

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE ECONOMIA

**Europa Vs Estados Unidos:
Dois atuais modelos de esporte profissional**

Thiago Martins Menezes
Matrícula: 100123053
thi.menezes@gmail.com

ORIENTADOR: Prof. Fábio Sá Earp
saearp@ie.ufrj.br

SETEMBRO 2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE ECONOMIA

**Europa Vs Estados Unidos:
Dois atuais modelos de esporte profissional**

Thiago Martins Menezes
Matrícula: 100123053

BANCA EXAMINADORA:

PROF. ORIENTADOR: **Fábio Sá Earp**
PROF.: Ary Barradas
PROF.: Luiz Martins de Melo

SETEMBRO 2010

As opiniões expressas neste trabalho são de exclusiva responsabilidade do autor

Dedico este trabalho de conclusão de graduação em ciências econômicas aos meus pais, ambos ajudando de sua maneira, ao professor Sá Earp pela paciência, pela inspiração e por acreditar no projeto, a minha namorada e aos amigos que de muitas formas me incentivaram e ajudaram para que fosse possível a concretização desta monografia.

RESUMO

O presente trabalho procura analisar os modelos de esporte profissional Estadunidense e o Europeu, apresentando os preceitos, fundamentos e características essenciais de cada um.

Como objetivo mais específico este trabalho pretende-se examinar as diferenças entre os modelos e verificar seus efeitos para consumidores e firmas.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO I – A ECONOMIA DO ENTRETENIMENTO E A ECONOMIA DO ESPORTE.....	11
I.1 Entretenimento.....	11
I.1.1 O Termo Entretenimento.....	11
I.1.2 A Economia do Entretenimento	12
I.1.3 A Importância da Economia do Entretenimento.....	12
I.2 Esporte.....	13
I.2.1 A Economia do Esporte.....	13
I.2.2 A Importância da Economia do Esporte.....	14
I.3 Dois Modelos de Esporte Profissional de Sucesso.....	15
CAPÍTULO II – ESPORTES AMERICANOS: “AS GRANDES LIGAS”.....	18
II.1 “As Grandes Ligas” – Definição.....	18
II.2 Apresentação das Ligas Profissionais Estadunidenses.....	19
II.2.1 NFL (National Football League) – A Liga de Futebol Americano Profissional Estadunidense	19
II.2.2 MLB (Major League Baseball) – A Liga de Beisebol Profissional Estadunidense.....	21
II.2.3 NBA (National Basketball Association) – A Liga de Basquete Profissional Estadunidense.....	22
II. 3 Aspectos Comuns – O Modelo.....	23
II.3.1 Ligas independentes não subordinadas a entidades superiores.....	24
II.3.2 O “Sistema de Franquias”.....	25
II.3.3 Não possuem o sistema de promoção e rebaixamento.....	28
II.3.4 O “Sistema de Draft”.....	29
II.3.5 A Organização dos Campeonatos.....	31
II.3.5.1 A Pré Temporada (Pré-Season).....	32
II.3.5.2 A Temporada Regular – (Regular Season).....	33

II.3.5.3 Os <i>Playoffs</i> (Mata-Mata).....	32
II.3.6 Apenas uma grande competição de cada vez por cada equipe.....	35
II.3.7 <i>Salary Cap</i>	36
II.3.8 Receitas.....	39
CAPÍTULO III – ESPORTE NA EUROPA – AS LIGAS DE FUTEBOL.....	42
III.1 As Ligas Nacionais de Futebol Profissional – Definição.....	42
III.2 Apresentação das Ligas Nacionais de Futebol Profissional.....	43
III.2.1 <i>Premier League</i> – A Primeira Divisão de Futebol Profissional da Inglaterra.....	43
III.2.2 <i>Serie A</i> – A Primeira Divisão do Futebol Profissional da Itália.....	44
III.2.3 <i>Bundesliga</i> – A Primeira Divisão do Futebol Profissional da Alemanha.....	45
III.2.4 <i>La Liga</i> - A Primeira Divisão do Futebol Profissional da Espanha.....	46
III.3 Aspectos Comuns – O Modelo.....	47
III.3.1 Ligas subordinadas a entidades superiores.....	48
III.3.2 Sistema de “Livre Entrada”.....	49
III.3.3 Sistema de Promoção e Rebaixamento.....	54
III.3.4 Categorias de Base.....	59
III.3.5 A Organização dos Campeonatos.....	62
III.3.5.1 A Pré-Temporada.....	62
III.3.5.2 A Temporada.....	63
III.3.6 Várias Competições Simultâneas.....	64
III.3.7 Salários.....	65
III.3.8 Receitas.....	66
CONCLUSÃO.....	71
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73

ÍNDICE DE FIGURAS, GRÁFICOS E TABELAS

Figura I.1 – Divisão do Tempo.....	12
Figura II.1 – Localização das Franquias em função do PIB por Estado (EUA).....	26
Figura III.1 – Localização dos clubes da <i>Premier League</i> (Inglaterra – 2009-10).....	51
Figura III.2 – Localização dos clubes da <i>Serie A</i> (Itália - 2009-10).....	52
Figura III.3 – Localização dos clubes da <i>La Liga</i> (Espanha - 2009-10).....	53
Figura III.4 – Localização dos clubes da <i>Bundesliga</i> (Alemanha - 2009-10).....	54
Figura III.5 – Pirâmide do Futebol Inglês.....	57
Figura III.6 – Pirâmide do Futebol Italiano.....	57
Figura III.7 – Pirâmide do Futebol Espanhol.....	58
Figura III.8 – Pirâmide do Futebol Alemão.....	58
Figura III.9 – Círculo Virtuoso do Futebol Europeu.....	60
Figura III.10 – Círculo Vicioso do Futebol Europeu.....	61
Gráfico I.1 – As Sete Maiores Receitas dentre as Ligas de Esportes Profissionais (2009).....	15
Gráfico I.2 – Crescimento das Receitas das Ligas de Esportes Profissionais (1999 até 2009).....	16
Gráfico I.3 – As Dez Equipes Mais Valiosas das Ligas de Esporte Profissional (2009).....	16
Tabela II.1 – Divisão das Equipes na NFL (2009).....	20
Tabela II.2 – Divisão das Equipes na MLB (2009).....	21
Tabela II.3 – Divisão das Equipes na NBA (2009).....	22
Tabela II.4 – Localização das Franquias em função do PIB por Estado (EUA).....	27
Tabela II.5 – Taxa de Ocupação nos Estádios e Arenas nas Diferentes Ligas (2008 - 2009).....	30
Tabela II.6 – Médias de Públicos nas Grandes Ligas – <i>Regular Season X Playoffs</i> (2009).....	34
Tabela II.7 – Audiência na TV – <i>Regular Season X Finais</i> (2000 - 2008).....	35

Tabela II.8 – Variação das Receitas Médias dos Times e Variação do Salay Cap Total por Time (1998 - 2008).....	39
Tabela II.9 – Divisão das Receitas entre as Franquias nas Três “Grandes Ligas” (2008).....	40
Tabela III.1 – Equipes Componentes da Atual Temporada da <i>Premier League</i>	44
Tabela III.2 – Equipes Componentes da Atual Temporada da <i>Serie A</i>	45
Tabela III.3 – Equipes Componentes da Atual Temporada da <i>Bundesliga</i>	46
Tabela III.4 – Equipes Componentes da Atual Temporada da <i>La Liga</i>	47
Tabela III.5 – Localização dos Clubes em função das faixas de PIB dos países Europeus.....	55
Tabela III.6 – Taxa de Ocupação nos Estádios e Arenas nas Diferentes Ligas (2008 - 2009).....	61
Tabela III.7 – Variação das Receitas Médias e Variação do Salário Médio (2006 - 2009) – <i>Premier League</i>	66
Tabela III.8 – Participação das Transferências de Jogadores nas Receitas dos Clubes de Futebol Europeu (2010).....	67
Tabela III.9 – Participação dos Patrocínios nas Camisas nas Receitas dos Clubes de Futebol Europeu (2010).....	68

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos o mundo tem vivenciado um vigoroso crescimento da importância econômica da indústria do entretenimento em todos os seus setores, e com o esporte não é diferente. Cada vez mais as cifras que envolvem a economia do esporte são surpreendentes e, mesmo em tempos de crise, o esporte mantém taxas de crescimento acima de diversos outros setores importantes da economia. O futebol, a modalidade esportiva mais popular do planeta, passa a existir para além das páginas voltadas às competições, sendo associado às finanças, ao marketing corporativo e, ainda, às tecnologias, ao turismo e ao crescimento econômico. Não distante disso, os esportes profissionais mais populares dos Estados Unidos (o *baseball*, o futebol americano e o basquete) também estão associados a esses temas.

Dentro dessa realidade dois modelos de esporte profissional bem sucedidos e bastante diferentes se destacam, são eles o Europeu e o Estadunidense. Não por coincidência são estes os dois exemplos de esporte profissional escolhidos para análise nesta monografia.

Sendo assim o presente trabalho apresenta os modelos de gestão dos mais importantes clubes e ligas dos principais esportes americanos e do futebol europeu e de que diferentes formas afetam os consumidores e as firmas envolvidas em cada um deles.

O Capítulo primeiro tem a pretensão de justificar a escolha e a importância do trabalho, apresentando, em poucas palavras, o termo entretenimento, a economia do entretenimento, e mais especificamente, – o escopo da monografia – a economia do esporte e sua importância econômica atualmente.

O segundo capítulo apresenta o Modelo Profissional de Esporte Estadunidense, em suas diversas modalidades, demonstrando suas principais características e analisa dados e regras específicas.

Tomando como base o capítulo anterior, o terceiro capítulo apresenta o Modelo Profissional de Esporte Europeu, visto através do futebol, seu maior expoente,

demonstrando as características, sempre realizando um paralelo em relação ao Modelo Profissional de Esporte Estadunidense.

Finalmente, a conclusão visa contrapor os modelos e validar a hipótese de que: o Modelo de Esporte Profissional Estadunidense favorece a firma enquanto o Modelo de Esporte Profissional Europeu favorece o consumidor.

CAPÍTULO I – A ECONOMIA DO ENTRETENIMENTO E A ECONOMIA DO ESPORTE

O objetivo deste capítulo é justificar a realização deste trabalho, isto é, tornar válido enquanto produção científica de relevância. Sendo assim, julgou-se necessário a abordagem de temas específicos.

Deste modo, este capítulo está organizado da seguinte maneira: no primeiro item será apresentada a Economia do Entretenimento, no segundo item, a Economia do Esporte, e no terceiro, define-se os modelos de esporte profissional que serão analisados.

I. 1 – Entretenimento

I. 1.1 – O Termo Entretenimento

Assim como o tempo pode ser dividido em anos, semanas, dias, horas, etc. pode-se subdividir esse tempo em horas que são gastas realizando vários tipos de atividades. Basicamente essas atividades são subdivididas em: trabalho, tarefas e tempo livre. O trabalho e as tarefas diárias não são os objetivos desse estudo — apesar de no mundo moderno as horas de trabalho e tarefas diárias se misturarem com o divertimento —, mas sim o tempo livre que nada mais é do que um resíduo, ou seja, o tempo que resta depois de realizado o trabalho e as tarefas do dia-a-dia. Este tempo livre, por sua vez, pode ser dividido entre o ócio e o entretenimento. O ócio, nos dias de hoje, é constituído basicamente de reflexão pessoal. Atividades lúdicas e espetáculos constituem as práticas do entretenimento. E estas práticas estão intimamente ligadas com conceitos econômicos, de acordo com Sá Earp (2002): “Tais práticas de entretenimento, na maior parte das vezes, exigem que seus consumidores gastem dinheiro, com que se geram os fluxos de renda que sustentam os fornecedores desses serviços”. (p. 8)

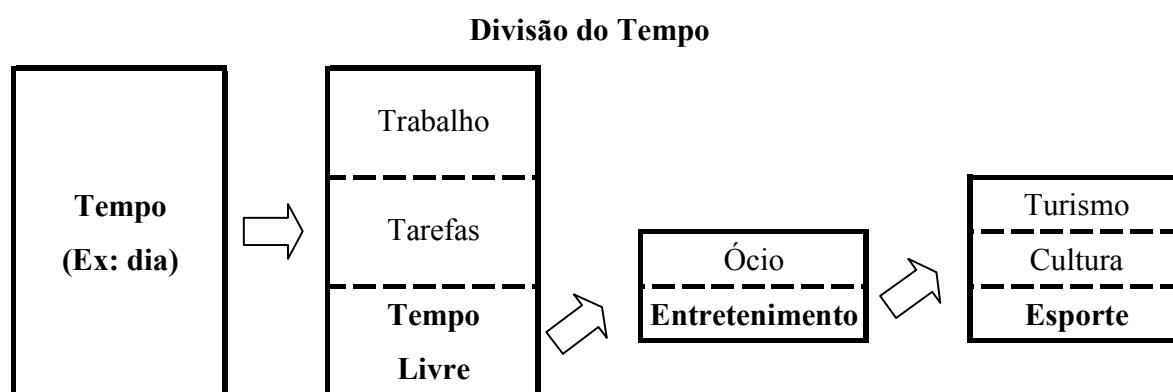
Desta forma aparece a oportunidade de análise dos aspectos econômicos dessas práticas: a Economia do Entretenimento.

I. 1.2 – A Economia do Entretenimento

As atividades do entretenimento exigem o uso de equipamentos, instrumentos, uniformes, instalações, etc. para serem praticadas. Na grande maioria das vezes, esses equipamentos, instrumento, uniformes e instalações têm custos, são vendidos e comprados (seja um livro, um CD ou um aparelho de televisão até tênis especiais para jogar basquete). As operações relativas a essas atividades geram fluxo de renda, que se distribui pela sociedade e são os objetos maiores da Economia do Entretenimento.

A Economia do Entretenimento engloba: a Economia do Uso do Tempo; a Economia do Turismo; a Economia da Cultura; e a Economia do Esporte. Essa última especificamente e finalmente é o objeto de estudo desta monografia.

Figura I.1



fonte: elaboração própria

1.1.3 A Importância da Economia do Entretenimento

Michael J. Wolf em seu livro *The Entertainment Economy – How mega-media forces are transforming our lives* (1999) deixa bem claro que a grande geradora de emprego e renda neste século será a indústria do entretenimento. O homem moderno está disposto a gastar cada vez mais tempo e dinheiro em seu conforto e no entretenimento.

Observando o comportamento do indivíduo estadunidense, através de pesquisas, pode-se concluir que a afirmação acima faz algum sentido: o cidadão norte-americano tem

de tempo livre semanal, em média, aproximadamente 42 horas¹ atualmente, e gasta em lazer aproximadamente 9,2% da sua renda. Comparando esses números com dados de 30 anos atrás teremos que, em média, o tempo residual — tempo livre — por semana dos americanos era de 40 horas aproximadamente e a parcela média de sua renda gasta em atividades de lazer era de apenas 5,6%.

Isso fica latente se levarmos em conta que uma das cidades que mais cresce economicamente no mundo é *Las Vegas*, uma cidade que é quase exclusivamente entretenimento (jogos, shows, passeios, divertimento, etc.) e também que as empresas que mais crescem no mundo inteiro são deste mesmo setor, como a *Disney*, a *Microsoft* e a *EA Entertainment*, por exemplo.

Como explicita Luiz Martins (2000) em um de seus textos no *site* “Anthropos Consulting”, voltado especificamente para empresários: “Nada escapará ao fator entretenimento se quisermos ter sucesso... Assim, repito, o nosso desafio é colocar entretenimento em nosso negócio. Ou mesmo fazer do entretenimento nosso negócio”. (p.1)

I. 2 – Esporte

I. 2.1 – A Economia do Esporte

Um ramo de grande importância dentro desse setor do entretenimento é o esporte. Nas últimas décadas essa atividade passou a envolver grandes recursos, contratos vultosos com redes de TV, patrocínios de crescentes importâncias financeiras, contratos com firmas, clubes, ligas, federações e atletas.

A economia do esporte abraça desde os eventos mais variados como campeonatos regionais até mega eventos como olimpíadas e campeonatos mundiais de seleções nacionais de futebol² – com ginásios, estádios, ligas, federações, organizadoras de competições, clubes, patrocinadores – bem como as estações transmissoras (de esportes e eventos esportivos) de rádio e televisão, fornecedores de materiais esportivos, etc.

¹ Ministério da Cultura (2007)

² Fifa World Cup®

I. 2.2 – A Importância da Economia do Esporte

O esporte tornou-se, nas últimas décadas do século XX, um dos nichos de negócios mais rentáveis da ascendente economia do entretenimento. Nas palavras de Luiz Martins (2004):

“O mundo presenciou e ainda presencia um aumento expressivo na comercialização do esporte. A prática e o consumo de artigos, equipamentos e eventos esportivos ganharam uma importância social e econômica muito grande”. (p.1)

Pode-se demonstrar a importância da indústria do esporte em números³:

- i) No mundo, a indústria do esporte movimenta mais de US\$ 1 trilhão;
- ii) Nos EUA, a indústria do esporte gerou US\$ 613 bilhões, representando 6,7% do PIB (Dados de 2003). Em 1982 a indústria americana de esporte era composta de apenas 10 investidores, hoje essa realidade é de 4,2 mil empresas;
- iii) Os canais de televisão com programação esportiva nos Estados Unidos dobraram. Em 1997, eram 69. Hoje, são mais de 140;
- iv) O custo de um comercial na final do campeonato de futebol americano (*SuperBowl*) ultrapassa US\$ 75 mil/segundo; e
- v) Na Europa, os valores dos direitos de transmissão com esportes quadruplicaram desde 1992: de US\$ 1,47 bilhão para US\$ 7,5 bilhões.

Mesmo no Brasil há números convincentes deste setor⁴:

- i) A indústria esportiva no Brasil movimenta, em média, R\$ 36 bilhões por ano e vem crescendo a cada ano. Já ultrapassam os 3% do PIB brasileiro;

³ Dados de Arena Marketing Esportivo (2007)

⁴ Dados de Arena Marketing Esportivo (2007)

- ii) Só os torcedores do Flamengo têm um poder de consumo maior do que a Venezuela e aproximadamente 65% do poder de consumo da Argentina;
- iii) Nos últimos dez anos, o PIB esportivo cresceu 11,8% ao ano, muito mais que os 3,2% em média do PIB brasileiro na mesma época.

