rugby, além de

criação de conteúdo, desde textos, até fotos e vídeos para divulgação e evidenciação de clubes e o rugby nacional. Um dos projetos mais recentes (Sendo idealizado em virtude ao momento de pandemia em que o rugby tanto nacional e internacional se encontra paralisado) da InGoal através do Portal do Rugby realiza o RugbyTalks uma serie de debates semanais online com personagens e temas ligados a modalidade, que visam soluções para problemas do rugby nacional.

Atualmente a marca portal do rugby é o maior canal especializado em noticias e conteúdos voltados ao rugby no Brasil, fazendo coberturas de campeonatos nacionais e internacionais, ale de trazer informações sobre clubes nacionais, atletas, confederações e seleção brasileira tanto feminina quanto masculina.

Figura 46 – Análise mercados e serviços InGoal.



Fonte: Do Autor (2020)

f) Projeto monstros do rugby

Monstros do rugby é um projeto que surgiu na internet e se popularizou entre os clubes de rugby do Brasil, a iniciativa visa o desenvolvimento de mascotes sobre encomenda. Todas as mascotes são trabalhadas graficamente onde animais antropomórficos ganham vida e se tornam elementos de força e tenacidade para representar o clube e o espírito rugby.

Figura 47 – Análise mercados e serviços Monstros do rugby.



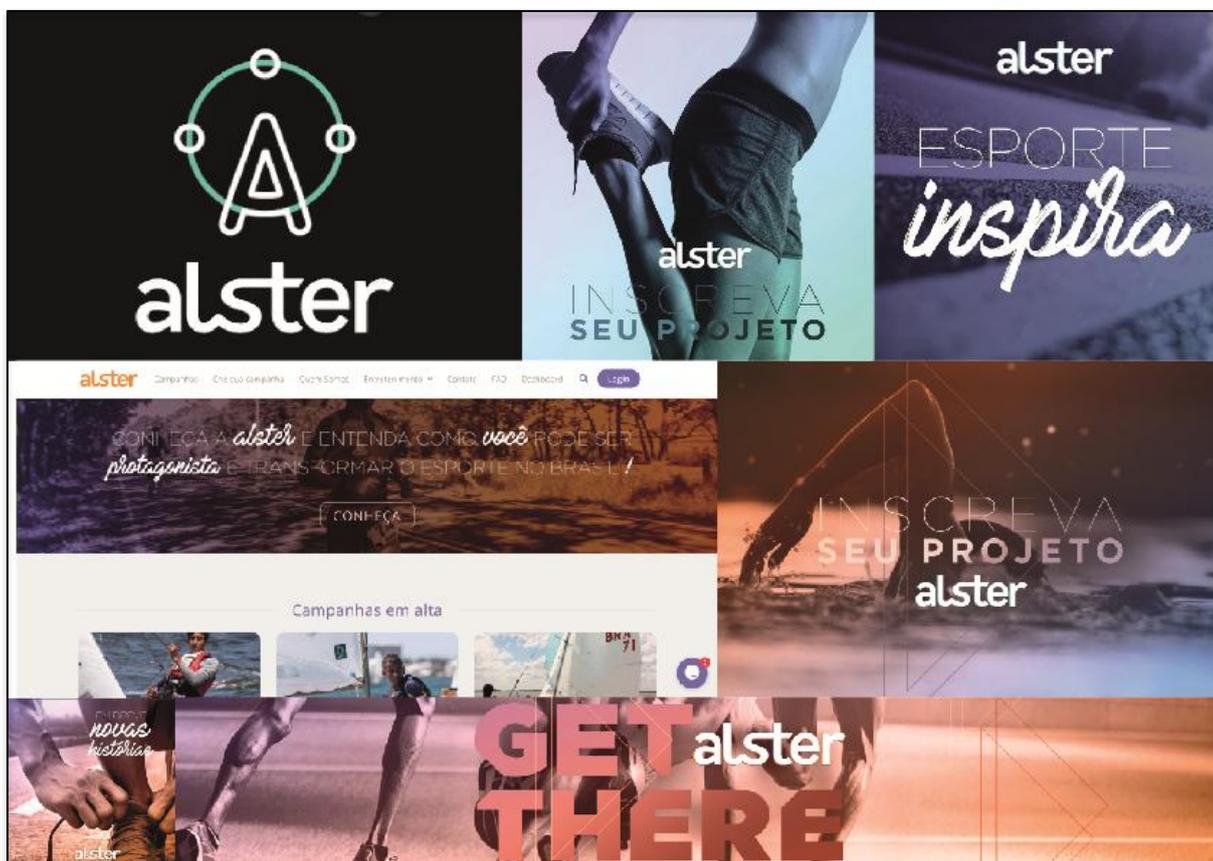
Fonte: Do Autor (2020)

g) Alster

A alster é uma startup gaúcha fundada na cidade de Porto Alegre, que através de uma plataforma de financiamento coletivo visa fomentar varias modalidades esportivas no Brasil. Visando à transformação do esporte e incentivando sua prática a partir da colaboração. Na plataforma da Alster atletas, paratletas e organizações esportivas profissionais ou amadores

podem criar campanhas para arrecadação de fundos para realizar algum projeto voltado ao esporte.

Figura 48 – Análise mercados e serviços Alster.



Fonte: Do Autor (2020)

h) Appito

É um aplicativo feito para organizar as partidas de futebol para atletas amadores, com o app da Appito as pessoas podem administrar partidas, encontrar e gerenciar quadras controlando os pagamentos e as despesas do jogo. A plataforma ainda filtra jogos de acordo com suas preferencias e perfil tornando as partidas uma experiência diferenciada.

Por meio do Appito ainda consegue-se encontrar jogadores para completar time, para que não tenha problemas o app ainda conta com um alerta para aviso da partida. O app ainda conta com um sistema moderno para o sorteio dos atletas, de acordo com os dados cadastrados no perfil, para formar os times de maneira equilibrada.

O app ainda fornece uma forma de coleta e análise de dados através do Apple Watch, com a criação de um perfil do jogador. A Appito ainda disponibiliza uma quadra oficial juntando o online e o off-line.

Figura 49 – Análise mercados e serviços Appito.



Fonte: Do Autor (2020)

i) Crossfut

É uma franquia de baixo custo que oferece treinamentos funcionais de alta intensidade com movimentos específicos para o futebol, com as aulas realizadas por professores em parques e praças. É um programa de condicionamento físico, bem estar e saúde. Além de um programa voltado a saúde e a perda de peso, o Crossfut também está voltado ao treinamento de alto rendimento para atletas amadores que querem um aumento do desempenho para atividades de lazer.

Hoje os principais participantes do programa são mulheres que somam mais de sessenta e dois por cento do número dos participantes. O programa conta com aulas experimentais e pacotes mensais que vão da escolha do participante. Hoje conta com trinta e sete instrutores capacitados além de vinte e duas franquias espalhadas pelo Brasil.

Figura 51 – Análise mercados e serviços conexão fut.



Fonte: Do Autor (2020)

k) Eu Treino Fundamento

É um canal no Youtube idealizado para ajudar no aprimoramento, ensino e correção dos fundamentos técnicos do futebol. Todos os fundamentos são treinados de forma didática, analisando melhor postura corporal, automatização dos gestos técnicos e aplicados também simulando situações de jogo. Os aspectos táticos, defensivos, organizacionais e ofensivos, são treinados dinamicamente para melhor compreensão de jogo, maior assertividade na tomada rápida de decisão dos atletas e visão de jogo. Ainda promete despertar o espírito de equipe, respeito e disciplina entre os jogadores.

Além dos conteúdos gratuitos no youtube, o projeto ainda conta com uma plataforma de cadastramento onde conteúdos exclusivos são enviados para o e-mail do assinante, também visando o aprimoramento dos fundamentos do futebol. Estes conteúdos podem ser utilizados para melhora do individuo ou também em aulas de educação física e escolinhas de futebol. Todo o conteúdo de treinamento desenvolvido foi baseado em treinamentos profissionais de futebol e futsal adaptados para treinos iniciais e avançados.

Figura 52 – Análise mercados e serviços Eu treino fundamento.



Fonte: Do Autor (2020)

1) Footure

Projeto idealizado para amantes do futebol, o Footure, disponibiliza de forma gratuita notícias sobre o mundo do futebol. Produzindo conteúdo independente e inovador nas mais diversas plataformas com objetivo de refletir sobre a evolução do futebol e o papel do conhecimento e da tecnologia nesse contexto de constante mudança.

É possível ainda ter acesso a artigos, podcasts, vídeos, produtos exclusivos, sorteios de prêmios, debates e palestras através de pacotes voltados a assinantes, estes pacotes são divididos em duas categorias ouro e prata, cada um deles oferece uma serie de conteúdos e vantagens ao assinante. A Footure Ainda disponibiliza cursos que são vendidos online juntamente com material físico de apoio.

A empresa ainda presta serviços de consultoria para atletas que desejam potencializar seu desempenho dentro e fora de campo, além de prestar consultoria aos clubes para melhor administração fora de campo e na capacitação e contratação de novos atletas.

Figura 53 – Análise mercados e serviços Footure.



Fonte: Do Autor (2020)

m) Goleiro de aluguel

O sistema é simples e direto os goleiros podem inscrever-se pelo aplicativo da mesma forma que alguém que precisa de um goleiro para sua partida. O aplicativo cruza oferta e demanda, junto de informações como data, horário e local, e oferece quantos guarda redes forem necessários para defender o gol das partidas.

Cada goleiro cria um perfil e pode receber convites para participar da partida de acordo com os dados que constam em seu perfil no app do Goleiro de aluguel. Dinheiro pago pelo aluguel dos jogadores é em parte revertido para o próprio goleiro que fica sempre com 60% do valor de cada partida, depositados em sua conta bancária cadastrada no aplicativo. Estes valores são cobrados por hora a cada convocação dos goleiros. Ainda tem um ranking de goleiros cadastrados ao aplicativo, onde o melhor goleiro de cada mês recebe um prêmio. Ainda oferece um site autoexplicativo que fornece informações do processo e uma loja virtual, voltada em equipamentos esportivos para goleiro.

Figura 54 – Análise mercados e serviços Goleiro de aluguel.



Fonte: Do Autor (2020)

n) Joga deixa a bola rolar

Trata-se de um buscador de quadras esportivas, disponível para diversas modalidades como vôlei, basquete, handebol, tênis, futebol de campo, futebol Society, futsal, futevôlei, rugby. É possível buscar por cidade, bairro ou nome.

Além de auxiliar a busca pelo local adequado a prática de uma modalidade esportiva específica as pessoas ainda podem cadastrar-se no site do Joga para contratar a promoção ou realização de eventos esportivos, estes por sua vez oferecem serviços de arbitragem e organização de tabela para os jogos, fornecimento de uniformes e também troféus e medalhas, fotografias e filmagem dos eventos. Os eventos são organizados em locais provenientes do projeto Joga, de acordo com a modalidade esportiva e a data em que o evento ira ser realizado.

A plataforma ainda funciona como uma espécie de rede social, onde um indivíduo pode cadastrar seu espaço voltado à prática de esportes, para que este seja visualizado na pagina de modo a divulgar seu campo ou quadra.

Figura 55 – Análise mercados e serviços joga.



Fonte: Do Autor (2020)

o) MyCujoo

É uma plataforma de streaming, focada em partidas de clubes e campeonatos de menor expressão, oferece transmissões ao vivo e sob demanda de partidas de futebol, futebol de areia e hóquei de grama apresentando conteúdo de todos os continentes. Buscando auxiliar competição e clubes em suas transmissões.

O MyCujoo fornece em sua plataforma e canais para clubes, ligas e federações exibirem seu próprio conteúdo incluindo a transmissão ao vivo apenas usando um telefone celular. Transmitem campeonatos de pouca repercussão no mundo como o campeonato cipriota da segunda divisão e o campeonato feminino da Suíça e torneios nacionais como campeonato masculino de futebol do espírito santo e a copa paulista segunda divisão.

O aplicativo mycujoo ainda conta com um perfil de usuário e um alerta de partida ainda conta com um calendário dos jogos disponíveis. O objetivo da plataforma é a transmissão de partidas esportivas vinte e quatro horas por dia.

Figura 56 – Análise mercados e serviços Mycujoo.



Fonte: Do Autor (2020)

p) Little Kickers

A Little Kickers é uma cadeia de franquias com seu conceito Inovador oferece aulas não convencionais de futebol onde utiliza o lúdico, a brincadeira e a imaginação e formas interativas para introduzir o esporte as crianças e proporcionar uma interação com a língua inglesa de forma incidental.

A little kickers trabalha com uma metodologia conhecida como "Brincar sem pressão", Isso significa ensinar o futebol e introduzir uma nova língua em um ambiente divertido, livre de pressão e de formas ditatoriais de ensino, que busca ensinar e construir o ensino através do uso do esporte como ferramenta de ativação.

Aduando atualmente em mais de trinta e quatro países Little Kickers conta com mais de 2.250 treinadores de futebol em todo o mundo. Atualmente, mais de 50.000 crianças passam pelas escolas da franquia ao redor do mundo. No Brasil a Little kickers conta com mais de cinquenta unidades, algumas com escolas próprias, outras com parcerias atuando dentro de escolas particulares.

Figura 57 – Análise mercados e serviços Little kickers.



Fonte: Do Autor (2020)

Após realizar as análises referentes a mercados e serviço pode-se observar, que os seus modos de chegar ate o cliente final e bem variado podendo ser através de mídias digitais como aplicativos e sites, e também por maneira de contato físico e presencial, disponibilizando espaços e formas de interação com o esporte. Operando das mais diversificadas formas para poder interagir e captar mais adeptos.

4.3.3 Análise de Marcas

Conforme Wheeler (2008) a análise morfológica serve como ferramenta para identificar aspectos relacionados ao segmento da empresa e produto, à marca dos concorrentes e como apresentam a sua identidade visual. Essa análise de marcas visa uma melhor compreensão das identidades visuais presentes no mercado. Analisando simbolismos, tipografias formas, elementos, assinaturas e cores, que possam auxiliar no direcionamento do projeto.

Esta análise foi feita com marcas relacionadas ao rugby ou voltadas ao esporte de alguma forma. Este tópico é fundamental para entendermos o comportamento das empresas que já

atuam no mercado; de que formas abordam seu público, quais os diferenciais que as distinguem visualmente, e suas características de criação.

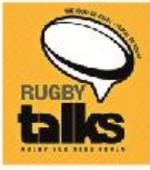
Na imagem abaixo, referente à figura 58, Podemos analisar os comportamentos de marcas voltadas ao rugby, a maioria delas adota um perfil parecido trabalhando com símbolos que de algum modo estão relacionados à modalidade, podendo ser óbvios, ou não a representação destes símbolos podem ser claras ou ter uma vertente abstrata. A tipografia por vez normalmente é mais limpa e sem serifa, de caráter mais encorpado o que passa sensação de robustez a marca, As cores variam bastante, grande parte das marcas não utilizam tagline, e quando este uso se faz presente é para ressaltar sobre o que a marca trata. As cores são muito variadas, e elas tomam profundidades diferentes de acordo com cada projeto o naming também carrega alguma característica do contexto do esporte.

Figura 58 – Análise de marcas.

	Cor	Elementos	Tipografia	Tagline	Análise
	Preto (força e sofisticação) Branco (leveza)	Cocar indígena minimalista	Caixa alta sem serifa Corpo extra bold	Não possui	O naming faz alusão aos valores do esporte, com o elemento que é utilizado em referência ao povo indígena, e visa ressaltar estes valores
	Azul (segurança) Preto (Formalidade)	Bola de rugby estilizada	Caixa alta sem serifa Corpo extra bold	Não possui	A estrutura do marca aliada as cores passa um formal, as fontes transmitem uma sensação de grandeza característica do rugby, enquanto o elemento gráfico remete ao esporte.
	cinza (maturidade) Amarelo (otimismo)	Um elo oval que faz referência a bola de rugby	Caixa alta sem serifa	Academia (visa resaltar o tipo de negócio)	Parte para uma roupagem mais moderna através do uso das cores, elemento e tipografia, representados de uma forma gráfica e minimalista.
	Preto (poder) Vermelho (desafio) Amarelo (Calor)	Imagem gráfica do perfil de um homem com aparência imponente	Caixa alta sem serifa Corpo extra bold	Rugby (Para direcionar ao esporte atendido)	A marca passa através da sua composição uma visão de imponência característica dos esportes, as cores vermelho e amarela fazem referência a as cores da bandeira gaúcha.
	Tons de verde (Tranquilidade, Vida e crescimento)	Bola de rugby minimalista	Caixa alta sem serifa Corpo semi bold	Não possui	Aborda o tema de forma simples e direta através do naming e do elemento que representa o esporte, a marca é limpa e de fácil compreensão.

Fonte: Do Autor (2020)

Figura 59 - Análise de marcas.

	Cor	Elementos	Tipografia	Tagline	Análise
	Preto (sophisticção) Branco (leveza) Amarelo (energia)	Fusão entre bola de rugby e balões gráficos de fala, que dão origem a um elemento estilizado e moderno	Caixa alta sem serifa Corpo extra bold	Rugby Business Forum (Refere-se a temática do projeto)	O naming faz alusão a o tema, do mesmo modo que o elemento criado faz referência ao rugby e a temática de entrevistas do projeto.
	Azul (Confiabilidade) Cinza (Equilíbrio) Vermelho (Diversão)	Um escudo onde um elemento sobrepõe o outro, formando ao fundo um in goal minimalista e um H, inicial da marca.	Caixa alta sem serifa Corpo bold	Forma que Transforma (Refere-se a temática do projeto)	A marca tem um visual moderno que utiliza de elementos modernos, sendo separado em dois pontos.
	Azul (Energia) Branco (simples)	Elementos clássicos de escudo futebol, com estrela e silhueta de atletas jogando futebol	Caixa alta Com serifa corpo Regular	Não Possui	Adotou um escudo de futebol como para representar a marca com elementos que interagem e conversão na concepção da identidade visual.
	Preto (Sophisticção) Branco (leveza)	Representado por uma Letra A, que parece estar conectado a outros três pontos dentro de um círculo.	Caixa baixa sem serifa Corpo semi bold	Não possui	Uma proposta moderna, com marca utilizando símbolo e lettering elegante, o que torna a marca mais imponente e confiável.
	Preto (Elegância) Verde (Moderno)	Os dois P's forma a imagem minimalista de um apito, trabalhados dentro da tipografia.	Caixa baixa sem serifa Corpo semi bold	Não possui	Opta pela utilização de caixa baixa usando apenas lettering sem símbolo. A utilização das cores e tipografia escolhida deixa a marca mais moderna e jovial.

Fonte: Do Autor (2020)

Na imagem acima, figura 59, acima, Pode-se encontrar além de marcas voltadas ao rugby, e também podemos analisar marcas voltadas ao esporte em geral. Cada uma delas apresenta características individuais próprias. Dividindo algumas particularidades.

Algumas destas marcas optam por trabalhar sua identidade de forma extremamente gráfica utilizando atributos que compõem a marca, em algumas delas a marca pode optar pela utilização apenas do símbolo e este funciona de forma adequada sozinho, porém algumas por serem altamente compostas e ligadas a elementos separarem-las descarectzaria a marca e não funcionaria de maneira adequada.

A linguagem utilizada pelas marcas também é altamente distinta, partindo pela visão que deseja ser transmitida, as marcas transitam no mesmo ambiente esportivo, mas cada uma expressa uma maneira diferente de se impor. A maioria das Marcas opta por fonte sem serifa, de fácil leitura, e com caráter altamente moderno. O uso do tagline se faz presente em apenas algumas marcas, utilizando-as como algum tipo de chamada dentro da própria marca.

Na figura 60, abaixo, temos marcas voltadas a esporte, podendo observar que os elementos cores e tipografias são distintos em cada uma delas, o uso da tagline também não se faz presente na maioria, as fontes por sua vez são utilizadas de forma parecida no formato de caixa alta.

Figura 60- Análise de marcas.

	Cor	Elementos	Tipografia	Tagline	Análise
	Preto (Elegante) Cinza (Equilíbrio) Laranja (Divertido)	Silhueta de um homem jogando futebol	Caixa alta sem serifa Corpo bold	Não possui	Utiliza elementos do futebol para construir sua marca, tornando sua identidade visual muito semelhante a um escudo de clube.
	Preto (Elegante) Amarelo (estimulo) Branco (simples)	Não Possui	Caixa baixa e alta sem serifa Corpo Regular	Não possui	A marca tem um visual moderno, trabalhando apenas tipografia e cores, sem a utilização de símbolos
	Azul (Energia) Vermelho (Desafio) Branco (Simples) Preto (Sofisticado)	Símbolo do infinito	Caixa alta Sem serifa corpo Regular	Não Possui	Trabalha com o símbolo do infinito interagindo no naming, o que dá uma dinâmica moderna a identidade visual, o uso das cores e sua transição também fortalecem estes aspectos na marca.
	Preto (Sofisticação) Branco (Neutro) Verde (animação)	Luva de goleiro	Caixa baixa com serifa Corpo semi bold	Não possui	Usa uma proposta totalmente gráfica que lembra um escudo de clube de futebol, suas cores e traços que compõem a marca a deixa extremamente moderna e jovial.
	Branco (simplicidade) Verde (Modernidade)	tipografia própria da marca	Caixa baixa sem serifa Corpo regular	Deixe a bola rolar (faz referência a o naming da marca e ao tipo de serviço)	A tipografia é o que destaca a identidade visual, sendo abstrata mas de fácil reconhecimento, a tagline reforça a ideia do serviço ao mesmo tempo que interage com o naming.

Fonte: Do Autor (2020)

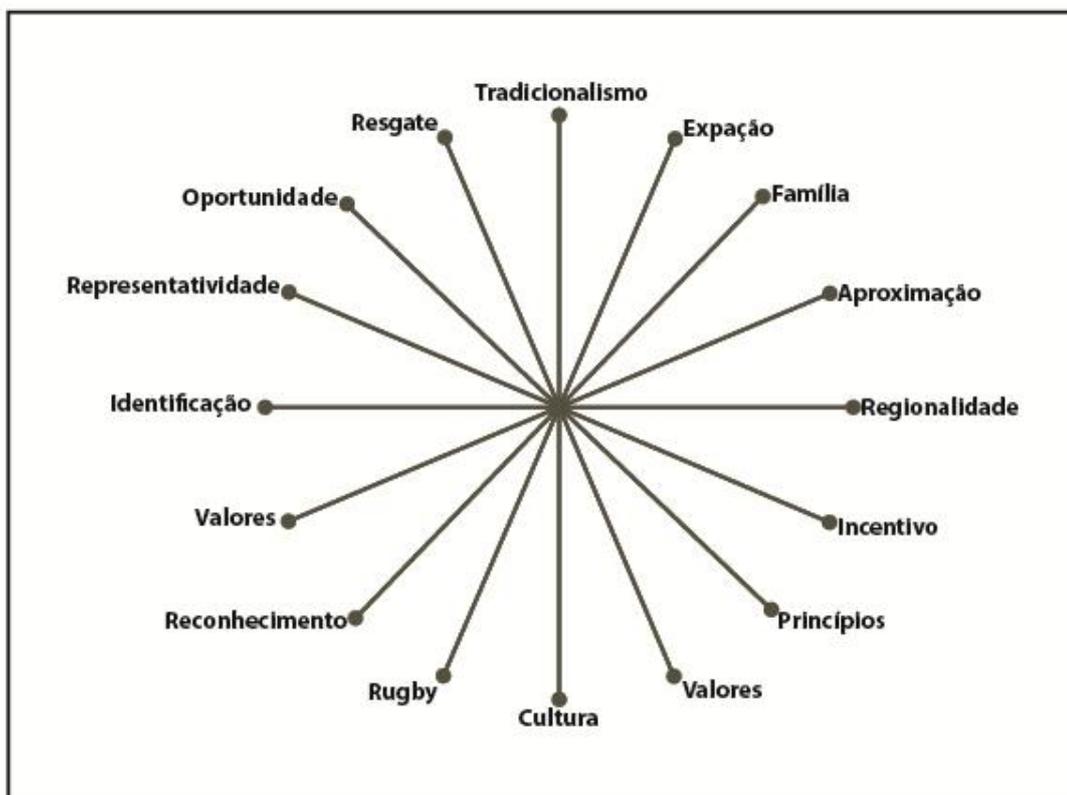
Baseado nas análises de marcas como um todo, constatou-se que as empresas do segmento esportivo, trazem suas marcas de inúmeras formas e elementos, assim não apresentando muitas semelhanças entre as mesmas, às cores são trabalhadas das mais variadas formas, podendo perceber-se um breve ressaltado no uso do preto. Nas tipografias as marcas utilizam fontes distintas, mas pode-se observar o predomínio de caixa alta, sem serifa com uso de lettering de estilo contemporâneo, limpo e de caráter mais encorpado. Tendo em vista o uso de símbolos para complementação da marca. Deve-se avaliar também a necessidade de uma tagline. A marca deve ser alto grau de pregnância e ter boa legibilidade, para que marca e símbolos possam ser utilizados de maneira independente sem perder sua relevância.

4.3.4 cenários

Nesta fase abrange-se a capacidade do "prever", através da reinterpretação dos dados obtidos nas etapas anteriores, traçando a partir desse momento novos caminhos a serem seguidos. Os cenários são conhecidos como mapas de inovação que servem como direcionadores sutis das interpretações da sociedade e da cultura, mediante sua evolução. Para assim gerar possibilidades de ação estratégica e inovadora futura. No Design, os cenários são utilizados para antecipar informações sobre possibilidades futuras de produtos e serviços. Tal ferramenta pode auxiliar a tomada de decisões em contextos de mudança rápida, bem como para auxiliar nas escolhas dos processos. (DESERTI, 2007).

Nesta etapa a progressão de cenários futuros tem como a finalidade de propor insights aos designers, na medida em que sugere a criação de produtos e serviços, para melhor compreensão do tema serão criados três cenários futuros que foram estruturados com base nas entrevistas, correspondem ao tradicionalismo, integração social e relação familiar. A partir destes foi gerado um mapa de polaridades com os principais pontos para poder partir para criação dos cenários e painéis visuais sólidos e coerentes.

Figura 61 - Delineamento de cenário.



Fonte: Do Autor (2020)

- **Cenário A – Tradição**

Neste primeiro cenário futuro é onde será trabalhada a tradição. É visível à necessidade de se conectar-se com a cultura regional, para fazer a aproximação do esporte com as tradições e costumes de um povo para que estes laços os tornem mais próximos e aconteça uma identificação do público com a modalidade para que o esporte se difunda de uma maneira rápida e gradativa em todo o estado. Pode-se observar ao longo da pesquisa, que o rugby está inserido de uma forma cultural em muitos países. Estes por suas vezes mesclam elementos de sua tradição ou natureza para buscar uma identificação com seu povo.

O rugby no Brasil ainda é pouco conhecido em relação aos outros esportes coletivos e tradicionais em nosso país, o futebol foi abraçado pelos brasileiros como esporte popular e foi enraizado em nossa cultura. Desde o nosso nascimento o futebol está próximo das pessoas, criando uma identidade com cada uma delas, adaptando-se para cenários variados. O rugby por sua vez ainda busca esta aproximação, ganhar a atenção das pessoas e crescer como esporte dentro de um país estado ou região.

Para o crescimento do rugby a curto alcance é trabalhado em torno da cultura gaúcha focando a expansão do esporte no estado, desta maneira a criação de uma identidade que mescle todas as qualidades do esporte e suas origens com a cultura gaúcha inserindo, tradição, folclore, dialeto, costumes, elementos tradicionais, para que o povo gaúcho se encontre.

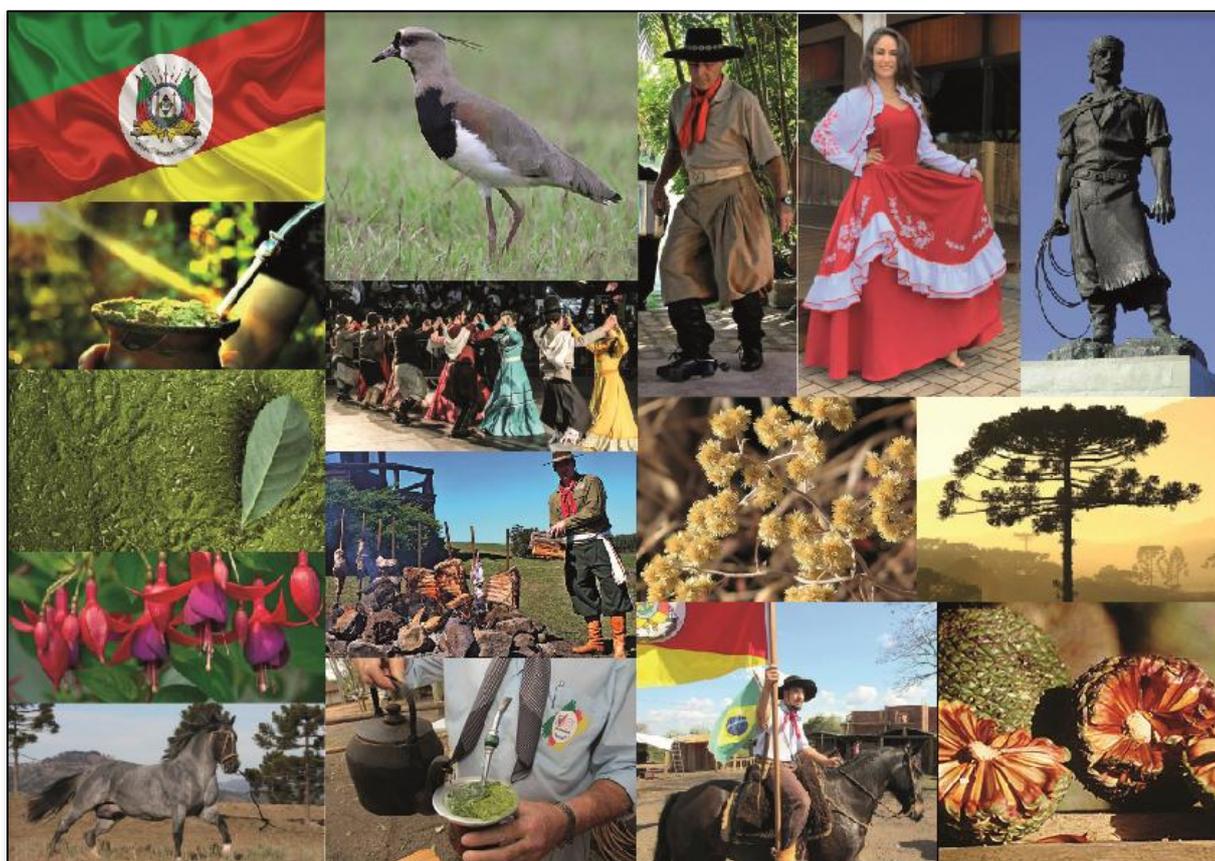
Esta identidade visa alavancar a visão do rugby como popular entre o povo do Rio Grande do Sul. Através de uma página interativa e explicativa do esporte, que reúna informações de clubes do estado e maneiras de como conhecer o esporte, treinar, jogar ou assistir um partida. Tornando-se um intermediário para contatar o esporte.

Através da progressiva criada pelo reforço à tradição no estado, os clubes de rugby teriam um considerável aumento, no número de praticantes, podendo criar núcleos com pessoas capacitadas em locais estratégicos para cobrir todo o estado e aproximar rugby do público, além de a formação de novas agremiações esportivas voltadas ao rugby. Este crescimento criado através da popularização cultural gera um apelo bairrista ao esporte criando laços afetivos, os clubes desta maneira investiriam em planos de sócio torcedor e venda de materiais esportivos tornando o esporte sustentável dentro do amadorismo. De forma que os praticantes pudessem bancar apenas com os gastos básicos para poder jogar, se livrando de despesa adicionais com cadastros e inscrições esportivas.

