

Bruxelles, 18 mai 2021
(OR. en)

8770/21

SPORT 34
RECH 215
SOC 274
EMPL 203
SUSTDEV 63
EDUC 169
SAN 292
ENV 309
ECO 52
JEUN 50

REZULTATUL LUCRĂRILOR

Sursă:	Secretariatul General al Consiliului
Destinatar:	Delegațiile
Nr. doc. ant.:	8126/21
Subiect:	Concluziile Consiliului și ale reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului, privind inovarea în sport

În anexă, se pun la dispoziția delegațiilor concluziile Consiliului și ale reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului, privind inovarea în sport, astfel cum au fost aprobate de Consiliu (Educație, Tineret, Cultură și Sport) în cadrul reuniunii sale din 17-18 mai 2021.

**Concluziile Consiliului și ale reprezentanților guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul
Consiliului, privind inovarea în sport**

CONSILIUL ȘI REPREZENTANȚII GUVERNELOR STATELOR MEMBRE, REUNIȚI ÎN
CADRUL CONSILIULUI,

AMINTIND CĂ

1. În temeiul articolului 165 din Tratatul privind funcționarea Uniunii Europene, Uniunea contribuie la promovarea obiectivelor europene ale sportului, având în vedere totodată caracterul specific, structurile bazate pe voluntariat, precum și funcția socială și educativă a sportului;
2. Agenda 2030 a Organizației Națiunilor Unite pentru dezvoltare durabilă ¹ recunoaște sportul drept un catalizator important al dezvoltării durabile și recunoaște contribuția sa tot mai mare la realizarea dezvoltării și a păcii prin promovarea toleranței și a respectului, precum și contribuția sa la emanciparea femeilor, a tinerilor, a persoanelor și a comunităților, precum și la obiectivele în materie de sănătate, educație și incluziune socială.
3. Concluziile Consiliului din 4 decembrie 2013 privind contribuția sportului la economia UE și, în special, la abordarea șomajului în rândul tinerilor și la incluziunea socială recunosc potențialul sportului pentru crearea de locuri de muncă și sprijinirea dezvoltării economice locale, împreună cu efectele sale de propagare în alte sectoare ².

¹ Rezoluția A/RES/70/1 din 25 septembrie 2015 a Adunării Generale a ONU, intitulată „Transformarea lumii în care trăim: Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă”, punctul 37.

² JO C 32, 4.2.2014, p. 2-5.

4. Concluziile Consiliului din 5 decembrie 2014 privind sportul ca forță motrice pentru inovare și creștere economică au recunoscut faptul că sportul este un motor important al inovării și al creșterii economice și că industria sportului este caracterizată de valuri de inovare constante și rapide și au considerat că inovațiile au făcut din tehnologia sportivă un lider în anumite domenii ale științelor aplicate ³.
5. Concluziile Consiliului din 13 decembrie 2018 privind dimensiunea economică a sportului și avantajele socioeconomice pe care acesta le oferă au considerat că dimensiunea legată de sport a inovării nu a fost încă luată în considerare în mod suficient în ceea ce privește PIB-ul și ocuparea forței de muncă din cauza lipsei de date ⁴.
6. Concluziile Consiliului din 29 iunie 2020 privind impactul pandemiei de COVID-19 și redresarea sectorului sportului invită statele membre, în cooperare cu mișcarea sportivă, să consolideze sinergiile cu mai multe sectoare, inclusiv inovarea, pentru a oferi sportivilor noi oportunități și pentru ca toți cetățenii să fie activi fizic, inclusiv prin utilizarea instrumentelor digitale ⁵.
7. Planul de lucru al Uniunii Europene pentru sport pentru perioada 2021-2024, adoptat de Consiliu la 4 decembrie 2020, recunoaște că sportul ar putea contribui la realizarea priorităților politice globale ale UE și, în special, a obiectivelor din diverse alte domenii de politică, cum ar fi inovarea, digitalizarea, economia, educația, sănătatea, tineretul, afacerile sociale, incluziunea, egalitatea, egalitatea de gen, dezvoltarea urbană și rurală, transporturile, mediul, turismul, ocuparea forței de muncă și durabilitatea, și că aceste domenii de politică ar putea sprijini promovarea sportului pe baza cooperării transsectoriale ⁶.

