

La información y documentación deportiva y los grandes eventos deportivos

Berta Cerezuela

Centre d'Estudis Olímpics, Universitat Autònoma de Barcelona



El Centro de Estudios Olímpicos y del Deporte publica trabajos en elaboración con el objetivo de facilitar su discusión científica. Su inclusión en esta colección no limita su posterior publicación por parte del autor, que conserva la integridad de sus derechos. Este trabajo no puede ser reproducido, ni íntegramente ni parcialmente, sin el permiso del autor.

Este texto fue presentado en las Jornadas de Documentación Deportiva celebradas en Málaga en junio de 2003 organizadas por el Instituto Andaluz del Deporte.

Ref. WP085

Para citar este documento, puedes usar la referencia:

Cerezuela, Berta (2003): La información y documentación deportiva y los grandes eventos deportivos [artículo en línea].
Barcelona: Centre d'Estudis Olímpics UAB. [Consultado: dd/mm/yy] Disponible en:
http://olympicstudies.uab.es/pdf/wp086_spa.pdf

[Fecha de publicación: 2005]

1. Introducción

Este texto describe, en primer lugar, las características que definen a los grandes eventos deportivos, analizándolos desde la perspectiva de la información y documentación. En segundo lugar, se establece y describe la tipología de información que se genera en relación con un evento y se argumenta la importancia de esta información y documentación en términos de capital intelectual y la consiguiente necesidad de una gestión y conservación eficiente. Finalmente y en tercer lugar, se presenta la experiencia en la información y documentación en la última edición de los Juegos Olímpicos de verano, en Sydney 2000.

Para ilustrar los conceptos analizados en este texto se refiere principalmente a ejemplos relacionados con los Juegos Olímpicos, como el mayor evento deportivo a escala internacional, caracterizados por su compleja organización, tanto en términos de estructura organizativa, número de atletas participantes, periodo de duración de las distintas fases, cobertura mediática, etc., y por el alto impacto que tiene a todos los niveles (económico, político, deportivo, etc.).

Los conceptos y métodos descritos en este texto podrán aplicarse a eventos deportivos de una complejidad y naturaleza organizativa de un nivel distinto.

2. Eventos y eventos deportivos: definición, tipología y principales características

Shone (2001:4) define los eventos en general como “fenómenos que surgen de ocasiones no rutinarias y que tienen objetivos de ocio, culturales, personales u organizativos establecidos de forma separada a la actividad normal diaria, cuya finalidad es ilustrar, celebrar, entretener o retar la experiencia de un grupo de personas”.

Como deriva de esta definición, un evento puede pertenecer a varias tipologías de actividades humanas (ocio, personal, cultural u organizativa), siendo el deporte una de ellas. Como ejemplo de diferentes tipos de eventos podemos encontrar una fiesta de cumpleaños, una muestra local de actividades económicas, conferencias empresariales, una fiesta de carnaval, las exposiciones universales, un campeonato nacional de natación o los Juegos Olímpicos.

Los eventos pueden también clasificarse en base al mercado o la audiencia a la que se dirigen. Desde eventos internacionales, como los Juegos Olímpicos o la Copa del Mundo de Fútbol, a eventos dirigidos a una comunidad local, como un campeonato local de petanca, pasando por eventos a nivel regional, como los Juegos Panamericanos o a nivel nacional como un campeonato nacional de gimnasia (Roche, 2000). Esta clasificación incluye también el concepto de gran acontecimiento (*mega event*), que se define como:

“[...] eventos culturales de gran escala (incluyendo eventos comerciales y deportivos), que tienen un carácter dramático, atractivos a la masa popular y de una significación internacional. Normalmente están organizados por combinaciones variables de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales nacionales e internacionales [...]”

