

European Football for



Development Network

EFDN



TOGETHER WE ARE  Morethanfootball

WWW.EFDN.ORG

CONTEÚDOS

04 INTRODUÇÃO

4 - VISÃO GERAL DO PROGRAMA

05 EFDN

06 METODOLOGIA CCL

7 - SISTEMA DE RECOMPENSAS DA COMMUNITY CHAMPIONS LEAGUE
8 - COMO PLANEAR & DESENVOLVER UMA COMPETIÇÃO CCL
8 - RECRUTAMENTO DE PARTICIPANTES
8 - COMUNICAR COM OS RESIDENTES
8 - EVENTO DESPORTIVO DE PONTAPÉ DE SAÍDA
9 - CAPITÃES COMUNITÁRIOS
9 - SELEÇÃO DO NOME DE UMA EQUIPA
9 - SELEÇÃO DE UM ESTÁDIO COMUNITÁRIO
10 - SESSÕES DE FORMAÇÃO
10 - WORKSHOPS
12 - CONTRIBUIÇÕES COMUNITÁRIAS
13 - FAIR PLAY E APOIO EQUITATIVO
14 - EVENTOS FINAIS

15 REGRAS DA PARTIDA DA LIGA DOS CAMPEÕES DA COMUNIDADE

15 - ÁRBITROS
15 - EQUIPA
15 - CALÇADO
15 - CAMPOS
16 - TEMPO DE JOGO
16 - GUARDA-REDES
16 - COMEÇAR
16 - CANTOS
16 - REINICIAR
16 - SANÇÕES
17 - CARTÃO BRANCO - FAIRPLAY

18 COMUNICAÇÃO E MARKETING CCL

19 SESSÃO E FORMULÁRIOS DE ENTREGA

19 - PARTIDAS
19 - ÁRBITROS
19 - CONTRIBUIÇÕES COMUNITÁRIAS
19 - WORKSHOPS

20 MONITORIZAÇÃO E AVALIAÇÃO

21 AS MELHORES PRÁTICAS DOS PARCEIROS

21 - WORKSHOPS
22 - CONTRIBUIÇÕES COMUNITÁRIAS

22 CONSELHOS DE PARCEIROS

22 - A FAZER
23 - NÃO FAZER

23 TESTEMUNHOS DE PARTICIPANTES

24 CASE STUDIESS

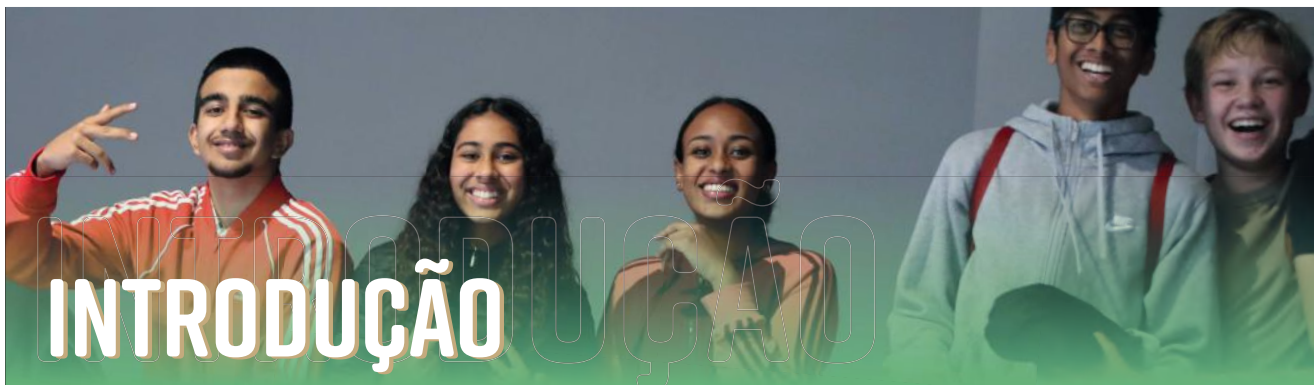
24 - FEYENOORD

25 ANEXO NO GUIA DOS PROFISSIONAIS

25 - PARTICIPANTES DO PRÉ-QUESTIONÁRIO
25 - POST QUESTIONÁRIO PARTICIPANTES

NOSSOS CLUBES





Visão geral do programa

O Programa da Liga dos Campeões da Comunidade EFDN é uma competição de futebol jogada não só no campo, mas também nas comunidades onde os participantes vivem. Os jovens entre os 8 e 16 anos aprendem o que significa ganhar e perder, bem como a trabalhar em conjunto para tornar os seus bairros mais seguros e lugares mais respeitáveis para estar.

O Programa da Liga dos Campeões da Comunidade EFDN tem como objetivos:

- Promover a integração e coesão social no seio das comunidades, dos bairros e municípios visados;
- Melhorar os níveis de atividade dos jovens e prevenir a obesidade e outras doenças relacionadas com a saúde;
- Melhorar a saúde mental e o bem-estar dos jovens e de outros residentes;
- Melhorar o comportamento dos jovens e prevenir a delinquência juvenil;
- Melhorar o nível e a frequência escolar e reduzir o número de jovens que não frequentam o ensino, a formação ou o emprego;
- Melhorar o ambiente local e contribuir para a redução da poluição;
- Grande envolvimento dos pais no projeto e, por conseguinte, nos objetivos do projeto;
- Um aumento da participação desportiva de jovens dos 8-12 e 12-15 anos de idade

Cada Programa da Community Champions League é uma parceria entre um Clube ou Associação Local e um promotor local de um bairro, a maioria identificada como sendo social ou economicamente desfavorecida. Contudo, é provável que o Programa tenha um maior impacto quando outras organizações locais ou regionais desempenham um papel de apoio ativo, incluindo associações de habitação, escolas, outras organizações do sector do voluntariado, instituições de caridade e empresas locais. O Programa Community Champions League visa promover a integração social e a coesão entre as pessoas que vivem em diferentes bairros. O programa foi concebido para ensinar aos participantes e aos seus grupos de pares valores sociais que podem durar uma vida inteira. Procura assegurar aos participantes um maior orgulho na sua própria vizinhança e acesso a

oportunidades que melhorem a sua saúde física e bem-estar. Os principais participantes de cada Programa de Community Champions League são rapazes e raparigas dos 9 aos 14 anos de idade. Embora a maioria viva em bairros social e economicamente desfavorecidos, é importante que pelo menos um grupo de jovens de uma área mais afluyente seja incluído no programa, uma vez que isto ajudará a realizar o objetivo de uma melhor integração e coesão social e assegurará que os participantes possam superar as clivagens sociais. Cada Programa de Community Champions League local começa com 12 equipas a jogar durante um período de 10 semanas com 3 workshops e 4 contribuições comunitárias entregues durante este período. Os jogos são geralmente 5 por equipa (dependendo da idade e do tamanho dos 'estádios' comunitários), e todos os membros da equipa são provenientes do mesmo bairro. Este sistema de plantel assegura que cada equipa pode jogar uma competição completa, mesmo quando alguns jogadores não conseguem fazer um jogo (devido a outras responsabilidades ou trabalhos de casa). Quando os jogos são disputados, são encorajadas substituições, uma vez que são atribuídos pontos adicionais de fair play quando todos os jogadores têm o mesmo tempo de jogo.