O rugby passa a ser parte do dia a dia de milhares de gaúchos, e desta forma o rugby passa a fazer parte das aulas de educação física, ao lado do futebol, vôlei handebol e basquete, normalmente os esportes tradicionais ensinados nas escolas. Sendo ensinado aos alunos de forma tanto teórica e prática.

O A identificação com sua própria tradição é um espelho, que aproxima as pessoas e as reúne, da mesma maneira que o esporte. Este reforço à cultura gaúcha para o fortalecimento do rugby visa a aproximação e disseminação da modalidade com o grande público, facilitando a entrada das pessoas neste universo, tornando o rugby algo que aos poucos possa firmar-se como um dos pontos que caminhe junto das tradições e costumes gaúchos, tornando o esporte popular e uma opção de fácil acesso a quem busca pela prática dos esportes como também porá acompanhar jogos em estádios.

Figura 62 - Cenária Cultura gaúcha.



Fonte: Do Autor (2020)

Este cenário é feito sobre um cenário rico em cultura, costumes, tradições e elementos. Pode se observar características rústicas, orgânicas e delicadas dos materiais. Texturas como a da terra, das pedras e das cascas de árvores podem servir de inspiração para o

desenvolvimento de superfícies e construções tridimensionais. Como pode ser visto na imagem 62, logo acima.

- **Cenário B – Rugby como ferramenta de Integração social**

O segundo cenário é construído com base na utilização dos esportes como meio de integração social, com caráter educacional, para formação social do indivíduo. O esporte como ferramenta de inclusão social ganhou força nas últimas décadas. O senso de ética, convivência social e disciplina que a prática esportiva pode levar às crianças, muitas vezes disfarçado de simples brincadeiras, podem transformar as perspectivas de vida de várias crianças em situação de risco. Este cenário pode se destacar como uma vertente do cenário que enfoca o tradicionalismo, trabalhando de maneira conjunta.

O Rugby como ferramenta social, e visto por vários clubes gaúchos como uma maneira de difundir o esporte e formar novos atletas, além da popularização da modalidade, tem o intuito de desenvolver a cidadania como uma ferramenta de complemento da educação de seus alunos. A partir desta visão, foi tomado como ponto de partida um projeto social que trabalha em vários pontos do estado por intermédio de clubes voluntários, a iniciação da prática esportiva nos contra turnos escolares.

O projeto apoiado por patrocínios locais e também por incentivo de prefeitura e órgãos governamentais e a confederação brasileira de rugby, ocorrerem nas dependências das escolas ou em campos cedidos pelas autoridades municipais. Com aulas práticas onde é ensinada a parte histórica e teórica e treinos práticos ministrados por jogadores dos clubes, estas atividades ocorrem três vezes por semana. Focado em crianças e adolescentes, na faixa etária de 7 a 17 anos, atendendo jovens de diferentes locais não existindo processo seletivo para a participação, desta forma não criando um cenário de exclusão.

Os alunos são divididos em sete categorias. Iniciação esportiva com alunos de ambos os sexos entre sete e nove anos. Iniciação ao rúgbi com meninos e meninas, com idades entre dez e onze anos. A terceira categoria denomina-se de M-13, com alunos entre doze e treze anos de idade, separados em turmas masculinas e femininas. O grupo que corresponde aos alunos do M-15, masculino e feminino com idades entre quatorze e quinze anos. A última categoria é o M-17 masculino formado por jovens de dezesseis e dezessete anos.

O rugby é apresentado de forma inicial através do tag rugby, uma variação do esporte sem contato, já que o trabalho envolve crianças, trabalhando principalmente as habilidades físicas, agilidade, manuseio de bola, e desenvolvimento dos valores, para depois conforma a

evolução da criança o rugby seja inserido na sua forma tradicional. O projeto avalia a desenvoltura dos participantes quanto a sua evolução, mas sempre visando à inclusão, estas avaliações não servem para colocar uma barreira, mas sim para enaltecer sua evolução e mostrar aonde pode evoluir.

A partir deste projeto que busca nas escolas a formação de novos atletas e a difusão do esporte, para enaltecer as atividades durante o ano estes clubes reúnem trimestralmente todas as categorias que integram seu projeto social de todos os locais e escolas participantes em festivais demonstrativos do esporte, com jogos educativos que tem como objetivo o aprendizado e interação entre as crianças, treinadores, colaboradores, pais e torcedores. Não tendo classificação, ranking ou disputas, onde são definidos campeões, mas sim ao final de todos os jogos, todas as crianças ganham uma medalha que simboliza a participação no festival.

Quando atinge a idade dos quinze aos dezessete anos os atletas que se destacam são incentivados e convidados a participar das categorias de base do time principal, tendo a oportunidade de vir a ser um atleta e a disputar campeonatos oficiais pelos clubes. Esta é uma forma sustentável de difusão do esporte e para criação de vínculos entre as pessoas e o rugby, envolvendo-se de maneira ativa com o esporte da infância a idade adulta, envolvendo família amigos e comunidade, criando cidadãos e expondo o esporte de forma ampla.

O objetivo do projeto é dar oportunidade às crianças de aprenderem um esporte amador possibilitando que se desenvolvam físico e emocionalmente dentro de valores do rugby, que são essenciais para a formação e direcionamento de uma vida saudável produtiva e exemplar. Além do desenvolvimento social, cultural e educativo, o rugby acaba se propagando ganhando mais visibilidade.

Figura 63 – Cenária integração social.



Fonte: Do Autor (2020)

Este cenário mostra o esporte como ferramenta de transformação e de oportunidade perante uma realidade desfavorável, o rugby pode ser utilizado como mediador para uma mudança de cenário e de características. O que pode começar como uma maneira de dar orientação e estímulo a crianças e jovens também serve para abrir portas para o crescimento da modalidade.

- **Cenário C – O apoio familiar em relação a prática esportiva**

O terceiro cenário é construindo através da visão do apoio familiar em relação iniciação à prática de esporte. O apoio familiar exerce um uma função extremamente relevante na iniciação esportiva e desenvolvimento do futuro atleta, proporcionando incentivo tanto financeiro quanto psicológico e moral, autonomia e confiança.

A iniciação esportiva é o período em que a criança começa a aprender de forma mais específica e planejada a prática esportiva. Este entendimento parte quanto esta prática se torna regular e orientada para o ensinamento de uma modalidade. (SANTANA, 1998).

A motivação é um ponto chave quando alguém decide iniciar ou continuar em alguma atividade esportiva, essa motivação acaba por ser combustível para a vontade do praticante. Para Verardi e De Marco (2008) os aspectos motivacionais são os principais fatores para a realização de toda e qualquer atividade. Desta forma o incentivo que parte da própria família é um ponto crítico para busca, permanência e desenvolvimento de uma criança ou jovem dentro de uma modalidade esportiva.

Muitas vezes, o atleta inicia no esporte com auto nível de motivação, porém por falta de incentivo, de apoio ou devido a influencia negativa da família, ele pode vir a abandonar, antes mesmo de atingir seu objetivo. Por outro lado, aquele atleta, que tem suporte familiar positivo pode permanecer envolvido no esporte por muito mais tempo, podendo a vir a se tornar um atleta de nível competitivo.

Cenário: O rugby começa a se espalhar no estado devido à identificação cultural desenvolvida e trabalhada e através de projetos sociais e escolinhas de rugby criadas para difusão do esporte. Com esta área de atuação maior as pessoas começam a conhecer o esporte e incentivam diretamente seus filhos a participarem deste projeto.

As crianças teriam a oportunidade de escolher o rugby como esporte, e a partir desta escolha iriam iniciar na modalidade esportiva, esta iniciação é acompanhada de perto pelos pais, estes pela sua vez dão suporte financeiro para criança possa comprar material esportivo como chuteira e bola, além do apoio emocional e incentivo. A presença dos pais no acompanhamento dos treinos é essencial tanto para o apoio moral como para o entendimento do esporte e assim passível de passar sua visão do esporte adiante de maneira que pessoas que não conheciam ou tinham receio usem do rugby com um esporte para desenvolver sua identidade, autoestima e motivação para o esporte. Com a popularidade e crescente do esporte, vários torneios amistosos com intuito de difusão do esporte são realizados, estes eventos contam com a presença dos pais e familiares.

Jogos de rugby pela televisão, ou ir a estádios para acompanhar partidas e torcer pelo seu clube se tornam coisas comuns, pais e irmãos brincam com a bola oval no quintal de casa, ou conversam sobre uma partida, estes elementos acabam entrando no cotidiano, e através do esporte cria características em comum que acaba aproximando o ambiente familiar.

A prática de esportes iniciada cedo por uma criança acaba criando um vínculo com o esporte, além de um relacionamento de amizade com os demais envolvidos, e este ambiente pra ele vai ser um ambiente sadio que ele vai ter prazer de frequentar, estes pontos somados ao apoio familiar e incentivo tornam o rugby mais presente na vida das crianças e jovens, este

vinculo é muito importante carregando uma carga afetiva ao longo dos anos, influenciando futuramente filhos ou outras pessoas ao seu redor, ganhando espaço no coração das pessoas e criando uma identificação assim como ocorre com o futebol.

Figura 64 – cenário familiar.



Fonte: Do Autor (2020)

4.3.5 Personas

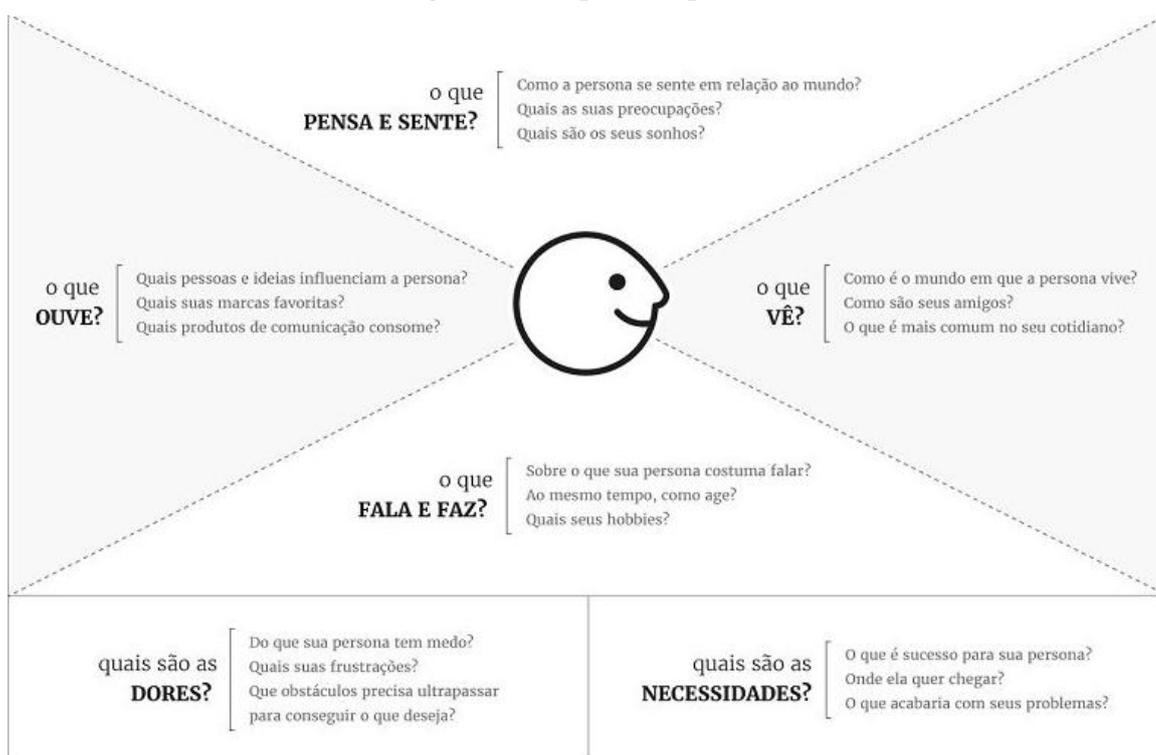
A personas é uma importante ferramenta do design de Interação, que podem ser criadas a partir de pesquisas apropriadas e permitem o entendimento de como as pessoas se comportam. Segundo Facca (2012), “a definição de personas é um método de segmentar o mercado por meio da criação de personagens fictícios que buscam representar, de maneira sintática e de fácil compreensão, características e informações de potenciais usuários”.

As personas podem ser bem úteis e gerar benefícios quando utilizadas como uma conexão entre a fase de pesquisa e a fase de construção de informação. Elas são uma síntese dos resultados de pesquisa de usuários que ajuda na tomada de decisões projetuais.

Partindo dos dados das análises das informações coletadas nas entrevistas e nos questionários realizados com o público alvo, parte-se para a etapa de criação das personas, utilizando a técnica do Mapa de Empatia.

A utilização desta técnica do mapa de empatia consiste na identificação de perfis, estabelecendo hipóteses claras a respeito de comportamentos, necessidades e outros atributos. Com essa ferramenta, é possível se colocar no lugar do seu público e ir além das pesquisas e métodos tradicionais. Como pode ser visto na figura 65, abaixo.

Figura 65 – Mapa de Empatia.



Fonte: Resultados Digitais (2019)

- **Persona 1 Júlio**

Júlio morava na pequena cidade de Vila Maria no interior do estado, deixou sua cidade para poder estudar muito cedo logo aos dezoito anos de idade, quando deixou sua cidade seu intuito era de voltar pra casa, porém com o passar do tempo acabou adaptando-se a nova vida e a nova rotina e decidiu permanecer por lá, pois as oportunidades de crescimento e as chances de um bom emprego eram maiores. Hoje aos 24 anos Júlio é formado em gestão de negócios, mora na cidade de Passo fundo onde trabalha como gerente de vendas de um grupo

alimentício. Sua rotina é muito atribulada, cheia de reuniões e preocupações com os negócios da empresa e seus afazeres, apesar de não ser casado Júlio vive há dois anos em um apartamento com sua namorada, em um bairro de classe média.

Júlio é uma pessoa muito ligada aos esportes, nas suas horas vagas gosta de torcer para seu time do coração, mas seu interesse pelos esportes não para no futebol, ele gosta de acompanhar varias modalidades, além de acompanhar jogos pela televisão ele ainda dedica algumas horas durante a semana a prática de esportes.

Figura 66 - Mapa de empatia Júlio.

O QUE PENSA E SENTE?	Acredita que a rotina de trabalho esta atrapalhando em alguns pontos sua vida pessoal, fazendo com que ele tenha menos tempo para passar com quem ele gosta ou fazendo alguma outras coisas. mas mesmo assim ele segue equilibrando o trabalho com momentos de lazer
O QUE OUVE?	Gosta de ouvir as opiniões de quem esta junto dele no dia a dia, além de conselhos de pessoas que ele considera importante em sua vida. Ouve tambem que deve se casar com sua namorada e ter um filho
O QUE VÊ?	Ele visualiza o futuro, e os pontos que realmente são importantes. Gosta também de poder frequentar estádios e assistir a jogos das mais variadas modalidades .
O QUE FALA E FAZ?	No seu tempo livre gosta de acompanhar esportes pela televisão ou pela internet, tem um fascínio por esportes coletivos admira futebol, basquete e o rugby, além de discutir sobre esportes com seus amigos. Durante pelo menos uma vez na semana se deixa um espaço reservado para pratica de esporte, normalmente o futebol de salão, mas é muito aberto a pratica de novos esportes.
QUAIS SÃO SUAS DORES?	Teme pela falta de privacidade e pela falta de filtros nas informações que nos metralhados todos os dias, além de preocupar-se com o tempo e energia que o trabalho lhe exige deixando assim de dedicar se a outras coisas que ele considera importantes, como a família
QUAIS SÃO SUAS NECESSIDADES?	Necessita relaxar e desacelerar um pouco seu ritmo de trabalho além de aprender a criar outras situações e fontes de renda para que possa conseguir caminhar futuramente com seu próprio negócio.

Fonte: Do Autor (2020)

Figura 67 – Painel semântico persona Júlio.



Fonte: Do Autor (2020)

- **Persona 2 Matheus**

Matheus tem 30 anos é natural da cidade de Joinville Santa Catarina, mudando-se ainda jovem para Caxias do Sul onde foi criado pelos pais e avós maternos e onde vive até hoje.

Atualmente Matheus trabalha como operário em uma indústria automotiva de grande porte de sua cidade deixou de morar com os pais para dividir um apartamento com os amigos mais ao centro de Caxias do sul. Todos os dias acordam às cinco horas da manhã para poder tomar café e sair para trabalhar como são três moradores esta rotina é necessária para que ninguém acabe se atrapalhando e perdendo a hora.

A rotina de trabalho é pesada, além de o trabalho ser árduo, o expediente começa às sete horas da manhã com até às seis horas da tarde, porém devido ao trânsito e o deslocamento Matheus acaba perdendo mais uma hora para voltar para casa. O trabalho pode ser pesado, mas compensa financeiramente, e Matheus tem objetivos de comprar um apartamento próprio e constituir família, então todo esforço é compensado.

Aproximadamente aos dezoito anos Matheus foi apresentado ao rugby por um amigo, e hoje ele simplesmente respira esta modalidade, no princípio achou estranho, mas gostou do

que viu começou a treinar e foi evoluindo, hoje é jogador amador de um clube caxiense, pelo qual se identificou com o esporte e clube defendendo suas cores em campeonatos e torneios.

Na segunda e sexta feira depois do trabalho Matheus frequenta a academia para fortalecer a parte física e na quarta e sábado vai para o clube realizar treinos específicos de rugby com seus companheiros. Para ele o rugby é uma forma de fortalecimento físico e mental tornando seus objetivos mais firmes e focados. Depois de conhecer o rugby e ingressar no seu ambiente esportivo, Matheus optou por hábitos de vida mais saudáveis, parando de beber álcool e refrigerantes, atualmente ele tem uma dieta saudável feita por ele, não se privando das coisas que gosta, mas se regradando quanto ao seu consumo.

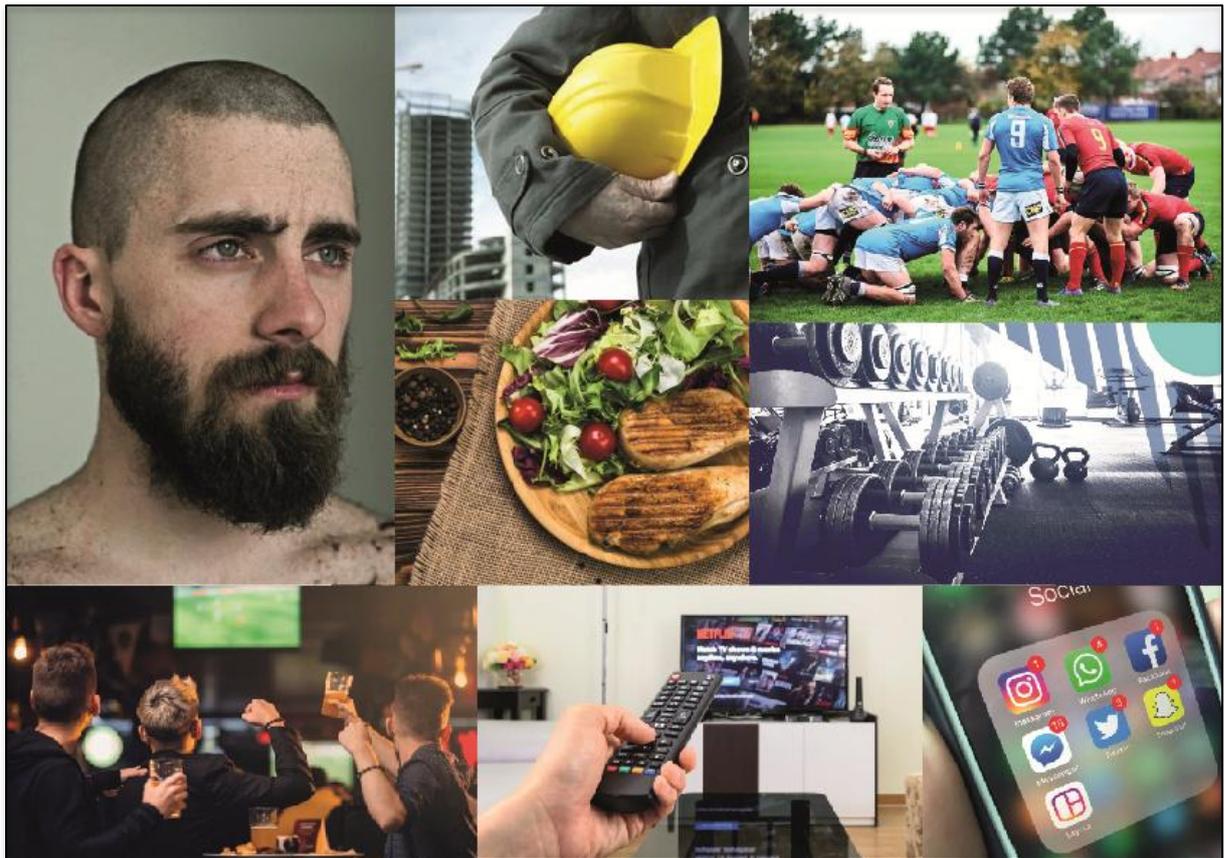
Quando não está trabalhando, treinado ou jogando, Matheus gosta de acompanhar jogos de rugby pela televisão e ainda fica lendo na internet sobre o esporte também gosta de aproveitar seu tempo e ficar com seus amigos e família, mostrando-se uma pessoa tremendamente leal e carinhosa, que valoriza a companhia das pessoas próximas a ele. Ele gosta desta vida que leva de uma forma agitada e saudável que ele construiu através do esporte.

Figura 68 – Mapa de empatia Matheus.

O QUE PENSA E SENTE?	Sente-se agradecido pela vida que leva e pelas pessoas que fazem parte dela, sabe que apesar de ainda ser jovem o tempo não para e não volte então pensa no futuro e de voltar a estudar para daí pra frente poder ter uma vida melhor. Sonha que um dia o rugby seja um esporte mais popular e valorizado no estado e no país, pensa que como atleta e admirador do esporte deve fazer sua parte para ajudar o desenvolvimento do esporte.
O QUE OUVE?	Ouve as pessoas falando que já esta na hora de arrumar uma esposa e conseguir seu próprio canto para morar, também ouve os conselhos dos amigos do rugby que para ele são uma segunda família, gosta de ouvir o som da torcida e dos atletas durante os jogos, é apaixonado por música e ouve qualquer coisa, mas na sua playlist não pode faltar rock nacional.
O QUE VÊ?	Assiste a esportes, mas tem preferencia por jogos de rugby, gosta de ficar atento aos acontecimentos tanto esportivos quanto notícias pela internet, passando varias horas de seu dia no celular, outra coisa que ele vê muito são suas redes sociais, onde segue as mais variadas paginas esportivas de alimentação, humor e música, gosta de assistir seriados e filmes.
O QUE FALA E FAZ?	Ele fala muito de esportes com os amigos, mas claro que o assunto principal da roda de amizades é o rugby, sempre comentando dos campeonatos e jogos do final de semana. Gosta de cozinhar para poder preparar sua própria alimentação de uma forma saudável, gosta de sair com os amigos na noite mas procura manter seus hábitos e rotinas saudáveis.
QUAIS SÃO SUAS DORES?	Sua principal preocupação é com o futuro e com as incertezas da vida. Uma dor que carrega é ter saído de casa cedo e não poder estar presente da maneira que gostaria na vida dos familiares. Também não compreende porque o esporte de tantos valores e princípios como o rugby não é tão bem aceito perante a sociedade em nosso país.
QUAIS SÃO SUAS NECESSIDADES?	Necessita firmar-se economicamente para que possa dar o próximo passo em direção à independência financeira. Outra necessidade é manter um estilo de vida saudável tanto na sua rotina de pratica de atividades físicas ao longo da vida e mantendo o rugby como hobby quando sua idade não permitir mais jogos de alto desempenho, mantendo o circulo de amizades e o amor ao esporte.

Fonte: Do Autor (2020)

Figura 69 – Painel semântico persona Matheus.



Fonte: Do Autor (2020)

Persona 3 Heitor

Hoje aos vinte anos Heitor cursa o terceiro semestre de administração, natural da cidade de Guaporé onde vive e trabalha no setor de compras e venda de uma indústria de confecções.

Para poder frequentar a faculdade onde é bolsista Heitor deslocasse até Bento Gonçalves três vezes por semana, num trajeto de mais ou menos oitenta e cinco quilômetros, esta rota toma cerca de uma hora e vinte minutos para ir e mais uma hora e vinte para voltar, saindo todos os dias do trabalho as cinco e meia da tarde para poder pegar o ônibus e retornando para casa perto da meia noite, esta rotina acaba sendo bem cansativa, mas Heitor espera que assim que a faculdade acabar ele consiga ter mais tempo para si. Atualmente continua morando com os pais, mas não descarta a possibilidade de mudar-se para Bento caso apareça uma oportunidade de trabalho que seja satisfatória, esta mudança seria benéfica para seu crescimento pessoal e também devido aos estudos.

Foi no convívio com os colegas de faculdade que Heitor conheceu o rugby, anteriormente a isso ele já tinha assistido a alguns jogos pela televisão e tinha algum contato pelas redes sociais, mas não conhecia ninguém que praticasse o esporte, a convite de um

amigo Heitor foi assistir a um jogo do clube de seus colegas, acabou tomando gosto pelo esporte, foi convidado então a participar de alguns treinos, e acabou achando o esporte muito divertido e disputado, porém devido a distancia era difícil ir aos treinos devido a distancia, Heitor então convidou alguns amigos de sua cidade, para ir aos treinos alguns continuaram outros não. Hoje Heitor e mais três amigos saem todos os sábados ao meio dia para Bento Gonçalves para treina, dividindo os custos e tornando mais fácil este deslocamento.

Apesar da vida corrida pelo trabalho e pelos estudos e todo o tempo de deslocamento Heitor não deixa de seguir um estilo de vida, o hugby se tornou um hobby onde ele pode extravasar e se divertir, gosta de sair com os amigos e ter contato com a natureza.

Considera-se uma pessoa extremamente conectada ao mundo digital e diz que nos dias de hoje não pode ser diferente. Apesar de jovem pensa bastante no futuro como profissional e como pessoa, tem como maior ambição ter um negócio próprio e poder desacelerar um pouco seu ritmo de vida. Gosta bastante de viajar e seu sonho e fazer viagens internacionais e conhecer vários países. Sente que ainda tem muito a aprender antes de dar os passos em relação aos seus sonhos.

Figura 70 – Mapa de empatia Heitor.

O QUE PENSA E SENTE?	Pensa que deve dedicar-se ao trabalho e aos estudos para poder crescer como profissional e ter um bom futuro, mas isso não deve tomar todo seu tempo fazendo com que ele não aproveite a juventude, pois estas etapas da vida devem ser apreciadas e não devem ser soterradas por elementos externos, devem-se equilibrar as partes. Poder viajar e aproveitar a vida são grandes projetos em sua mente.
O QUE OUVE?	Gosta de ficar jogando conversa fora com os amigos quando o momento permite, mas se a conversa precisa ser seria sabe adotar esta postura, no trabalho busca ser extremamente profissional sem deixar de ser carismático e trocar experiências com os colegas. Busca assimilar as informações que recebe e procura descartar o desnecessário, principalmente o que vê e ouve na internet. Gosta de ouvir os conselhos de sua família e amigos, porém também tem medo de ser julgado por eles.
O QUE VÊ?	Vive em um ambiente extremamente agitado, com o trabalho e os estudos mas devido a sua personalidade tranquila consegue amenizar e ver sempre um ponto positivo nisso tudo, Busca compartilhar as amizades com pessoas que compartilhem desta personalidade calma, alegre e que gosta de aproveitar todos os momentos possíveis da vida, vê a possibilidade de encontrar-se através das amizades e do esporte.
O QUE FALA E FAZ?	Costuma agir de forma planejada e não impulsiva, gosta de praticar atividades que para ele sejam divertidas e não pela qualidade de vida que ela possam proporcionar, seu principal divertimento é ir aos treinos de rugby e aproveitar este tempo para se divertir com os amigos, outro forma de se divertir e viajando, gosta de dividir estas viagens com a família e amigos.
QUAIS SÃO SUAS DORES?	Vê a vida como uma oportunidade que não vem de forma fácil ele acredita que os principais obstáculos são aqueles que impomos a nos mesmos, seu maior medo é perder pessoas próximas por não conseguir mais estar presente na vida delas .
QUAIS SÃO SUAS NECESSIDADES?	Visa acabar a faculdade e encontrar um porto seguro onde pode fazer um pé de meia, pensa que os estudos são importantes deste modo após formado não pensa em parrar de estudar, mas vai tentar fazer da forma que mais seja confortável para que sua vida possa fluir naturalmente.

Fonte: Do Autor (2020)

Figura 71 - Painel semântico persona Heitor.



Fonte: Do Autor (2020)

- **Persona 4 Amanda**

Amanda tem vinte e sete anos, natural da cidade de Montenegro, onde viveu até os dezesseis anos, quando seus pais se divorciaram, após o divórcio sua mãe foi morar em Porto Alegre junto com os avós maternos de Amanda. Este divórcio causou uma série de problemas de autoconfiança para Amanda e esta foi aconselhada a praticar esportes para ocupar a mente e se desligar dos problemas, mas a escolha pelo esporte não foi fácil, pois não conseguia se adaptar-se a nada tendo tentado vôlei, futebol, basquete e atletismo, ela acreditava que não tinha o biótipo adequado para ser atleta. Até que começou a pesquisar na internet sobre esportes e acabou conhecendo o rugby e um clube porto-alegrense que ficava perto de sua casa, então ela decidiu tentar mais uma vez.

Acabou participando do treino e decidiu voltar para o próximo, acabou gostando do esporte e começou a participar dos treinos semanalmente, a tal ponto que sua participação dentro do clube aumentou e ela começou a disputar torneios de sevens pela equipe adulta feminina, toda sua família a apoiava e dava incentivo para seguir no esporte. Ela enaltece o esporte como um grande divisor de águas em sua vida, depois do esporte se tornou mais determinada e

autoconfiante. Hoje Amanda é formada em psicologia e continua atuando como atleta de rugby, dedicando-se treinos e campeonatos, seu maior objetivo é incentivando jovens a entrar para o esporte, pois sabe das qualidades que o esporte vai acrescentar a suas vidas. Mesmo durante a faculdade, conseguiu conciliar o seu tempo entre os estudos na parte da manhã, o trabalho como ajudante de pâtisserie durante a tarde e os treinos no período da noite.

O rugby apareceu como uma oportunidade de melhor qualidade de vida, trazendo novas perspectivas para Amanda e novas amizades, atualmente a maior parte de seu círculo de amigos é proveniente do esporte. No seu tempo livre gosta de ficar bem largada assistindo serie e lendo algum livro de ficção, adora jogos de tabuleiro e baralho, seu principal espelho como pessoa é sua mãe, acredita que deve estar mais ligado a pessoas e não ao digital. Tem certa admiração pelos anos sessenta e adora Elvis e Johnny Cash.