³ JO C 436, 5.12.2014, p. 2-5.

⁴ JO C 449, 13.12.2018, p. 1-5.

⁵ JO C 214I, 29.6.2020, p. 1-4.

⁶ JO C 419, 4.12.2020, p. 1-11.

8. Apelul de la Tartu pentru un stil de viață sănătos din septembrie 2017 stabilește angajamentul de a încuraja comunitățile de cunoaștere și inovare, sprijinite de Institutul European de Inovare și Tehnologie, EIT Health și EIT Food să dezvolte și să stimuleze abordările inovatoare pentru promovarea beneficiilor unui stil de viață sănătos și sensibilizarea cu privire la acestea.
9. Concluziile Consiliului din 4 decembrie 2020 privind promovarea cooperării transsectoriale spre folosul sportului și al activității fizice în cadrul societății subliniază că sportul și activitatea fizică au numeroase legături cu alte sectoare de politică, inclusiv inovarea, cercetarea, digitalizarea, economia, sănătatea și ocuparea forței de muncă, și că cooperarea transsectorială poate juca un rol important în stimularea inovării și a dimensiunii economice a sportului ⁷.

RECUNOSCÂND CĂ

10. Inovarea ar trebui considerată drept prioritate-cheie pentru dezvoltarea sectorului sportului. Se preconizează că inovarea în sport va stimula oportunitățile de creștere a participării cetățenilor la activități fizice și sportive va consolida dezvoltarea socioeconomică prin sport și va aborda provocările prezente și eventualele provocări viitoare, făcând astfel sectorul sportului mai durabil și mai rezilient.
11. Într-un context de politică publică, inovarea în sport ar trebui abordată holistic, pe mai multe niveluri și intersectorial, pe baza cooperării strânse dintre instituțiile publice și private și contribuind la dezvoltarea durabilă și la abordarea în mod adecvat a provocărilor socioeconomice mai ample cu care se confruntă UE.
12. Aproximativ două treimi din creșterea economică a Europei în ultimele decenii a fost generată de inovare ⁸. Cercetarea și inovarea impulsionează reziliența sectoarelor noastre de producție, competitivitatea economiilor noastre și transformarea digitală și ecologică a societăților noastre, inclusiv a sectorului sportului.

⁷ JO C 419, 4.12.2020, p. 1-11.

⁸ Evaluarea impactului programului Orizont Europa – document de lucru al serviciilor Comisiei (link: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf, pagina 8).

13. Pandemia de COVID-19 a afectat grav întregul sector al sportului ⁹. Deși țările sunt afectate în mod diferit, consecințele se resimt la toate nivelurile de guvernare și în toate dimensiunile sportului. În plus, pandemia a expus și a agravat deficiențele și inegalitățile existente și a accelerat adoptarea de practici inovatoare, subliniind necesitatea de a elabora abordări holistice pentru a trata provocările structurale.
14. Sportul este considerat, în general, un domeniu care este o sursă de idei noi și inovații și care le adoptă rapid ¹⁰, datorită capacității sale de a evolua pe baza tendințelor tehnologice și sociale. În plus, persoanele implicate în sport, cum ar fi sportivii, antrenorii, profesorii, voluntarii, precum și alți membri ai personalului și angajați, pot avea un rol principal în stimularea inovării.
15. Sportul poate fi, de asemenea, o forță motrice a inovațiilor tehnologice și sociale care aduc beneficii în ceea ce privește atractivitatea economică și creșterea aferență a pieței locurilor de muncă în întreaga UE. Cercetările arată că multe regiuni din UE au inclus sportul în strategiile lor de specializare inteligentă ¹¹.
16. Sunt necesare abordări inovatoare la nivel social, organizațional, politic, digital și tehnologic pentru trata amenințările și provocările existente și emergente care pot afecta valorile comune atât Uniunii, cât și sportului, cum ar fi cele referitoare la inegalitate, la încălcările drepturilor omului și abuzurile împotriva drepturilor omului, la presiunea comercială, la exploatarea sportivilor, la dopaj, la rasism, la xenofobie, la violență, la corupție și la spălarea banilor.

⁹ Concluziile Consiliului din 29 iunie 2020 privind impactul pandemiei de COVID-19 și redresarea sectorului sportului.