Para dar a toda a vizinhança a oportunidade de participar ou apoiar jogos, são disputados jogos em horários que não colidem com outras ligas organizadas de futebol. Isto assegura que o Programa de Community Champions League não esteja a competir com os clubes de base, mas sim a cooperar com outras ligas organizadas na vizinhança. Além disso, os jogadores que iniciam a sua jornada futebolística num Programa da Liga dos Campeões da Comunidade podem progredir para outras oportunidades locais. Cada competição da Community Champions League local é concebida para ajudar a identificar problemas sociais locais relevantes existentes e planejar respostas aos mesmos. Desta forma, o Programa pode reunir pessoas de todas as idades e origens e criar projetos baseados na vizinhança que tornam as comunidades mais seguras e melhoram a vida de todos os residentes. Um elemento-chave disto é o sistema de Fair Play e Prémios pelo Apoio Positivo. Dois terços de todos os pontos de competição que podem ser ganhos não são ganhos por serem bem-sucedidos no campo de jogo, mas através do fair play e do apoio de mente aberta dos adversários e fazendo contribuições positivas dentro das suas próprias comunidades. Isto aplica-se não só aos jogadores de cada equipa, mas também aos seus adeptos e apoiantes que podem somar mais pontos demonstrando respeito e bom comportamento antes, durante e depois dos jogos, assim como durante as sessões de treino.



EFDN

A Rede Europeia de Futebol para o Desenvolvimento é um grupo de clubes e associações de futebol profissional engajados na comunidade. Em quase todos os países do continente, um número crescente de clubes e associações de futebol demonstram a sua responsabilidade social, trabalhando em parceria com organizações públicas, voluntárias e comerciais para melhorar a vida da população local. Estes clubes e associações de futebol com perfis nacionais e internacionais facilitam o acesso a um enorme número de pessoas desfavorecidas, principalmente jovens, que muitas vezes são difíceis de alcançar ou não estão motivados para participar na sociedade em geral.

Uma melhor cooperação entre clubes e associações em cada país nos últimos trinta anos levou à criação da Rede Europeia de Futebol para o Desenvolvimento que permitiu a partilha de conhecimentos a uma escala muito mais vasta. Para além de partilhar práticas eficazes, a EFDN organizou programas europeus sobre emprego juvenil, educação, e questões mais amplas de inclusão social.

Além disso, muitos dos clubes e associações criaram programas de intercâmbio para o pessoal, voluntários e participantes para melhorar a qualidade dos seus próprios programas e iniciativas locais. Estes clubes e associações têm um compromisso de partilha de conhecimentos, inovação e replicação de programas que comprovadamente têm produzido bons resultados para os seus participantes. Eles acreditam que a chave para o seu sucesso a longo prazo é trabalhar eficazmente nas suas próprias comuni-

dades, países e no continente. A EFDN acredita que o futebol tem o potencial para mudar vidas e que os clubes e associações são mais bem apoiados quando colaboram. O Programa da Liga dos Campeões da Comunidade é um exemplo de como isto pode ser conseguido. Trabalhando com o Football League Trust e um grupo cuidadosamente selecionado de parceiros europeus, o Programa da Liga dos Campeões da Comunidade procura abordar as políticas europeias globais no domínio do desporto através do desenvolvimento de um modelo europeu consistente e mensurável para a realização de programas de inclusão social inspirados no desporto. Os objetivos do Programa da Liga dos Campeões da Comunidade são influenciados pelos princípios orientadores do Plano de Trabalho da União Europeia para o Desporto:

- Assegurar uma abordagem cooperativa e concertada entre parceiros de projeto dos Estados-Membros da UE, a fim de proporcionar valor acrescentado no domínio do desporto a nível da UE.
- Abordar os desafios transnacionais enfrentados pelas organizações que procuram realizar programas de inclusão social inspirados no desporto, utilizando uma abordagem coordenada a nível da UE.
- Utilizar o poder do desporto (e do futebol em particular) para dar ímpeto e destaque ao trabalho da Comissão neste campo.
- Fornecer provas claras e mensuráveis que possam contribuir para as futuras políticas europeias no domínio do desporto.

METODOLOGIA CCL

A metodologia Community Champions utiliza um mecanismo único de atribuição de prémios que promove a coesão social e a integração de jovens de diferentes origens culturais, religiosas e étnicas. O programa promove o fair play e o envolvimento da comunidade dos participantes.

O jogo não é jogado apenas no campo, mas também nas comunidades e em toda a sua família, amigos e vizinhos podem marcar pontos para as suas equipas locais.

Cada competição local consiste em pelo menos 12 equipas de diferentes partes da cidade, e cada equipa consiste em 10 rapazes e raparigas da mesma comunidade com idades compreendidas entre os 7-12 e os 12-15 anos. Ao longo do ano (normalmente entre setembro e maio) as equipas jogam os seus jogos utilizando instalações da comunidade no seu próprio bairro e visitam as outras equipas locais em jogos fora de casa no seu bairro. Um elemento-chave é o sistema de Recompensas dos Campeões Co-

munitários. Dois terços de todos os pontos de competição que podem ser ganhos nas competições dos Campeões Comunitários locais não são ganhos em campo por ganhar jogos, mas são pontos não iguais para Fair Play, Fair Support e para contribuições positivas para a comunidade. Estes pontos adicionais são recompensados por Fair Play e Apoio Equitativo antes, durante e depois de um jogo. Não só os jogadores, mas também os seus fãs podem marcar pontos pela sua equipa. Pontos adicionais são também recompensados por comportamento positivo durante sessões de treino, workshops e por contribuições voluntárias na sua comunidade.

O sistema Community Champions Recompensa é a espinha dorsal da competição, dá uma orientação clara aos participantes, fãs e voluntários sobre o que se espera deles dentro do projeto e está incluído em todas as atividades dentro do programa Community Champions. É educativo de uma forma não formal e mantém a competição divertida de participar para todos.



SISTEMA DE RECOMPENSAS DA COMMUNITY CHAMPIONS LEAGUE

PONTUAÇÃO

FUTEBOL	
Ganhe uma partida	3 pontos
Empate uma partida	1 ponto
Perder uma partida	0 pontos

PROFISSIONALISMO	
Local limpo (equipe da casa)	1 ponto
Tudo na hora	2 pontos
Todos com o uniforme da Street League	1 ponto
Bebidas organizadas para o adversário no intervalo (equipe da casa)	1 ponto
Estar ausente sem cancelamento	Menos 10 pontos

COMPORTEAMENTO	
Atitude positiva durante uma partida	5 pontos
Um cartão amarelo	-1 ponto
Um cartão vermelho	-2 pontos

SOCIAL	
Projeto de Ação Social	Máximo de 5 pontos por equipe (os pontos dependem da originalidade, dificuldade e impacto).

PRESENÇA	
Reunião de líderes de equipe	5 pontos por líder de equipe presente
Oficinas	0 pontos (acordado durante o Seminário)
Participar da reunião inicial	1 ponto por jogador
Participação do torcedor	10 apoiadores = 1 ponto
	20 apoiadores = 2 pontos
	30 apoiadores = 3 pontos
	Menos que apoiadores = 0 pontos

RECOMPENSAS	
Cada clube precisa decidir internamente o que quer fazer	

COMO PLANEAR & DESENVOLVER UMA COMPETIÇÃO CCL

Recrutamento de participantes

O primeiro passo para iniciar o concurso é recrutar as equipas participantes. Isto pode ser feito de duas maneiras:

CONCURSO ESCOLAR:	PROGRAMA COMUNITÁRIO:
RECRUTANDO AS EQUIPAS NAS ESCOLAS.	RECRUTAMENTO DAS EQUIPAS NOS BAIROS POR CÓDIGO POSTAL.

Comunicar com os residentes

É importante promover o Programa Community Champions League e os jogos aos residentes do bairro. Isto pode ser feito online, bem como através de cartazes de dias de jogos que a equipa pode distribuir pelo bairro e exibir em locais comunitários para cada jogo. Isto ajudará a assegurar um bom apoio nos dias de jogo, mas também a sensibilizar todos os grupos residentes para o Programa e os seus objetivos.

