

Basquete

Projeto de basquete envolve três clubes de Campinas

Plano envolvendo três times de Campinas trouxe novas oportunidades a adolescentes fãs do esporte.



Time Sub-17 do CBC

Campinas Basquete Clube (CBC) é um projeto que engloba os clubes Tênis Clube de Campinas, Sociedade Hípica de Campinas e Clube Campineiro de Regatas e Natação, fazendo deles um único time de basquete da cidade. Criado e apoiado pelo mestre da Universidade de Campinas Gustavo Fraga e pelo atual presidente do time, Rogério Duarte Fernandes, o CBC promete direcionar os atletas adolescentes a conciliar os estudos com o esporte, pois o objetivo principal é a educação dos meninos.

O atleta destaque nos últimos jogos, Vinicius de França diz que a estrutura proporcionada é uma das melhores entre os times da categoria de base do basquete. “O CBC conta com uma estrutura de alta qualidade que se destaca em comparação ao meu

antigo time”.

Vinicius também se mostra muito confiante para o próximo ano, assim como o talentoso armador principal do time, Caíque Queiroz que conta com a formação de novas categorias no time, como o sub-19 e novos campeonatos a serem disputados, como a LDB (Liga de Desenvolvimento de Basquete).

Outro atleta do CBC, Felipe Fraga, diz que muitos são os benefícios trazidos pelo time “Não só pelo acompanhamento físico, mas também pelo acompanhamento médico que superam a estrutura da maioria dos outros times, o CBC cumpriu a sua promessa nos causando uma ótima impressão”. “Além de novas oportunidades, como ter um bom parâmetro na questão física do basquete e claro, de conhecer pessoas, eu vejo tudo isso como algo profissional, com mais maturidade”, continua.

Apesar de ser apenas o início de um projeto promissor, o Campinas Basquete Clube vem superando as expectativas e, segundo Vinicius “Aos poucos o time vai cada vez mais se ajustando para melhores resultados”.

Apesar de ser apenas o início de um projeto promissor, o Campinas Basquete Clube vem superando as expectativas e, Vinicius “Aos poucos o time vai cada vez mais se ajustando para melhores resultados”.

Futebol

Juventus não avança e fica de fora da elite do Paulistão 2017



Pedro e Marcelo Troiani depois de um dos jogos do Juventus

Na série A2 do Paulistão o Clube Atlético Juventus fez uma campanha de meio de tabela e ficou fora da elite do paulistão do ano que vem. No torneio que durou de janeiro a abril, o time da Mooca ficou apenas na décima segunda colocação e não avançou para as fases finais da competição. O clube tentará a vaga no ano que vem.

Durante a campanha, o Juventus perdeu pontos dentro de casa, empatando e as vezes perdendo para times que ficaram na parte de baixo da tabela. Das seis derrotas que o clube teve na competição, cinco foram fora de casa.

“Em casa nossa equipe foi bem, ganhamos a maioria dos jogos, mas quando jogamos fora de casa não conseguimos repetir as boas atuações e perdemos pontos importantes que nos custaram a classificação para a próxima fase”, afirmou Regis Roque, assessor de imprensa do clube.

Pensando na próxima temporada o time deve sofrer mudanças, ini-

cialmente com a contratação de jogadores para o elenco, analisando a base e suas promessas que não foi muito aproveitada em 2016. “A nossa ideia inicial é trazer jogadores para as posições que consideramos carentes em nosso elenco e olharemos mais para a nossa base”, disse Roque.

De acordo com Pedro Troiani, a equipe precisa de jogadores com mais qualidade e mais experientes, aqueles que fazem a diferença, mudam o jogo em uma jogada e dão a vitória ao time.

O próximo jogo da equipe será em 2017, pelo Paulistão da Série A2, mesmo campeonato que disputou este ano.