(Roche, 2000: 1)

Desde la perspectiva organizativa, los eventos, y concretamente los eventos deportivos, pueden ser organizados por una tipología variada de organizaciones, tales como organismos nacionales deportivos, clubes, asociaciones, federaciones, empresas, instituciones educativas, etc. (Graham, 2001)

Los eventos se caracterizan por el nivel relativo de complejidad e incertidumbre asociados a ellos. Con el concepto **incertidumbre** nos referimos a la situación de duda inicial en la planificación de los eventos respecto al volumen de participación, al coste total, o más relacionado con nuestro campo, al volumen de información a generar. La **complejidad** de un evento hace referencia a su estructura organizativa. Dependiendo del grado de complejidad, requiere de los organizadores la aplicación de distintos niveles de gestión y la satisfacción de distintas demandas (Shone, 2001). Estos dos aspectos son de gran importancia al trabajar con eventos, ya que conllevan un cierto factor de riesgo en la organización.

Siguiendo a Shone (2001) podemos caracterizar los eventos, por los siguientes principales aspectos: unicidad, no repetitibilidad, intangibilidad, altos niveles de contacto personal e interacción, intensidad del trabajo y escala temporal limitada.

Que los eventos se caracterizan por la "unicidad" significa que no son actividades rutinarias y que cada evento es diferente a otros, aunque pueda tratarse de un mismo tipo de evento. Por ejemplo, aunque los campeonatos mundiales de atletismo siguen unas mismas pautas de organización, una edición difiere de la otra por el lugar de celebración, el número de participantes, las fechas de celebración, etc.

Además de ser "únicos", los eventos son "irrepetibles", no pueden repetirse de la misma forma en posteriores ediciones. Una carrera atlética local, aunque sea organizada por la misma entidad, utilice la misma imagen corporativa, debe ser considerada por si misma, distinta a la edición anterior.

Los eventos incluyen elementos intangibles y elementos tangibles. Los primeros corresponden al producto principal del evento, por ejemplo la emoción de una competición. Los elementos tangibles son productos complementarios de los primeros, como por ejemplo, los productos de *merchandising*. Los eventos requieren de elementos tangibles como elementos que generan opinión pública y que contribuyen a la creación de la memoria del evento (Moragas; Moreno; Kennett, 2003).

El público tiene una gran importancia en los eventos. Podemos distinguir dos tipos de contacto que se establece con el público. Por una parte, se establece un contacto directo con el público que participa en el evento, y por otra parte, un contacto indirecto con la opinión pública en general. Ello implica la necesidad de planificar cuidadosamente los servicios que han de ofrecerse al público. Un ejemplo son los servicios de información a los medios de comunicación, tanto acreditados como no acreditados, para la cobertura del evento.

Los eventos tienen una escala temporal fija, con unas fechas de inicio y finalización delimitadas y no modificables. Esta limitación temporal afecta tanto al ámbito organizativo, es decir durante las fases de planificación y organización del evento, como a la celebración propiamente dicha del mismo.

Dependiendo del nivel de complejidad y unicidad del evento y de la audiencia a la que se dirige, los aspectos organizativos y operativos pueden alcanzar niveles diferentes, afectando al número de personal, necesidades de comunicación, número de unidades de trabajo, distribución territorial de las unidades, etc.

3. Los eventos deportivos: elementos a considerar desde la perspectiva documental

Tomando como base las características de eventos que nos proporciona Shone (2001), analizándolas desde la perspectiva de la información y la documentación generada por los eventos, y aplicándolas concretamente al campo del deporte, podemos destacar los siguientes aspectos:

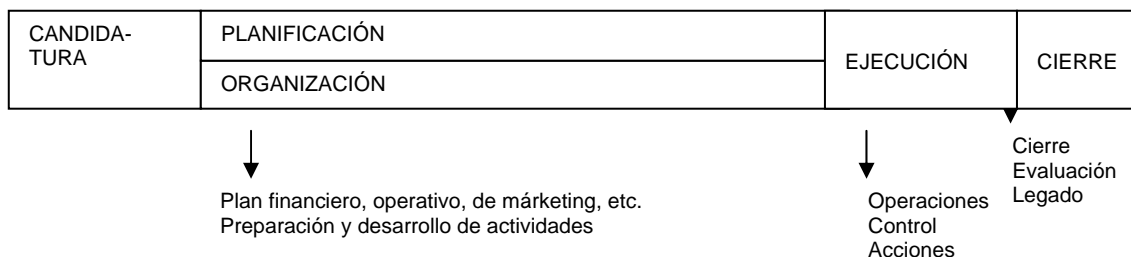
En primer lugar, en las fases de planificación de la estrategia de información y documentación de un evento, deben tenerse muy presentes la temporalidad, complejidad organizativa y necesidad de atención al público.

