

Adeptos discutem título de seleção mais sustentável do Mundial 2023



Mundial 2030 António Laranja/Lusa/José Sena Goulão

Na aplicação 'PLAYER 0' vão ficar registadas as contribuições para a neutralidade carbónica dos adeptos de cada seleção.

Os adeptos de futebol vão poder disputar o título de seleção mais sustentável do Mundial 2030, adotando comportamentos que reduzam a pegada ambiental, num campeonato cujo pontapé de saída acontece quarta-feira com o lançamento da aplicação 'PLAYER 0'.

A iniciativa resulta de uma parceria entre o CEiiA - Centro de Engenharia e Desenvolvimento e a Federação Portuguesa de Futebol (FPF) que pretendem que o Mundial 2030 - organizado por Portugal, Espanha e Marrocos - seja o mais sustentável da história do futebol.

O pontapé de saída será dado, na quarta-feira, no QSP Summit -- um dos maiores eventos europeus de gestão e marketing - com o lançamento da aplicação 'PLAYER 0' onde vão ficar registadas as contribuições dos adeptos para a neutralidade carbónica da sua seleção.

"É um jogo dentro de um jogo. Tal como no futebol existe o 12.º jogador -- que é o público -- o 'PLAYER 0' é o adepto que participa com as suas emissões [de carbono (CO2)] evitadas para compensar a pegada da sua seleção. Isto é feito através da plataforma [do CEiiA para a sustentabilidade] AYR", explicou à Lusa, o CEO do CEiiA, José Rui Felizardo.

Esta plataforma, detalhou, permite "quantificar de forma fidedigna as emissões evitadas" em deslocações entre o ponto A e o ponto B dentro de percursos de mobilidade previamente definidos pelas cidades, transformando-as, depois de validadas, em créditos ambientais.

O diferencial entre o valor médio definido para aquela deslocação e o valor da emissão gerada usando, por exemplo, meios de transportes como o metro ou o autocarro elétrico ou a combustão, representa a emissão de CO2 evitada, cujo crédito ambiental é posteriormente cedido pelo adepto à sua seleção como forma de compensar a pegada gerada.

Para José Rui Felizardo, esta parceria com a FPF representa, pela sua escala, "uma grande oportunidade" para o desenvolvimento da tecnologia em Portugal, ao envolver diretamente e indiretamente "quatro biliões de pessoas".

O objetivo é induzir comportamentos mais sustentáveis por parte de quem participa, ligando a "racionalidade à paixão pelo futebol e pelo planeta".

Assumindo como ambiciosos os objetivos traçados, o CEO do CEiiA explica que, à distância de seis anos, não é possível quantificar o impacto do 'Player O' na redução da pegada do Mundial de Futebol de 2030, uma vez que este número está diretamente dependente das seleções apuradas, cujos países tem pegadas ambientais diferentes.

A disponibilização da 'app' é apenas parte deste processo "complexo e muito exigente do ponto de vista do trabalho e da investigação" que, pela sua dimensão, vai envolver um conjunto de outras entidades, nomeadamente universidades e outros centros de investigação.

O 'PLAYER O' será ativado no QSP Summit, evento que arranca hoje, com a simulação de um campeonato do mundo no AYR Neutral Arena, em que todos os participantes neste evento podem competir.

Nesta competição serão atribuídas a nível mundial as duas primeiras camisolas do 'PLAYER O', oferecidas pela FPF e autografadas pelos jogadores da seleção portuguesa.

Localizado em Matosinhos, no distrito do Porto, o CEiiA é um centro de engenharia e desenvolvimento de produto em setores como a mobilidade, a aeronáutica e o espaço.

Na área da mobilidade, concebeu e desenvolveu a plataforma de sustentabilidade AYR - que integra o 'Player O' - que quantifica, valida e valoriza as emissões evitadas, e permite a sua transação com créditos ambientais.

Distinguida com vários prémios nacionais e internacionais, esta plataforma é interoperável e integrável com outras plataformas de mobilidade e de sustentabilidade, bem como meios de mobilidade como carros, bicicletas e transportes públicos, entre outros.