



**Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Programa de Pós Graduação em Sociologia**

ROSÂNGELA DUARTE PIMENTA

**Desvendando o Jogo:
O futebol amador e a pelada na cidade e no sertão**

Recife

2009

ROSÂNGELA DUARTE PIMENTA

**Desvendando o Jogo:
futebol amador e pelada na cidade e no
sertão**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Sociologia.

Orientador: Prof. Dr. José Sérgio Leite Lopes

Co-Orientador: Prof. Dr. Josimar Jorge Ventura de Moraes

Recife

2009

Pimenta, Rosângela Duarte

Desvendando o jogo: futebol amador e pelada na cidade e no sertão/ Rosângela Duarte Pimenta. – Recife: O autor, 2009.

213 folhas : il., gráf., fotos.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. CFCH. Sociologia, 2009.

Inclui: bibliografia e anexos.

1. Sociologia. 2. Futebol – aspectos antropológicos. 3. Futebol – regras. 4. Etnografia. 5. Sociologia – Pesquisa Social. I. Título.

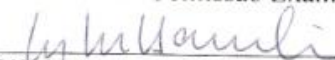
316

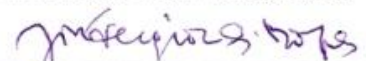
301

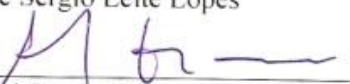
**CDU (2. ed.) UFPE
BCFCH2009/26
CDD (22. ed.)**

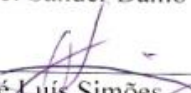
Ata da Sessão de Defesa de Tese de **ROSÂNGELA DUARTE PIMENTA**, do Curso de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Centro e Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Pernambuco.

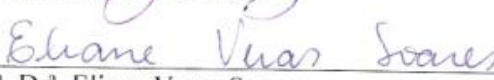
Aos vinte e seis dias do mês de fevereiro de 2009, reuniram-se na Sala de Seminários do 12º andar do prédio do Centro de Filosofia e Ciências Humanas, os membros da comissão designada para o Exame da Tese de Doutorado de **ROSÂNGELA DUARTE PIMENTA** sob o título **DESVENDANDO O JOGO: FUTEBOL AMADOR E "PELADA" NA CIDADE DO SERTÃO**. A comissão foi composta pelos professores: **Prof. Dr. José Sérgio Leite Lopes – Presidente/Orientador (PPGS/UFPE)**, **Prof. Dr. Josimar Jorge Ventura de Moraes – Titular Interno (PPGS/UFPE)**, **Prof. Dr. Arlei Sander Damo – Titular Externo (UFRGS)**, **Prof. Dr. José Luís Simões – Titular Externo (PPGED/UFPE)**, **Profª. Drª. Eliane Veras Soares – Titular Interna (PPGS/UFPE)**. Dando início aos trabalhos, o **Prof. Dr. José Sérgio Leite Lopes** explicou aos presentes o objetivo da reunião, dando-lhes ciência da regulamentação pertinente. Em seguida, passou à palavra a autora da Tese para que apresentasse o seu trabalho. Após essa apresentação, cada membro da Comissão fez sua arguição, seguindo-se a defesa da candidata. Ao final da defesa, a Comissão Examinadora retirou-se, para em secreto deliberar sobre o trabalho apresentado. Ao retornarem o **Prof. Dr. José Sérgio Leite Lopes**, presidente da mesa e orientador da candidata, solicitou que fosse feita a leitura da presente Ata, com a decisão da Comissão Examinadora **aprovando a Tese por unanimidade**. E nada mais havendo a tratar, foi lavrada a presente ata, que vai assinada pelos membros da Comissão Examinadora e pela candidata. Recife, 26 de fevereiro de 2009.

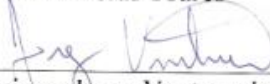

p/ Vânia Maria de O. Vasconcelos – Secretária


Prof. Dr. José Sérgio Leite Lopes


Prof. Dr. Arlei Sander Damo


Prof. Dr. José Luís Simões


Profª. Drª. Eliane Veras Soares


Prof. Dr. Josimar Jorge Ventura de Moraes


Rosângela Duarte Pimenta

À Ana Paula, com amor e esperança.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço aos meus pais, por terem me ensinado que o processo de formação e aquisição de conhecimento realiza-se também como um ato de amor, lição que aprendi com meus primeiros mestres. Raimundinha e Luis: amo vocês!

Aos meus irmãos: Léo, Cacá e Bá, por todo companheirismo, cumplicidade, incentivo e amizade. Aos meus sobrinhos, Levi e Mariana, que me mesmo à distância me ensinam muito sobre a vida, a felicidade e a delicadeza.

Ao meu orientador, José Sérgio. Não apenas pela orientação acadêmica, fundamental para a elaboração dessa tese, mas também pela oportunidade de aprender com um excelente pesquisador e um formidável ser humano.

Ao meu “co-orientador” Jorge Ventura, que transformou o prefixo “co” em algo totalmente desnecessário, estando presente com seus ensinamentos, sua paciência e suas críticas, conseguindo aliar gentileza e rigor.

A todos que compõem o Núcleo de Estudos e Pesquisas em Sociologia do Futebol, pela amizade e aprendizado constante, em especial: Túlio Barreto, Joana e Léo. Sem dúvida, nossos encontros e reflexões ajudaram muito nesse processo de elaboração.

Aos membros da Banca Examinadora por sua disponibilidade de tempo e pelas contribuições na análise deste trabalho.

À CAPES, pela concessão da bolsa de estudos, possibilitando esta tese.

A todos que fazem a Diretoria de Esporte Amador da Prefeitura da Cidade do Recife, pelo acolhimento generoso e disponibilidade para colaborar com a pesquisa, em especial a Emerson Sobral, Neilson, Eric, Marconi e Fabiana.

A todos os times amadores de Recife e Aracatiaçu (Sobral-CE) que prontamente atenderam meu pedido para acompanhar seus jogos e suas rotinas, em especial o Ajax e União

São João. Sem o acolhimento e a generosidade desses dois times e, de tantos outros (Fora de Forma, Canto do Rio, Passarinho, Aracati, Cruzeirinho, Cearazinho, dentre outros) essa tese não se concretizaria.

Aos “peladeiros” da Mangueira, da Pelada da Amizade e do São João pela disposição em receber sempre com muita atenção e respeito essa pesquisadora, por partilharem comigo preciosas horas do seu lazer. Agradeço, sobretudo, à inspiração que estes grupos proporcionaram para esse trabalho. Um agradecimento especial para Duda, Fabinho, Carlitos, Dóda, Ítalo, Renê, Nôvo, Paulo, Maurício, Fernando, Henrique e Cícero.

Ao meu tio Francisco Júlio que me recebeu em sua casa por longos quatro meses, e ofereceu além da guarida, o carinho, o afeto e o sorriso sempre sincero. Registro aqui minha imensa gratidão.

Aos meus amigos e amigas que tornaram a estada em Recife agradável e prazerosa, em especial a: Val, Kika, Márcia, Tuda, Ana, Vevé, Janjan, Gleidson, Taís, Synara, Rita, Inácia, Glícia, Graça. Sem essa “turma” meu caminho teria sido mais penoso e difícil.

Aos colegas e amigos da minha turma do doutorado, em especial à Cibele, Diogo, Rogério, Conceição e Nunes. Agradeço também a todos os meus professores do PPGS, em especial as professoras Cynthia Hamlin e Eliane Veras, pelas disciplinas tão inspiradoras e também pelo incentivo constante e também a professora Silke Weber, que sempre lançou-me palavras de estímulo e apoio.

À Eliane e Josiane pela disponibilidade em traduzir os textos de língua estrangeira.

À Joelma pela amizade e dedicação ao longo desses 11 anos de intenso companheirismo.

À Ana Paula pelo amor, carinho e compreensão. Sem você essa tese não teria sido possível, mesmo.

Quando eu morrer, me enterrem num campinho de subúrbio, no menor e mais esburacado deles, perto da cabra vadia nelsonrodriguiana e de flores sem nome, e que um antológico passe de letra seja dado sobre a grama que prolongará meu peito onde, na várzea, um dia, vento na camisa, cheiro de sol e de sabão vagabundo, vibrou meu coração.

Aldir Blanc

RESUMO

O futebol amador e as “peladas” são práticas esportivas e sociais que mobilizam milhares de pessoas em todo o país. Apesar da importância que a temática do futebol vem ganhando no campo acadêmico, ainda são poucos os estudos sobre o futebol não profissional, por isso a opção de analisar essa prática “por dentro”, através de uma pesquisa etnográfica em dois espaços sociais distintos: o meio urbano e o meio rural. A pesquisa foi realizada na cidade de Recife (PE) e no assentamento estadual São João (Sobral-CE), durante os anos de 2005 e 2006. O trabalho de campo foi desenvolvido com dois grupos: o primeiro com times amadores de Recife e Sobral, através de observação, gravações áudios-visuais de jogos e entrevistas com diretores, jogadores, torcedores e promotores dos campeonatos. O segundo foi realizado com grupos de “pelada”, envolvendo as mesmas técnicas de pesquisa. Do ponto de vista teórico e da problematização do objeto, partimos de uma crítica a uma visão tradicional da sociologia que perceberia as regras como algo que se impõe exteriormente aos indivíduos. Utilizamos como referência teórica Pierre Bourdieu, Norbert Elias e Harold Garfinkel, buscando uma compreensão do futebol amador e da “pelada” a partir da dinâmica figuracional dos jogos e da sua relação com as regras do jogo. Analisamos como as regras são construídas, negociadas e atualizadas pelos próprios jogadores durante os jogos, empiricamente verificamos que as regras do jogo apresentam um caráter elástico e de incompletude, sendo elemento fundamental para a dinâmica do jogo.

Palavras-Chave: futebol amador, pelada, regras, negociação, dinâmica, figuração.

ABSTRACT

The amateur football and the recreational football are sporting and social practices that mobilize thousands of persons in the whole country. Despite the importance the theme of football is gaining in the academic field, studies on recreational football are still few. Therefore the decision of analysing this practice through an ethnographic inquiry both into the rural and the urban social space. The research was carried out in the city of Recife (PE) and in the São Joao state settlement (Sobral, CE), during the years of 2005 and 2006. Field work was developed with two groups: the first was made up of amateur teams from Recife and Sobral, while the second was made up of recreational teams. For both groups the following techniques were used: observation, recording of matches and interviews with directors, players, supporters and promoters of the championships. From the theoretical point of view and of the problematization of the object, we start from a criticism to a traditional vision of sociology that would realize the rules as something that is exteriorly imposed on the individuals. As theoretical reference, we use Pierre Bourdieu, Norbert Elias and Harold Garfinkel, trying to understand amateur football and recreational football from the dynamic design of the matches and from their relation with the rules of play. We analyse how the rules are built, negotiated and updated by the players themselves during the plays. Empirically, it was verified that the rules of the play bear a non-strict and uncomplete character, essential for its dynamics.

Key Words: amateur football, recreational football, rules, negotiation, dynamics, figuration.

RÉSUMÉ

Le football amateur et ceux football “récréatifs” (“*peladas*”) sont des pratiques sportives et sociales que mobilisent des milliers de personnes dans tout le pays. Les études sur le football non-professionnel sont encore moindres, malgré que la thématique sur le football soit entrain de gagner le camp académique, d’où l’option d’analyser cette pratique “intérieurement”, à travers une enquête ethnographique dans deux espaces sociaux distincts: le milieu urbain et le milieu rural. L’enquête a été réalisée dans la ville de Recife (PE) et dans le campement (“*assentamento*”) São João (Sobral – CE), entre l’année 2005 et 2006. La mise en pratique de l’enquête s’est déroulée dans deux groupes: la première avec l’équipe amatrice de Recife et de Sobral, à travers l’observation, les enregistrements audio-visuelles des jeux et entrevues avec les directeurs, joueurs, supporters et promoteur des championnats. La seconde a été réalisée avec les groupes football “récréatifs”, suivant le même processus d’enquête. Du point de vue théorique et de la problématisation de l’objet, nous nous sommes basés sur une critique à la vision traditionnelle de la sociologie qui persévérait les règles comme quelque chose imposé extraordinairement aux individus. Nous avons utilisé comme référence théorique Pierre Bourdieu, Norbert Elias et Harold Garfinkel, cherchant une compréhension du football amateur et football “récréatif” à partir de la dynamique de figuration des jeux et de leur relation avec les règles du jeu. Nous avons analysé comment les règles sont construites, négociées et actualisées par le propre joueur pendant les jeux, empiriquement nous avons vérifié que les règles du jeu présentent un caractère élastique et incomplet, faisant l’élément fondamental pour la dynamique du jeu.

Mots clés: football amateur, football “récréatifs” (“*peladas*”), règles, négociation, dynamique, figuration.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Exemplo de esquema tático 4-4-2 e movimentação em campo.....	101
Figura 2	Troféu da Copa Integração em Aracatiaçu.....	106
Figura 3	Campo onde foram realizados os jogos finais da Copa Integração, em Aracatiaçu.....	106
Figura 4	Pelada da Mangueira, Recife/PE. Note-se o cenário urbano.....	126
Figura 5	Pelada no Assentamento São João, Aracatiaçu, distrito de Sobral/CE.....	127
Figura 6	Sede do Ajax, time de futebol amador. Mangueira, Recife/PE.....	129
Figura 7	Calçada na lateral do campo da Pelada da Mangueira, Casa do Estudante, Recife/PE.....	131
Figura 8	Jogo de Pelada da Mangueira. Em destaque, o árbitro Adelson. Casa do Estudante, Recife/PE.....	132
Figura 9	Árbitro da pelada aplica cartão amarelo. Pelada da Mangueira, Recife/PE.....	134
Figura 10	Árbitro expulsa goleiro, enquanto jogador reclama do cartão vermelho. Pelada da Mangueira, Recife/PE.....	137
Figura 11	Goleiro com o movimento da perna direita justifica sua ação. Pelada da Mangueira, Recife/PE.....	137
Figura 12	Jogador do time vermelho que estava no banco corre para o gol para substituir o goleiro. Pelada da Mangueira, Recife/PE.....	138
Figura 13	Árbitro conta os três passos da barreira, rapidamente a normalidade dos eventos é retomada. Pelada da Mangueira, Recife/PE.....	138
Figura 14	Pelada da Amizade. Recife/PE.....	142
Figura 15	Um “pirráia” jogando com os adultos. Pelada, Recife/PE.....	147
Figura 16	Times azul e vermelho: saída de jogo e dinâmica figuracional.....	160
Figura 17	Arquibancada do campo da Macaxeira. Recife/PE.....	168
Figura 18	Arquibancada do campo do Bueirão, Recife/PE.....	169
Figura 19	Torcedores e jogadores do Ajax conversam através do alambrado, antes do início do jogo.....	170
Figura 20	Torcida Mancha Vermelha do Ajax. Recife/PE.....	173
Figura 21	Torcida Mancha Vermelha do Ajax ensaiando músicas antes do jogo.....	173
Figura 22	Vendedor de picolé de saquinho em jogo de futebol amador no sertão.....	178
Figura 23	Pau-de-arara utilizado para transporte de jogadores e torcedores do	179

	União São João. Aracatiaçu, Sobral/CE.....	
Figura 24	Mulheres e crianças que compõem a torcida. Aracatiaçu, Sobral/CE.....	179
Figura 25	Em casa, festa da vitória do Ajax, campeão da RPA 4.1 Mangueira, Recife/PE.....	183
Figura 26	Comemoração da vitória do Ajax, campeão da RPA 4.1. Excepcionalmente é permitida participação das mulheres ao evento do time. Mangueira, Recife/PE.....	184
Figura 27	Participação de mulheres durante a pelada no São João. Aracatiaçu, Sobral/CE.....	186
Figura 28	Treinadora (vermelho) orienta os jogadores (preto). Pelada no São João. Aracatiaçu, Sobral/CE.....	186

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APRISCO	Apoio a Programas Regionais Integrados e sustentáveis da Cadeia de Ovinocaprinocultura
ASCEMA	Associação dos Servidores Civis do Exército, Marinha e Aeronáutica
ASSPE	Associação de Surdos de Pernambuco.
CESA	Clube Esportivo de Aracatiaçu
CI	Copa Integração
CNPJ	Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica
CPF	Cadastro de Pessoa Física
DEA	Diretoria de Esporte Amador
EMATERCE	Empresa de Assistência Técnica e Extensão do Ceará
FP	Futebol Participativo
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LDA	Liga Desportiva de Aracatiaçu
NFB	Negro no Futebol Brasileiro
PCR	Prefeitura da Cidade do Recife
PFC	Passarinho Futebol Clube
PMS	Prefeitura Municipal de Sobral
RPA	Região Político Administrativa
RPAs	Regiões Político Administrativas
USJ	União São João

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
CAPÍTULO I	22
<i>Entrando em Campo</i>	22
1.1 Os futebolis e seu tratamento nas Ciências Sociais	23
1.2 Futebol Amador e Peladas	28
1.2.1 O Futebol Amador	31
1.2.2 A Pelada	34
1.3 As regras, o futebol amador e a pelada: uma problematização	37
1.4 Teoria e Metodologia: jogando no mesmo time	42
1.5 Entrando em campo: algumas reflexões etnográficas	59
CAPÍTULO II	69
<i>Futebol Amador na Cidade e no Sertão</i>	69
2.1 Futebol Amador: um jogo em família	71
2.2 O Ajax: O Futebol Amador na Cidade	76
2.3 O União São João: O futebol amador nas entranhas do Sertão	81
2.4 O Projeto Futebol Participativo: primeiras observações	85
2.5 Os Times Amadores de Recife no Futebol Participativo	87
2.6 Os times e o poder Executivo: conflitos e participação popular	89
2.7 Regras, Regulamentos e punições: amadores ou profissionais?	92
2.8 Os jogos do Ajax e a dinâmica figuracional	97
2.9 A Copa Integração em Aracatiaçu	105
2.10 Quebrando as regras do jogo	110
2.11 A rivalidade: jogando com a alteridade no futebol amador	112
2.12 Os jogadores: o jogo entre amadores e “semi-profissionais”	115
2.13 Não basta competir: a “contratação” dos jogadores “de fora”	118
2.14 Jogadores “daqui”: o novo velho tema do “amor à camisa”	122
CAPÍTULO III	127
<i>A Construção das Regras e a Resolução de Conflitos</i>	127
3.1 A pelada na cidade de Recife	130
3.2 A hierarquia geracional: a disputa dos “pirrãia” e dos “meninos”	148
3.3 A pelada no Sertão	151
3.4 As Regras e a Dinâmica Figuracional das Peladas	157
3.5 O Jogo apostado e o jogo de brincadeira: as diferentes dinâmicas da pelada	163
CAPÍTULO IV	168

<i>A Torcida do Futebol Amador e da Pelada: proximidade e envolvimento</i>	168
4.1 Os torcedores nos “estádios” de Recife	169
4.2 A torcida organizada Mancha Vermelha: o significado de torcer para o Ajax	173
4.3 O pau-de-arara e a torcida no sertão: jogo de homem, lazer da família	179
4.4 Fim da partida, início da festa: o encontro de torcedores e jogadores	182
4.5 É campeão! A comemoração em “casa” do Ajax	184
4.6 A torcida de pelada: negação e afirmação	186
4.7 A assistência na Mangueira: relações de autoridade x amizade	189
<i>CONCLUSÃO</i>	192
<i>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	205
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	209
<i>ANEXO I</i>	211
<i>ANEXO II</i>	215

INTRODUÇÃO

O futebol como objeto de estudo foi construído por mim, pela primeira vez, no ano de 1999, quando ingressei no Mestrado em Sociologia do PPGS-UFC. Dessa pesquisa resultou a dissertação intitulada “Arte e Força no Futebol Brasileiro”, na qual analisei as recentes transformações ocorridas no futebol brasileiro, tanto na prática do esporte, quanto na administração dele. Enfatizei a construção de duas escolas de futebol: “futebol-força” e “futebol-arte” e o embate que vem ocorrendo, desde a década de 1960, entre esses dois estilos.

Decidi manter-me na mesma área de estudo quando ingressei no ano de 2004 no Doutorado em Sociologia do PPGS-UFPE, desta vez voltando o interesse para o futebol amador e para as “peladas”. Desta forma, gostaria de enfatizar que as diferentes matrizes do futebol, como bem alerta Damo (2005; 2007), são indispensáveis para sairmos do singular e efetivamente pensarmos em “futebóis” - sem o uso do plural, este termo quase sempre se refere à idéia do futebol profissional, deixando à margem outras modalidades desta prática esportiva, como o futebol amador e as “peladas”.

Futebol amador e “peladas” não são termos unívocos, em muitos momentos aparecem como sinônimos, porém eles traduzem duas práticas sociais distintas. Antes de adentrarmos em nosso problema, vamos para uma definição prévia e resumida – no primeiro capítulo iremos aprofundar essas definições.

Futebol amador, muitas vezes reportado como “futebol de várzea” é um termo bastante utilizado nacionalmente, tanto no meio urbano, quanto no meio rural. Embora seja uma prática esportiva amadora, procura manter uma estrutura que se espelha no futebol profissional. Os times, em geral, contam com uma diretoria, presidência, diretoria técnica – alguns deles, inclusive, com registro em cartório; muitos possuem sede, mesmo que esta seja

na casa do presidente; os diretores procuram os melhores jogadores, alguns em bairros distantes, e estes, em geral, recebem dinheiro para atuar – para os dirigentes é importante montar um time competitivo, contando para isso com a contribuição financeira de sócios e doações de torcedores e comerciantes do bairro. Alguns times possuem torcida organizada, com charangas, gritos de guerra, hinos e uniformes padronizados; disputam torneios e campeonatos organizados por ligas amadoras e pelo poder executivo - algumas destas competições são regidas pelas regras do Football Association (DUARTE, 1997), as mesmas do futebol profissional.

A “pelada” caracteriza-se principalmente pela espontaneidade na organização dos jogos - mormente realizados entre amigos ou vizinhos e moradores de um mesmo bairro -, e pelas alterações nas regras do Football Association, como, por exemplo, a quantidade de jogadores, o não uso de material esportivo, ausência ou não de árbitros etc. (VILLELA, 1997, p.69). A “pelada”, assim como o futebol amador, está situada no tempo social do não-trabalho - no meio urbano os jogos ocorrem, sobretudo, nos finais de semana. Para jogar uma “pelada” três itens são indispensáveis: bola, terreno e, claro, os jogadores. Os outros itens podem ser dispensáveis de acordo com os recursos (ou a falta destes): uniforme, chuteiras, caneleiras, traves, redes, árbitros, iluminação. Nas cidades onde é preciso alugar ou negociar um espaço para a “pelada”, um ou mais jogadores ficam responsáveis por esta atividade e quem organiza a “pelada” também participa dos jogos.

Fundamental salientar que as definições dessas duas categorias foram construídas ao longo de um extenso trabalho de campo, das primeiras observações de amistosos e das primeiras visitas à Diretoria de Esportes Amador (DEA - Prefeitura da Cidade do Recife - PE) ainda em 2004, passando pelo acompanhamento do “Campeonato Futebol Participativo” (março a dezembro de 2005): das reuniões para discussão e aprovação do regulamento até o jogo final; pelos jogos semanais das peladas em Recife, aos sábados e domingos pela manhã;

e, finalizando, no semi-árido cearense (Sobral-CE) onde residi durante os meses de abril a agosto de 2006 e acompanhei a “Copa Integração” e os jogos de pelada. A opção de compreender o futebol amador, as peladas “por dentro” e a falta de estudos com essa temática, me conduziram à adoção do método etnográfico.

Sentíamos a necessidade de um vigoroso trabalho de campo, pois considerava indispensável o mergulho em campo que ainda é pouquíssimo explorado pelas ciências sociais. Assim, uma das opções adotadas foi a descrição que possibilitasse um conhecimento do futebol amador e das “peladas”, contemplando tanto sua organização e/ou estrutura, quanto à prática do jogo. Um dos riscos de tal empreendimento foi exatamente o surgimento de uma multiplicidade de dados difíceis de serem analisados com o devido rigor científico. Porém, ao cabo de dois anos de pesquisa, seria frustrante deixar de enunciar elementos relevantes dessa prática esportiva e social, mesmo que estes não tenham o devido tratamento nessa tese.

Ao mesmo tempo, diante da carência de trabalhos envolvendo o futebol amador e as “peladas”, considerei essencial que os diferentes elementos dessas práticas fossem apresentados. Desse modo, surge uma multiplicidade de elementos que ajudam a compor o imenso mosaico do futebol amador e das “peladas”, como por exemplo: as relações de gênero, o comércio informal, a relação dos times amadores com o poder público, a participação e o estatuto de jogadores profissionais em times amadores, a organização em ligas amadoras, dentre outros elementos da prática amadora do futebol e das “peladas” que requerem novos estudos e pesquisas. Entretanto, esse foi um risco que decidimos assumir para apontar possíveis caminhos de análise, como também para construir um quadro geral para a compreensão do tema.

Da mesma forma, sei que diante de um quadro infinito de possibilidades é indispensável eleger uma problemática que guie a análise e não se disperse diante da infinitude da realidade empírica. Assim, foi a partir das observações das “peladas” e também,

de novas literaturas, que decidi por centrar este estudo na análise das regras que governam os jogos, mais precisamente, da permanente construção e negociação das regras dos jogos de futebol amador e das “peladas”. Assim, uma pergunta guiou a pesquisa: como as regras são construídas e negociadas no futebol amador e nas “peladas”? E a partir dessa pergunta, outras surgiam e ajudavam a refletir sobre a dinâmica do jogo e sobre as regras orientam as relações entre jogadores e também entre torcedores e jogadores. Assim, algumas outras questões fundamentais surgiam: como as regras determinam as dinâmicas intrínsecas dos futebolis? Como as relações entre os jogadores são reguladas pelas regras? Como são negociadas as regras entre torcedores e jogadores?