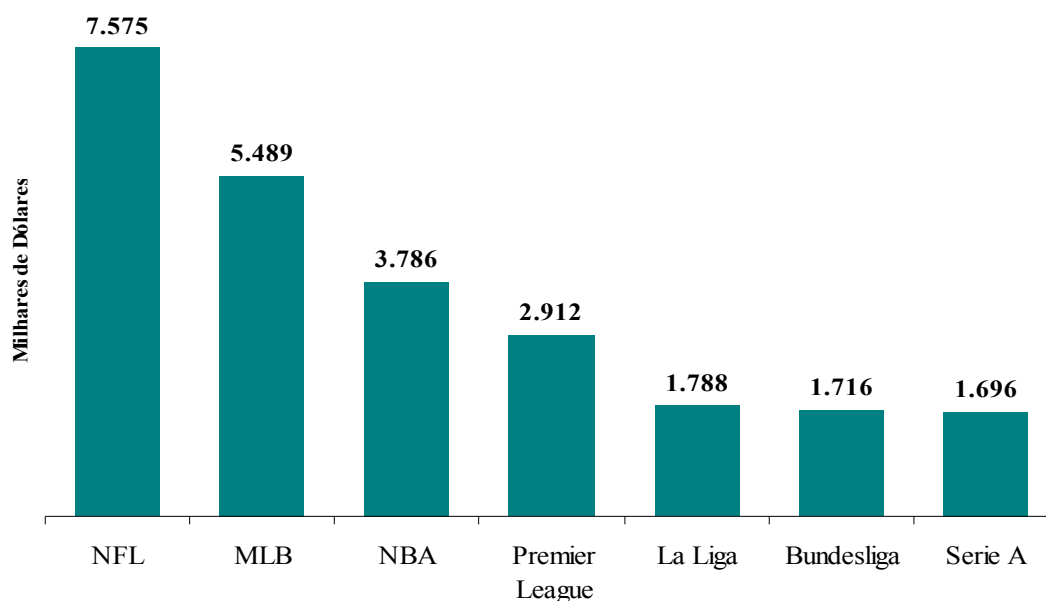
Esses números expressam claramente a importância econômica desse relativamente novo setor da economia. Dentro deste novo ramo de estudos econômicos, existem diversas visões do negócio do esporte e, dentro dessas visões, diferentes modelos de sucesso.

I. 3. – Dois Modelos de Esporte Profissional de Sucesso

Dentre diversificados modelos profissionais de esporte dois se destacam, funcionando com relativa eficiência e crescendo a cada ano, apesar de visões praticamente opostas do negócio; são eles: o modelo do futebol europeu — composto pelas principais ligas dos países Europeus (*Premier League*, *Serie A*, *La Liga* e *Bundesliga*), e o modelo das Grandes Ligas americanas — NBA (liga profissional de basquetebol), NFL (liga profissional de futebol americano) e MLB (liga profissional de baseball) – Gráficos I.1, I.2 e I.3.

Gráfico I.1

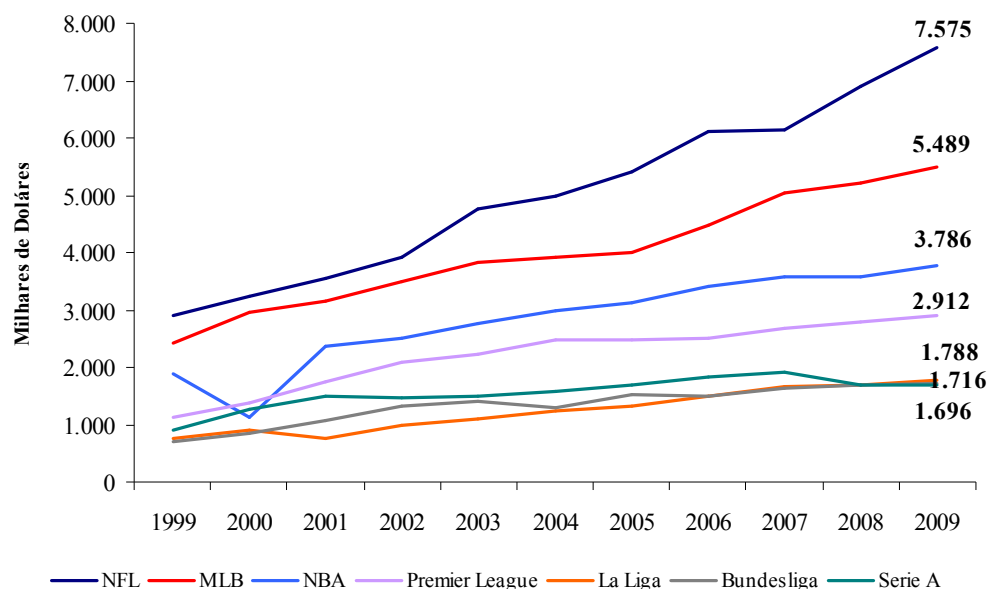
As Sete Maiores Receitas dentre as Ligas de Esportes Profissionais (2009)



fonte: Deloitte; Forbes – **elaboração própria**

Gráfico I.2

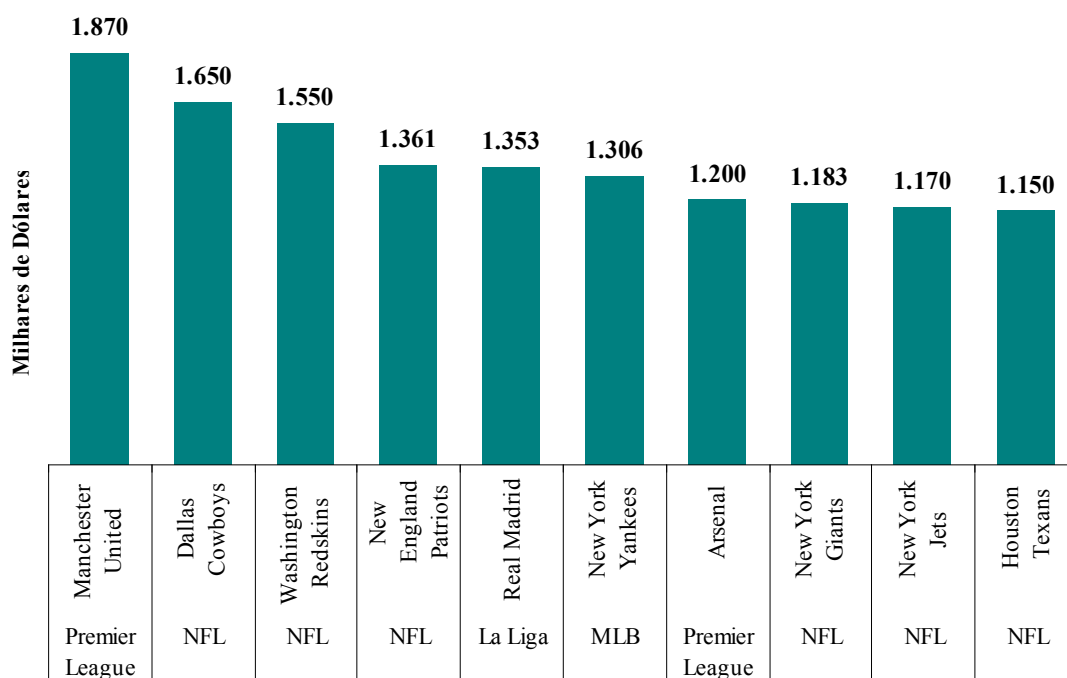
Crescimento das Receitas das Ligas de Esportes Profissionais (1999 até 2009)



fonte: Deloitte; Forbes – **elaboração própria**

Gráfico I.3

As Dez Equipes Mais Valiosas das Ligas de Esporte Profissional (2009)



fonte: Forbes – **elaboração própria**

Esses modelos serão os objetos de estudo deste trabalho. Dessa forma a análise que esta monografia apresenta foca as diferenças entre os modelos de gestão dos mais importantes clubes e ligas dos principais esportes americanos e do futebol europeu e de que diferentes formas afetam os consumidores e as firmas envolvidas.

Portanto será apresentado e analisado detalhadamente, no capítulo II, o modelo das Grandes Ligas americanas.

CAPÍTULO II – ESPORTES AMERICANOS: “AS GRANDES LIGAS”⁵

Este capítulo visa apresentar e analisar o modelo geral de esporte profissional estadunidense em suas diferentes modalidades. Para isso serão abordados as principais ligas e os aspectos comuns (que caracterizam o modelo) e a maneira como esses aspectos atuam.

II. 1 – “As Grandes Ligas” – Definição

Grandes Ligas Profissionais Estadunidenses, ou simplesmente Grandes Ligas (*Major Leagues*) é o termo usado nos Estados Unidos⁶ para se referir as mais elevadas divisões dos esportes profissionais em equipe daquele país. A designação de Grandes Ligas é em oposição a “Ligas Menores”⁷ (*Minor Leagues*) – que correspondem a divisões inferiores —, “Ligas de Desenvolvimento” – abaixo das ligas principais na hierarquia nacional do esporte – e ligas amadoras – em que os atletas não recebem nenhum tipo de salário.

As classificações das ligas entre *Major* e *Minor* são feitas por elaboradas avaliações e não pela percepção popular. As *Major Leagues* geralmente terão os melhores atletas, os estádios e arenas de maiores capacidades, as maiores bases de fãs, os mais lucrativos contratos com meios de comunicação, e, conseqüentemente, as maiores receitas e os maiores salários dos jogadores.

Dentro dessa definição temos várias “Grandes Ligas” nos Estados Unidos, sendo elas:

- i. NFL (*National Football League*) – Futebol Americano;
- ii. MLB (*Major League Baseball*) – Beisebol;
- iii. NBA (*National Basketball Association*) – Basquete Masculino;

⁵ Tradução livre para *Major Leagues*

⁶ Incluindo algumas localidades do Canadá

⁷ Tradução livre

- iv. NHL (*National Hockey League*) – Hóquei Sobre o Gelo;
- v. MLS (*Major League Soccer*) – Futebol Masculino;
- vi. NLL (*National Lacrosse League*) – Lacrosse;
- vii. WNBA (*Women's National Basketball Association*) – Basquete Feminino; e
- viii. AFL (*Arena Football League*) – Futebol Americano *indoor*.

Dentre as Grandes Ligas listadas acima quatro se destacam e são conhecidas como *The Big Four*, ou As Quatro Grandes⁸, a MLB, a NBA, a NFL e a NHL, não apenas pela popularidade alcançada nos Estados Unidos, mas, principalmente, quando estão em análise aspectos econômicos e financeiros destas ligas.

Uma equipe que compõe uma d'As Quatro Grandes Ligas tem receita muitas vezes maior que o total das folhas de pagamento das ligas menos populares da América do Norte. Se for levada em conta a receita total das ligas, a NFL, a MLB e a NBA (nessa ordem) formam as três ligas de maiores receitas do mundo.

II. 2 – Apresentação das Ligas Profissionais Estadunidenses

Pelos motivos apresentados no item II. 1 e para que o trabalho se torne conciso, o modelo de esporte profissional em análise neste capítulo, e que servirá de comparação ao modelo europeu, é baseado nas três principais ligas (NFL, MLB e NBA).

II. 2.1 – NFL (*National Football League*) – A Liga de Futebol Americano Profissional Estadunidense

A Liga Nacional de Futebol Americano (*National Football League*) é a maior e mais prestigiada liga profissional dos Estados Unidos. A liga foi formada por onze equipes em 1920 como *American Professional Football Association* e adotou o nome *National Football League* em 1922. A Liga tem atualmente 32 times (franquias) que são divididas

⁸ Tradução livre

igualmente em duas conferências (AFC – *American Football Conference* – e NFC – *National Football Conference*) com quatro divisões cada.

Tabela II.1

Divisão das Equipes na NFL (2009)

American Football Conference

Divisão Leste	Divisão Norte	Divisão Sul	Divisão Oeste
Buffalo Bills	Baltimore Ravens	Houston Texans	Denver Broncos
Miami Dolphins	Cincinnati Bengals	Indianapolis Colts	Kansas City Chiefs
New England Patriots	Cleveland Browns	Jacksonville Jaguars	Oakland Raiders
New York Jets	Pittsburgh Steelers	Tennessee Titans	San Diego Chargers

National Football Conference

Divisão Leste	Divisão Norte	Divisão Sul	Divisão Oeste
Dallas Cowboys	Chicago Bears	Atlanta Falcons	Arizona Cardinals
New York Giants	Detroit Lions	Carolina Panthers	St. Louis Rams
Philadelphia Eagles	Green Bay Packers	New Orleans Saints	San Francisco 49ers
Washington Redskins	Minnesota Vikings	Tampa Bay Buccaneers	Seattle Seahawks

fonte: www.nfl.com

O campeonato é disputado por uma Temporada Regular⁹, com 17 semanas e 16 jogos para cada equipe, e *Playoffs*¹⁰, fase final da competição, onde os seis melhores times de cada conferência se enfrentam. Na final, as equipes de melhor campanha nos *playoffs* de cada conferência se enfrentam no maior evento esportivo estadunidense, o *Super Bowl*.

A NFL é a liga de maior popularidade nos Estados Unidos e tem a maior média de público nos estádios de todas as ligas profissionais no mundo (cerca de 66.000 pessoas por partida).

⁹ A Temporada Regular na NFL tem início na primeira semana cheia de setembro. Cada equipe disputa 16 partidas num total de 17 semanas, sendo que toda semana duas equipes não disputam uma partida. Os jogos são divididos igualmente entre partidas disputadas no próprio estádio e partidas jogadas nos estádios dos adversários. Cada equipe enfrenta seis equipes da conferência rival e 10 equipes da mesma divisão. Esta etapa se encerra em dezembro e ao seu final as seis equipes de melhor retrospecto em cada conferência seguem para os *playoffs*.

¹⁰ Os *playoffs* são jogos em partidas únicas na casa do time de melhor campanha (segundo critérios de desempate). Os quatro campeões de cada divisão estão classificados automaticamente para a segunda fase dos *playoffs*, enquanto as outras quatro equipes classificadas disputam uma fase preliminar. As equipes vão se enfrentando em confronto direto no modelo mata-mata até a final que é disputada em campo previamente definido.

II 2.2 – MLB (*Major League Baseball*) – A Liga de Beisebol Profissional Estadunidense

A *Major League Baseball* se refere à organização que opera as duas ligas de beisebol profissional estadunidense, a *National League* e a *American League*, por meio de uma estrutura organizacional comum que existe desde 1903. A MLB é composta por 30 times divididos entre a *National League* (16 clubes) a *American League* (14 clubes) que por sua vez são dispostas em 3 divisões cada.

Tabela II.2

Divisão das Equipes na MLB (2009)

National League

Divisão Leste	Divisão Central	Divisão Oeste
Atlanta Braves	Chicago Cubs	Arizona Diamondbacks
Florida Marlins	Cincinnati Reds	Colorado Rockies
New York Mets	Houston Astros	Los Angeles Dodgers
Philadelphia Phillies	Milwaukee Brewers	San Diego Padres
Washington Nationals	Pittsburgh Pirates	San Francisco Giants
	St. Louis Cardinals	

American League

Divisão Leste	Divisão Central	Divisão Oeste
Baltimore Orioles	Chicago White Sox	Los Angeles Angels of Anaheim
Boston Red Sox	Cleveland Indians	Oakland Athletics
New York Yankees	Detroit Tigers	Seattle Mariners
Tampa Bay Devil Rays	Kansas City Royals	Texas Rangers
Toronto Blue Jays	Minnesota Twins	

fonte: www.mlb.com

O campeonato é disputado por uma Temporada Regular¹¹, com início em abril e fim em setembro, no qual cada clube tem 162 jogos, e a *Post-Season*¹² (fase final da

¹¹ A Temporada Regular da MLB tem início no começo de abril. Cada clube realiza um total de 162 partidas (variando os adversários a cada nova temporada). Assim como na NFL as partidas são divididas igualmente em partidas no estádio do time mandante e partidas nos estádios dos adversários. Esta etapa tem fim em meados de setembro e, ao seu final, oito equipes (a campeã de cada de cada divisão mais as duas melhores colocadas de cada conferência, que não sejam campeãs de divisão) são qualificadas para a *Post-Season*.

¹² A *Post-Season* funciona como *playoffs*. São disputadas series “melhor-de-sete” entre as equipes, isto é, confrontos diretos entre as equipes emparelhadas da seguinte forma: o time de melhor campanha contra o quarto, o segundo enfrenta o terceiro em cada conferência, os vencedores dos confrontos se enfrentam na final da conferência e os campeões de cada conferência se enfrentam na final do torneio, a *World Series*.

competição) em outubro. As duas equipes (uma de cada conferência) que obtiveram os melhores resultados disputam a grande final, conhecida como *World Series*.

II. 2.3 - NBA (*National Basketball Association*) – A Liga de Basquete Profissional Estadunidense

A Associação de Basquete Profissional Estadunidense (*National Basketball Association* – NBA) é a principal liga de basquete estadunidense e também a principal liga de basquete no mundo. O campeonato compreende 30 clubes (franquias) – (29 estadunidenses e 1 canadense) divididos em duas conferências que por sua vez são divididas em 3 divisões cada.

Tabela II.3

Divisão das Equipes na NBA (2009)

Conferência Leste

Divisão do Atlântico	Divisão Central	Divisão Sudeste
Boston Celtics	Chicago Bulls	Atlanta Hawks
New Jersey Net	Cleveland Cavaliers	Charlotte Bobcats
New York Knicks	Detroit Pistons	Miami Heats
Philadelphia 76ers	Indiana Pacers	Orlando Magic
Toronto Raptors	Milwaukee Bucks	Washington Wizards

Conferência Oeste

Divisão Sudoeste	Divisão Noroeste	Divisão do Pacífico
Dallas Mavericks	Denver Nuggets	Golden State Warriors
Houston Rockets	Minnesota Timberwolves	Los Angeles Clippers
Memphis Grizzlies	Portland Trail Blazers	Los Angeles Lakers
New Orleans Hornets	Oklahoma City Thunder	Phoenix Suns
San Antonio Spurs	Utah Jazz	Sacramento Kings

fonte: www.nba.com

O campeonato é disputado por uma Temporada Regular¹³, de 82 jogos, e a fase final da competição, onde as 16 equipes classificadas na etapa anterior se enfrentam, conhecida

¹³ Na Temporada Regular da NBA, que tem início em novembro, cada time joga 82 partidas divididas igualmente em partidas em seu estádio e partidas jogadas nos estádios de seus adversários. Um time enfrenta outro time da mesma divisão 4 vezes, enfrenta um time de outra divisão (da mesma conferência) de 3 ou 4 vezes e enfrenta os times da outra conferência 2 vezes por temporada. A temporada regular da NBA é a única das grandes ligas americanas em que os times enfrentam todos os outros times que compõem o campeonato. Esta etapa tem fim em abril de cada ano. Os 8 primeiros times de cada conferência são classificados pra os *playoffs*.

como *playoffs*¹⁴. Na final, a melhor equipe de uma conferência na fase de *playoffs* enfrenta a melhor equipe da fase da outra conferência, em uma disputa de no máximo sete jogos.