¹⁰ EPSI – Agenda strategică pentru cercetare și inovare 2016-2021, p. 14.

¹¹ Inițiativa SHARE, document de cercetare privind cartografierea strategiilor de specializare inteligentă pentru sport (2020).

17. Evoluțiile tehnologice, cum ar fi cele din domeniul Big Data, al tehnologiei 5G, al tehnologiei de tip cloud computing, al inteligenței artificiale, al realității virtuale/realității augmentate și al biotehnologiilor, și aplicarea principiilor gamificării ¹² în tehnologie afectează modul în care sportul este văzut, experimentat, realizat și organizat, oferind totodată un spațiu pentru noi oportunități de afaceri și soluții durabile. Aceste evoluții reprezintă oportunități fără precedent și o necesitate pentru aspectele legate de sport precum îndrumarea, implicarea fanilor, gestionarea evenimentelor, orașele inteligente și educația activă și mobilitatea.
18. Mișcarea sportivă, în special organizațiile sportive, poate (pot) utiliza metode tehnologice și digitale inovatoare de comunicare și difuzare, precum și învățarea non-formală și informală pentru a promova valorile comune ale UE prin sport și utilizând influența lor, printre altele, pentru a sensibiliza cu privire la intoleranță, excluziunea socială, stereotipurile de gen, misoginie, homofobie, rasism, xenofobie, marginalizare, hărțuire, abuz și violență, inclusiv violența sexuală și orice formă de discriminare ¹³, și pentru a le preveni.

CONSIDERĂ CĂ

19. Inovarea este un concept multidimensional, cu un domeniu de aplicare larg, care include inovarea în materie de produse, servicii, procese, organizare, precum și la nivel instituțional, social, ecologic și politic.
20. Inovarea poate fi o forță motrice a dezvoltării în oricare dintre dimensiunile sportului (socială, economică, organizațională), modelând modul în care sportul este practicat, vizionat și organizat și consolidând rolul pozitiv al sportului și practicarea acestuia în societate, precum și în tranziția de la asistență medicală la preocuparea pentru sănătate, putând fi și o forță motrice a integrării și coeziunii sociale și a educației.

¹² A se vedea definiția din anexă.

¹³ JO C 196, 8.6.2018, p. 23-26.

21. Inovarea la nivelul produselor și serviciilor legate de HEPA ¹⁴ poate avea un impact pozitiv în ceea ce privește reducerea stilurilor de viață sedentare și creșterea nivelurilor activității fizice, cum ar fi îmbunătățirea și menținerea sănătății și funcționalității în cazul persoanelor în vârstă, reducerea prevalenței obezității și a bolilor netransmisibile și gestionarea acestora, precum și promovarea sănătății, a fitnessului și a bunăstării pentru toate vârstele și într-o varietate de medii, inclusiv la locul de muncă.
22. Tranziția digitală, datorită creșterii conectivității și mulțumită noilor echipamente tehnologice, consolidează metodele de antrenament și de învățare, îmbunătățește performanța și poate reduce riscul de rănire în sport. De asemenea, aceasta sporește implicarea cetățenilor, a sportivilor, a antrenorilor, a personalului sportiv și a suporterilor și conduce la o dezvoltare rapidă a unor noi produse și servicii în sport.
23. Instrumentele digitale, cum ar fi dispozitivele portabile pentru sport ¹⁵, realitatea augmentată și gemenii digitali, precum și combinarea lor cu principiile gamificării permit noi perspective cu privire la performanța sportivă, antrenamentul în comun, supravegherea sportivă, monitorizarea stării de sănătate și activitatea fizică asistată de inteligența artificială, oferind noi oportunități sportivilor, atât la nivel de elită, cât și la nivel de masă, precum și pentru ca toți cetățenii să fie activi fizic.
24. Inovarea poate spori capacitatea sectorului sportului, în special a organizațiilor sportive de masă, prin îmbunătățirea metodelor și proceselor de lucru, prin crearea de sinergii și rețele și prin contribuția la un sector sportiv mai rezilient, mai ecologic, mai bine gestionat și mai transparent. Inovarea poate contribui, de asemenea, la dezvoltarea și punerea în aplicare a subiectelor-cheie enumerate în anexa I la Planul de lucru al Uniunii Europene pentru sport pentru perioada 2021-2024.