La estrategia de información de un evento es parte de una estrategia de información de una organización, el comité organizador, que se caracteriza por ser una entidad temporal, creada únicamente con el objetivo de organizar el evento.

Esta organización, se caracteriza también por la variabilidad de su complejidad organizativa (estructura organizativa, número de empleados, necesidades de información, etc).

La organización de un evento pasa por diversas fases, tal y como se muestra en la figura 1. La estrategia de información y documentación definida para el evento ha de prever las necesidades de información de la organización y/o de los agentes externos al evento (patrocinadores, medios de comunicación, público en general) y diseñar sus sistemas de información teniendo en cuenta las necesidades específicas para cada fase.

Figura 1. Fases del evento



Fuente: Adaptación de Shone, 2001:103

Si tomamos como ejemplo el caso de los Juegos Olímpicos, el evento dura únicamente 15 días, pero el proceso se inicia aproximadamente 11 años antes de la celebración del evento, con la preparación y presentación de la candidatura al Comité Internacional Olímpico. Durante los 6 años previos a los Juegos,

desde el momento de la nominación hasta el día de la ceremonia de inauguración, se llevan a cabo las fases de planificación y organización. Los 15 días de celebración de los Juegos corresponden a la implementación del evento, y posteriormente, encontramos la fase de cierre y liquidación y los impactos de los Juegos.

Durante las distintas fases del evento, el número de trabajadores varía, sufriendo un crecimiento exponencial en la fase previa a la celebración y durante la celebración propiamente dicha. De forma similar, la cantidad de información generada puede llegar a alcanzar niveles muy altos en un breve espacio de tiempo. Por ejemplo, en junio de 1999, un año antes de la celebración de los Juegos de Sydney 2000, se introdujeron en el sistema de información un número aproximado de 2.000 documentos, mientras que en junio de 2000, esta cifra rozaba los 5.000 documentos (Rizakos, 2001:32).

Los servicios de información que se ofrecen tanto a la organización del evento, como al público atendiendo el evento y/o informando del evento, deben ser cuidadosamente planificados teniendo en cuenta el nivel de complejidad de la organización y la necesidad de atención al público, proporcionándoles servicios que satisfagan sus necesidades informativas, con el objetivo de apoyar a la percepción y al éxito del evento.

En segundo lugar, los eventos deportivos se caracterizan por la corta duración del evento propiamente dicho, pero el impacto de su celebración puede durar años y ser de vital importancia para la entidad organizadora, la ciudad o país sede, etc. Siguiendo con el ejemplo de los Juegos Olímpicos, estos tienen un impacto en la economía, política, sociedad, cultura, urbanismo, etc. de la ciudad sede, así como pasan a ser un elemento en la historia de la misma y un objeto de investigación académica, como se describe posteriormente en este texto.

El legado de los eventos no siempre es tomado suficientemente en cuenta por los organizadores en los procesos de planificación, organización y evaluación. Este legado puede abarcar diversas dimensiones, incluyendo aspectos tangibles como infraestructura, economía, etc. y aspectos intangibles como la educación, el voluntariado, el saber hacer, etc. Estos elementos intangibles son "la fuerza conductora de aquellos tangibles para desarrollar un legado a largo plazo" (Moragas; Kennett; Puig, 2003: 490)

4. La información y documentación en los eventos deportivos

Los eventos deportivos pueden llegar a generar un gran volumen de información y de documentación, y pueden ser considerados unos de los principales productores de documentación deportiva.

La información y documentación que se genera en torno a un evento puede ser clasificada en dos grandes categorías. Por una parte, la información y documentación derivada de la prolífica producción de información del comité organizador y de otras instituciones implicadas en la organización del evento. Por otra parte, la bibliografía que se genera a través de investigaciones independientes que se realizan principalmente con carácter comparativo.