II. 3 – Aspectos Comuns – O Modelo

As ligas esportivas profissionais nos Estados Unidos têm muitos aspectos em comum e até mesmo por esse motivo serão analisadas em conjunto. São semelhanças que caracterizam um modelo de esporte profissional e o diferencia dos demais.

Para a análise feita neste trabalho, as semelhanças de maior relevância, que serão desenvolvidas mais profundamente, são:

- i. Ligas independentes não subordinadas a entidades superiores;
- ii. O “Sistema de Franquias”;
- iii. Não possuem o sistema de promoção e rebaixamento¹⁵;
- iv. O “Sistema de *Draft*”;
- v. A organização dos campeonatos;
- vi. Apenas uma grande competição de cada vez por cada equipe;
- vii. *Salary Cap* e;
- viii. Receitas

¹⁴ Os *playoffs* da NBA são séries "melhor-de-sete" compostas por 8 times em cada conferência. O primeiro colocado de cada conferência enfrenta o último, o segundo o penúltimo, o terceiro o antepenúltimo e assim sucessivamente. Os jogos são realizados de tal maneira: os dois primeiros na cidade do time de melhor campanha, seguido por dois jogos na cidade do outro time, se necessário outras partidas serão disputadas alternadamente entre as cidades, sendo o time de melhor campanha o favorecido. Isso só não ocorre nas finais da liga (confronto entre o campeão da conferência Oeste e o campeão da conferência Leste). Neste caso, os dois primeiros jogos são na casa do time de melhor campanha, os dois seguintes na casa do adversário e após isso serão realizados (se necessário) três jogos consecutivos na casa do time de melhor campanha.

¹⁵ O Sistema de promoção e rebaixamento: O time que obtiver pior campanha em divisões superior será obrigado a disputar divisão inferior na temporada seguinte, bem como o time que conseguir sucesso em divisão inferior participará da divisão acima no campeonato seguinte.

II. 3.1 - Ligas independentes não subordinadas a entidades superiores

As ligas esportivas profissionais estadunidenses são organismos independentes, isto é, são organizações sem nenhum tipo de subordinação a entidades superiores. Essa característica permite às ligas maior dinamismo e mobilidade na administração dos campeonatos, ou seja, possibilita mudanças e transformações nas regras dos esportes, nas regras das administrações técnica e financeira dos clubes, nos formatos dos campeonatos e organização do sistema de *Draft* (será visto mais adiante) na intenção torná-las mais competitivas, atrativas ou mais vendáveis aos meios de comunicação,

A NBA, na intenção de tornar os jogos mais atrativos e mais competitivos, adotou (e ainda adota) regras bastante diferentes das regras da Federação Internacional de Basquete (FIBA). Algumas destas regras dizem respeito ao esporte propriamente dito, como por exemplo, o tempo de posse de bola, a distância da linha que demarca o arremesso para 3 pontos, a quantidade e duração do pedido de tempo técnico entre outras. Estas modificações foram implementadas sem a aprovação, ou até mesmo, consulta à FIBA. Assim como as mudanças nas regras, todo o resto que diz respeito à liga de basquete profissional estadunidense é decidido pela própria NBA sem qualquer tipo de aprovação de nenhum outro órgão.

No caso da MLB, algumas regras internacionais são também modificadas e algumas outras são simplesmente ignoradas, por exemplo: algumas substâncias utilizadas por jogadores que são internacionalmente concebidas como *doping*¹⁶ na MLB são liberadas. Essas substâncias aumentam o rendimento do atleta, apesar de causar inúmeros males a sua saúde.

Na NFL não há uma entidade superior que formalize regras para o futebol americano, portanto apesar da liga também ser independente não interfere em regras internacionais, já que essas não existem.

¹⁶ Qualquer substância que ministrada ao organismo aumente artificialmente o seu rendimento ou performance em competições.

Deste modo, a independência das ligas as deixa com flexibilidade e dinamismo suficientes para implementação de melhorias com mais agilidade e menos burocracia. No entanto distancia os esportes de uma unidade internacional em que o mesmo esporte pode ser praticado na Argentina ou na China da mesma maneira.

II. 3.2 – O “Sistema de Franquias”

No “Sistema de Franquias”, adotado pelas grandes ligas estadunidenses, os times são colocados como franquias¹⁷, ou seja, a Liga é uma corporação fechada que limita, ou melhor, fixa o número de franquias participantes do campeonato. Somente uma votação entre as franquias já existentes pode admitir a entrada de novas franquias (times) na liga. Não apenas a votação é necessária para a entrada de novos times nas ligas, como cada novo time aceito para compor as ligas deve pagar uma alta taxa para essa entrada. Podemos citar alguns exemplos: O *Houston Texans* pagou US\$ 700 milhões para entrar na NFL, o *Charlotte Bobcats* pagou US\$ 300 milhões para entrar na NBA e, finalmente, o *Diamondbacks* e o *Devil Rays* pagaram, cada um, US\$ 130 milhões para se juntar a MLB¹⁸.

Um aspecto bastante interessante do sistema de franquias é que cada uma delas possui um monopólio geográfico, com algumas exceções¹⁹. Isso permite que apenas um time explore o mercado de uma determinada região, impedindo concorrência entre as franquias. Permite também que, após algumas avaliações e também uma votação entre as franquias já existentes, um time possa mudar de localização no intuito de explorar um mercado mais rentável do que aquele em que se localiza. Por isso as “Grandes Ligas” tendem a ter franquias apenas em grandes cidades, com grande mercado consumidor. A

¹⁷ É o sistema pelo qual o franqueador cede ao franqueado o direito de uso da marca ou patente, associado ao direito de distribuição exclusiva ou semi-exclusiva de produtos ou serviços.

¹⁸ Dados da revista virtual Forbes. Disponível em: <<http://www.forbes.com/li/32/biz323662.html>>

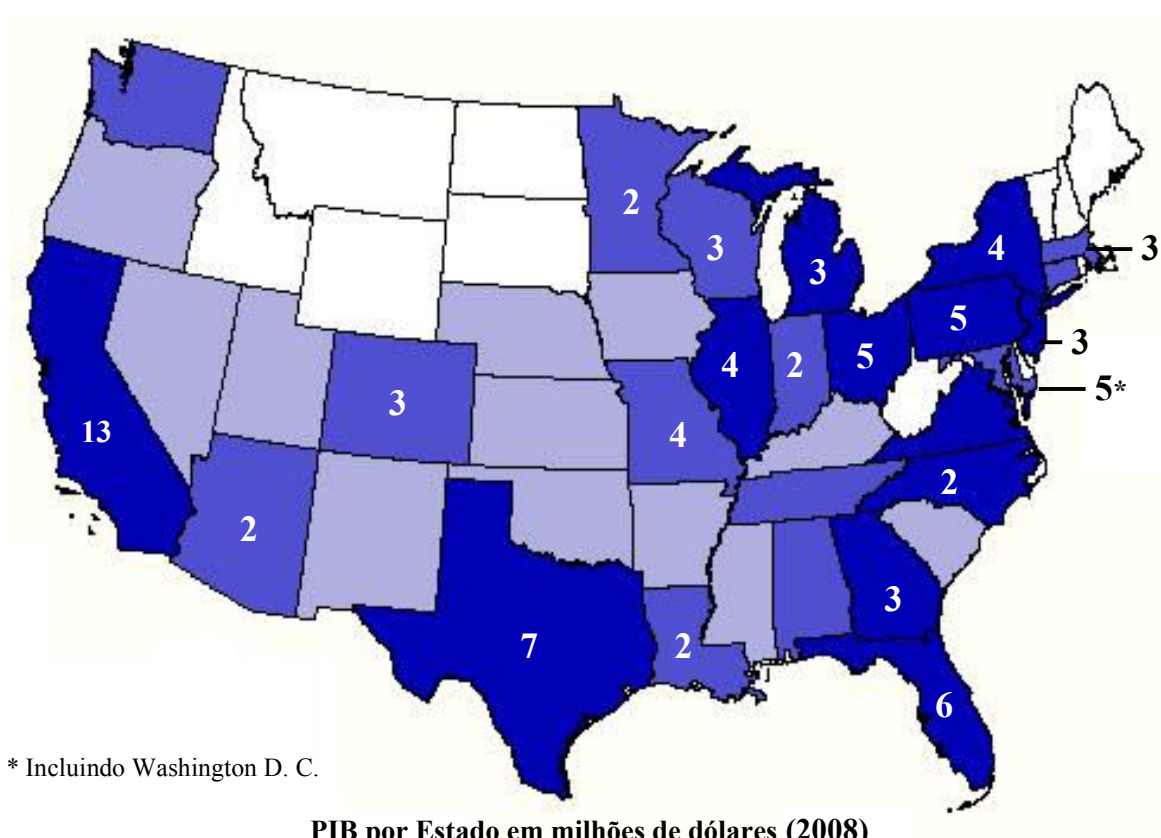
¹⁹ As exceções dizem respeito a regiões com grande capacidade de consumo e que podem absorver mais de um time sem prejudicar algum deles. Ex: Nova Iorque e Los Angeles.

maioria dos times se encontra em áreas metropolitanas²⁰ (com população acima de 2 milhões de pessoas). Todas essas áreas possuem pelo menos um time de diferente esporte²¹.

A Figura II.1 e a Tabela II.4 explicitam a escolha das localizações das franquias na busca por grandes mercados consumidores.


Figura II.1

Localização das Franquias em função do PIB por Estado (EUA)



* Incluindo Washington D. C.

PIB por Estado em milhões de dólares (2008)

	24.213 até 75.700		160.571 até 369.260
	75.701 até 160.570		369.261 até 1.727.355

X Número de franquias das três "Grandes Ligas" instaladas no estado

fonte: dados de *Bureau of Economic Analysis*, www.nba.com, www.mlb.com e www.nfl.com - **elaboração própria**

²⁰ Apenas o Green Bay Packers (franquia de futebol americano) não está localizado em uma área metropolitana.

²¹ Apenas Los Angeles não possui uma franquia de futebol americano.

Tabela II.4

Localização das Franquias em função do PIB por Estado (EUA)

Pos.	Estado	Participação no PIB (EUA)	Times MLB	Times NBA	Times NFL	Total
1º	California	13,14%	5	4	4	13
2º	Texas	8,11%	2	3	2	7
3º	New York	7,77%	2	1	1	4
4º	Florida	5,43%	2	2	2	6
5º	Illinois	4,48%	2	1	1	4
6º	Pennsylvania	3,88%	2	1	2	5
7º	Ohio	3,51%	2	1	2	5
8º	New Jersey	3,45%	0	1	2	3
9º	Michigan	2,90%	1	1	1	3
10º	Georgia	2,89%	1	1	1	3
11º	North Carolina	2,85%	0	1	1	2
12º	Maryland*	2,63%	2	1	2	5
13º	Massachusetts	2,57%	1	1	1	3
14º	Indiana	1,89%	0	1	1	2
15º	Minnesota	1,81%	0	1	1	2
16º	Arizona	1,77%	1	1	1	3
17º	Colorado	1,75%	1	1	1	3
18º	Wisconsin	1,73%	1	1	1	3
19º	Missouri	1,72%	2	0	2	4
20º	Connecticut	1,55%	0	0	0	0
21º	Louisiana	1,47%	0	1	1	2

* Incluindo Washington D. C.

Coeficiente de Correlação = 0,92²²

fonte: dados de *Berau of Economic Analysis*, www.nba.com, www.mlb.com e www.nfl.com - **elaboração própria**

Algumas leis *antitrust* estadunidenses proíbem o monopólio de qualquer tipo, no entanto, no caso das ligas esportivas, são abertas exceções. Essas exceções não dizem respeito apenas ao poder do monopólio geográfico das franquias, mas também aos contratos com jogadores, que serão analisados posteriormente.

Essa, sem dúvida, é uma das explicações para estabilidade dessas franquias. A última franquia que entrou em colapso foi em 1955, ou seja, são décadas de estabilidade. Porém outros aspectos também contribuem para esse fato e serão vistos a seguir.

²² O Coeficiente de Correlação é usado para determinar a relação entre duas propriedades, especificamente nesse trabalho para determinar a relação entre PIB e Franquias.

II. 3.3 - Não possuem o sistema de promoção e rebaixamento

Esse é o mecanismo mais claro e direto de proteção às franquias que caracterizam as Grandes Ligas. Não há possibilidade de qualquer equipe participante de alguma Grande Liga ser penalizada por uma campanha ruim (ocupando as últimas colocações na classificação) e disputar uma divisão inferior (na verdade como veremos no item II. 3.4 os clubes com as piores colocações são beneficiados pelo “Sistema de *Draft*”). Também não é possível que uma equipe participante de alguma Liga Menor, liga amadora ou liga de desenvolvimento (mesmo sendo campeã destas ligas) venha a participar de uma Grande Liga.

O beisebol e, mais recentemente, o basquete possuem ligas de desenvolvimento subordinadas às Grandes Ligas. Grande parte das equipes da NBA e da MLB se associa a uma equipe da liga de desenvolvimento. Esse sistema pode ser visto como um sistema informal de rebaixamento e promoção (baseado em jogadores e não nas equipes) da seguinte maneira: os jogadores que se destacam nos times das ligas de desenvolvimento são frequentemente promovidos às equipes principais (Grandes Ligas), de forma análoga os jogadores que não obtêm um desempenho desejável ou estão se recuperando de alguma lesão importante são “rebaixados” às equipes das ligas de desenvolvimento afiliadas às equipes das Grandes Ligas. Assim a NBA e MLB possuem um sistema de rebaixamento e promoção que não afeta as franquias, mas apenas os jogadores.

A ausência do sistema de rebaixamento e promoção, adotada pelas Grandes Ligas, é considerada injusta, já que não pune as equipes de rendimento inferior e não abre oportunidades para que as equipes de melhores resultados em ligas inferiores possam desfrutar das vantagens que uma Grande Liga proporciona. No entanto é uma maneira efetiva de proteger as franquias de concorrências indesejáveis e também um modo eficiente de não permitir perda de receitas (perda de bilheteria, contratos de valores mais baixos com meios de comunicação, menos e menores cotas de patrocínios etc.) das mesmas fazendo com que as franquias de piores campanhas sejam obrigadas a disputar ligas inferiores.

II. 3.4 – O “Sistema de *Draft*”

O “Sistema de *Draft*” é o processo pelo qual os times profissionais estadunidenses selecionam jogadores (não contratados por nenhum outro time) oriundos de universidades ou ligas amadoras. As “Três Grandes Ligas” do esporte profissional americano utilizam este sistema com algumas variações entre elas.

Não é permitido, por exemplo, contratar um jovem talento que se destaca em competições universitárias ou nas ligas amadoras de outra maneira que não seja através do “Sistema de *Draft*”. Portanto a grande maioria dos jogadores que participam dos times das “Grandes Ligas” foi escolhida (contratada) através desse sistema^{23 24}.

A seleção de jovens talentos vindos das faculdades ou de ligas amadoras ocorre da seguinte forma em cada liga:

- NFL - O time de pior campanha na temporada passada tem direito à primeira escolha do *Draft*, o segundo pior time da temporada passada tem direito a segunda escolha do *Draft* e assim sucessivamente até que o campeão da temporada anterior escolhe por último. São, no total, sete rodadas com essa mesma ordem, ou seja, cada time escolhe sete novos jogadores para compor seu elenco. É permitido, e bastante comum, a troca de opções de escolha no *Draft* entre as equipes, por isso alguns times podem ter mais ou menos de sete escolhas.
- NBA – O *Draft* da NBA é muito semelhante ao *Draft* praticado pela NFL. No entanto há uma espécie de “Loteria do *Draft*” onde o time de pior colocação no campeonato

²³A MLB e, mais recentemente, a NBA também possuem “ligas de desenvolvimento”, explicitados no item II.3.3.

²⁴ Existem algumas exceções:

- i. jogadores que foram contratados diretamente do colégio, portanto não passaram pela universidade ou pelas ligas amadoras;
- ii. jogadores estrangeiros que não estudaram em universidades estadunidenses ou não jogaram em ligas amadora e;
- iii. jogadores que passaram da idade limite para o *Draft* (24 anos)

imediatamente anterior tem maiores chances de ser sorteado para realizar a primeira escolha, o time de segunda pior campanha na temporada passada tem a segunda maior chance de ser sorteado para realizar a primeira escolha do *Draft*, e assim sucessivamente até o campeão da temporada anterior que tem a menor chance de ter a primeira escolha. Assim como no futebol americano a troca de opções de escolhas também é permitida e bastante comum.

- MLB – As regras para o *Draft* na MLB são semelhantes às regras da NFL, com a mesma estrutura. Porém o *Draft* da MLB conta com um total de 50 rodadas (o mais longo das ligas).

Em todos os diversos “Sistemas de *Draft*” das diferentes ligas, os times beneficiados, ou melhor, premiados são os times que obtiveram as piores campanhas na temporada anterior. O que pode parecer um absurdo a primeira vista é explicado da seguinte maneira: a premiação dos times teoricamente mais fracos com a possibilidade de contratação dos melhores novos talentos é uma maneira bem eficaz de reequilibrar as competições e manter a competitividade.

O que pode parecer uma maneira de apenas manter o equilíbrio técnico-esportivo de uma competição na verdade também ajuda no equilíbrio econômico-financeiro de cada franquia. Com esse tipo de regra de contratação de novos talentos, os times tendem realmente a um equilíbrio técnico. Ao mesmo tempo em que esse equilíbrio técnico-esportivo é almejado, o equilíbrio econômico também tende a ser alcançado, seja por um nivelamento do número de espectadores nas arenas dos diferentes times (já que os times mais fracos na temporada passada têm agora a chance de conseguirem melhores resultados atraindo assim o público) ou por um nivelamento de telespectadores (também pelo mesmo motivo). De acordo com Perry (2001):

Está claro que essa diferença de público entre diferentes campeonatos de diferentes países é decorrente de diversos fatores entre os quais estão a disponibilidade e comodidade dos transportes até o estádio, segurança, credibilidade dos torneios, renda per capita e preço dos ingressos. No entanto a diferença na taxa de ocupação dos estádios, entre times que disputam um

mesmo campeonato, está intimamente ligada ao desequilíbrio entre as qualidades técnicas das equipes e o número de fãs que possuem. (p. 8)

Portanto a adoção do “Sistema de *Draft*”, juntamente com outros motivos, pode ser apontada como a explicação dessa pequena diferença na ocupação dos estádios e arenas dos diferentes times.