¹⁴ HEPA – activitate fizică benefică pentru sănătate.

¹⁵ A se vedea definiția din anexă.

25. Inovarea socială ¹⁶ în sport și prin acesta ¹⁷ poate avea un impact pozitiv asupra implicării tuturor grupurilor vulnerabile și a persoanelor cu mai puține oportunități de a face sport ¹⁸, prin crearea de instrumente alternative pentru practicarea sportului și a activității fizice, contribuind astfel la incluziunea lor socială și capacitatea lor, îmbunătățind în același timp calitatea vieții, sănătatea și bunăstarea acestora ¹⁹.
26. Abordările inovatoare ale amenajării urbane și spațiale permit soluții adecvate de mobilitate și integrarea infrastructurilor sportive în zonele urbane, rurale și naturale. Orașele inteligente și mai verzi sporesc proximitatea și accesibilitatea pentru cetățeni, stimulând astfel o societate mai sănătoasă și favorabilă incluziunii și sporind atractivitatea sportului și a activității fizice.
27. Infrastructurile sportive inovatoare, precum și procesele de construcție și întreținere a acestora ²⁰ pot cuprinde obiectivele noului Bauhaus european și pot oferi condiții mai bune și mai sigure pentru sport și activitatea fizică, fiind, în același timp, mai durabile, mai ecologice, mai accesibile și mai eficiente din punct de vedere energetic.
28. Sportul, în diversele sale contexte, cum ar fi activitățile și evenimentele, poate contribui la Pactul verde european și la Agenda 2030 a Organizației Națiunilor Unite pentru dezvoltare durabilă prin punerea în aplicare a unor măsuri inovatoare de gestionare a deșeurilor și a resurselor, prin promovarea mobilității active și durabile și prin sensibilizarea cu privire la provocările climatice și de mediu.

¹⁶ A se vedea definiția din anexă.

¹⁷ De exemplu, Academia de inovare socială, Fundația Cupa mondială a persoanelor fără adăpost, Street Football World, HAND – Handbalul pentru un nou destin, PLAY International.

¹⁸ JO C 189, 15.6.2017, p. 40-44.

¹⁹ JO C 196, 8.6.2018, p. 23-26.

²⁰ De exemplu, spații multifuncționale, materiale de construcție reciclate, utilizarea, captarea și filtrarea apei pluviale, panouri solare, sisteme de iluminat cu un grad ridicat de eficiență energetică.

29. Transformarea tehnologică și digitală poate avea un impact semnificativ asupra evenimentelor sportive majore datorită apariției unor noi modele și practici de afaceri. Deși abordările inovatoare oferă oportunități de optimizare a desfășurării de evenimente sportive, de promovare a unor evenimente mai eficiente din punctul de vedere al costurilor și mai durabile, precum și de creștere a audienței și a implicării publicului, trebuie monitorizate și prevenite posibilele efecte negative și practicile ilegale asociate acestora ²¹.

INVITĂ STATELE MEMBRE CA, ÎN CONFORMITATE CU PRINCIPIUL SUBSIDIARITĂȚII ȘI LA NIVELURILE CORESPUNZĂTOARE,

30. Să promoveze și să sprijine inițiativele și proiectele de cercetare și dezvoltare, în special cu universitățile și centrele de cercetare, în domeniul inovării în sport, pentru a crea și difuza cunoștințe și cu scopul de a furniza instrumente pentru o mai bună elaborare a politicilor și o analiză comparativă a inovării în domeniul sportului, contribuind astfel la o Europă mai inteligentă ²². Pentru astfel de inițiative și proiecte, să exploreze și să promoveze sprijinul financiar din cadrul instrumentelor relevante ale UE, cum ar fi fondurile politicii de coeziune și Orizont Europa.
31. Să sprijine și să încurajeze cooperarea dintre mișcarea sportivă și alte organizații relevante, autorități regionale și locale, universități și centre de cercetare, societatea civilă și sectorul privat în ceea ce privește abordarea barierelor din calea inovării și antreprenoriatului în sport și a provocărilor la adresa acestora, cum ar fi cele legate de finanțare, exodul creierelor, protecția datelor și drepturile de proprietate intelectuală ²³.