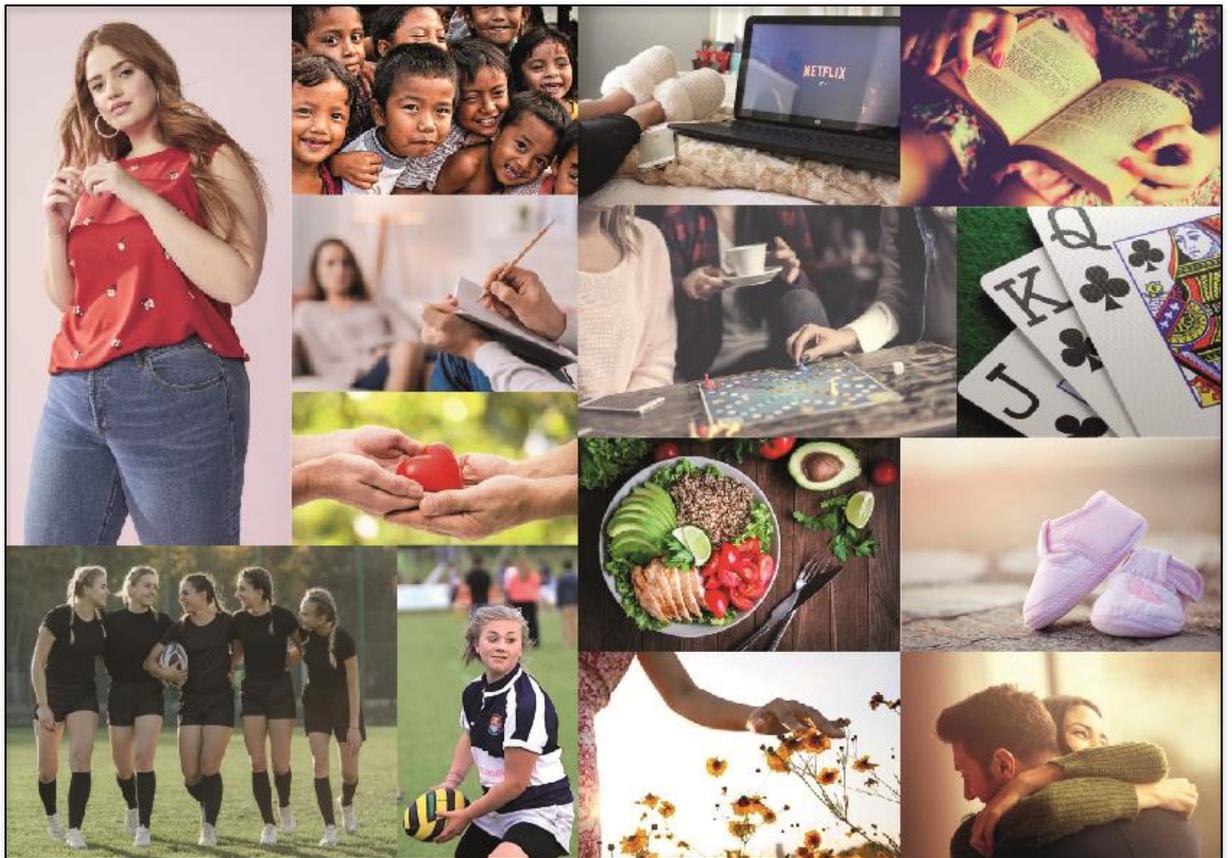
Atualmente Amanda trabalha com um consultório próprio e também em um projeto social dando apoio psicológico a crianças e jovens carentes. Já esta noiva há um ano e seu maior sonho no momento é casar e ter filhos. Atualmente se considera uma mulher feliz e com uma estabilidade financeira

Figura 72 - Mapa de empatia Amanda.

O QUE PENSA E SENTE?	Penas que o mundo poderia ser menos duro com as pessoas e no lugar de julgar poderia acolher e ajudar, todos os dias se preocupa com o futuro do país e das pessoas de quem ela gosta, devido as instabilidades e os momentos de incerteza que vivemos, mas apesar das preocupações ela busca sempre ser positiva e sonha que no futuro o mundo pode ser um lugar cada vez melhor e mais acolhedor.
O QUE OUVE?	Ela ouve os problemas das pessoas todos os dias e busca sempre ajuda-las a tomar seu melhor caminho, muitas vezes acaba absorvendo, parte destes problemas para si para, para lidar com a situação para ela ouvir musicas alegres e animadas é uma forma essencial de aliviar as tenções. Os elogios que recebe das pessoas são como uma pilha nova para seu moral.
O QUE VÊ?	A sua vida é boa, um bom apartamento, boa família, bons amigos, mas ela consegue ver que não é por que as coisas são boas para ela que elas são boas para os outros também e isso a deixa triste. Durante seu dia a dia as suas maiores motivações são o rugby e o bem que ela pode fazer para as outras pessoas, principalmente para as crianças que atende em seu projeto social.
O QUE FALA E FAZ?	Costuma falar para as pessoas como o esporte mudou sua vida, relata as dificuldades do passado e de como a pratica e a dedicação ao rugby a transformaram em uma nova pessoa e a direcionaram para um caminho mais feliz e de autoconhecimento. Sua forma de agir no trabalho é uma postura completamente seria e profissional, mas nunca deixando o lado humano e amável, durante os treinos, jogos e seus horários de lazer costuma ser ainda muito humana e amável mas deixa o lado serio um pouco de lado se tomando mais brincalhona e moleca.
QUAIS SÃO SUAS DORES?	Tem medo da falta do contato humano entre as pessoas, pois acredita que hoje damos mais valor a bens materiais e ao mundo digital e não ligamos para o próximo. Para ela uma barreira a ser superada é conseguir demonstrar que a saúde mental é tão importante quanto a física é que os meios para alcança-la são os mais variados.
QUAIS SÃO SUAS NECESSIDADES?	Ela gostaria de poder ser mais pro ativa em causas sociais e humanitárias, mas acaba esbarando no tempo e em sua própria vida pessoal, mas mesmo assim ela sempre se envolve de alguma maneira em que consiga conciliar o esporte, sua família e trabalho a atividades que a façam se sentir bem com ela mesma

Fonte: Do Autor (2020)

Figura 73 - Painel semântico persona Amanda.



Fonte: Do Autor (2020)

Com as personas construídas a partir dos dados obtidos por meio do questionário, entrevistas, observação e desenvolvimento de cenários futuros pode-se relacionar diretamente com o conjunto de ideias que enaltece os valores do esporte e busca sua valorização, além de fazer uma análise da interação do público alvo e seu estilo de vida e buscando uma aproximação de atletas de rugby disseminando o esporte para outros públicos.

4.4 BRIEFING

Como ferramenta de auxílio nesta etapa, utilizou-se a 5W2H. Ferramenta amplamente utilizada na gestão de empresas a qual pode ser utilizada a fim de registrar de maneira organizada e planejada como serão efetuadas as ações, assim como por quem, quando, onde, por que, como e quanto irá custar para a empresa, através de uma linguagem clara e objetiva.

- **O que?**

Propor um plano de negócios que ajude a difundir o rugby no estado do Rio Grande do Sul, através do desenvolvimento de escolinhas de rugby dentro das escolas e utilizando áreas ociosas de cidades que teriam potencial para tornarem-se espaços propícios, como programas de ensino alternativo ao contra turno escolar para que crianças e jovens. Tendo ensinamento pratico e teórico, com intuito de ensinar o jogo sua dinâmica e valores.

Este programa associado ainda a uma plataforma interativa e autoexplicativa alcance também um publico em geral esclarecendo as duvidas e mitos em relação ao esporte, através de conteúdo específico voltados ao rugby. Esta plataforma ainda servira como uma fonte de informação mostrando onde o projeto estaria acontecendo e maneiras de integrar o mesmo. Também no site poderia conter informações sobre clubes gaúchos, campeonatos atletas e uma loja virtual.

Desenvolvimento de uma identidade visual (marca e aplicações) que mescle elemento da cultura gaúcha ao rugby, criando assim uma identificação cultura entre população e esporte.

Desenvolvimento de um produto de fácil transporte e montagem para desenvolvimento de um in-gol de rugby que possa ser montado para realização de partidas em diversos lugares.

- **Por que?**

Para auxiliar no desenvolvimento e difusão do rugby gaúcho, visando à necessidade de propagar o esporte, dando maior visibilidade a modalidade e atraindo novos adeptos. Visando que o mercado esportivo é uma ótima oportunidade de negócios.

- **Pra quem?**

Por meio dos resultados obtidos nas pesquisas de campo e entrevistas, o foco do projeto são atletas de rugby e pessoas que gostam de, mas não tem o conhecimento necessário ou não tem acesso à informação.

- **Onde?**

A pesquisa foi desenvolvida em território gaúcho, voltado a alcançar todo o estado do rio grande do sul.

- **Quando?**

Ao término do Trabalho de Conclusão de Curso de Design em Julho de 2020.

- **Como?**

Através de um projeto de Design, desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso, orientado pelos métodos projetuais e ferramentas do design estratégico o qual conduzirá o projeto em sua totalidade.

- **Quanto?**

Valor não foi estipulado.

5.0 APLICAÇÕES

Nesta última fase do projeto será contemplada a capacidade do “fazer”, aqui serão efetuadas pesquisas voltadas para produto e marca a fim de concretizar todos os dados compilados até esse momento.

5.1 PROPOSTA CONCEITUAL

O conceito permite uma coesão entre os itens desenvolvidos, o que serve de norte para a geração de alternativas de marca e produtos. Essa proposta conceitual deve englobar os temas explorados na fundamentação, como também na fase de pesquisa e análises, ajudando a comunicar de forma sucinta a essência do projeto. Observando-se das etapas anteriores da pesquisa foi elaborado um brainstorming figura 74, a fim de identificar pontos comuns, fatores e palavras-chave que sirvam de referencia dentro do universo rugby. Desta forma o conceito criativo que será utilizado para desenvolvimento do projeto é: movimento.

Durante o desenvolvimento do brainstorming as palavras referentes foram aparecendo, mas movimento tornou-se a opção mais coerente pela quantidade de associações com o todo que se pode ser feita. Desta forma o movimento pode ter vários significados e interpretações, que se moldam complementam e adaptam ao projeto:

- Ação de deslocar ou deslocar-se.
- Ação de mover, de mudar, de ir de um lugar para outro.
- Mudança pela qual um corpo está sucessivamente presente em diferentes pontos do espaço.
- Circulação, agitação produzida por uma multidão que se move em diferentes sentidos.
- Ação de um grupo de pessoas com o mesmo propósito.

Através destas definições de movimento podemos afirmar que movimento é capaz de estar presente em varias ações ou atividades. Ações estas que são constantes e necessárias para o crescimento, evolução, descoberta e desenvolvimento, pois tudo tem inicio após dar-se o primeiro impulso, e para isso é necessário movimento.

Figura 74 - Painel semântico conceito movimento.



Fonte: Do Autor (2020)

5.2 MARCA

Para Wheeler (2008) “a marca é a promessa, a grande ideia e as expectativas que residem na mente de cada consumidor a respeito de um produto, de um serviço ou de uma empresa”. A autora vem nos reforçar a importância das marcas se comunicarem intimamente com seu público-alvo e seus produtos. Devido à complexidade para criação de uma identidade visual, este processo foi sustentado com base na metodologia desenvolvida por Wheeler (2008). A autora afirma que os melhores sistemas de marca são autênticos, significativos e agregam valor, tendo reconhecimento imediato, sejam quais forem as culturas e costumes.

5.2.1 Conclusões a partir da análise de marcas

Como visto nas análises de marcas feitas no capítulo 4.3.3, as identidades visuais são muito distintas adotando características únicas que as definem como marcas, porém nestas mesmas encontram-se similaridades, tais qual a grande maioria das marcas opta pela utilização de símbolos que fazem referência de forma explícita ou de forma mais minimalista ao âmbito onde este inserido, a utilização de tipografia na maioria dos casos utiliza-se da caixa alta sem serifa com corpo de caráter mais encorpado dando um ar mais robusto à marca, as cores por sua vez são distintas e variam muito de acordo com cada projeto. A maioria das marcas não usam tagline, mas quando este uso se faz presente ele está lá para reforçar a proposta da marca, especificando sobre a mesma, no naming podemos observar alguma característica do contexto do esporte ou sua ambientação. A partir destas análises podemos concluir:

- A tipografia utilizada deve ser limpa, sem serifa, caixa alta, de caráter encorpado, podendo ser contemporânea;
- As cores variam de acordo com cada marca não tendo um padrão;
- Um símbolo representativo que faça forte conexão com o projeto deve ser utilizado, este pode ser de forma abstrata ou mais próxima do elemento de sua inspiração;
- Observar se necessário o uso do tagline para complementar a marca;

A partir destas conclusões foi feito um painel referencial visual que auxiliarão a abrir ideias no momento de criação da marca e identidade visual. Neste painel foram inseridas

marcas, escudos ou elementos ligados ao esporte observando tipografia, elementos cores e como estes se comportam no meio esportivo.

Figura 75 - Paineis referencial Marcas.



Fonte: Do Autor (2020)

No painel acima figura 75, percebe-se a grande representatividade das marcas, o lettering e símbolo são complementares um ao outro na construção da marca, podendo ser esquematizados de diferentes formas para criar uma melhor composição.

5.2.2 Naming

Nesta etapa serão explorados conceitos para criação de naming. De acordo com a Wheeler (2008), nomear uma marca é o primeiro passo para estruturar uma identidade, traduzir sua essência, princípios, posicionamento e valor. Um nome eficaz deve ser significativo, positivo, diferenciador e fácil de ser lembrado e pronunciado. “O nome certo é atemporal, não cansa, é fácil de dizer e memorizar representa alguma coisa e facilita as extensões da marca. Seu som tem ritmo.” (WHEELER, 2008, p. 56).

Para escolha do nome que representará a marca, foi feito um brainstorming que abordou todas as características do tema, foram listadas palavras que fazem Referência ao universo rugby e a cultura gaúcha, estas palavras foram sendo montadas de maneira aleatória, mas que

Na imagem acima referente à figura 77, pode-se observar a geração de namings a partir do brainstorming, o painel é dividido em duas partes, na primeira encontram-se as opções descartadas e as soluções encontradas. A opção escolhida para o naming da marca foi QUERO RUGBY, o significado para a escolha deste naming segue logo abaixo:

- Faz analogia em querer gostar ou praticar o rugby através da palavra quero. Expressar a intenção vontade ou desejo;
- Um jogo de palavras onde o quero foi retirado da ave quero-quero, que se encontra em todo sul e em vários campos;
- A ave quero-quero é um dos símbolos do estado do rio grande do sul e considerado sentinela dos pampas. O quero-quero defende bravamente seu território e seu ninho assim como o jogador de rugby deve defender seu campo de jogo.

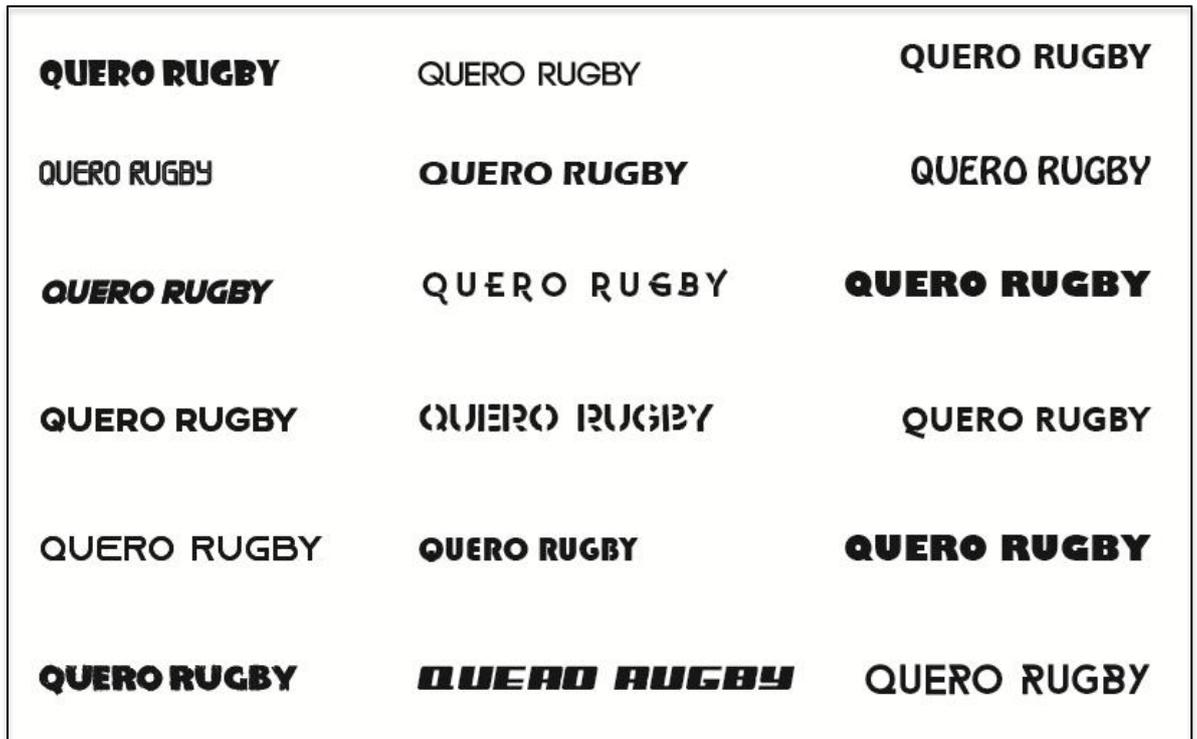
Por fim este naming foi escolhido como solução ideal por todo o significado e desenvoltura que agrega, também por ser um nome curto e fácil de ser lembrado e pronunciado, também possui boa sonoridade.

5.2.3 Geração de alternativas

Seguindo a metodologia proposta por Wheeler (2008), na etapa de design de identidade são geradas alternativas para a marca, que possuem como base as pesquisas, análises e a contextualização do tema. Após o naming definido, a geração de alternativas contempla a escolha de uma tipografia e símbolos condizentes às características buscadas pela marca.

Durante o desenvolvimento dos primeiros esboços foram criadas algumas combinações de tipografias para a marca, como pode ser visto na figura 78, abaixo, foram pesquisados diferentes estilos de tipos, buscando sempre por opções que trouxessem características da temática rugby e das análises realizadas no capítulo 4.3.3, a partir daí montou-se um painel de tipografias próprias a serem utilizadas no projeto. Esta pesquisa tem por objetivo buscar uma base onde se possa arquitetar uma conexão entre elementos e tipografia utilizados na marca, com isso tendo o resultado desejado. As principais características buscadas na tipografia são fonte limpa, encorpada e sem serifa de caráter contemporâneo, a utilização da mesma deve ser feita em caixa alta.

Figura 78 – Geração de alternativas fontes.



Fonte: Do Autor (2020)

Após análises de tipografias foram geradas varias alternativas utilizando dos padrões das fontes estipuladas para construção da marca, nesta fase foram geradas varias alternativas manuais de composição de marca, foram desenvolvidos vários esboços com utilização de varias tipografias e variações de elementos para dar forma à marca.

Como pode ser visto nas figuras 79, abaixo, os esboços referentes à marca foram concebidos buscando varias configurações e conexões, mas sempre utilizando o lettering bem definido e com destaque, os elementos variam de acordo com cada esboço, porém estes buscam trazer símbolos característicos do rugby, algumas marcas destas ainda trazem algumas conexões para apoiar e adicionar significado a marca.

O principio para o desenvolvimento das alternativas manuais vieram das configurações esportivas, tanto de marcas voltadas aos esportes dos mais variados, como também tiveram inspiração nos logos de clubes esportivos.

No desenvolvimento das alternativas de marca, os esboços foram propostos em serem desenvolvidos com os materiais de desenho disponíveis, em um primeiro momento não tendo preocupação com cores nesta etapa, mas sim desenvolvimento e configuração de forma, figura e fundo. Desta forma as cores utilizadas nas alternativas não serão necessariamente as cores finais da marca

Figuras 79 – Geração de alternativas marca.



Fonte: Do Autor (2020)

5.2.4 Solução para identidade visual

Ao concluir o processo de análises, desenvolvimento de naming e geração de alternativas, foi possível extrair e aprimorar todas as informações necessárias para gerar o objetivo desejado, assim uma grande evolução ocorreu desde os primeiros estudos e esboços.

Na imagem abaixo, referente à figura 80, podemos observar a alternativa escolhida como ideal para a marca a partir desta foram feitas alguns ajustes e evoluções que deram origem a marca final. Esta por sua vez foi escolhida por ter uma consistência estrutural superior, além de todas as relações que a mesma simboliza em relação às análises realizadas anteriormente.

Figura 80 – Alternativa escolhida.



Fonte: Do Autor (2020)

Após a escolha a marca foi finalizada em software de vetorização, revisando e refinando pontos até atingir resultado esperado. A imagem da marca finalizada pode ser vista na figura 81, abaixo.

Figura 81 – Logotipo Final.



Fonte: Do Autor (2020)

O nome Quero Rugby foi baseado na tipografia Modern Machine Italic, em caixa alta, onde foi realizado um ajuste de posicionamento e hierarquia, sendo a palavra quero posicionada logo acima da palavra rugby, e por vez a palavra rugby é um pouco maior para dar ênfase a mesma.

A construção da marca é formada por um escudo de formato triangular estilizado, ao centro deste aparece à bola de rugby, elemento fundamental da modalidade, a bola de rugby encontra-se na posição ascendente, remetendo ao movimento de passe, e sobrepondo estes elementos encontra-se o leterring que leva o nome da marca.

Toda a construção da marca foi pensada sob as perspectivas levantadas durante a pesquisa, a forma da marca consiste em referências encontradas em escudos de clubes e marcas esportivos que se utilizam de elementos representativos para se espresarem de forma rápida e direta. As cores também partem do contexto teórico buscado durante as pesquisas, observa-se que estas marcas e escudos esportivos tem uma paleta variada, mas na grande maioria optam por cores marcantes e contrastantes. As cores utilizadas foram escolhidas pela contraposição que as mesmas provocam, além de serem cores que atiçam o olhar humano.

Para haja reprodução da marca de forma correta e total em qualquer mídia, foi desenvolvido um manual de identidade visual, que contem todas as informações técnicas da marca. Este manual pode ser encontrado no apêndice B.

5.2.5 Pontos de contato

Dando sequência a metodologia de Wheeler (2008), o passo seguinte compreende na criação dos pontos de contato. Foram feitas aplicações da identidade visual em diversos materiais, tendo como objetivo promover a marca e observar como esta se comporta em aplicações diversas, buscando criar uma aproximação mais branda com o público-alvo. Os resultados podem ser vistos abaixo:

- **Mochila Esportiva**

Item exclusivo Quero Rugby que será vendido no site juntamente com outros produtos. Esta mochila carregará o logo na parte externa. Fabricada inteiramente de poliéster, tanto a marca quanto as cores da arte serão aplicadas através do processo de sublimação. Fechamento

da bolsa se dá através do cordão que também funciona como alça suas dimensões são 37 cm de largura por 41 cm de altura.

Figura 82 – Mochila esportiva.



Fonte: Do Autor (2020)

Serve como porta objetos, ideal para carregar coisas de porte pequeno e médio, como roupas, tênis, garrafas de água, etc.

- **Tag**

As tags, Figura 83, abaixo, serão anexadas aos produtos da marca e apresentarão informações e instruções referentes aos produtos adquiridos. Optou-se por desenvolver uma tag chamativa, com cores vibrantes na parte da frente, juntamente com logo. Na parte de trás da tag foram inseridas informações referentes aos produtos em que estas serão anexadas

Figura 83 – Tag.



Fonte: Do Autor (2020)

O material utilizado para a fabricação da tag é papel couchê verniz 250g. O cordão é feito de nylon encerado. A dimensão da tag é de 9 cm de comprimento por 5 cm de largura, impressão será feita pelo método silk digital.

- **Squeeze**

É usado para acondicionar líquidos de atletas e praticantes de atividade física em geral. O squeeze é produzido em alumínio com pintura brilhante e impressão feita pelo processo Silk Digital ou DTG printin, podendo ser encontrado em três cores, amarelo, laranja e azul. Além da marca gravada, o squeeze ainda contém um elemento gráfico alinhado à base do mesmo, este serve como um elemento para composição gráfica e valorização do produto, o elemento gráfico do squeeze sempre carregará a mesma cor do objeto, tendo apenas variação de tonalidade, para criar destaque na composição.

Figura 84 – Squeeze.



Fonte: Do Autor (2020)

Possui tampa plástica de rosquear com alça metálica. Suas dimensões são de vinte centímetros de altura por sete centímetros de diâmetro, sua capacidade é de 600 ml de armazenamento.

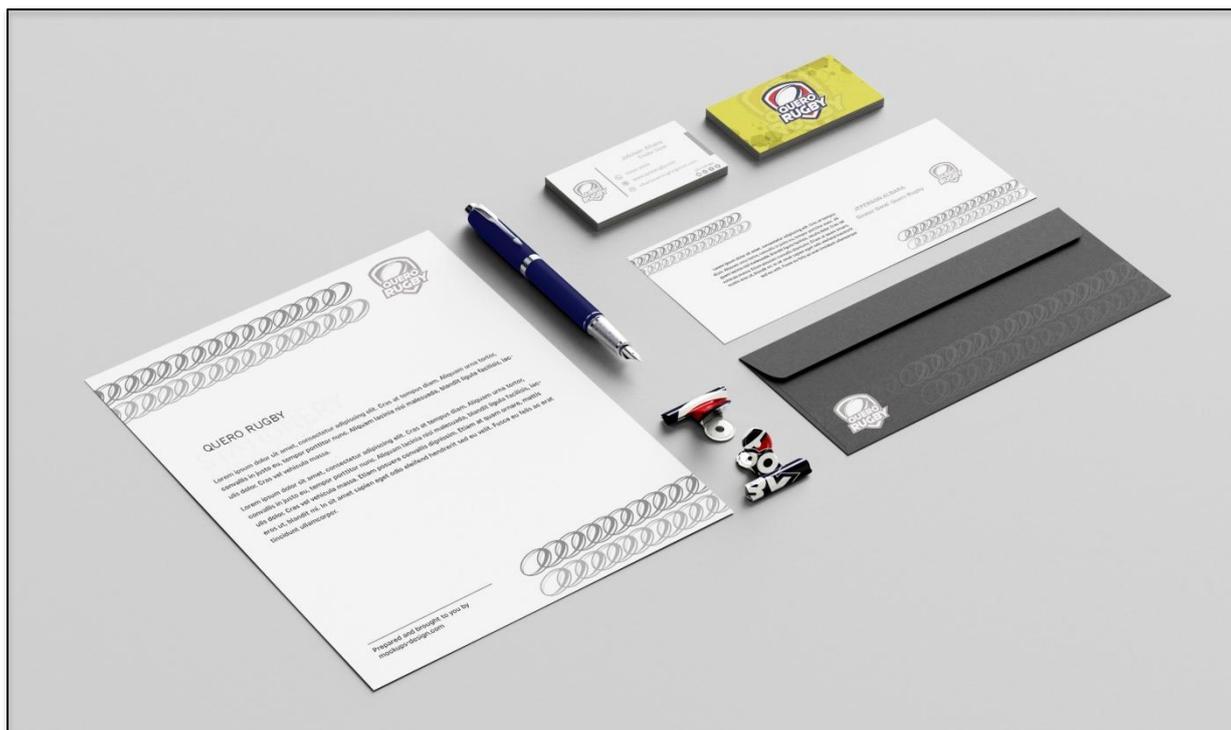
- **Papelaria**

Para a papelaria optou-se por uma identidade visual simples nos materiais impressos da empresa com uma linguagem direta e de fácil memorização. A papelaria consiste em:

- Papel de Correspondência: Formato A4 / Papel Sulfite 90 g/m² / Impressão Digital;
- Envelope: Formato 230x120mm / Papel Sulfite 120g/m² / Impressão Digital;
- Cartão visita: Formato 90 x 50mm / Papel couchê fosco 300 g/m;
- Folha Timbrada: Formato A4 / Papel Sulfite 90 g/m² / Impressão Digital;

Havendo necessidade poderão ser incluídos outros materiais.

Figura 85 – Papeleria.



Fonte: Do Autor (2020)

Todas as peças buscam a comunicação entre si, utilizando a marca e o pattern criando assim uma identidade visual. A marca no cartão de visitas deverá ser utilizada em sua cor institucional, juntamente com o amarelo que é uma cor complementar, porém as demais informações dos outros elementos deverão ser utilizadas na cor cinza em sua escala 40%.

- **Embalagem**

As embalagens são o primeiro contato do usuário com o produto, portanto, servirão de apoio para a logística no envio e transporte dos produtos, será necessário a confecção de caixas de papelão em papel kraft, que além de garantirem a entrega dos produtos em estado de preservação poderão auxiliar na divulgação da marca.

A embalagem será confeccionada em papel kraft duplex corrugado, que possui grande resistência e facilita no descarte, sua impressão será feita a impressão pelo sistema de offset. A arte e as dimensões da caixa podem ser encontradas no apêndice C, deste trabalho.

Além da embalagem externa, para garantir a segurança do produto, o mesmo será envolvido em plástico bolha que auxiliará na proteção contra riscos, possíveis danos e

impactos durante o transporte. Para garantir a integridade dos produtos os espaços vazios e folgas da caixa serão completados com flocos de isopor. Após o fechamento geral da caixa será com fita durex e fita arqueada. A marca será aplicada na caixa conforme a sua assinatura positiva em dois lados da embalagem, nos outros lados a mesma conterá informação referente à embalagem e transporte, também será aplicado o pattern, para compor a lateral da embalagem.

Figura 86 – Embalagem.



Fonte: Do Autor (2020)

As caixas possibilitarão empilhamento em pallets de madeira para transporte. A embalagem pode ser observada na figura abaixo. Dimensões embalagem 50 x 50 x 70 medidas em centímetros.

- **Camiseta e short esportivo**

Confeccionados 100% em Poliéster com tecnologia Dri-Fit que afasta o suor da pele para ajudá-lo a se manter seco e confortável. A camiseta foi elaborada para ser vendida juntamente aos parceiros que optarem pelos serviços Quero Rugby, ou também através de vendas pelo site. A formatação ds camisetas em relação à cor podem mudar para serem utilizadas como uniforme de treino, isso cabe a cada participante decidir.

Figura 87 – camiseta.

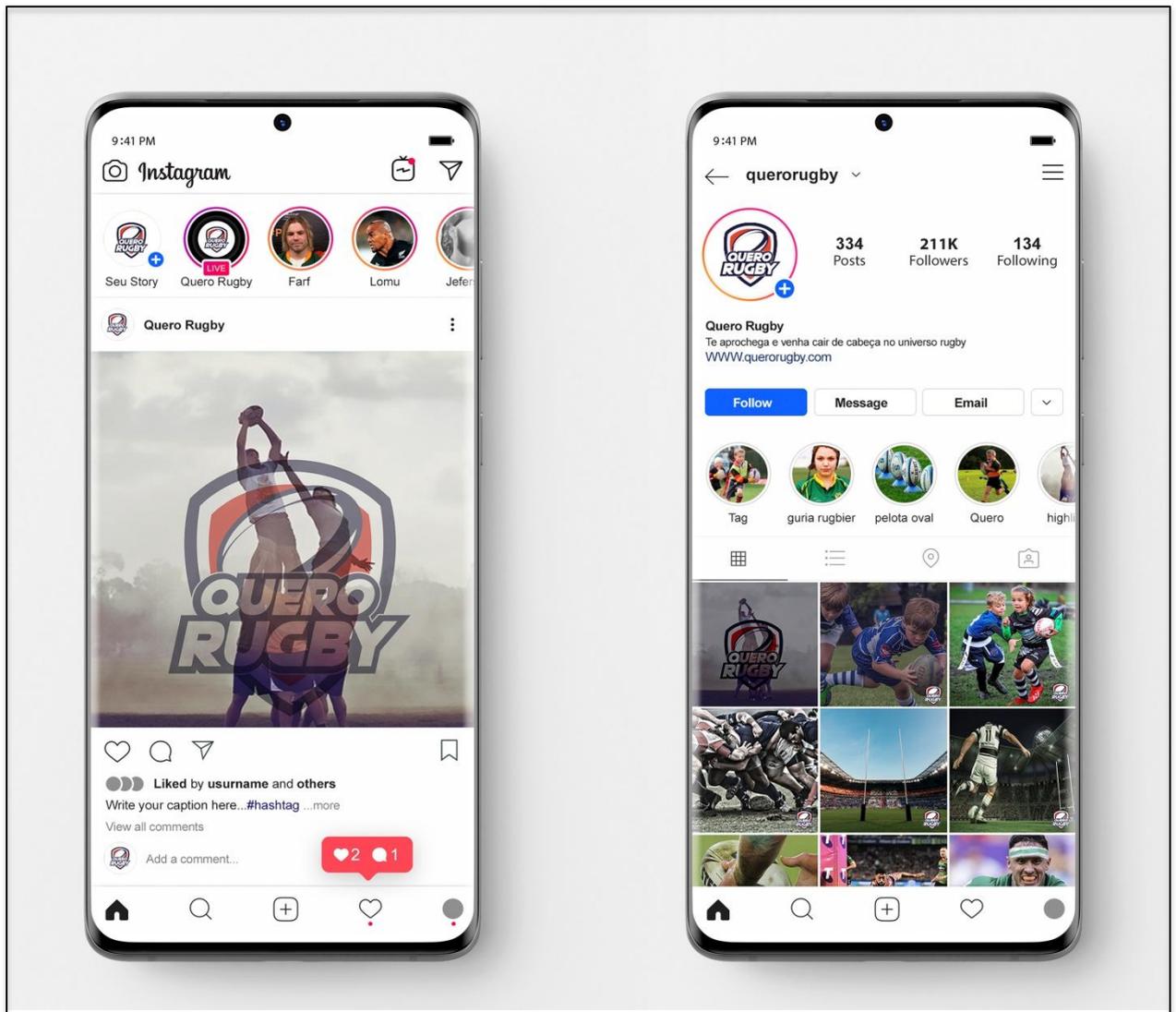


A camiseta e shorts são unissex, as mesmas carregam a marca estampados no peito, e na perna do calção, as cores nas mangas alternam entre azul e vermelho, e o tronco corresponde à cor branca, no peito a camisa ainda é composta por um elemento gráfico de composição tornando o design da camisa mais moderno e dinâmico. Para a impressão da marca e do elemento gráfico, será utilizada impressão por sublimação, é uma técnica que permite estampar o tecido exatamente com a imagem desejada é um processo de estamparia onde você imprime um desenho em um papel para sublimação com tinta sublimática, e depois, através de uma prensa quente, transfere o desenho do papel para a peça de roupa. Os tamanhos variam dos infantis até P, M, G, GG, tabela de tamanho e medidas são apresentadas no site.