A Tabela II.5 mostra as pequenas diferenças na taxa de ocupação dos estádios e arenas entre os diferentes times.

Tabela II.5

Taxa de Ocupação nos Estádios e Arenas nas Diferentes Ligas (2008 -2009)

	MLB	NBA	NFL
Taxa de Média de Ocupação	74,45%	93,03%	96,93%
Desvio Padrão	4,28%	5,68%	4,28%

fonte: dados de ESPN Sports em <http://sports.espn.go.com> - **elaboração própria**

Portanto o “Sistema de *Draft*”, assim como o “Sistema de Franquias”, também é considerado um aspecto que auxilia na estabilidade financeira das franquias, ajudando no sucesso de todas, como franquias, e do sistema, como um todo.

II. 3.5 – A Organização dos Campeonatos

As “Três Grandes Ligas” têm nos formatos dos seus campeonatos outra semelhança. A estrutura das ligas, que será analisada a seguir, é nesta ordem:

- i. Pré-Temporada (*Pre-Season*);
- ii. Temporada Regular (*Regular Season*) e;
- iii. *Playoffs*²⁵.

²⁵ No caso da MLB o nome dado aos *playoffs* é *Post-Season*

II. 3.5.1 – A Pré Temporada (*Pré-Season*)

A Pré-Temporada é, como o próprio nome indica, o espaço de tempo que antecede a temporada. É nesse tempo que acontecem as principais contratações de jogadores, a preparação técnico-tática das equipes, a determinação dos jogadores inscritos nos campeonatos e os jogos de exibição e preparação para a temporada. Apesar de envolver vários aspectos econômicos estes não são o foco deste trabalho.

II. 3.5.2 – A Temporada Regular – (*Regular Season*)

A Temporada Regular funciona da mesma maneira que um campeonato de pontos corridos com divisões de grupos, ou seja, são realizadas várias partidas entre as equipes (cada equipe faz o mesmo número de partidas com mando de campo e sem mando de campo) e as franquias que obtiverem os melhores resultados são classificadas para os *playoffs* (fase seguinte). Cada liga tem sua forma de organizar os jogos e as divisões dos times (geralmente organizados por região).

Esse tipo de formato permite que os times tecnicamente melhores passem a fase seguinte, enquanto os times de pior campanha não passem de fase. Porém este formato, que é considerado mais justo, pode não ser tão lucrativo quanto o formato em *mata-mata*²⁶, por excluir o caráter decisivo e a emoção de um confronto direto com menores possibilidades de erro, e também porque se um time estiver liderando a competição a algumas rodadas do fim do torneio e não puder mais ser alcançado por outra equipe certamente irá excluir a emoção e, portanto a atratividade do fim da competição.

II. 3.5.3 – Os *Playoffs* (Mata-Mata)

Os *Playoffs* ocorrem logo após a Temporada Regular e tem seu formato de *mata-mata*, ou seja, confrontos diretos entre os times que podem ser em partida única (NFL) ou

²⁶ Mata-mata: um time realiza um ou mais jogos contra outro em disputa direta pela vaga numa próxima fase de uma competição.

várias partidas (NBA e MLB), sempre com vantagem de mando de campo para a equipe com melhor campanha na Temporada Regular.

Os vencedores do jogo (NFL) ou da série (NBA e MLB) avançam para a próxima etapa do mata-mata onde serão jogados novos jogos entre as equipes vencedoras no mesmo formato e assim sucessivamente até a grande final de cada liga — que é disputada em um local decidido com bastante antecedência.

Esse formato, inversamente ao da *Regular Season*, possui sim um caráter decisivo e insere a emoção do confronto direto com poucas possibilidades de erro, o que, sem dúvida torna o espetáculo mais atrativo e, portanto, mais lucrativo. No entanto, esta forma pode ser considerada mais injusta (principalmente no caso da NFL onde é jogado apenas um jogo), comparativamente a um campeonato de pontos corridos, isto é, neste formato um time tecnicamente inferior tem, em poucas partidas, maiores chances de vencer um time tecnicamente melhor, por exemplo:

- o time tecnicamente melhor pode, na semana decisiva ou no jogo decisivo, ter perdido seu atleta de referência por uma contusão (o que, no caso de um campeonato longo e que leva em conta o aproveitamento de cada equipe, pode ser diluído);
- um erro de arbitragem pode ocorrer beneficiando o time tecnicamente mais fraco e lhe dar a vitória (o que, no caso de um campeonato longo e que leva em conta o aproveitamento de cada equipe, pode também ser diluído);
- o time mais fraco pode ter sorte exatamente nesse jogo e conquistar uma vitória; etc.

A tabela II.6 apresenta as diferenças, na média de público nos estádios e arenas, entre a *Regular Season* e os *Playoffs*.

Tabela II.6

Médias de Públicos nas Grandes Ligas – *Regular Season X Playoffs* (2009)

NFL			MLB		
Times	<i>Regular Season</i>	<i>Playoffs</i>	Times	<i>Regular Season</i>	<i>Playoffs</i>
San Diego Chargers	66.378	68.810	New York Yankees	52.537	55.543
Baltimore Ravens	70.818	71.962	Detroit Tigers	37.962	40.032
Indianapolis Colts	54.144	63.085	Minnesota Twins	29.762	36.564
New England Patriots	68.756	68.756	Oakland Athletics	23.843	28.077
Chicago Bears	61.223	66.189	New York Mets	46.512	52.601
New Orleans Saints	68.088	70.001	L.A. Dodgers	47.427	52.231
Philadelphia Eagles	68.224	69.064	San Diego Padres	34.393	39.445
Seattle Seahawks	67.077	68.058	St. Louis Cardinals	43.853	45.861
	<i>Season</i>	<i>Playoffs</i>		<i>Season</i>	<i>Playoffs</i>
Média	65.589	68.241	Média	39.536	43.794
Variação	4,04%		Variação	10,77%	

NBA

Times	<i>Regular Season</i>	<i>Playoffs</i>	Times	<i>Regular Season</i>	<i>Playoffs</i>
San Antonio Spurs	18.654	18.654	Detroit Pistons	22.076	22.076
Sacramento Kings	17.312	17.312	Milwaukee Bucks	16.186	18.112
Phoenix Suns	18.422	19.022	Miami Heats	19.725	19.725
Los Angeles Lakers	18.985	19.002	Chicago Bulls	22.160	23.000
Denver Nuggets	17.230	18.842	New Jersey Nets	16.972	18.210
Los Angeles Clippers	18.421	19.512	Indiana Pacers	15.359	18.065
Dallas Mavericks	20.350	20.350	Cleveland Cavaliers	20.436	20.500
Memphis Grizzlies	14.654	18.712	Washington Wizards	18.372	20.081
	<i>Season</i>	<i>Playoffs</i>			
Média	18.457	19.448			
Variação	5,37%				

fonte: dados de ESPN Sports em: <http://sports.espn.go.com/nba/attendance> ;
<http://sports.espn.go.com/nfl/attendance> e <http://sports.espn.go.com/mlb/attendance> - **elaboração própria**

A tabela II.7 apresenta a diferença na audiência na TV entre a *Regular Season* e as *Finais*.

Tabela II.7

Audiência na TV – *Regular Season* X *Finais* (2000 - 2008)

em milhões de espectadores

Ano / Liga	NBA		NFL		MLB	
	<i>Regular Season</i>	<i>Finais</i>	<i>Regular Season</i>	<i>Finais</i>	<i>Regular Season</i>	<i>Finais</i>
2000	4,56	17,04	13,07	65,82	4,41	18,85
2001	5,02	16,55	11,10	61,26	-	23,86
2002	4,56	14,50	11,40	61,41	4,10	18,09
2003	4,10	10,09	11,70	61,86	3,80	21,13
2004	3,95	17,30	12,01	62,78	5,93	24,02
2005	4,56	14,90	12,31	62,47	5,17	16,87
2006	5,06	12,92	12,62	63,23	6,84	15,96
2007	4,35	13,21	12,36	62,58	5,88	16,31
2008	5,21	14,68	12,95	63,21	6,15	18,01
Média	4,60	14,58	12,17	62,74	5,29	19,23
Variação	217,11%		415,54%		263,92%	

fonte: dados de ESPN Sports e http://www.sportsbiznews.blogspot.com/2007_07_08_archive.html - elaboração própria

Uma rápida análise das tabelas II.6 e II.7 evidencia o melhor desempenho do sistema de *Playoffs*, em termos de público (tanto presencial quanto através TV) em relação à *Regular Season*, expondo o caráter mais lucrativo do *mata-mata* em relação a Temporada Regular.

Portanto a organização dos torneios das ligas estadunidenses propõe um campeonato mais justo e menos lucrativo em um primeiro momento (Temporada Regular) e posteriormente um campeonato mais lucrativo e menos justo (*Playoffs*).

II. 3.6 - Apenas uma grande competição de cada vez por cada equipe

Em todas as “Grandes Ligas” não há competições paralelas e não há competições que classifique equipes para campeonatos maiores e mais importantes, apenas uma grande competição é disputada por equipe em cada temporada. O campeonato é organizado pelas

próprias ligas (como foi visto no item II. 3.1) e como foi analisado no item II. 3.5, há “dois mini-campeonatos” dentro da mesma competição (a *Regular Season* e os *Playoffs*).

O objetivo é não criar uma hierarquia entre competições em que uma competição acabe se tornando mais importante e, portanto, mais atrativa-que outra, evitando que elas dividam as atenções dos fãs ou uma delas sucumba, trazendo prejuízo aos times. Assim, com apenas uma competição, os times não têm que optar, como ocorre em alguns casos, por qual campeonato a equipe titular irá atuar ou qual dos campeões é verdadeiramente a melhor equipe da temporada.

Dessa forma, com a realização de um único campeonato por temporada, a final é “vendida” como a disputa para provar quem será “Melhor Equipe”, o “Grande Campeão Estadunidense”, e muitas vezes qual será o “Campeão Mundial”.

Além da estrutura organizacional propriamente dita das ligas estadunidenses, há outro tipo de disposição que visa melhorar a audiência (por meios de comunicação ou presencial) que diz respeito ao calendário de cada competição. Nos Estados Unidos, cada uma das ligas que compõem as Grandes Ligas escolhe os dias dos jogos e o mês de início e do fim de cada competição (que se mantém ano após ano para não haver dificuldade no planejamento da própria liga e no planejamento das demais) de acordo com o calendário das outras, no intuito de que não haja sobreposição de jogos.

Deste modo não há disputa de audiência dos jogos entre as ligas, permitindo aos espectadores assistirem aos jogos das diferentes ligas sem abrirem mão de algum deles, e proporcionando uma audiência maior (e, portanto, maiores receitas) a cada um dos jogos.

II. 3.7 – *Salary Cap*

Desde o início das ligas profissionais estadunidenses até meados da década de 70, viveu-se a era da *reserve clause*. A *reserve clause*, uma cláusula contida em todo contrato padrão dos jogadores, indicava que, até a expiração dos contratos, os direitos dos jogadores

estavam retidos pelo time com o qual os jogadores haviam assinado mesmos. Isso significa que o jogador não poderia, em hipótese alguma, renegociar seu contrato, menos ainda negociar sua transferência para outra equipe até que o vínculo com sua equipe terminasse.

Ao final da década de 70, os jogadores das ligas esportivas profissionais estadunidenses, através de ações *anti-trust* e baseados nas leis trabalhistas estadunidenses, conseguiram tornar ilegal a utilização da *reserve clause* em novos contratos.

Como consequência, na década de 90, grande parte dos jogadores estava livre para negociar novos contratos com seus times ou até mesmo com equipes rivais. Deu-se início a uma “guerra de ofertas” pelos melhores jogadores, hiper-inflacionando o mercado e debilitando a saúde financeira dos clubes. Em resposta a essa “guerra” e utilizando o argumento de manter o interesse dos fãs, deixando as ligas equilibradas, as Grandes Ligas adotaram o *Salary Cap*.

No esporte profissional, um *Salary Cap* é um limite de quanto um time pode gastar com os salários dos jogadores, também pode ser um limite de quanto se pode pagar a cada jogador, ou até mesmo ambas as definições.

Apesar de todas as “Três Grandes Ligas” possuírem *Salary Cap*, suas regras são diferentes entre elas:

- NFL – O *Salary Cap* na NFL determina o teto do total gasto com salários dos jogadores por equipe, (há também um piso: o *Salary Floor* – equivalente a 75% do teto). Foi introduzido na temporada de 1994, seu valor era de US\$ 34,6 milhões e sofre uma alteração de acordo com a receita da liga a cada nova temporada (na temporada 2008 o teto é de US\$ 112 milhões e o piso de US\$ 88,75 milhões)²⁷.

O *Salary Cap* da NFL também é conhecido com *Hard Cap* porque a equipe não pode exceder de maneira nenhuma o teto e não pode, de forma alguma, pagar menos que o piso sob pena de serem punidos pela liga.

²⁷ ESPN Sports Disponível em: <<http://sports.espn.go.com>>

O resultado da aplicação do *Salary Cap* na NFL foi a melhor distribuição de jogadores veteranos altamente remunerados e a substituição desses veteranos por jovens jogadores com menores salários.

- NBA – O *Salary Cap* na NBA, assim como na NFL, determina um teto – em relação ao total gasto em salários a jogadores – que as equipes precisam respeitar, porém não há um piso. Também semelhante ao sistema da NFL, o *Salary Cap* na NBA é alterado, de temporada em temporada, de acordo com as receitas da liga (na temporada 2008-2009 o *Salary Cap* é de US\$ 58,3 milhões)²⁸.

Diferentemente da NFL, na NBA coexiste um teto salarial e um piso salarial por jogador, isto é, há um valor máximo e um mínimo (estabelecido entre o sindicato dos jogadores e a liga) a ser pago para cada jogador por temporada.

O *Salary Cap* da NBA também é conhecido como *Soft Cap*, pois ao contrário do *Hard Cap* a equipe pode exceder esse teto devido a algumas exceções²⁹.

Há também, na NBA, o chamado *Luxury Tax*, isto é uma forma de “imposto de luxo³⁰” cobrado das equipes que excedem o teto salarial do time e é repassado (e dividido) entre as equipes de menor folha salarial da liga.

- MLB – Na MLB não existe um *Salary Cap* nos mesmos moldes da NBA ou NFL, porém há um teto para o total gasto com salário e o teto serve apenas como punição àqueles que o ultrapassam. Funciona da mesma forma que o *Luxury Tax* da NBA, no entanto o que é arrecadado com esse “imposto” não é revertido às equipes de menor

²⁸ ESPN Sports, Disponível em: <<http://sports.espn.go.com>>

²⁹ Exceções:

- *Mid-level exception*: é permitido à equipe contratar um novo jogador pagando o mesmo valor do salário médio da NBA, mesmo que isto faça a equipe ultrapassar o *Salary Cap*;
- *Bi-annual exception*: é permitido à equipe contratar um jogador sem contrato por no máximo 2 anos podendo ultrapassar o *Salary Cap* da equipe;
- *Rookie exception*: é permitido à equipe que assine um contrato com o jogador que foi sua primeira escolha no *Draft* podendo ultrapassar o *Salary Cap* e;
- *Larry Bird exception*: é permitido à equipe que re-assine um contrato com um jogador veterano acima do *Salary Cap* individual.

³⁰ Tradução Livre

folha salarial, aqui esta taxa vai para o Fundo de Crescimento da Indústria do Beisebol³¹.

Tabela II.8

Varição das Receitas Médias dos Times e Variação do *Salary Cap* Total por Time (1998 - 2008)

Ligas	Varição das Receitas	Varição do <i>Salary Cap</i> (Time)
NBA	80,32%	79,20%
NFL	84,12%	81,33%

fonte: dados da revista virtual *Forbes* - elaboração própria

Portanto o *Salary Cap* ajuda a manter o balaço das franquias em ordem, bem como auxilia no equilíbrio técnico entre as equipes (já que um clube não poderá se tornar o melhor simplesmente contratando os melhores jogadores).

II. 3.8 – Receitas

As receitas das diferentes franquias dos diferentes esportes que compõem as “Grandes Ligas” são oriundas de basicamente três meios: Direitos de transmissão para diversas mídias (rádio, TV, internet); direitos de licença para produção de objetos de consumo ligados as marcas das Ligas em si e suas franquias (camisas, bonés, jogos de computador, copos, etc.) e Vendas de ingressos para jogos. É evidente que outros tipos de receitas também compõem o total de cada franquia, no entanto, estes três tipos correspondem a pelo menos 95% da arrecadação global de cada time.

Há diversos modelos de divisão de receitas que podem ser aplicados no mundo do esporte profissional. No caso que está sendo analisado, a vertente é a do “Modelo de Divisão de Receitas Conjunta” criado pelas próprias “Grandes Ligas” e seguida

³¹ *Industry-growth fund* ou Fundo de Crescimento da Indústria do Beisebol é um fundo que repassa recursos às ligas menores, associações e atividades ligadas à imagem da MLB.

posteriormente por alguns outros países e ligas. O Modelo consiste, como o próprio nome sugere, numa divisão das receitas em conjunto entre os times, isto é a arrecadação total é dividida quase que igualmente entre todas as franquias componentes das ligas. Não é integralmente dividida, pois existem algumas exceções e algumas vantagens aos times que possuem mais expectadores, tanto presenciais quanto virtuais (rádio, TV, internet) e para times que chegam mais longe nas competições.

Numa comparação interna do modelo entre as “Grandes Ligas” analisadas neste trabalho, fica claro que a NFL é quem adota o modelo de forma mais ampla, seguida pela NBA e depois pela MLB, como pode ser observado na tabela II.9 apresentada a seguir.