Evento Desportivo de Pontapé de saída

O Evento Desportivo de Pontapé de saída da Community Champions é a primeira atividade que será organizada pela equipa de or-

ganização central. Deve ser realizada num espaço neutro. A participação no evento Kick Off é obrigatória para os participantes que já se tenham inscrito no Programa Community Champions League, mas também ajudará a elevar o perfil da competição e gerará interesse entre outros potenciais jogadores. O evento deve ser estruturado de forma vaga, pois é a primeira oportunidade para explicar o conceito e formato do programa e sublinhar a importância do bom comportamento tanto fora do campo como base para a recolha de pontos. Formulários de inscrição com mais detalhes do Programa podem ser distribuídos a quem ainda não se tenha inscrito na competição.

Para além das atividades desportivas e de formação de equipas, os materiais são entregues à equipa, são feitas as fotografias oficiais da equipa e do passaporte do jogador e todos os participantes receberão uma explicação sobre a competição, todos os eventos paralelos, e o sistema de prémios Fair Play. As fotografias do passaporte do jogador são utilizadas para os cartões dos jogadores. Os cartões dos jogadores são utilizados para verificar os participantes antes de cada jogo, para evitar que outros jogadores (mais velhos) participem no jogo. Os cartões são controlados pelo árbitro.



Capitães comunitários

O evento de Kickoff será também uma boa oportunidade para selecionar um Capitão Comunitário para cada equipa que participará no Programa Community Champions League. Isto garantirá que um participante assuma a responsabilidade adicional de ajudar a organizar a participação da sua equipa em treinos, workshops e durante a iniciativa de contribuições comunitárias. Além disso, o Capitão da Comunidade encorajará o bom comportamento e promoverá as sessões a outros jogadores numa base regular. O Capitão Comunitário também providenciará a primeira linha de comunicação entre os treinadores do clube e o plantel de jogadores.



Seleção do nome de uma equipa

A primeira responsabilidade da equipa é selecionar um nome de equipa que represente o bairro para o qual estão a jogar. Isto pode ser feito através de uma discussão aberta, seguindo algumas sugestões dos treinadores ou voluntários, ou os próprios jogadores podem querer decidir votar nos nomes gerados pelos membros do plantel. Uma vez escolhido, o nome ficará com a equipa durante toda a competição, pelo que alguma reflexão deve entrar no processo de escolha do nome correto.



Seleção de um estádio comunitário

A equipa deve então ser consultada sobre o local onde devem jogar os seus jogos em casa. O estádio pode ser qualquer espaço comunitário onde se encoraja a prática de desportos, incluindo relva e campos artificiais, áreas de jogo duro ou "jaulas" que são frequentemente concebidas para jogos pequenos e laterais.

Se houver alguma possibilidade de que a instalação escolhida possa apresentar problemas para os residentes, estes devem ser consultados antes de ser tomada uma decisão final. Uma vez acordada a localização do estádio, é da responsabilidade do treinador e do capitão da Comunidade garantir a sua disponibilidade para os cinco jogos em casa que terão de ser agendados.



Sessões de formação

As equipas começarão então as suas sessões de treino em preparação para o primeiro jogo, que deverá ser agendado para a semana seguinte. As 4 sessões de treino para cada equipa precederão cada conjunto de jogos. As sessões de treino devem ser conduzidas pelos treinadores profissionais do clube, embora seja encorajado outro apoio apropriado de adultos.

Idealmente as sessões de treino deveriam ser divididas em duas metades, com 45 minutos a uma hora para o plantel de jogadores selecionados para representar o bairro no Programa da Liga dos Campeões da Comunidade, e um período de tempo equivalente para outros jovens locais para que possam manter o seu interesse no programa. Idealmente, serão organizadas duas sessões de formação em conjunto com uma equipa diferente no Programa, onde serão atribuídos pontos adicionais. As sessões cobrem os princípios básicos do jogo, mas também oferecem a oportunidade de explicar melhor as regras do Fair Play da Liga dos Campeões da Comunidade.

Workshops

Os seminários desempenham um papel educativo importante no programa Campeões da Comunidade. Os workshops estão diretamente ligados aos pilares do projeto (prevenção do racismo, discriminação e violência, inclusão e coesão social, respeito e desportivismo, educação, saúde e cidadania) e têm uma variedade de tópicos que podem ser alterados de acordo

com as necessidades da cidade específica. Respeito, Futebol, Comunidade e Desenvolvimento Social são os temas comuns a todo o projeto e são visíveis em todas as atividades do Programa Campeões da Comunidade Europeia.

Cada equipa deve participar num mínimo de quatro workshops por época, idealmente em temas que tenham sido selecionados pelos próprios participantes. Os seminários podem ser realizados durante os dias de jogo para assegurar a máxima participação dos participantes, ou então os participantes presentes podem ser recompensados com pontos extra para a sua equipa. A participação de jogadores profissionais de futebol nestes workshops por alguns dos parceiros provou ter um maior impacto nos jovens que veem os jogadores como modelos a seguir.

Como estes seminários são uma das principais bases do Programa Community Champions League, devem ser concebidos para refletir questões relevantes para os jovens, devem também ser adequados à idade e interativos. Estes workshops podem ser ministrados pelos próprios treinadores com a ajuda do pessoal do clube ou por uma agência externa como a polícia ou um profissional de saúde local, que avaliará aqueles de acordo com a originalidade, participação, número de pessoas beneficiadas, tempo gasto e benefícios após a atividade. Exemplos de workshops que foram anteriormente ministrados por pessoal e voluntários do Programa da Liga dos Campeões da Comunidade incluem o seguinte:





Valores sociais: Quais são os valores sociais para os seus jogadores? Como são entendidos os valores sociais e as interpretações de respeito mútuo dentro e fora do campo? Estes são frequentemente conduzidos por um árbitro ou agente policial experiente e podem concentrar-se em como e porquê as regras são concebidas e interpretadas por pessoas com autoridade. O workshop tem tudo a ver com respeito e Fair Play!



Nutrição: Este workshop será relevante para todas as idades dos participantes e pode ser realizado como uma sessão prática se a equipa tiver acesso a um local comunitário com instalações culinárias. Treinadores, voluntários e profissionais de saúde podem trabalhar com os jovens para criar uma dieta saudável e equilibrada, bem como para preparar um prato que possa ser partilhado com os pais.



Ajuda de emergência: Este seminário é melhor entregue como uma sessão prática e pode concentrar-se em como os indivíduos podem aplicar a ajuda de emergência num evento desportivo ou num ambiente comunitário mais amplo. É melhor entregue por um trabalhador de uma organização de primeiros socorros e pode conduzir a qualificações acreditadas para aqueles que estão interessados em saber mais. A cruz vermelha ou outra organização de primeiros socorros explicará mais sobre a importância de conhecer os primeiros socorros e o seu trabalho. O resto do workshop é muito prático, onde os participantes aprenderão os primeiros conceitos básicos para acidentes e ferimentos comuns que podem ocorrer no terreno.



Educação sobre Álcool e Drogas: Dependendo da idade dos participantes, este workshop é melhor entregue por um profissional de saúde que pode explicar os diferentes tipos de drogas e o impacto que elas podem ter em cada participante e a influência da pressão dos pares. Isto pode ser realizado no contexto do interesse de cada participante no desporto e da sua ambição individual de realizar o seu próprio potencial.