Desde el momento de preparación de la candidatura o idea del evento, hasta la finalización o cierre del evento, se genera información y documentación en las fases de planificación, organización y ejecución del evento, así como estudios posteriores a la celebración del mismo, en las fases de evaluación y análisis de su impacto.

Esta información y documentación consiste en material de archivo como documentación administrativa, informes técnicos y de impacto, revistas, memorabilia, material audiovisual, fotografías, mapas, así como material electrónico como copias del sitio web del evento, sistemas Intranet, sistemas de gestión de resultados, sistemas de información al público, sistemas de información a los medios de comunicación, etc.

Desde el punto de vista del destinatario y la restricción del uso de la información y documentación, encontramos información dirigida exclusivamente al personal de la entidad organizadora, información dirigida a colaboradores o instituciones involucradas en la organización del evento e información dirigida al público en general.

Si ponemos como ejemplo los Juegos Olímpicos de Barcelona'92, el archivo resultante de los Juegos está formado por 6.100 cajas con documentación administrativa y técnica de HOLSA (entidad responsable de la infraestructura olímpica), 29.103 mapas de HOLSA, 5.829 cajas de documentación administrativa y técnica del COOB'92 y 1.000 mapas del COOB'92; aproximadamente 1.300 publicaciones editadas por el COOB'92, OCSA (entidad responsable de la Olimpiada Cultural), la Oficina Olímpica (comité de candidatura) y otros organismos; material audiovisual producido por COOB'92, OCSA y RTO'92 (entidad de radio-televisión olímpica); dossier de prensa; y la bibliografía resultante de las investigaciones llevadas a cabo sobre los Juegos Olímpicos de Barcelona'92. Esta documentación está albergada en el Archivo Municipal y en la Fundación Barcelona Olímpica. El Centre d'Estudis Olímpics (UAB) dispone de un fondo especializado en Barcelona'92 con cerca de 1.500 documentos.

Desde un punto de vista temático, la información generada por un evento deportivo puede abarcar los siguientes aspectos: la candidatura, la organización o modelo de gestión, el impacto económico y la financiación, los cambios urbanísticos, de infraestructuras e instalaciones necesarios para la realización, el marco político relacionado con la organización, la participación de los medios de comunicación, la tecnología utilizada, el simbolismo y actos o aspectos culturales, la imagen y el diseño, los atletas y los resultados deportivos, la participación social, etc.

La tabla 1. muestra ejemplos sobre documentación generada por un evento deportivo, basándose principalmente en la información y documentación que forma el archivo de los Juegos Olímpicos de Barcelona'92.

Tabla 1. Documentación generada por eventos deportivos

TEMÁTICA	TIPO DOCUMENTACIÓN
Candidatura	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pre-proyecto de candidatura ▪ Dossier de candidatura
Organización	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plan director ▪ Informes de situación ▪ Folletos informativos ▪ Documentación administrativa
Economía / Finanzas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presupuesto ▪ Plan de márketing ▪ Estudios sobre los impactos económicos
Urbanismo / Infraestructura	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plan de reformas urbanísticas ▪ Planos de nuevas instalaciones ▪ Guías de instalaciones
Política	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudios sobre la identidad política ▪ Documentación sobre la participación institucional
Medios de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guías para periodistas ▪ Estudios sobre la cobertura del evento
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plan de necesidades tecnológicas ▪ Sistema de gestión de resultados
Cultura	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guías de las ceremonias de inauguración ▪ Plan director de la Olimpiada Cultural, o otros eventos culturales asociados al evento.
Diseño	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manual de identidad corporativa
Atletas / Deporte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guías de participantes por país ▪ Resultados de la competición ▪ Medallero
Voluntarios	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manuales de formación
Subsedes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mapas ▪ Guías de uso

Además de la información generada en relación con el evento descrita en esta sección, tal y como señala Halbwirth, los eventos deportivos ofrecen el marco para la ejecución de diversas prácticas informativas como los “servicios de investigación, la gestión de documentos¹, Intranets, difusión de información pública, centros de información durante los Juegos, gestión archivística y de conocimiento” (2001:83).