²¹ De exemplu, pirateria online, transmisiile online ilegale ale emisiunilor sportive, furnizarea de conținut ilegal, aranjarea meciurilor, fraudele cu bilete ilegale.

²² Unul dintre cele cinci obiective principale ale politicii de coeziune a UE pentru perioada 2021-2027.

²³ De exemplu, brevete, mărci, mărci comerciale, drepturi conexe drepturilor de autor legate de difuzare.

32. Să intensifice cooperarea în domeniul inovării în sport cu organizații internaționale precum Organizația Mondială a Sănătății, Agenția Mondială Antidoping, UNESCO, OCDE, Organizația Mondială a Proprietății Intelectuale și Consiliul Europei, precum și cu alte organizații relevante, încurajând cooperarea intersectorială și sprijinind măsurile inovatoare și cercetarea care vizează promovarea inovării în sport.
33. Să exploreze soluții inovatoare, inclusiv inovații digitale și tehnologice, pentru a proteja integritatea sportului și a combate corupția în sport, prin dezvoltarea și adoptarea de instrumente adecvate, pentru a aborda provocările transfrontaliere, cum ar fi aranjarea meciurilor, dopajul ²⁴ și violența, precum și pentru a menține un mediu sportiv curat, sigur, nediscriminatoriu și sănătos.
34. Să promoveze parteneriatele pe mai multe niveluri și schimbul de bune practici, incluzând școli, organizații de tineret, mișcarea sportivă (în special cluburile sportive) și alte organizații relevante, pentru a adopta o cultură a inovării și a experimentării, în special în ceea ce privește abordarea problemelor locale specifice.
35. Să sprijine cooperarea transsectorială între sectorul sportului și alte sectoare relevante, în special în ceea ce privește utilizarea instrumentelor inovatoare și digitale, precum și identificarea sinergiilor dintre instrumentele relevante, pentru a face sportul mai rezilient la eventuale crizele viitoare și pentru a anticipa provocările societale.
36. Să promoveze schimbul de bune practici și de experiență în materie de inovare în domeniul sportului între statele membre, precum și mobilitatea cercetătorilor, la nivel local, regional, național, european și mondial.

²⁴ De exemplu, testul picăturii de sânge uscat (DBS), dopajul genelor.

37. Să promoveze și să faciliteze coinovarea ²⁵ în cadrul mișcării sportive, al altor organizații relevante și al altor organizații sectoriale la toate nivelurile de guvernare, între instituțiile publice și private, inclusiv prin îmbunătățirea performanței clusterelor de inovare, prin stimularea cercetării și a aplicării academice și prin sprijinirea inovării conduse de comunitate și orientate spre îndeplinirea obiectivelor misiunilor în domeniul sportului.
38. Să consolideze rolul și includerea sportului și a activității fizice ca instrument de dezvoltare socioeconomică, inclusiv promovarea inovării în sport și a proiectelor în domeniul inovării sociale în sport și prin acesta, în cadrul strategiilor regionale și locale, precum și prin strategii de specializare inteligentă ²⁶. În special, să promoveze specializarea inteligentă ca instrument de consolidare a politicii de coeziune, a dezvoltării regionale și a transformării economice.
39. Să sprijine inițiativele și proiectele care explorează soluții inovatoare pentru promovarea și dezvoltarea dimensiunilor socială și educațională ale sportului la toate nivelurile, cum ar fi educația fizică, sportul de masă, formarea antrenorilor, gestionarea sportului, implicarea tinerilor și cetățenia activă, contribuind astfel la accesul continuu la sport și la activitatea fizică.
40. Să sprijine și să promoveze rolul sportului ca factor favorizant al dezvoltării durabile, în conformitate cu Agenda 2030 a Organizației Națiunilor Unite pentru dezvoltare durabilă, precum și ca factor care contribuie la Pactul verde european și la Acordul de la Paris, prin promovarea inovării în sport și adoptarea unor practici mai ecologice.

²⁵ A se vedea definiția din anexă.

²⁶ Inițiativa SHARE, document de cercetare privind dezvoltarea activă: O contribuție integrată a sportului și a activității fizice la dezvoltarea economică și socială (2020).