Responder estas questões exigia referências teóricas que permitissem uma releitura das regras e que se afastassem de abordagens sociológicas que reduzissem as regras ao seu papel meramente normativo. Nesse sentido, procurei a contribuição de Bourdieu, Elias e Garfinkel, três autores que, a despeito das divergências encontradas em seus arcabouços teóricos, possibilitam uma rica abordagem da temática proposta como apresentei no primeiro capítulo. Este é um capítulo que busca mostrar a definição de futebol amador e das “peladas”, enfatizando o papel da construção e negociação das regras na dinâmica do jogo e nas relações de interdependência entre os jogadores e também entre torcedores e jogadores.

O segundo capítulo discute o futebol amador no meio urbano e no meio rural, trazendo uma rica descrição da organização de times amadores, elegendo dois times como alvos principais da pesquisa: Ajax (Recife-PE) e União São João (Sobral-CE), nos quais acompanhei os jogos (amistosos e campeonatos), os momentos anteriores e posteriores aos jogos, dentre outras atividades. Aqui discuto os dois campeonatos realizados durante a pesquisa, um organizado pelo poder público e outro por iniciativa individual. Analiso neste capítulo de que forma as regras permeiam e definem a dinâmica dos jogos amadores, destacando o caráter elástico das regras do *football association*.

Ao longo do terceiro capítulo as “peladas” são analisadas priorizando principalmente a construção das regras pelos “peladeiros” e a constante negociação destas durante os jogos. Além da alteração e criação das regras do *football association*, destaquei aquelas que não são enunciadas pelos praticantes, mas que fazem parte do jogo e que também interferem na dinâmica figuracional dos jogos: é o caso da conduta quando participam crianças e adolescentes da “pelada”, ou dos xingamentos que são permitidos, bem como aqueles que são proibidos pelos “peladeiros”. Este capítulo acompanhou o grupo da Mangueira (Recife) e do São João (Sobral), além do grupo da “Pelada da Amizade” no bairro da Macaxeira, também em Recife.

Por fim, o último capítulo trata das regras que permeiam as relações entre os jogadores e a assistência tanto no futebol amador quanto nas “peladas”. Em ambos há uma relação de proximidade muito grande entre jogadores e torcedores - embora o envolvimento maior ocorra entre torcedores e times amadores. Em Recife destaca-se, além da proximidade e envolvimento afetivo com o time, a formação de torcidas organizadas que se espelham no modelo de torcidas organizadas dos clubes profissionais. No meio rural, embora os jogos de time amadores sejam uma prática masculina, constituem-se como lazer para toda a família, principalmente para mulheres e crianças.

Nas “peladas” encontramos diferenças importantes na assistência dos jogos, pois em Recife aqueles que “torcem” serão os mesmos que, provavelmente, irão participar dos jogos; no sertão nordestino existe uma torcida formada principalmente por mulheres que, muitas vezes, participam ativamente: torcem, gritam e orientam. Nos dois casos, torcedores e “peladeiros” agem guiados por regras que estabelecem entre si, negociando permanentemente os limites impostos em seus processos interativos.

Ao longo da tese, seguindo uma orientação etnometodológica e etnográfica, procurei deixar o ator social falar procurando coligir as escolhas metodológicas e teóricas,

como também, esforcei-me em apresentar o denso e difícil trabalho de observação. Como em todo trabalho científico, resignei-me diante da impossibilidade de aprofundar elementos importantes do mundo empírico; contudo, penso que os aspectos aqui abordados sirvam de rastros para futuros trabalhos e pesquisas: afinal, é preciso, efetivamente, que cientistas sociais entrem em campo e mergulhem no rico, vivo e apaixonante mundo do futebol amador e das “peladas”.

CAPÍTULO I

Entrando em Campo

A pesquisa em ciências sociais exige do investigador social uma perícia em conjugar teoria e metodologia, um esforço em aliar um conjunto de reflexões teóricas com a riqueza do trabalho de campo, e assim, produzir conhecimento e indicar novos problemas e novas perspectivas. Esse capítulo tem como objetivo mostrar o caminho teórico que escolhi para nortear as reflexões, a escolha metodológica e a problematização do objeto. Apresento primeiramente e, de forma abreviada, um pouco da discussão sobre futebol nas ciências sociais; depois a definição de futebol amador e de “pelada”; em terceiro lugar, os teóricos que orientaram minhas reflexões; e, finalmente, apresento o percurso metodológico.

Inicialmente é importante destacar que nos estudos sobre esporte no Brasil há uma certa “hegemonia” dos estudos sobre futebol, mais precisamente sobre futebol profissional. Porém, é importante destacar que foi através do futebol profissional que o esporte foi alçado da condição de um tema “menor” para um tema “maior” na sociologia (ELIAS e DUNNING, 1996; LOPES, 1995), sendo reconhecido como tema legítimo – basta vermos o considerável aumento de teses e dissertações nos programas de pós-graduações em ciências sociais, bem como o número de publicações e da criação de grupos de trabalho em sociedades científicas¹. Estudos e pesquisas em outros esportes como voleibol, basquetebol, atletismo, esportes de aventura, *skate*, dentre outros, ainda são incipientes. Não obstante sua relevância, não escapa dessa “centralização” também o futebol amador; são poucos os estudos e pesquisas, mesmo em áreas como a Educação Física, que na maioria das vezes restringem-se ao futebol amador

¹ Cujos temas mais abordados são: identidade nacional, violência, tensões raciais, formação de jogadores, torcidas organizadas e clube empresa.

como prática esportiva na educação escolar. Nas ciências sociais, cito os artigos de DAMO (2005) e VILELA (1997), além duas dissertações: HIRATA (2005) e GONÇALVES, (2002).

1.1 Os futebolis e seu tratamento nas Ciências Sociais

A restrita produção acadêmica sobre futebol amador não impede, ao contrário, estimula novos trabalhos, apesar das dificuldades que a falta de pesquisas nesse tema impõe. Por outro lado, a produção sobre futebol profissional² é ampla e possibilita aproximações e reflexões, contribuindo para minimizar as lacunas. Foi-se o tempo em que podíamos ler na introdução de dissertações e teses sobre futebol no Brasil a reclamação dos autores sobre a falta de bibliografia sobre o tema. Isto de fato aconteceu principalmente até o final da década de 1980. Porém, a década de 1990 trouxe consigo, não apenas a conquista do tetracampeonato mundial de futebol, mas também um grande aumento no número de teses, dissertações e publicações de livros sobre o futebol brasileiro - contudo, bem antes de despertar o interesse de cientistas sociais, geógrafos, historiadores, dentre outros, o futebol fora um objeto de suma importância para jornalistas e literatos, como o é até hoje.

Ainda que de forma breve, é importante retomarmos essa produção realizada sobre a temática do futebol, trazendo a baila, sobretudo, os debates e antagonismos gerados à época de sua escrita e estendidos aos dias atuais -, debates que, como veremos, estenderam-se até hoje, como nos melhores jogos que teimam em não terminar com o apito final do juiz. Além disso, é fundamental procurar nessas obras reflexões e *insights* que, mesmo direcionados para o futebol profissional, possam dialogar não apenas com o futebol amador, mas também com uma sociologia dos esportes que, timidamente, busca legitimidade no campo acadêmico brasileiro.

O futebol inicia sua popularização na década de 1920, esse crescente interesse desperta grande atenção entre escritores da época, poderia se formar dois times: um contra e

² A partir de agora, quando me referir ao futebol profissional, utilizarei apenas a palavra futebol.

outro a favor do futebol, embora este último tivesse muito mais representantes como Coelho Neto, José Lins do Rego, Oswald de Andrade e Monteiro Lobato; no outro campo teríamos Graciliano Ramos, Lima Barreto e Mário de Andrade. Os primeiros argumentavam desde o caráter disciplinador desta categoria esportiva, bem como da construção de uma identidade nacional. A ala contrária criticava os “estrangeirismos”, a possibilidade do acirramento de rivalidades e conflitos entre as classes subalternas, a necessidade de valorização da cultura brasileira, dentre outros.

Contrariando Graciliano Ramos, que considerava o futebol um estrangeirismo passageiro, esse novo esporte foi aos poucos conquistando a população. Gilberto Freyre foi o primeiro intelectual de sua época a refletir sobre o futebol brasileiro, identificando-o com um estilo próprio brasileiro de jogar futebol. No artigo intitulado “foot-ball mulato” (1938), esse autor destacou as características típicas do estilo brasileiro de jogar futebol, ao qual designou de “dionisíaco” em oposição ao “apolíneo” do estilo inglês. As formulações de Freyre caminham para reforçar sua teoria da democracia racial, na qual a miscigenação brasileira não era considerada um ponto fraco, ao contrário, era um elemento que nos distinguia e produzia uma nação forte, o futebol ilustraria isso muito bem; assim nosso futebol seria dionisíaco, por reunir os atributos do sangue/cultura africana. Em foot-ball mulato, Freyre afirma:

o nosso estilo parece contrastar com o dos europeus por um conjunto de qualidades de surpresa, de manha, de astúcia, de ligeireza e ao mesmo tempo de espontaneidade individual. Os nossos passes, os nossos pitus, os nossos depistamentos, os nossos floreios com a bola, há alguma coisa de dança ou capoeiragem que marca o estilo brasileiro de jogar futebol, que arredonda e adoça o jogo inventado pelos ingleses. (Freyre, 1938, s/p).

Note-se que há, na construção de Freyre, um estilo brasileiro de jogar futebol que hoje pode muito bem ser traduzido como “futebol-arte” - estilo pelo qual o futebol brasileiro passou a ser reconhecido interna e externamente. Há em Freyre uma busca pela construção de uma identidade nacional através do futebol, que por sua popularização apresentava-se como um meio eficaz para representar os ideais de nação e identidade nacional - por exemplo, o

livro *O Negro no Futebol Brasileiro* (NFB), de Mário Filho (2003), ilustra bem essa construção de um estilo e de uma identidade nacional; não é por acaso que Gilberto Freyre seja o prefaciador do NFB. No NFB, publicado pela primeira vez em 1947, Mário Filho narra a história do futebol brasileiro, a partir de uma ampla pesquisa realizada no Rio de Janeiro³. Assim, seria mais correto falarmos que o NFB narra uma história do futebol carioca.

O NFB tem um estilo épico: narra os primeiros anos elitistas e racialistas do nosso futebol, a discriminação imposta aos negros e mulatos e todo sofrimento e agonia sofrida por estes, depois narra a batalha desses jogadores, a nova derrota na Copa de 1950 e por fim a vitória (ascensão social) dos negros e mulatos através das conquistas das Copas do Mundo de 1958 e 1962. Note-se que há um contínuo entre as idéias de Mário Filho e Gilberto Freyre, revelando a influência deste sobre o pensamento daquele. O NFB é, sem dúvida, a obra de maior importância e impacto na história do futebol brasileiro, ensejando grandes debates entre literatos, jornalistas e acadêmicos, despertando críticas e elogios⁴. Entretanto, ele refere-se apenas ao futebol profissional, o futebol amador aparece apenas como local de “formação” do jogador de futebol negro, mulato e do branco pobre, que era excluído dos clubes de elite.

³ “(...) estudar, separadamente, várias épocas do futebol brasileiro, ou melhor, do futebol carioca, cuja história não há de diferir, em essência, de nenhuma outra dos grandes centros esportivos do país” (FILHO, op.cit., p. 20). A pesquisa foi realizada em jornais da época (início 1910) e através de uma série de entrevistas realizadas por Mário Filho. Em nota ao leitor, Mário Filho informa o nome de 63 pessoas que se dispuseram a conversar com ele, além de outros não nomeados. Outra fonte utilizada foram atas e documentos oficiais da época.

⁴ No livro “A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria” (HELAL, SOARES e LOVISOLO, 2001), trava-se um debate atual sobre o NFB. Soares critica a construção teórica que afirma terem sido os negros e o processo de discriminação vivenciado por eles na sociedade e no futebol, sobretudo no início do século XX, os responsáveis pelo surgimento do “estilo brasileiro” de jogar futebol. Também critica os “novos narradores”, por estes elaborarem essa construção baseados unicamente no NFB. Para Soares, este tipo de narrativa e sua reprodução pelos “novos narradores” atualizam um discurso oficial de construção de uma identidade nacional, no caso, da identidade fundada em nossa singular miscigenação, e no mito da “democracia racial”. Helal e Gordon Jr. (2001), por outro lado, questionam Soares, por este desconsiderar o fato de que essa identidade torna-se “real” a partir do momento em que ela é instaurada e encontra correspondência entre o discurso oficial e o discurso popular, e, independente de ser a construção de uma classe, encontra resposta em outra classe. Os autores destacam que o futebol (e a Copa do Mundo como ponto máximo) é um meio poderoso pelo qual essas identidades nacionais se expressam, independente dessas identidades serem ou não construídas. Prosseguindo em sua crítica, Helal e Gordon Jr., consideram que, ao fazer a crítica aos “novos narradores”, Soares descarta a existência de um estilo brasileiro de jogar futebol. Para os autores pode-se até questionar o fato desse estilo ter sido fruto da cultura negra, mas não se pode negá-lo, pois ele tornou-se “real” ao se instalar no discurso futebolístico e na percepção dos atores sociais.

Entre os anos de 1952 e 1954 o alemão Anatol Rosenfeld publica três artigos que mais tarde seriam reeditados no livro “Negro, Macumba e Futebol” (1993). Rosenfeld polemiza com Mário Filho, pois afirma que a ascensão econômica dos negros no futebol não significou a ascensão social dos negros. Depois de escritores, jornalistas e críticos literários, a produção acadêmica brasileira voltará suas reflexões para o futebol brasileiro. Em 1977, Simoni Lahud Guedes defende a dissertação de Mestrado *O futebol brasileiro: instituição zero*⁵, onde analisa “o futebol brasileiro como operador da identidade nacional e nos seus diversos significados na vida dos trabalhadores urbanos”⁶. Com o objetivo de compreender os significados veiculados pela imprensa sobre a seleção brasileira de futebol em épocas de Copa do Mundo e também o que futebol representava para os operários cariocas. Mesmo tendo como tema central o futebol profissional, é pela primeira vez que o futebol amador é reportado num trabalho acadêmico - embora apareça de forma indistinta, não revelando as diferenciações das práticas amadoras; futebol “de várzea” ou “futebol amador” será tratado na forma genérica de “pelada”, indistinção também presente no NFB:

(...) aos 30 anos [operário peladeiro], joga em ‘times de pelada organizada’ tem time fixo, disputa campeonatos do bairro. Mais ou menos aos 40 anos, deixa também esse tipo de ‘pelada’, passando a participar apenas de ‘brincadeiras’: jogos organizados em ocasiões especiais, entre seções da fábrica, ‘casado e solteiro’, etc (GUEDES, op. cit., p.151).

Em 1982, finalmente, temos as duas primeiras publicações acadêmicas sobre futebol: “Futebol e Cultura” (WITTER e MEIHY, 1982), em São Paulo, e “Universo do Futebol” (DAMATTA, 1982), no Rio de Janeiro. As duas publicações reúnem artigos de estudiosos sobre o futebol. Em “Futebol e Cultura”, um grupo de historiadores faz análises

⁵ A dissertação foi defendida no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Museu Nacional do Rio de Janeiro/UFRJ e teve como orientador o professor Castro Lima. Em 1980, no mesmo programa é defendida a dissertação “Os gênios da pelota: um estudo do futebol como profissão”, de Ricardo Benzaquen de Araújo, seu orientador foi Gilberto Velho. No resumo, Araújo sintetiza o objetivo da dissertação, qual seja, compreender “as razões que levaram estes jogadores a optar pelo futebol como profissão, destacando principalmente, a chance de enriquecimento e de auto-realização (...) categorias básicas (...) o talento, e uma certa personalidade, baseada na idéia de autocontrole. Finalmente, foram analisadas as relações dos jogadores com os dirigentes” (ARAÚJO, 1982, s/p).

⁶ GUEDES, Simoni. 1998, p. 12

interessantes sobre o futebol, cultura e identidade nacional. A tônica do livro é uma crítica àqueles que pensaram ou pensam o Brasil a partir de estereótipos como a malandragem, o “jeitinho brasileiro”, dançarinos, espertos e ágeis. É importante destacar, entretanto, que os autores que adotam uma perspectiva marxiana, trazem questões pertinentes à uma análise do futebol no qual se destacam as relações de poder presentes no futebol e na política; é também a primeira publicação a incluir um artigo sobre o futebol de várzea, mesmo que este seja o que mereça o menor número de páginas. Analisa o futebol amador a partir da discussão da diminuição dos espaços para essa prática esportiva, argumentando que a especulação imobiliária avança contra o futebol de várzea.

O “Universo do Futebol” é também uma coletânea de artigos escritos por alunos da pós-graduação em Antropologia do Museu Nacional e por Roberto Damatta que faz a introdução, escreve o primeiro artigo do livro e tem suas principais idéias presentes nos demais autores: a partir da visão de ritual e de drama, os antropólogos irão construir suas análises sobre o futebol brasileiro que é visto como “veículo para uma série de dramatizações da sociedade brasileira”, um desses dramas seria a da “oposição entre um sistema fechado, dotado de regras fixas, e as possibilidades de modificar esse sistema”. Outra leitura é relação entre indivíduo e pessoa, pois o futebol possibilitaria aos brasileiros viver essa experiência de igualdade, diferentemente da rotina da sociedade brasileira permeada por relações pessoais - já que no futebol as relações são definidas pelo desempenho. Esse livro é importante por questionar veementemente a idéia do “futebol como ópio do povo”, por estudar esporte e sociedade numa perspectiva dialética e não de oposição, por reunir e não dicotomizar jogo e esporte, lúdico e competitivo. Porém, o modelo teórico de drama é mais útil para o ritual dos jogos e dos momentos englobantes que ele proporciona, mas o futebol profissional vai além do ritual - as disputas e conflitos oriundos dessas relações de poder ficam ausentes; há o perigo

também de estabelecer relações diretas entre o futebol e a sociedade, como, por exemplo, a relação entre democracia e futebol, ou entre futebol e povo brasileiro.

Depois dessas duas importantes publicações, somente na década de 1990 os estudos acadêmicos voltarão a campo, e, dessa vez, fortemente calcados na pesquisa empírica⁷. Em 1990, é criado o primeiro Núcleo de Pesquisa dedicado ao estudo do futebol – Núcleo de Sociologia do Futebol da Universidade Estadual do Rio de Janeiro e atualmente são 22 grupos de pesquisa registrados no CNPq que elegem o futebol como tema de investigação - na década seguinte são criados os primeiros grupos de trabalho sobre esporte nos principais encontros científicos⁸. Os esportes, principalmente o futebol, vêm aos poucos galgando espaço e legitimando-se no campo acadêmico brasileiro, embora suas análises sejam ainda centradas na prática profissional, esquecendo-se uma dimensão igualmente importante do futebol: a prática amadora, que em nosso país mobiliza milhões de jogadores todos os finais de semana.

1.2 Futebol Amador e Peladas

A pesquisa sobre futebol profissional levantou diversas reflexões acerca desse esporte, bem como apontou algumas possibilidades de continuidade desses estudos. O futebol amador, dentre outros, foi o tema que me pareceu mais instigante, principalmente porque, como o futebol profissional, o futebol amador poderá fornecer importantes elementos para uma compreensão de nossa sociedade, pois a multivocalidade do futebol não se restringe ao lado profissional, imerso na grande indústria do entretenimento e do lazer, mas se revela também nos “campos” de terra batida localizados nas grandes cidades e nos pequenos distritos rurais. Assim, os “dramas” (DAMATTA, 1982) de nossa sociedade podem ser ritualizados tanto nos modernos estádios quanto no pequeno “quintal” cedido pelo vizinho; os

⁷ Dos autores que mais contribuído para reflexão sobre futebol no Brasil, destaco três, todos antropólogos: Simone Guedes, Arlei Damo e Luiz Henrique de Toledo.

⁸ Em 2000, o primeiro GT aconteceu durante a XXII Reunião Brasileira de Antropologia, em 2001 na IV Reunião de Antropologia do Mercosul e em 2002 na XVI Reunião Anual da Anpocs.

protagonistas do espetáculo podem ser “heróis” que calçam chuteiras de titânio, quanto anônimos que arriscam seus pés descalços em terrenos baldios que escaparam à especulação imobiliária.

Relendo o projeto que apresentei para a seleção do doutorado, é nítido que em 2003 eu ainda não caracterizava com precisão meu tema de estudo, pois assim como em Guedes (1977) ou Mário Filho (2003) a “pelada” é um termo que tanto abrange os times de futebol amador quanto as formas mais espontâneas do jogo que também conhecemos como “pelada”. Porém, a pesquisa de campo e algumas leituras, como Damo (2005; 2007) e Gonçalves (2002), mostraram que esse universo é bem diverso e que seria um equívoco reduzir diferentes práticas sociais em uma mesma categoria.

Damo constrói uma classificação do futebol em quatro matrizes: espetacularizada, escolar, bricolada e comunitária - distribuição que não deve ser encarada como um fim em si mesma, mas pensada como recurso estratégico. A matriz espetacularizada corresponde ao que hoje conhecemos como futebol profissional; a escolar se refere basicamente ao futebol praticado na escola, principalmente como atividade curricular; já as duas últimas matrizes se referem ao tema de estudo proposto neste trabalho: a matriz bricolada às “peladas” e a matriz comunitária ao que se chama em alguns lugares de futebol de várzea (principalmente em São Paulo). Um dos riscos que Damo assumiu nessa tipificação foi justamente apressar conclusões das matrizes bricolada e comunitária sem a devida investigação empírica, o que leva a algumas conclusões que precisam ser relativizadas e questionadas, tal como “os times de várzea tem um dirigente, um técnico e um massagista”, ou “não deve causar surpresa se o centroavante, a certa altura, for jogar de goleiro; ou se um atleta que atuava na ponta-direita e fora substituído antes do intervalo, reaparecer como beque-de-espera nos minutos finais” (DAMO, 2007, p.45). De toda forma, mesmo com algumas lacunas na tipificação proposta e

com a devida ressalva que esta não é uma classificação estanque, Damo põe em destaque a diversidade das práticas dos futebolis em nosso país.

Já Gonçalves (2002) destaca em sua dissertação o futebol amador praticado em Juazeiro do Norte (CE). Ao pesquisar práticas diferenciadas do futebol amador, propõe uma categorização em “jogos abertos” e “jogos fechados”. Os “jogos abertos” corresponderiam às “peladas”, ou à matriz bricolada, se utilizarmos a classificação de Damo; nos “jogos fechados” estariam os times de futebol amador, ou times várzea, ou ainda, o futebol comunitário. Essa categorização proposta por Gonçalves é, sem dúvida, interessante, pois captura dimensões essenciais dessas práticas esportivas, como a fluidez da “pelada” e as hierarquias do futebol amador ou varzeano. Porém, me parece por demais limitada ao jogo em si, não abarcando as diferentes dimensões dessa prática esportiva como, por exemplo, as relações entre torcedores e times e entre diretores de time e poder público.

Dessa maneira, decidi assumir a nomeação que meus informantes utilizaram ao longo da pesquisa, buscando adequar algumas diferenças produzidas entre meio rural e urbano. Por exemplo: embora o termo “pelada” seja uma denominação bastante utilizada em Recife, no meio rural, o termo pelada aparece pouco, sendo mais freqüente o uso do termo “racha”. Uma das semelhanças entre as peladas do meio rural e urbano é a nítida diferenciação que os peladeiros fazem da “pelada” e do futebol amador; para eles, é clara a distinção entre essas duas práticas esportivas. Vou realizar uma definição prévia do que seja “pelada” e futebol amador, embora saiba dos limites deste intento -, pois definições apriorísticas em um trabalho etnográfico perdem a riqueza das descrições densas. Arrisco-me a dizer que o(a) leitor(a) somente terá uma definição após a leitura completa do trabalho, mas isso não impede, ao contrário, até exige uma caracterização inicial do que sejam essas duas práticas esportivas, não apenas para orientar o leitor ao longo da leitura, mas principalmente porque o trabalho científico exige rigor e precisão nas conceituações, pois como foi visto o

termo “pelada”, em Mário Filho e em Guedes, ora responde pela “pelada” que acontece de forma quase espontânea e às vezes também remete aos times hierarquicamente organizados.

1.2.1 O Futebol Amador

Apesar da origem elitista do futebol no Brasil, este esporte também foi praticado pelas classes populares nas primeiras décadas do século XX. Em São Paulo, por exemplo, os jogadores que não tinham acesso aos campos dos clubes sociais utilizavam as várzeas de rios (como o Tietê e o Pinheiros) como local para a prática do futebol, daí a origem do termo “futebol de várzea”. Devido ao uso contínuo pelos meios de comunicação, alguns informantes no meio urbano utilizam a expressão “futebol de várzea”. A partir da pesquisa em Recife e de outras leituras que realizei (HIRATA, 2005; MAGNANI e MORGADO, 1996; SANTOS, 1999; DAMO, 2007), arrisco-me em dizer que, na verdade, trata-se de um conceito nativo de São Paulo⁹, tendo maior difusão graças ao emprego constante nos meios de comunicação, sendo bastante utilizado por dirigentes de times, representantes do poder público (como as prefeituras), jogadores, jornalistas esportivos, e torcedores. Entretanto, “futebol de várzea”, apesar de utilizada em outras regiões, é uma expressão paulista, sendo pouco comum em outros estados do país para referir-se ao futebol praticado por amadores¹⁰. O termo “futebol amador” é mais utilizado nacionalmente.