Contribuições Comunitárias

Todas as equipas do Community Champions League devem ser apoiadas para conceber e realizar um projeto de ação social centrado no aumento do envolvimento da comunidade e na melhoria do ambiente local. O conceito de ação social deve ser explicado em cada fase do Programa, começando no evento de Kickoff, durante o evento de seleção dos esquadros e na primeira sessão de treino. O capitão da Comunidade deve ser encorajado a consultar outros membros do plantel e tentar chegar a um consenso antes de procurar a aprovação do treinador. A cada equipa poderia ser oferecido um projeto de ação social pré-determinado, tal como qualquer um dos seguintes:

- Jogar jogos de tabuleiro com pessoas mais velhas numa casa de repouso durante uma tarde
- Recolha de lixo numa área pública
- Organização de um serviço de devolução de carrinho de compras de supermercado
- Ajudar a renovar uma instalação comunitária
- Produzir alguma arte pública, como um mural ou teatro de rua
- Angariação de fundos para um grupo ou viagem de jovens.

No entanto, são atribuídos pontos adicionais quando os próprios participantes apresentam uma ideia, envolvem outras organizações locais e explicam como esta irá melhorar o ambiente e a vida das pessoas que vivem no bairro. O número de pontos que cada equipa pode ganhar dependerá do quão difícil é o problema que estão a tentar resolver, da originalidade da sua ideia, da forma como executam o projeto e do impacto que este tem. Os membros do esquadro são encorajados a recolher provas do seu trabalho utilizando fotografias ou diários em vídeo e a apresentá-las no final do projeto de contribuição comunitária.



Fair Play e Apoio Equitativo



O Programa Community Champions League EFDN não é apenas uma competição de futebol. Ao contrário de outras competições de futebol, a posição de uma equipa na liga não é apenas determinada pelo seu desempenho em campo, uma vez que dois terços dos pontos disponíveis são ganhos por Fair Play e pontos de Fair Support. As regras do jogo Fair Play e Fair Support estão em vigor assim que a equipa visitante chega ao 'estádio'. As equipas podem receber pontos por apertar a mão antes do jogo ou perder pontos por não se mostrarem suficientemente respeitadas antes do início do jogo.



Os pontos podem ser ganhos em dias de jogo pela pontualidade, aparência e respeito dos jogadores pelos seus adversários e pelo local do jogo. Os pontos podem ser atribuídos se a equipa da casa fornecer algo para beber ao intervalo para a outra equipa, ou mesmo para o árbitro. O sistema é utilizado em todas as atividades do projeto. O Sistema de Pontos mencionado neste documento (na página 8) permite às equipas não só ganhar pontos através do seu bom comportamento ou atitude, mas também perder pontos por má conduta desportiva ou por falta de respeito pelos adversários. Deve ser lembrado que é possível ganhar a sua partida, mas ir para casa com menos pontos do que o seu adversário. O controlo dos pontos de Fair Play e Fair Support deve ser supervisionado por um árbitro ou Supervisor do jogo.



Eventos finais

O evento final é a última ronda da competição e é jogado num local neutro numa grande área pública, tal como uma praça da cidade ou um estádio desportivo. Após os últimos jogos serem disputados, as meias-finais são organizadas com as equipas que têm mais pontos (fair play / pontos de apoio justos combinados com os pontos de futebol) a competir entre si. As meias-finais e a final são julgadas da mesma forma que os jogos do campeonato. As equipas podem ganhar pontos de futebol e pontos de "fair play".

Atividades paralelas tais como jogos amigáveis, apresentações de workshops, questionários, churrascos e tempos culturais são or

ganizados durante o evento final para torná-lo uma experiência única para os participantes.

No final do evento, há duas equipas que são declaradas vencedoras. Uma equipa ganha o prémio Fair Play; esta é a equipa que ganha mais pontos Fair Play ao longo da competição e no evento final. A outra equipa é a campeã da Community Champions League. Esta é a equipa que ganha o evento final (pontos de jogo e pontos Fair Play combinados).

10:00 - 10:14	<input type="checkbox"/> Club Brugge U13 vs Werder Bremen U13 <input type="checkbox"/>	U13 - Phase 1		Prusha Prusha
10:17 - 10:31	<input type="checkbox"/> Feyenoord U13 vs NAC Breda U13 <input type="checkbox"/>	U13 - Phase 1		Joost Verhaere
10:34 - 10:48	<input type="checkbox"/> Werder Bremen U13 vs Feyenoord U13 <input type="checkbox"/>	U13 - Phase 1		Prusha Prusha
10:51 - 11:05	<input type="checkbox"/> Club Brugge U13 vs NAC Breda U13 U13 <input type="checkbox"/>	U13 - Phase 1		Joost Verhaere
11:08 - 11:22	<input type="checkbox"/> NAC Breda U13 vs Werder Bremen U13 <input type="checkbox"/>	U13 - Phase 1		Prusha Prusha
11:25 - 11:39	<input type="checkbox"/> Feyenoord U13 vs Club Brugge U13 <input type="checkbox"/>	U13 - Phase 1		Joost Verhaere
11:50 - 12:04	<input type="checkbox"/> 3rd U13 vs 4th U13 <input type="checkbox"/>	3th & 4th - Finals		Prusha Prusha
12:09 - 12:23	<input type="checkbox"/> 1st U13 vs 2nd U13 <input type="checkbox"/>	U13 FINAL - Finals		Joost Verhaere



REGRAS DA PARTIDA DA LIGA DOS CAMPEÕES DA COMUNIDADE

A Competição do Community Champions League é composta por 10 rondas de jogos. Cinco dos jogos têm lugar no "estádio" da casa e os outros cinco no estádio do seu adversário.



Árbitros

Bons treinadores e árbitros são essenciais para o controlo das regras do Fair Play e, portanto, para o bom e bom funcionamento do projeto. Todas as decisões do árbitro do jogo são finais e vinculativas. Considerando que a Community Champions League tem as suas próprias regras, todos os árbitros devem ser instruídos antes do início do campeonato. Os árbitros podem ser treinadores, estagiários ou podem ser fornecidos pelas escolas. Outra opção é o recrutamento de árbitros de outros programas sociais liderados pela Fundação do clube.

Equipa

Cada equipa terá pelo menos um plantel de 10 jogadores, todos os quais devem estar nos grupos etários e de género relevantes. As equipas são geralmente de 5-A, embora isto possa ser até 7-A, dependendo do tamanho da área de jogo. As faixas etárias e de género podem ser as seguintes:

- Equipas mistas: 8 - 11 anos de idade
- Equipa mistas: 12 - 15 anos

Se possível, as equipas devem dispor de kits de futebol a condizer. Isto aumentará a visibilidade do programa e garantirá que os

participantes sintam que estão a representar a sua vizinhança. Os participantes emprestarão os kits que receberem. Precisarão de ganhar um número específico de pontos Fair Play para ganharem o uniforme no final do projeto.

Calçado

Qualquer calçado é permitido exceto calçado de futebol, a menos que o jogo esteja a ser jogado em relva natural..

Campos

As equipas escolherão um estádio no seu próprio bairro que esteja disponível e seguro. Os campos podem ser de qualquer superfície, mas devem ter uma dimensão mínima de 19 metros x 10 metros e uma dimensão máxima de 42 metros x 25 metros. As marcações dos campos serão decididas pelo treinador da equipa da casa e explicadas aos adversários antes do início do jogo. Por exemplo, algumas equipas podem querer marcar as linhas de perímetro de um campo com cones, em vez de utilizar tábuas duras que possam rodear a superfície de jogo. Embora o tamanho das balizas possa variar em cada estádio, elas devem ter entre 2 metros e 3 metros de comprimento.