- **Redes Sociais**

Por meio do Facebook e Instagram, a marca busca a aproximação com os clientes. Esses canais tem a função principal de propagar os produtos e serviços QUERO RUGBY, isso ocorrerá por meio de postagem de fotografias, posts, e informações sobre o serviço e novidades da marca. Mas as redes sociais ainda buscarão trazer notícias e curiosidades sobre o rugby em geral além de realizar postagens especificam referentes ao rugby gaúcho, realizar cobertura de campeonatos, e utilizar as redes sociais como forma de comunicação com o público para comunicar-se.

Figura 88 – Redes sociais/ Instagram.



Fonte: Do Autor (2020)

As postagens devem ocorrer de forma diária, com posts diretos e outros indiretos alguns de maneira patrocinada para que seu alcance seja maior e que aticem a curiosidade dos clientes a conhecerem os projetos e produtos Querem Rugby. As mídias sociais são uma das formas mais rápidas e diretas de se ter um feedback.

Figura 89 – Redes sociais/ Facebook.



Fonte: Do Autor (2020)

5.3 SERVIÇO

O primeiro passo deste processo foi efetuar a análise de serviços similares, método proposto por Lobach (2001), esta análise de serviços pode ser vista no capítulo 4.3.2 análises de mercado e serviços. Estas análises servem para nortear as fases de desenvolvimento do sistema do sistema de serviço, assim desenvolvendo uma visão ampla que possa impactar na proposta desejada.

Praticar esportes coletivos como o rugby nos leva a aprender e desenvolver competências importantes para a vida. É possível trabalhar habilidades cognitivas, ampliar o respeito ao corpo, aumentar a autoestima e trabalhar o equilíbrio emocional, além de fortalecer valores como empatia e cooperação. Este serviço visa difundir o rugby no estado do Rio Grande do Sul, desta forma aproximando o público e buscando captar novos adeptos ao

esporte, para trabalhar está aproximação foi desenvolvido um plano de negócios que trabalha de forma cooperativa divididas em três programas. O primeiro focado em escolas visando crianças e jovens, a segunda utilizando estruturas e áreas municipais ociosas, e a terceira uma plataforma informativa e interativa sobre o universo rugby.

- **Programa A- rugby nas escolas**

Nesta primeira etapa busca-se difundir o rugby entre as crianças e jovens utilizando-se das escolas como uma ferramenta para disseminação da modalidade. Este conceito de ensinamento nas escolas parte da visão que o conhecimento ainda esta em plena formação, onde tudo é novo, desta maneira a iniciação ao rugby torna-se mais divertida, carregando memórias positivas, fazendo com que o rugby se torne a modalidade praticada e buscada pelas pessoas mesmo fora da escola. Desta forma apresenta-se então o Rugby como um reforço de conteúdo a ser desenvolvido nas aulas de educação física o contra turno escolar, mostrando que a prática do Rugby na escola pode ser uma atividade coletiva e integradora.

Começar em segurança e com orientação pedagógica adequada são as bases sólidas para motivar os jovens a ficar no desporto, desta forma o programa trabalharia com aulas teóricas, onde seriam ensinados as historia da modalidade, as variações do esporte, dinâmica do jogo, regras, importância do esporte, de forma orientada e utilizando vídeos e aulas com materiais didáticos lúdicos, para que as aulas voltadas à teoria sejam dinâmicas para não sobrecarregar os alunos com informação.

Após esta etapa teórica será iniciada as aulas práticas, onde será utilizado o tag rugby um jogo de iniciação ao rugby, uma versão voltada ao ensino do esporte, sem contato físico e sem quedas, fácil de jogar, divertido e seguro. Um argumento, muito utilizado para a inserção de algo novo (esporte) na escola é a carência ou ausência de espaço e material, algo que não se aplica no Tag Rugby, Pode ser praticado por equipes mistas, em campos de grama ou mesmo em espaços reduzidos e com pisos duros como as quadras poliesportivas escolares, a variação Tag adapta-se a infraestrutura disponível para prática. No Tag Rugby, o try vale 1 ponto e é marcado ao atravessar a linha de try, não havendo a necessidade de tocar a bola no chão. O campo deve ter aproximadamente 40 metros de comprimento por 20 de largura. Para jogar, são necessários entre 5 a 7 jogadores, podendo ser organizadas equipes. Além do espaço físico para se jogar o O tag rugby é necessário à utilização do cinto com as fitas na cintura, que são utilizadas durante a partida para substituir o contato físico, e bolas próprias com formato oval o tamanho das bolas pode mudar de acordo com as idades (bolas de

tamanho normal correspondente ao número cinco são utilizadas por adultos por adolescentes a partir de 15 anos, abaixo disso é recomendado o uso de bolas de tamanho reduzido correspondente a o tamanho três ou quatro para crianças de 8 a 14 anos) . O número de jogadores por equipe pode variar de acordo com o espaço e material disponível ou de acordo com o número total de alunos da turma. O Tag se apropria da maioria dos fundamentos do Rugby, diferenciando apenas na maneira de obstrução de defesa (ou seja, eliminando o contato físico), tempo e espaço do jogo, número de jogadores. O melhor é que o Tag rugby é visto como modalidade de iniciação compartilhando das regras e valores da modalidade principal, porém nada impede que algumas mudanças sejam realizadas para a melhor forma de trabalho, ensino e adaptação durante as aulas.

Os grupos são separados por idade dos Focado em crianças e adolescentes, na faixa etária de 8 a 17 anos, desta forma os alunos são divididos em categorias de acordo com a idade. Iniciação esportiva com alunos de ambos os sexos entre 8 e 10 ano categorizado como R1, o segundo grupo denominado R2 parte das crianças de 11 a 14 anos de ambos os sexos, e para finalizar a categoria conhecida como R3 seria referente a jovens entre 15 e 17 anos mesclando os participantes de gênero masculino e feminino, esta divisão ocorre para que haja um equilíbrio durante as aulas.

Os alunos seriam apresentados a aulas teóricas de forma lúdica, através de fotos, vídeos filmes e materiais voltados ao rugby. Após este primeiro contato com o esporte as crianças e adolescentes iriam a campo para terem as primeiras aulas práticas, onde seriam apresentadas as bolas e as regras do tag rugby de uma maneira palpável. A partir do conhecimento transmitido seriam formados grupos de 5 a 7 crianças (de acordo com o número de alunos) para sim começar o primeiro contato com o esporte, estas seriam atividades primárias de iniciação que são ministradas antes mesmo da partida em si, para orientação e preparação a partidas de tag rugby:

- Apresentação das regras básicas nas aulas teóricas, seguido de aulas reconhecimento e manuseio de bola;
- Corridas curtas com a bola, para aprender a proteger, e como carrega-la;
- Atividade de corrida carregando a bola até o fundo da quadra, onde seria a linha de in goal, encostando a bola no chão e realizando um try. Esta atividade consiste em marcar e voltar ao ponto de origem entregando a bola a outro participante, realizando esta atividade repetidas vezes, treinando controle, condicionamento físico, técnica, velocidade.

- Os alunos formam dupla onde correm de uma ponta a outra da quadra treinando os passes para trás e paralela à linha do corpo nunca para frente;
- Iniciação ao tag, em duplas os alunos correm um atrás do outro tentando retirar a fita do cinto, sem nenhum contato físico, não é permitido dar tapas na mão do adversário ou empurrar, somente desviar o corpo tentando esquivar de ter a tag “roubada”. Sempre que alguém pega a tag deve dizer “tag” e na sequência devolver para o parceiro antes de recomeçar;
- Dois times entram em quadra o primeiro time a capturar todas as tags adversárias primeiro é considerado campeão;
- Em um corredor será iniciado o ataque contra defesa, sem ter o contato físico o jogador portador da bola deve conseguir chegar ao outro lado da quadra sem ter sua tag retirada;
- Treinamento de fundamentos de passe em círculos formados pelos alunos (quantos mais pessoas comporem o círculo melhor) devendo realizar o movimento de passe para o próximo participante;
- Fundamento de passe avançado um time deve roubar 3 tags antes que o time com a bola possa realizar 10 passes;
- Passe em condição de jogo, uma equipe portadora da bola deve realizar um try antes que a equipe adversária consiga capturar 4 faixas, o detalhe é que os jogadores devem realizar o passe sempre para trás como em condições normais de jogo;
- Manuseio de bola, em grupos os participantes devem correr de um extremo a outro da quadra e passar a bola sempre para o lado e para trás.
- Treino de defesa, 1 defensor entra em um corredor com 2 atacantes, os atacantes podem passar a bola e o defensor deverá retirar a tag do adversário que estiver portando a bola, a quantidade de pessoas pode aumentar;
- Treino de defesa coletivo, 5 defensores de mãos dadas são responsáveis por retirar as tags dos outros participantes em quadra, nenhum dos defensores pode soltar as mãos dos companheiros, quem perder a tag irá fazer parte da linha de defesa, assim aumentando-a e reduzindo os espaços da quadra.
- Treino de comunicação, cada equipe é responsável pela captura da bola na quadra, a bola está que fica colocada no centro da quadra, a equipe que conseguir ficar com a posse da bola e capturar todos os tags adversários antes, e

considerado campeão, para roubar a bola do adversário só poderá ser através de interceptação durante o passe, os passes devem ser constantes carregar a bola gerara uma punição onde a bola será dada ao adversário, quem perder o tag sai da quadra;

Após as primeiras 4 a 6 aulas práticas (pode variar de acordo com o desenvolvimento das turmas) onde são realizadas de atividades de manuseio e iniciação primarias ao esporte, ministradas pelo professor durante as aulas, os alunos podem de fato iniciar as partidas de Tag rugby, visando que cada aula aos o inicio das partidas é focada no aprendizado e desenvolvimento, a partir de cada jogo as regras e dinâmicas de jogo serão aprimoradas. Todas as aulas devem contar com um aquecimento, ao final de cada treino é realizada uma conversa com a turma para saber o que entenderam da aula, dificuldades, e pontos positivos e pontos a serem melhorados.

Esta fase de iniciação até a introdução do Tag Rugby as aulas de fato funciona de maneira similar aos três grupos de faixa etária, porém o grupo referente ao R3 que é onde se encontram os adolescentes de 15 a 17 anos Neste grupo de ensino busca-se o aperfeiçoamento dos fundamentos de jogo, como passe, drible, conhecimento das regras através da evolução e intensidade da prática do Tag rugby. Neste grupo é introduzido o Rugby Union, onde são ensinadas as regras, dinâmica do jogo, posições, jogadas e o ato do contato físico controlado, dependendo da estrutura disponível nas escolas as aulas podem ser apenas teóricas, ou também podem ser explorados alguns conceitos da modalidade na prática. Desta maneira direcionando o aluno ao rugby de fato com todas suas características e nuances.

O ciclo das escolinhas de rugby tag segue o calendário escolar da instituição onde esta inserido, normalmente este período começa a ser contado do inicio mês de março até inicio de dezembro, o projeto busca ter esse período de ação para a formação das crianças e jovens, ao final deste ciclo de ensino cada categoria representada pelos suas divisões etárias R1,R2e R3 realizariam jogos demonstrativos para a comunidade escolar, pais e mestres, de forma a demonstrar o que esta sendo realizado e para apresentar o esporte.

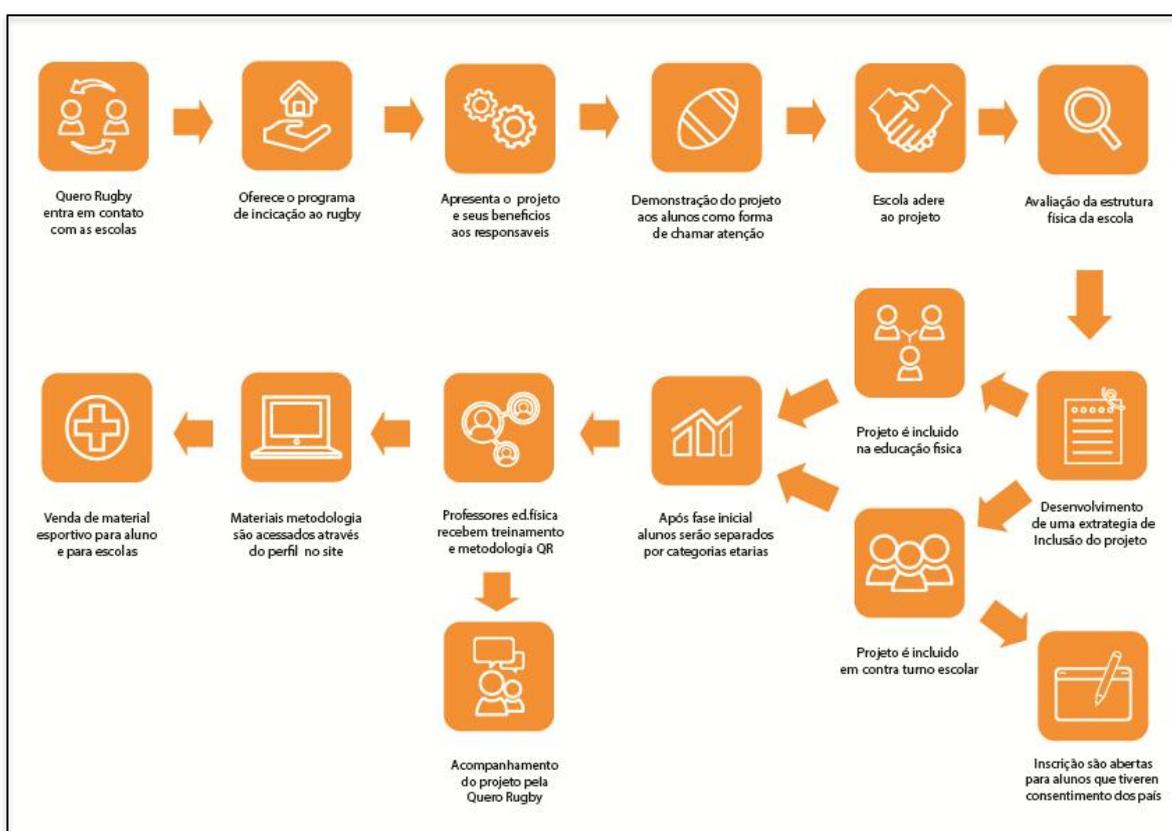
O programa de escolinhas ainda fornece um plano as escolas onde estas podem cadastrar-se e receber materiais e treinamento para professores referentes ao rugby, materiais estes que servem para serem ministrados ou auxiliarem o entendimento do esporte durante as aulas práticas e teóricas.

Como a marca foca em diferentes faixas etárias, foi decidido trabalhar com nichos específicos, a marca mãe será trabalhada entre os públicos mais adultos focados no grupo

etário ao qual pertencem os jovens e adultos, já para a faixa abaixo dos 14 anos ira explorar uma marca Monolítica mantendo o nome corporativo é utilizado e o sinal de identificação sendo reconhecida como Quero Rugby Fun, fazendo a conexão entre marca mãe e submarca, Uma vantagem dessa estrutura é que a sinergia entre as marcas pode potencializar a comunicação fazendo link com a marca principal.

Na imagem abaixo figura 90, podemos observar o funcionamento da estratégia do programa de rugby nas escolas, desde o primeiro contato ate o processo para instauração do programa nas escolas.

Figura 90 – Fluxograma funcionamento programa rugby nas escolas.



Fonte: Do Autor (2020)

- **Programa B - utilização de locais públicos para prática do rugby**

Nesta segunda etapa, busca-se junto à prefeitura a utilização de áreas municipais ociosas que de alguma forma sejam aptas a prática do rugby, dentre estas áreas podem se ser compatíveis campos municipais ou comunitários, parques ou praças e quadras poliesportivas administradas pela prefeitura, muitas vezes estes espaços não compreendem sua capacidade

total de atuação tornando-se locais de pouca ou nenhuma utilização. O primeiro passo seria entrar em contato com a prefeitura e Secretaria Municipal de Esporte e Lazer para analisar quais seriam estes espaços disponíveis e apresentar a propostas de utilização propondo desenvolver políticas públicas no âmbito da iniciação esportiva ao rugby e de atividade física, para serem aplicadas em território de abrangência do Município.

Após uma análise preliminar e encontrado o espaço dentro dos municípios o programa se adequara a ministrar o rugby de acordo com a estrutura encontrada:

- **Quadras de piso duro, e praças:** nestes locais os fundamentos do rugby seriam trabalhados através do tag rugby, com aulas práticas de atividades de manuseio e iniciação como passe, drible controle de bola e explicação das regras, ate um entendimento maior do jogo ser adquirido para então começar a desenvolvimento e aprimoramento através do jogo em si. A idade mínima para iniciação seria a partir dos 10 anos separando em grupos etários para o melhor desenvolvimento do jogo, dos 10 aos 12 seriam formados por um grupo conhecido com Mirim, dos 13 aos 15 seriam grupos conhecido como juvenil dos 16 aos 18 o grupo iria ser nomeado como júnior, os participantes acima dos 18 anos fazem parte do grupo adulto.
- **Campos e parques:** Nestes locais, onde a estrutura é a mais adequada para o desenvolvimento do rugby seria trabalhado com o tag rugby para iniciação aprendizado e evolução das crianças e jovens porém com a evolução o rugby Union seria inserido. Os grupos Mirim e juvenil que ficam abaixo dos 16 anos trabalhariam apenas dentro do tag rugby focando nos fundamentos aprendizado conhecimento e evolução. No grupo júnior correspondente dos 16 aos 18 anos começaria a serem inseridos os conceitos do Rugby Union (tradicional), desta forma os alunos iriao aos poucos conciliar o tag com fundamentos do jogo de contato físico, este de maneira controlada, aprendendo jogadas, aprimorando fundamentos e aos poucos inserindo o contato de forma comedida, os jogos partir deste ponto iriam mesclar o tag rugby e a modalidade principal. A partir da categoria adulta formada por todos os jogadores acima de 18 anos aconteceria à separação dos grupos por gênero, e partir de então o foco do projeto seria o aprimoramento e desenvolvimento do rugby através da modalidade principal, migrando aos poucos do tag rugby para o rugby union. A implementação deste projeto visa que cada grupo etário evolua e quando atingir a idade de troca de

categoria esteja cada vez mais apto a chegar ao ponto de compreender e poder jogar o rugby de maneira mais dinâmica. O ciclo começa com a categoria mirim e finaliza na adulta, desta forma o aluno que começar a partir dos 10 anos de idade quando chegar a categoria adulta vai estar completamente apto a evoluir para o rugby union, assim dentro do grupo adulto as atividades formadoras são aprimoradas e recebem uma nova carga de conhecimento focado para ser potencialmente evoluído.

Neste formato todos os grupos etários dentro da sua categoria recebem a mesma informação e estímulo o que diferencia é o grau de exigência em relação a cada grupo, o grupo mirim e juvenil são grupos de formação onde é focado a introdução e aprendizado, no grupo júnior é o grupo intermediário onde o foco é o aprendizado e aprimoramento, já o grupo adulto e focando no aprimoramento e aperfeiçoamento e desenvolvimento. Mesmo estando dentro de cada categoria representante, mirim, juvenil, júnior e adulto, os alunos podem estar em níveis de aprendizado e evolução diferente, desta forma os mais avançados interagem com os menos aptos contribuindo para evolução do colega menos adiantado, não acentua a hierarquização de melhor para pior dentro de cada grupo etário, não tendo distinção de gênero, qualidade técnica, evolução ou biótipo.

Este trabalho aconteceria com treinos realizados duas vezes na semana no contra turno escolar para os grupos Mirim, juvenil e júnior, para as categorias adultas os treinos seriam realizados de duas a três vezes na semana no período correspondente à noite.

A monetização ocorreria da mesma forma que as escolinhas de futebol, onde seria cobrado um valor para cada aluno, além de materiais esportivos voltados ao rugby. Parte do espaço seria destinada a crianças de baixa renda sem cobrança de valores, estes ofertados em colaboração aos órgãos municipais em resposta a utilização de locais públicos ociosos.

Para iniciar estes projetos utilizando-se das estruturas já existentes os materiais necessários seriam um jogo de bolas dentre elas quatro bolas oficiais (tamanho 5) e quatro bolas infantis (tamanho 3 ou 4) um jogo de coletes com 20 peças e um jogo de cones de 20 unidades para demarcação de área de campo e dois in-goals.

Como a marca foca em diferentes faixas etárias, foi decidido trabalhar com nichos assim como no Programa A, onde a marca Quero rugby trabalharia o seu público infantil com a submarca Quero Rugby Fun. Abaixo na figura 91, temos o fluxograma de funcionamento do programa de rugby B que busca utilizar as áreas municipais ociosas.

Figura 91 – Fluxograma funcionamento programa B rugby em áreas públicas.



Fonte: Do Autor (2020)

- **Programa C - Plataforma digital Quero rugby**

A criação de uma plataforma virtual de comunicação com o público-alvo é uma forma imprescindível para o estreitamento da relação com a marca. Esta plataforma da quero rugby é a principal forma de comunicação da marca, e é também onde todo conteúdo é armazenado distribuído e transmitido de forma simples e intuitiva.

A plataforma terá uma ferramenta de busca onde será possível encontrar os locais e áreas municipais aonde as atividades da quero rugby estão sendo aplicadas, informações sobre os locais e de que maneira pessoas interessadas poderiam participar das ações fornecidas pela Quero rugby.

Outro ponto que caminha junto com os programas A e B na plataforma são áreas de cadastro onde as escolas e instituições e professores podem criar logins e terem acesso a materiais exclusivos (apostilas, vídeos materiais didáticos) que auxiliam os professores a darem aula estes materiais também ajudam no entendimento do professor em relação à modalidade. Este material é exclusivo e só pode ser acessado por instituições e professores cadastrados.

A página Quero Rugby contara com uma aba de notícias voltadas ao universo rugby, com matérias, reportagens e vídeos, ligadas direta e indiretamente ao rugby, trazendo informação de clubes, seleções e competições internacionais, contendo também tabela de jogos de campeonatos nacionais e grandes torneios do mundo com atualização de resultados. Neste formato uma aba será dedicada exclusivamente ao rugby gaúcho com notícias e informações da confederação gaúcha, além de contar com informações de campeonatos e jogos, esta aba irá trazer informações sobre os clubes gaúchos.

Outro espaço dentro da plataforma será focado em materiais esportivos focados ao rugby, vendendo os produtos da quero rugby e também outros tipos de produtos voltados para a prática da modalidade. Estes produtos além de serem ofertados com desconto aos participantes dos programas A e B também seriam vendidos de forma aberta não somente no estado do Rio Grande do Sul, mas em todo o país, suprimindo a necessidade de lojas esportivas focadas no rugby ou que ao menos tivessem relevância em relação a materiais voltados a modalidade.

Dentro da plataforma da Quero Rugby constaria uma aba com a opção onde estabelecimentos esportivos particulares poderiam ingressar no projeto quero rugby de escolinhas como um franqueado, uma análise preliminar do local seria feita avaliando as condições da estrutura física e humana, caso fosse aprovado o estabelecimento faria parte dos projetos quero rugby como um franqueado, material didático seria fornecido através da plataforma, esta opção serve para locais esportivos que tem lacunas em seus horários, podendo adaptar o projeto para inserir o rugby no seu ambiente, desta forma tendo um diferencial em relação à concorrência e também movimentando horários que não estavam sendo utilizados.

O layout do site foi criado para ser totalmente funcional e atender as demandas do usuário, o site foi elaborado para ser acessado por ferramentas como computadores, smartphones e tablets, como o site será acessado por esses mecanismos móveis, foi observada a necessidade de se ter um site responsivo, o qual adapta o tamanho das páginas ao tamanho das telas. Enfatizado também que toda interface foi elaborada de modo a facilitar a navegação, com um design legível e coerente. Para retratar de forma evidente o funcionamento do site, desenvolveu-se um fluxograma detalhando as funções dispostas nas interfaces, conforme pode ser verificado na Figura 92, abaixo:

Figura 92 – Fluxograma site Quero Rugby.



Fonte: Do Autor (2020)

Em primeiro momento quando o usuário acessa o site, ele encontrara a pagina inicial que contem um menu com abas que direcionam a outras paginas dentro do site, cada uma com a sua funcionalidades especificas, estas abas são home, Notícias, Faça Parte, Loja Rugbyer, Loguin, ainda na tela inicial encontram-se botões no canto superior ao lado do menu que direcionam as redes sociais Quero Rugby.

A tela inicial e composta pelo menu apresentado acima a marca posicionada ao lado do menu no canto superior esquerdo, no fundo da pagina inicial e composta por imagens que representam o rugby ao centro desta página ainda contém um slogan para dar ênfase a marca.

Para ajudar a identificar a pagina que esta em modo de visualização a mesma se encontrara em uma cor diferente das restantes. Para acessar quaisquer outras paginas do site basta clicar na aba desejada Para volta a pagina inicial quando estiver navegando em outra pagina basta clicar na aba home, e então a visualização volta para a tela inicial.

Ainda na tela inicial utilizando à função scroll do mouse (rolagem) a aba inicial apresentara novas funções disponíveis são elas: Sobre nós, localização de áreas onde acontece o projeto, vídeos sobre rugby, e localização física da sede Quero rugby.

Figura 93 – Página inicial Quero Rugby.



Fonte: Do Autor (2020)

Na figura 94 abaixo, ainda na pagina inicial encontra-se a aba Sobre Nós, a mesma é voltada a apresentar a marca suas visões, e o porquê do projeto Quero rugby. É uma forma inicial de contato entre marca e quem acessa site. A área Sobre Nos pode ser acessada na área inicial movendo a página para baixo, utilizando a função scroll do mouse, ou a barra lateral.

A página e formatada por um texto institucional, que fala sobre o projeto, de maneira direta, informativa e explicativa. Ao final utiliza o slogan ‘’ Então bora jogar cavalheiros’’. Esta frase busca uma aproximação de público e marca, sendo direta e não formal. O slogan Quero Rugby tem sua origem em uma expressão famosa do universo rugby segundo Alexander Cárdenas (2014) esta foi dita pelo ex-jogador Henry Blaha: ‘’o Rugby é um esporte de brutos jogado por cavalheiros’’. No lado posterior ao texto e slogan, a página leva o logo da marca e uma imagem de uma jogada de rugby, toda construção desta página e feita apoiando-se sobre as cores da marca.

Figura 94 – página Sobre Nós.



Fonte: Do Autor (2020)

Na figura 95, abaixo, pode-se ver o campo voltado a buscas de onde os programas Quero Rugby estão acontecendo, nesta parte do site as buscas podem ser realizadas através de cidades, e ainda é possível filtrar de acordo com regiões da cidade, horários, e categorias etárias.

Figura 95 – página de busca Projetos quero rugby.



Fonte: Do Autor (2020)

Na figura 96, abaixo se encontra a aba Chamada Guia para iniciantes, nela serão disponibilizados vídeos voltados a apresentação, explicação, iniciação e desenvolvimento do rugby através de vídeos institucionais. Nestes vídeos contem regras, historia momentos marcantes do rugby, filosofia do esporte, dados e também uma dose de vídeos que celebram tanto o esporte em terras nacionais quanto o rugby ao redor do mundo. Este canal visa aproximar publico e esporte, encurtando a falta de conhecimento e informações sobre a modalidade no país.

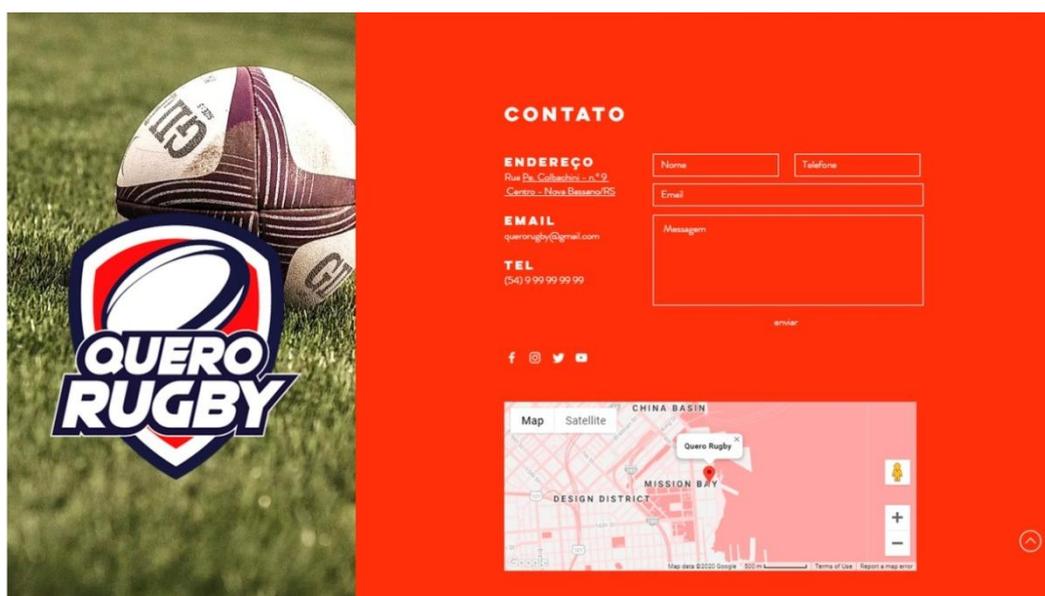
Figura 96 – Canal Quero Rugby.



Fonte: Do Autor (2020)

Já na figura 97, é composta pela aba contato, que pode ser acessado pelo menu ou pela rolagem no mouse, descendo ate o final da página inicial Principal forma de contatar a Quero rugby, a mesma contem localização através de um mapa, onde é possível encontrar de forma guiada a sede do projeto física do projeto Quero Rugby, nesta seção ainda encontra-se o telefone de contato forma mais rápida e prática de se entrar em contato, e-mail e endereço completo. Na aba contatos encontram-se ainda botões que direcionam as redes sociais Quero rugby, as informações de contato são montadas sobre fundo vermelho institucional, mesmo utilizado na marca, para compor a página no lado posterior às informações de contato encontra-se uma imagem sobreposta pela marca.