O futebol amador é uma prática esportiva amplamente difundida em nosso país¹¹, o que dificulta uma definição que encerre as especificidades de sua prática. Porém, é possível elaborar, a partir da pesquisa empírica, uma categorização que delimite aspectos essenciais dessa atividade, fazendo a devida ressalva que a pesquisa foi realizada em uma única região do país, mas, por outro lado, em dois espaços sociais distintos, quais sejam: a cidade/urbano e

⁹ Em Porto Alegre o termo futebol de várzea é o mais utilizado.

¹⁰ É importante destacar que a imprensa esportiva, não apenas a paulista, utiliza com frequência o termo “futebol de várzea” para se referir aos times amadores.

¹¹ Pesquisando em sites brasileiros, encontraremos uma quantidade enorme de campeonatos, sejam governamentais, de ligas ou grupos.

o campo/rural. Assim, a despeito das diferenças, é possível elaborar um “tipo ideal” de futebol amador, dividindo-o em duas dimensões fundamentais: estrutural e da prática do jogo.

A dimensão estrutural responde pelas similitudes entre o futebol amador e o futebol profissional, destacadamente aquelas que incorporam os termos e os modelos organizacionais. Assim, encontraremos times que possuem sede, presidente, sócios, diretores e torcidas organizadas, inclusive adotando os mesmos termos do futebol profissional: sócio-fundador, diretoria, comissão técnica, patrocinadores, dentre outros. Esses times apresentam-se como se fossem uma “maquete” dos times considerados grandes no futebol brasileiro e internacional – não será à toa que a maioria será “batizada” com nomes dos grandes clubes: Flamengo, São Paulo, Vasco da Gama, Cruzeiro, Corinthians, Internacional, Barcelona, Arsenal, Real Madrid, dentre outros.

Os times de futebol amador possuem, quase sempre, duas equipes chamadas de primeiro e segundo quadros (ou quadro A e quadro B, respectivamente), sendo o primeiro quadro formado por jogadores considerados os melhores do time, e o segundo quadro aquele grupo considerado “menos” experiente, “menos” técnico, “mais” velho - divisão que remete àquela que ocorre no futebol profissional entre o time principal (profissional) e as divisões de base (juniores, juvenil, infantil e fraldinha). Assim, a lógica estrutural também se dirige ao campo de jogo: o primeiro quadro deve ser o time melhor e mais forte, pois o jogo é “sério” e “ninguém quer perder”. A competição assume um caráter central nessa prática, deixando pouco espaço para a dimensão lúdica. Sem querer dicotomizar, é possível afirmar que o futebol amador é mais esporte do que jogo, pois para ganhar um campeonato é preciso montar um “bom time” e para isso é necessário “contratar” bons jogadores. Alguns serão contratados mediante um valor pecuniário, outros por outro valor igualmente importante, a “amizade”.

A dinâmica do jogo deixa de ser o que se espera comumente de um jogo amador – times desorganizados em campo, jogadores sem funções táticas definidas, por exemplo – há

um padrão de jogo determinado pela “comissão técnica” e, principalmente, pela experiência dos jogadores que conhecem sua função e se distribuem em campo de acordo com esta, movimentando-se segundo critérios construídos de forma coletiva. A dinâmica do jogo flui, tendo o futebol profissional como modelo a ser seguido. Assim, as regras do jogo desempenham um papel fundamental na sua dinâmica.

As regras para a prática do futebol amador seguem as regras do *football association*, ou seja, os campeonatos guiam-se pelas mesmas regras do futebol profissional, com algumas adaptações a situações próprias do futebol amador. Para o cumprimento das regras será indispensável a presença de árbitros, pelo menos um, mas certamente em jogos de maior importância (como, por exemplo, semifinais e finais) haverá um trio de arbitragem, e que estes sejam preferencialmente árbitros federados. As regras impactarão a dinâmica do jogo, a conduta dos jogadores e irão ajudar a manter o equilíbrio entre tensão e prazer inerentes ao jogo.

Outro aspecto importante do futebol amador é a participação dos torcedores. Alguns times têm torcidas organizadas com nomes, hinos, grito de guerra, instrumentos musicais, faixas e bandeiras; outros times têm torcedores comuns que assistem aos jogos e incentivam seu time sem estarem vinculados a um grupo; esses dois tipos de torcedores têm em comum, entretanto, a relação de proximidade com os jogadores - embora muitos dos jogadores morem em outros bairros, são conhecidos, amigos e ex-vizinhos dos torcedores. Assim, além da proximidade entre campo de jogo e arquibancadas (quando estas existem) favorecem as relações interpessoais, existindo uma relação dialógica entre os jogadores e torcedores.

A estrutura do futebol amador marcada também por relações familiares, de tal modo que muitos filhos herdaram um time de futebol de seu pai. Não quero com isso afirmar que todos os times possuem relações de parentesco, mas em muitos deles irá prevalecer essa

herança, seja de pai para filho, de irmão para irmão, de tio para sobrinho, ou de outras relações de consangüinidade. Por um lado, os “herdeiros” levam adiante os sonhos de seus antecessores, pois se não o fizerem provavelmente determinado time irá “ficar parado”, o que significa o fim daquela equipe. As relações familiares são determinantes também para a manutenção do time, pois sem uma rede de solidariedade entre os membros da família dificilmente um time de futebol amador consegue se manter.

1.2.2 A Pelada

“Pelada”¹² é um termo muito utilizado no país, quase sempre significando uma referência ao futebol amador, ora aparecendo como sinônimo desse, ora como uma forma de criticar uma partida de futebol profissional considerada de baixo nível técnico¹³. O termo também pode reportar-se, porém, a uma determinada forma de prática do futebol marcada pela ludicidade, espontaneidade e modificação das regras. É um termo bastante utilizado na cidade de Recife e outras capitais brasileiras; no semi-árido nordestino, o termo “pelada” é utilizado com parcimônia, sendo mais comum a palavra “racha”¹⁴. A “pelada” destaca-se por sua fluidez; qualquer referência à sua definição tem que considerar as diversas variações dessa prática esportiva: diferenças que podem ocorrer no mesmo grupo de jogadores, entre grupos de outras cidades e de outros espaços sociais, como o meio urbano e o meio rural.

Uma das características que uma “pelada” evoca é a espontaneidade na organização dos jogos e o caráter eminentemente lúdico dessa prática. Assim, existem grupos de “pelada” que se formam uma única vez e seu tempo de duração equivale ao tempo do jogo

¹² É difícil afirmar como surgiu o nome “pelada” para se referir à determinada prática do futebol. Encontraremos diversas explicações para o termo, alguns dirão que é uma referência à falta de grama, pois os terrenos usados – em sua maioria – não possuem grama, outros irão se referir à falta de uniformes, como jogadores descalços e sem camisa, outros ainda farão referência à palavra “péla”, de origem espanhola, que significa bola.

¹³ Em jogos transmitidos pela televisão ou em programas esportivos, principalmente de debates (as famosas mesas redondas) é comum ouvirmos “não é um bom jogo, parece uma pelada”, ou “o jogo foi péssimo, parecia uma pelada”. Quem frequenta estádios de futebol provavelmente já ouviu comentários jocosos ou irritadiços de torcedores, como “sou mais a pelada lá de casa”, “tá pior que uma pelada”.

¹⁴ Em outras cidades, o termo “racha” também é utilizado como, por exemplo, no Rio de Janeiro.

– alguns grupos que se formam em praias¹⁵ – ou mesmo grupos de crianças que se encontram ocasionalmente em parques ou praças formando times que se dissolvem logo após o fim do jogo; e existem grupos formados por amigos ou vizinhos de um mesmo bairro ou localidade que, entretanto, se reúnem regularmente para “jogar uma pelada”: eis o grupo objeto de minhas análises.

Essa pesquisa concentrou suas observações nesse tipo de grupo, e como o trabalho de campo aconteceu no meio urbano (Recife/PE) e rural (Sobral/CE), encontramos diferenças consideráveis entre os grupos, ao contrário do que ocorreu com o futebol amador onde encontramos mais semelhanças do que diferenças, mesmo em espaços sociais tão distintos. Apesar dessas diferenças, é possível uma definição da pelada a partir de duas dimensões: organizacional e da prática do jogo.

A espontaneidade do jogo nas grandes metrópoles esbarra na falta de espaço para a prática da “pelada”, exigindo organização dos “peladeiros”; na maioria das vezes é necessário alugar um local e distribuir responsabilidades: recolhimento das contribuições, lavagem dos coletes, distribuição da água. Os jogos aconteciam uma vez por semana, geralmente pela manhã, e quase sempre agendados para o final de semana; uma organização prévia do grupo é necessária, pois, além de garantir a uma estrutura mínima para a realização da “pelada” através da definição do valor das cotas, o grupo realiza reuniões regulares para definir e votar situações como as punições em casos de brigas, mudança nas regras ou mesmo para decidir sobre a confraternização de final de ano. Dessa forma, embora não tenha uma estrutura semelhante ao futebol amador, possui coesão assentada na amizade e nas relações de parentesco e de vizinhança.

Os campos para a prática da “pelada” no meio rural são numerosos, sendo mais espontânea a realização das partidas: estas serão definidas principalmente pelo dispêndio de

¹⁵ Embora existam grupos organizados que se reúnem na praia com frequência e quase sempre com os mesmos jogadores. Excetuam-se nesse exemplo os grupos que praticam *beach soccer* ou futebol de areia.

força realizado na “roça”. Assim, o trabalho irá definir se a “pelada” agendada se realizará, mas, caso o cansaço seja maior que o desejo de “brincar”, o jogo será adiado para o dia seguinte ou simplesmente cancelado. Assim, em algumas semanas os jogos poderão ocorrer de segunda à sexta-feira, sempre no final da tarde, como também noutras, poderá não ocorrer: essa espontaneidade não significa desorganização. O grupo conta com dois ou três “peladeiros”, por exemplo, responsáveis para marcar ou desmarcar o “racha”, além de estabelecer critérios de inclusão e exclusão, determinar as condutas e definir as ações que são inaceitáveis no jogo.

A dinâmica do jogo difere bastante do futebol amador, pois são inúmeras as mudanças em relação ao futebol profissional, principalmente no que se refere às regras - excetuando a proibição dos jogadores tocarem a bola com a mão, todas as outras regras são criadas e recriadas pelos próprios participantes. Por exemplo, o impedimento – uma das regras mais importantes para a dinâmica de um jogo de futebol profissional – é excluído das “peladas”, além disso, alguns jogos não contam com a presença de árbitro. Outra mudança importante se refere ao número de jogadores por equipe que diminui para nove, seis ou cinco, sendo estes mais ou menos fixos por grupo ou as equipes podem ser definidas por sorteio. Outras regras são mantidas com pequenas alterações e adequações ao tamanho reduzido do campo, como a cobrança de lateral, do tiro de canto, do pênalti e do tiro de meta. Outras ainda podem ser modificadas de acordo com a necessidade do grupo, como, por exemplo, a quantidade de cartões, as sanções que cada cartão estabelece, os critérios para validação de um gol ou a definição de faltas. Para além do caráter elástico das regras (ELIAS, 1996), é possível afirmar que a pelada é definida principalmente pela constante criação e recriação das regras.

Como já dito anteriormente, essa é uma tentativa de definir para o(a) leitor(a) o que essa pesquisa delimitou como futebol amador e “pelada”¹⁶, mas esse esforço em criar tais

¹⁶ Pelada a partir de agora será utilizada sem as aspas.

categorias de entendimento somente terá valor heurístico se compreendermos que elas não são definições herméticas e apriorísticas, mas fruto de uma aproximação com o mundo empírico. Dessa forma, o leitor poderá compreender melhor o futebol amador e a pelada se acompanhar o esforço etnográfico para descrição densa dessas duas práticas esportivas.

1.3 As regras, o futebol amador e a pelada: uma problematização

A construção de uma definição – mesmo que pensada como recurso analítico e não como reflexo ou cópia do mundo empírico – visa contornar a “fluidez” do futebol amador e da pelada, pois, como vimos anteriormente, o universo multifacetado do futebol amador exige um recorte capaz de abarcar a dinâmica social do jogo, alcançando tanto sua lógica interna quanto as relações engendradas entre jogadores, torcedores e “dirigentes”.

Importante enfatizar nesse processo de aproximação e construção do objeto, como a dinâmica que se estabelece entre trabalho de campo e a reflexão teórica leva necessariamente o pesquisador a repensar e refazer suas escolhas teóricas e metodológicas. Essa dinâmica entre teoria e empiria revela também uma das características principais das ciências sociais e do conhecimento científico como um todo, qual seja, a ciência como um processo e não como estado (JAPIASSU, 1975). Assim, é importante evidenciar qual o percurso percorrido até a delimitação do objeto de pesquisa.

Primeiramente, propus-me analisar, através da prática amadora do futebol, de que forma são tecidas as redes de sociabilidade masculina, quais os significados que o jogo assume na vida dos jogadores procurando compreender como se constituem os times, quais os principais atores, quais os esquemas de classificação e critérios de inclusão e exclusão de um time. Nessa construção inicial, pretendia enfatizar a pelada como lugar de inculcação do *habitus* masculino, como um *lócus* privilegiado da construção de valores e condutas masculinas. O trabalho de campo e a revisão da literatura, entretanto, apontaram novas

perspectivas para a construção do meu objeto, pois as redes de sociabilidade masculina no futebol amador revelaram apenas um aspecto do fenômeno, e restringir a investigação a esse ponto ocultaria uma imensa riqueza do futebol amador. Por outro lado, o desafio consistia em eleger uma problemática que guiasse a análise e não se perdesse diante de tantas possibilidades proporcionadas nos dois anos de pesquisa.

A pelada indicou o caminho: a permanente construção e negociação das regras durante os jogos revelaram que estas têm um papel fundamental na dinâmica do jogo e nas relações entre os jogadores. Este caráter central das regras alcançava não apenas as peladas, mas também o futebol amador. Assim, pareceu-me impossível a compreensão dessas práticas sem o entendimento desse elemento central do jogo, mesmo sendo esta uma afirmação tautológica, pois não existe jogo sem regras. Por outro lado, o que não é evidente é o processo de elaboração das regras, assim, é preciso investigar: como as regras são construídas nos futebolis? E, principalmente, como as regras determinam as dinâmicas intrínsecas dos futebolis? Como as relações entre os jogadores são reguladas pelas regras?

Regras e normas são temas caros ao pensamento social. Porém, algumas vezes as regras aparecem como se pairassem acima dos indivíduos, como no caso das abordagens funcionalistas, como, por exemplo, em Durkheim¹⁷ (1995; 1999) e atualizada principal e contemporaneamente por Talcott Parsons (1949). Prender-me-ei a este último autor pela importância e influência que sua obra teve recentemente nas ciências sociais e por suas construções teóricas terem estimulado diretamente as análises de Garfinkel (1963; 1967), cujo posicionamento crítico o levou ao encontro da fenomenologia e à construção de uma nova escola: a etnometodologia. A discussão sobre regras e normas nos leva inexoravelmente ao debate sobre a ação humana, tema tão caro ao pensamento social.

¹⁷ Outras apropriações de Durkheim são possíveis. Como, por exemplo, Bourdieu que transforma as classificações primitivas de Durkheim e Mauss em lutas de classificações (BOURDIEU, 2007).

Parsons ambicionava construir uma teoria geral da ação que fosse aplicável às diferentes ciências sociais. Desejava elaborar uma teoria que desse conta dos diversos campos de conhecimento, fosse a sociologia, a economia, a ciência política, a antropologia, a psicologia. A construção dessa teoria geral da ação parte de uma questão: o que torna possível a ordem social? Ou, como é possível a integração social? Ou ainda, como a estrutura social se mantém? Para Parsons, embora Thomas Hobbes tenha sido o primeiro autor a tentar solucionar o problema da ordem¹⁸, manteve-se preso ao utilitarismo individualista.

Parsons destaca o aspecto subjetivo da ação, visto que o ator social age motivado pelos significados que ele apreende no mundo; por outro lado, esta ação é executada em "situações concretas". Assim, o ator age sempre a partir da leitura que ele realiza do ambiente, este é o ambiente físico e é também o organismo biológico do ator. Mas o elemento principal do ambiente é exatamente o(s) outro(s) ator(es) social(ais). Dessa forma, os atores **interagem** a partir da cultura ou do símbolo. Como a ação social é eminentemente significativa, nela os símbolos jogam um papel determinante, pois são eles que permitem aos atores conhecerem e reconhecerem o conjunto de regras, normas e valores culturais presentes no ambiente e é isto o que torna a ação social compreensiva para todos os envolvidos. As normas e os valores tornam-se um quadro de referência para o ator, orientando e dotando de significado a ação. Vê-se que Parsons fica preso a "consciência coletiva" de Durkheim, não conseguindo resolver a contradição entre a ação voluntarista e o caráter normativo da ação.

Como vimos, Garfinkel também voltou sua atenção para a teoria da ação, mas, apesar de ter sido aluno de Parsons, sua teoria vai afastar-se completamente deste autor. Para Garfinkel, ao tratar o ator social como reproduzidor das normas e regras que são assimiladas pela socialização, o ator passa a ser uma marionete agindo de acordo com as regras e normas já estabelecidas, a ação estaria como que programada anteriormente; nessa perspectiva, os atores

¹⁸ O Leviatã, de Thomas Hobbes, foi publicado pela primeira vez em 1651.

seriam “idiotas culturais”. O objetivo de Garfinkel é resgatar a racionalidade dos atores presente em suas interações sociais cotidianas. Nesse sentido, é que afirma que as regras são acionadas, negociadas, atualizadas pelos atores durante o processo interativo, aspecto que irei aprofundar no terceiro capítulo.

O papel fundamental que as regras exercem nos esportes foi discutido por Elias e Dunning no livro “A busca da excitação” (1992), pois os esportes modernos têm sua gênese no estabelecimento de um quadro de regras cada vez mais rígido, rigoroso, explícito e com uma vigilância eficiente quanto ao seu cumprimento, de forma que mantenha um equilíbrio entre as tensões e a excitação. Ao mesmo tempo, Elias lamenta que o “problema do como e do porquê as regras se tornaram aquilo que elas são num dado momento não é explorado de maneira sistemática” (op. cit., p.227). Embora o autor volte suas reflexões para o esporte moderno, e aí, leia-se profissional, sua teoria possibilita uma ancoragem para minha pesquisa, principalmente ao propor uma ampliação do conceito de regra sob dois aspectos: no uso cotidiano da prática esportiva, pois as regras de um esporte não se referem apenas aos regulamentos e as regras oficiais, como as regras estabelecidas pela *International Football Association Board* que regulam o futebol profissional, mas aplicam-se também às condutas dos jogadores; e também como recurso analítico que rompe com a dicotomia entre indivíduo e sociedade, visto que para Elias as regras não existem independentemente dos indivíduos.

Como vimos, o futebol amador guia a sua prática pelas regras do futebol profissional, isto ocorre de forma rígida ou flexível, mas a referência é o quadro de regras do *football association*. Então, é importante revelar como as relações entre dirigentes (esportivos e representantes do poder público), times e torcedores são permeadas por essas regras e principalmente como elas determinam a dinâmica das partidas de futebol. Em que medida a adoção – rígida ou flexível – das regras oficiais aproxima o futebol amador do futebol profissional? Como estas regras são estabelecidas e negociadas por todos os envolvidos? É

possível pensar a tensão entre jogo e esporte a partir das regras e regulamentos dos campeonatos amadores de futebol? Como os jogadores atualizam as regras do jogo?

As peladas afastam-se do modelo de esporte profissional, pois as regras oficiais servem apenas como uma referência, que necessitam ser redefinidas a partir dos grupos que compõe a pelada. As regras na pelada são construídas e reconstruídas pelo grupo de jogadores, são acionadas ou não durante as partidas, são negociadas durante o jogo. Como os jogadores constroem e negociam essas regras? É possível uma dinâmica figuracional do jogo diante da fluidez das regras da pelada? Quais as regras que os jogadores não estabelecem entre si, mas que são acionadas quando infringidas? Como as regras da pelada norteiam as relações entre os “peladeiros”?

Penso que essas e outras questões que irão surgir ao longo da análise possibilitarão uma compreensão do futebol amador e da pelada. Lembro que os dois tipos de prática do futebol foram pesquisados em diferentes contextos sociais, na cidade de Recife e no meio rural do semi-árido nordestino, mais precisamente no distrito de Aracatiaçu (Sobral-CE), o que permitirá um contraste e comparação entre essas práticas, percebendo suas similaridades e destacando suas especificidades. Diante de um campo fecundo, penso que além de Elias outros autores poderão também contribuir para fertilizar a análise: refiro-me a Bourdieu e algumas das contribuições da etnometodologia, principalmente as reflexões garfinkelianas.

O que permite que um grupo de vizinhos forme dois times de pelada ou dois times de futebol amador encontrem-se para a prática esportiva do futebol? Eles precisam ter o conhecimento do jogo, o que significa reconhecer as regras do jogo, eles precisam ter o sentido do jogo encarnado em seus corpos e no seu espírito, sem isso não há jogo. Nesse sentido, voltamos ao conceito de *habitus* de Bourdieu, e também de campo, visto que são dois conceitos relacionais, e através deles é possível o descobrimento das práticas dos agentes. A lógica da prática (obscura para os agentes) permite, por exemplo, um jogador de pelada aceitar

ou não o pedido de uma falta em um jogo sem árbitro, o *habitus* dota o agente desse conhecimento prático, tornando “as práticas sem razão explícita e sem intenção significante de um agente singular sejam, no entanto, ‘sensatas’, ‘razoáveis’ e objetivamente orquestradas” (BOURDIEU, 1983, p.73).

Nesse momento, penso que o estabelecimento de um diálogo com a etnometodologia poderá enriquecer minhas reflexões sobre as peladas, pois como as regras nessa prática aproximam-se de uma leitura etnometodológica, no sentido de que as regras são acionadas, negociadas, atualizadas pelos atores durante o processo interativo. Embora Bourdieu tenha sido um crítico da etnometodologia, essa confrontação poderá ser útil nesse trabalho. Como já frisamos, os conceitos são ferramentas para pensar a realidade e não para enquadrá-la; além do mais, estamos falando de autores que utilizaram suas construções teóricas para pensar a realidade francesa, estadunidense e européia – somos cômicos da diferença de nossa formação histórica e social. Fazendo uma analogia com o futebol, o mundo social pode driblar os rígidos esquemas teóricos, cabendo ao pesquisador reconhecer essa riqueza (e por que não dizer também beleza?) da realidade social, ou interromper o drible com uma falta violenta, alijando do campo o que realmente importa para a compreensão do jogo.

1.4 Teoria e Metodologia: jogando no mesmo time

As escolhas teóricas e metodológicas são os momentos fundamentais de uma pesquisa. Quando afirmo isto, não aponto para momentos estanques, mas para momentos processuais, pois o trabalho de campo fornece elementos para percebermos novos caminhos tanto do ponto de vista empírico quanto teórico. Não custa nada repetir que teoria e empiria são pares não dicotômicos, as partes de um mesmo processo: o da investigação social. Assim, a escolha metodológica não deve trabalhar contra a escolha teórica, teoria e metodologia

jogam no mesmo time, e quando uma escolha não encontra aporte na outra, a pesquisa torna-se estéril e o objeto de investigação inacessível.

O pesquisador precisa estar atento e sensível para as mudanças que possam ocorrer durante o processo de pesquisa, lembrando sempre que tanto a reflexão teórica quanto o trabalho de campo podem guiar o pesquisador para novos caminhos. Como já frisei anteriormente, o projeto apresentado junto ao PPGS-UFPE foi modificado pela força do trabalho de campo e por novas literaturas que me levaram ao encontro do pensamento de Pierre Bourdieu, pois considerava que para compreender a pelada e o futebol amador como redes de sociabilidade masculina, os conceitos de *habitus*, campo, violência simbólica, dominação masculina, seriam ferramentas fundamentais para meu processo de investigação. Porém, não apenas a pesquisa de campo apontou novos caminhos e novos problemas como também meu amadurecimento intelectual, impulsionado pelas disciplinas¹⁹, mostrou-me que a contribuição de Bourdieu precisava ser redimensionada e relativizada. Além disso, Norbert Elias não poderia estar ausente por suas contribuições para pensarmos a relação entre esporte e sociedade, destacando sua teoria figuracional. Além desses dois autores que já estavam presentes em meu projeto, outra corrente de pensamento passou a fazer parte das minhas reflexões para que pudesse melhor compreender a dinâmica das regras na pelada, construídas, modificadas e redefinidas permanentemente durante esses jogos: refiro-me à etnometodologia, principalmente a obra de Harold Garfinkel.