Tabela II.9

Divisão das Receitas entre as Franquias nas Três “Grandes Ligas” (2008)

	MLB		NBA		NFL	
	Participação na Receita Total	Observações	Participação na Receita Total	Observações	Participação na Receita Total	Observações
Direitos de Transmissão	56%	60% são divididos (nacional) - 25% são divididos (local)	46%	50% são divididos (nacional) - não são divididos (local)	71%	95% são divididos (nacional) - não são divididos (local)
Venda de Ingressos	32%	80% time da casa 20 % time visitante	41%	80% time da casa 20 % time visitante	20%	60% time da casa 40 % time visitante*
Licenciamento	7%	Dividido igualmente com bônus para as maiores vendagens	9%	Dividido igualmente com bônus para as maiores vendagens	7%	Dividido igualmente com bônus para as maiores vendagens

* A divisão da venda de ingressos nesse caso diz respeito aos lugares ditos comuns, isto é, os camarotes e cadeiras especiais não estão incluídos

fonte: VROOMAN, J. **A General Theory of Professional Sports Leagues - Review**. Chicago. Crown Publishing Group 2006

Assim como as outras diversas características do modelo de esporte profissional americano, o “Modelo de Divisão de Receitas Conjunta” utilizado pelas “Grandes Ligas”

visa manter o equilíbrio financeiro entre as franquias e assim alcançar um nivelamento técnico nas competições.

Dessa forma, vistos e analisados os principais pontos que caracterizam o modelo de esporte profissional estadunidense, pode-se seguir para o passo seguinte: o modelo de esporte profissional europeu que será apresentado e detalhado no Capítulo III do presente trabalho.

CAPÍTULO III – ESPORTE NA EUROPA – AS LIGAS DE FUTEBOL

Esse capítulo visa apresentar e analisar o modelo de esporte europeu com base em seu principal expoente: as ligas nacionais de futebol profissional. Portanto serão abordados: as principais ligas de futebol européias, suas características comuns e o modo como elas atuam.

III. 1 – As Ligas Nacionais de Futebol Profissional – Definição

Uma Liga Nacional de Futebol Profissional pode ser definida como a reunião de clubes de futebol de um mesmo país que se organizam para disputa de campeonatos sob as mesmas regras básicas. Cada país europeu possui sua liga interna de futebol profissional e cada um, simplesmente por marketing ou por alguma razão cultural, denomina sua liga da maneira que melhor os convém.

Algumas destas ligas se destacam por terem os melhores atletas (vindos de todas as partes do mundo), os estádios de maiores capacidades, as maiores bases de fãs, os mais lucrativos contratos com meios de comunicação, as maiores receitas e os maiores salários pagos a jogadores. São elas:

- i. *Allsvenskan* – Liga da primeira divisão da Suécia
- ii. *Bundesliga* – Liga da primeira divisão da Alemanha
- iii. *Bundesliga* – Liga da primeira divisão da Áustria
- iv. *Eerste Klasse* – Liga da primeira divisão da Bélgica
- v. *Eredivisie* – Liga da primeira divisão da Holanda
- vi. *Liga* – Liga da primeira divisão de Portugal
- vii. *Ligue 1* – Liga da primeira divisão da França
- viii. *Premier-Liga* – Liga da primeira divisão da Rússia
- ix. *Premier League* – Liga da primeira divisão da Escócia
- x. *Premier League* – Liga da primeira divisão da Inglaterra
- xi. *Primera División (La Liga)* – Liga da primeira divisão da Espanha

- xii. *Serie A* – Liga da primeira divisão da Itália
- xiii. *Super League* – Liga da primeira divisão da Grécia
- xiv. *Super League* – Liga da primeira divisão da Suíça
- xv. *Süper Lig* – Liga da primeira divisão da Turquia

Dentre essas ligas, assim como nos Estados Unidos, algumas têm destaque e são chamadas de *Big Four*, ou As Quatro Grandes. São elas: a *Bundesliga* (Liga da primeira divisão da Alemanha), a *Premier League* (Liga da primeira divisão da Inglaterra), *La Liga* (Liga da primeira divisão da Espanha) e a *Serie A* (Liga da primeira divisão da Itália). Sendo a *Premier League* a quarta maior receita entre todas as ligas no mundo, a *Serie A* a sexta maior, a *Bundesliga* a sétima maior e *La Liga* a oitava maior. E se for analisado em receita por clube a *Premier League* é a terceira maior em receitas (perdendo apenas para a NFL e MLB) e a *Serie A* é a quarta maior).

III. 2 – Apresentação das Ligas Nacionais de Futebol Profissional

Pelo mesmo motivo apresentado no item II. 2, o modelo de análise para comparação com o modelo apresentado no capítulo anterior será representado pelas quatro principais ligas mencionadas acima (*Premier League*, *Serie A*, *Bundesliga* e *La Liga*).

III. 2.1 – Premier League – A Primeira Divisão de Futebol Profissional da Inglaterra

A *Premier League* é uma liga profissional Inglesa para clubes de futebol, no topo do sistema da liga, isto é, é a mais importante competição de futebol profissional do país. A *Premier League* é correntemente disputada por 20 clubes, operando no sistema de promoção e rebaixamento com a *Football League*³². O primeiro ano de competição da liga no formato atual foi em 1992, com seus primeiros jogos em 15 de agosto, seguindo a decisão dos clubes da primeira divisão em se separar da *Football League* para conseguir

³² A *Football League* é o equivalente a uma divisão imediatamente inferior a *Premier League* e será melhor detalhada no item III.3.3.

maiores vantagens em direitos de televisão. Desde então a *Premier League* se tornou a liga esportiva mais assistida mundialmente.

A temporada³³ vai de agosto a maio de cada ano com 38 rodadas e atualmente é composta pelos seguintes times:

Tabela III.1

Equipes Componentes da Atual Temporada da *Premier League*

Premier League 2009 - 10*

Arsenal	Manchester City
Aston Villa	Manchester United
Birmingham City	Newcastle United
Blackburn Rovers	Stoke City
Blackpool	Sunderland
Bolton Wanderers	Tottenham Hotspur
Chelsea	West Bromwich
Everton	West Ham United
Fulham	Wigan
Liverpool	Wolverhampton

* Os times que compõem a liga sempre mudam de uma temporada para outra devido ao sistema de rebaixamento e promoção que será analisado no item III.3.3

fonte: www.premierleague.com

III. 2.2 – *Serie A* – A Primeira Divisão do Futebol Profissional da Itália

A *Serie A* (oficialmente conhecida como *Lega Calcio Serie A TIM* – por razões de patrocínio) é a competição de clubes de futebol profissional que está no topo do sistema de futebol italiano. A *Serie A* é disputada, desde 2004, por 20 times assim como a *Premier League* e também opera no sistema de promoção e rebaixamento.

³³ A Temporada da *Premier League* tem início na segunda semana de agosto de cada ano e tem seu fim em meados de maio do ano seguinte por isso tem referência como sendo a temporada do ano que começa e do ano que termina (exemplo: temporada 2007/2008). Cada equipe disputa 38 partidas divididas em partidas jogadas em seu próprio estádio (19) e partidas disputadas como visitantes (19), isto é, disputadas em arenas dos adversários. Cada equipe joga exatamente duas vezes com cada uma das outras equipes participantes (uma em seu estádio e a outra no estádio do adversário). É reconhecida campeã a equipe que obtiver maior somatório de pontos no final da temporada (com alguns critérios de desempate pré-estabelecidos).

A primeira divisão do futebol profissional da Itália é tida como a quarta mais importante liga do esporte no mundo. Assim como a primeira divisão inglesa, a temporada³⁴ da *Serie A* começa em agosto e vai até maio e é formada atualmente pelas seguintes equipes:

Tabela III.2

**Equipes Componentes da Atual Temporada da *Serie A*
Serie A 2009-10***

Atalanta	Lazio
Bari	Livorno
Bologna	Milan
Cagliari	Napoli
Catania	Palermo
Chievo-Verona	Parma
Fiorentina	Roma
Genoa	Sampdoria
Internazionale	Siena
Juventus	Udinese

*Os times que compõem a liga sempre mudam de uma temporada para outra devido ao sistema de rebaixamento e promoção que será analisado no item III.3.3

fonte: www.lega-calcio.it

III. 2.3 – *Bundesliga* – A Primeira Divisão do Futebol Profissional da Alemanha

A *Bundesliga* é a “liga-topo” do sistema de futebol profissional da Alemanha. O termo *Bundesliga* também é aplicado ao futebol na Áustria e em diversos outros esportes nestes dois países. A derrota da seleção da Alemanha para a antiga Iugoslávia nas quartas-de-final da Copa do Mundo no Chile em 1962 foi o principal impulso para a criação da

³⁴ Durante o curso da temporada cada clube joga contra os outros times duas vezes, uma em casa e outra como visitante, totalizando 38 partidas para cada time no final da temporada. Na primeira metade da temporada, chamada de *andata* na Itália, cada time joga exatamente uma vez contra cada oponente, num total de 19 partidas. Na segunda metade, chamada de *ritorno*, os times jogam na ordem inversa da primeira fase e com mando de campo também invertido com cada um dos times novamente. É reconhecida campeã a equipe que obtiver maior somatório de pontos no final da temporada (com alguns critérios de desempate pré-estabelecidos).

Bundesliga, que teve início em 1963 com a temporada 1963-64. Essa nova liga de futebol foi inspirada no campeonato inglês da época.

Assim como a *Premier League* e a *Serie A*, a *Bundesliga* funciona também no sistema de promoção e rebaixamento, no entanto, diferentemente das duas anteriores, é disputada por 18 clubes. A temporada³⁵ também é disputada de agosto a maio e atualmente é constituída pelos seguintes times:

Tabela III.3

Equipes Componentes da Atual Temporada da *Bundesliga*

Bundesliga 2009-10*

Bayer Leverkusen	Hannover
Bayern München	Hertha Berlin
Bochum	Hoffenheim
Borussia Dortmund	Mainz
Borussia Mönchengladbach	Nuremberg
Colonia	Shalke 04
Frankfurt	Stuttgart
Freiburg	Werder Bremen
Hamburg	Wolfsburg

*Os times que compõem a liga sempre mudam de uma temporada para outra devido ao sistema de rebaixamento e promoção que será analisado no item III.3.3
fonte: www.bundesliga.de

III. 2.4 – *La Liga* - A Primeira Divisão do Futebol Profissional da Espanha

La Liga, também conhecida como *Liga de Fútbol Profesional* ou *Primera División*, é a liga que está no topo do sistema de futebol profissional da Espanha. Em abril de 1902, o diretor do Real Madrid (clube espanhol), propôs a idéia de uma liga nacional de futebol espanhola. Após muitos anos de debate sobre o tamanho da competição e quais times

³⁵ Na temporada alemã cada time enfrenta os outros times duas vezes sendo uma vez em casa e na outra no campo do oponente, totalizando 34 jogos. Na primeira metade cada equipe enfrenta os outros 17 times e na segunda metade os mesmo 17 times só que com o mando de campo invertido. É reconhecida campeã a equipe que obtiver maior somatório de pontos no final da temporada (com alguns critérios de desempate pré-estabelecidos).

estariam neste campeonato a *Real Federación Española de Fútbol* criou a *Primera División* em 1928.

Bem como as três ligas apresentadas anteriormente e diferentemente das ligas apresentadas no capítulo anterior, *La Liga* funciona também no sistema de rebaixamento e promoção, e assim como a *Premier League* a *Serie A*, *La Liga* é composta por 20 clubes. A temporada³⁶ também tem início em agosto e fim no mês de maio do ano seguinte.

As equipes que compõem a atual temporada são:

Tabela III.4

Equipes Componentes da Atual Temporada da *La Liga*

La Liga 2009-10*

Almería	Racing Santander
Athletic Bilbao	Real Madrid
Atlético Madrid	Sevilla
Barcelona	Sporting Gijón
Deportivo	Tenerife
Espanyol	Valencia
Getafe	Valladolid
Málaga	Villarreal
Mallorca	Xerez
Osasuna	Zaragoza

*Os times que compõem a liga sempre mudam de uma temporada para outra devido ao sistema de rebaixamento e promoção que será analisado no item III.3.3

fonte: www.lfp.es

III. 3 – Aspectos Comuns – O Modelo

As ligas de futebol profissional européias são semelhantes em diversos aspectos e por essa razão serão analisadas em conjunto. São aspectos que caracterizam um modelo de esporte profissional e o diferencia do modelo apresentado no capítulo anterior.

³⁶ A Temporada da *La Liga* segue os mesmos padrões das ligas apresentadas neste capítulo com 38 rodadas sendo 19 partidas disputadas em casa e 19 na casa do adversário. É reconhecida campeã a equipe que obtiver maior somatório de pontos no final da temporada (com alguns critérios de desempate pré-estabelecidos).

Para criar um paralelo e tornar mais fácil a comparação com o modelo de esporte profissional americano, os itens abaixo que serão desenvolvidos e analisados são:

- i. Ligas subordinadas a entidades superiores;
- ii. Sistema de “Livre Entrada”;
- iii. Sistema de promoção e rebaixamento;
- iv. Categorias de base;
- v. A organização dos campeonatos;
- vi. Várias competições simultâneas;
- vii. Salários e;
- viii. Receitas

III. 3.1 – Ligas subordinadas a entidades superiores

Diferentemente das ligas profissionais estadunidenses, onde cada liga é independente, as ligas de futebol profissional da Europa são subordinadas as suas respectivas confederações nacionais que são subordinadas à UEFA³⁷, que por sua vez é subordinada a FIFA³⁸.

A FIFA é a instituição maior do futebol, é órgão que dita as regras, que organiza os campeonatos de seleções da cada país (209 países associados), que dirige as outras modalidades de futebol (futebol feminino, *beach soccer*, *futsal*, entre outras) e que comanda as seis confederações continentais (CONMEBOL – América do Sul –, CONCACAF – América do Norte e América Central –, AFC – Ásia –, CAF – África –, OFC – Oceania – e a UEFA – Europa). Tudo que diz respeito ao futebol na sua essência deve passar pela FIFA.

A UEFA é o órgão administrativo e de controle do futebol europeu. Representa as confederações nacionais da Europa, organizando nove competições entre nações e quatro

³⁷ *Union of European Football Associations* – União das Associações de Futebol Europeu

³⁸ *Fédération Internationale de Football Association* – Federação Internacional de Futebol

entre clubes do continente, controlando a premiação, regulamentos e direitos de mídia para essas competições. Das confederações, de longe é a mais forte em termos financeiros e de influência no cenário internacional.

Essa característica — subordinação das ligas a entidades superiores — tem seus prós e contras. Como expoente do argumento a favor tem-se a criação de uma unidade, isto é, o futebol que é jogado na Coreia e o mesmo jogado no Brasil (não em termos técnicos, mas no que toca a regras), possibilitando a criação de torneios interligas e internacionais e a divulgação do esporte e sua venda aos mais diversos pontos do planeta. De outro ponto de vista, a subordinação das ligas a órgão superiores retira a mobilidade e o dinamismo necessários ao crescimento e fortalecimento da indústria do esporte, dificultando a rápida adaptação das ligas de futebol européias aos anseios dos consumidores.

Várias vezes algumas confederações nacionais de futebol tentaram modificar as regras no intuito de atender as demandas dos consumidores, no entanto a FIFA, conhecida por sua rigidez, não aceitou qualquer tipo de mudança antes que fosse testada inúmeras vezes e verificada que essa alteração traria somente pontos positivos e pudesse ser aplicada a todas as confederações sem que alterasse o espírito do velho esporte bretão.

III. 3. 2 – Sistema de “Livre Entrada”

No sistema aqui chamado de “Livre Entrada” (para contrapor o “Sistema de Franquias” analisado no item II.3.2), assim como o sistema estadunidense, limita um número de clubes participantes de um campeonato, porém as semelhanças para por aí. O número de equipes que disputam as ligas de futebol européias não muda de um ano para o outro, no entanto os times participantes mudam, graças ao sistema de promoção e rebaixamento que será visto no item III.3.3.

Ano após ano, algumas³⁹ equipes deixam de disputar as ligas e outras, advindas de ligas inferiores tomam seus lugares e participam do campeonato. O mesmo acontece nessas divisões inferiores e assim sucessivamente. Tecnicamente o que ocorre é a livre concorrência, porém com algumas barreiras à entradas. Qualquer pessoa jurídica pode organizar um clube de futebol e, atendidas diversas exigências de cada confederação nacional, disputar ligas regionais e subir até disputar alguma das principais ligas profissionais de futebol da Europa.

É claro, como já foi citado anteriormente, há algumas importantes barreiras a serem transpassadas por esse novo clube, como por exemplo: deve haver o mínimo de estrutura física que comporte torcedores e jogadores de acordo com as leis específicas de cada país, todas as equipes terão direitos e deveres estipulados por cada confederação, o tempo e o alto investimento desde o início, na base da pirâmide do sistema, até a chegada ao topo (as principais ligas) e, o mais importante, uma barreira que é peculiar à indústria do esporte, a complexidade e o tempo que se exige para a conquista de consumidores (torcedores) que sejam capazes de sustentar um clube no topo do sistema, isto é, geração de milhões de dólares em consumo.

Sendo assim, opostamente ao “Sistema de Franquias” estadunidense, não existe qualquer tipo de monopólio geográfico, vários times podem, e assim o fazem, disputar os melhores mercados, e novos clubes podem nascer nessas grandes cidades. De fato os principais times das principais ligas estão realmente onde há maior concentração de consumidores, assim como as franquias dos esportes dos Estados Unidos, porém o caminho é inverso. Se for analisado de forma historicista, não foram os clubes que procuraram os melhores mercados para se instalarem, foram os melhores mercados que possibilitaram desenvolvimento dos clubes.

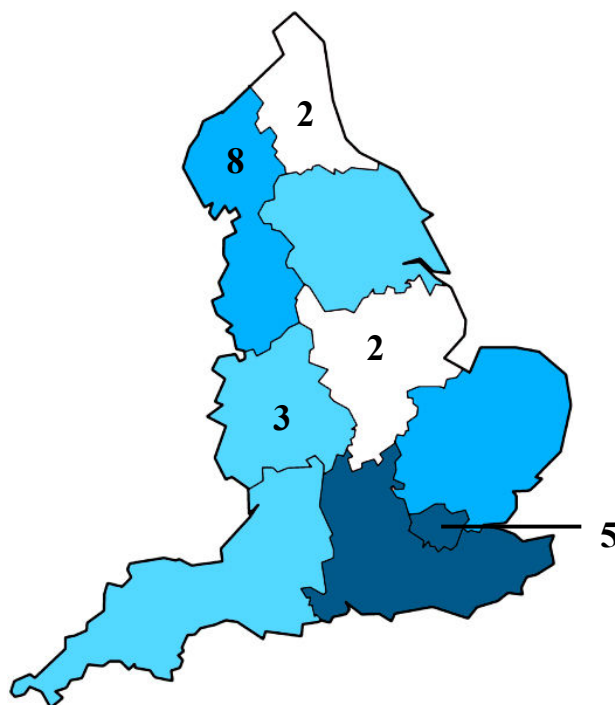
³⁹ 3 clubes de cada liga são rebaixados e outros 3, da divisão imediatamente inferior, disputam a divisão acima.