5. La información y la documentación: la importancia de su gestión

El papel de la información y documentación que se genera entorno a un evento deportivo puede analizarse desde dos perspectivas diferentes. Por una parte, la gestión de esta información y documentación como parte de la gestión corporativa del evento y su uso para la creación de sistemas de información y atención al público. Por otra parte, ha de verse desde el punto de vista de su uso posterior a la celebración del evento.

La gestión estratégica de la información, documentación y del conocimiento de un evento ha de ser una parte integrada a la gestión del mismo. Una gestión profesional y planificada de la información durante las fases de planificación, organización y ejecución del evento es de vital importancia para la gestión eficiente del evento y su éxito. Como veremos en el caso estudio de los Juegos Olímpicos de Sydney 2000, un mismo sistema de información bien planificado y definido, puede realizar diferentes funciones a lo largo de las distintas fases del proyecto, incluyendo la creación de sistemas de información al público.

Como hemos apuntado anteriormente los comités organizadores de eventos son unos de los principales productores y al mismo tiempo distribuidores de información deportiva. Paralelamente, los eventos deportivos como campo de estudio, son uno de los grandes temas de estudio en el campo de las ciencias del ocio y del deporte. El volumen de información y documentación que generan los eventos deportivos puede alcanzar cifras importantes y se estructura de forma diferente dependiendo del destinatario de la información y del uso que se prevé que se haga de la misma.

Por todo ello, podemos afirmar que esta información y documentación son el componente intelectual principal del legado de un evento deportivo para la comunidad en general. Las razones que nos permiten afirmar el importante papel que juega esta información y documentación son las siguientes.

En primer lugar, capitaliza el conocimiento ya existente en las organizaciones, es decir, el *know-how* o saber hacer de las personas involucradas en el evento y de la organización. Este saber hacer podemos encontrarlo en el archivo del evento o a través de otras herramientas propias de la gestión del conocimiento.

En segundo lugar, los eventos deportivos se convierten en hechos históricos, entran a formar parte de la historia local de la ciudad sede. La información y la documentación generada por el evento, se convierten entonces en un material muy valioso para los investigadores.

En tercer y último lugar, esta información y documentación tiene un valor muy importante en la organización de otros eventos deportivos de similares características. Como en el caso de los Juegos Olímpicos, una gestión apropiada de esta información y documentación evita que los comités organizadores de próximas ediciones de los Juegos Olímpicos hayan de reinventar la rueda.

A pesar de la importancia que tiene la correcta gestión de esta información y documentación durante las fases de planificación, organización y ejecución del evento, así como su conservación una vez finalizado el mismo, los comités organizadores de un evento deportivo atribuyen una menor importancia a la gestión de la información y de los archivos. Por ejemplo, en los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, en 1995, un año antes de la celebración de los Juegos durante la fase previa a su celebración, únicamente había un archivista trabajando en el comité organizador con limitados recursos (Cid, 1995).

Respecto a la conservación de la documentación, hasta los Juegos Olímpicos de Pequín 2008, los Comités Organizadores no tenían ninguna obligación en asegurar la conservación del archivo de los

¹ Utilizado como término traducción del inglés *records*.

Juegos. A partir de un estudio elaborado por el CEO (UAB) en colaboración con el Archivo Histórico del CIO, en el marco del *Olympic Studies International Directory*, se han detectado 22 ediciones de los Juegos de las que se desconoce el paradero de la documentación generada por los mismos.