League of Legends

A vida nas gaming-houses

Profissionais de League of Legends expõem e desmistificam a rotina nas casas próprias para o treino



Sala de treino da gaming-house da Brave e-Sports

Horários rigorosos, acompanhamento psicológico constante, alimentação balanceada. A segunda fase dos torneios brasileiros de League of Legends se inicia no dia 19 de maio, e com ela, o treinamento dos atletas eletrônicos começa. Nas “gaming-houses”, casas equipadas e estruturadas especialmente para o treino, profissionais de diferentes áreas se empenham na tarefa conjunta de levar um time à vitória.

A fase de grupos do Campeonato Brasileiro de League of Legends se aproxima, e com ela começa o Circuito Desafiante, conhecido como a liga de promoção ou “série B” do campeonato. Nos últimos anos, o cenário do esporte eletrônico tem se tornado cada vez mais competitivo, o que levou os times a adotarem estratégias de treinamento populares nas ligas estrangeiras.

gaming-houses. Nela, a organização disponibiliza uma casa para que os jogadores morem juntos, a fim de obter sintonia e desviar de conflitos externos ocasionados por rotinas diferentes entre os atletas. Os cinco jogadores têm nela uma rotina definida por um psicólogo, com participação da administração e da gestão competitiva.

Tiago Sans, o CEO do time da Brave, atualmente no Circuito Desafiante, conta sobre o controle de horário. “Eles têm horário pra acordar, dormir e se alimentar.” São três refeições por dia, embasamento teórico na parte da manhã, treino prático à tarde e solitário à noite, além de transmissões ao vivo e compromissos contratuais. “Coisa puxada porque não dá pra fugir disso”, admite.

O ex-jogador da Dexterity, Gabriel “Przo” Hirota, já trabalhou em times sem gaming-house e diz que é complicado todos estarem no horário certo para treinar. “Havia riscos de um ou mais jogadores estarem sem internet, sem energia ou algo do tipo, além das distrações por fatores de fora do jogo serem mais frequentes.”

Segundo o CEO, o resultado da estratégia é uma melhora fantástica. “Quando a pessoa joga muito bem na casa dela, a gente sabe que quando colocar ela pra jogar em uma gaming-house o conhecimento vai ser exponencial. Aqui, eles já acordam fazendo trabalho teórico. Eles veem replays, como se posicionar, o que eles tem de praticar de diferente. A gente dá todo o suporte e eles tem os horários necessários para se focar por completo. Aqui, eles vivem o jogo.”

Skate

Skate nas Olimpíadas 2020

No início do ano, Christophe Dubi, diretor de esporte do Comitê Olímpico Internacional (COI) localizado na Suíça, anunciou que o comitê tem o objetivo de reconhecer oficialmente a Federação Internacional de Skate para as Olimpíadas de 2020 e que estão em negociações com a elite do esporte, que tem como linha de frente o skatista Tony Hawk e diversos atletas profissionais espalhados pelo mundo. A introdução do esporte nos jogos deve-se a grande popularidade do skate no mundo e também no Brasil, que é o segundo esporte mais praticado, ficando atrás apenas do futebol. O skatista amador e fotógrafo Guilher-

me V. Muniz respondeu que não vê a prática do Skateboard como competição, e sim como uma evolução pessoal, para ele a introdução do skate nos jogos afetaria o seu caráter principal, que é de se divertir com os amigos sem se preocupar com ganhar ou perder. “Perderia a essência, Skate é cultura e esporte, mas principalmente um estilo de vida”, diz Muniz.

Muitos praticantes do esporte mudaram suas ideias após o skatista profissional Tony Hawk deixar claro seu apoio à implantação do skate nas Olimpíadas.

A principal pergunta que incomoda os atletas e praticantes é se o COI está estudando a proposta apenas pe-

lo grande lucro que o skate vem dando com as grandes marcas envolvidas ou pela real vontade de aumentar ainda mais a popularidade do esporte no mundo.



Thiago Thales, skatista