Se for considerado apenas o número de times por região, sem ser levado em consideração qual liga (das menores até as mais importantes) ele pertence, tem-se uma distribuição muito mais uniforme⁴⁰.

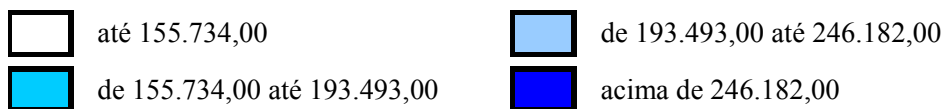
Desta forma não faz sentido e, definitivamente, não seria aceito, por razões culturais, mudanças de localização geográfica dos times. As Figuras III.1, III.2, III.3 e III.4 indicam a localização de cada clube da primeira divisão de cada país.

Figura III.1

Localização dos clubes da *Premier League* (Inglaterra – 2009-10)



PIB por região em dólares (2008)



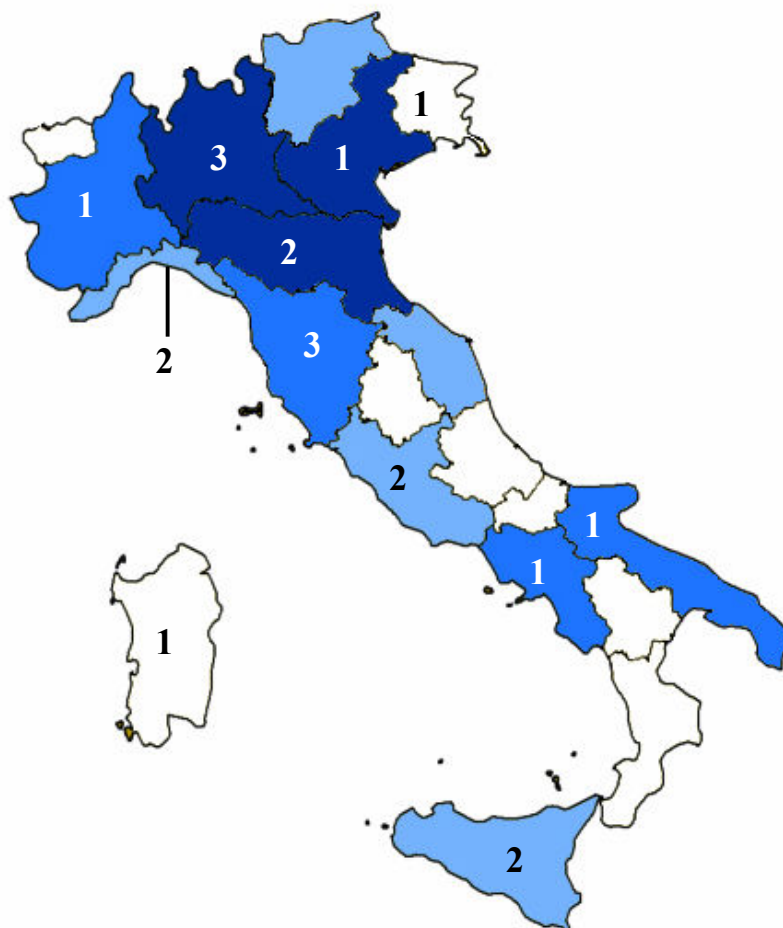
X Número de clubes na primeira divisão (2009 - 2010) em cada região

fonte: dados de *Office for National Statistics*, www.premierleague.com- **elaboração própria**

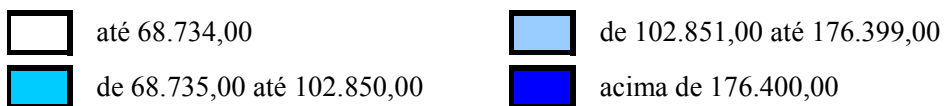
⁴⁰ De acordo com a FIFA

Figura III.2

Localização dos clubes da *Serie A* (Itália - 2009-10)



PIB por região em dólares (2008)

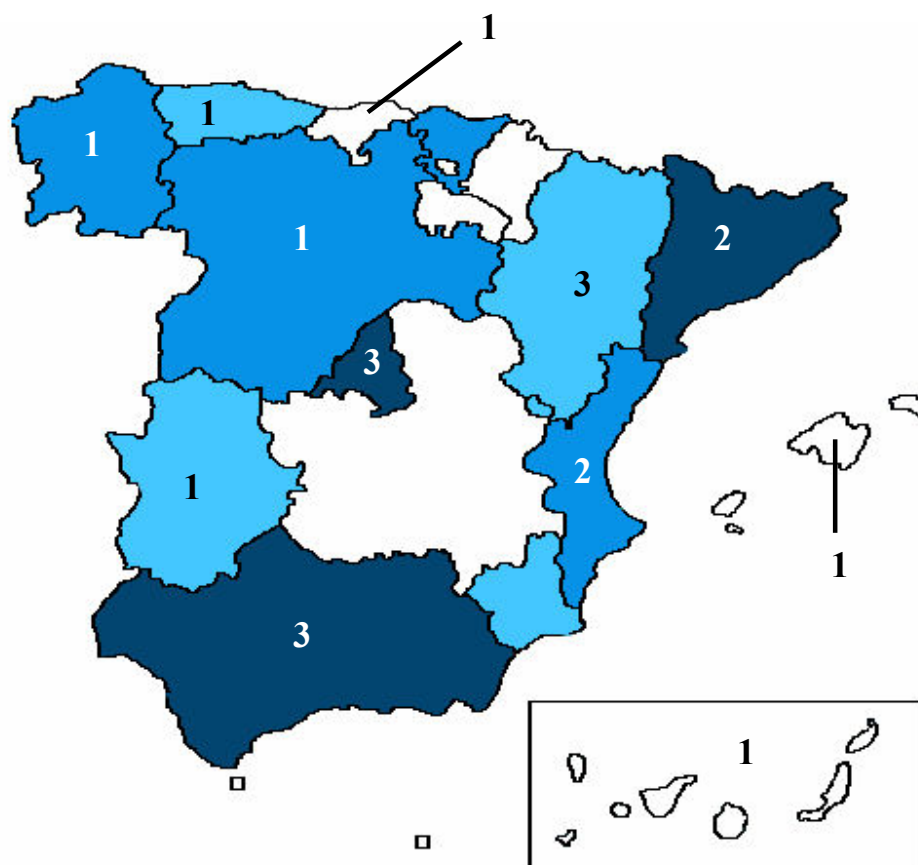


X Número de clubes na primeira divisão (2009 - 2010) em cada região

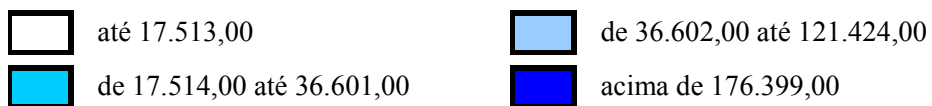
Fonte: dados de *Istat - Istituto nazionale di statistica*, www.lega-calcio.it – **elaboração própria**

Figura III.3

Localização dos clubes da *La Liga* (Espanha - 2009-10)



PIB por região em dólares (2008)

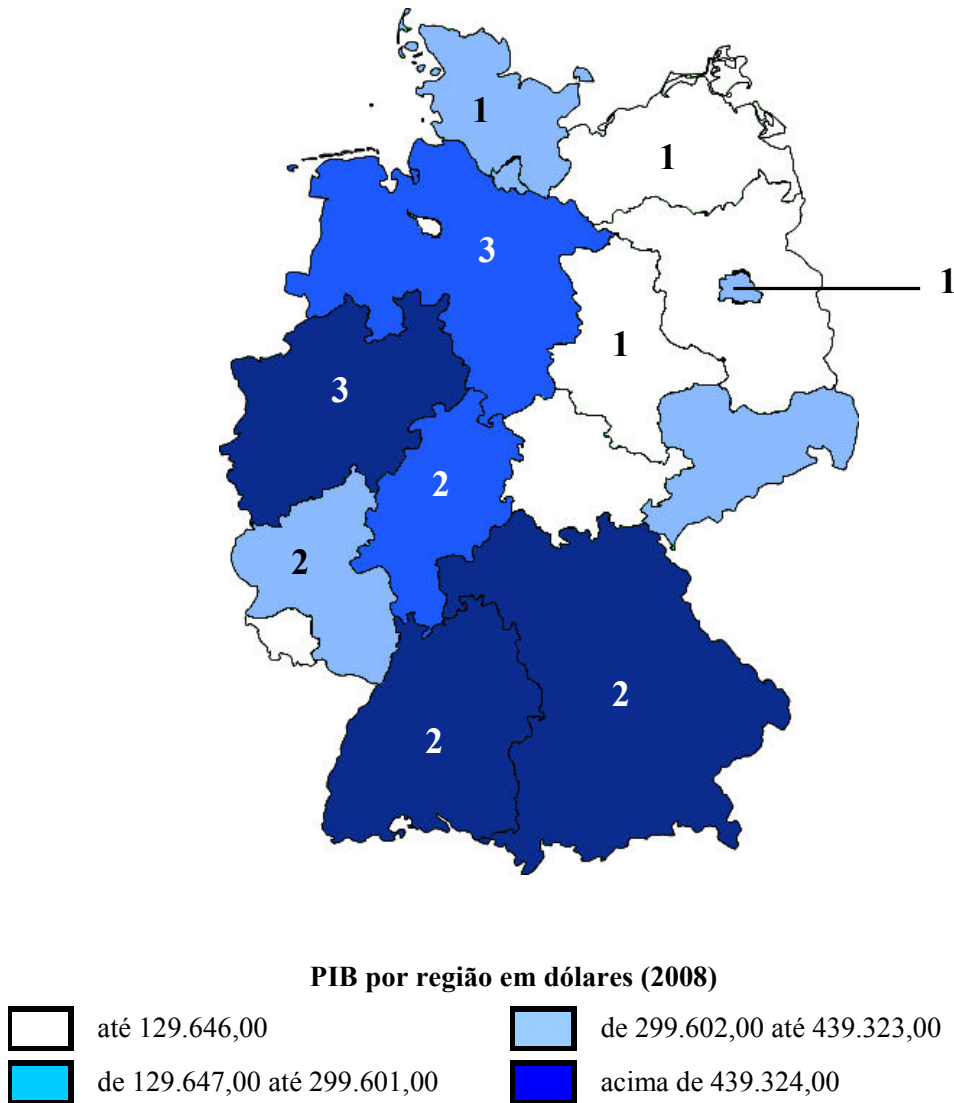


X Número de clubes na primeira divisão (2009 - 2010) em cada região

fonte: dados de *Instituto Nacional de Estadística*, www.lfp.es – **elaboração própria**

Figura III.4

Localização dos clubes da *Bundesliga* (Alemanha - 2009-10)



X Número de clubes na primeira divisão (2009 - 2010) em cada região

fonte: dados de *Deustatis - Statistisches Bundesamt*, www.bundesliga.de, – **elaboração própria**

Assim como nas ligas estadunidense, porém de forma mais atenuada, há uma correlação entre o poder econômico de cada região e o número de times que participam da primeira divisão em cada país (tabela III.5)

Tabela III.5

Localização dos Clubes em função das faixas de PIB dos países Europeus

	Times Inglaterra	Times Itália	Times Espanha	Times Alemanha	Total
1ª Faixa	5	6	8	7	26
2ª Faixa	8	6	4	5	23
3ª Faixa	3	6	5	4	18
4ª Faixa	4	2	3	2	11

Coeficiente de Correlação = 0,88	41
----------------------------------	----

fonte: dados de *Deustatis - Statistisches Bundesamt*, www.bundesliga.de, *Office for National Statistics*, www.premierleague.com, *Instituto Nacional de Estadística*, www.lfp.es, *Istat - Istituto nazionale di statistica*, www.lega-calcio.it – **elaboração própria**

III. 3.3 – Sistema de Promoção e Rebaixamento

Em várias ligas em todo o mundo, incluindo aqui as ligas estudadas neste capítulo, a promoção e o rebaixamento é um processo que ocorre no fim de cada temporada no qual times são transferidos entre divisões de um mesmo sistema de ligas. Os mais bem colocados em cada divisão, exceto na liga mais alta do sistema, são promovidos para a divisão imediatamente superior aquela em que se encontram, bem como as equipes de piores colocações são rebaixadas para as ligas imediatamente inferiores. Este processo é contínuo em todos os níveis do sistema, com times mudando entre os níveis 1 e 2, 2 e 3, 3 e 4 e assim consecutivamente até o final da cadeia.

O número de times que são transferidos entre cada par de divisões é normalmente idêntico, isto é, são promovidos os três mais bem colocados times da divisão inferior e são rebaixados à divisão inferior, os três times de pior desempenho. Algumas vezes esse número pode ser diferente se, por algum motivo, se acha necessário uma alteração no número de equipes que disputam o campeonato.

⁴¹ O Coeficiente de Correlação é usado para determinar a relação entre duas propriedades, especificamente nesse trabalho para determinar a relação entre PIB e Clubes.

O sistema de promoção e rebaixamento tem o intuito de manter a hierarquia entre divisões, de acordo com a força relativa de cada equipe. Também mantém a importância das partidas disputadas pelos times que ocupam as piores posições na tabela de cada liga no fim da temporada, já que os mesmos incorrem num risco de rebaixamento. Em oposição, os jogos disputados entre as equipes que estão na parte inferior da tabela nas ligas estadunidenses não têm qualquer tipo de atrativo, já que não correm risco de qualquer tipo de punição, ao contrário, como visto no item II.3.4 (“Sistema de *Draft*”) existe uma bonificação pra as equipes de piores colocações.

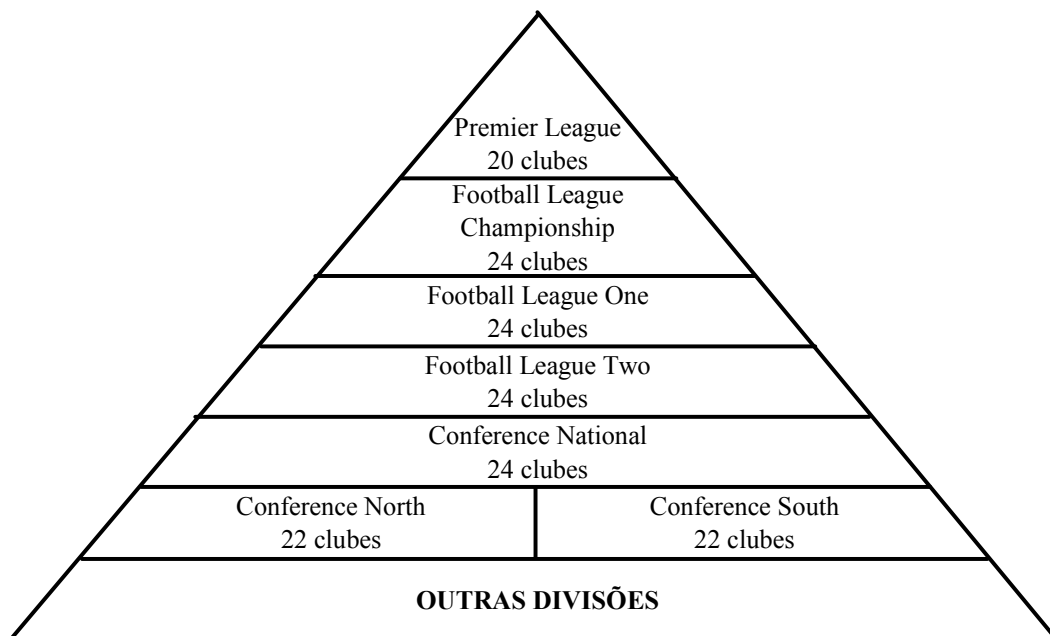
Sem dúvida, o sistema de promoção e rebaixamento é muito mais justo do que o sistema utilizado pelas “Grandes Ligas” estadunidenses, já que premia os times de melhor desempenho e pune as equipes de pior desempenho. No entanto é fácil perceber que os times que sofrem o rebaixamento têm grandes perdas econômicas como: diminuição do arrecadado na venda de direitos de TV, menor atratividade de patrocinadores (tanto principais quanto secundários), eventual queda de público e redução em venda de produtos licenciados. Algumas ligas oferecem ajuda aos times rebaixados na tentativa de evitar falência dos mesmos, de qualquer forma ajuda pra evitar a bancarrota dos clubes é pior que participar dos louros econômicos das ligas superiores.

Os times que são promovidos devem satisfazer algumas condições para serem aceitos em ligas superiores, como solvência financeira, capacidade do estádio e alguma infraestrutura básica. Se essas exigências não forem atendidas, um time que obteve a classificação imediatamente abaixo na liga inferior tem o direito de participar da liga superior (desde que as exigências sejam satisfeitas) no lugar do clube que seria promovido, ou então um time que seria rebaixado é salvo da punição.