En el caso de los Juegos Olímpicos, el CIO ha iniciado sus acciones para asegurar que los comités organizadores lleven a cabo una gestión de la información y la documentación en las fases de preparación, celebración y cierre de los Juegos. Estas acciones consisten en:

- la inclusión de una cláusula en el *Host City Contract* (Contrato de la ciudad sede) para los Juegos de Pequín 2008 que asegure la conservación del archivo;
- el establecimiento de unas pautas para la gestión de documentos;
- proporcionar un sistema de gestión electrónico de documentos que permita la gestión de información de forma electrónica en una plataforma común. Esta acción forma parte del programa *Transfer of Olympic Knowledge* (Transferencia de Conocimiento Olímpico). (Bianchi, 2003)

El programa *Transfer of Olympic Knowledge*, TOK, se inició con los Juegos de Sydney 2000 por el CIO a raíz de una recomendación de la Comisión 2000. El objetivo de este programa es “proporcionar asistencia a futuros comités organizadores y ofrecerles la información general y ejemplos de prácticas necesarios, permitiéndoles desarrollar e implementar la mejor solución posible en su entorno.” (Felli, 2003:125)

Este programa, ya no únicamente se refiere a la información y a la documentación, y por lo tanto al archivo resultante del evento. El programa trata del conocimiento que se genera durante la organización y celebración del evento, y como este conocimiento debe organizarse y gestionarse a través de instrumentos informáticos de tal forma que permitan el uso posterior por la organización o por otros comités organizadores.

El programa TOK consiste en:

- Guías TOK, que muestran como los comités organizadores han aplicado las pautas proporcionadas por el CIO a las ciudades para la organización de los Juegos;
 - Sistemas de información y bases de datos, que ofrecen información útil en el momento de la planificación;
 - Entrevistas con personas clave en la organización de los Juegos;
 - Videos, que sirven como material de soporte a las Guías TOK;
 - Programa de observadores, destinados a representantes de futuras ciudades sede o candidatas;
 - Memoria oficial de los Juegos.
- (Felli, 2003)

6. Sydney 2000: sistema de información integrada

Los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992 fueron los pioneros en poner de relieve la importancia de la gestión de la información y el archivo, creando en 1988 un departamento de documentación encargado de dar apoyo documental a las actividades del comité y de reunir y organizar el archivo para facilitar la elaboración de la memoria oficial y para su uso posterior (Cid, 1995).

Los Juegos Olímpicos de Sydney 2000 y su estrategia de gestión integrada de información marcan una fecha clave en la historia de la gestión de la información y la documentación en unos Juegos Olímpicos.

Ya desde la fase de candidatura de los Juegos, la estructura organizativa incluía una unidad responsable de la información y la documentación que gestionaba la creación de una biblioteca corporativa, un servicio de investigación y un sistema de gestión archivística (Halbwirth, 2001).

A partir de esta unidad establecida durante la fase de candidatura de los Juegos, sufrió diversos cambios tanto estructurales como funcionales, pasando de ser un "servicio de información "tradicional" a la gestión de conocimiento basado en sistemas y un diverso conjunto de responsabilidades relacionadas con la información" (Halbwirth, 2001:86). Entre las diferentes funciones y servicios se incluían la gestión de la documentación de archivo, el diseño, implementación y gestión de servicios y sistemas de información internos y externos, servicios consultoría de temas de gestión de la información y la documentación, etc.

Tal y como describe detalladamente Halbwirth, tres años antes de la celebración de los Juegos se inició una fase centrada en conseguir alcanzar un alto nivel de información compartida en el sí de la organización. Para facilitar el diseño de un nuevo sistema tecnológico de información, fue necesario llevar a cabo una auditoría de información en el sí del comité organizador con el objetivo de "determinar cuales eran las necesidades informativas, los comportamientos de búsqueda de información y las estructuras de conocimiento del personal de SOCOG²" (2001:89).

Como resultado, se diseño un sistema de información llamado Athena, en honor a la diosa griega de la sabiduría. Este sistema daba respuesta a dos grandes retos planteados durante su definición, por una parte, gestionar la información generada, y por otra parte, preparar la base para gestión del conocimiento.

Los objetivos concretos de Athena, tal y como detalla Halbwirth (2001:90) son los siguientes:

- Proporcionar acceso al personal de SOCOG a información consistente, actualizada y correcta sobre los Juegos Olímpicos y Paralímpicos de Sydney 2000;
- Racionalizar los procesos de autoría, recopilación y aprobación de información para su inclusión en los planes operativos, informes u otros documentos estratégicos y operativos de las instalaciones y del evento;
- Minimizar la duplicidad de producción y almacenamiento de información;
- Establecer enlaces a otros sistemas de información internos.