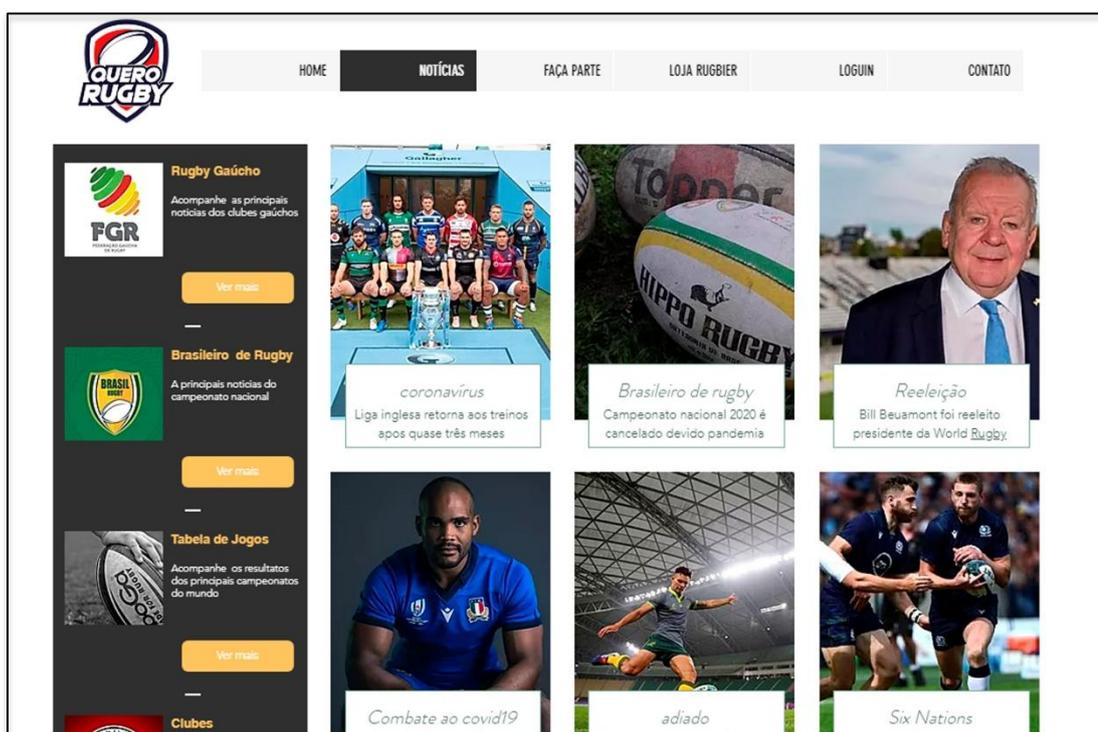
Figura 97 – Página para Contato.



Fonte: Do Autor (2020)

Na segunda campo do menu encontra-se o campo referente as noticias, nesta aba as noticias são alocadas de forma cronológica, ou seja as noticias mais recentes ficam no topo da página, para acessar as mais antigas usa-se a barra de rolagem do mouse. Algumas notícias são agrupadas em temas em uma barra no lado esquerdo do site. Pode-se observar a aba noticias na figura 98, abaixo.

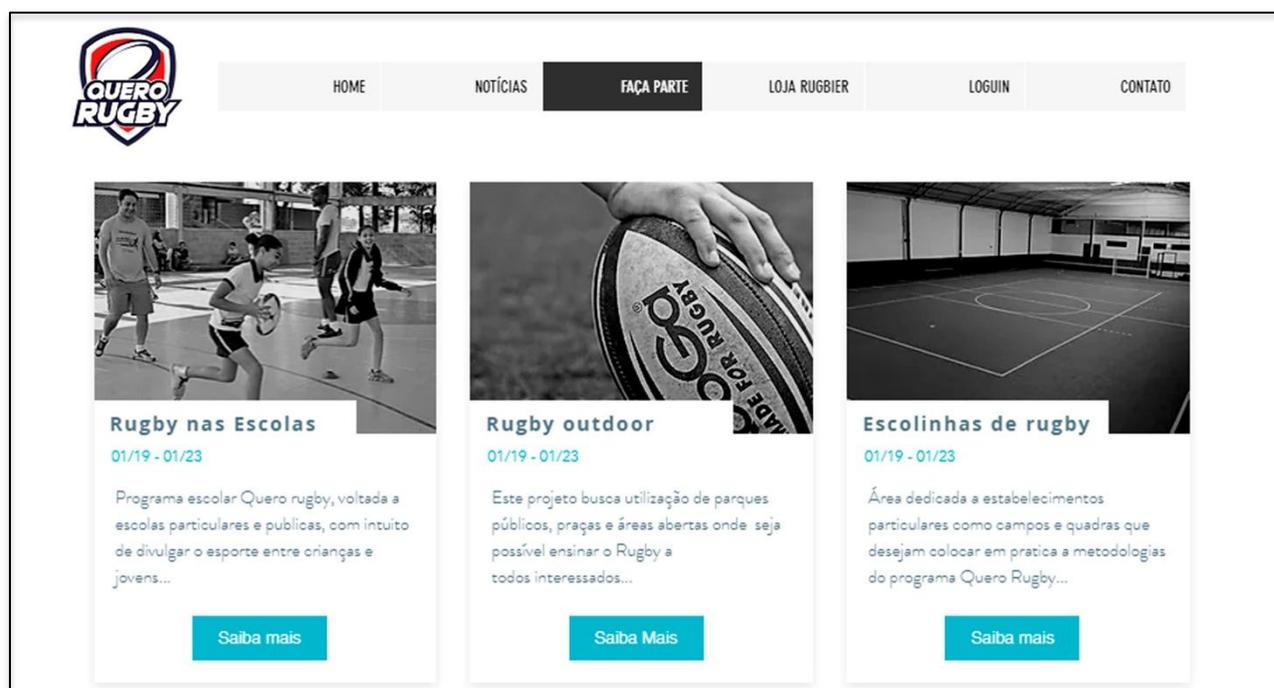
Figura 98 – Página Notícias.



Fonte: Do Autor (2020)

Ainda seguindo sequência do menu após a aba notícias encontramos a aba denominada Faça Parte, é nela que os programas Quero Rugby são descritos, desde sua metodologia até sua introdução e seu desenvolvimento. É a partir deste campo que os programas são detalhados, Aqui o usuário faz a sua escolha e inicia o processo de estudo para a implantação ou participação dos programas quero rugby. Esta tela pode ser vista na figura 99, abaixo.

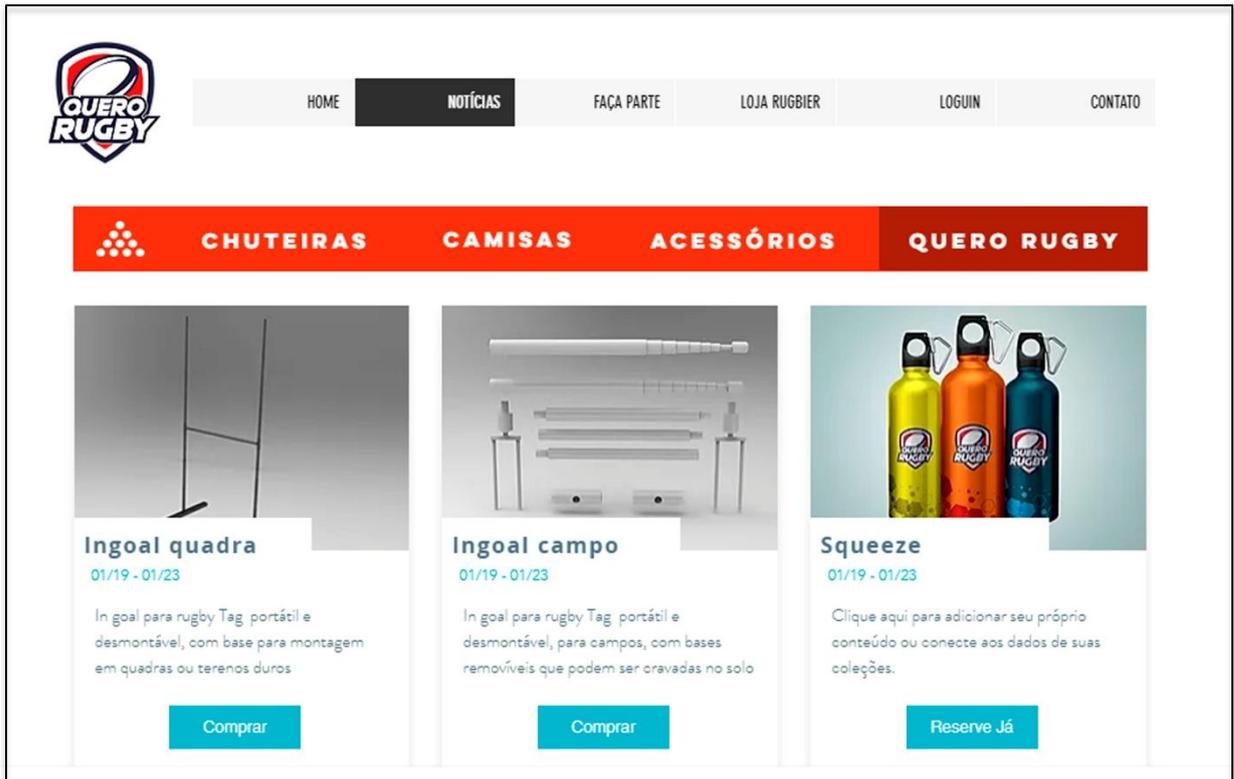
Figura 99 – Página Faça Parte.



Fonte: Do Autor (2020)

Na sequência encontra-se no menu as abas referentes loja virtual esta chamada de loja rugbier, onde vende-se os produtos exclusivos da Quero Rugby, e também pode-se encontrar uma gama variadas de produtos voltados ao ao rugby, como chuteiras, camisas de clubes, bolas e acessórios diversos. A loja online ainda oferece a opção de compra e detalhamento do produto clicando no mesmo, o status do pedido de compra ainda pode ser acompanhado pelo site. A aba voltada a loja online pode ser vista na figura 100, abaixo.

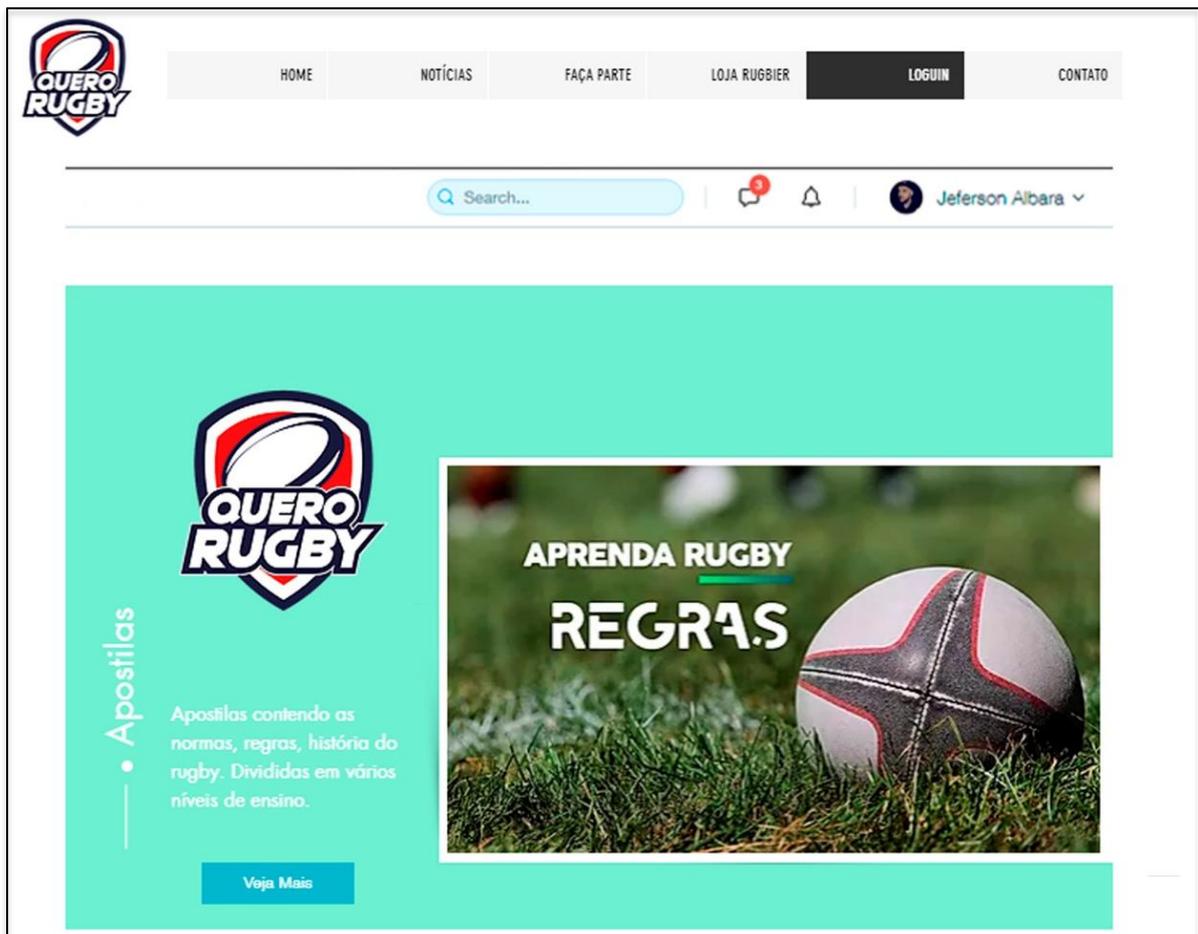
Figura 100 – Página Loja virtual.



Fonte: Do Autor (2020)

Já no campo do loguin, o usuário terá a opção de cadastrar-se criando um perfil de usuário no site, estes perfis de usuário serão destinados exclusivamente a participantes que desfrutarem dos programas Quero rugby, neste campo serão disponibilizados materiais online como apostilas, e vídeos que auxiliarão os professores tanto nas aulas práticas quanto teóricas. A página terá um cabeçalho com senha para entrar e sair do perfil, conta também com um campo de pesquisa, para procurar os materiais de acordo com a necessidade. Abaixo deste cabeçalho aparecerão materiais disponíveis agrupados por tipos similares, como vídeos, apostilas, imagens, regras, metodologias. Estes campos podem ser acessados através da barra de rolagem, os materiais tomarão frente no site de acordo com a relevância nos mais pesquisados na barra de procura. A imagem referente a página de loguin pode ser vista na imagem 101, abaixo.

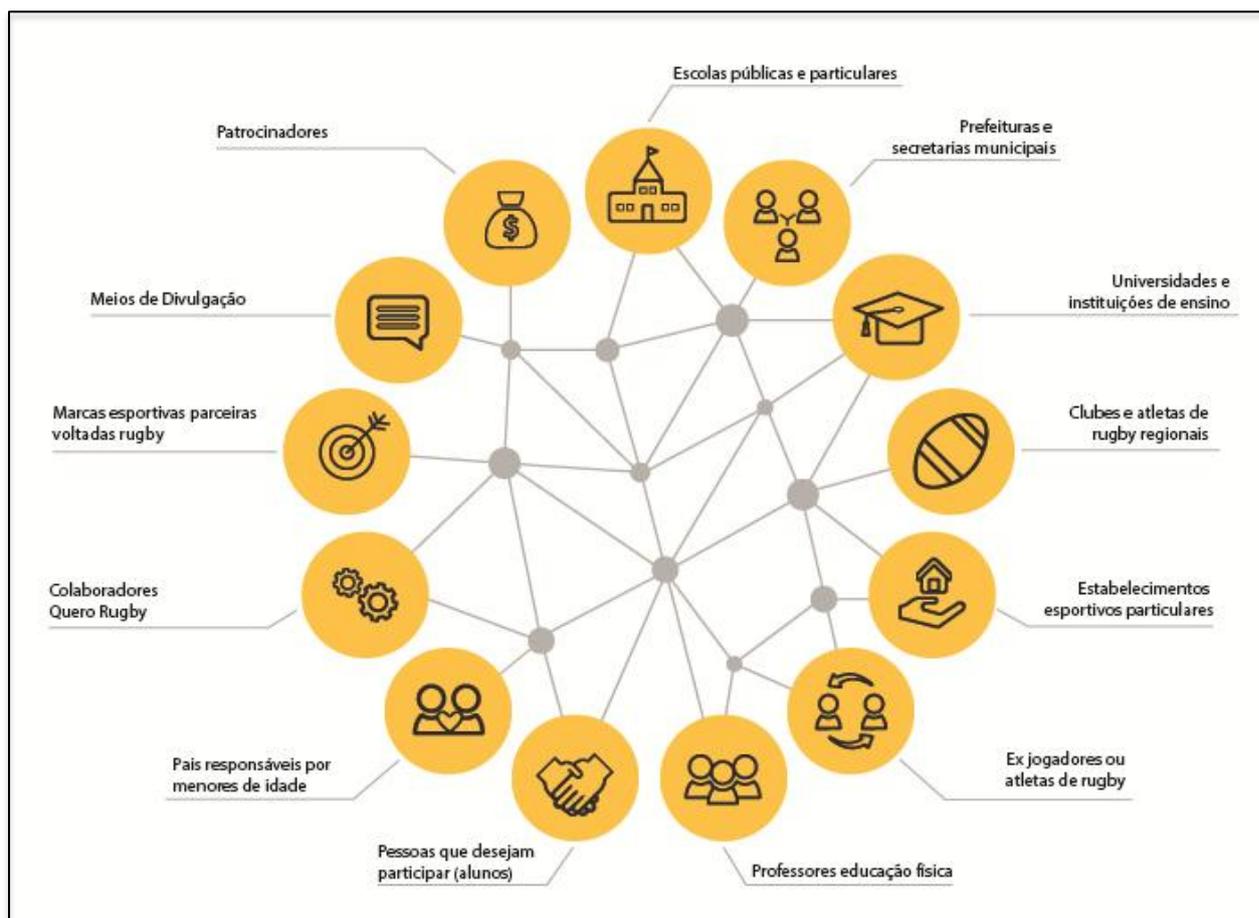
Figura 101 – Página login.



Fonte: Do Autor (2020)

Para entender o funcionamento do serviço que engloba os três programas foram desenvolvidos um mapa de stakeholders, isto é um mapeamento de envolvidos e etapas que fazem o projeto desenvolver-se de forma contínua e cíclica O conjunto dos interessados de um projeto engloba todas as pessoas que de alguma forma podem influir no sucesso do projeto. O mapa de stakeholders pode ser observado na imagem abaixo, figura 102.

Figura 102 – Mapa de stakeholders.



Fonte: Do Autor (2020)

Pode concluir-se então que qualquer serviço para manter-se em equilíbrio precisa conhecer de forma total os principais envolvidos nos seus projetos, desta maneira é mais fácil contornar situações e sempre poder acrescentar e evoluir dentro de seu plano de serviço.

5.4 PRODUTO

Tendo a identidade visual finalizada e o serviço estruturado, a última etapa deste projeto consiste em desenvolver um produto, conforme fora contemplado no *briefing*, desta forma dispoño aos usuários uma nova experiência. Tão essencial quanto às abordagens anteriores, para desenvolver um produto deve-se ir além da simples estética. Visando a segurança, praticidade, manuseio e qualidade, o projeto a ser desenvolvido deve agregar valor aos usuários, conectando-os com o esporte e desta forma construindo pontes que os

aproximem ao mesmo, tornando assim um facilitador para a difusão do rugby tanto para atletas amadores quanto para quem deseja iniciar no esporte.

Nas pesquisas realizadas anteriormente e documentadas neste projeto, pode-se perceber a falta de locais para a prática do rugby, tanto em área, quanto em material esportivo básico como e o caso dos “H” do ingoal, equivalente ao gol no futebol”. Este parâmetro mostrou-se de extrema importância para a falta de praticantes e de desenvolvimento do esporte, tanto pelo ponto de vista de atletas quanto de não atletas. Focando neste problema, o capítulo a seguir mostrará toda evolução projetual até a realização do produto.

A metodologia que norteará esta etapa é a de Lobach (2001), no qual o autor nos faz entender que o design vai além de sua função estética e subjetiva, ressaltando seu vínculo com a tecnologia e as experiências sociais. LOBACH (2000, p. 26) afirma que “quando as necessidades são satisfeitas, o homem sente prazer, bem-estar, relaxamento. A satisfação de necessidade pode, portanto, ser considerada como a motivação primária da atuação do homem”. Partindo desta citação do autor pode-se analisar o quanto o produto bem resolvido além de estética, mas também funcional pode ser funcional ao desenvolvimento do esporte estreitando assim a relação esporte e usuário.

O desenvolvimento será sustentado através de quatro etapas do método de Lobach, conforme mostra a Figura abaixo:

Figura 103 - Metodologia de Lobach (2001).



Fonte: LOBACH, Bernd. Design Industrial. Rio de Janeiro: Edgard Blucher, 2000.

5.4.1 Produto a ser desenvolvido - Ingoal Rugby

O produto a ser desenvolvido neste projeto surge da necessidade de facilitar o desenvolvimento de uma área adequada à prática do rugby, trazendo maior praticidade e mobilidade, assim podendo montar e desfrutar de um local propício a prática do rugby atraindo novos usuários. De fácil manuseio, transporte, montagem e fixação, sendo um produto de alta resolução para o problema tanto na visão esportiva quanto na visão do usuário.

O desenvolvimento de um Ingoal portátil e de fácil montagem e transporte partiu da análise de vários fatores pesquisados e analisados até aqui, o principal deles e a falta de locais adequados e a dificuldade em conseguir a implantação de um ingoal permanente, devido a vários fatores. Nesta linha de raciocínio um ingoal portátil cumpriria a tarefa de realizar um jogo ou treinamento e logo em seguida ser retirado do local. Vários locais as vezes estão indisponíveis para a prática do rugby tendo seu espaço ocupado, o ingoal portátil resolveria este problema, pois como é adaptável poderia configurar outra área como propicia para treino e jogo naquele momento. O ingoal é um elemento essencial na prática do rugby, pois é um fundamento principal em qualquer jogo, treino ou durante o aprendizado. O in goal ainda serve como demarcador da linha do tray colocado em cada extremidade do campo, ou seja, também pode ser usado como referencial de sinalização, pois cruzando além da linha do ingoal se esta na área do tray, principal forma de pontuação. Desta forma o ingoal pode ser utilizado nas mais diversas configurações facilitando em criar um local de jogo, treino, ensinou por diversão, assim tornando o esporte mais acessível e auxiliando em sua difusão.

Para complementar o produto também será desenvolvida uma bolsa esportiva que permita facilitar o transporte e a mobilidade do produto.

5.4.2 Análise de mercado

Com o objetivo de entender o que há atualmente no mercado voltado a objetos esportivos que são formatados através de sistemas de montagem, encaixe e transporte, foi realizada uma pesquisa a fim de conhecer os produtos disponíveis e suas funcionalidades, estética, mecanismos e materiais, obtendo importantes *insights* que conduzirão o processo de desenvolvimento até a proposta para solução.

Além de gerar correlações para compreensão ou solução de um problema, esta pesquisa de mercado servira para orientar diante de um mercado amplo e em constante evolução que é este dos materiais e equipamentos esportivos. Estas análises de mercado podem ser vistas logo mais nas figuras abaixo.

Figura 104 – Análise de mercado.

								
Produto	Fabricante	Dimensional	Produto	Fabricante	Dimensional	Produto	Fabricante	Dimensional
Gol Portatil	Lixada	4m x 2m	Gol Portatil	Balight	1.2m x 1.2m	Gol Portatil	Kripsta	1.8m x 1.2m
Análise Funcional	Propicio para prática de futebol		Análise Funcional	Propicio para prática de futebol e hockey		Análise Funcional	Propicio para prática de futebol	
Análise Estrutural	Sustentação através de varetas finas de metal com rede quadricular e bordas em tecido.		Análise Estrutural	Sustentação através de varetas finas de metal com rede quadricular, bordas e base recobertas por tecido.		Análise Estrutural	Estrutura Tubular não desmontável, apenas a rede é acoplável por engates.	
Análise de Configuração	Linhas retas e simples, distribuição simétrica e dos elementos, contém bolsa para transporte		Análise de Configuração	Linhas retas e simples, distribuição simétrica dos elementos formato quadrado.		Análise de Configuração	Linhas retas e simples, distribuição simétrica dos elementos formato retangular	
Análise material	Rede: Poliéster, Base e quadro: Ferro e fibra de vidro.		Análise material	Rede: nylon oxford Base: aço inoxidável		Análise material	Rede e engates: Poliéster Estrutura tubular: aço	

Fonte: Do Autor (2020)

A figura 104, acima, traz gols esportivos desmontáveis, todos eles têm em sua funcionalidade única e exclusiva permitir e facilitar a prática do esporte que utilize gols retangulares (futebol, futsal, handebol, hockey). Existem no mercado como se podem observar inúmeros tamanhos e formatos, estes também apresentam componentes que permitem a desmontagem, isso facilita no transporte, e permite a montagem do equipamento nos mais variados lugares. A montagem geralmente é subdividida em varias peças, com encaixes ou engates que permitem montar o equipamento de forma prática às vezes o excesso de componentes pode causar confusão na montagem do produto. Na maioria dos produtos os materiais utilizados são metal para estrutura e poliéster ou nylon para as redes ou partes de tecido que estão presentes no produto. Na maior parte destes produtos sua estética é delicada e aparenta uma leveza devido ao dimensional de seus componentes, optando por estruturas finas e não robustas para o desenvolvimento dos produtos, nenhum deles foge muito as configurações clássicas, seu ponto de diferencial está no seu sistema de montagem e transporte.

Figura 105 – Análise de mercado.

								
Produto Rede Badminton	Fabricante Discovery Artengo	Dimensional 3m x 1.5m	Produto Rede Vôlei	Fabricante OEM	Dimensional 5m x 3m	Produto Gol Portatil	Fabricante Kripsta	Dimensional 1.8m x 1.2m
Análise Funcional	Propicio para prática do badminton		Análise Funcional	Propicio para prática de Vôlei e badminton		Análise Funcional	Propicio para prática de basquete	
Análise Estrutural	Sustentação através de varetas finas de metal, tanto na base como latera, rede de tecido fino, quadricular.		Análise Estrutural	Sustentação através de varetas finas de metal, tanto na base como latera, rede de tecido fino, quadricular.		Análise Estrutural	Estrutura Tubular, desmontavel em duas partes, com regulagem de altura	
Análise de Configuração	Linhas levemente curvadas, finas e flexíveis formato simples e funcional.		Análise de Configuração	Linhas retas e simples, distribuição simétrica formato retangular, altura ajustavel.		Análise de Configuração	Base curva para melhor sustentação haste inclinavel com aro circular trefilado	
Análise material	Rede : Poliéster Estrutura: aço e fibra de vidro		Análise material	Fibra de poliéster		Análise material	Tabela em MDF 9mm Estrutura metálica tubular aro e rede em poliéster	

Fonte: Do Autor (2020)

Na figura 105, acima os equipamentos continuam sendo produtos desmontáveis, voltados ao tênis, vôlei badminton e basquete, estes com configurações de formas variadas, equipamentos de característica frágil, porém devido a materiais resistentes como aço, fibra de vidro, poliéster tornam os equipamentos resistentes o que permite aos mesmos suportarem certa pressão sem perderem suas particularidades e nem sofrerem danos. Na maioria dos casos estes equipamentos são compostos por bases que servem de apoio no solo e estrutura de fixação que permite dar altura e compor o produto. Alguns ainda trazem peças adicionais para regulagens de altura ou armazenamento.

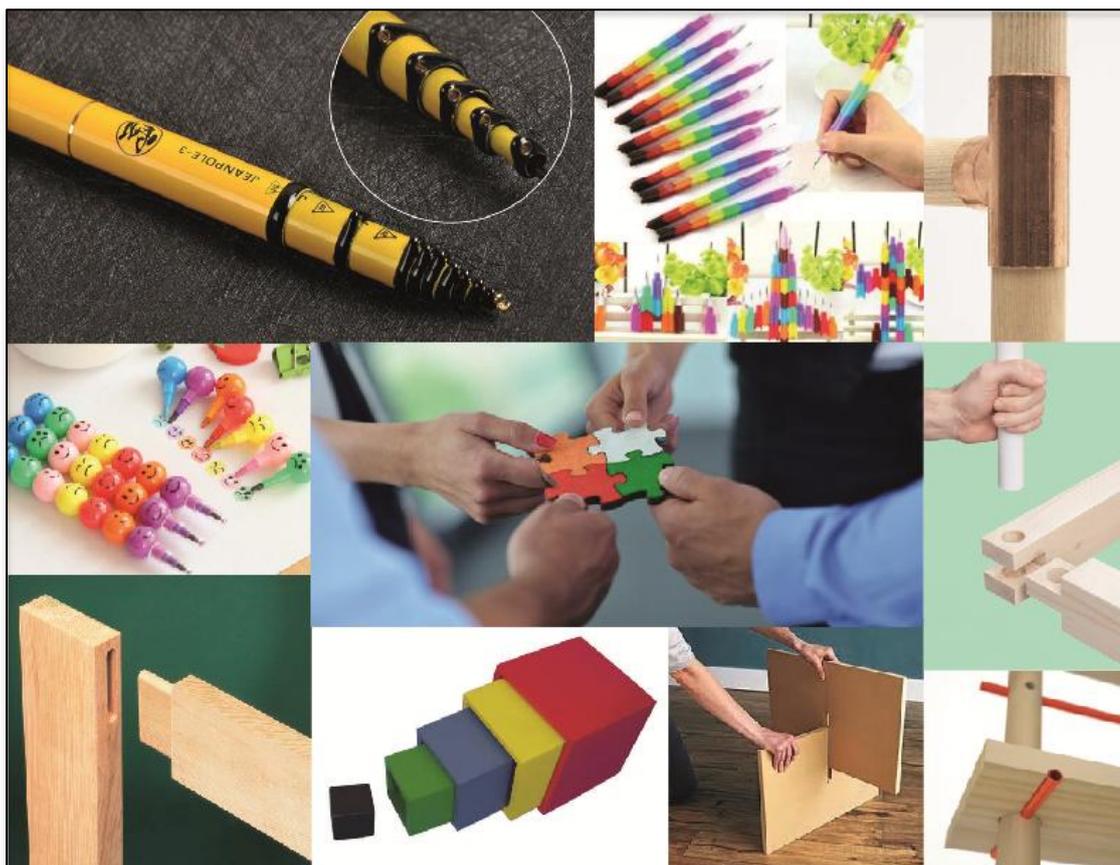
Concluindo a pesquisa, pode-se afirmar que apesar do mercado esportivo ser amplo e estar em constante desenvolvimento, produtos de caractere desmontáveis ainda são pouco explorados. Os tamanhos dos produtos variam muito cada um deles buscam suas referencias em seus produtos originários. O artifício de ser um produto de fácil montagem e desmontagem e também de transporte é visto como um facilitador.

E por final além da estética o produto deve ser algo funcional, seu design deve proporcionar qualidade e praticidade para o usuário. Levando em consideração que seu principal objetivo é realizar o que foi proposto quando chegar ao público final.

5.4.3 Configuração estética

O estilo do produto seguirá o conceito de construção, mostrando como fatores como montagem, armações, encaixes e junções podem ser trabalhados de formas a contribuir para o desenvolvimento de um projeto de design funcional. O conceito de construir neste projeto faz relação com o esporte e o usuário, sendo assim cada aspecto interagindo como um todo. Portanto, é necessário configurar um padrão para aplica-lo esteticamente no desenvolvimento do projeto. A estética visual é tão importante quanto às funcionalidades para o produto, pois é a partir deste conjunto que o consumidor será conquistado. Tendo este ponto de vista, criou-se um *moodboard* destacando algumas inspirações que nortearão a próxima fase, de geração de alternativas.