Tempo de Jogo

Os jogos consistem em duas metades de 25 minutos com um intervalo de 5 minutos. Nenhum tempo extra será acrescentado ao tempo normal. A equipa visitante dá início à primeira metade. A equipa da casa dá o pontapé de saída à segunda metade.

Guarda-redes

O guarda-redes pode jogar em qualquer área do campo, mas só pode usar as suas mãos na área da baliza (idealmente 3 metros). O guarda-redes não pode apanhar uma bola com as suas mãos se esta for jogada a pé ou com as pernas. O guarda-redes pode apanhar a bola se esta for jogada de volta com a cabeça ou peito. Quando a bola é trazida de volta ao jogo pelo guarda-redes, não pode ser chutada da mão e o adversário mais próximo deve estar a pelo menos 3 metros de distância até ter sido jogada. Se o adversário ganhar a posse dos passes do guarda-redes, a bola tem de ser tocada por outro jogador antes de a equipa poder marcar.

Começar

Se a bola for expulsa de jogo durante o jogo, o jogo recomeçará com um pontapé de saída com os adversários a pelo menos 2 metros de distância. Se houver uma vedação/parede à volta da área de jogo, o jogo continua mesmo que atinja a vedação/parede.

Cantos

Para evitar qualquer jogo rude, não há cantos na Liga dos Campeões da Comunidade. Quando a bola passa por cima da linha de golo três vezes para o que teria sido um canto, a equipa atacante é premiada com um penálti.

Reiniciar

Um golo é marcado quando toda a bola tiver cruzado a linha de golo. Após cada golo, o jogo termina com um pontapé de saída, tomado pela equipa que acabou de sofrer, do círculo central, com ambas as equipas na sua própria metade. Pode-se marcar a partir de todos os locais do campo, mas não diretamente do pontapé de saída, pontapé de entrada ou livre. Se um golo for marcado a partir de um pontapé de saída, pontapé de entrada ou livre, é anulado, e o jogo recomeça com um pontapé de saída.

Sanções

As violações do jogo, bem como a linguagem grosseira, serão penalizadas com um pontapé livre e possivelmente com um cartão amarelo. Um cartão amarelo resulta numa dedução de pontos (-2) e uma penalização de 3 minutos para o jogador infrator.



Se um jogador receber um segundo cartão amarelo durante o jogo, recebe automaticamente um cartão vermelho. Um jogador que receba um cartão vermelho será barrado permanentemente do jogo e a equipa não poderá substituir o jogador. O jogador também será suspenso por pelo menos um jogo. Os cartões vermelhos resultam diretamente numa penalização para a equipa adversária.



Durante a aplicação da penalidade, o jogador deve abandonar o campo e não poderá ser substituído. Isto também se aplica ao guarda-redes. No caso de jogo extremamente rude, má linguagem ou conduta violenta, o árbitro pode dar um cartão vermelho direto. Um cartão vermelho resulta numa dedução de pontos (-5) e uma suspensão de um jogo para o jogador ofensor. O jogador sai diretamente do campo e não é substituído.



Cartão Branco - FairPlay

Um jogador recebe uma carta especial por jogo limpo extraordinário (comportamento exemplar) em campo e a equipa é premiada com 2 pontos. No entanto, a carta não deve ser utilizada para fins inflacionistas e deve ser limitada a uma determinada/situações específicas. Alguns exemplos que devem resultar num Cartão Especial:

- Um jogador marca um golo que é permitido pelo árbitro. O jogador, um colega de equipa, etc., admite que a bola estava fora ou que havia uma bola na mão mesmo antes do golo.
- O árbitro mostra um Cartão Vermelho a um jogador (jogador A). Um jogador adversário (jogador B) revela/admite que houve um erro. O Cartão Vermelho para o jogador A será retirado - em vez disso, o jogador B recebe/concedido com um Cartão Especial.
- Um jogador é punido com uma falta e recebe uma penalidade. O jogador revela que deveria ter sido um não-pulbilização.

Aqui estão alguns exemplos que não resultarão num Cartão Especial:

- O árbitro decide dar um pontapé de canto à equipa A. A equipa A admite que a decisão foi falsa.
- Um jogador está ferido e jaz no chão. Um jogador adversário ajuda-a a levantar-se. Os Cartões Especiais são apenas dados em situações, que podem ter uma influência decisiva no jogo (tais como penalidades, Cartões Vermelhos, golos).

Todas as outras chamadas/ações de fair play devem ser consideradas para os pontos de fair-play.



COMUNICAÇÃO E MARKETING CCL

O Programa Community Champions League deve ser comercializado junto dos jovens e dos seus pais tanto através de formas tradicionais de marketing, como nos meios de comunicação locais, como através de organizações locais estabelecidas, bem como através dos meios de comunicação social.

Os meios de comunicação social podem ser uma ferramenta realmente eficiente para atrair participantes e parceiros.

Alternativamente, poderia estender a mão através de programas de matchday, através da distribuição de panfletos em áreas locais, ou visitando escolas e centros comunitários.

O objetivo é aumentar a sensibilização para o Programa, promover o Evento Desportivo Kickoff e inscrever potenciais jogadores para o Evento de Seleção de Plantel.

JOIN US!

The Community Champions League is a social street football competition organised locally in ten cities in eight European countries, where participating teams can earn more points through fair play, equitable support and volunteering in community activities by winning their street football matches. The European Football for Development Network (EFDN) is coordinating the project in partnership with ten football clubs from the Netherlands, England, Scotland, Norway, Portugal, Hungary, Belgium and Germany.

Chelsea FC, Club Brugge, SV Werder Bremen, NAC Breda, Ferencváros, Abahonani FC, Vojvodina, FC and SL Benfica are already delivering the multi-European programme in collaboration with EFDN.

CHANGING LIVES THROUGH FOOTBALL

The Community Champions League is a social street football competition organised locally in ten cities in eight European countries, where participating teams can earn more points through fair play, equitable support and volunteering in community activities by winning their street football matches. The European Football for Development Network (EFDN) is coordinating the project in partnership with ten football clubs from the Netherlands, England, Scotland, Norway, Portugal, Hungary, Belgium and Germany.

THE OBJECTIVES OF THE COMMUNITY CHAMPIONS LEAGUE PROGRAM ARE:

- Combating racism, discrimination and violence in sport
- Social inclusion in and through sport
- Promoting social cohesion through sport
- Promoting active citizenship
- Promote volunteering in sport
- Promote the positive involvement of parents and neighbours
- Social inclusion and acceptance of refugees and migrants
- Increase participants' social and bridging capital
- Reduction of petty urban crime
- Teach valuable life skills

Join us by scanning the QR code

The Erasmus-Plus funded Community Champions League programme kicked off in January 2019 and will be delivered over a 28-month period.

MONITORIZAÇÃO E AVALIAÇÃO

Para recolher provas de que as suas sessões estão a ter um impacto positivo sobre os participantes envolvidos durante as estações, fornecemos-lhe algumas recomendações abaixo. Sugerimos a recolha de informações sobre os participantes, pessoal e oficinas educativas, contribuições sociais e jogos, reunindo-as numa folha Excel ou numa plataforma de M&E. Através do programa, os parceiros utilizaram a Upshot. Através deste sistema de monitorização, poderiam fornecer regularmente informações sobre eventos e participantes, assegurando a medição do impacto.