Al igual que la unidad de SOCOG responsable de la información y la documentación realizó diferentes funciones y roles a lo largo de las diversas fases del evento, Athena sufrió adaptaciones para adaptarse a diferentes funciones. Durante las fases de planificación, Athena sirvió como una herramienta de gestión de información corporativa. Durante la fase de celebración de los Juegos, Athena fue la herramienta usada para proporcionar información al público en general, a través de servicio Call Centre. Una vez

² *Sydney Organising Committee for the Olympic Games* (Comité Organizador de los Juegos Olímpicos de Sydney 2000)

finalizados los Juegos, Athena fue la herramienta para la elaboración de la memoria oficial de los Juegos y para el programa TOK , descrito anteriormente.

Además del sistema de información, no podemos olvidarnos del archivo físico de los Juegos. Durante las diferentes fases del evento, SOCOG llevó a cabo una gestión del archivo físico corporativo.

En 1999, se estableció la unidad Records and Archives, dependiendo del programa Knowledge Management Services y se aprobó la política de mantenimiento y conservación de documentos. Esta unidad era responsable de la gestión y control de la documentación administrativa de la organización.

Desde el punto de vista de responsabilidad legal, en 1998 se promulgó el State Records Act de NSW, que obligaba a SOCOG a “mantener de forma adecuada los documentos que apoyan a las decisiones operativas y financieras” y que definía esta documentación como “documentación estatal y propiedad del Estado de Nueva Gales del Sur” (Rizakos, 2001:29)

Hasta el momento de aprobación de la política de mantenimiento y conservación de documentos, la situación se caracterizaba por la existencia diversos sistemas y políticas de control de documentos, la duplicidad y la ausencia de control de la documentación y la dificultad en la localización de documentación entre diferentes unidades.

La política adoptada se caracterizaba por un control centralizado de los documentos. Éstos no se controlaban ni en el lugar ni en el momento de creación. La unidades recibían unas pautas de gestión y selección de documentación, que finalmente sería tratada por el personal de la Unidad Records and Archives. No toda la documentación generada era objeto de control.

Se consideró oportuno establecer como objetivos claves en la política de archivo a aquellas unidades que creaban documentos de valor o requeridos para documentar las acciones, en especial las legales, financieras y de operación de las instalaciones.

Fue necesaria una campaña de sensibilización del personal de SOCOG sobre la importancia de considerar el trabajo de archivo como una parte de la actividad diaria.

Debido al volumen de información generada durante las fases anteriores a la celebración de los Juegos, se llevaron a cabo dos campañas de eliminación de documentos.

Una vez finalizados los Juegos Olímpicos, se llevó a cabo un proceso de eliminación de duplicados y documentación efímera de toda la documentación recibida de las diferentes unidades del SOCOG, ordenándolos temática y funcionalmente, guardándolos en cajas y registrándolos en una base de datos.

En Diciembre de 2000, 10.500 cajas fueron transferidas para su archivo definitivo. Los documentos creados por el comité de candidatura y los documentos de conservación permanente, fueron transferidos al State Records Authority; los documentos de conservación inferior, fueron transferidos a Olympic

Coordination Authority, entidad sucesora de SOCOG; y finalmente, los documentos que formaban parte de la biblioteca corporativa fueron donados a la State Library of New South Wales.

7. Conclusiones

Anualmente se celebran en todo el mundo miles de eventos deportivos que van desde grandes acontecimientos, como por ejemplo los Juegos Olímpicos, a torneos locales o regionales. La celebración de estos eventos tiene grandes implicaciones para los profesionales de la información y la documentación.

La organización de eventos deportivos requiere de sistemas de información que sirvan como herramienta para la gestión eficiente y de éxito del evento. Cuanto más complejo sea el evento, más necesaria será la intervención de los profesionales de la información y la documentación en la definición de las políticas de gestión documental y de la información en el sí de la organización.