Figura 106 – Moodboard de configuração estética



Fonte: Do Autor (2020)

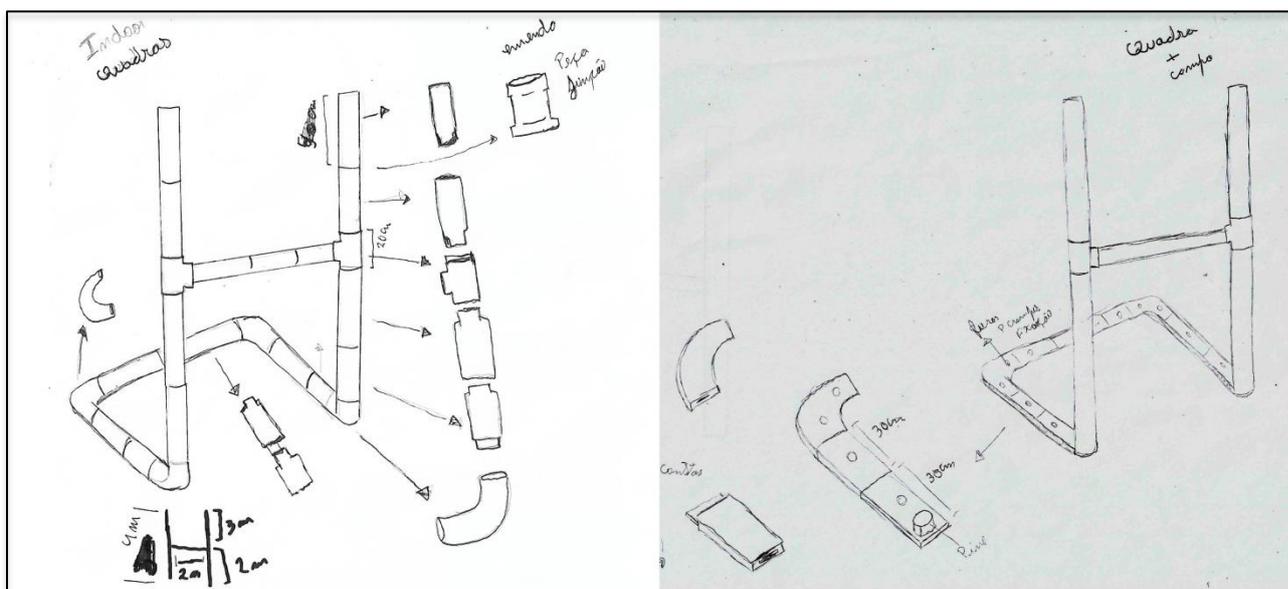
Este moodboard tem por objetivo ajudar no desenvolvimento do produto, fazendo com que elementos e características possam ser utilizados para um melhor entendimento e formatação do projeto.

5.4.4 Geração de alternativas

Esta etapa do processo consiste em gerar, aprimorar e detalhar uma vasta gama de alternativas com o objetivo de chegar à solução do produto. Essa fase espelha-se nas análises de mercado e de estrutura, buscando os diferenciais técnicos, formatos, incorporando todo conjunto a configuração de montagem e estética proposta para o desenvolvimento.

Inicialmente buscaram-se desenvolver duas diferentes bases para o produto uma para áreas duras como quadras esportivas, calçadas asfalto etc., onde uma base que pudesse se sustentar com apoio fosse a melhor alternativa. E outra base foi pensada para terrenos macios como campos de grama natural e gramados de parques e semelhantes onde seria possível fixar um apoio que penetrasse no terreno de forma a fornecer uma melhor sustentação, a partir das bases os corpos do ingoal foram desenvolvidos buscando varias formatações de encaixe e variações de forma que solucionassem da melhor forma as necessidades do produto e suas áreas de atuação.

Figura 107 – Geração alternativa produto

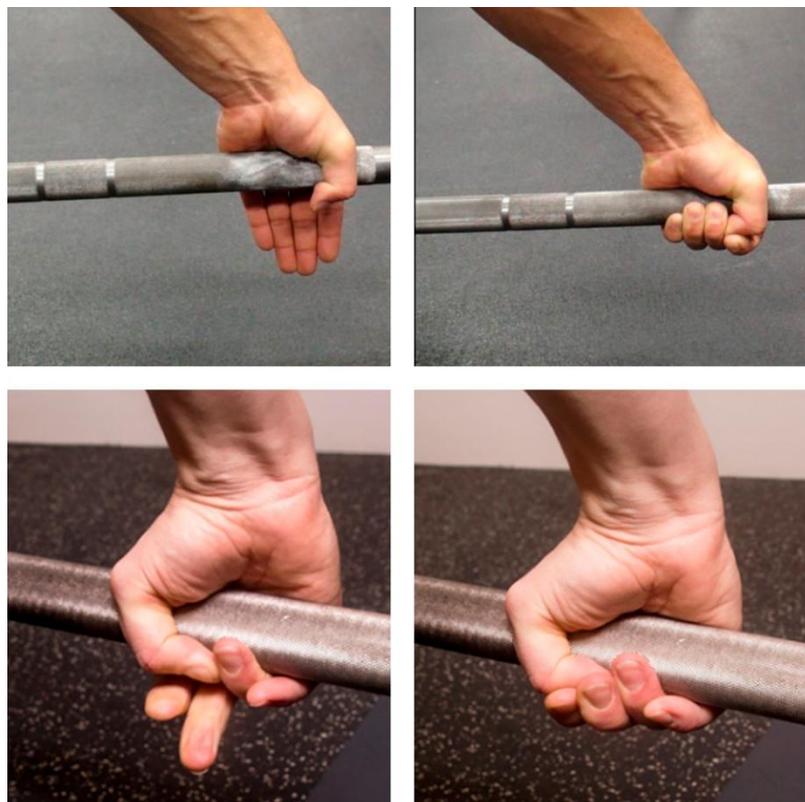


Fonte: Do Autor (2020)

Como pode ser observado na imagem 107, acima, as alternativas mostram partes completamente encaixáveis e desmontáveis, aonde a base vem a ser uma espécie de

adequadamente para envolver o produto de uma maneira confortável. Como mostra figura 110, abaixo.

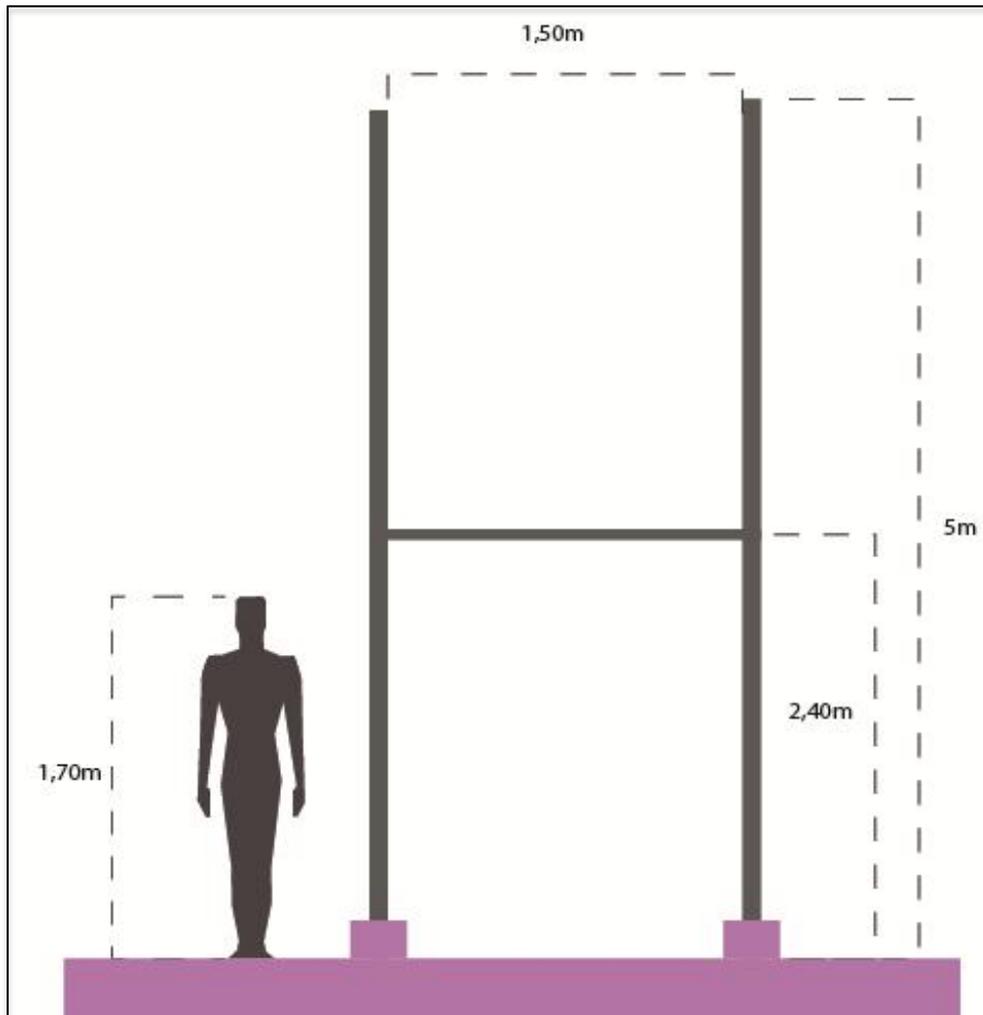
Figura 110 – Refinamento Produto.



Fonte: Do Autor (2020)

Na imagem abaixo referente à figura 111, foi proposta um projeção de altura em relação a figura humana, para podermos ter uma melhor análise em relação as alternativas desenhadas na etapa anterior. Nesta imagem é feita uma demonstração de dimensionamento em relação à altura de uma pessoa de estatura em torno de um metro e setenta, do seu lado é posicionado o ingoal, esta imagem tem por função fazer um comparativo de altura para o melhor entendimento do produto, a altura da trava horizontal fica a 2,4 metros em relação ao solo, sendo o tamanho total desta barra de 1,5 metros. Sendo que as hastes verticais têm 5 metros de altura com seu tamanho total, contando com a base de sustentação. Esta imagem ilustra de uma forma simplificada como seria a relação do produto instalado em sua totalidade.

Figura 111 – Refinamento Produto.



Fonte: Do Autor (2020)

Com este refinamento pode-se entender de uma forma mais prática o dimensionamento e perspectivas em torno do produto final, a partir deste entendimento podemos ter uma maior perspectiva da interação do produto com usuário.

5.4.6 Solução final do produto

Após associar as pesquisas de mercado com as propostas do briefing e as alternativas desenhadas e estas selecionadas passando por um refinamento estético para melhor entendimento do produto, chegamos à solução final. O produto é um goal desmontável de fácil transporte, desenvolvido para agregar a vida dos usuários, isto é que permita tornar vários terrenos em um local apto à prática do rugby desde quadras esportivas, praças e campos de grama natural

e sintético, proporcionando assim uma possibilidade de rotatividade no local da prática esportiva, desta forma o usuário não ficara preso a um único local. Deste modo em caso de negativa para prática do esporte em algum terreno ou local a possibilidade de instalação em outro ambiente e proporcionada. O Ingoal voltado a o tag rugby foi elaborado para atender as condições primordiais do fundamento do chute no rugby

Figura 112 – Solução final Produto base campo.



Fonte: Do Autor (2020)

Como se pode ver na figura 112, acima, tem-se o ingoal para terrenos macios, próprios para usar em campos de grama natural ou terra. Sua estrutura é baseada na formatação clássica de um ingoal de rugby, apenas com suas dimensões reduzida, pois este é voltado ao tag rugby. Tendo um acabamento estético refinado, sua estrutura é tubular tendo uma medida total de 4,8 metros de altura da base totalmente fixada no solo até o topo. Sua largura é de 1,50 metros interno formando a área por onde a bola deve passar.

As hastes verticais são formatadas por sistema telescópico (sistema similar a uma vara de pesca), formadas por 8 lanças de 60 centímetros, a primeira delas tem o diâmetro de 6 centímetros com uma parede de 3mm, e as demais vão se encaixando dentro da mesma tendo seu diâmetro levemente diminuído a cada uma delas, proporcionando assim a extensão e a retração. Tornando o produto mais compacto e reduzindo o número de peças e facilitando a montagem.

As hastes verticais são encaixadas na base em formato de garfo, este por sua vez é fixado ao solo. Após a base ao solo a haste vertical é aberta na sua totalidade e é fixada a base por um sistema de encaixe onde a haste é fixada no pino da base.

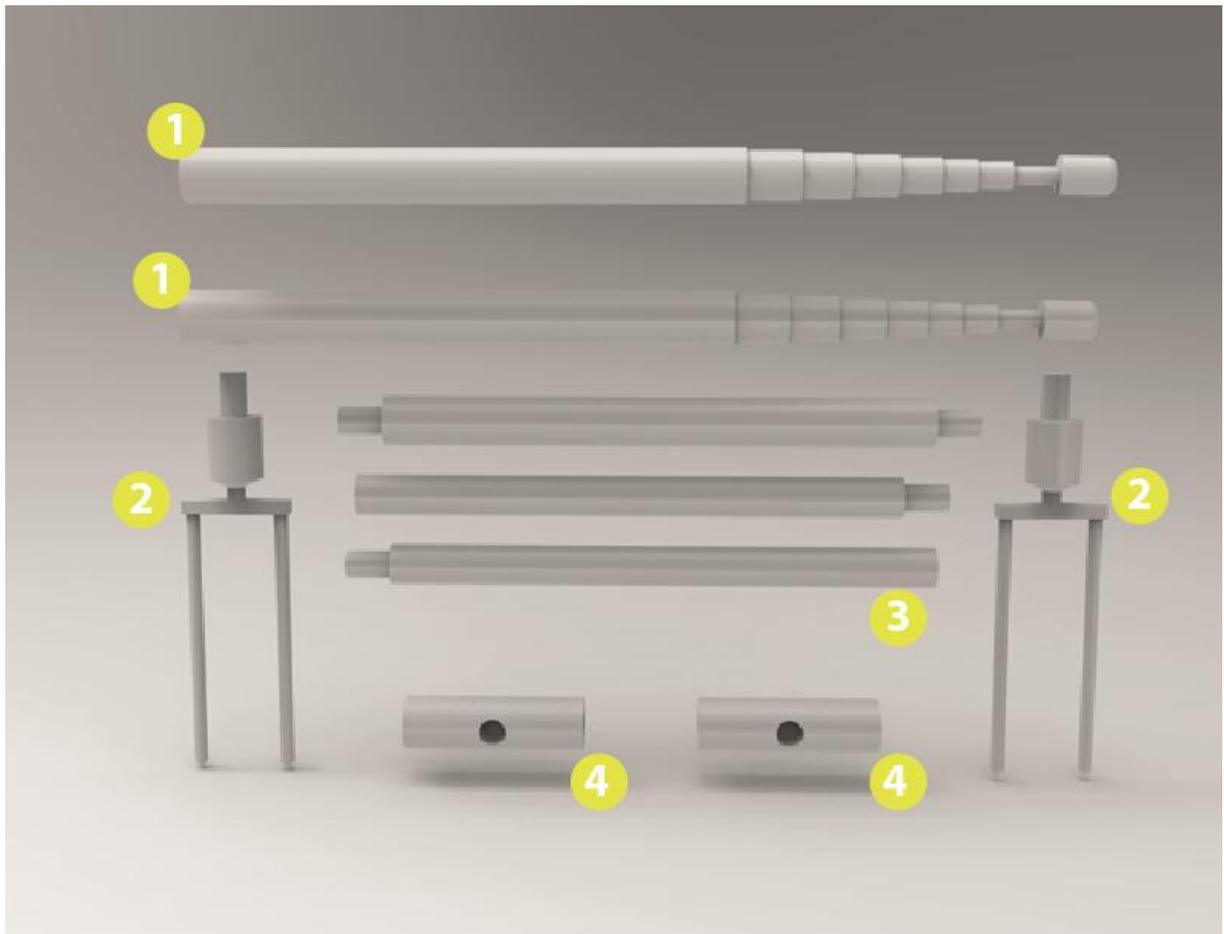
Para acoplar a haste horizontal ao produto, esta é feita através por encaixe através de um conector a ser posicionado na quarta lança, esta haste vertical por sua vez não é retrátil, ela é dividida em três pedaços de tamanho igual (50cm), acopladas uma a outra por pinos de encaixe e acoplada a também conector por sistema de encaixe. O diâmetro da barra horizontal é de 3 cm, para melhor configuração da peça em relação as hastes verticais.

Em relação à matéria prima para a base de campo, como esta tem que perfurar o solo através de pressão e carga realizado sobre o mesmo, foi estipulado para os grampos à utilização de aço inoxidável, por este ter ótima resistência estrutural, tendo um acabamento com as bordas chanfradas e cantos arredondados, as pontas dos garfos da base são cônicas e não pontiagudas ou afiadas, para assim proporcionar total segurança ao usuário.

Já para a composição das hastes verticais e horizontais optou-se por utilizar Compósito misto de carbono, grafite e fibra de vidro conhecido como **Mix Carbon**. A grande vantagem dos materiais resultantes é que eles juntam as melhores qualidades dos materiais que os compõe, formando estruturas muito rígidas e muito resistentes a tração.

Para um melhor entendimento do produto na imagem abaixo se pode observar um desmembramento do produto, apresentando assim uma melhor visualização de seus componentes. Cada item recebeu uma legenda numérica para melhor acompanhamento dos parâmetros do produto

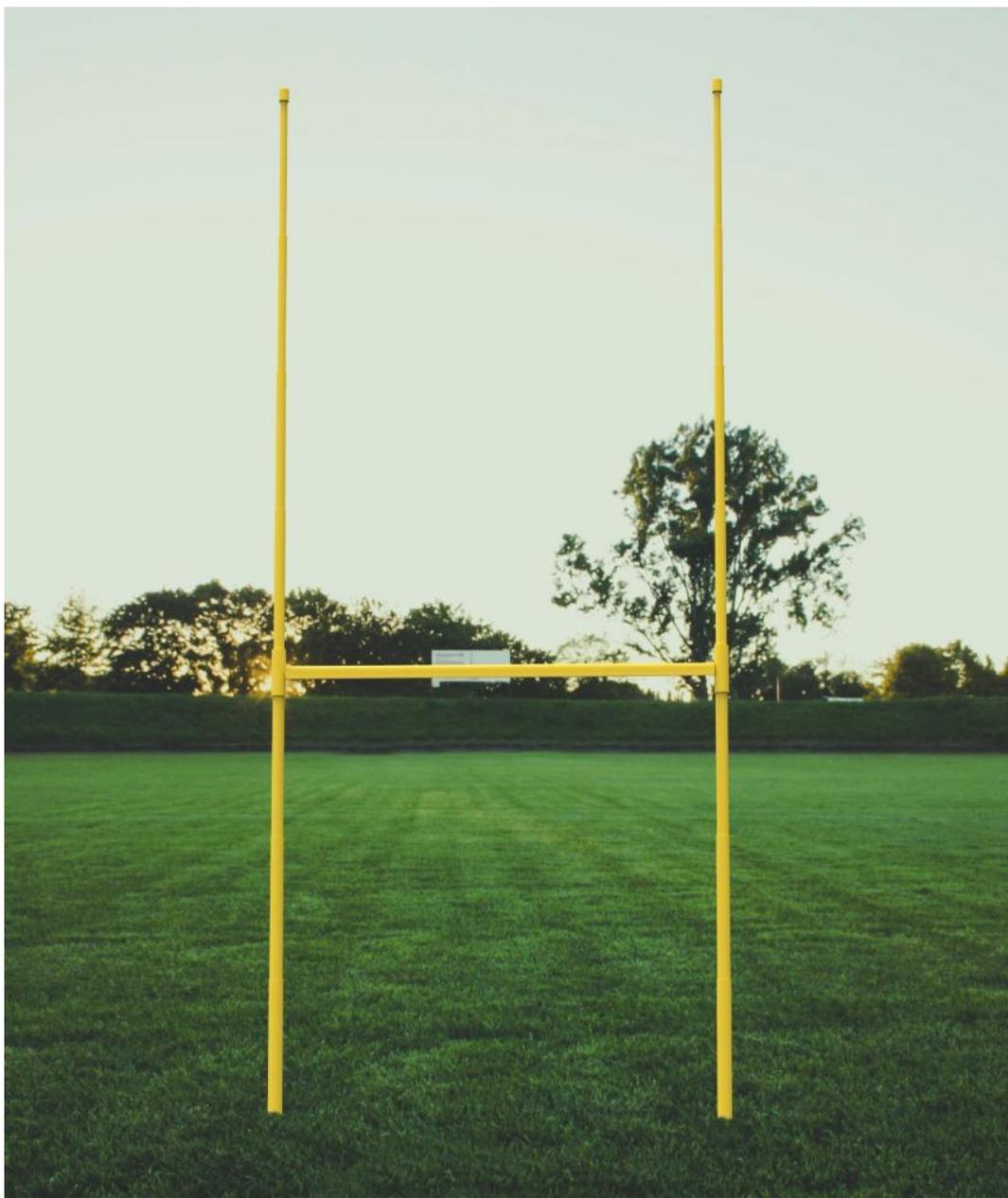
Figura 113 – Visão desmembrada base campo.



Fonte: Do Autor (2020)

- 1 – haste vertical, formada por sistema telescópico de extensão e retração, formado por lanças que se encaixam uma na dentro da outra, a ultima lança (numero oito) contem uma ponta para fechamento, esta também permite maior facilidade no momento de abertura da lança, esta ponta pode ser sacada para a pesagem do conector (legenda 4) e logo em seguida ser colocada de volta.
- 2 – Bases para campo com formato de garfo, sua configuração estética foi desenvolvida para melhor penetração e fixação ao solo, pode-se visualizar o pino de encaixe, que serve para junção com as hastes telescópicas.
- 3 – Barra horizontal composta por três peças que se encaixam entre si através de pinos, e estas por sua vez se ligam aos conectores (Legenda 4) para serem vinculados as hastes telescópicas.
- 4 – Conectores, estes são inseridos na quarta lança da haste vertical, onde é fixada a barra horizontal (legenda 3).

Figura 114 – Ambientação ingoal campo.



Fonte: Do Autor (2020)

Para terrenos duros como quadras esportivas, campos de grama sintética, áreas com pavimentação ou similares foi desenvolvido o ingoal para terrenos duros. Este tem as mesmas características do corpo do ingoal de campo, tendo sua única diferença esta na base esta por sua vez é uma base de apoio, por não ter a possibilidade de fixação junto ao solo.

Esta por sua vez é uma base quadrada dividida em três partes de 50 centímetros cada, que se encaixam, atingindo um comprimento de 1,50 m para dar maior estabilidade ao todo, as hastes telescópicas também são fixadas nesta base por sistema de encaixe com pinos, por

pressão. Para estas bases optou-se pela utilização do mesmo material do corpo do ingoal, o **Mix Carbon**, compósito misto de carbono, grafite e fibra de vidro, devido a sua leveza e resistência. Pode-se observar o ingoal com base para terrenos duros na figura 115, abaixo.

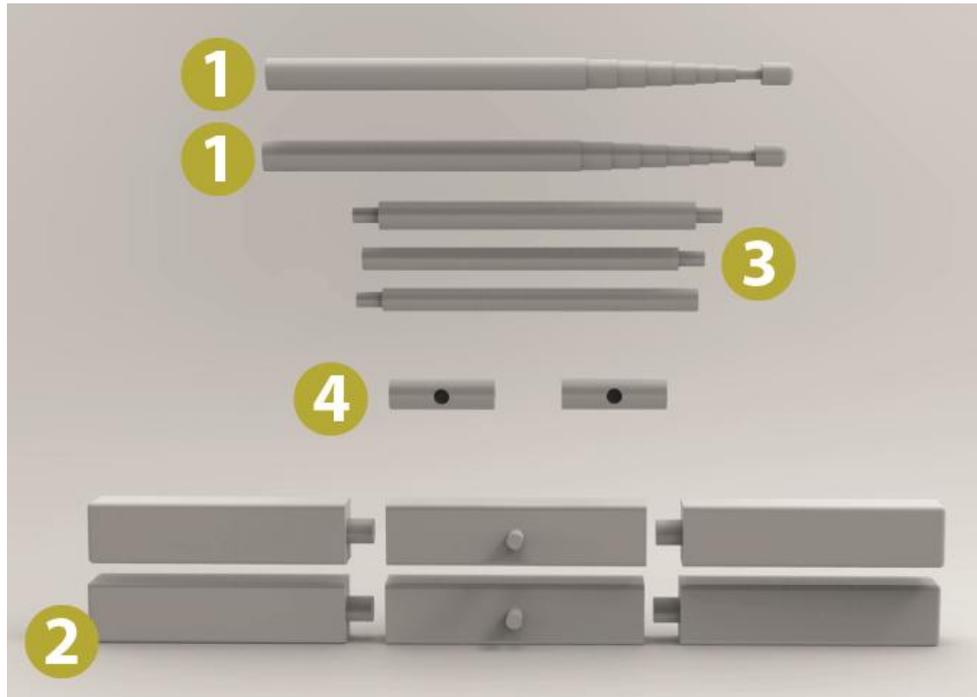
Figura 115 – Solução final Produto base quadra.



Fonte: Do Autor (2020)

Para um melhor entendimento das peças e do mecanismo do ingoal com base para terrenos duros na figura 116, abaixo, se encontra uma visão desmembrada das partes, deste modo apresentando uma visão geral do total. A esta imagem foi acrescentado legenda numérica as partes do ingoal para uma perspectiva total do mesmo.

Figura 116 – Visão desmembrada base quadra.



Fonte: Do Autor (2020)

- 1 – haste vertical, formada por sistema telescópico de extensão e retração, peça idêntica tanto para ingoal de campo como de quadra.
- 2 – Bases de quadra tem formato retangular material utilizado na sua composição é mix carbono. Dimensões de 12cm x 10cm x 50 cm, é formado por três peças que se encaixam entre si através de pinos para formar uma base.
- 3 – Barra horizontal composta por três peças que se encaixam entre si através de pinos, e estas por sua vez se ligam aos conectores (Legenda 4) para serem vinculados as hastes telescópicas. Peça similar tanto par ingoal de campo como para quadra.
- 4 – Conectores, estes são inseridos na quarta lança da haste vertical, onde é fixada a barra horizontal (legenda 3). Peça similar tanto par ingoal de campo como para quadra.

Para melhor visualização das dimensões e sistema de encaixe o desenho técnico do produto pode ser encontrado no apêndice D deste trabalho. O desenho técnico também serve como instruções de montagem ao usuário.

Para o desenvolvimento estético como é um produto com pouca área de contato e de estrutura fina, pensou-se em utilizar cores vivas e contrastantes, como amarelo, branco preto e

laranja, devido ao formato é a área de contato aplicações mais complexa como imagens, símbolos ou grafismos, poderiam não corresponder tornando-se de difícil visualização e entendimento, e também tornando o produto uma visão mais próxima da linha clássica de ingoals que são utilizados em jogos e campos oficiais.

Figura 117 – ambientação Ingoal quadra.



Fonte: Do Autor (2020)

O produto foi desenvolvido com base a solucionar o problema referente aos locais adequados a prática do esporte, desta maneira o ingoal portátil cumpre com o objetivo de tornar vários locais antes inapropriados em próprios, e também torna possível a instalação e retirada do mesmo, caso a área de treino/jogo não permita a utilização de um in goal fixo permanente no local. Este ingoal foi desenvolvido sobre os parâmetros do tag rugby modalidade de iniciação ao esporte, e desta maneira pode ser utilizado para iniciação infantil e por jovens em escolas, escolinhas de rugby ou em outros locais, o equipamento também pode ser utilizados por adultos em treinos ou programas de iniciação, como pode ser utilizado por atletas em treinos específico de chute.

5.4.7 Bolsa para transporte e armazenagem ingoal

Após o desenvolvimento do produto concluiu-se que para facilitar seu transporte e armazenagem pós-compra, seria necessário o desenvolvimento de uma bolsa, mochila ou similar, esta por sua vez deveria facilitar o transporte, armazenagem e deslocamento do produto. Além de uma bolsa resistente a mesma deveria agregar apelo estético, pois iria ser uma forma de apresentação e divulgação da marca.

5.4.8 Análise de mercado - bolsas esportivas

Neste momento serão analisados variados modelos de bolsas esportivas inseridos no mercado para melhor analisar sua função, volumetria material e configuração estética. De acordo com Löbach (2001) esta análise deve representar estados reais de produtos existentes, determinar suas deficiências e valores, para assim estabelecer a melhoria possível do produto em desenvolvimento.

Figura 118 – Análise de mercado bolsas esportivas.

								
Produto Bolsa esportiva	Fabricante Wilson	Dimensional 25 x 25x 52 medida em cm	Produto Bolsa / Mala esportiva	Fabricante wilson	Dimensional 25 x 25x 52 medida em cm	Produto Bolsa / Mala esportiva	Fabricante Art and Bags	Dimensional 68 x 33 x 31 medida em cm
Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.		Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.		Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.	
Análise Estrutural	Formato circular, de grande porte Com fecho de zíper e com a alça transversal e para as mãos, sem bolsos externos, dispõe de grande espaço interno.		Análise Estrutural	Formato circular, de grande porte Com fecho de zíper e com a alça transversal e para as mãos, possui uma paga na lateral, sem bolsos externos, dispõe de grande espaço interno.		Análise Estrutural	Formato quadrado de grande porte Com fecho de zíper superior, e nas duas extremidades, possui bolsos para objetos pequenos, grande espaço interno, possui apenas alça para mãos.	
Análise de Configuração	Linhas retas e simples, paga confortavel apesar do tamanho monocromatica		Análise de Configuração	Linhas retas e simples, paga confortavel apesar do tamanho. monocromatica		Análise de Configuração	Linhas retas e simples, paga confortavel apesar do tamanho. monocromatica	
Análise material	100% Poliéster estrutura, revestimento mesh.		Análise material	Poliéster bolsa zíper e conectores de polímero		Análise material	Corpo da bolsa em poliéster zíper em nylon	

Fonte: Do Autor (2020)

Na imagem 118, acima, podemos observar bolsas de grande porte, consideradas tamanho jumbo, seu tamanho é adequado para grandes objetos ou grandes quantidades, sua configuração de forma é simples, possuem bolsos de zíper e alça para mãos e transversal para os ombros. Nestes casos bolsas com estética simples e unissex.

Já na figura 119, abaixo, as características estéticas ganham tanto em cores como em formatos tornando as mesmas mais atraentes, nestas podemos perceber algumas variações que deixam os produtos com um caráter mais feminino. Seu tamanho varia entre grande e médio porte, sendo adequados para pequenas e grandes quantidades.

Figura 119 – Análise de mercado bolsas esportivas.

								
Produto Bolsa esportiva	Fabricante The Gift bolsas	Dimensional 25 x 25x 46 medida em cm	Produto Bolsa esportiva	Fabricante Workou Vollo	Dimensional 20 x 30 x 62 medida em cm	Produto Bolsa esportiva	Fabricante Ded Cases	Dimensional 24x 27 x 54 medida em cm
Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.		Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.		Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.	
Análise Estrutural	Formato simi oval, de medio porte Com fecho de zíper e com a alça transversal e para as mãos, com bolsos externos, dispõe de um bom espaço interno.		Análise Estrutural	Formato moderno, de grande porte Com fecho de zíper e com a alça transversal e para as mãos, co bolsos externos para pequenos objetos, dispõe de um bom espaço interno.		Análise Estrutural	Formato simi oval, de medio porte Com fecho de zíper e com a alça para as mãos, com bolsos externos, dispõe de um bom espaço interno.	
Análise de Configuração	Linhas simples, pega confortavel, tamanho de fácil colocação ao corpo possui uma estética feminina		Análise de Configuração	Linhas despojadas tamanho de fácil colocação ao corpo, cores vibrantes		Análise de Configuração	Linhas retas e simples, paga confortavel, bolsa para academia, possui abertura frontal e superior	
Análise material	Corpo bolsa em nylon 600 zíper polímero Plástico		Análise material	zíper e bolsa de poliéster		Análise material	Corpo da bolsa em poliéster zíper em nylon	

Fonte: Do Autor (2020)

Na próxima figura 120, abaixo, as bolsas tem leves características que as caracterizam como masculina ou feminina, mas este detalhe é tão sutil que o uso dos mesmos pode ser unissex, as configurações de forma aqui mudam e também a sua estética sendo mais chamativas e vibrantes. Apresentam uma aparência de robustez e de força e modernidade em seus desenhos.