As três principais referências teóricas aqui trabalhadas apresentam cada uma seu valor heurístico, ao mesmo tempo em que possuem também limitações. Entretanto, poderão, se refletidas criticamente, aumentar a compreensão sobre esse objeto complexo e multifacetado da pelada e do futebol amador. Bourdieu e Elias aproximam-se na medida em

¹⁹ Refiro-me principalmente às disciplinas de Tópicos Avançados de Teoria Sociológica I e Metodologia das Ciências Sociais ministradas pela professora Cynthia Hamlin; Teoria Sociológica II, com Eliane Veras; a disciplina optativa Sociologia Urbana oferecida pelo professor José Sérgio Leite Lopes e, por último, a disciplina, também optativa, Teoria Social e Humanística ministrada pelo professor visitante Frederick Vandenberg.

que buscam superar a dicotomia clássica entre indivíduo e sociedade, enquanto os etnometodólogos centraram seus esforços nos atores e seus processos de interação. É fundamental iniciar essa reflexão com Bourdieu, primeiramente por considerar valioso o seu conselho de “pensar com um pensador contra esse pensador” (BOURDIEU, 2004, p. 65) e, segundo, pela insistência em mantermos uma reflexão constante sobre a prática científica.

A produção científica brasileira sobre futebol cresceu muito nas duas últimas décadas, produção esta que vem buscando livrar-se de abordagens redutoras e empobrecedoras: seja o reducionismo de esquerda, mais notadamente marxista, do futebol como elemento de dominação ideológica, o “ópio do povo”, etc; seja por uma perspectiva substancialista que insiste em transportar arbitrariamente uma nação para o campo de futebol. A pesquisa empírica e o esforço teórico ajudam-nos a escapar destas e outras armadilhas:

O modo de pensar substancialista, que é do senso comum – e do racismo – e que leva a tratar as atividades ou preferências próprias a certos indivíduos ou a certos grupos de uma certa sociedade, em um determinado momento, como propriedades substanciais, inscritas de uma vez por todas em uma espécie de *essência* biológica ou – o que não é melhor – cultural (BOURDIEU, 1996, p. 17).

Bourdieu nos põe em vigilância sobre nossa produção e pesquisas. Alertando para necessidade de uma reflexão constante da prática científica, o sociólogo deve manter uma vigilância reflexiva para que seu olhar não seja encoberto por três tipos de distorção: a primeira tem a ver com a origem e posição pessoal do pesquisador (classe, gênero, etnia); depois vem a inserção do pesquisador no campo acadêmico, neste espaço objetivo de posições intelectuais; e, por último, a distorção intelectualista que reduz a lógica prática à lógica teórica (WACQUANT, 2002a; 2002b). A reflexividade epistêmica não é uma mera reflexão do sujeito sobre o sujeito, ela passa pela experiência vivida pelo sujeito e desloca-se até a estrutura organizacional e cognitiva da disciplina, atingindo o inconsciente científico coletivo inscrito nas teorias, nas categorias, nos problemas. A reflexividade epistêmica busca libertar o intelectual da ilusão que este tem em perceber-se como livre das determinações sociais.

Assim, ser mulher e pesquisar num espaço exclusivamente masculino (conforme as peladas em Recife) é, sem dúvida, uma situação que exige uma permanente reflexão sobre todo o trabalho de pesquisa. Da mesma forma, sabia-me pesquisadora de uma sociologia dos esportes que busca reconhecimento no campo acadêmico brasileiro, sendo indispensável que a reflexão teórica partisse efetivamente da investigação empírica, deixando o objeto conduzir as reflexões. Como visto anteriormente, os primeiros trabalhos acadêmicos sobre futebol – excetuando as duas dissertações de Guedes e Araújo – não eram frutos de pesquisas empíricas²⁰; deste modo, o futebol precisava ser visto “por dentro” – sobretudo o futebol amador –, ser pensado a partir da realidade empírica, a partir das ações efetivas dos sujeitos pesquisados. Nesse sentido, a etnometodologia casava muito bem com os meus interesses metodológicos e teóricos, pois, segundo Garfinkel, a sociologia somente atingiria seus objetivos se considerasse em primeiro lugar os indivíduos, como eles definem os métodos para atuarem no mundo social,

The following studies seek to treat practical activities, practical circumstances, and practical sociological reasoning as topics of empirical study, and by paying to the most commonplace activities of daily life the attention usually accorded extraordinary events, seek to learn about them as phenomena in their own right. (GARFINKEL, 1967, p. 01)²¹.

A posição de Garfinkel ia ao encontro do que eu pretendia desenvolver no meu trabalho de pesquisa, pois para compreender o futebol amador e a pelada, eu precisava partir realmente do ponto de vista dos atores, de suas preferências, vivências e performances. Por isso, a decisão pelo método etnográfico, apesar das dificuldades que me seriam postas pela

²⁰ Felizmente, nos últimos anos, muito do que se produziu sobre futebol tem um amplo solo empírico. Destaco sobretudo os livros de dois antropólogos DAMO (2007) e TOLEDO (1996; 2002), não apenas por terem realizada uma ampla pesquisa, mas também pelo denso trabalho teórico.

²¹ Os estudos a seguir procuram tratar as atividades práticas, as circunstâncias práticas e o raciocínio sociológico prático como objetos de estudo empírico, e procuram aprender sobre elas como fenômenos de direito próprio ao conferir às atividades mais triviais da vida diária uma atenção usualmente dada a acontecimentos extraordinários (tradução nossa).

minha formação, como veremos mais adiante. De uma certa forma, a etnometodologia radicalizava o conselho de Bourdieu de não reduzir a lógica prática à lógica teórica.

A atenção com o detalhe, com ações aparentemente irrelevantes, com os rituais cotidianos também estavam presentes em Elias; basta lembrarmos de “A sociedade da Corte” (2001) e o “Processo Civilizador” (1994), com uma vantagem adicional: dos três autores foi o que conseguiu produzir importantes reflexões sobre o esporte, incluindo-se aí o futebol, e o fez destacando questões fundamentais para a compreensão do jogo, como, por exemplo, a busca permanente pelo equilíbrio entre tensão e emoção/prazer, e principalmente o caráter elástico das regras e sua importância para a dinâmica do jogo.

Bourdieu, Elias e Garfinkel se encontraram bem nessa tese, destarte as críticas de Bourdieu à etnometodologia – e em menor grau a Elias – e, apesar das diferenças que o leitor perceberá ao longo da exposição que vem a seguir, não há incompatibilidade entre seus arcabouços teóricos que impeça o diálogo entre os três autores, diria ainda que as fraquezas de uns são compensadas pelo vigor de outro. O importante a destacar nesse momento é que suas construções teóricas propiciam a montagem de quadro analítico para meu objeto de estudo. Destacarei a seguir elementos essenciais da teoria desses autores, enfatizando as elaborações de maior importância para a presente tese, buscando um diálogo entre os três autores.

Começaremos, portanto, com Bourdieu. Como se sabe, os conceitos de campo, *habitus*, capital, são fundamentais na obra de Bourdieu, que buscará através deles superar algumas dicotomias presentes no pensamento social, tais como: agência e estrutura e objetivismo e subjetivismo. Para o autor, estas oposições empobrecem quaisquer abordagens analíticas. Veremos que Elias também busca romper essa dicotomia ao usar o conceito figuração social, para ele a sociologia não poderá avançar em seus estudos ao se orientar por uma visão reificante de sociedade e indivíduo, como se estes fossem pares opostos, “tal reificação é um encorajamento constante à idéia de que a sociedade é constituída por

estruturas que nos são exteriores – os indivíduos – e que os indivíduos são simultaneamente rodeados pela sociedade e separados dela por uma barreira invisível” (Elias, 2005, p. 15).

O conceito de figuração é a saída elisiana para resolver essa dicotomia entre indivíduo e sociedade, mas Bourdieu dará outra resposta, e essa solução será uma densa e vigorosa teoria e, sem dúvida, será este autor que ao longo da vida melhor sistematizará o seu quadro teórico. Sua teoria e seu método vão destacar o papel central da estrutura social na maneira como o indivíduo põe em prática uma série de ações e estratégias assentadas na interiorização do mundo social no qual ele existe. A mediação entre a estrutura social e o desejo individual guiará a sua obra.

O método de Bourdieu tenta escapar de uma *objetividade* que não deixa margem para o desejo individual e de uma fenomenologia calcada na *subjetividade* que desconhece a ação das estruturas e seu papel fundamental nas ações individuais (WACQUANT, op. cit.) e aí se encontra sua principal crítica à etnometodologia. Outra dicotomia rejeitada por ele é o par teoria/empíria; talvez por isso sua insistência em produzir obras a partir de pesquisas empíricas, pois para este estudioso "a arte por excelência do pesquisador – investir um problema teórico de grande alcance num objeto empírico bem-construído" (BOURDIEU, 2004, p.212).

A concepção de sociedade é outra idéia central de Bourdieu. Ele considera que a sociedade existe e se expressa de duas maneiras inseparáveis: nas instituições e nos corpos. As instituições sociais podem assumir a forma de coisas físicas, como monumentos, livros, instrumentos, máquinas, etc; os corpos dos agentes sociais (indivíduos) são também uma maneira de existência da sociedade, ou seja, o corpo socializado não se opõe à sociedade: ele é uma de suas formas de existência. Da mesma forma que em Elias é falsa e reificante a oposição indivíduo e sociedade, também podemos interpretar que os atores sociais atualizam as instituições sociais nas suas atividades rotineiras. Por um lado, concordam nessa assertiva

de que a sociedade se encarna nos corpos, nas ações cotidianas dos indivíduos; por outro, produzirão edifícios teóricos diferentes para explicar essa relação entre indivíduo e sociedade.

Bourdieu afirma que o corpo é socializado através de diversas formas de aprendizado, concretizando-se no que o autor chama de *habitus* – um conjunto de disposições duráveis que se encarnam no corpo do sujeito. Ao invés de pensar na noção de sociedade, Bourdieu vai pensar em campo e *habitus*, mas estes somente podem ser compreendidos se apreendidos de forma relacional.

Para Bourdieu, em qualquer estrutura social subjaz uma luta de dominação e de apropriação de bens, porém os agentes de um campo estão em posição de desigualdade e, portanto, estão em condições assimétricas para apropriar-se dos bens que estão em disputa. Podemos dizer que, para Bourdieu, o campo é um mercado, embora possam existir campos onde não haja mercado, como numa burocracia estatal. O mercado pode ser religioso, lingüístico, econômico, acadêmico, esportivo, etc. E em cada um deles existem bens disponíveis, e cada indivíduo lutará para se apropriar desses bens, mas esses bens não são apropriados por todos os agentes da mesma maneira, nem com a mesma frequência ou intensidade. Isso pode se explicar pelo fato que nem todos têm o capital necessário para apropriar-se dos bens disponíveis naquele mercado, pois cada campo possui um capital específico. Para o agente mover-se dentro desse campo em permanente mobilidade, permeado pelas indeterminações geradas pelas disputas de posição e capital, ele precisa ter "o sentido do jogo", que será fornecido pelo *habitus*. Todo agente social passa por uma série de aprendizados: formais e informais, que inculca esquemas de apreciação e de percepção do mundo social, esse aprendizado ocorre em diferentes instituições e grupos: na família, na universidade/escola, nas instituições religiosas e ainda através das experiências não formais e não ditas, atuais e passadas (participação em organizações comunitárias, sindicatos, em grupos de oração, times de pelada, etc).

Outros autores como Elias e Mauss também utilizaram o conceito de *habitus*, com poucas diferenciações de sentido em relação ao conceito bourdieusiano – talvez a maior diferença seja o modo sistemático como esse conceito foi trabalhado ao longo da vida de Bourdieu. Para Elias, o *habitus* seria o resultado da relação entre a estrutura psíquica individual com a estrutura social, o *habitus* seria assim uma “segunda natureza”. Semelhantemente a Mauss (2003) Bourdieu suprime o uso da palavra “hábito” para adotar *habitus* (MAUSS, 20p. cit., p. 404).

Aquilo que adquirimos, mas que se encarnou de maneira durável no corpo sob forma de disposições permanentes. A noção relembra pois de maneira constante, que ela se refere a algo de histórico, que está ligado à história individual (...). Mas por quê não ter usado hábito? O hábito é considerado espontaneamente como repetitivo, mecânico, automático, antes reprodutivo do que produtivo. Ora, o *habitus* é algo que é poderosamente gerador (BOURDIEU, 1983, p.136).

O *habitus* tem uma capacidade **geradora**, ele fornece as estratégias de ação dos agentes – assim ele não tem apenas uma função de reprodução das estruturas, conformista, negativa -, e capacita o agente para atuar dentro de seu campo. Em outras palavras, o *habitus* tem um potencial criador. O campo, espaço social de conflito e disputas, exige bons “jogadores”. O *habitus* em alguns momentos, contudo, surge como um elemento sufocante que subjuga o sujeito, pois “a obediência é a crença, e porque a crença é o que o corpo admite mesmo quando o espírito diz não” (BOURDIEU, 2004, p. 220). Por isso, as críticas ao seu pensamento dirigem-se principalmente ao seu pouco sucesso em libertar-se do peso da estrutura – imobilizando o sujeito da ação, a subjetividade estaria castrada pela reprodução. E parece, de fato, que os ombros do sujeito curvam-se ao peso da estrutura.

Ressaltamos, porém, que essa limitação não impede que possamos utilizar criticamente seus conceitos. Primeiramente, há de se destacar que os conceitos são ferramentas para pensar a realidade e não para enquadrá-la – não nos servirá de nada

forçarmos o mundo social a caber nestes conceitos, sejam de Bourdieu, sejam de outros pensadores -, a generalização nesta tese provavelmente seria danosa à investigação social.

Os conceitos de campo e de *habitus* serão bastante úteis para analisarmos, por exemplo, a relação entre os representantes do poder público e os dirigentes de times de futebol amador, pois no campo esportivo há conflitos por posições e capital configurados desde as disputas de verbas para uma política pública de esporte e lazer, que ainda busca sua legitimação, até o estabelecimento de um tipo de futebol que seja regido por uma prática amadora e não profissional²². Com o conceito de *habitus*, podemos refletir acerca do processo de inculcação de valores masculinos até o sentido do jogo, expresso no que é permitido ou não no movimento dos corpos, não só durante, mas antes e após a prática esportiva. Entretanto, a análise da classificação interna dos times de pelada e das relações entre os jogadores de futebol amador, pode ser enriquecida com a introdução da noção de estabelecidos e *outsiders* de Elias, como veremos adiante. O conceito de *habitus* é importante também para a reflexão sobre as relações de gênero – Bourdieu mostra que as diferenças entre os sexos masculino e feminino aparecem em estado objetivado (mundo social) e em estado "subjetivado" – pois, incorporado através do *habitus* no corpo dos agentes sociais, funciona como esquema de ação e percepção. Assim, a força da dominação masculina ocorre justamente por dispensar qualquer tipo de justificação e onde os dominados utilizam esquemas de percepção e pensamento gerados na estrutura da relação de dominação. O autor lembra, entretanto, que há um espaço, mesmo que pequeno, para a resistência dos dominados: "há sempre um lugar para uma *luta cognitiva* a propósito do sentido das coisas do mundo e particularmente das realidades sexuais (...) oferecendo aos dominados uma possibilidade de resistência contra o efeito de imposição simbólica" (BOURDIEU, 2002, p. 22).

²² Refiro-me aqui, especificamente, à luta travada durante as discussões e votações do regulamento do Futebol Participativo, pois o que estava sendo disputado entre dirigentes e representantes da prefeitura era, para além do regulamento, um modelo de prática do futebol.

Bourdieu fornece elementos para pensarmos a dimensão simbólica da dominação masculina, mas é preciso também pensar nas especificidades que esta dominação assume ao assentar-se em modelos ideais de ser homem. Ideais de ser homem que variam historicamente e variam também dentro de um mesmo período histórico, de cultura para cultura e ainda dentro da mesma cultura, em diferentes grupos sociais etc. Por isso é fundamental pensar em masculinidades, e não em uma masculinidade essencialista e a-histórica (KIMMEL, 1998). A pelada na cidade de Recife, e em outros centros urbanos²³, apresenta-se, sobretudo, como uma sociabilidade masculina. Essa homossociabilidade (ALMEIDA, 1996) é um momento onde os ideais de masculinidade são construídos, incorporados e também confrontados. São nestas interações cotidianas que o gênero é constituído, portanto, creio que as noções de *habitus*, campo, masculinidades hegemônicas e subalternas poderão ser ferramentas conceituais muito úteis para o entendimento da pelada enquanto jogo e espaço de construção de masculinidades. Assim, é fundamental dialogar com outros autores que sistematizaram um conhecimento acerca dos temas suscitados, como Kimmel e Almeida; como também os trabalhos no Brasil sobre o futebol amador, de Guedes (1998; 1977), Gonçalves (2002) e Hirata (2005).

Introduziremos agora, resumidamente, o pensamento de Norbert Elias²⁴, que, de forma semelhante à Bourdieu, também se dedicou ao esporte, porém de forma mais persistente com fecundas reflexões. A contribuição de Norbert Elias para a sociologia do esporte está sistematizada no livro “A Busca da Excitação”, publicado em língua portuguesa em 1992, que reuniu um conjunto de artigos sobre esporte²⁵. Neste livro, o esporte deixa de ser um tema “menor” (LOPES, 1995) nas ciências sociais e ocupa um lugar central para a compreensão do “processo civilizador”, conceito elaborado por Elias que busca explicar processos de longa duração. Na introdução do livro, Elias afirma “tínhamos a profunda consciência de que a

²³ O que leva Damo (2007) a caracterizar a pelada como um lazer exclusivamente masculino. Porém, essa generalização é facilmente contestada pela observação da “pelada” na zona rural pesquisada nesta tese.

²⁴ Vale lembrar que Bourdieu foi um dos responsáveis pela introdução do pensamento eliasiano na França.

²⁵ O livro original, “Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process”, foi publicado em 1986 em co-autoria com Eric Dunning.

compreensão do desporto contribui para o conhecimento da sociedade" (Elias e Dunning, 1996, p. 39). O esporte é analisado tendo como fio condutor a teoria geral do processo civilizador, um elemento fundamental para o entendimento dos processos de longo prazo.

O processo civilizador²⁶ tem como principal recorte empírico a corte francesa do século XVI, destacando-se o processo de pacificação dos nobres e da formação e consolidação de um Estado centralizado que assegurou o monopólio legítimo da violência física. Elias também realça outros elementos que caracterizam este processo: o aumento das teias de interdependência entre os indivíduos; o refinamento das condutas, da sensibilidade e do comportamento das pessoas; uma maior pressão social para que os indivíduos desempenhem um autocontrole de suas emoções, de sua sexualidade e do uso da força física; o crescimento da importância da consciência para regular o comportamento e o aumento significativo da repugnância ante a violência.

O desenvolvimento do esporte ilustra a teoria do processo civilizador, pois carrega ao longo de seu desenvolvimento as características desse processo. Por exemplo: os jogos da Grécia antiga eram marcados pela permissão de violência física elevada, onde os atletas, nas primeiras Olimpíadas, poderiam (e até deveriam) morrer ou ficarem mutilados diante do alto grau de violência socialmente aceito. Para Elias, esse nível de violência permitido na realização dos esportes gregos da Antiguidade era condizente com o Estado grego da época, que não era centralizador, era instável e não mantinha o monopólio da violência física. Na Idade Média, os jogos com bola, e também de outros tipos, utilizavam as agressões físicas

²⁶ É importante perceber que para Elias não há uma classe social e um período definido para essas mudanças nas condutas e no pensamento. O maior autocontrole das ações e reações físicas tornaram-se mais racionais durante um longo processo, não havendo uma classe social, que em determinada época inaugurou uma nova visão de mundo. Note-se aqui que ele polemiza com Max Weber: a "racionalização" não é o fruto da "modernidade". Portanto, a "civilização" é um processo longo e contínuo, não é algo dado, não é obra do acaso, ela é fruto da relação de inúmeros acontecimentos da vida social, desde a elaboração de regras de etiquetas até o surgimento do Estado (Elias, 1994). Apesar disto, o *processo civilizador* não ocorre de forma planejada, pré-ordenada, mesmo porque ele é fruto de inúmeras ações não intencionais de grupos e pessoas – o que não quer dizer que ocorra sem uma ordem ou coerência.

como se fossem regras, tendo a violência um nível muito alto de tolerância. Atualmente, o esporte tem como características principais o aumento da sensibilidade perante a violência, bem como um conjunto de regras estabelecidas nacional e internacionalmente que disciplinam as condutas dos atletas e punem aqueles que recorrem às agressões físicas e morais. Dessa forma, pode-se dizer que o esporte se "civilizou". Vê-se que Elias consegue articular em um só momento um problema "macro", como o Estado, com um problema "micro", como o esporte, procurando assim, também como Bourdieu, romper com antigas dicotomias presente na sociologia como macro *versus* micro, pois esse tipo de dualidade apenas empobrece a capacidade analítica das ciências sociais. Por isso, também, a ênfase que Elias concede aos processos de longo prazo, pois não podemos analisar a relação entre indivíduos e sociedade tratando-os como estruturas separadas e estáticas: somente se apreende a riqueza dessa relação tomando-os como estruturas mutáveis, interdependentes e processuais.

No *Processo Civilizador*, Elias evidência esse postulado teórico ao demonstrar as ligações entre as mudanças, em longo prazo, entre a estrutura de personalidade – controle e autocontrole das emoções – e as mudanças ocorridas na estrutura social – nível mais alto de diferenciação e integração social. E, como vimos anteriormente, o conceito de *habitus* visa dar conta dessa imbricação entre a dimensão individual e a dimensão social. Penso que outra contribuição basilar de Elias para essa tese será o conceito de figuração social.

Elias argumenta que qualquer pesquisa sociológica deve ter como ponto de partida uma pluralidade de indivíduos que são interdependentes: as figurações sociais constituem exatamente essa rede de individualidades interdependentes. As figurações sociais são irreduzíveis, não podem ser explicadas independentemente dos indivíduos e nem tampouco que os indivíduos possam existir fora das figurações. Este conceito permite que Elias assumo, de forma radical, a crítica a uma sociologia que não se subtrai das dicotomias presentes no

pensamento social, constituindo-se como um recurso metodológico para analisar quaisquer relações sociais.

O que distingue o conceito de figuração dos conceitos mais antigos com os quais se pode compará-lo é precisamente que ele constitui um olhar sobre os homens ele ajuda a escapar de armadilhas tradicionais, as das polarizações, como a do 'indivíduo' e da 'sociedade', do atomismo e do coletivismo sociológico (...) e de reconhecer a sociedade como uma figuração constituída de numerosos indivíduos fundamentalmente interdependentes, ou seja, tributários e dependentes um dos outros (ELIAS, 2001, p. 149).

Poderíamos dizer que a organização social é como uma grande teia, não sendo possível explicá-la pelo simples conjunto de fios ou pelos fios isoladamente. Só podemos realmente compreendê-la a partir da associação entre os múltiplos fios, ou seja, para analisarmos o mundo social precisamos percebê-lo como uma rede de relações. Esta visão possibilita que Elias consiga articular tão bem o desenvolvimento dos esportes modernos na Inglaterra com o processo de parlamentarização política, ou da pacificação dos nobres guerreiros e as novas condutas à mesa com a formação, consolidação e centralização do Estado francês.

Os esportes modernos nascem na Inglaterra nos séculos XVIII e XIX, e se diferenciam em muito dos jogos antigos praticados desde Grécia Antiga. Aqueles surgem com características que fundam a prática esportiva: maior contenção da violência, reduzindo ao máximo as possibilidades de ferimentos; "universalização de regras", como no *football association*; maior probabilidade de "equidade" entre os jogadores, o que aumenta o grau de excitação da platéia e dos atletas. Em *Deporte y Ócio*, Elias indaga o porquê dos esportes modernos terem nascido na Inglaterra e sua resposta está no processo de pacificação das classes dominantes inglesas representados pelos *Tories e Whigs*, que entre os séculos XVIII e XIX passam por um processo de "parlamentarização" e onde aos poucos substituem a violência física pelas disputas políticas no parlamento. Assim, o processo de "parlamentarização" se desenvolve junto com um processo de "esportificação" dos

passatempos ingleses. Elias interliga diferentes fios: passatempo, violência, esporte, parlamento, pacificação e, assim, vai tecendo uma rica análise da Inglaterra dos séculos XVIII e XIX para compreender um fenômeno do século XX.

Elias utiliza o conceito de figuração para pensar o futebol profissional, contudo, podemos estender esta aplicação também ao futebol amador. Segundo ele, os jogadores se agrupam e reagrupam de forma fixa e flexível ao mesmo tempo. Fixa pelas regras que governam o jogo e flexível pelas inúmeras combinações possíveis. Os jogadores são interdependentes entre si, seja entre os jogadores da mesma equipe, seja em relação aos jogadores adversários. Juntos formam uma única figuração social e se mantêm num equilíbrio constante entre a tensão e a cooperação. Elias via na figuração de um jogo de futebol a oportunidade de construir não apenas um modelo de dinâmica de pequenos grupos, mas também para analisar outros problemas permeados por tensões sociais, como, por exemplo, a relação entre sindicatos e dirigentes patronais. A dinâmica figuracional de um jogo é fundamental para pensarmos o futebol amador, pois estes jogos dependem, como bem frisa Elias, da dinâmica entre a tensão e a cooperação e também entre a rigidez e a flexibilidade das regras. Tanto o futebol amador como a pelada não apenas são atravessados por essa dinâmica, mas é esta dinâmica que torna o jogo possível e que também o dilata para o antes e o após as partidas.