INVITĂ COMISIA

41. Să sensibilizeze cu privire la potențialul sportului ca forță motrice și sursă de inovare și totodată ca instrument de reconciliere și abordare a unei multitudini de practici și valori, combinând tradiția cu modernitatea, precum și să promoveze acest potențial.
42. Să promoveze cooperarea cu statele membre și între acestea, implicând mișcarea sportivă, țările terțe relevante, clusterelor și rețelele sportive; să sensibilizeze cu privire la beneficiile și oportunitățile unei astfel de cooperări și la rezultatele acestora și să faciliteze partajarea online de informații privind inovarea în sport între statele membre și alte părți interesate relevante.
43. Să disemineze informații cu privire la oportunitățile de sprijin financiar disponibile pentru inițiativele legate de inovarea în sport prin intermediul programelor UE, cum ar fi Erasmus+, Life, Orizont Europa, Europa digitală și „UE pentru sănătate”, precum și fondurile politicii de coeziune (în principal Fondul european de dezvoltare regională și Fondul social european Plus), Fondul european agricol pentru dezvoltare rurală și inițiativele de redresare ale UE, cum ar fi Mecanismul de redresare și reziliență și REACT-EU, facilitând în același timp modalitățile prin care mișcarea sportivă și alte organizații relevante, precum și proiectele legate de sport pot beneficia de pe urma acestora.
44. Să promoveze schimbul de bune practici cu privire la inovarea în sport în contextul UE, după caz, și să continue să sprijine cartografierea inovării în domeniul sportului;
45. Să evidențieze importanța inovării în sport prin promovarea disponibilității statisticilor pentru măsurarea tendințelor socioeconomice și a altor informații relevante, prin abordarea subiectului sportului și inovării în contextul formatelor de lucru, astfel cum sunt definite în Planul de lucru al UE pentru sport ²⁷, și prin explorarea altor posibilități de dezvoltare a subiectului, inclusiv prin aplicarea unor abordări noi.

²⁷ În special în cadrul reuniunilor grupurilor de experți ale Comisiei cu privire la sportul verde și redresarea în urma pandemiei, precum și în cadrul grupurilor de state membre interesate.

INVITĂ MIȘCAREA SPORTIVĂ ȘI ALTE ORGANIZAȚII RELEVANTE, DUPĂ CAZ,

46. Să adopte și să pună în aplicare procese de inovare organizațională ²⁸ pentru a stimula evoluțiile socioeconomice și pentru a promova și a educa cu privire la stiluri de viață sănătoase, precum și cu privire la sportul sigur, curat, echitabil și nediscriminatoriu.
47. Să promoveze și să sprijine cluburile sportive, în special cluburile locale, și sportul de masă, în vederea adoptării tranziției digitale și a punerii în aplicare a unei culturi a inovării și a experimentării.
48. Să colecteze, să discute și să comunice ideile și sugestiile inovatoare ale sportivilor, antrenorilor, arbitrilor și ale altor membri ai personalului sportiv cu privire la modalitățile de îmbunătățire a siguranței și performanței lor și a corectitudinii competițiilor sportive, reducând în același timp riscurile pentru sănătate și impactul asupra mediului.
49. Să coopereze cu universitățile, institutele de cercetare și sectorul privat, prin sprijinirea colectării de date privind contribuția dimensiunii legate de sport a inovării.
50. Să contribuie la dialogul cu privire la inovarea în sport și să facă schimb de informații și de bune practici în acest domeniu.

²⁸ De exemplu, în ceea ce privește metodele și procesele de lucru, sinergiile și rețelele, guvernanța și transparența, precum și cultura organizațională.

Referințe

Consiliul Uniunii Europene și reprezentanții guvernelor statelor membre, reuniți în cadrul Consiliului, amintesc