É necessário algum tempo e esforço para recolher os dados dos seus participantes, mas é essencial para a sustentabilidade do programa. Ao colaborar com potenciais parceiros, será capaz de demonstrar como a sua sessão está a ter impacto nos participantes. As seguintes informações poderão fazer parte da sua avaliação:

- Os seus participantes (nome, apelido, idade, sexo, etc.)
- Assiduidade em cada sessão
- Questionários de Feedback & Avaliação

- Funcionários (nome, apelido, idade, sexo, etc.)
- Voluntários (Nome, apelido, idade, sexo, etc.)
- Oficinas educativas (duração, data de início, hora de início...)
- Contribuições comunitárias (duração, data de início, hora de início...)
- Jogos CCL (duração, data de início, hora de início...)
- Início dos eventos organizados (Local, data, hora, duração, descrição das atividades realizadas durante o evento...)
- Eventos finais realizados (local, data, hora, duração, descrição das atividades realizadas durante o evento...)

Para eventos de arranque, ajudará o planeamento e a organização se os treinadores e voluntários tiverem uma estimativa dos números que podem participar. Para aqueles que comparecem no dia, devem preencher o formulário de Inscrição na Liga dos Campeões da Comunidade; o qual deve então ser assinado por um dos pais ou tutor legal. Outras informações que devem ser recolhidas nesta fase, e que constituirão a base para a estratégia de recolha de dados para o Programa incluem:

NOME PRÓPRIO	APELIDO	DATA DE NASCIMENTO	GÉNERO
ETNICIDADE	DEFICIÊNCIA	ENDEREÇO DE CORREIO ELETRÓNICO	TELEFONE
ENDEREÇO	CÓDIGO POSTAL	SE FOREM MEMBROS DE UM CLUBE DE FUTEBOL DE BASE	ASSISTÊNCIA DOS PAIS

As entradas serão processadas numa base de dados na qual todos os participantes são listados por distrito. Isto permitir-lhe-á ver em que zonas da cidade precisa de mais participantes, e poderá alterar as suas atividades promocionais ou em que bairro pode formar uma segunda equipa. Por favor, esteja ciente das normas de proteção de dados no seu país. Todos os participantes necessitam de um formulário de consentimento dos seus pais/tutores legais. Todos os pais/tutores legais devem receber um pacote informativo sobre o projeto e os objetivos das atividades.

Fornecemos-lhe um questionário pré e pós questionário para os participantes medirem o impacto da Liga dos Campeões da Comunidade e receberem contributos sobre como melhorar as próximas épocas. Os questionários estão disponíveis no anexo do presente manual.

Os questionários serão enviados aos participantes e ajudá-lo-ão a recolher dados e a compreender o potencial impacto social do seu projeto. Haverá objetivos específicos para a recolha de informação que as suas perguntas precisam de refletir.



AS MELHORES PRÁTICAS DOS PARCEIROS

Workshops

Estilo de vida saudável - alimentação e exercício

Educação para uma vida saudável, preparando-se para manter e reforçar a saúde. A tarefa do novo atleta (para além de se apresentar) é falar a nível infantil sobre estilos de vida saudáveis, prevenção de doenças e hábitos de saúde. Os jogos que escolhemos estão ligados à necessidade de movimento e ao desenvolvimento de capacidades físicas. Como desportistas, é importante falar sobre estilos de vida saudáveis, pois precisamos de cuidar da nossa saúde, para além do nosso treino e nutrição. Por conseguinte, escolhemos a vida saudável como tema para o nosso WSH. O tema é "mais amplo" neste caso, pelo que a nutrição e as dependências também serão discutidas. Também vamos considerar o doping como uma das dependências mais perigosas para os atletas. Os tópicos serão tratados de uma forma não formal, ou seja, através de exercícios lúdicos. Seria bom que o atleta convidado presente durante a sessão pudesse, para além da introdução, falar sobre doping (os seus perigos, consequências, etc.)

O objetivo:

- proteger, treinar, proteger e preservar a saúde das crianças.
- Proteger, proteger e preservar a saúde e a segurança das crianças e dos jovens.
- Áreas de promoção da saúde: nutrição saudável, educação física diária, atividade física, higiene pessoal, saúde física e mental,
- prevenção dos vícios comportamentais e da utilização de substâncias que levam à dependência
- prevenção do abuso e da violência
- prevenção de acidentes e primeiros socorros
- aprender sobre alimentos e bebidas saudáveis, hábitos alimentares e hábitos alimentares saudáveis.
- As crianças devem estar conscientes de como cuidar e proteger o seu próprio corpo.
- Tentamos satisfazer a sua crescente necessidade de brincadeiras e exercício, introduzindo-as em vários desportos saudáveis, e ensinar-lhes tolerância, empatia e respeito pelos direitos humanos. Introduzimo-las a estilos de vida saudáveis através de uma aprendizagem divertida.

Jogos:

- O texto torna-se mais rápido no final.
- Todos colocam a palma da mão esquerda para cima, o dedo indicador direito na palma da outra mão. O árbitro conta até três, na contagem de três o objetivo é (1) prender o outro dedo na palma da mão, (2) levantar o dedo indicador antes que o seu vizinho o apanhe).

Exclusão de fair play

O fair play é um conceito complexo que engloba e encarna uma série de valores fundamentais que não só são uma parte indispensável do desporto, como também desempenham um papel significativo na vida quotidiana. Para além de se apresentarem, os atletas delegados podem partilhar "segredos dos bastidores" sobre competição justa, respeito no desporto, amizade, espírito de equipa, igualdade, desporto sem doping e respeito por regras escritas e não escritas, integridade, solidariedade, tolerância, cuidado pelos outros e por si próprio, excelência e a alegria do jogo, que são os blocos de construção do fair play que podem ser experimentados e aprendidos dentro e fora do campo.

Ver e discutir - analisar - um vídeo em conjunto! Fã racista atira uma banana a Roberto Carlos

O conteúdo do fair play é um exercício lúdico! Iremos cobrir os seguintes tópicos:

- Combater o fair play e seguir as regras
- Tirar vantagem injusta, ganhar sem fazer batota
- Respeitando o seu oponente
- Competir duramente, mas em segurança
- Perder com a cabeça erguida, aceitando a derrota
- Celebrar a vitória de uma forma digna
- Para ajudar um adversário em dificuldades (em caso de acidente, ferimento, doença ou problemas de equipamento), mesmo correndo o risco do seu próprio sucesso
- Comportar-se de uma forma desportiva para com todos os participantes no evento desportivo



CONTRIBUIÇÕES COMUNITÁRIAS

Skjema for sosiale bidrag

LAGNAVN	DATO	STED			
Apallekka Skole	14.12.21	Apallekka, Oslo			
NAVN PÅ LAGLEDER/TRENER		GEVINSTER FOR LOKALSAMFUNN			
Kamal Saaiti		Sustainability, helping local people and people in need			
BESKRIVELSE AV BIDRAG					
<p><small>Beskriv hvordan bidraget av gjennomføres, inkluder alle nødvendige forberedelser, aktiviteter som foregår, utlytte av aktivitet.</small></p> <p>The players collected clothes from fellow students, and from locals over three days. They both collected clothes at the school where people could deliver both old and worn out clothes, and picked up clothes in their local community. They boxed the worn out clothes and both sold them with a low prices to help people with lower income to buy necessary clothings, and in gave people opportunity to swap clothings aswell. The money they earned in on selling clothing was given to a charity foundation. This benefited a lot of people and the local society in both sustainable and environmental aspects.</p>					
VURDERING AV BIDRAG					
Poenngittaker	1	2	3	4	Poeng
Originalitet av prosjektet	Fullt ut basert på en annen ide	Kommer med en ny ide	Kommer med flere enn en ny ide	Hjelp prosjektet av nytt	4
Deltagere av laget	1-3 medlemmer tar beslutninger og medlemsene 5 deltagere på aktiviteten	3-4 medlemmer tar beslutninger og medlemsene 5 deltagere på aktiviteten	4-5 medlemmer tar beslutninger og medlemsene 5 deltagere på aktiviteten	Mer enn 5 medlemmer tar beslutninger og medlemsene 5 deltagere på aktiviteten	4
Antall mennesker som har dratt nytte av det	Forbilde for mindre enn 5 personer	Forbilde for mellom 5 og 15	Forbilde for mellom 15 og 30	Forbilde for mer enn 30 personer	4
Totalt tid brukt på prosjektet	Mindre enn 1 time	Mellom 1 og 2 timer	Mellom 2 og 3 timer	Mer enn 3 timer	4
Ulykty etter endt aktivitet	Gjennomført uten mindre enn en dag	Gjennomført uten mindre enn 1 uke	Gjennomført uten mindre enn 1 uke	Gjennomført uten mindre enn 1 måned	4
Poeng totalt (ifølge vurderingsmetode)					5