Elias fornece elementos para pensar a relação entre os jogadores, tanto dos times de pelada quanto dos times de futebol amador, pois apesar de uma relativa homogeneidade na origem e posição econômica e social dos jogadores em seus grupos, há diferenciações significativas de *status* entre eles. Algumas mais visíveis, por exemplo, entre quem organiza as peladas na capital pernambucana; ou entre quem pode ou não apostar o resultado de um jogo – como ocorre no sertão cearense; e de outras formas mais sutis como quem pode instruir, e, ao mesmo tempo, realizar determinadas cobranças durante um jogo. De uma

simetria econômica e social para assimetrias construídas a partir de critérios internos, como tempo de inserção no time e participação no antes e no após a pelada (há outros como idade, estado civil e capital esportivo). No livro “Os Estabelecidos e os *Outsiders*” (2000), Elias, em co-autoria com J. Scotson, analisa as relações entre os moradores de dois bairros operários²⁷ da cidade de nome fictício Winston Parva, que a partir de indicadores sociais, como renda e ocupação, eram bairros homogêneos entre si – não era essa a percepção, porém, que os moradores possuíam. Havia uma diferença de *status* entre os dois, tornando um grupo superior ao outro. A instigante análise de Elias faz uma crítica aos métodos quantitativos que isolam variáveis e indicadores. Ele mostra que uma análise figuracional apreende as relações de interdependência entre os grupos, fornecendo elementos significativos para pensarmos a diferenciação interna dos jogadores de pelada e do futebol amador. Diferenciação que é expressa também nas brincadeiras presentes antes e durante os jogos, na tênue linha que separa o permitido do proibido nas relações jocosas (RADCLIFFE-BROWN, 1989).

O jogo de pelada apresenta, em termos eliasianos, uma dinâmica figuracional, mas com uma especificidade fundamental: as regras são construídas, negociadas e atualizadas pelos próprios jogadores²⁸ durante o jogo. Nesse sentido, nos aproximamos de uma leitura etnometodológica da pelada, pois no processo interativo dos jogos as regras não seriam simplesmente transgredidas [tendo como referência as regras do *Football Association* (DUARTE, 1997)], mas sim criadas e recriadas pelos atores sociais durante o curso de sua ação. Esta perspectiva difere bastante de uma visão tradicional da sociologia que perceberia as regras como algo que se impõe exteriormente aos indivíduos, tratando-os como se estes fossem meros depósitos da sociedade e suas leis normativas, incapacitando os agentes sociais, pois, lembrando a famosa frase Garfinkel, estes seriam “idiotas culturais”²⁹. Consideramos

²⁷ Um terceiro bairro também analisado era formado pela classe média (executivos, profissionais liberais).

²⁸ Como vimos, um dos argumentos principais de Elias referente ao processo de esportificação foi justamente o desenvolvimento, a unificação e o reconhecimento das regras nos esportes.

²⁹ No original “cultural dope” (GARFINKEL, 1967, p.68).

que um diálogo com a etnometodologia poderá enriquecer a reflexão sobre as peladas, pois este quadro teórico, ao debruçar-se sobre as questões da subjetividade da ação, trouxe contribuições importantes para a análise da intencionalidade, reflexividade e interpretatividade do agente social. Ao colocar como eixo central de análise o estudo dos métodos que os indivíduos utilizam cotidianamente para interpretar, construir e agir no mundo social, a etnometodologia fornece instrumentos úteis para a problematização da construção das regras nas peladas e negociação constante delas; auxilia ainda a compreender como os agentes sociais, ao se depararem com uma quebra da “normalidade” do jogo, por exemplo, na ausência (ou mesmo presença) de um árbitro há dúvidas sobre a existência ou não de uma falta, e como os agentes conseguem recuperar a normalidade, perdida momentaneamente, resolvendo seus conflitos e diferenças de interpretação.

Harold Garfinkel foi o precursor da etnometodologia. Sua obra “Studies in Ethnomethodology”, publicada em 1967, questionava fortemente a teoria da ação social, então em voga, principalmente o referencial parsoniano. Garfinkel dirige suas preocupações principalmente para a teoria da ação, a intersubjetividade e a constituição social do conhecimento (HERITAGE, 1999). Nesse sentido, ele resgata o ator social de sua “irracionalidade” ao afirmar a reflexividade presente em suas interações sociais, cabendo à sociologia desvendar a lógica subjacente do senso comum.

Os principais conceitos utilizados por essa corrente teórica para investigar os métodos que os atores empregam para agir cotidianamente são a *indicialidade*, a *reflexividade*, a *relatabilidade*, o método documentário e o conceito de membro. Esses conceitos são atravessados pela importância da linguagem, pois o mundo social é constituído por ela. Importante perceber que esses conceitos se tornam inteligíveis quando relacionados entre si.

A indicialidade refere-se às expressões que os atores utilizam no seu dia-a-dia, nas suas interações sociais. Estes enunciados apenas dão indícios, são incompletos, sendo somente

através do contexto da situação que as expressões adquirem significado. Ao agir, o ator descreve a situação em que está inserido, essa descrição faz parte da própria ação tornando sua prática reflexiva. Por isso, a relatabilidade (accountability) refere-se à propriedade das descrições realizadas pelos atores em suas interações cotidianas: ao descrever os atores vão construindo o seu mundo social. A indicialidade, a reflexividade e relatabilidade presentes nos contextos interacionais somente são possíveis porque o ator se torna um membro de determinado grupo, ele apenas se torna membro quando domina a linguagem natural do grupo e interage a partir de sua competência em compreender as significações constituídas pelo seu grupo. Para Garfinkel, o método documentário de interpretação

consiste em tratar uma aparência real como “o documento de”, como “apontando para”, como “favorecendo” um pressuposto-padrão subjacente. Não somente o padrão subjacente é derivado de suas evidências documentais individuais, como também as evidências documentais individuais são, por sua vez, interpretadas na base de “o que se sabe” sobre o padrão subjacente. Cada um é usado para elaborar o outro” (GARFINKEL apud HERITAGE, 1999, p. 236)³⁰.

As perspectivas adotadas neste trabalho buscam responder a uma demanda do meu objeto de pesquisa, onde essas três referências teóricas têm em comum a busca de romper com a dicotomia indivíduo e sociedade, embora com limitações: Bourdieu ainda bastante preso à noção de estrutura – talvez por isso também sua crítica à etnometodologia; Elias no não aprofundamento do processo de constituição das chamadas “estruturas da personalidade” e Garfinkel que, embora tenha destacado o papel das regras, não conseguiu conferir causalidade às estruturas sociais. De certa maneira, pendem ou para o indivíduo ou para a estrutura, e de certa forma uma pode iluminar o que a outra deixou no escuro.

³⁰ Com propósito ilustrativo, ver neste mesmo artigo o exemplo de um dos estudos de Garfinkel com estudantes e uma “supervisão” (p. 340-344). Sobre os principais conceitos da Etnometodologia, ver Coulon (1995a e 1995b).

1.5 Entrando em campo: algumas reflexões etnográficas

A compreensão de um objeto fluido e pouco explorado pelas ciências sociais como o futebol amador – refiro-me, nesse caso, principalmente à pelada no sertão³¹, requer a utilização de uma metodologia qualitativa que adentre nas teias de significados que os atores atribuem ao jogo da pelada e ao futebol amador. Desde o momento da escolha do objeto, passando por seus pontos de inflexão provocados pelo próprio campo e pelo confronto com a literatura, estava certa que seria difícil realizar a compreensão do meu objeto sem a utilização do método etnográfico.

As referências teóricas aqui apresentadas também apontavam nesse sentido. Primeiramente, por que o uso de conceitos como *habitus*, campo, figuração social, indicialidade, método documentário, dentre outros, tornar-se-ão ferramentas estéreis sem o mergulho do pesquisador na realidade pesquisada; em segundo lugar, os próprios autores reclamam este tipo de prática investigativa. Elias, por exemplo, apontava para a falta de trabalhos empíricos sobre futebol e para as limitações da metodologia quantitativa (ELIAS, 1996; 2000). A etnometodologia, por sua própria definição, seria impossível de realizar-se sem o uso de abordagens qualitativas, e, mais ainda, sem o recurso da etnografia. E Bourdieu, na insistência do trabalho empírico, utilizou-se da estatística à etnografia em suas pesquisas, mostrando que é o objeto que define a metodologia a ser adotada.

A etnografia que, como muito bem alertou Geertz (1989), não deve ser restrita ao método em si (seleção de informantes, transcrição de textos, diários de campo, etc); deve ser compreendida como um esforço intelectual para a construção de uma “descrição densa”, uma busca pela compreensão das teias de significados trançadas pelo ser humano. Fazer uma etnografia da pelada é um instigante e rico desafio acadêmico, “um risco elaborado”

³¹ Apesar de ampla pesquisa na internet e de participação em Grupos de Trabalho sobre Esporte e Lazer (Sociedade Brasileira de Sociologia, Associação Brasileira de Antropologia e Associação Latino-Americana de Sociologia), não encontrei qualquer referência a pesquisas sobre “pelada” no meio rural, nem, tampouco, no semi-árido nordestino, como me proponho nessa pesquisa.

(GEERTZ, op. cit.), mas necessário, pois as peladas e o futebol amador estão a solicitar uma etnografia, haja vista as inúmeras variações que a prática do futebol amador está sujeita em nossa sociedade.

O ponto a focar agora é somente que a etnografia é uma descrição densa. O que o etnógrafo enfrenta (...) é uma multiplicidade de estruturas conceptuais complexas, muitas sobrepostas ou amarradas umas às outras, que são simultaneamente estranhas, irregulares e inexplícitas, e que ele tem que, de alguma forma, primeiro apreender e depois apresentar (...) Fazer etnografia é como tentar ler (no sentido de “construir uma leitura de”) um manuscrito estranho, desbotado, cheio de elipses, incoerências, emendas suspeitas e comentários tendenciosos (GEERTZ, op.cit., p.20).

A adoção do método etnográfico, tão caro à antropologia, impõe muitos desafios a uma socióloga de formação como eu³². Faz-se necessário, entre outras exigências, um processo efetivo de interdisciplinaridade entre sociologia e antropologia, sendo indispensável apreender a riqueza da outra disciplina, buscando, por exemplo, adentrar no acúmulo teórico produzido sobre a etnografia pelos antropólogos³³. A etnografia nos alerta para o perigo das generalizações e abstrações, ao mesmo tempo em que possibilita que um objeto num contexto particular possa servir como matriz de inteligibilidade para outros contextos, rompendo assim com o paradoxo do geral e do particular (GOLDMAN, 2003).

Decidi também realizar uma comparação sistemática entre as diversas modalidades do futebol amador e entre as diversas áreas e situações sociais-tipo escolhidas, pois assim seria possível pesquisar tanto as variações da pelada e do futebol amador, quanto à realização desta prática esportiva em duas diferentes dimensões: uma na metrópole regional, como Recife, e outra no semi-árido nordestino, como a zona rural de Sobral (CE). Recife foi escolhida primeiro por ser a cidade onde estou matriculada no curso de Doutorado e que se apresentou como importante centro regional de futebol profissional, com forte frequência aos estádios e

³² Fiz minha graduação em Ciências Sociais na UFC e cursei nesta mesma instituição o mestrado em Sociologia. Também fiz uma Especialização em Metodologia da Pesquisa Social na Universidade Estadual Vale do Acaraú (Sobral-CE), curso que tinha como referência a pesquisa em sociologia.

³³ Ver “A favor da Etnografia”, de Mariza Peirano (1994), que fornece um guia de como a etnografia historicamente tem sido refletida e criticada na antropologia.

torcidas organizadas importantes. A escolha da cidade de Sobral se deu, principalmente, por eu ser sobralense e ter residido por lá nos últimos dois anos antes do ingresso no Doutorado. Quanto à zona rural, posso afirmar que conheço tanto quanto a cidade, pois nasci no distrito de Aracatiaçu, situado a 72 km da zona urbana de Sobral. Este “privilégio” de ser reconhecida como “gente do lugar” facilitou a aproximação e a observação de campo, como detalharei mais adiante. Em ambos os casos, além das observações, foram realizadas 19 entrevistas e gravações digitais de jogos (áudio e imagem).

Em Recife, iniciei as primeiras aproximações da pesquisa de campo no segundo semestre de 2004, quando visitei a Diretoria de Esporte Amador (DEA - vinculada à Secretaria de Esporte municipal) responsável pela organização de um campeonato de futebol amador denominado de “Futebol Participativo” (daqui em diante FP) – campeonato que no ano anterior havia reunido 576 equipes³⁴. Minha idéia era iniciar o trabalho de campo com o futebol amador e, através dele, chegar até as peladas. Decidi, então, acompanhar o campeonato FP de 2005, da preparação ao jogo final. Este acompanhamento foi feito de fevereiro até dezembro de 2005, e envolveu a ida a reuniões e jogos dos times das seis Regiões Político-Administrativas (RPAs) e também a escolha do time do Ajax (RPA 4, comunidade da Mangueira, bairro Torre) para acompanhar todos os jogos, bem como os momentos antes e após os jogos – a convivência com o Ajax levou-me ao time de pelada da Mangueira. Na RPA 3 (Alto do Buriti) conheci o grupo da “Pelada da Amizade”. Acompanhei esses grupos de agosto de 2005 a março de 2006.

Importantíssimo destacar a forma como fui recebida pelos grupos masculinos. Primeiramente, eles mostravam-se reconhecidos com o interesse de uma pesquisa da universidade sobre algo importante na vida deles; depois eles comentavam algo como “ah, gosta mesmo de futebol pra vir ver um bando de perna de pau jogar!”³⁵ Eles percebiam que

³⁴ Dados da Secretaria de Esportes Amador.

³⁵ Diário de campo, Mangueira 13/11/2005.

meu interesse pelo que eles faziam aos domingos era real, e que sábado após sábado, domingo após domingo, eu estava observando, conversando, gravando, filmando e fotografando os seus jogos de pelada. Percebi no início de minha aproximação um tratamento distinto, com ares de um certo “cavalheirismo” expresso em atitudes como o oferecimento do melhor lugar para assistir os jogos e o controle do uso de palavrões em minha presença. Felizmente, essa deferência foi aos poucos diminuindo, embora o fato da pesquisadora sobre futebol ser mulher nunca tivesse sido eliminado de nossas relações.

Um dos peladeiros que não consegui identificar, estava jogando abaixo do que os seus demais companheiros esperavam dele – aparentava cansaço, movimentando-se pouco e perdendo bolas consideradas fáceis pelos companheiros – então um dos peladeiros que esperava sua oportunidade de entrar no time, o criticou gritando: “Caraiiii, tomou gala ontem foi?” Imediatamente percebi que um dos homens deu-lhe um cutucão e fez um gesto em minha direção. Percebi nesse momento, que em alguns momentos minha presença era esquecida, mas alguém sempre lembrava que eu estava lá” (Diário de Campo, Pelada da Amizade, 26/11/2005).

Eu sabia que seria impossível me fazer passar despercebida, mesmo que eu fosse um pesquisador do sexo masculino e que jogasse algumas partidas com o grupo, ainda assim não seria um membro – como diria Garfinkel – do grupo. Tentava minimizar o fato, estando presente regularmente nos jogos, e também participando sempre dos momentos após as peladas – apenas me furtava de partilhar com eles a “cerveja” ou a “caninha”. Essa recusa se justificava por eu não ter observado em nenhum dos dias após as peladas alguma mulher participando dos encontros, mesmo aquelas que moravam em frente ao bar/sede e mesmo com a presença de marido, irmão e cunhado³⁶. Então fiz a escolha de não aceitar a bebida alcoólica, para não quebrar de vez a regra que as mulheres não “devem” participar desses encontros, o que me era permitido por eu ser de “fora” e ser da “universidade”, mas aceitava sempre o refrigerante e o tira-gosto, para minimizar as distâncias. Por outro lado, o fato de ser mulher

³⁶ Somente aceitei a cerveja uma única vez, no dia que o Ajax foi campeão da RPA 4.1, mas nesse dia o ponto de encontro estava tomado não apenas por jogadores e diretores, mas por mulheres e crianças que comemoravam o título, aliás esse foi o único dia em que notei a presença das mulheres.

também me permitia fazer perguntas que, se feitas por um pesquisador do sexo masculino, poderiam parecer algo “idiota” para o pesquisado – elaboradas por uma mulher soaram de forma diferente, ou mesmo que não soassem eles tinham paciência para explicar.

A presença do pesquisador é sempre estranha a qualquer grupo social, este estranhamento pode ser maior ou menor de acordo com a posição social e pessoal do pesquisador, cabe ao pesquisador um esforço para encurtar as distâncias – por isso que a preocupação em recusar uma cerveja, visava também um encaixe entre a moralidade de um grupo e a minha atuação, evitando assim aumentar as barreiras – pois, além de pesquisadora da universidade eu sempre seria uma “mulher” em um espaço de homossociabilidade masculina. Assim, participar da “brincadeira” após os jogos, partilhar o mesmo alimento, utilizar a “mesma” linguagem³⁷, rir e conversar com os homens, não era apenas mais uma “coleta de dados”, mas, sobretudo, a busca para reduzir os efeitos da violência simbólica que ocorre entre pesquisador e pesquisado (BOURDIEU, 1999).

O trabalho de observação contínuo e regular é decisivo para que o pesquisador possa se aproximar realmente dos pontos de vista e das práticas do pesquisado. A entrevista é um instrumento importante para captar os discursos, a forma como o pesquisado ordena e reordena suas visões de mundo, mas sendo uma técnica isolada da observação perde muito do seu valor heurístico. A observação contínua e regular aproxima dois sujeitos distantes socialmente, contribuindo para reduzir os preconceitos presentes tanto no pesquisador como no pesquisado. O que importa para o pesquisador são os métodos que os atores utilizam para agirem na realidade social, sua tarefa é investigar o “como” os atores criam, recriam e reproduzem o mundo social, afastando ao máximo os julgamentos do pesquisador, realizando o difícil e imprescindível exercício da “indiferença etnometodológica”:

Os estudos etnometodológicos sobre as estruturas formais se destinam ao estudo de fenômenos como, por —"exemplo, suas descrições pelos

³⁷ Refiro-me aqui exclusivamente ao meu cuidado de utilizar uma linguagem mais próxima do grupo pesquisado, evitando ao máximo expressões e vocabulário próprios da meio acadêmico.

membros, quaisquer que sejam, abstendo-se de todo juízo sobre a sua pertinência, seu valor, sua importância, sua necessidade, sua "praticidade", seu sucesso ou consequência. Damos a esse modo de proceder o nome de "indiferença metodológica". (GARFINKEL e SACKS, apud COULON, 1995a, p. 81)

A “indiferença etnometodológica” tal como formulada por Garfinkel e Sacks, é um compromisso com o processo de objetivação que o sociólogo é convidado a realizar em suas pesquisas – algo tão caro para as ciências sociais – salientando que qualquer análise deve partir dos sujeitos pesquisados, nesse sentido o trabalho de observação permite ao pesquisador acessar códigos, condutas e os significados que a entrevista não capta por uma série de motivos, por exemplo, durante as entrevistas os palavrões sumiram da linguagem ordinária dos meus informantes, e quando alguém o utilizava, dizia algo do tipo “com licença da expressão” ou “com licença da palavra”. O mesmo ocorreu nas primeiras observações, os palavrões e gestos obscenos eram controlados, mas depois de algumas semanas o repertório era longo e variado. Lembro da sensação de conquista que senti após uma manhã de impropérios.

O trabalho de observação é indispensável quando se pretende a dinâmica do jogo e criação, recriação e atualização das regras. Sem o longo – e muitas vezes penoso³⁸ trabalho de observação – seria impossível apreender essa dinâmica sem “ver” o jogo, sem atentar para o movimento, para o corpo em ação, para as relações de interdependência dos times envolvidos. Enquanto a entrevista ouve o “como se faz”, a observação dirige-se ao “que se faz”, nesse trabalho – que se propôs etnográfico, a observação foi decisiva para o meu objetivo e as entrevistas serviram para complementar as informações – nesse sentido, também deixei as entrevistas para o final do trabalho de campo. Não pretendo afirmar com isso que a observação seja mais completa que a entrevista, apenas reafirmo que uma técnica de pesquisa

³⁸ Em Recife, as peladas aconteciam aos domingos, às 8:00h (precisava acordar às 06:00h, pois eram necessários três ônibus para chegar até o local). Alguns jogos “terminavam” às 11:00h, em pleno verão recifense, o sol implacável em espaços sem proteção era extremamente desconfortável.

é um instrumento que devemos decidir de acordo com a metodologia empregada, e que a metodologia é uma escolha que depende do objeto e das escolhas teóricas. A etnografia propõe um mergulho na realidade do outro, mas esse mergulho foi mais vivido – no sentido pleno da palavra – no sertão nordestino.

Em abril de 2006 empacotei o meu computador, livros e roupas e parti para Aracatiaçu, mais precisamente para o Assentamento Estadual São João, indo morar com meu tio Francisco Júlio. Nesse projeto são assentadas dez famílias, e nestas, encontra-se meu tio e três de seus filhos com suas respectivas famílias. Assim, das dez famílias assentadas, quatro são de meus parentes em primeiro grau. O responsável pelo time local, o “União São João” (USJ), era meu primo Cícero. Quando cheguei, o time estava prestes a disputar um campeonato chamado II Copa Integração que reúne times dos três distritos mais próximos: Aracatiaçu, Caracará e Taperuaba³⁹, e, também, do município de Forquilha. Eu estava literalmente “em casa”; depois, fui percebendo que não muito.

Cheguei na quinta-feira da semana santa, numa época de festividades e chuvas intensas naquela região do semi-árido nordestino. Mesmo abreviadamente, contarei meu processo de inserção no campo. Lembro do meu estranhamento – embora tenha visitado outras duas vezes esta mesma casa e freqüentemente visitava estes familiares, tudo parecia diferente, talvez porque meu olhar estivesse modificado. Não era mais uma visita breve e festiva, de alguém que vem visitar parentes e volta no dia seguinte. Tinha, agora, o olhar de quem vem para morar por quatro meses a fim de realizar sua pesquisa de doutoramento. Nem preciso reler meus diários de campo para lembrar o impacto que sofri, sobretudo nas primeiras semanas, condensado no que chamei num dos meus últimos diários, os três “S” da pesquisa: sustos, surpresas e solidão.

³⁹ Esses três distritos ficam mais isolados do município, pois entre a sede de Sobral e os três há um outro município (Forquilha).

Os sustos provocados pela falta de um filtro para água e o seu precário armazenamento, a quantidade absurda de moscas, os problemas que tive com cólicas intestinais e diarreias; as surpresas e novidades que as peladas no sertão nordestino me traziam: da presença de uma torcida de pelada à participação feminina, da falta de um telefone à combinação de resultados de jogos; e da solidão: sentir-se perdida, sem saber por onde começar o trabalho de campo, notar-me completamente só, sem telefone, sem internet e, principalmente, sem o olhar de quem se ama.

Descobri que o método etnográfico atinge em cheio pesquisador e pesquisado, que bane do campo a lógica dicotômica sujeito/objeto, e, o mais importante, que obriga o pesquisador a refletir sobre todo o processo de pesquisa, do planejamento inicial – quase sempre descumprido, ao “produto” final. E, como bem lembra Foote Whyte (2005), a inserção no campo exige uma exposição das experiências pessoais do pesquisador, fazendo transparecer os erros, as “mancadas”, os deslizos, os sobressaltos e os medos. Enfim, aqueles “imponderáveis” que rondam os pesquisadores em campo, que não são dignos de menção nos manuais de metodologia, e, que, no máximo, são contados como anedotas nos corredores dos congressos acadêmicos.

Aprender o significado da indiferença metodológica talvez seja tarefa fácil diante do desafio de experienciá-la no corpo durante quatro meses. O sentido desse conceito etnometodológico eu assimilei com meus erros e acertos no trabalho de campo. Acertei quando segui as orientações de minimizar a violência simbólica entre pesquisador e pesquisado, através do cuidado com a linguagem e a opção de usar a colher nas refeições, da ajuda solidária através da leitura de projetos e “tradução” de textos ao auxílio nas tarefas domésticas, do registro tanto da “brincadeira” dos jogos de futebol quanto do trabalho sério na agricultura. Estas e outras escolhas não eram meras “táticas” de inserção no grupo, mas uma

tentativa contínua de estabelecer uma relação intersubjetiva que me levasse realmente a me colocar no lugar do outro, tão próximo e tão distante.

O trabalho de campo não é feito apenas de escolhas certas, os erros também fazem parte do ato de pesquisar, eles nos mostram como o trabalho de investigação social exige uma permanente reflexão sobre nossa prática científica. Lembro-me como me assustava a quantidade de animais ao redor da casa e, principalmente, com as fezes de porcos, vacas, bois, bodes, galinhas e ovelhas. Além do odor, as fezes atraíam muitas moscas, o que eu considerava um problema de higiene e saúde. Diante disso, aproveitando o descontentamento de duas primas⁴⁰, sugeri e, confesso, insisti com a construção de uma cerca, para que os animais ficassem mais distantes da casa. Não apenas insisti, como paguei 50% dos gastos relativos à construção da cerca.

Quando fui ao centro de Sobral, comentei com uma amiga – que também é socióloga⁴¹ – sobre o episódio da cerca, e ela censurando minha escolha comentou algo como “Rô é você que tem que se adaptar a vida deles e não eles ao seu mundo”. Como se diz popularmente “a ficha caiu”. Senti-me envergonhada, pois percebi que não era aquela cerca feita de madeira do sabiá⁴², mas a cerca erguida pelos meus preconceitos e pela minha resistência em aceitar os pontos de vista do outro, que se traduzia na tentativa de impor um modelo de racionalidade (saúde, higiene) que era próprio do meu universo social. Percebi que o mais difícil de nosso ofício é desconstruir nossas “cercas”.