Figura 120 – Análise de mercado bolsasa esportivas.

								
Produto Bolsa esportiva	Fabricante MARISA	Dimensional 19 x 20x 36 medida em cm	Produto Bolsa esportiva	Fabricante willson	Dimensional 30 x 30 x 48 medida em cm	Produto Bolsa esportiva	Fabricante LS	Dimensional 17 x 20 x 39 medida em cm
Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.		Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.		Análise Funcional	Transporte e armazenamento de objetos.	
Análise Estrutural	Formato simi oval, de pequeno porte Com fecho de zíper e com a alça transversal e para as mãos		Análise Estrutural	Formato moderno, de grande porte Com fecho de zíper e com a alça transversal e para as mãos, co bolsos externos para pequenos objetos, dispõe de um bom espaço interno.		Análise Estrutural	Formato simi oval, de pequeno porte Com fecho de zíper e com a alça para as mãos, com bolsos externos, dispõe de um espaço interno reduzido	
Análise de Configuração	Linhas simples, pega confortavel, tamanho de fácil colocação ao corpo, possui grande abertura em sua parte superiores		Análise de Configuração	Linhas despojadas tamanho de fácil colocação ao corpo, cores vibrantes		Análise de Configuração	Linhas retas e simples, paga confortavel, bolsa para academia, possui abertura que vai de uma extremidade a outra	
Análise material	zíper e bolsa de poliéster conectores em aço		Análise material	zíper e bolsa de poliéster		Análise material	Corpo da bolsa nylon 210D zíper metálico	

Fonte: Do Autor (2020)

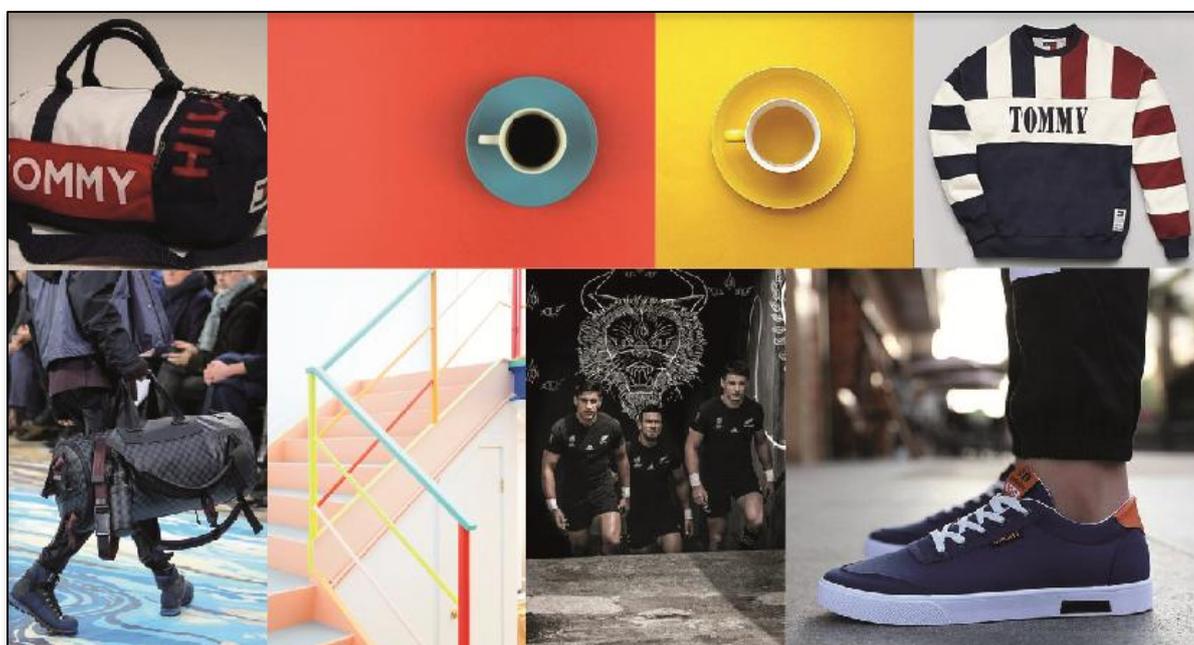
As bolsas aqui analisadas têm como função o acondicionamento e transporte de produtos, seus tamanhos mudam dependendo da proposta da linha e cada marca, os formatos analisados são inúmeros, com ou sem bolsos externos, aproveitam muito do espaço interior. Na maior parte dos casos as bolsas apresentam opções de carregamento através da alça transversal para ombro e alça para mão. Seu sistema de fechamento é realizado na maior parte das vezes por zíper, Dos produtos citados e analisados, o material mais utilizado é o poliéster e o nylon. Na maior parte dos casos as bolsas esportivas carregam características unissex, algumas optam por serem limpas e monocromáticas outras mais vibrantes e utilizam grafismos. A partir destas análises, foi possível compreender quais os materiais utilizados, sua linguagem formas e dimensões. Estas informações auxiliarão na concepção e desenvolvimento do produto

5.4.9 Geração de alternativas

Retorna-se para etapa de esboçar alternativas, porém, desta vez para serem implementadas em uma bolsa esportiva produto auxiliar utilizado no transporte do ingoal.

Inicialmente foi possível gerar alternativas a partir de referências visuais coletadas a partir da pesquisa de mercado, foi elaborado um painel visual, como pode ser visto abaixo com referenciais estéticos inspiracionais para auxiliar no desenvolvimento inicial das alternativas.

Figura 121 - painel inspiracional geração alternativas.



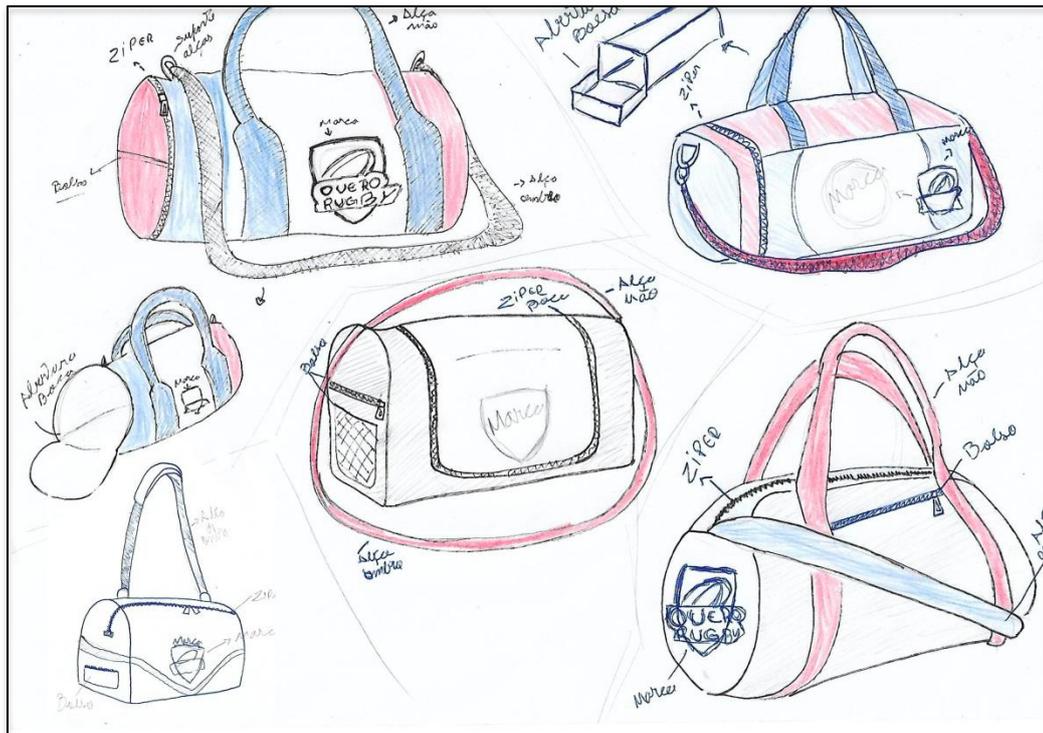
Fonte: Do Autor (2020)

A partir deste painel buscaram-se cores contrastantes que estejam ligadas direta ou indiretamente a marca, a bolsa deve ser de grande porte para melhor comportar o produto, a mesma deve unissex, apesar de trabalhar com cores contrastantes o produto deve manter características simples e minimalistas, não sendo visualmente poluída e nem berrante.

A partir das análises de mercado e a elaboração de um painel com características estéticas, foram elaborados esboços a mão utilizando-se de material disponível, a princípio os esboços buscava análise de forma e de volume, a análise de cores foi testada em primeiro momento, mas estas foram trabalhadas digitalmente após renderização do produto para ver qual melhor paleta se adequa ao projeto.

Nas alternativas após as análises de mercado ficou claro que bolsas de grande porte eram mais adequadas à proposta da bolsa esportiva, foram geradas então, alternativas de variados modelos, com diferentes tipos de abertura para a colocação dos objetos em seu interior, os desenhos mostram bolsas sofisticadas e não poluídas visualmente. Os esboços podem ser vistos na imagem 122, abaixo.

Figura 122 - Geração alternativas.



Fonte: Do Autor (2020)

5.4.10 Solução final do produto

Conforma proposta de produto do ingoal, por ser um objeto desmontável, observou a necessidade de uma bolsa de transporte pós-compra para o produto, após analisado e gerado alternativas para bolsas esportivas, chega-se a um resultado final para transporte e armazenagem do ingoal, esta composição representa uma solução funcional, sucinta e de grande necessidade no auxílio físico ao usuário.

A bolsa esportiva foi desenvolvida a partir do conceito do minimalismo, visando um produto simples limpo e atrativo suas cores são azul, vermelho e branco, todas utilizadas de acordo com as cores utilizadas na marca, fazendo assim a associação estética marca produto. Sua configuração apresenta alça para mãos costuradas no corpo da bolça e alça para transporte nos ombros presa por conectores de poliéster injetados, sua abertura não esta no topo, mas sim na extremidade no seu diâmetro, deste modo proporcionando uma maior área de abertura o que facilita a colocação das partes do ingoal.

Como matéria prima optou-se pelo nylon 600 denier (possui esse nome devido ser 100% Poliéster revestido com Policloreto de Vinila,) optou-se por este material devido a sua

força e resistência, além de ser um material de fácil manuseio. Possui um pequeno bolso frontal, suas medidas são de 35 cm de diâmetro por 65 centímetros de comprimento. A marca é aplicada na bolça pelo método de sublimação, Os zíperes utilizados são de plástico moldado e classificado como sistema cremalheira, tendo cada um dos dentes pregados de maneira individual na fita de tecido que é costurado na bolsa. A solução para bolsa pode ser vista na figura 123, abaixo.

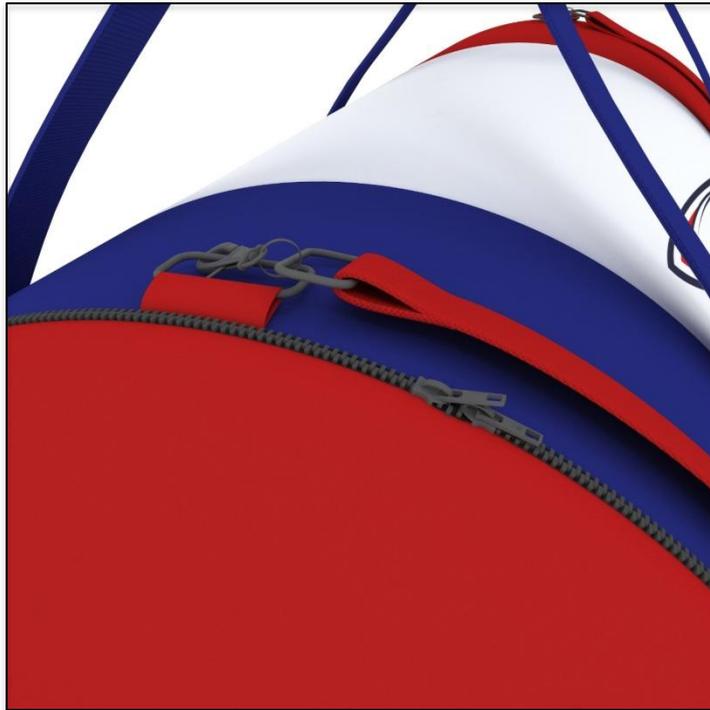
Figura 123 - Solução final bolsa esportiva.



Fonte: Do Autor (2020)

Na figura 124, abaixo se pode observar detalhe do zíper de fechamento e como o mesmo se faz presente na bolsa, desta maneira a área de abertura da bolsa ficou muito maior facilitando manuseio das partes desmontáveis do ingoal.

Figura 124 - Solução final bolsa esportiva detalhe.



Fonte: Do Autor (2020)

Na figura abaixo pode se ver um estudo de volumetria da bolsa, visualizando assim de melhor maneira seu tamanho e comportamento junto ao corpo do usuário.

Figura 125 - Estudo volumetria.



Fonte: Do autor (2020)

Na imagem 125, acima pode se perceber a dimensão real do produto junto ao corpo do usuário, como a mesma se comporta com a pega de mão e a alça para ombro, a mesma pode ser usada lateralmente ou com uma leve inclinação jogando a mesma para as costas. Apesar do tamanho, a bolsa ainda consegue ser confortável junto ao corpo.

Figura 126 - ambientação bolsa.



Fonte: Do Autor (2020)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo compreender todas as características que cercam o universo rugby, desde o funcionamento do jogo até como o esporte é visto por pessoas que estão envolvidas com o mesmo e quem não possui proximidade com a modalidade. Neste projeto o design entra como um facilitador para a difusão da modalidade, buscando novos adeptos e fortalecendo ainda mais o rugby como esporte dentro do estado do Rio Grande do Sul. A solução idealizada resultou em marca, serviço e produto que fortaleça e dissemine o rugby como esporte para todas as idades e biótipos.

Para alcançar os resultados obtidos no projeto foi estudado a fundo o universo rugby, desde o funcionamento do jogo até suas variações que permitem expandir a área de atuação do esporte alcançando de maneiras diferentes vários públicos. Foram exploradas juntamente ao esporte, características culturais, pois o esporte independente da modalidade sempre absorve características da cultura e do local onde esta inserido, daí buscou-se este estreitamento entre rugby e cultura gaúcha, trazendo a valorização cultural ao esporte. Produtos esportivos, marcas e serviços foram analisados e desmembrados a fim de agudar a gerar insights para a condução do trabalho. Juntamente com estas análises foi-se a cambo buscar visualizar o entendimento do usuário e consumidor no qual foi possível vislumbrar suas necessidades, costumes e tendências, enriquecendo a fonte de pesquisas.

A partir das definições geradas durante o processo projetual desenvolveu-se a marca QUERO RUGBY, que possui ênfase na disseminação do rugby no rio grande do sul, buscando difundir o esporte através de projetos de escolinhas de rugby, implantados em escolas publicas e privadas ou áreas municipais ociosa dando assim rotatividade ao esporte e fazendo o mesmo espalhar e manter-se sempre em crescimento.

Após as análises geradas e o estudo sobre o rugby estar em completo entendimento, e alinhado ao conceito explanado projetou-se assim a identidade visual da e suas aplicações, com objetivo de auxiliar na comunicação e difusão da marca. Juntamente com a marca as propostas finais de serviço e produto foram desenvolvidas, estes por sua vez atingiram os objetivos buscados inicialmente.

Por fim entende-se que todas as etapas realizadas neste projeto foram de extrema importancia para condução do projeto e realização dos objetivos finais propostos. O design utilizado como base para criar desenvolver e compartilhar conhecimento. Os caminhos aqui apresentados tendem a gerar uma visão mais ampla da modalidade e agregar experiências aos adeptos do rugby e seus simpatizantes, tornando o esporte ainda mais presente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABC DO GAÚCHO. **Os símbolos oficiais do Rio Grande Do Sul**. Disponível em:

<<http://www.abcdogaicho.com.br/almanaque/o-simbolos-oficiais-do-rs/>>. Acesso em: 26 de abr. de 2020.

ABRC, Associação Brasileira De Rugby Em Cadeira De Rodas. **História do Rugby em Cadeira de Rodas**. Disponível em:

<<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1252>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

AMORIM, Gabriel. **Benefícios do rugby: esporte combina saúde e valores – Ativo saúde**.

Disponível em: <<https://www.ativosaude.com/fitness/rugby/>>. Acesso em: 23 de mar. de 2020.

AROUND THE RINGS MAGAZINE. **Lapasset apresenta planos para o Rugby Sevens no Rio 2016**. Disponível em:< http://aroundtherings.com/site/A__40890/Title__Lapasset-Presents-Plans-for-Rugby-Sevens-at-Rio-2016/292/Articles> Acesso em: 23 de mar. de 2020.

AYLWIN, Michael. Webb Ellis nem inventou o rugby, então por que o nome dele está na Copa do Mundo?, The Guardian. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/sport/blog/2019/sep/16/webb-ellis-rugby-world-cup>> Acesso em: 10 de mar. de 2020.

BELO HORIZONTE RUGBY. **Conheça o rugby**. Disponível em:< <https://www.bhrugby.com.br/>> Acesso em: 04 de mai. de 2020.

BRITISH JOURNAL. **of sports medicine rugby**. Disponível em:

<<https://bjsm.bmj.com/content/11/3/152.1>> Acesso em: 29 mar. 2020.

CBRu. **Confederação Brasileira de Rugby**. Disponível em: <<http://ww2.brasilrugby.com.br/a-cbru-sobre-nos/>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

CBRu. **Estatuto confederação Brasileira de Rugby**, São Paulo, 20 de maio de 2019. Disponível em: <https://ww2.brasilrugby.com.br/wp-content/uploads/2015/12/Estatuto_2019_-_AGOE_27_04_19.pdf> Acesso em: 19 de mar. de 2020.

COLLINS, Tony. **A Social History of English Rugby Union**. Inglaterra: editora Routledge, 13 de jan. de 2009.

COLLINS, Tony. **Rugby Reloaded**. Disponível em: <<http://www.rugbyreloaded.com/>>. Acesso em: 4 de março de 2020.

COLLINS, Tony. **Rugby's Great Split: Class, Culture and the Origins of Rugby League Football**. Inglaterra: editora Routledge. 05 de jan. de 2006.

COLLINS, Tony. **The Oval World: A Global History of Rugby**. Inglaterra: editora Routledge, 28 de jan. de 2015.

COMITÊ PARALÍMPICO BRASILEIRO. **Rugby em cadeira de rodas**. Disponível em:

<<https://www.cpb.org.br/modalidades/65/rugby-em-cr>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY. **Departamento de Torneios e Eventos Regulamento dos Campeonatos Nacionais Masculino de Rugby XV 1º e 2ª Divisão.** Disponível em: <http://ww2.brasilrugby.com.br/wp-content/uploads/2015/12/REGULAMENTO_DOS_CAMPEONATOS_NACIONAIS_1_DIVISAO.pdf> Acesso em: 19 de mar. de 2020.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY. **Departamento de Torneios e Eventos Regulamento do Circuito Nacional de Rugby Sevens Feminino.** Disponível em: <http://ww2.brasilrugby.com.br/wp-content/uploads/2015/12/REGULAMENTO_SUPER_SEVENS_2018.pdf>. Acesso em: 19 de mar. de 2020.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY. **Tag Rugby nas escolas manual do professor CBRu.** Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/arquivos/File/sugestao_leitura/tag_rugby.pdf>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

CURITIBA RUGBY CLUBE. **Como tudo começou.** Disponível em: <<https://curitibarugbyclub.com.br/historia/>>. Acesso em: 19 de mar. de 2020.

DECATHLON. **Quais são as posições no rugby.** Disponível em: <<https://souesportista.decathlon.com.br/quais-sao-as-posicoes-no-rugby/>>. Acesso em: 31 de mar. de 2020.

DIAS, Karina. **O Esporte como meio de inclusão social.** Portal da educação física. Disponível em: <<https://www.educacaofisica.com.br/carreira-ef/projetos-sociais-esportivos-a-educacao-fisica-transforma-vidas/>> Acesso em: 29 mar. 2020.

DYMOCK, Alan. Olimpíadas de 2016: **Como o sete de rugby conquistou o mundo**, Rugby World. Disponível em: <<https://www.rugbyworld.com/news/67024-67024>>. Acesso em: 22 de mar. de 2020.

EFDEPORTES, revista digital. **O esporte como ferramenta da cultura e do pertencimento.** Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd183/o-esporte-como-ferramenta-da-cultura.htm>>. Acesso em: 08 de abr. de 2020.

FACCA, Cláudia A. **O designer como pesquisador:** uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. Dissertação de Mestrado. Universidade Anhembi Morumbi: São Paulo, 2012.

FEDERAÇÃO GAÚCHA DE RUGBY. **Campeonato gaúcho de rugby xv categoria principal e intermédia regulamento.** Disponível em <<http://www.fgrugby.com.br/home/wordpress/wp-content/uploads/2018/03/Regulamento-do-Campeonato-Ga%C3%BAcho-de-Rugby-2017-1%C2%AA-Divis%C3%A3o-Principal-e-Interm%C3%A9dia.docx.pdf>>. Acesso em: 23 de mar. de 2020.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE RUGBY EM CADEIRA DE RODAS. **Manual de classificação da iwrf.** Disponível em: <http://www.iwrf.com/resources/iwrf_docs/IWRF_Classification_Manual_3rd_Edition_rev-2011_%28Portuguese%29.pdf>. Acesso em: 22 de mar. de 2020.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE RUGBY. **Alteração e consolidação estatuto FPR**. Disponível em: <<http://fprugby.org.br/wp-content/uploads/2016/02/ESTATUTO-REGISTRADO-2015.pdf>> Acesso em: 03 de mar. de 2020.

FGR, Federação Gaúcha de Rugby. **Arbitragem**, 2020. Disponível em: <<http://www.fgrugby.com.br/home/wordpress/arbitragem/>>. Acesso em: 18 de abr. de 2020.

FRANZATTO, Carlo. O processo de inovação dirigida pelo design: um modelo teórico. **REDIGE - Revista de design, inovação e gestão estratégica**, Vol. 2, n.1, p. 50 – 62, 2011. Disponível em: <<http://www2.cetiqt.senai.br/ead/redige/index.php/redige/article/view/72>>. Acesso em: 29 mar. 2020.

FUNDAMENTOS DOS ESPORTES. **O Rugby**. Disponível em: <<http://rugbyfundamentosdosesportes.blogspot.com/>>. Acesso em: 27 de abr. de 2020.

GLOBOESPORTE, RUGBY CLUBE. **Rugby League**. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/outros-esportes/rugby-clube/platb/2011/02/16/rugby-league/>>. Acesso em: 23 de mar. de 2020.

GLOBOESPORTE.COM. **Em busca de crescimento, rugby se vira como esporte amador no Brasil**. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/sp/vale-do-paraiba-regiao/sao-jose-do-rugbi/noticia/2016/07/em-busca-de-crescimento-rugby-se-vira-como-esporte-amador-no-brasil.html>>. Acesso em: 30 de mar. de 2020.

GLOBOESPORTE.COM. **Rugby Clube 30 anos de Rúgbi no Paraná**. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/outros-esportes/rugby-clube/platb/2011/11/28/30-anos-de-rugbi-no-parana/>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ. **Introdução ao Touch rugby**. Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1249>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

GUTIERREZ, Diego Monteiro. ANTONIO, Victor Sá Ramalho. KATER, Thiago Marco. DE ALMEIDA, Antonio Bettine, INTRODUÇÃO E INSTITUCIONALIZAÇÃO DO RUGBY NO BRASIL. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/jpe/v28/2448-2455-jpe-28-e2841.pdf>>. Acesso em: 2 de mai. de 2020.

GUTIERREZ, Diego Monteiro. **Rugby, Identidade e processo econômico no Brasil**. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100134/tde-18082016-170712/publico/rugby.pdf>>. Acesso em: 3 de abr. de 2020.

IG ESPORTES. **COI aprova golfe e rúgbi de sete para Jogos do Rio em 2016**. Disponível em: <<https://esporte.ig.com.br/mais/2009/10/09/coi+aprova+golfe+e+rugbi+de+sete+para+jogos+do+rio+em+2016+8784156.html>> Acesso em: 23 de mar. de 2020.

INSTITUTO RUGBY PARA TODOS. **Maior ong de rugby do Brasil**. Disponível em: <<https://rugbyparatodos.org.br/>>. Acesso em: 30 de mar. de 2020.

INTERNATIONAL RUGBY BOARD. **Guia de Principiantes Rugby union, World rugby**. Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/arquivos/File/sugestao_leitura/guia_rugby.pdf>. Acesso em: 22 de mar. de 2020.

INTERNATIONAL RUGBY BOARD. **Os sinais dos árbitros, entender o arbitro para entender o jogo.** Disponível em:

<https://blogdorugby.files.wordpress.com/2009/10/irb_sinalizacoes_arbitragem.pdf>. Acesso em: 22 de mar. de 2020.

JACAREI RUGBY. **História do Rugby.** Disponível em: <<https://www.jacareirugby.com/historia-do-rugby>>. Acesso em: 4 de mai. de 2020.

JUNIOR, Hilário Franco. **Portal do rugby - A Historia do Rugby.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/entenda-o-rugby/historia-do-rugby>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

LOBACH, Bernd. **Design industrial: base para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Edgard Blucher, 2001. 206 p.

MORENO, Thomaz. SOUZA, Paulo Henrique Xavier. **O rugby catarinense e sua trajetória.** Disponível em: <<https://docplayer.com.br/16263609-O-rugby-catarinense-e-sua-trajetoria.html>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020

NERFU, New England Rugby. Disponível em: <<http://www.nerfu.org/>>. Acesso em: 04 de mai. de 2020.

NITERÓI RUGBY. **Niterói Rugby football club.** Disponível em: <<http://niteroirugby.com.br/#>> Acesso em: 4 de mai. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Beach rugby a nova fronteira.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/colunas/blog-da-redacao/beach-rugby-nova-fronteira>> Acesso em: 22 de mar. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Benefícios do rugby ocasional a saúde.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/colunas/espaco-saude/espaco-saude-flavio>> Acesso em: 4 de mai. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Carta aberta ao rugby brasileiro: Debate sobre o futuro dos clubes.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/colunas/voz-do-rugby/carta-aberta-ao-rugby-brasileiro-debate-sobre-o-futuro-dos-clubes-e-do-profissionalismo>> Acesso em: 15 de mai. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Conhece rugby subaquático? Tem ate mundial.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/noticias/internacional/mundial-de-rugby-subaquatico>> Acesso em: 23 de mar. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Guia Para Iniciantes.** Portal do rugby-entenda o rugby Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/entenda-o-rugby/guia-para-iniciantes>>. Acesso em: 22 de mar. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **História do Rugby.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/entenda-o-rugby/historia-do-rugby>> Acesso em: 20 de mar. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Quantos Jogadores de Rugby existem no mundo? Censos e CNRU em Análise.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/colunas/o-tmo/quantos-jogadores-de-rugby-existem-no-mundo-e-preciso-um-censo-unificado>>. Acesso em: 18 de mai. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Ranking de Clubes da CBRu: Como ele Influenciará o super 16.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/noticias/brasil/ranking-de-clubes-da-cbru-como-ele-influenciara-o-super-16>>. Acesso em: 22 de abr. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Revelado ranking de clubes para 2019, com Farrapos líder; grupos do super 16 confirmados.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/noticias/brasil/revelado-ranking-de-clubes-para-2019-com-farrapos-lider-grupos-do-super-16-confirmados>>. Acesso em: 22 de abr. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Rugby unionx Rugby league em números** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/noticias/fora-de-campo/rugby-union-x-rugby-league-em-numeros>> Acesso em: 4 de mai. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Site portal do rugby 2020.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/>> Acesso em: 10 de mai. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Soluções para o futuro do rugby.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/colunas/blog-da-redacao/regionalizacao-e-solucoes-locais-para-o-futuro-do-rugby-nacional-sugestoes>>. Acesso em: 12 de abr. de 2020.

PORTAL DO RUGBY. **Touch Rugby um celeiro de habilidades.** Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/colunas/escola-de-rugbi/touch-rugby-um-celeiro-de-habilidades>>. Acesso em: 13 de mai. de 2020.

RAMALHO, Antônio Victor Sá; KATER, Thiago. **A IMIGRAÇÃO BRITÂNICA E A INTRODUÇÃO DO RUGBY NO BRASIL.** Disponível em: <[http://snh2011.anpuh.org/resources/anais/48/1467609597_ARQUIVO_ANTONIO&KATER.AimigracaobritanicaeaintroducaodorugbynoBrasil\(1891-1933\).pdf](http://snh2011.anpuh.org/resources/anais/48/1467609597_ARQUIVO_ANTONIO&KATER.AimigracaobritanicaeaintroducaodorugbynoBrasil(1891-1933).pdf)> Acesso em: 24 de mar. de 2020.

RAMALHO, Victor. **Ranking de clubes CBRu.** Portal do rugby. Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/noticias/brasil/ranking-de-clubes-da-cbru-como-ele-influenciara-o-super-16>> Acesso em: 19 de mar. de 2020.

REDE NACIONAL DO ESPORTE. **Rúgbi- Rede do Esporte.** Disponível em: <<http://rededoesporte.gov.br/pt-br/megaeventos/olimpiadas/modalidades/rugbi>>. Acesso em: 16 de mar. de 2020.

RODOSOFTE. **Breve dicionário gauchesco.** Disponível em: <<https://www.rodosoft.com.br/dicas/breve-dicionario-gauchesco/>>. Acesso em: 14 de mai. de 2020.

RUGBY – Origem, história, como jogar e regras. **Escola educação.** 2018. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/247956/referencia-site-abnt-artigos/>>. Acesso em: 6 de março de 2020.

RUGBY ESPN. **Conheça as regras e se apaixone por um dos esportes que mais cresce no Brasil,** ESPN.COM. Disponível em: <<http://www.espn.com.br/infografico/rugby/>>. Acesso em: 31 de mar. de 2020.

RUGBY PLAYER WELFARE. **Playerwelfare regra12, provisions relating to players' dress.** Disponível em: <<http://www.worldrugby.org/playerwelfare>>. Acesso em: 23 de mar. de 2020.

RUGBY SUBACUATICO. **Regulamento internacional.** Disponível em: <<http://rugbysubacuatico.blogspot.com/2011/05/reglamento-international.html>>. Acesso em: 18 de abr. de 2020.

SCALETSKY, Celso Carnos; PARODE, Fábio Pezzi. **Imagem e pesquisa Blue sky no design.** 2008. XVI Convención Científica de Ingeniería y Arquitectura. - Congresso Sigradi Cuba 2008.

SCALETSKY, Celso Carnos; PARODE, Fábio Pezzi. **Imagem e pesquisa Blue sky no design.** 2008. XVI Convención Científica de Ingeniería y Arquitectura. - Congresso Sigradi Cuba 2008.

SOCIALRUGBY. **Projeto Vivendo o Rugby.** Disponível em: <<https://socialrugby.wordpress.com/vivendo-o-rugby/>>. Acesso em: 23 de mar. de 2020.

TODOS POR UM, Globo Esporte. **Rúgbi mostra sua força no Brasil e cresce dentro e fora de campo.** Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/programas/esporte-espetacular/ep/rugbi/todos-por-um/noticia/rugbi-mostra-sua-forca-no-brasil-e-cresce-dentro-e-fora-de-campo.ghtml>>. Acesso em: 01 de abr. de 2020.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca:** guia essencial para toda a equipe de gestão de marca. Porto Alegre: 3. ed., Bookman, 2012.

WHEELER, Alina. **Design de identidade de marca.** Tradução de Joaquim da Fonseca. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

WORLD RUGBY. **A Beginners's Guide to Rugby Union.** Disponível em: <<https://passport.worldrugby.org/?page=beginners&p=quiz>>. Acesso em: 19 de abr. de 2020.

WORLD RUGBY. **Ge tinto rugby - introdução valores do rugby.** Disponível em: <<https://getintorugby.worldrugby.org/?page=164&language=ptbr>>. Acesso em: 22 de mar. de 2020.