O sistema de promoção e rebaixamento funciona como uma pirâmide onde os times entram na base e tentam alcançar o topo (a primeira divisão – *Premier League*, *Serie A*, *La Liga* e *Bundesliga*)

Figura III.5

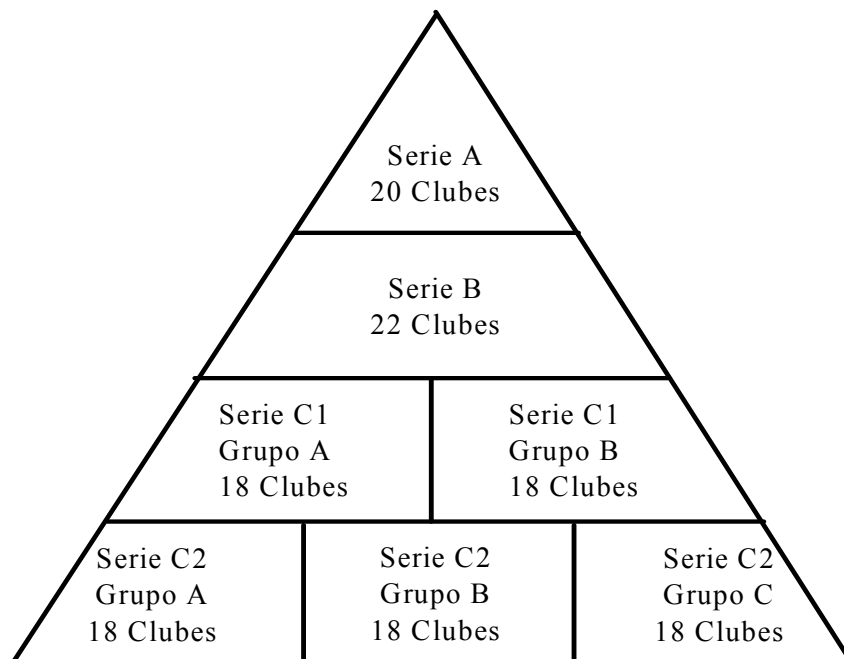
Pirâmide do Futebol Inglês



fonte: www.premierleague.com

Figura III.6

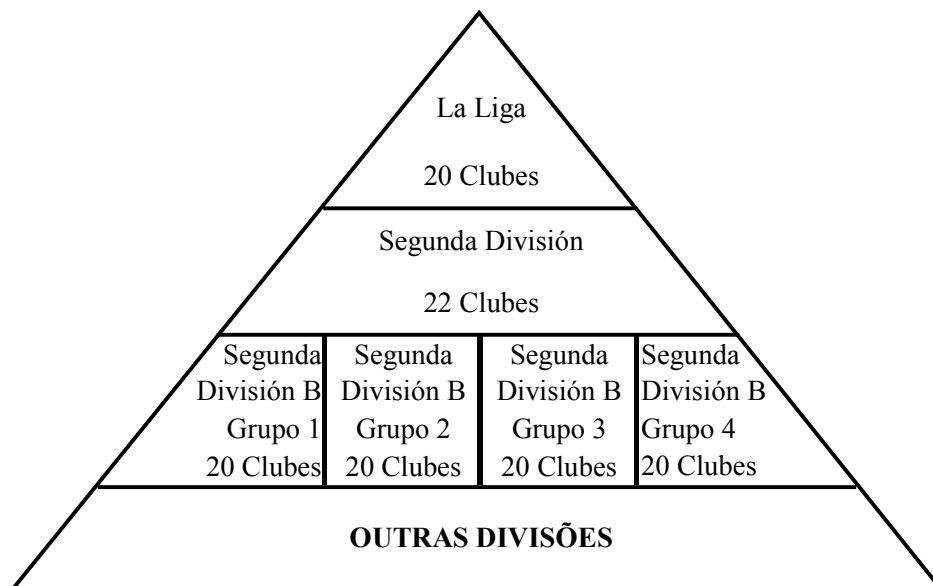
Pirâmide do Futebol Italiano



fonte: www.lega-calcio.it

Figura III.7

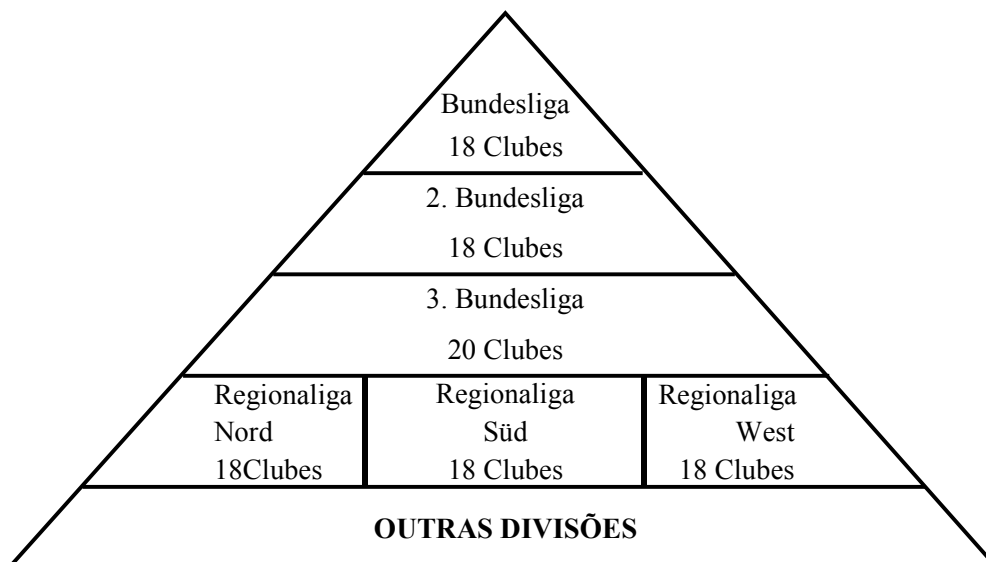
Pirâmide do Futebol Espanhol



fonte: www.lfp.es

Figura III.8

Pirâmide do Futebol Alemão



fonte: www.bundesliga.de

III. 3.4 – Categorias de Base

O recrutamento de jovens talentos pelos times das ligas de futebol da Europa não tem a menor semelhança com o “Sistema de *Draft*” das Grandes Ligas estadunidenses. No futebol europeu cada time possui suas próprias categorias de base, de onde retiram seus futuros talentos.

As categorias de base são times formados por jogadores não profissionais menores de 18 anos divididas em sub-11 (menores de 11 anos de idade), sub-13 (menores de 13 anos de idade), sub-15 (menores de 15 anos de idade) e sub-18 (menores de 18 anos de idade). Cada equipe, não importa seu tamanho (exceto nas ligas muito inferiores), possui pelo menos um time para cada divisão das categorias de base.

Evidentemente há diferenças entre as estruturas de cada time: equipes que investem mais e outras que têm menor investimento nessas categorias. Assim como em qualquer empresa, os clubes que investem mais e de maneiras mais eficientes costumam ter maiores retornos, isto é, costumam “revelar” mais jogadores, mais talentosos a um custo bem menor do que contratando jogadores já profissionais que atuam por outras equipes. Existem alguns clubes com gigantescos centros de treinamento para as categorias de base, trabalhando com os mais diversos profissionais ligados ao esporte (de psicólogos a coordenadores técnicos, passando por fisiologistas, nutricionistas e fisioterapeutas), com a mais alta qualidade em infra-estrutura (como ginásios, dezenas de campos de treinamento, academias, dormitórios, escolas, piscinas, etc.) além de olheiros⁴² espalhados pelos diversos cantos da Europa e, até mesmo do mundo, na busca de talentos que possam ser arrebanhados pelo clube.

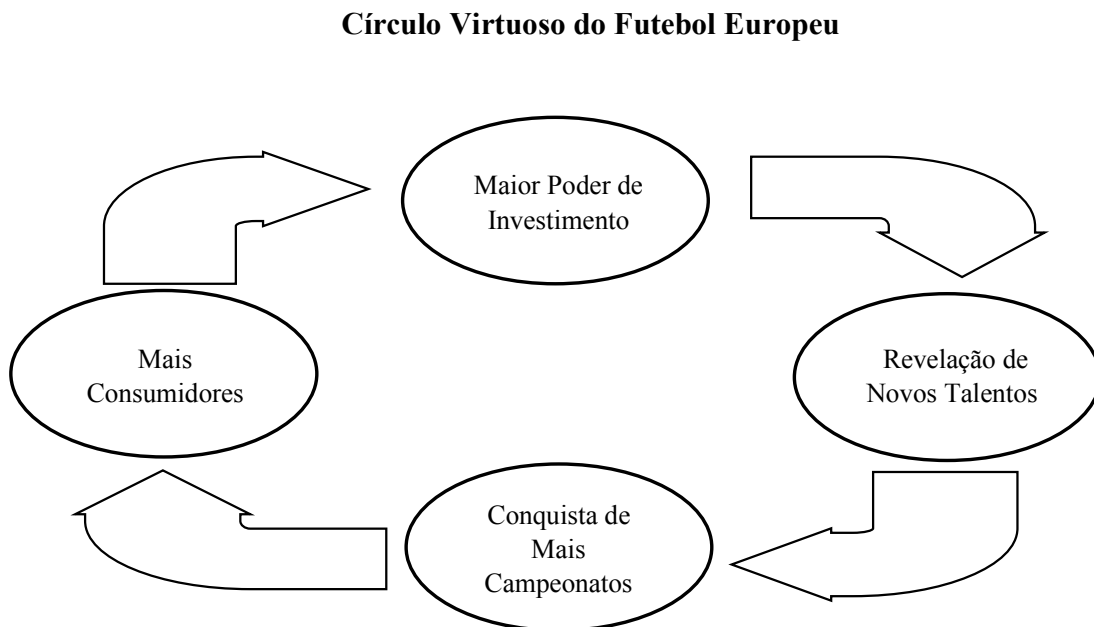
Dessa forma, os maiores clubes, que possuem maior potencial de investimento, têm grandes vantagens sobre os de médios e pequenos portes na formação de novos jogadores, além da vantagem de contratar jogadores dessas equipes menores por preços menores, já

⁴² No futebol, o olheiro tem a função de procurar para o time no qual trabalha novos talentos potenciais nas peneiras, em campos de futebol de várzea e nas escolinhas de futebol licenciadas. Trata-se sempre de alguém de confiança do clube: um ex-jogador ou um técnico das divisões de base, que trabalha permanente ou temporariamente na função.

que, na maioria das vezes, elas precisam vender jogadores para fechar seus caixas no fim da temporada.

Com esse formato de “recrutamento” de novos talentos, a tendência das ligas é que haja, cada vez mais, um desequilíbrio técnico-esportivo entre os times. Isto é, os times que têm mais consumidores (torcedores), têm mais poder de investimento em relação àqueles que têm menos consumidores, e assim mais chance de revelar novos talentos tornado-se superiores tecnicamente e tendo maiores chances de conquistar campeonatos, atraindo assim mais consumidores, criando assim um círculo virtuoso (Figura III.9). No caso dos times de menos torcedores, ocorre justamente o contrário, isto é, com menos consumidores, menores serão os investimentos, menores as chances de ser revelado um novo talento nas categorias de base, menores as chances de conquista de títulos, não atraindo novos consumidores, criando assim um círculo vicioso (Figura III.10).

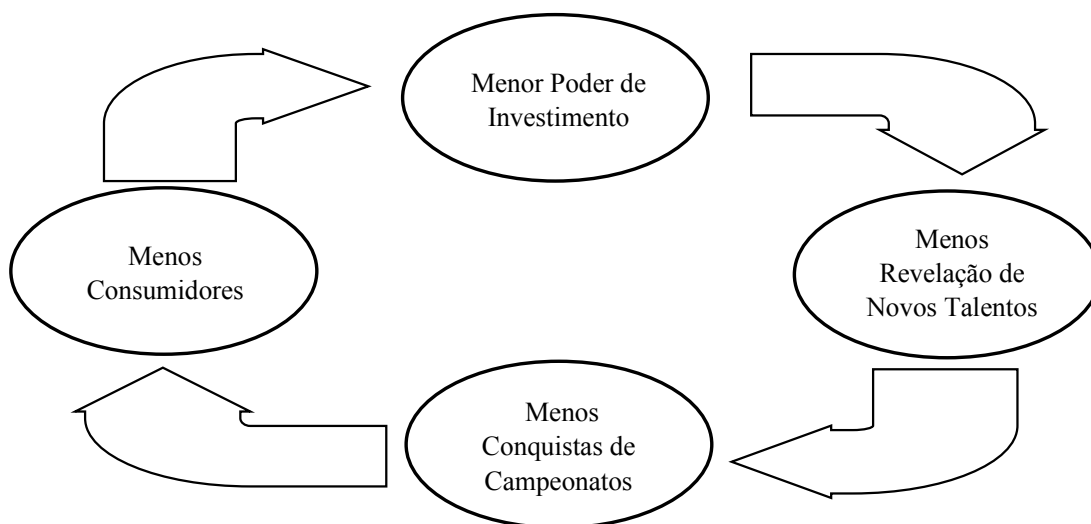
Figura III.9



fonte: **elaboração própria**

Figura III.10

Círculo Vicioso do Futebol Europeu



fonte: **elaboração própria**

O que ocorre aqui é exatamente o oposto do que acontece devido ao “Sistema de *Draft*”, no qual ao mesmo tempo tem-se uma tendência a um equilíbrio técnico-esportivo, que por sua vez leva a um equilíbrio econômico-financeiro. Ou seja, a tendência desse sistema de “recrutamento” de novos talentos das ligas de futebol europeias é um aumento das disparidades, em termos técnicos e, conseqüentemente, em termos econômicos, entre as equipes.

Isso pode explicar, em parte, a maior diferença, se comparada as Grandes Ligas estadunidenses, na taxa de ocupação dos estádios. (Tabela III.6)

Tabela III.6

Taxa de Ocupação nos Estádios e Arenas nas Diferentes Ligas (2008 -2009)

	Premier League	Serie A	Bundesliga	La Liga
Taxa Média de Ocupação	84,82%	71,13%	80,38%	73,25%
Desvio Padrão	14,02%	14,39%	18,43%	15,13%

fonte: dados de ESPN Sports em <http://soccernet.espn.go.com> - **elaboração própria**

As categorias de base possuem campeonatos em cada país no mesmo formato de promoção e rebaixamento, além de cada time possuir times reservas que funcionam como as ligas de desenvolvimento das Grandes Ligas estadunidenses, onde jogadores que ultrapassaram o limite de idade das categorias de base possam disputar jogos e serem melhores analisados e avaliados e possam, futuramente, integrar os times principais de cada clube. Esses times reservas competem em ligas reservas e, em alguns casos, em divisões inferiores do sistema de ligas, sendo que não podem participar de uma mesma divisão o time principal e a equipe reserva de um mesmo clube.

III. 3.5 – A Organização dos Campeonatos

As Quatro Grandes Ligas do futebol europeu têm na organização dos campeonatos outra característica em comum. As ligas principais são estruturadas de forma bem simples apresentada a seguir e analisada posteriormente:

- i. Pré-Temporada e;
- ii. Temporada^{43 44}

III. 3.5.1 – A Pré-Temporada

Retirando as palavras do item II.3.5.1 do presente trabalho:

“A Pré-Temporada é, como o próprio nome indica, o espaço de tempo que antecede a temporada. É nesse tempo que acontecem as principais contratações de jogadores, a preparação técnico-tática das equipes, a determinação dos jogadores inscritos nos campeonatos e os jogos de exibição e preparação para a temporada. Apesar de envolver vários aspectos econômicos estes não são o foco deste trabalho.”(p.22)

⁴³ Não há os *Playoffs* como nas Grandes Ligas Americanas

⁴⁴ Existem outras competições nacionais e internacionais que são disputadas concomitantemente às ligas e serão apresentadas no item III.3.6.

Isto é, a Pré-Temporada das Grandes Ligas Estadunidense é bastante semelhante à Pré-Temporada das Quatro Grandes Ligas européias.

III. 3.5.2 – A Temporada

Na temporada, ocorrem os campeonatos propriamente ditos, são todos os campeonatos de pontos corridos sem divisão de grupos. Em todas as ligas são disputadas duas partidas contra cada adversário, sendo uma em casa e outra como visitante, a vitória vale três pontos, o empate rende um ponto para cada equipe e a derrota zero ponto. Sagra-se campeã a equipe que conseguir maior número de pontos ao final de cada temporada, em caso de empate em pontos são empregados critérios de desempate pré-estabelecidos. E, também ao final da temporada, os três times de pior campanha são rebaixados, enquanto os três times de melhor campanha da divisão imediatamente inferior são promovidos para as principais ligas, como visto no sistema de promoção e rebaixamento já analisado.

Este tipo de formato é considerado o mais justo de disputa empregado até hoje, já que existe uma grande quantidade de jogos não eliminatórios entre as equipes e ganha aquela que tiver melhor aproveitamento, isto é, maior regularidade. No entanto, no que tange a atratividade de cada partida, e, portanto, a lucratividade, esse formato pode ser considerado inferior ao formato de *playoffs*, ou *mata-mata*, já que exclui o caráter decisivo e a emoção de um confronto direto com menores possibilidades de erro. Também porque, se um time estiver liderando a competição (ou até mesmo, como acontece em alguns casos, uma equipe já matematicamente rebaixada) a algumas rodadas do fim do torneio e não puder mais ser alcançado por outra equipe, certamente irá diminuir a emoção e, portanto, a atratividade do fim da competição.

A situação citada acima ocorre com certa frequência nos campeonatos das grandes ligas onde um time é campeão ou rebaixado antes do fim do mesmo. Se for levado em consideração que apenas um time é campeão e três são rebaixados os outros times (16 times na *Premier League*, *Serie A* e *La Liga*, e 14 times na *Bundesliga*), principalmente, os

do meio da tabela de classificação ficam sem disputar efetivamente o campeonato por diversas partidas.

Observada essa falha no formato dos campeonatos, foram criadas competições internacionais em que cada time só consegue conquistar uma vaga se sua colocação for relativamente boa nos campeonatos nacionais. Quanto melhor for a colocação do time melhor será a liga internacional que este participará.

Portanto a organização dos campeonatos das Grandes Ligas de futebol européias propõe um campeonato mais justo, porém menos lucrativo. Entretanto vale-se de um artifício (classificação para ligas internacionais) para tentar torná-los atrativos do início ao fim, e ultimamente tem conseguido.

III. 3.6 – Várias Competições Simultâneas

Em todos os países onde este modelo de esporte profissional é utilizado há competições paralelas onde as equipes que estão disputando as principais ligas se envolvem. Como foi citado no item anterior, as equipes de melhor colocação em cada liga principal ganham a chance de disputar campeonatos internacionais como a Liga dos Campeões da UEFA, a Copa da UEFA e o torneio Internacional.

Competições nacionais também são disputadas paralelamente aos campeonatos de cada país. Essas competições são formadas por times das mais diversas divisões e tem como característica o formato dos *playoffs*, onde as equipes se enfrentam em disputas eliminatórias. Essas competições permitem que clubes de divisões inferiores possam conquistar títulos mais expressivos que os da sua divisão. Na maioria das vezes, as equipes principais não escalam seus principais atletas, pois esses campeonatos paralelos são considerados de menor relevância em relação à Primeira Divisão.

De certa forma essas disputas podem ser consideradas positivas, já que equipes sem maiores perspectivas durante os campeonatos Nacionais podem voltar suas atenções a

outros campeonatos. Por outro lado, como são consideradas disputas menos importantes, essas competições simultâneas não chegam a esvaziar os estádios, mas sem dúvida dividem a atenção dos consumidores.