La gestión de la información y documentación de eventos deportivos ha de ser llevada a cabo por profesionales, capaces de analizar el entorno informativo de la organización y sus necesidades de información, de definir y establecer los sistemas necesarios para satisfacer las necesidades de los diferentes actores durante todas las fases que transcurren en la organización de eventos y capaces de planificar el legado de esta información y documentación.

La información generada entorno a los eventos deportivos ha de ser considerada como parte del capital intelectual de la organización responsable de la puesta en escena del evento y como fuente documental de un hecho histórico para la ciudad, región o país sede del evento. Esta información ha de ser procesada, estructurada y conservada de tal forma que permita a otros organizadores de eventos, investigadores y público en general conocer cual fue la realidad del evento deportivo.

La gestión de la información y documentación colabora en la gestión de eventos, en primer lugar, aportando elementos tangibles que una vez finalizado el evento permanezcan para un uso futuro; en segundo lugar, contribuyendo en la reducción del riesgo asociado a la organización de eventos; en tercer lugar, incrementando la eficiencia y efectividad del uso de recursos en la planificación y organización de los eventos; y finalmente, como una elemento o herramienta para el seguimiento del legado o impacto del evento deportivo.

Bibliografía

BIANCHI, Cristina (2003): "The role of archives and documents in the legacy of the Olympic Movement", Miquel de Moragas, Nuria Puig, Chris Kennett (eds.), *Symposium on the Legacy of the Olympic Games: International Symposium 14, 15, 16 November 2002*. Lausanne : International Olympic Committee, p. 160-167. (en imprenta)

CEREZUELA, Berta (2002): "Recerca, documentació i bibliografia sobre Barcelona'92", Miquel de Moragas; Miquel Botella (eds.): *Barcelona: l'herència dels Jocs (1992-2002)*. Barcelona : Centre d'Estudis Olímpics (UAB): Ajuntament de Barcelona: Editorial Planeta, p. 344-365.

CID, Pilar (1995): *El Movimiento olímpico y la información documental: análisis de fuentes, tipologías y métodos de tratamiento*. [Tesi doctoral - Universitat Autònoma de Barcelona, Facultat de Ciències de la Comunicació]

FELLI, Gilbert (2003): "Transfer of knowledge: a games management tool", *Architecture and international sporting events: future planning and development : the second joint Conference, Lausanne 8th and 9th June 2002*. Lausanne : International Olympic Committee, p. 121-127.

GRAHAM, Stedman [et al.] (2001): *The Ultimate guide to sports marketing*. New York : McGraw Hill.

HALBWIRTH, Sue (2001): "Beyond 2000 towards knowledge: information management and the Sydney 2000 Olympic Games", *Sports information in the third millennium: proceedings of the 11th IASI World Congress, Lausanne, 25th, 26th and 27th April 2001*. Lausanne : Olympic Museum and Olympic Centre, p. 85-93.

MORAGAS, Miquel de; Ana Bélen Moreno and Chris Kennett (2003): "Legacy of symbols: communication and Olympic Games", Miquel de Moragas, Nuria Puig, Chris Kennett (eds.), *Symposium on the Legacy of the Olympic Games: International Symposium 14, 15, 16 November 2002*. Lausanne : International Olympic Committee, p. 128-139. (en imprenta)

MORAGAS, Miquel de; Nuria Puig and Chris Kennett (eds.) (2003): "Conclusions and recommendations", *Symposium on the Legacy of the Olympic Games: International Symposium 14, 15, 16 November 2002*. Lausanne : International Olympic Committee, p. 489-492. (en imprenta)

RIZAKOS, Angie (2001): "The "other" records of the Games: recordkeeping at the Sydney Organizing Committee for the Olympic Games", *Sport and archives: workshop organized by the Historical Archives Department of the Olympic Studies Center preceeding the 11th IASI World Congress, Lausanne, 24th April 2001*. Lausanne : Olympic Museum, p. 27-36.

ROCHE, Maurice (2000): *Mega-events and modernity: Olympics and expos in the growth of global culture*. London : Routledge.

SHONE, Antón; Bryn Parry (2001): *Successful event management: a practical handbook*. London : Continuum.