Skjema for sosiale bidrag

LAGNAVN	DATO	STED			
Apallekka Skole	22.10.21	Apallekka, Oslo			
NAVN PÅ LAGLEDER/TRENER		GEVINSTER FOR LOKALSAMFUNN			
Kamal Saaiti		"Saving lives"			
BESKRIVELSE AV BIDRAG					
<p><small>Beskriv hvordan bidraget av gjennomføres, inkluder alle nødvendige forberedelser, aktiviteter som foregår, utlytte av aktivitet.</small></p> <p>On the world day of reflectors the players went up early in the morning, handed out coffee, reflectors, and shared information about the TV-campaign from Plain International focusing on aid work with topic: Child, not bride! The players shared information on how people could contribute with either giving money or on how to be a part of the collecting people on the day for the fundraising. They went on buses, hubs and train stations to share this information and also remind people to where reflectors in the dark, and gave them a good start of the day with sharing both reflectors and coffee.</p>					
VURDERING AV BIDRAG					
Poenngittaker	1	2	3	4	Poeng
Originalitet av prosjektet	Fullt ut basert på en annen ide	Kommer med en ny ide	Kommer med flere enn en ny ide	Hjelp prosjektet av nytt	4
Deltagere av laget	1-3 medlemmer tar beslutninger og medlemsene 5 deltagere på aktiviteten	3-4 medlemmer tar beslutninger og medlemsene 5 deltagere på aktiviteten	4-5 medlemmer tar beslutninger og medlemsene 5 deltagere på aktiviteten	Mer enn 5 medlemmer tar beslutninger og medlemsene 5 deltagere på aktiviteten	4
Antall mennesker som har dratt nytte av det	Forbilde for mindre enn 5 personer	Forbilde for mellom 5 og 15	Forbilde for mellom 15 og 30	Forbilde for mer enn 30 personer	4
Totalt tid brukt på prosjektet	Mindre enn 1 time	Mellom 1 og 2 timer	Mellom 2 og 3 timer	Mer enn 3 timer	4
Ulykty etter endt aktivitet	Gjennomført uten mindre enn en dag	Gjennomført uten mindre enn 1 uke	Gjennomført uten mindre enn 1 uke	Gjennomført uten mindre enn 1 måned	4
Poeng totalt (ifølge vurderingsmetode)					5

CONSELHOS DE PARCEIROS

A fazer

- Reuniões de implementação com as autoridades locais, para apresentar o projeto, benefícios e potencial;
- Um pontapé de saída impactante, para o envolvimento da equipa e primeiro contacto com a Família CCL;
- Criação de uma técnica de relacionamento de ajuda mútua e empatia entre pessoal e equipas do CCL (pessoal e jogadores) - essencial para controlar as emoções durante os jogos, para racionalizar o projeto e mobilizar para os objetivos;
- Um bom Evento Final, que deve servir não só como um momento de glória para todas as equipas participantes, mas também para deixar uma semente para futuras edições.
- Convidar as escolas interessadas para um momento de informação geral (sem obrigação de participar)
- Criar uma visão geral clara e honesta com uma apresentação - gestão das expectativas (Resumo do concurso + extras: formações - contribuição - workshops)
- Dar aos professores um amplo período de tempo para cada contribuição/formação

- Momento informativo, por exemplo, em combinação com uma visita ao estádio
- Envolver voluntários como árbitro/supervisor
- Manter um contacto regular com os professores das escolas
- Postagens regulares nas redes sociais e no website - promovendo todas as escolas/equipas por igual.
- Implementar o inquérito durante o evento de arranque/encerramento
- Envolver os jogadores da primeira equipa/equipa feminina
- Assinaturas na camisa dos jogadores
- Mensagem de vídeo
- Ligação com o clube de futebol - visite o estádio
- Iniciar o recrutamento das escolas e equipas com antecedência
- Cooperar com outras organizações sociais e ligar as instituições sociais juvenis ao projeto;
- conseguir mais crianças e garantir a qualidade do projeto;
- Fazer a ligação a outros clubes, as crianças adoram ser internacionais;
- Realizar workshops de qualidade

Não fazer

- A marcação de eventos e jogos com menos de uma semana de antecedência causa problemas logísticos
- Ter grandes lacunas entre a Fase de Grupos e as Ligas;
- Não trabalhar com as competências sociais e pessoais de todos os participantes - jovens e membros do pessoal;
- Incumprimento dos compromissos assumidos em - atividades, assiduidade, prémios;
- Inscrições limitadas em julho ou agosto - as inscrições devem chegar até 30 de setembro, uma vez que muitos jovens e mesmo o pessoal se encontram no período de férias escolares;
- Mudança das regras do jogo através do concurso.
- Assumir sem verificação que
- Os professores farão automaticamente contribuições/treinamentos (mesmo para pontos)
- Os alunos preenchem o inquérito (pré e pós)
- Subestimar os riscos potenciais
- Aceitar participações de equipas que não estejam totalmente comprometidas com o programa



TESTEMUNHOS DE PARTICIPANTES

“

"Sobre o CCL gostei mais dos jogos de futebol, porque adoro jogar". Adorei a comunidade e fiz alguns novos amigos com os quais mantenho contacto fora do programa. Durante o programa, aprendi que sou capaz de tudo"

“

"Gostei muito que todos tivessem a mesma oportunidade de ganhar o CCL. A equipa que ganhou mais jogos não foi necessariamente a mais bem-sucedida no final do programa"

“

"Gostei mais das atividades fora de campo, porque não posso jogar futebol assim tanto. Foi muito bom poder trazer alegria aos outros através de atividades comunitárias. Participei em atividades como doações de Natal, apanha de lixo, jardinagem e muito mais".

“

"O CCL foi uma grande experiência para mim. Podia falar com os atletas, fazer-lhes perguntas e eles contaram-me como começaram a jogar futebol. A parte básica era jogar futebol com outras equipas, o que também foi bom porque conhecemos outras escolas. A minha coisa favorita era que quase sempre íamos a um local diferente e era excitante ver como seria esse local. Podia-se fazer amigos. Os organizadores eram sempre muito simpáticos para todos. Sempre que chegávamos ao local do evento, a equipa anfitriã tinha sempre algo à nossa espera. Sanduíches, água, frutas. O evento final foi o mais emocionante. Estava sempre feliz por ir aos jogos".

“

"Antes do programa, eu não fazia muito pela minha comunidade, não ajudava nas atividades comunitárias. No programa aprendi que não se tratava de ganhar, mas sim de comunidade e trabalho de equipa. Também gostei de me encontrar com os atletas do Ferencváros. São todas grandes pessoas que são verdadeiros modelos para mim".