III. 3.7 – Salários

Os clubes das Ligas de Futebol da Europa têm liberdade quase total para contratar quantos jogadores desejarem. Não há teto salarial por equipe ou jogador e não há restrição de idade (jogadores que sejam penalmente imputáveis podem assinar contrato com qualquer clube). As regras restritivas se limitam ao número de jogadores estrangeiros (não participantes da União Européia) e às janelas de transferência⁴⁵.

A grande restrição sobre a livre entrada saída de jogadores dos clubes é feita através da cláusula de rescisão contida nos contratos. Para haver uma transferência de jogador entre clubes o contrato do mesmo deve ser finalizado ou então o clube recebedor do atleta deve pagar a multa rescisória estipulada pelo contrato em vigor. Obviamente, quando os clubes e o jogador entram em acordo, pode haver transferência por um valor menor. Só para se ter uma idéia a multa rescisória de Lionel Messi (jogador do Barcelona F. C.), ganhador do prêmio FIFA® de melhor jogador de futebol 2009, é de R\$ 669 milhões⁴⁶.

As vendas, compras e empréstimos de atletas no mercado Europeu de futebol são muito mais comuns se comparadas às mesmas transações nos esportes profissionais Estadunidenses. No caso do futebol Europeu, essas negociações são grandes fontes de receitas e despesas para os clubes que será vista (receita) no próximo capítulo.

Esse modelo de concorrência quase que absolutamente aberta, onde a única barreira é o poder financeiro do clube, causa uma insalubre inflação salarial.

⁴⁵ A janela de transferência é o período durante o ano em que o clube de futebol pode transferir jogadores que atuam em equipes de outros países.

⁴⁶ Dados da FIFA®

Assim, diferentemente do que ocorre nas Ligas Estadunidenses, o aumento do montante pago nos salários de jogadores pelos clubes do futebol europeu (exemplo utilizado: *Premier League*) vem aumentando desproporcionalmente mais em relação as suas receitas, como observado na tabela III. 7.

Tabela III.7

**Variação das Receitas Médias e Variação do Salário Médio (2006 - 2009) –
*Premier League***

	Variação das Receitas	Variação do Salário
2005 - 2006	5,45%	20,30%
2006 - 2007	5,83%	-3,10%
2007 - 2008	23,88%	18,10%
2008 - 2009	3,89%	11,00%
Acumulado	43,62%	62,59%

fonte: Deloitte Annual Review of Football Finance, 2007, 2008 e 2009

Forbes: Most Valuable Soccer Teams, 2007, 2008 e 2009

Elaboração própria

Portanto, opostamente ao *Salary Cap*, que existe nas Ligas Esportivas Profissionais Estadunidenses, a política salarial dos clubes europeus não contribui na manutenção dos balanços em ordem, na verdade ajuda na desestabilização financeira dos clubes e aumenta a distância técnica entre os clubes ricos e os clubes pobres.

III.3.8 – Receitas

Os clubes de futebol no em todo mundo, e não é diferente na Europa, têm diversas fontes de receitas. Algumas se assemelham as fontes das “Grandes Ligas Estadunidenses”, porém não com o mesmo peso, e outras de grande importância não se aplicam aos esportes profissionais estadunidense. Na verdade, o futebol trabalha com diversas outras maneiras de gerar receitas além de direitos de transmissão, licenciamentos e vendas de ingresso. De acordo com a revista Futebol Finance (2009)

Embora nem todos os clubes explorem, ou consigam explorar todos os canais disponíveis para a obtenção de receitas, uma gestão de sucesso

passará sempre pela realização de bons contratos de publicidade e por uma rentabilização eficiente dos estádios. (p.1)

As principais fontes de receitas dos clubes europeus são:

- Bilheteira – dias de jogos, lugares anuais;
- Associados – quotizações;
- Jogadores – transferências, empréstimos;
- Prêmios em Competições – provas internacionais, nacionais e torneios particulares;
- Direitos de Transmissão – televisivos, internet, canais de TV dos clubes.
- Licenciamentos – merchandising, lojas, equipamentos esportivos, etc. e;
- Publicidade – camisa, painéis nos estádios, placares eletrônicos, jornais, revistas, páginas internet, etc.

A transferência de jogadores e a publicidade estampada nas camisas têm grande representatividade nas receitas dos clubes⁴⁷ (Tabela III.8 e Tabela III. 9).

Tabela III.8

Participação das Transferências de Jogadores nas Receitas dos Clubes de Futebol Europeu (2010)

Clube	Liga	Receita Transferências (€ milhões)	Receita Total (€ milhões)	Participação
Internazionale	Itália	106	197	53,81%
Manchester United	Inglaterra	103	327	31,53%
Real Madri	Espanha	88	401	21,82%
Milan	Itália	80	197	40,66%
Arsenal	Inglaterra	48	263	18,14%
Liverpool	Inglaterra	44	217	20,18%

fonte: Forbes: Most Valuable Soccer Teams 2010

Futebol Finance

Elaboração própria

⁴⁷ As transferências também têm grande relevância nos gastos dos grandes clubes.

Tabela III.9

Participação dos Patrocínios nas Camisas nas Receitas dos Clubes de Futebol Europeu (2010)

Clube	Liga	Receita Patrocínio ⁴⁸ (€ milhões)	Receita Total (€ milhões)	Participação
Chelsea	Inglaterra	20	242	8,26%
Manchester United	Inglaterra	20	327	6,12%
Real Madri	Espanha	17	401	4,24%
Milan	Itália	13	197	6,35%

fonte: Forbes: Most Valuable Soccer Teams 2010

Futebol Finance

Elaboração própria

Essas fontes de renda não são exploradas nos esportes profissionais estadunidenses, não por falta de vontade ou visão dos proprietários das franquias, mas, na verdade, são as regras estabelecidas que impedem essa exploração. Não é permitido estampar qualquer tipo de publicidade, exceto o fabricante do material esportivo, nas roupas dos atletas das equipes. Bem como as regras para transferência são bem rígidas.

Obviamente, os clubes que possuem maior número de torcedores conseguem um contrato melhor no que diz respeito ao patrocínio (marca da empresa patrocinadora estampada na camisa no time), pois assim a companhia alcança maior visibilidade, isto é, quanto mais clientes têm um clube, mais é possível gerar receita através da publicidade.

As diferenças entre os modelos de gestão esportiva, no que toca as receitas, são várias e até pouco tempo também se refletia no que tange a divisão de direitos de transmissão. No entanto, algumas mudanças foram feitas nos últimos anos, mas algumas ligas ainda relutam na adoção da venda coletiva de direitos de transmissão.

A maioria das ligas Europeias já se rendeu ao Modelo de Divisão de Receitas Conjunta: Inglaterra, Alemanha, Itália e outras adotaram o sistema e os seus clubes têm

⁴⁸ Apenas os patrocínios principais, existem também os patrocínios secundários nas outras partes do uniforme.

visto suas receitas, provenientes dessa venda, aumentar ano após ano. No último ano as receitas TV da *Premier League* aumentaram 60%⁴⁹. Apesar de diversas semelhanças em relação ao modelo estadunidense, o modelo adotado pelo futebol Europeu – excetuando *La Liga* – procura salvaguardar e respeitar a o número de fãs e o mérito esportivo, isto é, mesmo sendo um Modelo de Divisão de Receitas Conjunta os clubes com maiores índices de audiência e melhor posição alcançada na Liga Nacional são beneficiados. Divisão das receitas de direito de transmissão na *Premier League*:

- 56% são divididos em partes iguais por todos os clubes;
- 22% são distribuídos mediante ao desempenho das equipes na competição. (salvaguarda o mérito desportivo)
- 22% são distribuídos de acordo com a audiência e do número de jogos transmitidos. (respeita a grandeza dos clubes e o número de torcedores de cada)⁵⁰

A Liga Nacional da Espanha – *La Liga* – e outras Ligas do futebol europeu ainda não adotaram esse modelo. O Real Madri e o Barcelona não se mostram muito interessados na alteração do modelo, uma vez que juntos obtêm cerca de 240 milhões de Euros anuais em direitos TV, para um valor total que gira em torno de 500 milhões de Euros⁵¹ entre os todos os 20 clubes primeira divisão, isto é, 48% do total pago por direitos de transmissão na TV são direcionados para 10% dos clubes.

Mesmo sendo o Modelo de Divisão de Receitas um dos aspectos em que mais se aproximam os modelos de gestão esportiva, há algumas diferenças que ainda caracterizam cada um deles. Enquanto o modelo estadunidense visa manter o equilíbrio financeiro entre as franquias, o modelo europeu ainda privilegia os clubes com mais ricos (com mais fãs e maior possibilidade de alcançar melhores posições na tabela de classificação).

⁴⁹ Dados da Futebol Finance (2010)

⁵⁰ Dados da Futebol Finance (2010)

⁵¹ Dados da Futebol Finance (2010)

Dessa forma, vistos e analisados os principais pontos que caracterizam o modelo de esporte profissional estadunidense e europeu, pode-se seguir para o passo seguinte: a conclusão do presente trabalho.

CONCLUSÃO

Este trabalho procurou contrapor os modelos de esporte profissional Estadunidense e Europeu em seus diferentes aspectos e características. Procurou também analisar cada um dos pontos, sempre apontando as principais divergências, em ambos os modelos.

Após a análise realizada principalmente nos Capítulos II (Esportes Americanos: “AS GRANDES LIGAS”) e III (Esportes na Europa - AS LIGAS DE FUTEBOL), se torna bem clara a contraposição de idéias de gestão nos dois modelos.

O Modelo Norte-Americano utiliza-se de diversos artifícios para moldar, reparando as imperfeições, e equilibrar o mercado profissional esportivo. Este modelo visa, em quase todos seus aspectos, a saúde econômica de suas firmas – as franquias – sempre protegendo as mesmas através de diversos mecanismos que auxiliam essa saúde econômico-financeira e também no equilíbrio técnico das equipes. O objetivo é, sem dúvida, tornar cada franquia que compõem as Grandes Ligas, lucrativa e as Ligas, como um todo, sempre rentáveis sem torná-las menos atrativas para os clientes (torcedores). Busca, enfim, que o esporte se mantenha de forma sustentável, consequência dos diversos ajustes feitos para tornar o esporte cada vez mais lucrativo.

O Modelo Europeu, por outro lado, se assemelha mais a um modelo de mercado com livre concorrência e livre entrada. É evidente que existem diversas barreiras à entrada das firmas (clubes), sendo a principal delas a fidelidade do cliente (torcedores) à marca (time); é realmente muito reduzida a migração de fãs de um clube para outro. Sendo assim, o Modelo Europeu conserva a livre concorrência como um de seus pilares, porém, não há regras ou leis que proíbam ou dificultem o monopólio ou oligopólio, já que os consumidores são livres para escolher seus times.

Os clubes que conseguiram, durante sua história, conquistar uma maior quantidade de títulos nacionais e internacionais são os mesmo que alcançaram uma maior base de fãs (consumidores), tanto na Europa quanto no resto do mundo globalizado. O Ciclo é simples:

Quanto maior o número de consumidores, maior a receita dos clubes, maiores são os investimentos em atletas e infra-estrutura, mais chances o clube tem de conquistar títulos e mais consumidores são conquistados. Isso também pode ser aplicado ao esporte em quase todos os lugares do mundo, no entanto o Modelo Estadunidense funciona para que todas as suas franquias tendam a um equilíbrio e se estrutura de forma a tornar esse círculo regular para todos os times.

Desta forma a disparidade entre os clubes europeus aumenta cada vez mais e, cada vez mais, alguns poucos times aumentam sua parcela de torcedores, isto é, há uma maior concentração de fãs em um menor número de clubes. Por outro ponto de vista, a grande maioria dos consumidores do futebol europeu torce por times vencedores – clubes com mais chances de conquistar títulos – assim são consumidores felizes e satisfeitos.

Nos Estados Unidos temos, ao contrário, um maior número de times com torcedores mais distribuídos. O esporte se organiza de forma capilar atendendo a um maior número de torcedores, com suas regras e ajustes que objetivam o equilíbrio econômico-financeiro entre as firmas.

Sendo assim, entre as similaridades do esporte e do interesse dos consumidores e diante das diferenças entre a administração dos dois modelos, o principal resultado encontrado foi que de fato é válida a seguinte hipótese: o Modelo de Esporte Profissional Estadunidense favorece a firma enquanto o Modelo de Esporte Profissional Europeu favorece o consumidor.

Talvez pelo esporte ser, para a grande maioria dos fãs, muito mais do que um simples produto, ambos modelos encontrem espaço nos diferentes mercados. Resta, porém, o receio – diante das diferenças – se existe um melhor modelo. Por ora, mantenho a observação de ambos, cada qual com os seus atrativos, na expectativa de que sejam sustentáveis para o deleite de todos os torcedores do esporte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARENA MARKETING ESPORTIVO, (2007), Disponível em: <<http://www.arenasports.com.br/>>. Acessado em 29, abr, 2009.

BUNDESLIGA - DIE OFFIZIELLE WEBSEITE, (2010), Bundesliga, Disponível em: <<http://www.bundesliga.de>>. Acessado em 18, jun, 2010.

DELOITTE, (2007), *Annual Review of Football Finance*, Deloitte

_____, (2008), *Annual Review of Football Finance*, Deloitte

_____, (2009), *Annual Review of Football Finance*, Deloitte

_____, (2007), *Football Money League*, Deloitte

_____, (2008), *Football Money League*, Deloitte

_____, (2009), *Football Money League*, Deloitte

DOBSON, S. e GODDARD, J (2001), *The Economics of Football*, Cambridge University Press

ESPN SPORTS, (2009), *Big Four Attendance*, Disponível em: <<http://www.espn.go.com>>. Acessado em 21, nov, 2009

_____, (2009), *Soccernet*, Disponível em: <<http://www.espn.go.com>>. Acessado em 21, nov, 2009.

_____, (2009), *Sports Biznews*, Disponível em: <<http://www.espn.go.com>>. Acessado em 21, nov, 2009.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION, (2010), *Estatutos FIFA*, Disponível em: <<http://pt.fifa.com>>. Acessado em: 21, jun, 2010.

FLYNN, M e GILBERT, R (2001), *The analysis of professional sports league*, **The Economic Journal**, Blackwell Publishers

FORBES, (2007), *Revista Virtual*, Disponível em: <<http://www.forbes.com>>. Acessado em 21, jan, 2010.

_____, (2008), *Revista Virtual*, Disponível em: <<http://www.forbes.com>>. Acessado em 21, jan, 2010.

_____, (2009), *Revista Virtual*, Disponível em: <<http://www.forbes.com>>. Acessado em 21, jan, 2010.

_____, (2010), *Revista Virtual*, Disponível em: <<http://www.forbes.com>>. Acessado em 21, jan, 2010.

FUTEBOL FINANCE, (2010), *Finanças*, Disponível em: <<http://www.futebolfinance.com>>. Acessado em 23, jun, 2010.

HOEHN, T (1999), *The Americanisation of European football*, Brooking Institution Press

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA, *PIB*, Disponível em: <<http://www.ine.es>>. Acessado em 12, mai, 2010.

ISTITUTO NAZIONALE DI STATISTICA, *PIL*, Disponível em: <<http://www.istat.it/>>. Acessado em 12, mai, 2010.

LEGA CALCIO, Disponível em: <<http://www.lega-calcio.it>>. Acessado em 12, mai, 2010.

LIGA NACIONAL DE FÚTBOL PROFESIONAL, Disponível em: <<http://www.lfp.es>>. Acessado em 12, mai, 2010.

MARTINS, L (2000), *Anthropos Consulting*, Disponível em: <<http://www.anthropos.com.br>>. Acessado em 12, mar, 2008.

MINISTÉRIO DA CULTURA, *Economia do Esporte*, Disponível em: ><http://www.cultura.gov.br/>>. Acessado em 15, abr, 2008.

OBSERVATOIRE DE LA FINANCE, (2007), *Finace & Bien Common Good n° 26 - winther / hiver 2006 - 2007: La Finance Joue avec le Sport*, Observatoire de la Finance

OFFICE FOR NATIONAL STATISTICS, *Economy*, Disponível em: <<http://www.statistics.gov.uk>>. Acessado em 08, mai, 2010.

OFFICIAL SITE OF MAJOR LEAGUE BASEBALL, *Official Rules*, Disponível em: <<http://www.mlb.com>>. Acessado em 15, jun, 2010.

_____, *Teams*, Disponível em: <<http://www.mlb.com>>. Acessado em 15, jul, 2010.

OFFICIAL SITE OF THE PREMIER LEAGUE - BARCLAYS PREMIER LEAGUE, Disponível em: <<http://www.premierleague.com>>. Acessado em 18, jul, 2010

OFFICIAL SITE OF THE NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION, *NBA Rules*, Disponível em: ><http://www.nba.com/official>>. Acessado em 15, jul, 2010.

_____, *Teams*,
Disponível em: <<http://www.nba.com/official>>. Acessado em 15, jul, 2010.

OFFICIAL SITE OF THE NATIONAL FOOTBALL LEAGUE, *Rulebook*, Disponível em: <<http://www.nfl.com>>. Acessado em 12, jul, 2010.

_____, *Teams*, Disponível em: <<http://www.nfl.com>>. Acessado em 08, jul, 2010

PERRY, L. (2001), *Sports Analysis*, The University of Chicago Press

SÁ EARP, F. (2002), *Pão e Circo - Problemas e perspectivas da economia do entretenimento*, Razão Cultural

SCULLY, G. W. (1995) *The Market Structure of Sports*, The University of Chicago Press

STATISTISCHES BUNDESAMT DEUTSCHLAND – STARTSEITE, *Datenerhebungen*, Disponível em: <<http://www.destatis.de>>. Acesso em 28, jul, 2010.

SZYMANSKI, S. (2001) *Economics of Sport*, **The Economic Journal**, Blackwell Publishers

SZYMANSKI, S. e ZIMBALIST, A (2005) *How Americans play baseball and the Rest of the World plays soccer*, Brooking Institution Press Washington DC

U.S. BUREAU OF ECONOMIC ANALYSIS, *Gross Domestic Product (GDP)*, Disponível em: <<http://www.bea.gov>>. Acessado em 26, jul, 2010.

VROOMAN, J (1992), *A General Theory of Professional Sports Leagues*, Vanderbilt University Press

_____, *Sports Economics*, Disponível em: <<http://www.vanderbilt.edu/Econ/faculty/Vrooman/sports.htm>>. Acessado em 12, mai, 2008

WOLF, M (1999), *The Entertainment Economy – How mega-media forces are transforming our lives*, Crown Business