



## LEAN NO DESPORTO

Afinal, o que é que os desportos profissionais têm em comum com o *Lean*? Quando alguém fala de futebol, basquetebol ou até mesmo de futebol americano, dificilmente o primeiro pensamento recairia sobre o *Lean*. Afinal, o que é que uma coisa tem a ver com a outra? Assuntos completamente distintos, não é verdade? **Bom, talvez não sejam assim tão diferentes.**

Como o *Lean* é uma filosofia de gestão fortemente associada ao modelo de negócios da *Toyota* e que tem como foco a redução de desperdícios, podemos então identificar duas grandes presenças do *Lean* neste mundo do desporto: **procurar evitar erro e o fluxo.**

*Lean* é uma metodologia que consiste em deixar as operações de uma empresa mais produtiva, com foco em **diminuir desperdícios sem prejudicar a qualidade da solução final**. Podemos encontrar esse mesmo pensamento neste mundo, devido à presença de **arbitragem com assistência de vídeo**, presente em inúmeros desportos como o futebol, basquetebol, voleibol, ténis e muitos outros, sendo um recurso para evitar o erro humano e, conseqüentemente, preservar a integridade dos jogos. Se falarmos especificamente de futebol, em 2010, num jogo dos oitavos de final do Campeonato do Mundo entre a Alemanha e a Inglaterra, **um golo legítimo da Inglaterra foi mal anulado** pela equipa de arbitragem, que alegava que o remate do médio inglês Frank Lampard não tinha ultrapassado a linha de golo. No Mundial seguinte, realizado no Brasil em 2014, **a tecnologia de deteção automática de golos, conhecida como *goal-line technology***, já estava 100% implementada para evitar que situações como a de 2010 se repetissem.

Quando falamos de **fluxo no contexto do *Lean***, referimo-nos à criação de um

sistema que opere com o menor **lead time** possível, priorizando o chamado "**one-piece flow**" em detrimento da produção em lotes. O objetivo é garantir que os processos fluam **sem interrupções**. Nos desportos, o "produto final" é o espetáculo, assim, **é essencial que haja algo a acontecer em permanência para manter o envolvimento do público**. Neste ponto, os regulamentos desportivos enfrentam desafios para gerar esta sensação de emoção contínua. Afinal, estamos a lidar com pessoas e não com máquinas, pelo que existem pausas para descanso na grande maioria dos desportos coletivos.

No entanto, alguns desportos incluem regras que **minimizam estas pausas**. No futebol, por exemplo, **as substituições acontecem com uma interrupção dedicada apenas a esse propósito**, demorando cerca de um minuto por substituição, o que "arrefece" o jogo. Esse tempo perdido é adicionado no final da partida, mas, geralmente, quando se chega a essa fase, o jogo já está decidido, reduzindo o impacto que esse tempo poderia ter ao longo do jogo.

# NEWSLEAN

No basquetebol, as substituições funcionam de forma diferente. Ao contrário do futebol, o **basquetebol utiliza um relógio que para sempre que a bola não está em jogo**. É nesse momento que se realizam as substituições, evitando que o jogo seja interrompido apenas por essa razão. Desta forma, aproveita-se um momento de paragem "obrigatória" para realizar a troca. Se compararmos as substituições nos dois desportos com um *set-up*, percebemos que no basquetebol **há uma preocupação em realizar a troca num momento "improdutivo"**. Existe ainda um terceiro tipo de substituição, que ocorre em desportos como o andebol e o futsal. Nestes desportos, as substituições acontecem **sem necessidade de paragem, permitindo que o jogo continue sem interrupções**. Será que não seria possível implementar algo semelhante no futebol, no basquetebol ou noutros desportos que atualmente requerem interrupções? E nas nossas empresas, será que estamos a "substituir os nossos jogadores" da mesma forma que acontece no futebol?



Outro aspeto muito aparente no desporto é a **"gestão visual"**, um conceito fundamental do pensamento *Lean*, que permite o entendimento da situação real do trabalho por todos os envolvidos. O mais óbvio é a **numeração das camisolas dos jogadores**, que desde 1933 torna possível reconhecer de forma rápida quem são os jogadores e suas respetivas posições dentro do campo.

## Conclusão



O *Lean* é uma filosofia, uma forma de pensar que assegura que o foco de um sistema seja **agregar valor ao cliente e reduzir desperdícios**. Assim, a sua aplicabilidade vai muito além da indústria automóvel e do setor fabril. Hoje em dia, o *Lean* já é uma realidade em ambientes **administrativos, instituições de saúde e no setor da construção civil**. No desporto, o *Lean* é atualmente aplicado em conjunto com o *Six Sigma* para estudar padrões estatísticos e **melhorar o desempenho**. No entanto, podemos perceber que a base do pensamento *Lean* se reflete na forma como realizamos melhorias nos nossos processos, independentemente da área de atuação.