A experiência no Assentamento São João foi provavelmente a lição mais completa que recebi sobre metodologia, e também sobre epistemologia. As referências teóricas condensavam-se na experiência prática, rompendo de vez com a oposição entre sujeito e objeto, revelando que o processo de construção do conhecimento nas ciências sociais

⁴⁰ A adesão feminina foi entusiástica, mesmo porque são as mulheres responsáveis para limpar a casa, o que inclui o “terreiro”, ou seja, a área ao redor da casa.

⁴¹ Diocleide Lima, professora do curso de Ciências Sociais da Universidade Estadual Vale Acaraú (Sobral-CE).

⁴² Nome científico “*Mimosa caesalpiniaefolia*”.

envolve sempre dois sujeitos prenhes de subjetividade, racionalidade e sentimentos. Estranhamento, preconceitos, visões de mundo, distanciamento, envolvimento, objetividade, subjetividade etc, saíam dos livros e desfilavam cotidianamente diante de mim, desafiando, ensinando e também apaixonando esta cientista social.

CAPÍTULO II

Futebol Amador na Cidade e no Sertão

“Pelo Canto do Rio eu mato, eu morro!”

José Bartolomeu, Diretor do Canto do Rio

Gooooooooo!!!! Risos e gritos, rojões e palavrões, abraços apertados para comemorar e braços abertos para reclamar, alegria incontida e decepção indisfarçável, atacante agradecendo a Deus e goleiro praguejando, torcedores emocionados e torcedores resignados. FUTEBOL. Mas esta não é uma cena de Maracanã, Arruda ou Castelão⁴³, é uma cena que se repete todos os anos, todos os meses e muitas vezes todos os dias pelos campos sem grama das cidades e dos sertões brasileiros. Alguns jogos são apenas amistosos, outros em sua maioria são partidas de campeonatos ou torneios organizados pelo poder público, por ligas amadoras ou mesmo por indivíduos apaixonados. Alguns desavisados que acompanham apenas futebol profissional, poderão achar que são partidas sem importância, ou na melhor das hipóteses afirmarão que se trata apenas de “diversão”. Quanto engano! Para a maioria dos envolvidos com o futebol amador, uma partida de futebol vale uma vida inteira e isso não é apenas uma metáfora.

Os times de futebol amador provavelmente expressem as primeiras formas de organização popular em nosso país para vivenciar uma prática lúdica, pois nas primeiras décadas do século XX lazer e esporte não eram ainda percebidos como objetos de políticas sociais. Aqueles que eram excluídos dos clubes sociais, por não pertencerem às “boas famílias”, organizavam-se para formarem seus times e, assim, terem acesso ao esporte e ao

⁴³ Maracanã: Estádio Municipal Mario Filho (RJ); Arruda: Estádio José Lins do Rego (PE) e Castelão: Estádio Estadual Plácido Castelo (CE).

lazer. A historiografia sobre o futebol brasileiro ainda é incipiente⁴⁴ e as pesquisas que temos referem-se ao futebol profissional ou, quando este ainda era amador, referem-se quase sempre aos clubes sociais⁴⁵. Como vimos, há poucas pesquisas sobre o futebol amador, essa lacuna gera um incômodo silêncio sobre a organização dos times nas classes populares. Este trabalho busca romper este silêncio e resgatar e analisar um pouco dessa história. Opta-se aqui por uma descrição detalhada, utilizando o discurso de diferentes informantes e a história diversificada dos times para montarmos um mosaico do futebol amador em Recife e em Aracatiaçu.

Então vamos entrar em campo...

O Passarinho Futebol Clube (PFC), um dos mais antigos times de Recife, foi fundado em 1945, e através da memória do sr. José Laércio, um dos seus fundadores, tive acesso a um pouco dessa história. Sr. José Laércio nasceu em 1930, começou a jogar futebol amador no PFC quando tinha 15 anos, e teve uma rápida experiência nos “aspirantes” do Santa Cruz Futebol Clube, de onde saiu quando se alistou no exército. Veremos adiante, que muitas características do Passarinho também estão presentes em outros times, mesmo aqueles que foram fundados mais de 40 anos depois, como, por exemplo, essa proximidade com o futebol profissional. Como a maioria dos times, o Passarinho herdou o nome do bairro à época de sua criação, no caso ainda havia uma área de mata virgem,

Em 1945, agora não sei o mês, me lembro sim da fundação quando a gente fez a ata, a ata foi em 48, 13 de maio de 48. Em 1945, com bola de borracha, aqueles sapatozinho kichute, era 20 pessoa só (...)Aqui era só mata só. A gente matava animal aqui no mato, cutia... Aí nós começamos (...) Foi meu pai. Ele mesmo tocou a bolinha de borracha lá no quintal da gente, que era uma vage⁴⁶ e lá vai, criamos gosto da brincadeira e formamos um quadro (Sr. José Laércio, fundador do Passarinho, ex-jogador e ex-diretor).

⁴⁴ Dos poucos livros publicados é importante destacar “Football-mania: uma história social do futebol no Rio de Janeiro, 1902-1938” de Leonardo Pereira (2000).

⁴⁵ Embora haja importantes trabalhos sobre “futebol de fábrica”, esses não são pesquisas históricas. Ver ANTUNES, Fátima (1994)

⁴⁶ “Vage” ou vargem ou ainda várzea, refere-se a uma área próxima a um rio ou açude.

O nascimento do Passarinho Futebol Clube remonta a uma época em que havia muito espaço nas capitais. Em 1944 Recife tinha apenas 384.422 habitantes⁴⁷, hoje a população de Recife e região metropolitana é superior a dois milhões. A grande explosão demográfica das principais cidades brasileiras, a partir da década de 1950, irá ocasionar uma perda dos espaços para o futebol amador; não há mais “vage”, porém os times irão negociar novos espaços. O PFC é provavelmente o único time de Recife que tem seu próprio campo⁴⁸, o que o afasta da realidade da maioria dos times urbanos, porém sua história aproxima-se da maioria dos times por mim pesquisados, tanto na zona urbana quanto na zona urbana: os diretores são filhos de diretores dos times.

2.1 Futebol Amador: um jogo em família

Diz-se popularmente que a bola é o primeiro presente que um pai escolhe para o filho em nosso país, e em se tratando de futebol amador, pelas histórias relatadas por diversos representantes de times, é possível afirmar que o filho, além de herdar a bola e o gosto pelo futebol, herda também o time de futebol. Se o pai do sr. José Laércio iniciou os filhos no distante ano de 1945, muitos pais continuam a passar o “cetro” ainda hoje⁴⁹; “Aí em 80 meu pai tomou conta do time né, de 81 para cá era ele, aí de uns tempos para cá ele se aposentou, não quis mais...” (José Ricardo, diretor do Passarinho).

A relação dos filhos com o time não se inicia apenas após o falecimento dos pais ou com seu afastamento devido às limitações da idade: é uma relação que começa cedo e de

⁴⁷ Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). População do Brasil, das Unidades da Federação e dos Municípios das Capitais (Estimativa) 31-XII-1944. Localização: <http://www.ibge.gov.br/seculox/default.shtm>

⁴⁸ “Esse campo aí foi o maior aperreio do mundo para a gente comprar esse campo (...) o pai desse aí ganhava 12 mil réis por mês, o pai desse aí e a proposta do time era 20, pagava todo mês 20 mil réis naquele tempo. Foi 480 esse terreno aí, são 100 metros, 10 lotes, muito antes de ter esse campo aí, isso aí era lagoa, ninguém chegava ali não, era um pântano, ninguém chegava ali não, fizeram um aterro ali” (José Laércio, PFC)

⁴⁹ Hirata (2005) em sua dissertação observa que “O XI Garotos foi fundado em 1980. Seu Francisco foi o fundador e é o pai do atual presidente do time” (p.84).

forma efetiva, pois é comum os filhos jogarem nos times que os pais são diretores, e após a “aposentadoria” como jogadores continuam no time, agora com a função de organizar a equipe.

Em alguns times, quando o pai não participa, são os irmãos que assumem ou fundam um time como é o caso do Fora de Forma e do União São João, ou ainda da diretoria do Ajax, que conta com a presença de dois irmãos e um cunhado. Além da relação de parentesco, o Fora de Forma reforça a proximidade entre o futebol profissional e o amador, pois Walnez, diretor do time, foi jogador profissional durante 8 anos (de 1994 a 2002), tendo abandonado o futebol por contusões no joelho e no tornozelo, após a “aposentadoria” do futebol profissional, Walnez, seu irmão Igor e outros amigos criaram o time. Devido à falta de recursos financeiros, o apoio da família é imprescindível para que os times consigam manter-se. Nesse sentido, as mulheres também se fazem presentes: embora não assumam papéis de dirigentes, participam do time realizando trabalhos que são considerados femininos:

A gente comprava o pano e mandava minha tia fazer, ela fazia. A gente dava alguns números, cortava, ela pregava (Bartolomeu, presidente do Canto do Rio).

Ajudam no dia-a-dia, no dia dos jogos né, de cortar laranjas, de comprar gelo, de preparar roupa, de preparar comida, de fazer tudo (Walnez, diretor do Fora de Forma).

A relação entre família e o time pode ser bem exemplificada através das sedes destes: a casa do diretor é quase sempre a sede do time. Há uma mistura de espaços sociais que não podem ser percebidos numa relação dicotômica como público-privado ou casa-rua (DAMATTA, 1985). A casa representada como lugar privado e da intimidade é invadida por um esporte que tem no domínio público sua maior expressão, seja em partidas em grandes estádios ou em modestos terrenos baldios.

Foi comum encontrar nas casas dos diretores os símbolos das vitórias de um time: os troféus e medalhas sempre expostos na sala, como símbolo de orgulho e também de distinção social. Nas paredes, retratos de familiares e imagens de santos dividem espaço com

fotos e recortes de jornais com notícias do time, que são cuidadosamente guardados. Na “sede-casa” guardam-se também os uniformes das equipes, a documentação quando os times são registrados, e muitas vezes é o local das reuniões com a diretoria, jogadores e torcedores. A casa-sede apresenta-se como sólida construção de um comprometimento e apaixonamento que é transmitido na família.

Os diretores geralmente têm emprego fixo, embora seja possível encontrar alguns dirigentes desempregados ou trabalhando na informalidade, ou apenas realizando serviços esporádicos, os chamados “bicos”. O salário, mesmo insuficiente⁵⁰, é imprescindível para a manutenção dos times e da própria família, mas em alguns casos da capital, as esposas dos dirigentes também exercem atividade remunerada, outras como na zona rural, contribuem com o seu serviço não remunerado da lavagem das roupas. As despesas com uma partida de futebol entre times amadores custa em média cem reais nas cidades e em média oitenta reais no meio rural, mas estes valores podem ser maiores ou menores, essa flutuação das despesas é determinada pelo tipo de competição, amistoso ou campeonato, e sendo este último, dependerá também da fase da competição, se disputa inicial por grupos ou se fase semifinal ou mesmo a final de uma competição.

As despesas maiores são com jogos de campeonatos ou torneios, a exceção aqui fica para o campeonato “Futebol Participativo” (Recife), que veremos detalhadamente adiante. Mas são muitas as outras despesas: taxa de inscrição no torneio, que pode variar de trinta a cem reais, as despesas com as fichas de inscrição, pois estas requerem em alguns casos duas fotos de cada jogador inscrito, além das fotocópias; lavagem do uniforme dos times em Recife, custa em média R\$ 20,00 e em Aracatiaçu R\$ 10,00 é o preço médio desse serviço; Remédios para os jogadores contundidos, cálculo médio difícil de ser feito; despesas com

⁵⁰ As ocupações de meus entrevistados estão predominantemente no setor informal, na indústria da construção civil, na agricultura familiar e no serviço público municipal (fiscais e professores).

água e gelo, em torno de dez reais; e pagamento para alguns jogadores dos times, que pode variar de dez a cinquenta reais por jogo, aprofundarei mais adiante no item 2.13.

As taxas de arbitragem variam de acordo com o regulamento das competições, pois em algumas o trio de arbitragem é exigido, em outros são apenas dois árbitros principais e em alguns um árbitro e um árbitro-assistente (bandeirinha). Em Recife, um árbitro recebe em média trinta reais por partida, em Aracatiaçu a metade desse valor. A despesa com transporte é maior na zona rural, pois o distrito não possui um sistema de transporte coletivo, sendo necessário alugar um caminhão, conhecido como pau-de-arara, cujo custo médio é de sessenta reais. Nas cidades há também os custos com as passagens dos jogadores, dependendo do local de moradia e do local do jogo este valor pode chegar a sete reais por jogador, mas a média em Recife é de três reais e cinquenta centavos por jogo. Em alguns casos, os dirigentes fornecem um valor para a gasolina para quem possui moto ou automóvel. Em Aracatiaçu, jogadores que moram distante recebem dinheiro para a gasolina das motos, transporte mais utilizado ou dinheiro para pagamento do serviço de moto-táxi⁵¹.

A gente gasta aproximadamente, se o jogo for à noite, mais ou menos 100 reais, se o jogo for num sábado ou domingo de 150 a 200 reais (...) Porque à noite, porque você sabe que jogo de pelada é o seguinte tem que ter a cerveja e a noite gasta menos entendeu, porque tem que ir para casa cedo e fim de semana é à vontade (Valnez, diretor do Fora de Forma).

Existem ainda as despesas fixas, que incluem outros itens que incidem sobre o orçamento dos times como os uniformes, também chamados de padrões e as bolas de couro. Esses itens variam muito de acordo com a marca e o tipo de material utilizado: um uniforme completo pode custar R\$ 700,00 (setecentos reais), mas pelos depoimentos de diversos dirigentes eles compram um uniforme completo com 16 calções, 16 camisas e 16 pares de meia por aproximadamente quinhentos e cinquenta reais.

⁵¹ Serviço de transporte regulamentado, realizado em motocicletas, que existe em todo o Estado do Ceará e em alguns estados da federação.

Eu ano passado mesmo, eu comprei do meu dinheiro, um padrão de camisa com um calção e meião e uma bola. Deu setecentos e setenta e poucos reais. Eu comprei de um rapaz (Bartolomeu, diretor do Canto do Rio)

É importante lembrar que a maioria dos times pesquisados possui duas equipes – o que onera ainda mais os times - chamadas de primeiro quadro e segundo quadro. Esta nomenclatura representa uma diferenciação interna importante: o primeiro quadro é a equipe considerada melhor, quando há campeonatos em que apenas um quadro participa é o primeiro quadro que sempre joga. Embora alguns dirigentes afirmem que esta divisão é feita de acordo com a idade, os mais jovens jogando no segundo quadro, para depois com o tempo ascenderem ao primeiro quadro, observa-se que o primeiro quadro é composto por aqueles jogadores considerados mais habilidosos, sendo possível encontrar jogadores jovens em times do primeiro quadro, e outros jogadores veteranos que já jogaram no primeiro quadro e com o passar do tempo, devido a uma menor capacidade física passam para o segundo quadro.

Em campeonatos onde há dois quadros, o segundo quadro sempre faz o primeiro jogo, ou seja, se numa tarde de domingo são marcados dois jogos, o segundo quadro jogará às 14:00 horas e o primeiro quadro jogará às 16:00, horário onde há melhores condições para o jogo, já que o calor é menor, fator importante no nordeste brasileiro. É o jogo do primeiro quadro que mais atrai torcedores, seja porque o futebol apresentado é esteticamente mais apreciado, seja porque é difícil acompanhar um jogo, no sol às 14hs. O tempo de duração da partida depende de qual quadro jogará, o primeiro quadro é o que joga mais tempo, em média quarenta minutos, e o segundo quadro em média trinta minutos por cada tempo da partida. Nos tópicos específicos dos times aprofundarei este aspecto.

A maioria dos times observados ao longo dos campeonatos consegue algum tipo de patrocínio, quase sempre de pequenos e médios comerciantes do próprio bairro, outros realizam atividades como bingos e rifas. Mas devido ao alto custo dos uniformes, pois cada equipe tem dois uniformes diferentes, o mais comum é o patrocínio de pequenas e médias

empresas; além disso, alguns torcedores com melhor condição financeira também contribuem para a compra dos uniformes. Diferentemente do futebol profissional onde os patrocinadores são grandes empresas nacionais e internacionais, no futebol amador esses patrocínios são realizados por mercadinhos, pizzarias, armarinhos, depósitos de construção, dentre outros tipos de comércio facilmente encontrados em bairros periféricos.

Alguns times recebem material de candidatos a cargos eletivos, em sua maioria para o cargo de vereador. Porém alguns campeonatos, principalmente aqueles organizados pelo poder público, não é permitido que os times utilizem nomes de candidatos nas camisas; e alguns candidatos distribuem os uniformes já com o seu nome e número. Alguns diretores aceitam a propaganda política em seus uniformes, outros optam por não manter esse tipo de relação. Através da história e da trajetória do Ajax e do União São João será possível aprofundarmos vários pontos destacados até esse momento, bem como destacar outros aspectos específicos.

2.2 O Ajax: O Futebol Amador na Cidade

O Ajax foi criado em 1992, na comunidade⁵² da Mangueira, localizada no bairro da Torre. Este é um bairro de classe média, mas como a maioria dos bairros de Recife, mesmo os de classe média e média alta, contém, dentro do seu espaço territorial, pequenas favelas. Segundo dados do Plano Setorial de Uso e Ocupação do Solo, qualquer bairro da cidade está situado a uma distância não superior a 1,2 km de alguma favela. A comunidade da Mangueira é mais uma a confirmar esse fato e conta com aproximadamente 300 famílias. Tem duas ruas “principais” sem pavimentação ou esgoto e vários becos; em uma das pequenas casas está localizada a sede do Ajax, onde reside um de seus diretores, o sr. Eduardo, conhecido por

⁵² Refiro-me à comunidade como no verbete Comunidade, do Dicionário do Pensamento Social do Século XX de OUTHWAITE e BOTTOMORE (1996)

todos por Duda. Na casa-sede encontramos na pequena sala, em uma estante dez taças e várias medalhas, troféus cuidadosamente guardados e exibidos com orgulho no espaço da casa destinado às visitas.

O Ajax foi criado em 1992, um dos fundadores do time foi Bill – pai de Duda, Bill também foi jogador profissional do final da década cinquenta até o início da década de setenta, tendo atuado em times de Portugal e também na seleção pernambucana. Além de Bill ter atuado como jogador profissional, Duda também tentou seguir os passos do pai, realizando alguns testes⁵³ no Santa Cruz Futebol Clube, mas igualmente ao Sr. José Laércio desiste definitivamente do profissionalismo quando ingressa no exército. Encontramos novamente uma proximidade entre os futebolis amador e profissional, além das relações familiares que permeiam o futebol amador.

Quando o Ajax foi criado alguns jogadores da comunidade jogavam em um time no bairro do Coque, chamado Juventude, que posteriormente foi transferido para a Vila Santa Luzia, também no bairro da Torre. Segundo Duda, o time do Juventude jogava todo domingo à tarde, mas alguns jogadores preferiam jogar pela manhã, pois assim teriam mais tempo para o lazer do domingo. Então os jogadores reuniram-se e decidiram criar um time que pudesse jogar nas manhãs de domingo. Assim nasceu o Ajax,

Só que a gente jogava nos domingos a tarde né, então a gente se reuniu, a gente não queria mais jogar à tarde, um grupo de amigos assim, a gente formar um time para jogar de manhã, quando acabar o jogo a gente toma a cervejinha da gente, bate um papo, pra ter mais tempo, porque quando a gente joga domingo à tarde, muitas pessoas não gostam porque não podem ir à praia de manhã (...) descanso da comunidade, porque quando a gente jogava fora muita gente ia olhar (Duda, diretor do Ajax).

O Ajax nasce com a função de constituir-se como uma atividade de lazer dos homens da comunidade da Mangueira: o dia de domingo é reconhecido como o único dia

⁵³ “Fiz alguns testes no Santa Cruz só que, não sei se tinha condições ou não, só que a gente ia fazer peneira que antigamente chamava muito de peneira, aí fazia peneira, o treinador da peneira indicava a gente para ir para o Santa Cruz, a gente chegava lá, aí o cara de lá, o treinador dizia não que não tinha mais vaga que aguardasse mais, a gente voltava, depois ia de novo, é muito cansativo, aí o tempo foi passando e desisti, entrei no quartel e arrumei um trabalho” (Duda, diretor do Ajax).

realmente dedicado ao lazer, pois aos sábados muitos ainda trabalham. Importante destacar que esse dia de lazer não se restringe apenas aos jogadores e dirigentes, ele se estende também aos moradores da comunidade, que como torcedores acompanham os jogos dos times em outros bairros.

O futebol amador possibilita a muitas pessoas uma maior mobilidade dentro de sua cidade e mesmo fora de suas fronteiras, pois os jogos acontecem também em outros municípios vizinhos: quanto maior a fama dos times, mais convites eles recebem para jogar amistosos fora de seu bairro e às vezes de fora sua cidade. Esta mobilidade permite que os jogadores, dirigentes e torcida tenham uma outra relação com a cidade, que dessa forma se amplia, não se restringindo ao local de moradia e de trabalho e áreas adjacentes. Hirata (2005), ao pesquisar o futebol de várzea em São Paulo, também se depara com essa mobilidade urbana que o futebol amador permite:

Prática urbana, o futebol de várzea tem um sentido que vai além das circunstâncias da sociabilidade local, até porque suas formas de organização e o modo como mobiliza jogadores e torcedores passa por uma trama urbana que ultrapassa as circunstâncias da vida local, de um bairro ou das chamadas comunidades de referência (...) o futebol de várzea constitui uma versão popular de um certo cosmopolitismo urbano (HIRATA, 2005, s/p).

Durante a pesquisa, foi possível observar esses deslocamentos pela cidade de Recife, principalmente para os jogos amistosos, pois os campeonatos tendem a reunir times de uma mesma região, como é o caso Campeonato Futebol Participativo durante sua primeira fase. Durante a pesquisa assisti partidas amistosas de times localizados em diferentes áreas da cidade, durante as conversas percebia como o futebol amador, para além de uma prática de esporte e lazer, constituía-se também como um “passaporte” para todos os recantos da cidade de Recife. Por exemplo, quando eu perguntava a algum informante se eles conheciam determinado bairro, as respostas afirmativas ou negativas quase sempre tinham como complemento: “sei onde é, já jogamos lá” ou “não, a gente nunca jogou lá”. Obviamente, não estou afirmando que o futebol amador seja o único meio que os moradores da periferia

possuem de conhecer a sua cidade, mas certamente é um dos caminhos mais utilizados para circular pela cidade.

Aí o time foi crescendo, cresceu, ficou conhecido basicamente no Recife todo, time de amador né (...) Disputamos em 94, fomos campeões, na Torre, sempre na Torre, aí depois desses campeonatos sempre, tinha o Peladão que era uma coisa oferecida pelo governo do Estado, era o mesmo molde desse Participativo, só que o Peladão não era dividido por bairro, juntava todo o Recife e lá eles faziam o sorteio e a gente daqui ia jogar em Campo Grande, jogava lá no Coque, onde caísse o sorteio (Duda, diretor do Ajax).

Ser campeão de torneios e campeonatos importantes torna o time “conhecido”, ou seja, o time é reconhecido pelos demais times da cidade. Quanto maior o número de títulos, ou mesmo participações que terminem em vice-campeonatos ou até mesmo nas semifinais, mais os times tornam-se “conhecidos” não somente em seu bairro, pois as vitórias ultrapassam as fronteiras e a popularidade do time rapidamente alcança outras áreas. Ser reconhecido como um importante time amador na sua cidade é uma recompensa para o trabalho que os diretores enfrentam no cotidiano para manter o time funcionando. Como vimos, as despesas com os times amadores podem ser consideradas altas, pois eles são sustentados pelos seus diretores que lançam mão de diversas estratégias para arcar com os diversos custos. A maioria contribui com recursos próprios, que são insuficientes, ou busca outras formas para arrecadar dinheiro, uma delas é a cota entre os moradores da própria comunidade:

Veja bem, nós quatro, os quatro diretores ajudam e tem algumas pessoas também da comunidade que sempre ajudam sabe. A gente vai lá, “ô vai ter jogo hoje ajuda aí”, aí tem um que dá dez reais, tem uns que dá vinte, outros trinta, aí nisso a gente vai juntando, aí a gente junta (Duda, diretor do Ajax).

Há sempre pessoas na comunidade que colaboram financeiramente para o time do Ajax, há também uma empresa que colabora com o uniforme do time. No uniforme do time está grafado o nome da empresa na frente e nas costas das camisas, a empresa não tem sede no bairro, mas um dos diretores e outro membro da comunidade são funcionários antigos desta empresa, o que facilita o patrocínio, embora o proprietário reclame que futebol amador não proporcione retorno para a empresa, pois não tem visibilidade na imprensa.

Alguns diretores buscam a contribuição de candidatos a cargos eletivos - principalmente vereadores - para a compra do uniforme dos times. No Ajax, os diretores atualmente preferem não buscar o apoio de candidatos, pois isso os obrigaria a manter uma relação de apoio durante as eleições, mas no início das atividades do time, os diretores receberam o uniforme de um candidato. Entretanto, em alguns casos, principalmente quando o dirigente tem uma relação anterior com o candidato, seja por ser um líder comunitário ou por ser cabo eleitoral, os candidatos são procurados para patrocinar os times.