WORLD RUGBY. **Laws of the game Rugby union – leis por número.** Disponível em: <<https://laws.worldrugby.org/index.php?law=2&language=EN>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

WORLD RUGBY. **Laws of the game Rugby union 2020 – leis do Jogo.** Disponível em: <<https://laws.worldrugby.org/index.php?charter=all&language=EN>>. Acesso em: 22 de mar. de 2020.

WORLD RUGBY. **Rugby Ready a collective responsability- Plano de emergência, equipamento e ambiente.** Disponível em: <<https://rugbyready.worldrugby.org/?section=58&language=PTBR>>. Acesso em: 18 de abr. de 2020.

WORLD RUGBY. **Bem vindo ao Rugby.** Disponível em: <<https://www.world.rugby/welcome-to-rugby>> Acesso em: 6 de março de 2020.

WORLD RUGBY. **Leis do jogo 2016 - incorporando o jogo.** Disponível em: <https://bahiarugbydoc.files.wordpress.com/2016/02/world_rugby_laws_2016_ptbr.pdf>. Acesso em: 17 de mar. de 2020.

APÊNDICE A – ROTEIRO PARA ENTREVISTA NA FASE DE PESQUISA

ROTEIRO DE PERGUNTAS DIRECIONADO AS ENTREVISTAS CONTEXTUAIS

Este roteiro faz parte de um Trabalho de Conclusão de Curso do Design, tendo como tema a difusão do rugby no Rio Grande do Sul, visando exclusivamente levantar dados sobre os praticantes, para servir de base na elaboração do projeto final da disciplina.

- Nome:
- Idade:
- Estado Civil:
- Há quanto tempo e por qual motivo começou a praticar o Rugby?
- Quais os benefícios você enxerga na prática desta modalidade?
- Você compete por clubes em eventos e provas oficiais? Qual seu papel na equipe?
- Vive do esporte?
- Qual a sua percepção em torno do rugby como esporte?
- Quais os maiores desafios da modalidade para quem deseja iniciar? E pra quem já pratica?
- Quais as dificuldades e problemas que você visualiza em relação ao esporte?
- Na sua visão porque o rugby não conseguiu a mesma visibilidade que tem em outros países? Ou a mesma visibilidade de outros esportes como o futebol?

- Na sua visão falta de lugares para treinar, e pessoal para ensinar também são um problema?
- Quem não tem familiaridade com o rugby tem uma visão de que o esporte é violento, esta visão também atrapalha o desenvolvimento do esporte.
- O que você acha que poderia mudar em relação ao esporte para poder melhorar?

QUESTIONÁRIOS ONLINE

PESQUISA SOBRE A PRÁTICA DO RUGBY

Questionário online de múltipla escolha enviado para atletas de rugby pertencentes a vários clubes gaúchos, para ajudar a compreender o universo rugby pela visão dos praticantes.

Idade

- Menor de 18 anos
- De 18 a 25 anos
- Acima de 25 anos

Gênero

- Masculino
- Feminino

Cidade onde vive?

Estado civil

- Solteiro
- Casado
- Divorciado
- Viúvo

Outro _____

Filhos

- Sim
- Não

Pratica algum tipo de esporte coletivo?

- Sim
- Não

Se sua resposta anterior for sim, qual é este esporte alem do rugby?

- Futebol
- Futsal
- Vôlei
- Basquete
- Rugby

Outros _____

Pelo menos quanta vez na semana se dedica à prática deste esporte?

- 1 vez por semana
- 2 vezes por semana
- 3 vez por semana ou mais
- Atualmente não pratico

O esporte na sua vida está presente por quais motivos?

Qual foi sua primeira forma de contato com o rugby?

- Mídias sociais
- Televisão
- Jornais ou rádio
- Através de amigos
- Outros _____

E um esporte que você considera complicado pelo ponto de vista de não praticantes?

- Sim
- Não
- Um Pouco

Se você acha o rugby complicado qual sua principal dificuldade?

- Regras
- Jogadas durante a partida
- Dinâmica do jogo
- Forma de pontuação
- Arbitragem
- Outro _____

A falta de informação sobre o esporte atrapalha quem deseja iniciar na modalidade?

- Sim
- Não

O incentivo de algum amigo é importante para iniciar alguma atividade esportiva?

- Sim
- Não

A dificuldade para se encontrar um local para a prática do rugby acaba gerando a pouca procura pelo esporte?

- Sim
- Não
- talvez

Você considera o rugby um esporte violento?

- Sim
- Não

O rugby pode assustar uma pessoa que não conhece nada do esporte a primeira vista devido ao alto contato físico que o esporte proporciona?

- Sim
- Não
- talvez

Se sua resposta anterior for sim, este pré-conceito sobre o rugby ser violento pode afastar pessoas que poderiam ser possíveis praticantes?

- Sim
- Não

No seu ponto de vista qual a melhor forma de difundir o rugby no estado?

- Escolinhas voltadas à modalidade
- Programas explicativos da modalidade utilizando podcasts, mídias sociais e youtube
- Eventos e jogos demonstrativos
- Oficinas teóricas e práticas em escolas
- Outros _____

No seu ponto de vista o que leva alguém a não praticar o rugby, e a praticar outro esporte coletivo?

- Informação
- Praticidade
- Material esportivo
- Falta de apoio e companhia

Outros _____

Percepção sobre rugby

Questionário online de múltipla escolha enviado para pessoas não praticante de rugby e que não estão envolvidos com a modalidade para ter um melhor entendimento de sua visão e percepções perante o esporte

Idade

- Menor de 18 anos
- De 18 a 25 anos
- Acima de 25 anos

Gênero

- Masculino
- Feminino

Cidade onde vive?

Pratica algum tipo de esporte?

- Sim
- Não

Gosta ou acompanha algum tipo de esporte? Qual?

Você sabe o que é o rugby?

- Sim
- Não
- Um Pouco

Já teve algum contato com o rugby?

- Sim
- Não

Se sua resposta anterior for sim, como aconteceu este contato?

- Mídias sociais
- Televisão
- Rádio ou jornal
- Através de Amigos

Conhece alguém que pratique rugby?

- Sim
- Não

Independente de conhecer o esporte ou não, pelas suas peculiaridades o rugby te chama à atenção?

- Sim
- Não

Se tivesse mais oportunidade, gostaria de ter mais contato com rugby no seu dia a dia?

- Sim
- Não
- Talvez

O que lhe leva a praticar outro esporte e não o rugby?

- Falta de conhecimento
- Falta de espaço adequado
- Equipamentos
- companheiros para praticar

Ter um amigo que lhe incentiva ou acompanhe poderia ser um potencializador a ingressar na modalidade?

- Sim
- Não
- Talvez



MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL

SUMÁRIO

03	Normativas
04	Conceito
05	Elementos Identidade
06	Assinatura Principal
07	Assinatura Secundária
08	Paleta de Cores - Cores institucionais
09	Paleta de Cores - Positivo e negativo
10	Paleta de Cores - Escala de cinza
11	Grid - Malha construtiva
12	Grid - Área de Proteção
13	Tipografia - Institucional
14	Tipografia - Auxiliar
15	Redução
16	Pattern
17	Aplicação em Fundo colorido
18	Aplicação em Imagem
19	Aplicação em Imagem
20	Pontos de Contato
21	Pontos de Contato
22	Pontos de Contato
23	Pontos de Contato

NORMATIVA

O presente manual possui medidas, proporções espaços e orientações de extrema importância para aqueles que tiverem a responsabilidade de aplicar a marca nos mais variados meios de reprodução.

É imprescindível que as normas estabelecidas sejam seguidas para que não se perca a identidade ou altere a mesma descaracterizando seu conceito definido.

03

MOVIMENTO

CONCEITO

Movimento pode ter vários significados e interpretações, que se moldam complementam e adaptam ao projeto:

Ação de deslocar ou deslocar-se.

Ação de mover, de mudar, de ir de um lugar para outro.

Mudança pela qual um corpo está sucessivamente presente em diferentes pontos do espaço.

Circulação, agitação produzida por uma multidão que se move em diferentes sentidos.

Ação de um grupo de pessoas com o mesmo propósito.

Através destas definições de movimento podemos afirmar que movimento é capaz de estar presente ou definir várias ações, estas constantes e necessárias para o crescimento, evolução, descoberta e desenvolvimento.

04

ELEMENTOS IDENTIDADE



O logo foi montado sobre a estrutura de um escudo com formato que remete ao triangular.

A forma oval inserida acima da composição do escudo representa uma bola de rugby, esta posicionada de forma ascendente fazendo alusão ao movimento do passe no rugby.

A fonte utilizada sobrepõe os elementos dando enfoque ao naming e criando uma perspectiva.

As cores utilizadas são vibrantes e contrastantes para chamarem a atenção do olhar.

Toda a arquitetura da marca foi construída sob a perspectiva esportiva, observando sua linguagem e como estas se comunicam.

05

ASSINATURA PRINCIPAL



As aplicações da marca devem priorizar o uso de sua assinatura principal, igual a imagem acima.

Para as situações em que a aplicação da marca principal for inviabilizada pode-se adotar as assinaturas secundárias.

06

ASSINATURA
SECUNDÁRIA

Lettering + Elemento



Lettering



As assinaturas secundárias encaixam-se perfeitamente em áreas com menor espaços e aplicações onde o logotipo em sua totalidade ficará inviabilizado.

07

PALETA DE
CORES

CORES INSTITUCIONAIS

C100 M96 Y42 K48
R31 G30 B63
PANTONE P101-16 U
HEXADECIMAL #1F1E3F

C0 M96 Y95 K0
R228 G31 B27
PANTONE P 52-8 U
HEXADECIMAL #E41F1B

C0 M0 Y0 K0
R255 G255 B255
PANTONE 000C
HEXADECIMAL #FFFFFF

CORES AUXÍLIARES

C20 M7 Y95 K0
R220 G210 B10
PANTONE P 163-8 U
HEXADECIMAL #DCD20A

C72 M70 Y61 K84
R228 G31 B27
PANTONE Process Black U
HEXADECIMAL #1E1818

C23 M18 Y18 K1
R205 G202 B202
PANTONE P 179-4 U
HEXADECIMAL #CDCACA

08



PALETA DE
CORES



ASSINATURA POSITIVA



ASSINATURA NEGATIVA



09



PALETA DE
CORES



ESCALA DE CINZA 30%

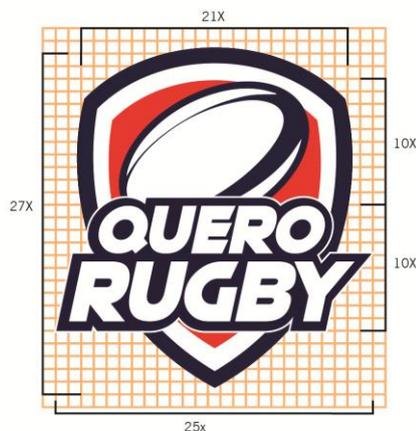


ESCALA DE CINZA 50%



10

GRID



MALHA CONSTRUTIVA

O grid é baseado em unidades modulares, e tem a função de nortear a construção da marca, organizando e mantendo suas proporções.

O grid de construção da marca delimita a proporção baseada no módulo x, esse por sua vez corresponde a espessura da haste vertical da fonte do lettering.

11

GRID



ÁREA DE PROTEÇÃO

A área de proteção serve para proteger a marca da interferência de outros elementos, e assegurar que nada possa danificar sua imagem original, facilitando sua utilização e visibilidade.

Como referência para a área de proteção utilizou-se a haste do Y como marca de segurança, para delimitar o espaçamento.

12

TIPOGRAFIA

TIPOGRAFIA INSTITUCIONAL

Para o lettering utiliza-se a fonte Modern Machine Italic, esta fonte é de uso exclusivo da marca e não deve ser utilizada em outras palavras ou textos que fazem algum tipo de integração com a marca.

MODERN MACHINE ITALIC

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!@#%&'()*[]{}=+
0123456789**

13

TIPOGRAFIA

TIPOGRAFIA AUXILIAR

NewsGoth BT Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!@#%&'()*[]{}=+
0123456789

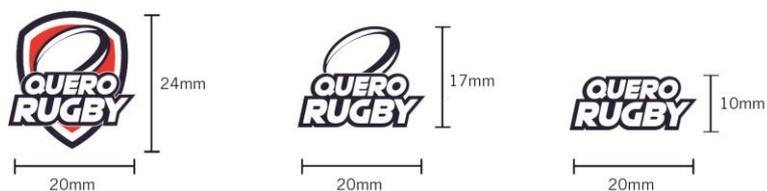
MV Boli Regular

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!@#%&'()*[]{}=+
0123456789*

Tipografia auxiliar é recomendada para uso em textos corridos, e parágrafos, papelaria, site, e quaisquer tipo de documentação onde tenha interação de marca e tipografia.

14

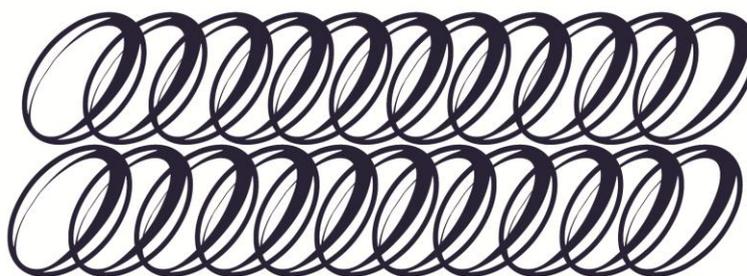
REDUÇÃO



Para garantir a reprodução legível da marca foi estabelecida a redução máxima para cada uma de suas assinaturas, deve-se respeitar a proporção dos elementos, não podendo haver alterações além das indicadas, esta redução mínima ocorre para no comprometer a legibilidade.

15

PATTERN



A padroanagem foi feita a partir do elemento da marca este representado pela bola, a mesma foi sobreposta uma sobre a outra trazendo um entrelaçamento. poderá ser utilizado em material promocional papelaria e embalagem sem prejudicar a utilização da marca principal. Pode ser utilizado tanto em sua cor institucional quanto em escala de cinza.

16

APLICAÇÃO
EM FUNDO
COLORIDO



17

APLICAÇÃO
EM IMAGEM



A marca sempre deve ser aplicada respeitando os parâmetros de redução e configuração da mesma. Deve ser aplicada sobre imagens buscando utilizar os cantos superiores e inferiores para melhor visualização e enquadramento.

18

APLICAÇÃO EM IMAGEM



Para compor imagem a marca pode ser utilizada com opacidade entre 30% e 50%, de maneira que esta se destaque e melhor se adapte a imagem escolhida. normalmente a imagem deve-ra ser utilizada centralizada, entende-se que uma configuração que melhor se adapte a esta norma possa ser utilizada.

19

PONTOS DE CONTATO



Uniforme de treino, Confeccionados 100% em Poliéster com tecnologia Dri-Fit.

O conjunto camisa e calção tem suas arte aplicada através do processo de sublimação. De forma bem resumida, é um processo de estamparia onde você imprime um desenho em um papel para sublimação com tinta sublimática, e depois, através de uma prensa quente, transfere o desenho do papel para a peça de roupa.

No momento de aplicação da marca todos os parametros devem ser seguidos de acordo com o manual

20

PONTOS DE
CONTATO



É usado para acondicionar líquidos de atletas e praticantes de atividade física em geral.

O squeeze é produzido em alumínio com pintura brilhante e impressão silk digital, podendo ser encontrado em três cores, amarelo, laranja e azul. elemento gráfico para compor a estética do produto também foi utilizado.

Os esguezes possuem tampa plástica de rosquear com alça metálica. Suas dimensões são de vinte centímetros de altura por sete centímetros de diâmetro, sua capacidade de armazenamento é de 600ml.

no momento de aplicação da marca todos os parâmetros devem ser seguidos de acordo com o manual

21

PONTOS DE
CONTATO



As tags, serão anexadas aos produtos da marca e apresentarão informações e instruções referentes aos produtos adquiridos. O material utilizado na tag papel couchê 250g, o cordão é feito de nylon encerado. Dimensão tag 9cm x 5cm, impressão feita pelo método silk digital.

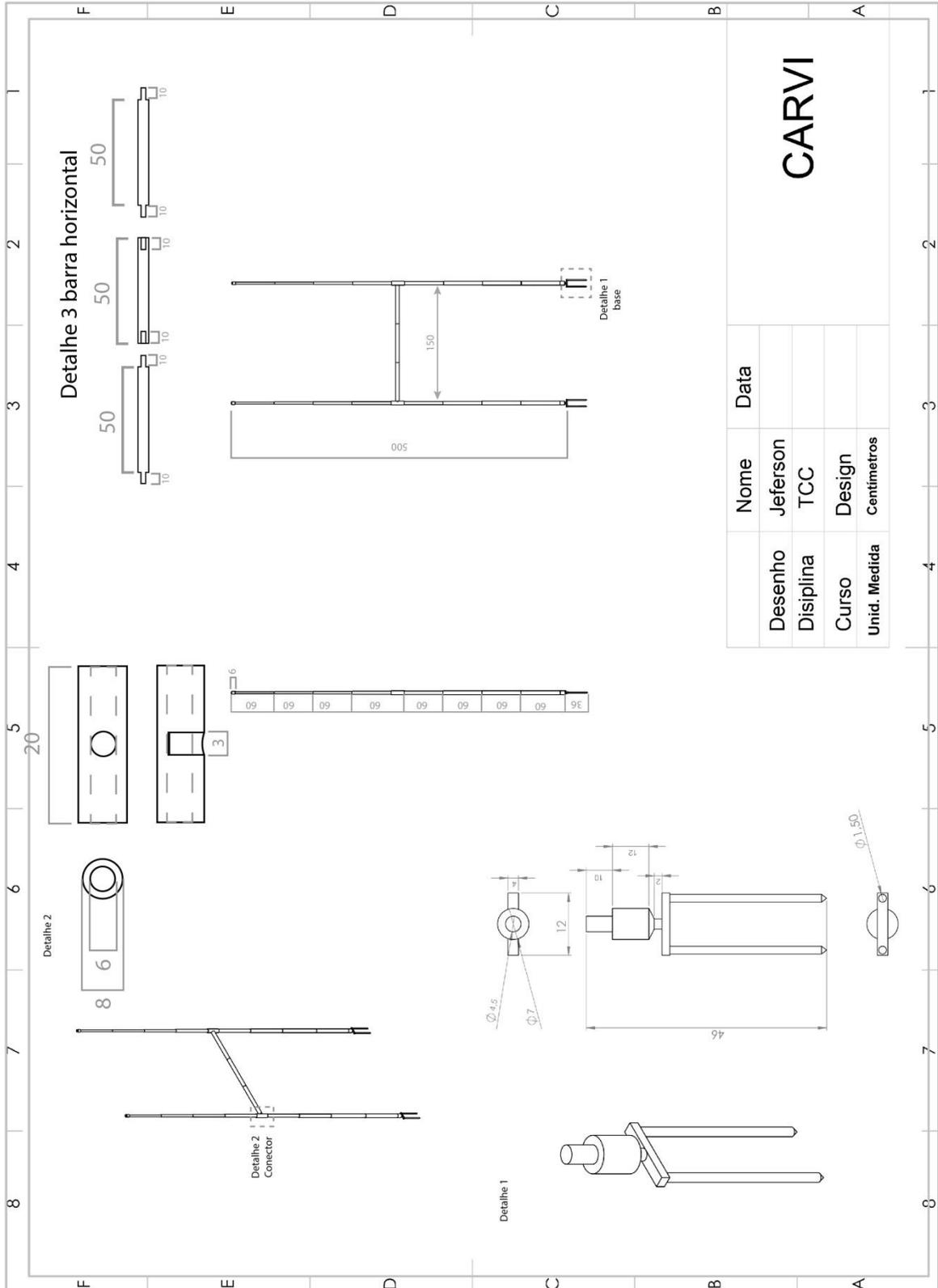
22

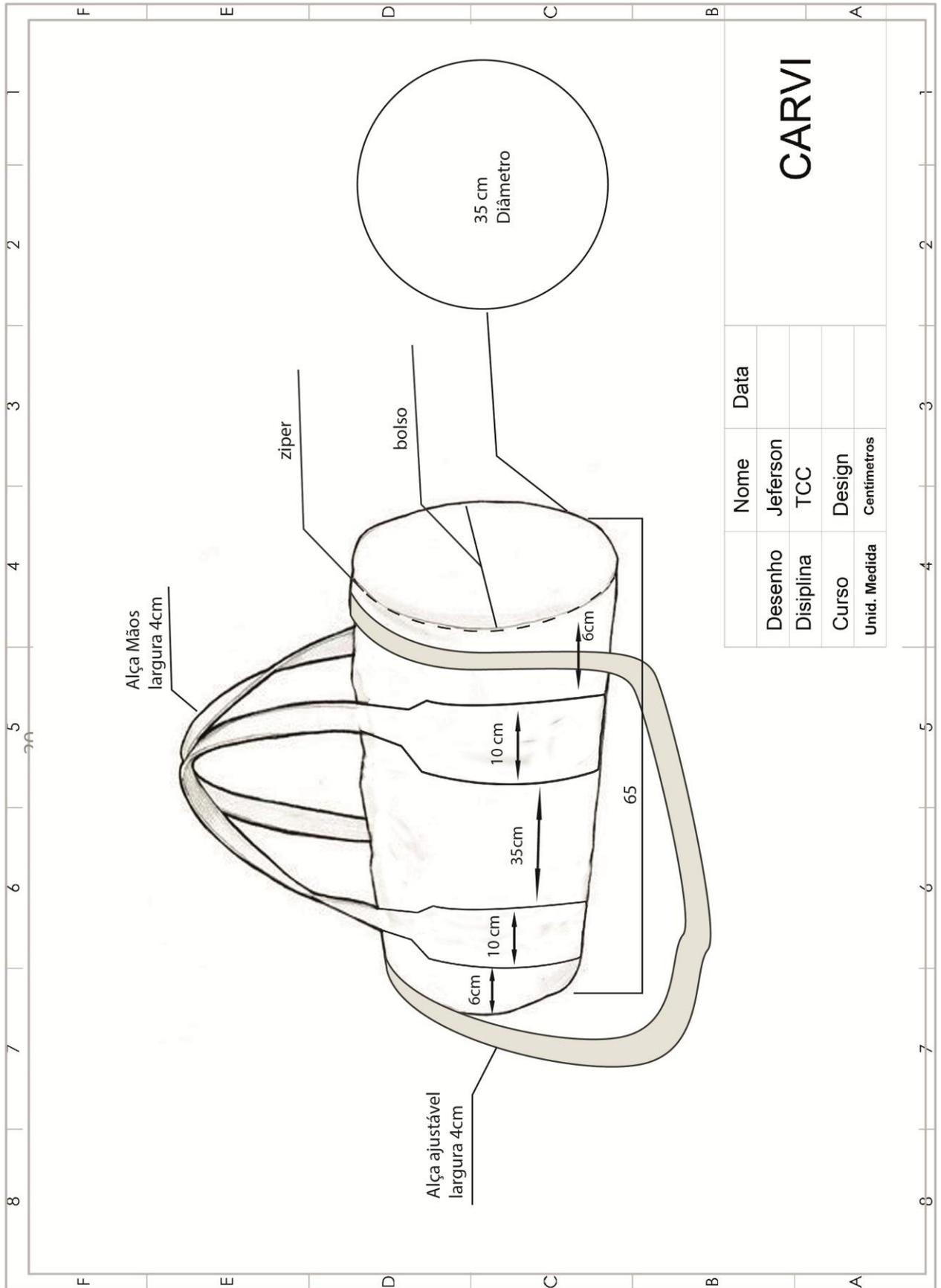
PONTOS DE
CONTATO



Mochila esportiva para objetos de pequeno porte. Feita de poliéster, com arte gravada através do processo de sublimação, ideal para carregar coisas de porte pequeno e médio, como roupas, tênis, garrafas de água, etc.

APÊNDICE D – DESENHO TÉCNICO



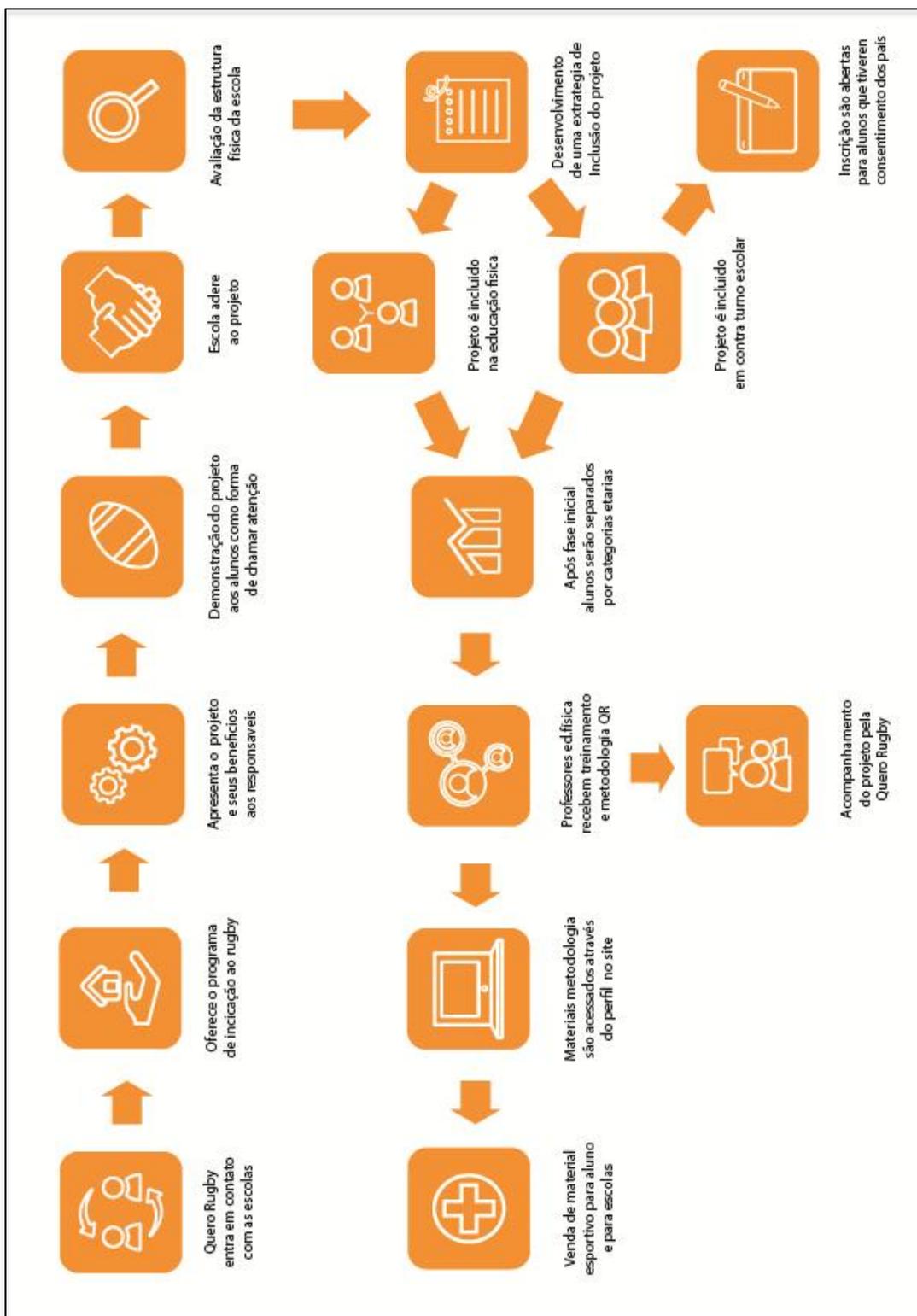


Nome	Data
Jeferson	
TCC	
Design	
Centímetros	

CARVI

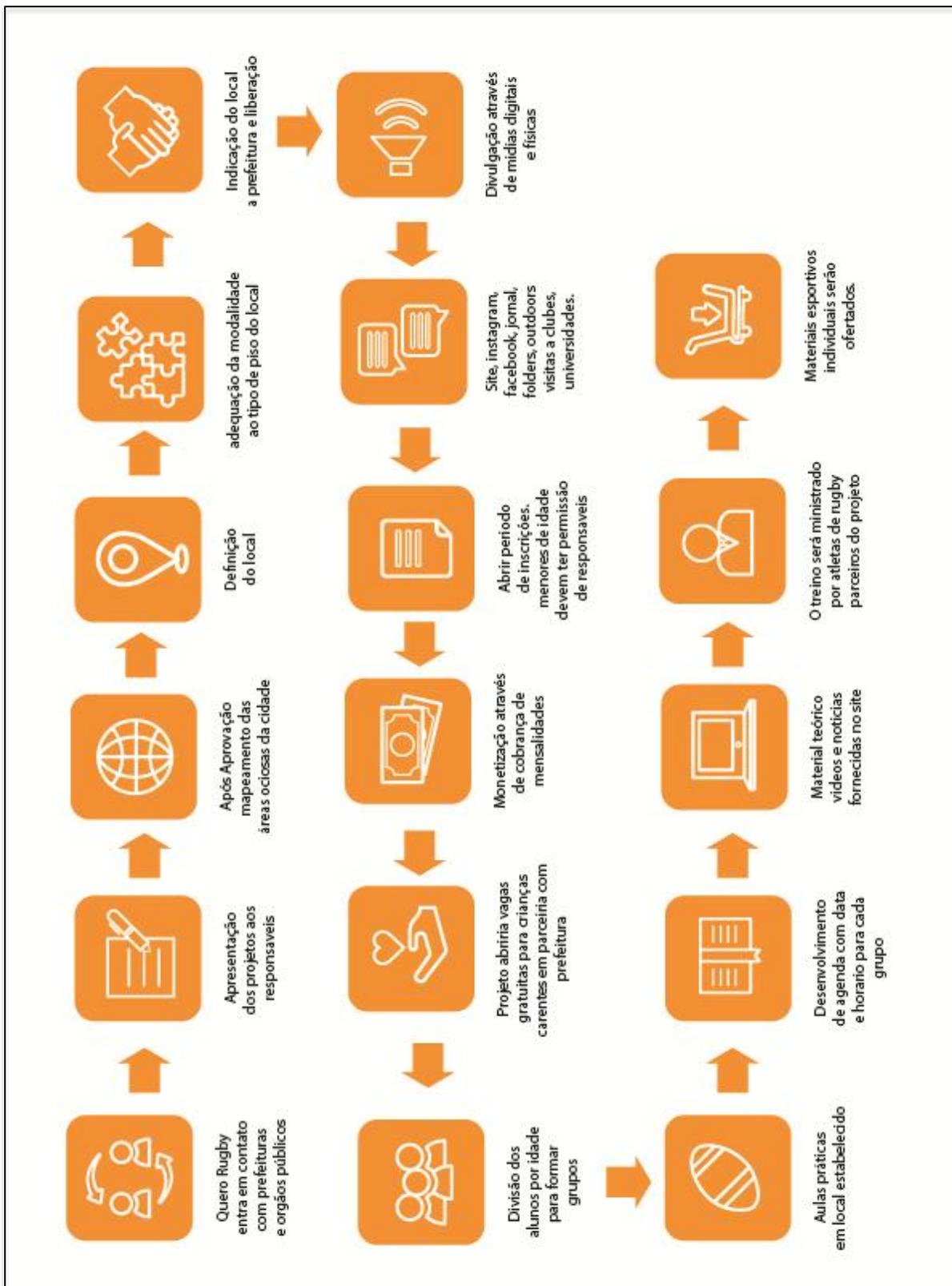
APÊNDICE E – FLUXOGRAMA FUNCIONAMENTO SERVIÇO

Programa A- rugby nas escolas



APÊNDICE E – FLUXOGRAMA FUNCIONAMENTO SERVIÇO

Programa B- utilização de locais públicos para prática do rugby



APÊNDICE E – FLUXOGRAMA FUNCIONAMENTO SERVIÇO

Mapa de stakeholders