CASE STUDIES

FEYENOORD

Resultado: Mais inclusão e sensibilização das crianças com problemas de comportamento ou coisas como TDAH, autismo, e Síndrome de Asperger. A vontade de participar e a luta não só contra outras equipas, mas também contra si próprio, é o que este estudo de caso mostra.



Este estudo de caso é sobre um membro da equipa do FC Verschoor. O seu nome é Jordan e ele tem 9 anos de idade e é um rapaz da parte sul de Roterdão. Embora a sua idade não lhe permitisse participar no início, o Feyenoord aceitou o seu pedido para entrar na Street League com a sua mãe como líder de equipa. Jordan chamou a sua atenção devido à sua personalidade e à sua vontade de trabalhar em si próprio numa idade tão precoce. Jordan tem muitas lutas pessoais a ultrapassar. Ele tem ADHD, Síndrome de Asperger Autista. Ele adora futebol e é um grande fã do Feyenoord. Por causa disto, era o seu sonho participar na Liga de Rua do Feyenoord. Este ano foi o momento em que esse sonho se tornou realidade. A Liga de Rua tornou-se o seu clube desportivo e com a sua mãe como líder da sua equipa, eram livres de treinar o quanto quisessem. O treino semanal e o número de contribuições sociais trouxeram à equipa muita coisa. Não ganharam nenhum jogo no início, mas após três dias de jogo adicionaram alguns novos jogadores à sua equipa, e começaram a ganhar. Para o Jordan, os desafios eram enormes. Lutou contra a derrota, enfureceu-se rapidamente e enfrentou muitos mais desafios aceitando e lidando com as suas limitações. A Liga de Rua tornou-se realmente um escape para ele, onde pôde aprender sobre as suas limitações e foi capaz de as gerir. Fez novos amigos e voltará a juntar-se à liga com os seus amigos no próximo ano.

Com a sua mãe como líder de equipa, ele tem um ambiente seguro, e ela poderia ajudá-lo a controlar/prevenir um ultraje. Pela experiência do Feyenoord, é valioso ter crianças como o Jordan a juntarem-se à liga para que não só se desenvolvam, como também criem consciência e aceitação para as outras crianças participantes.

Resultado: Mais inclusão e consciência sobre ser e trabalhar com ou em torno de raparigas. A aceitação disto e a vontade de participar é o que é demonstrado neste estudo de caso

Este estudo de caso é sobre um membro da equipa do FC Verschoor. O seu nome é T'yana e ela tem 9 anos de idade.

T'yana vive na parte sul de Roterdão e é louca pela Street League, tal como a sua mãe. A sua mãe é treinadora da Street League há já 4 anos e T'yana estava ansiosa por participar, mas teve de esperar por causa da sua idade. Esta época tinha chegado a sua hora. Com 8 anos de idade ainda era muito nova, mas como organização, o Feyenoord abriu uma exceção.

Nesta temporada, participou numa equipa só de rapazes com a sua mãe como treinadora da equipa. O empenho tanto de T'yana como da sua mãe foi extraordinário. Todas as semanas organizaram um treino, todos os eventos em que ambas estiveram presentes e chegaram mesmo a chegar ao evento final. Obtiveram o seu primeiro lugar nos jogos vencedores da competição, claro, mas também marcaram muitos pontos através da realização de contribuições sociais. No evento final, em que apareceram com o seu próprio fato de treino concebido, representando a sua vizinhança, acabaram por obter um merecido terceiro lugar.

Na nossa experiência, este é um grande exemplo de como uma equipa deve ser gerida e representa os valores do Feyenoord como um clube. Eles têm um enorme impacto na sua vizinhança e são mesmo reconhecidos pelas pessoas das zonas circundantes. Diversidade, inclusão, e aceitação são pilares importantes a serem desenvolvidos na nossa comunidade. Esta equipa realmente estabeleceu o padrão para o resto.



ANEXO NO GUIA DOS PROFISSIONAIS

Participantes do Pré-Questionário

- 1** Qual é a sua idade? (obrigatório)

.....
- 2** Qual é o seu sexo? (obrigatório)

Rapaz Menina Prefiro não dizer
- 3** Que clube comunitário está a representar? (obrigatório)

.....

.....
- 4** Qual é a sua nacionalidade? (obrigatório)

.....

.....
- 5** Quantas horas por semana fazes atividades desportivas? (obrigatório)

Nenhuma 0-1 horas 1-2 horas

2-3 horas 3-4 horas 4-5 horas

+5 horas
- 6** Quais são as suas expectativas para a Liga dos Campeões da Comunidade? (obrigatório)

.....

.....

.....

.....

.....

.....
- 7** Está num clube desportivo? Em caso afirmativo, que tipo de clube desportivo? (obrigatório)

.....

.....
- 8** Quer fazer novos amigos na Liga dos Campeões da Comunidade? (obrigatório)

.....

.....

.....
- 9** Já esteve envolvido em algum outro programa comunitário? Em caso afirmativo, que programas? (obrigatório)

.....

.....

.....

.....
- 10** O que significa para si Fair Play? (obrigatório)

.....

.....

.....

.....
- 11** Há alguma coisa específica que queira aprender enquanto fizer parte da Liga dos Campeões da Comunidade? (obrigatório)

.....

.....

.....

.....

Post Questionário participantes

1

Qual é a sua idade? **(obrigatório)**

.....

2

Qual é o seu sexo? **(obrigatório)**

Rapaz Menina Prefiro não dizer

3

Que clube comunitário está a representar? **(obrigatório)**

.....

.....

4

Qual é a sua nacionalidade? **(obrigatório)**

.....

.....

5

Quantas horas por semana fazes atividades desportivas? **(obrigatório)**

Nenhuma 0-1 horas 1-2 horas

2-3 horas 3-4 horas 4-5 horas

+5 horas

6

As suas expectativas para a Liga dos Campeões da Comunidade foram satisfeitas? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

6

Em caso afirmativo, porquê? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

6

Se não, porquê? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

7

Do que gostou na Liga dos Campeões da Comunidade? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

8

Do que não gostou na Liga dos Campeões da Comunidade? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

9

Tem alguma ideia para melhorar a Liga dos Campeões da Comunidade? Se sim, o quê? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

10

Fez novos amigos na Liga dos Campeões da Comunidade? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

.....

11 Socializou com os seus colegas de equipa fora da competição? **(obrigatório)**

- Sim (se clicarem sim, saltem para a pergunta 10a)
- Não (se clicarem em não, saltam automaticamente para 10b)

11^A Em caso afirmativo, que atividades fizeram juntos? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

11^B Se não, qual é a razão? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

12 O que aprendeu com a sua experiência da Liga dos Campeões da Comunidade? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

13 A Liga dos Campeões da Comunidade aumentou o seu interesse pelo desporto?

Sim Não

14 Recomendaria a Liga dos Campeões da Comunidade aos seus amigos? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

15 O programa ensinou-lhe algumas habilidades de vida valiosas? **(obrigatório)**

.....

.....

15^A Em caso afirmativo, que competências para a vida aprendeu? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

15^B Se não, porquê? **(obrigatório)**

.....

.....

.....

16 A sua opinião sobre o fair play mudou alguma coisa depois de ter feito parte do CCL? **(obrigatório)**

.....

.....

17 Quantos projetos de ação social já realizou? **(Sublinhe a sua resposta) (obrigatório)**

Nenhum 1 2 3

4 5 Mais de 5

17^A Em caso afirmativo, o que mais lhe agradou? **(obrigatório)**

.....

.....

.....



Community Champions League



EFDN

T +31 76 369 05 61
E info@efdn.org

A Takkebijsters 9A
4817 BL Breda
The Netherlands

T @efdn_tweets
f /efdn.org



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

WWW.EFDN.ORG