Mas sempre a gente pega uma ajudazinha pro Cadoca⁵⁴. Cadoca é uma pessoa, que através de outras pessoas – a gente fala - ele sempre me deu o material do time. De dois em dois anos, de quatro em quatro anos a gente vai lá e... Por sinal, agora ele ta até pra dar dois material a gente. Pra gente continuar (Bartolomeu, diretor do Canto do Rio).

Só que a gente não tem dinheiro para comprar material, aí já que foi um ano político a gente conseguiu com o vereador um jogo de calção, de meia e de camisa, aí foi então que a gente começou (Duda, diretor do Ajax).

Na cidade de Recife em apenas em dois amistosos, observei times que tinham a propaganda de candidatos, incluindo os números para a votação, em outros jogos foi possível observar algumas faixas, com dizeres do tipo “Agradecemos o apoio de Fulano de Tal”. A prática de candidatos “apoiarem” times de várzea abarca todas as posições políticas, de partidos políticos considerados de direita à partidos considerados de esquerda. Apesar das reivindicações dos times ao poder público municipal, não há distribuição de uniformes para os times, assim os diretores muitas vezes dependem de práticas eleitoreiras para assegurar o funcionamento dos times.

A luta dos jogadores em campos esburacados e sem grama é tão grande quanto a luta cotidiana dos diretores para manter seus times, mas além das recompensas como o reconhecimento e os troféus, há um prêmio semanal após cada jogo, o encontro após os jogos que reúne jogadores, diretores e torcedores. Esses encontros geralmente acontecem no bar ou

⁵⁴ Carlos Eduardo Cintra da Costa Pereira, o Cadoca, é deputado federal. Foi candidato derrotado nas três últimas eleições para prefeito de Recife.

na sede dos times, é um momento de grande descontração, onde o principal assunto são os comentários sobre o jogo, tudo regado a muita cerveja e tira-gosto, para os poucos que não consomem bebida alcoólica também há o refrigerante. Em alguns times, somente há a “resenha” em caso de vitória do time, mas o time do Ajax reúne-se mesmo nas derrotas, embora as pessoas participem em maior número em caso de vitória:

Todos os jogos, principalmente quando a gente ganha né (...) aí se encontra lá e no final o pessoal se reúne, toma uma cerveja, toma um refrigerante, come um tira gosto (...)o pessoal passa a semana todinha sem se ver aí quando chega o final de semana se joga bola e depois cada um vai para um lado fica uma coisa meio chata né (Duda, diretor do Ajax).

E assim o time do Ajax, e também os outros times de Recife, vão se mantendo, entre encontros festivos e batalhas, para que a bola continue rolando nos poucos espaços que ainda restam nas grandes cidades brasileiras. Mas bola também encanta em outros campos, adentra o semi-árido nordestino.

2.3 O União São João: O futebol amador nas entranhas do Sertão

O time do União São João é um dos mais de 120 times amadores de Sobral, esta é uma cidade de médio porte, pólo de desenvolvimento econômico da região norte do estado do Ceará. Sobral tem uma população estimada em 176.895 habitantes, distribuída ao longo dos seus 2.123 km², é nesse território que estão localizados os seus 13 distritos: Sobral, Aprazível, Aracatiaçu, Bonfim, Caioca, Caracará, Jaibaras, Jordão, Patos, Rafael Arruda, Patriarca, São José do Torto e Taparuaba. Aracatiaçu, que em tupi-guarani quer dizer “Ventos Fortes”, é um dos distritos mais antigos, tendo sido criado por lei em 1843. É o segundo maior distrito em extensão territorial, perdendo apenas para o distrito vizinho de Taparuaba. A população de Aracatiaçu é estimada em aproximadamente 8.000 habitantes, a maior parte vivendo na sede do distrito.

O time do União São João está localizado na zona rural, sua história revela as dificuldades e a paixão pelo futebol amador praticado no meio rural, realidade que impõe obstáculos difíceis de imaginar para quem tem como referências as cidades urbanizadas. Como, por exemplo, a falta de telefones públicos e de transporte coletivo. Como os times de Recife, nem só de dificuldades vive o time do União São João, as partidas sejam de amistosos ou de campeonatos tornam-se um grande encontro festivo.

O time do União São João tem apenas três anos de existência, sua história está ligada ao surgimento do Assentamento Rural São João, pois poucos meses após a instalação das dez famílias no local, surgiu o time que herdou o mesmo nome do assentamento acrescentando-se a palavra “união”. O nascimento do time já revela as dificuldades de manter um time na zona rural do semi-árido nordestino, pois o União São João nasce de um time que havia parado por falta de recursos, assim um time morre e outro nasce:

Quando eu vim morar aqui aí o time tava parado, o time daqui tava parado (...) aí eu pedi pra tomar de conta, quem tomava de conta era ele, “ó, seu Murilo, se quiser eu tomo de conta” aí eu tomei (...) O time daqui era Fortaleza do São João, mas hoje depois que tomei de conta eu achei melhor o time tá com União São João, pegava o São João né botei o nome de União, União São João (Cícero, diretor do União São João).

Como a maioria dos moradores não tem renda fixa, apenas os que fazem parte dos programas de seguridade social (como aposentadoria, pensões e o programa bolsa-família) têm renda mensal, os demais dependem da agricultura, principalmente da venda de animais bovinos e caprinos⁵⁵. Os assentados recebem recursos para manter a criação de animais e o cultivo da terra e também participam de outros projetos de agricultura familiar, mas apesar disso é pequena a circulação de dinheiro na localidade. Assim, a dificuldade financeira para manter os times é maior que nas cidades.

Cícero assumiu o time há dois anos e uma das primeiras providências foi buscar um outro uniforme para o time, e conseguiu o padrão completo com um vereador, com quem

⁵⁵ Há também uma pequena fábrica de queijo, mas que emprega informalmente apenas quatro pessoas.

sua família mantém uma proximidade política. Pude observar que outros times da região solicitam e recebem seus uniformes, bolas e redes de candidatos a cargos eletivos, principalmente para o legislativo municipal. Mas também foi possível encontrar um dirigente que não aceitava esse tipo de doação:

a gente faz um bingo, uma coisa assim e completa e compra o uniforme. Uniforme de político eu não tenho nenhum, procuro mais usar uniforme que seja, a gente consiga mesmo, a gente compre (...) Eu não sou muito chegado a uma propaganda de político não porque eu acho que são, quando eles visa aquilo ali é mais um tipo de exploração, eles acham que a gente, dando um monte de camisa a gente aqui, a gente fica definitivo grato aquilo ali (Vidal, diretor do Aracati).

Sr. Vidal, um pedreiro que já acalentou o sonho de ser jogador profissional, chegando a treinar por alguns meses no Guarany Sporting Club, clube de futebol profissional da cidade de Sobral. Assim, mesmo em um pequeno distrito encontramos uma relação entre os futebolistas profissional e amador. Sr. Vidal foi jogador amador e por seus reconhecidos capitais futebolísticos atuou em diversos times amadores, para depois tornar-se diretor do Aracati. Em 2006, aos quarenta e três anos de idade, casado, tendo quatro filhos, sem acesso à educação formal, “uma pessoa que só sei assinar meu nome”, realizou uma leitura reveladora das relações clientelistas que substituem as inexistentes políticas públicas de esporte e lazer em muitos municípios de nosso país. A falta dessas políticas contrasta com a dedicação dos dirigentes dos times do pequeno distrito de Aracatiaçu.

A dedicação apaixonada e atuante dos dirigentes muitas vezes não é suficiente para manter um time amador funcionando. No União São João, Cícero conta com o apoio do irmão, único da família que tem renda mensal assegurada, pois é contratado como vigilante pela prefeitura de Sobral. Edmilson assegura os gastos maiores, como transporte para os jogadores que moram em outros distritos. Cícero também recebe a ajuda da esposa – ainda que algumas vezes esta reclame - que lava o uniforme dos times, mesmo quando não recebe pagamento por

isso. Mais uma vez percebe-se como o futebol amador é atravessado por relações familiares, seja ela de pai e filho, de irmãos ou de esposas e companheiras⁵⁶.

O time do União São João também tem como sede, igualmente aos times de Recife, a casa do diretor. A casa de Cícero funciona como sede, é ali que ele guarda todo o material do time: a bola, as redes e o uniforme do time. Na sala da casa não há nenhum troféu do time, nenhuma medalha, mas certamente, quando o time conquistar algum campeonato ou torneio, será o local onde com orgulho a taça será exibida, como são exibidos os troféus e medalhas na sala da casa do sr. Vidal, diretor do Aracati. A casa no meio rural é o local da família, uma família ampliada por sobrinhos, pais, padrinhos, afilhados e nos casos dos dirigentes de times amadores, abarca também o time de futebol.

Em Aracatiaçu a maioria dos times treina uma ou duas vezes por semana, diferentemente das grandes cidades, onde é difícil conciliar os horários das diversas atividades produtivas; no meio rural, esse encontro é mais fácil quando os jogadores moram no mesmo distrito. No caso do União São João apenas o segundo quadro conseguia realizar treinos, e isso apenas antes da Copa Integração, pois no primeiro quadro muitos jogadores não residiam na localidade do São João. A realização de amistosos é uma oportunidade para o União São João manter o time treinando e em funcionamento.

Os amistosos são marcados entre os dirigentes do time, é acertado um valor para pagar o transporte do time visitante, o time da casa depois devolverá a partida, jogando outra partida amistosa agora na casa do adversário, este por sua vez devolverá o dinheiro pagando o valor do transporte. Em um amistoso foi acertado, o valor de R\$ 40,00 (quarenta reais), como o aluguel do caminhão custou o R\$ 60,00 (sessenta reais), o time do União São João completou o restante. Normalmente, cobra-se um valor de R\$ 2,00 por jogador – aqueles que não tem nenhum tipo de remuneração não são cobrados – outros contribuem com um valor

⁵⁶ Alana Gonçalves (2002) em sua dissertação sobre futebol amador no município de Juazeiro do Norte (CE), relata “Há também o irmão do senhor Madalena que é como um a espécie de auxiliar do dono do time” (p.76).

superior de acordo com suas condições financeiras. Independente do valor acertado entre os times, o amistoso tem sempre que ser devolvido, algumas vezes a data do jogo de volta já é agendada junto com o primeiro jogo.

Outro aspecto importante do amistoso, como também do jogo de campeonato: as partidas são uma oportunidade de lazer para toda a família e também para os demais moradores, pois movimentam a comunidade, tanto nos jogos de ida quanto nos jogos de volta. Em jogo amistoso do União São João em casa, observei uma quantidade de pessoas que eu ainda não tinha visto, contei vinte e dois adultos, além de um vendedor de picolé em saquinho⁵⁷. No meio das pessoas há uma presença grande das mulheres dos jogadores, pois a maioria é deles são casado, e de seus filhos; alguns idosos também vão ver o neto ou o filho jogar.

Esses são pontos gerais que busquei apresentar sobre os times de futebol amador na cidade e no sertão. No decorrer desse capítulo e também do capítulo IV irei aprofundar alguns pontos elencados nessa breve apresentação, outros infelizmente não poderão ser contemplados, pois o universo do futebol amador é multifacetado, seria impossível enveredar por todos os caminhos que ele suscita, embora isto seja tentador, mas certamente é uma tarefa para outras pesquisas. Discutiremos agora dois campeonatos, o Futebol Participativo em Recife e a Copa Integração em Sobral.

2.4 O Projeto Futebol Participativo: primeiras observações

Em 2004, fui informada da existência de um campeonato de futebol amador que reunia mais de quinhentos times de pelada. Após algumas informações, descobri que o campeonato chamava-se "Projeto Futebol Participativo". Optei então por iniciar minha pesquisa de campo acompanhando o campeonato de 2005 deste projeto. Após os primeiros

⁵⁷ No Ceará esse picolé em saquinho plástico é conhecido como Dindin, e em Recife como Dudu.

contatos com a Diretoria de Esporte Amador⁵⁸, vinculada à Secretaria de Educação, Esporte e Lazer do Município, que gerencia o Projeto Futebol Participativo (PFP), fui informada que este projeto integra um outro projeto maior chamado de "Círculos Populares de Esporte e Lazer". Segundo os representantes da prefeitura, este projeto visa promover o esporte, o lazer e a cultura como um direito de todo cidadão e como meio de auto-organização comunitária, utilizando o esporte, o lazer e a cultura como meio para que os usuários desenvolvam uma consciência crítica em relação ao esporte e à sociedade. O PFP seria então organizado a partir destes princípios.

- 1) A promoção da inclusão social, estimulando a auto-organização comunitária através do lazer esportivo;
 - 2) O desenvolvimento de uma prática esportiva comunitária de maneira lúdica, democrática e participativa;
 - 3) A democratização e revitalização dos campos de Várzea de Recife.
- (LOBO; SOBRAL e OLIVEIRA, 2004, p. 2)

A Constituição de 1988 inseriu pela primeira vez o lazer como um direito social (Capítulo II, artigo 6º). Apesar desse avanço considerável, o lazer ainda é vinculado fortemente às atividades esportivas, o que, portanto, restringe o conceito de lazer (Capítulo III, Art. 217, § 3º). O esporte em nossa sociedade é concebido como uma atividade racional, voltada para o rendimento e para a competição, centrado no modelo piramidal, onde os "melhores" vencem os "piores". Nesse sentido, a proposta dos Círculos Populares de Esporte e Lazer visa romper com esta concepção de esporte e também de lazer.

O Futebol Participativo (daqui em diante FP) vincula-se a uma proposta de lazer que crítica as concepções sobre o “bom” lazer, voltado para a “boa” formação moral, sendo capaz de disciplinar e compensar as tensões do mundo do moderno, principalmente a do mundo do trabalho, o “bom” lazer tem sempre uma função, seja compensatória, moralista, ou utilitária (DUMAZEDIER, 1976). Também realiza a crítica da mercantilização do lazer, que reduzido à lógica da mercadoria transforma-se em uma atividade controladora e alienante.

⁵⁸ Registro aqui meus sinceros agradecimentos a todos que fazem a Diretoria de Esportes Amador pela recepção amistosa e por colocarem-se à disposição para a pesquisa.

Mesmo realizando a crítica, o FP parece não escapar da visão moralista e utilitarista do “bom” lazer: “O problema então é: organizar possibilidades de lazer que combinem a liberdade de escolha, a ludicidade e o prazer com uma direção político-pedagógica de crítica e transformação da realidade” (SILVA e SILVA, 2004, p.22).

O FP teoricamente deve se constituir em um campeonato de futebol amador que contribui para a formação crítica das pessoas, incentivando a participação da população. Não é objetivo desse trabalho fazer uma apreciação ou estudo aprofundado sobre as políticas de esportes e lazer desenvolvidas pela Prefeitura da Cidade do Recife (PCR), porém apresentarei a partir das minhas observações, como se desenvolveu o Campeonato Futebol Participativo, buscando centrar minhas observações e reflexões para a discussão das regras do regulamento do FP.

Há uma ambigüidade presente no futebol amador. Por um lado, ele busca se afirmar como espaço lúdico, do “não-trabalho”, da “brincadeira”, mesmo como lembra Guedes (1998), que esta seja uma “brincadeira séria”, afastando-se completamente do ideal do futebol profissional. Por outro, a obrigatoriedade do uso de material esportivo ou da constituição legal de um time, com diretoria, sede e registro em cartório, indica uma aproximação com o futebol profissional, percebido como espaço do trabalho, da organização racional e do lucro. Assim, o futebol amador estaria constantemente perpassado por essa ambigüidade em relação ao futebol profissional. Mesmo não sendo objetivo desta pesquisa aprofundar a análise sobre os nomes dos times, penso que esta questão nos ajuda a perceber esse tensionamento entre as duas lógicas: amadora e profissional.

2.5 Os Times Amadores de Recife no Futebol Participativo

O campeonato Futebol Participativo envolve quatro categorias: aberto, sub-15, veteranos e feminino. O campeonato inicia-se pelo aberto que é o que envolve o maior número

de equipes; segundo a prefeitura, reuniu 400 equipes em 2005. A prefeitura não dispõe de um sistema informatizado dos times, algo que tive de fazer para possuir alguns dados das equipes. Após um levantamento inicial, onde tive acesso às fichas de inscrição das equipes, consegui os dados de 339 equipes: nesta ficha constavam nome da equipe, data da fundação, se possui ou não sede própria, nome do representante, campo de preferência para jogo, cores do uniforme, endereço e telefone.

Apenas 255 times informaram a data de fundação ou ao menos o ano em que o time foi formado. O time mais antigo foi fundado em 1947, seguido de dois times de 1948, e o quarto mais antigo de 1958. Depois disso temos três times na década 1960 e sete times na década de 1970. Nos anos 1980 esse número sobe para 27 times, nos anos 1990 para 76 e a partir do ano 2000 para 108 times.

Os nomes escolhidos para os times amadores são predominantemente nomes de clubes conhecidos da primeira e segunda divisão, predominando nome dos clubes do Rio de Janeiro e São Paulo, como: Corinthians, Palmeiras, São Paulo, Santos, Flamengo, Vasco e Fluminense. Há também os clubes do exterior, como Milan, Real Madrid e Barcelona. Apenas um time de futebol amador adotou o nome de um time local: Santa Cruz. É possível que isto ocorra devido a forte rivalidade entre os três times locais, o que, por exemplo, impediria um torcedor do Sport jogar sua pelada pelo time amador do Santa Cruz.

Apenas quatro times tinham nomes de empresas, provavelmente por patrocínio, já que um deles, patrocinado por uma pequena empresa de pescados, tinha três funcionários participando do time. Há também duas associações específicas: ASCEMA - Associação dos Servidores Civis do Exército, Marinha e Aeronáutica e ASSPE – Associação de Surdos de Pernambuco.

Encontrei 25 nomes jocosos, o que pode indicar uma adesão ao futebol amador como uma brincadeira, aproximando-o mais do jogo como atividade lúdica do que do esporte,

como atividade racional e laboriosa, havendo uma clara opção pela brincadeira, não havendo nenhuma aspiração de aproximá-lo com o futebol profissional. Parece ser este o caso quando os times optam por serem: Grêmio Esportivo Vira Copos, Gut-Gut, Barriga na Areia, Cata Ponche, Brincadeira Futebol Clube, Hidro Sociedade Esportiva, SPA, Galáticos, Dinamite, Detonaltas, 11 Velozes, Terminal, Fora de Forma, Menudos, Ell Ninho, Bate Bola, Arrumadinho, dentre outros.

Logo, não é casual que *jogar pelada* seja sinônimo de *brincar*. Não é também casual que os nomes escolhidos para tais times tenham, quase sempre, um grande toque de auto-ironia (...) transformar-se num *peladeiro* significa abdicar das possibilidades de profissionalização através do futebol, ou seja, abrir mão do seu lado *sério*, e investir na dimensão lúdica da atividade (GUEDES, 1998, p. 85 – grifos no original).

Os nomes do time indicam uma aproximação do futebol amador ao jogo, embora seja possível que um desses times que optam por esses nomes sejam organizados também sob o modelo do futebol profissional⁵⁹. No momento, a hipótese mais provável é que a adoção de nomes jocosos para os times revela uma tendência para a prática do futebol amador como espaço para a vivência lúdica do jogo,

No jogo em geral prevalece o caráter do riso, do cômico, da zombaria, enfim, da brincadeira (...) No jogo, a zombaria é intrínseca. As provocações, as "palhaçadas", induzem os participantes a uma atuação cômica e engraçada. Talvez o cerne do "espírito lúdico" esteja aí – no humor" (BRUHNS, 1993, p. 48-49).

2.6 Os times e o poder Executivo: conflitos e participação popular

A cidade de Recife está dividida em seis Regiões Político Administrativas – RPAs. O campeonato é municipal, mas sua organização e desenvolvimento ocorrem inicialmente pelas RPAs. Acompanhei as reuniões em todas as RPA, bem como a plenária para discussão e aprovação do regulamento da competição. A equipe que acompanha diretamente as RPA é formada por três coordenadores, todos formados em educação física, responsáveis pelo

⁵⁹ O time Fora de Forma é exemplo disso, embora ele tenha sido fundado apenas por “barrigudinhos”, hoje disputa apenas campeonatos e torneios e seus diretores ambicionam profissionalizá-lo.

acompanhamento de duas RPA cada um. Cada RPA tem em sua equipe com dois monitores, normalmente jovens que residem na própria RPA. Os coordenadores estão presentes na maioria das reuniões, embora estejam ausentes de outras, principalmente quando são reuniões que ocorrem somente para a entrega e devolução de material (como as fichas de inscrição de jogadores), neste caso os monitores acompanham estas reuniões.

Algumas reuniões são extremamente rápidas, em torno de 15 a 20 minutos, apenas para informes e distribuição de fichas de inscrição tanto de times quanto de atletas, ou então apenas para a devolução destas. Quando apenas os monitores estão presentes, percebe-se, em geral, que estes não possuem condições para dirigir ou coordenar determinadas discussões, seja por serem muito jovens ou por não terem uma formação voltada para este tipo de trabalho. Eles em geral estão lidando com um público formado por homens mais velhos – em apenas uma reunião que participei havia uma mulher como representante de time – aparentando em média de 30 a 45 anos. Alguns destes com alguma experiência em movimentos comunitários.

Outras reuniões têm uma duração entre uma e duas horas e meia. Algumas destas reuniões foram conflituosas devido a divergências em relação às informações contidas na ficha de inscrição dos atletas. Segundo os representantes dos times, a ficha demandava muitas informações, o que dificultava o seu preenchimento. Também questionavam a solicitação de duas fotos de cada jogador. A reclamação da ficha de inscrição do atleta ocorreu em todas as RPAs, mas em duas o protesto foi mais incisivo. Além das reclamações ditas em público, alguns representantes que não falavam durante a reunião, me procuravam após o término das reuniões e teciam as suas críticas:

Ao final da reunião dois representantes me procuraram e reclamaram da ficha de atletas. Um deles me perguntou: “a senhora acha isso aqui certo?” Disse apontando para ficha. Em geral colocaram que a ficha tinha exigência demais: “Renda: sem necessidade; escolaridade, até raça, pra que isso tudo? Vão é preencher de qualquer jeito”. Um homem de aproximadamente 40 anos, bem vestido, que trabalha num jornal, também veio reclamar: “O

peçoal vai é inventar, muitos são analfabetos” (Diário de campo, 20/05/2005).

A discussão em torno da ficha evidenciou algumas divergências entre os representantes dos times e os representantes da prefeitura. O conflito maior foi em torno da exigência do número do Cadastro de Pessoa Física (CPF) na ficha de inscrição, a maioria dos representantes de times questionou afirmando que muitos jogadores não iriam disponibilizar o número do seu CPF por este ser um documento muito utilizado em fraudes, e citaram os exemplos das empresas fantasmas criados a partir de CPFs roubados.

Por outro lado, os representantes da prefeitura afirmavam que este era o único documento que impedia que os jogadores se inscrevessem em mais de um time, algo proibido e bastante criticado no campeonato do ano anterior. Também argumentavam que o controle sobre o documento seria uma responsabilidade da prefeitura. Houve momentos de discussões acirradas com gritos de ambos os lados. Em algumas reuniões, a habilidade do coordenador em lidar com posições divergentes possibilitou o diálogo com todos. Porém, em outros os conflitos viam à tona, nestes casos era questionado o caráter democrático do campeonato; os representantes da prefeitura em algumas RPAs afirmavam: “se não tiver CPF não joga” ou então “só joga com CPF, a ordem vem lá de cima, eu só obedeco”. Os representantes do time retrucavam: “O problema é que a gente tá aceitando muita coisa da prefeitura calado”, “Num é participativo, então a gente pode mudar ou não pode, como é?”

Os questionamentos dos representantes e os conflitos gerados pelas divergências eram compreendidos de duas formas pelos representantes da DEA. Por um lado, havia uma insatisfação com os “problemas” criados pelos representantes, pois estes não percebiam que “estamos trabalhando pra eles”. Por outro, avaliavam que os debates acirrados eram fruto de um processo onde os representantes de times percebiam que poderiam efetivamente participar do processo de construção do campeonato, e assim qualificavam o discurso dos representantes de times. Há uma ambigüidade na forma como os problemas e conflitos são percebidos e

resolvidos. A princípio penso em duas hipóteses para estas contradições - isto pode ser fruto de diferentes concepções dos que estão à frente do PFP, como também pode evidenciar uma discrepância na formação destes representantes da DEA. Em qualquer um dos casos ou nos dois ao mesmo tempo, o objetivo de inserir uma política pedagógica voltada para a formação crítica e participação popular é emperrada por essas contradições.

Por outro lado, a participação dos times de futebol restringe-se quase sempre aos representantes dos times, em poucas reuniões observei a presença de jogadores, apenas quando estes são os responsáveis mais diretos pela organização do time⁶⁰. Mesmo a participação nas reuniões sendo incentivada pelos coordenadores, na maioria destas apenas uma pequena parcela dos presentes expressava suas opiniões⁶¹. Ainda assim, devido à grande quantidade de times no campeonato, em várias reuniões as salas ficavam lotadas, e dependendo da infra-estrutura do local alguns ficavam em pé ou sentados no chão. A maioria das reuniões ocorria em prédios públicos, como escolas e centros sociais, outras vezes aconteciam em sedes de conselhos comunitários de bairros.