- Concluziile Consiliului din 4 decembrie 2013 privind contribuția sportului la economia UE și, în special, la abordarea șomajului în rândul tinerilor și la incluziunea socială (JO C 32, 4.2.2014 p. 2-5)
- Concluziile Consiliului din 5 decembrie 2014 privind sportul ca forță motrice pentru inovare și creștere economică (JO C 436, 5.12.2014, p. 2-5)
- Concluziile Consiliului din 15 iunie 2017 privind sportul drept platformă pentru incluziune socială prin voluntariat (JO C 189, 15.6.2017, p. 40-44)
- Concluziile Consiliului din 8 iunie 2018 privind promovarea valorilor comune ale UE prin intermediul sportului (JO C 196, 8.6.2018, p. 23-26)
- Concluziile Consiliului din 13 decembrie 2018 privind dimensiunea economică a sportului și avantajele socioeconomice pe care acesta le oferă (JO C 449, 13.12.2018, p. 1-5)
- Concluziile Consiliului din 29 iunie 2020 privind impactul pandemiei de COVID-19 și redresarea sectorului sportului (JO C 214I, 29.6.2020, p. 1-4)
- Concluziile Consiliului din 4 decembrie 2020 privind promovarea cooperării transsectoriale spre folosul sportului și al activității fizice în cadrul societății (JO C 419, 4.12.2020, p. 18-22)

- Rezoluția Consiliului și a reprezentanților guvernelor statelor membre, reuiniți în cadrul Consiliului, privind Planul de lucru al Uniunii Europene pentru sport (1 ianuarie 2021-31 iunie 2024) (JO C 419, 4.12.2020, p. 1-11)
- Transformarea lumii în care trăim: Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă (Rezoluția A/RES/70/1 din 25 septembrie 2015 a Adunării Generale a ONU)
- Studiul cartografic al Comisiei Europene cu privire la măsurarea impactului economic al COVID-19 asupra sectorului sportului în UE (2020)
- Inițiativa SHARE, document de cercetare privind cartografierea strategiilor de specializare inteligentă pentru sport (2020)
- Inițiativa SHARE, document de cercetare privind dezvoltarea activă: O contribuție integrată a sportului și a activității fizice la dezvoltarea economică și socială (2020).
- Portalul de bune practici privind sănătatea publică (Comisia Europeană):
<https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/>
- Evaluarea impactului programului Orizont Europa – Document de lucru al serviciilor Comisiei
https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_fl_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf, pagina 8)
- Comisia Europeană, Tabloul de bord european privind inovarea, 2020: Inovarea în creștere a UE, vitală pentru o redresare durabilă și favorabilă incluziunii (22.6.2020)
- EPSI – Agenda strategică pentru cercetare și inovare 2016-2021
- Apelul de la Tartu pentru un stil de viață sănătos (2017)
- Inițiativa privind noul Bauhaus european
https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_ro

2. Definiții

În sensul prezentelor concluzii, se aplică următoarele definiții:

- „Dispozitivele sportive portabile” sunt dispozitive din sfera sportului, care pot fi purtate de oameni atunci când fac exerciții fizice sau când practică un sport. Printre acestea se numără dispozitive precum bijuterii inteligente (inele, brățări, ceasuri, ace etc.), senzori montați pe corp (care monitorizează și transmit date biologice în scopuri medicale) și dispozitive de monitorizare a condiției fizice (adesea sub formă de brățări sau centuri, care monitorizează aspecte precum activitatea fizică și semnele vitale).
- „Inovările sociale” trebuie să fie înțelese ca strategii, concepte, idei și organizații noi care răspund nevoilor sociale de toate tipurile – de la condițiile de muncă și educație la dezvoltarea comunității și sănătate – care extind și consolidează societatea civilă.
- „Coinovarea”, sau inovarea deschisă, are loc atunci când o întreprindere lucrează direct cu clienții și partenerii săi pentru a rezolva problemele de afaceri. În contextul sportului, „coinovarea” ar trebui să permită diferitelor părți interesate (administrații publice, mișcarea sportivă, cluburi sportive, sportivi, companii private etc.) să partajeze resursele în mod colectiv și să colaboreze pentru găsirea unor soluții durabile. În plus, viteza coinovării ar trebui să permită o cunoaștere mai rapidă a tendințelor în schimbare din domeniul sportului și al afacerilor, oferind astfel tuturor partenerilor din domeniul sportului capacitatea de a anticipa aceste tendințe și de a se adapta la ele.
- „Gamificarea” este aplicarea elementelor de design al jocurilor și a principiilor jocurilor în contexte fără legătură cu jocurile. Acest termen poate fi definit, de asemenea, ca un set de activități și procese de soluționare a problemelor prin utilizarea sau aplicarea caracteristicilor elementelor unui joc.