2.7 Regras, Regulamentos e punições: amadores ou profissionais?

Um dos momentos em que houve maior participação dos representantes foi para a discussão e votação do regulamento do campeonato. As discussões e votações ocorreram primeiramente por RPA e depois houve uma plenária geral com delegados eleitos (para cada dez times, um delegado) em suas respectivas RPAs para a discussão da unificação do regulamento. Nas RPAs e também na plenária geral os pontos mais polêmicos foram: o número mínimo de jogadores para uma equipe se inscrever; a punição ao jogador que se

⁶⁰ Por exemplo, em uma reunião da RPA 4, estavam presentes três jogadores de um time formado por funcionários de uma empresa; os três eram jogadores e representantes.

⁶¹ Percebia que estes que participavam mais intensamente nas reuniões em sua maioria eram lideranças comunitárias ou pessoas que tinham experiências em movimentos sociais ou ainda em partidos políticos.

inscrevesse em mais de uma equipe; idade mínima dos atletas; punição para o time que não levasse a bola no dia de jogo; e a exigência do CPF.

A discussão do regulamento revelou uma ambigüidade presente no campeonato, que por um lado visa fortalecer o futebol amador como prática lúdica, e por outro, a aproximação com o futebol profissional evidenciada no tipo de regulamento aprovado e também na determinação de seguir as regras do *Football Association*, havendo por parte da DEA uma insistência em diferenciar regras do futebol e regulamento de competições. O regulamento pode ser alterado desde que não altere as regras do futebol, pois, segundo os representantes da DEA, se houver alterações nas regras corre-se o risco de se descaracterizar o futebol. Isto também foi questionado por um dos representantes presentes na plenária geral: "Se não pode mudar as regras, porque nós estamos aqui?"

As discussões e debates em torno da ficha de inscrição do atleta e sobre o regulamento e as regras do FP trazem à tona duas questões importantes que merecem uma reflexão mais acurada. Em primeiro lugar, me refiro às disputas entre os representantes da DEA e dos times, pois embora o FP seja concebido como uma política de esporte e lazer que estimule a participação democrática dos representantes dos times, estes dois grupos representam interesses divergentes e muitas vezes conflitantes. Podemos pensar no campo esportivo contendo diferentes grupos que disputam determinados capitais simbólicos, esportivos e econômicos, no caso específico, um sub-campo que englobaria o futebol amador, com seus diferentes grupos: representantes do poder público municipal, representantes dos times, jogadores e torcedores. A distribuição de poder entre os diversos grupos é nitidamente desigual, os representantes da prefeitura possuem o poder econômico de quem financia uma política pública de esporte e lazer, determinando, em último caso, as decisões do campeonato.

Os representantes dos times buscam aprovar um regulamento que possibilite organizar seus times dentro dos limites impostos pelo caráter amador dos seus times e,

portanto, de suas limitações financeiras e instrumentais. Os representantes da DEA, por outro lado, buscam um modelo de futebol amador mais próximo do futebol profissional, o que contrasta com sua proposta política de esporte e lazer. Nesse sentido, insistem para que as regras do *Football Association* devam ser seguidas sem alterações, utilizando para convencer os representantes dos times um poder simbólico que estes não possuem: na época toda a equipe da DEA era formada por árbitros ou ex-árbitros da Federação Pernambucana de Futebol.

Em segundo lugar, emerge uma reflexão sobre as regras. As discussões sobre regras é um tema recorrente no futebol profissional, bem como é um tema clássico na sociologia, estando presente nos autores clássicos e contemporâneos do pensamento social. O grande problema é que, em geral, as conceituações sobre regras situam-se em duas perspectivas que não apreendem as dinâmicas das regras, restringindo seu alcance heurístico: por um lado, temos uma visão das regras como algo exterior ao indivíduo, guiando e conformando suas ações aprioristicamente e, por outro, temos um visão formalista das regras no esporte. O primeiro refere-se à idéia que as regras e as normas, que são incorporadas nos processos de socialização guiam às ações dos indivíduos.

O segundo equívoco refere-se às compreensões formais das regras nos esportes e jogos. A maioria das abordagens que utilizam os jogos como dispositivos analíticos, como a teoria dos jogos, parte de uma concepção acerca deles, utilizando o conceito de regras apenas do seu ponto de vista formal (KEW, 1992). É claro que qualquer esporte é definido a partir de suas regras, porém nenhuma regra de esporte ou de jogo diz como o atleta deve jogar, ela apenas proíbe determinadas ações e orienta outras, mas no desenrolar dos jogos é o acordo tácito que se tem entre praticantes de como se deve jogar determinado esporte ou jogo que orienta as ações dos praticantes.

According to formalism, game rules govern game procedures by determining the limits on the ways of achieving the deliberately contrived

ends of games. Players enter into a contract and must submit to authoritative decisions involving the rules, an authority which has an aura of permanency in games such as soccer and rugby union where the rules are termed 'laws'. Hence game-derivative notions such as 'playing', 'winning', 'fouling', 'cheating', 'scoring', get their meaning from the formal rules (Kew, 1992)⁶².

Dentre os autores que rompem com esta concepção estreita das regras nos esportes está Elias (1996). Para ele, o estabelecimento das regras no esporte caracteriza o esporte moderno, regulamentando-o. Mas a visão de Elias vai muito além do formalismo, pois as regras estão situadas para além dos regulamentos e regras oficiais de um esporte: as regras evidenciam-se também na conduta dos jogadores. Outro elemento fundamental é o caráter elástico de toda e qualquer regra, mesmo porque para Elias uma das funções do esporte é a manutenção de um equilíbrio entre tensão e prazer, e nisso as regras também jogam um papel determinante, pois a regra deve ser flexível e rígida ao mesmo tempo para manter esse equilíbrio; quando esse equilíbrio é quebrado as regras precisam ser modificadas, caso contrário o interesse pelo esporte vai recrudescer.

Em 1925, o Comitê da Associação de Futebol que decidiu alterar a regra de fora jogo estava, decerto, consciente de que, submetido a velhas regras, o “espírito” do jogo enfraquecera, tal como noutras ocasiões as pessoas tinham notado que o jogo começara a perder-se entre a desordem e a monotonia (Elias, 1996, p. 289)

"Se não pode mudar as regras, por que nós estamos aqui?", esta pergunta formulada por um dos delegados presentes à plenária final de votação evidencia ao seu modo todo esse debate. Provavelmente, o autor da pergunta questiona o caráter participativo do campeonato, mas existem outras questões que podemos refletir a partir dessa indagação. Primeiro, a possibilidade de questionar o caráter arbitrário das regras e dos regulamentos,

⁶² Segundo o formalismo, as regras de jogos regulam procedimentos ao determinar limites nos modos de se chegar a finais de jogos deliberadamente elaborados. Os jogadores fazem um contrato e devem submeter-se a decisões autoritárias que implicam a aceitação de regras, uma autoridade que tem uma aura da permanência em jogos tais como o que resulta da união de rúgbi e futebol onde as regras são denominadas 'leis'. As noções daí derivadas como 'jogo', 'vitória', 'falta', 'trapaça', 'marcação', adquirem sua significação das regras formais. (tradução nossa).

assim não cabe ao agente social apenas o cumprimento das regras, mas também elaborar e modificar as regras.

Em segundo lugar, questiona-se o caráter do campeonato. Os times irão participar de um campeonato não oficial, mas que reivindica as regras oficiais do esporte profissional. Como podemos caracterizar o futebol amador? Jogo? Esporte? As duas dimensões? O esporte moderno tem como características, entre outras: a universalização de um conjunto de regras, a racionalização, a profissionalização e a espetacularização. O jogo situa-se entre o esporte e a brincadeira, não é tão livre quanto este último nem tão rígido como o primeiro, não é uma atividade profissional, embora alguns times possam pagar a alguns jogadores, porém para a maioria dos praticantes é uma forma de exercício da ludicidade, pois o seu prazer está no jogo em si, não se situando além dos seus interesses individuais.

As regras de um esporte distinguem sua prática do profissionalismo e do amadorismo. É comum conformar as regras do futebol ao espaço destinado à sua prática, por exemplo, normalmente nas peladas não existe a regra do fora de jogo, conhecida como “lei do impedimento”, pois se um dos objetivos dessa regra é diminuir o campo de jogo, em geral as peladas ocorrem em campos diminutos, não sendo possível a sua utilização. Se todas as 17 regras do futebol fossem exigidas no futebol amador, isto inviabilizaria a sua prática a começar pela regra 1, sobre as dimensões oficiais do campo⁶³. Penso que a principal característica do futebol é a proibição do uso dos membros superiores (excetuando o goleiro), esta regra caracteriza determinado jogo como futebol, as demais 16 regras podem ser adaptadas sem o perigo de descaracterizar aquele jogo como futebol.

Se pensarmos nas 17 regras do futebol, poderíamos agrupá-las em dois grupos: regras conformativas e regras de ação. As regras de ação referem-se à ação dos protagonistas do futebol, ou seja, aquelas que proíbem ou orientam a ação dos jogadores em campo. As

⁶³ Ver Anexo 01, “Regras do Jogo de Futebol 2008/2009”, publicação da FIFA, traduzida para o português e disponível no site da CBF: http://www.cbf.com.br/regras/livroderegras_2008_2009_v2.pdf

regras conformativas, embora influenciem a ação dos jogadores, isto ocorre de maneira indireta, como acontece por exemplo, na regra sobre as dimensões do campo ou do número de árbitros. O importante aqui é frisar o caráter elástico das regras num sentido elisiano, pois as regras são elásticas não apenas porque visam manter um equilíbrio entre tensão e emoção, mas porque nenhuma delas diz “**como**” jogar, apenas informam o que não é possível fazer, o que torna o campo de possibilidades de ação dos jogadores imenso. Em termos etnometodológicos poderíamos dizer o que há sempre uma grande “margem de incompletude em toda e qualquer regra do jogo” (GARFINKEL, 1963).

O enfoque figuracional é fundamental para apreendermos a dinâmica dos jogos do futebol amador e para percebemos a elasticidade da regra e como os jogadores utilizam essa características das regras. A movimentação interdependente de dois times e o posicionamento individual e em equipe não é algo determinado pelo conjunto das regras oficiais do futebol, mas orientam as ações dos jogadores de dois times, embora não digam “como fazer”.

2.8 Os jogos do Ajax e a dinâmica figuracional

Acompanhei os jogos do Ajax durante o FP de 2005. Do primeiro jogo realizado em 03/09 até o ultimo em 08/12 estive presente na maioria deles, exceção apenas para o jogo que eliminou o time durante as semifinais do campeonato – pois estava me recuperando de uma cirurgia. Todos eles foram realizados no campo do Bueirão, um dos melhores campos para a prática do futebol amador em Recife e de propriedade da prefeitura. Os 32 times da

RPA 4.1⁶⁴ foram divididos em oito grupos, em cada grupo dois se classificavam para a fase seguinte, chamada de oitavas de final, sendo oito jogos eliminatórios. Os oito classificados jogaram as quartas-de-final, os quatro times sobreviventes jogaram a semifinal e finalmente dois fizeram a grande final. Os campeões de cada RPA jogariam a fase final do campeonato até restarem apenas duas equipes⁶⁵.

O campo do Bueirão recebeu a maioria dos jogos, 42 jogos de um total de 48. É um dos poucos campos de várzea que conta com uma boa estrutura: dois vestiários, arquibancada, iluminação e alambrado. As dimensões são próximas de um campo oficial, mas, como todos os campos que visitei em Recife, não têm grama, o piso é de terra com muita areia, na maioria das disputas de bola forma-se uma nuvem de poeira; em um desses momentos ouvi um torcedor gritar: “aqui é o pueirão e não o Bueirão!”.

Embora seja atualmente o campeonato mais longo e com maior número de equipes realizado em Recife, metade dos participantes jogou apenas duas partidas, na RPA 4.1 das 32 equipes, 16 foram eliminadas jogando apenas três jogos. Assim, embora exista uma possibilidade de recuperação, caso o time perca a primeira partida, os jogos mesmo na fase classificatória são marcados pela tensão, pois perder pode significar estar fora de um dos campeonatos de futebol amador mais importante da cidade. O Ajax, tal como outros times amadores de Recife, não realiza treinamento; os amistosos e os jogos de campeonatos funcionam como treino, pois a maioria dos jogadores está no mercado do trabalho, e, dada as diferenciações de profissões típicas das sociedades industrializadas, seria impossível reunir em mesmo dia e horário todos os jogadores para alguma atividade de treinamento. Assim, jogo é treino e treino é jogo. O Ajax, por ter em sua equipe dois jogadores profissionais que eram titulares da equipe, ambos jogando na segunda divisão do campeonato pernambucano (como

⁶⁴ Essa RPA foi a única a ser dividida, pois era a maior em número de equipes: 82 times, sendo 50 na RPA 4 e 32 na RPA 4.1.

⁶⁵ Conforme Anexo II, Regulamento do Futebol Participativo 2005.

iremos ver no item 2.13) convivia com a possibilidade de não contar com seus melhores atletas, pois sua presença dependia do calendário de um campeonato oficial.

As regras de ação do FP são as mesmas do *Football Association*, cabendo a um árbitro e dois árbitros assistentes zelar pela aplicação das regras; estes são todos membros de uma associação de árbitros do futebol amador da cidade Recife, sendo contratados pela DEA para arbitrar os jogos do FP. As punições também seguem o mesmo modelo do futebol profissional, por exemplo, três cartões amarelos suspendem um jogador por uma partida e o cartão vermelho uma suspensão automática (art. 31º)⁶⁶, mas neste último caso o jogador também será julgado por uma comissão disciplinar.

A “preparação” para o jogo é uma responsabilidade dos diretores dos times, cabe a eles providenciar não apenas o material dos atletas, pois o uniforme da equipe “deverá atender as exigências das regras oficiais” (art. 13º). Mas essa preocupação é algo menor diante da responsabilidade de assegurar a presença de todos, entrando em contato por telefone e pessoalmente assegurando o comprometimento de todos os jogadores para estarem presentes uma hora antes do início da partida, mas para isso deve mobilizar os torcedores e para que contribuam financeiramente com “aquele” jogo, pois os jogadores precisam receber o “pagamento” após os jogos, no caso do Ajax, a confraternização após os jogos, a “resenha” regada à cerveja, refrigerante e petiscos, além do pagamento das passagens de ônibus dos atletas.

O envolvimento da torcida não fica restrito à ajuda financeira. Os torcedores do Ajax estiveram presentes em todos os jogos, aumentando em número nos jogos eliminatórios e, claro, na grande final da RPA. Veremos no capítulo 4, que o envolvimento da torcida é grande, seja dos torcedores comuns, seja dos torcedores da torcida organizada “Mancha

⁶⁶ Ver no anexo II o Regulamento completo do Futebol Participativo de 2005.

Vermelha”, o apoio em forma de gritos de incentivos, banda, fogos de artifício, gritos de guerra e bandeiras contribuíam para aumentar a excitação em cada jogo.

Os jogadores chegam bem antes do início da partida, embora observei times que precisaram colocar um diretor na equipe para não perderem por W.O. e, assim, serem eliminados do campeonato. A maioria das equipes inscrevem um, dois ou mesmo três diretores como jogadores, para evitarem a perda dos pontos, visto que assim como no futebol profissional exige-se um mínimo de 7 jogadores para iniciar uma partida, assim na ausência de alguns jogadores, os diretores entram em campo. Assisti, em dois jogos do FP, a presença de diretores no time, era perceptível a diferença entre eles e os demais jogadores, seja pelo despreparo na condição física, em um deles evidenciada por uma barriga protuberante, seja pela visível falta de habilidade técnica se comparada aos demais jogadores do time. Os jogadores que comparecem vão aos poucos formando pequenos grupos seja para assistirem alguma partida que esteja em andamento seja pra conversar com amigos, vizinhos e colegas.

Os diretores do Ajax chegam com bastante antecedência, em torno de uma hora antes do horário do jogo, principalmente Duda que é o encarregado dos uniformes; quando todos estão presentes dirigem-se ao vestiário pra vestirem o uniforme e também para receberem as orientações do “técnico”. Pedi a um dos diretores do Ajax pra filmar um pouco do vestiário; nesse pequeno vídeo, alguns jogadores estão com o uniforme completo, principalmente os titulares, e uns quatro ou cinco ainda estão calçando as meias e chuteiras e estão sem camisa. Os jogadores aparecem brincando entre eles, mas as brincadeiras cessam na hora da escalação do time e das orientações finais.

Após a saída dos vestiários os jogadores formam uma pequena fila para assinarem a súmula do jogo. As formalidades mostram que irá acontecer uma importante partida de futebol, não importando para os envolvidos se eles não são profissionais, mas todo o ritual no vestiário, a assinatura da súmula e as orações antes do início da partida, quando os jogadores

formam um círculo fechado e gritam seu grito de guerra revela a todos que não é apenas um jogo amistoso ou uma pelada: durante os 70 minutos todos os jogadores estarão absorvidos e completamente comprometidos com aquele jogo.

Os times entram em campo com uma formação semelhante aos sistemas de jogo conhecidos, os chamados popularmente de “esquemas táticos”. No caso do Ajax, nos jogos em que estive, jogava com quatro defensores, quatro meio-campistas e dois atacantes, ou seja, um dos sistemas de jogo mais utilizado no futebol profissional brasileiro: o 4-4-2 (FIGURA 1). É importante salientar que esses sistemas de jogos são modelos que não abarcam a dinâmica dos jogos, mesmo quando são inseridas setas que apontam a movimentação dos jogadores em campo, esse é um modelo pouco útil para apreendermos a dinâmica de uma partida, não apenas porque é impossível prever todos os possíveis deslocamentos, mas principalmente porque eles excluem um elemento fundamental no modelo: a equipe adversária. Um modelo gráfico de um sistema de jogo, somente é útil se encarado como disposição inicial dos jogadores em campo, esta disposição será a base da qual partem os jogadores, mas ela será modificada pela performance de cada jogador e de cada equipe.

Os sistemas de jogo são úteis também para visualizarmos a especialização de cada jogador em campo: goleiro, zagueiros (esquerdo, direito, de sobra e líbero), laterais (esquerdo e direito), meio-campistas (volantes e armadores) e atacantes (centroavante, segundo atacante). A dinâmica de um jogo transforma as posições em campo, aliás, no futebol “moderno” exige-se que os jogadores sejam especialistas na sua função, mas que também dominem técnicas de outra função - o centroavante deve saber realizar uma marcação e o volante ter técnica para subir ao ataque -, entretanto, arrisco-me a dizer que no futebol amador, ao contrário das representações que existem, os jogadores cumprem suas funções em campo, obedecendo a sua posição no modelo gráfico do sistema de jogo mais que os jogadores profissionais.

À primeira vista a hipótese acima parece despropositada, mas antes de concluir meu argumento é necessário destacar algumas questões pertinentes aos jogos do futebol amador. A primeira questão se refere à diferenciação entre os times, tal qual o futebol eles se diferenciam pelo poder aquisitivo, pela possibilidade de “contratar” jogadores profissionais ou ex-profissionais, pela quantidade de jogadores que efetivamente compõem a equipe, o que leva a uma diferenciação da qualidade técnica. Alguns times terão, portanto, uma melhor disposição em campo e uma efetiva diferenciação das funções dos jogadores em campo, mas mesmo os que têm um domínio maior desses capitais, ainda estão muito distantes do futebol profissional. Assim, a segunda questão importante como os jogadores amadores não possuem preparação física e técnica específica para a prática do futebol, seus capitais futebolísticos (DAMO, 2007) são efetivamente limitados e, para a maioria, circunscrito ao aprendizado informal.

Os jogadores profissionais, que recebem cerca de 5000 horas de preparação física e técnica para adquirem os capitais futebolísticos indispensáveis para uma atuação profissional (DAMO, op. cit.), inclusive o domínio de outras funções que não as de sua posição, possuem maior condição para se deslocarem em campo. Assim, tenho como hipótese que, quanto maior os capitais futebolísticos, maior a liberdade dos jogadores, e quanto menor capital futebolístico, mais eles obedecem aos gráficos dos sistemas de jogo, pois efetivamente não possuem preparação física e técnica para assumir outras funções; nesse sentido é possível visualizar melhor um modelo gráfico nos campos de várzea.

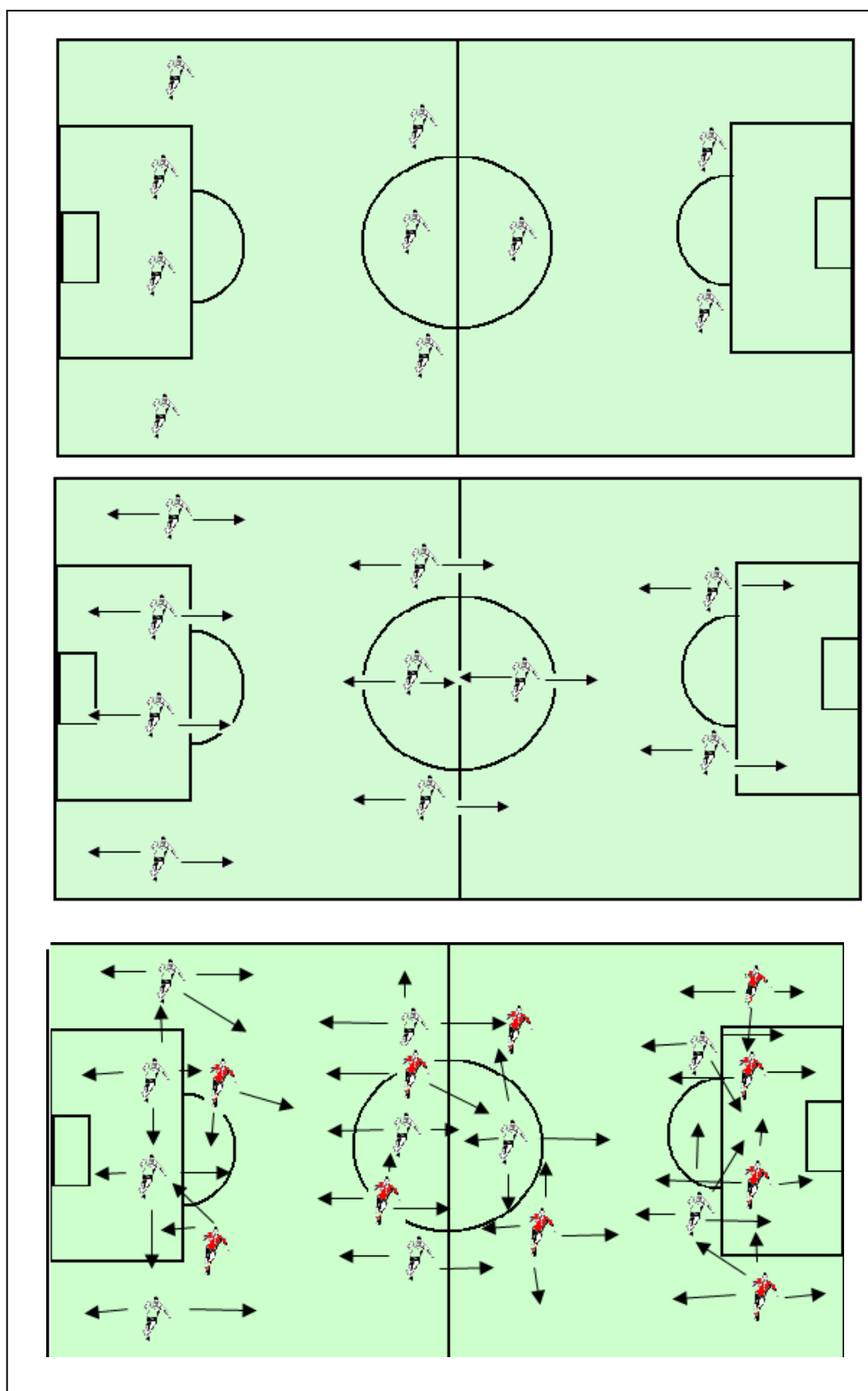


Figura 1 – Exemplo de esquema tático 4-4-2 e movimentação em campo.

Porém, isso não significa que o jogo na várzea não seja dinâmico. Como em todos os jogos existe uma dinâmica figuracional, no caso do futebol, essa dinâmica é muito grande principalmente pela quantidade de jogadores em campo (22), há uma relação de interdependência entre os 11 jogadores de uma equipe, entre os 11 jogadores da equipe adversária e entre as equipes adversárias. A movimentação de um jogador se pauta pela movimentação de seus companheiros de equipe, o deslocamento nunca é individual; desloca-se esperando o deslocamento futuro do companheiro de equipe e também dos adversários. Alguns momentos dos jogos do Ajax assemelham-se a uma dança, com a diferença que não há um ensaio prévio, avanços e recuos quase sincronizados.

Os jogadores de defesa do Ajax se utilizam de um espaço menor em campo, poucas vezes ultrapassam a faixa intermediária de seu campo, à exceção dos laterais que ultrapassam o seu campo e avançam no campo adversário. O conceito de figuração de Elias esboça essa dinâmica. Segundo ele, os jogadores se agrupam e reagrupam de forma fixa e flexível ao mesmo tempo. Fixa pelas regras que governam o jogo e flexível pelas inúmeras combinações possíveis dessas mesmas regras. Os jogadores são interdependentes entre si, seja entre os jogadores da mesma equipe, seja em relação aos jogadores adversários. Juntos formam uma única figuração social e se mantêm num equilíbrio constante entre a tensão e a cooperação. Os jogos dependem, como bem frisa Elias, da dinâmica entre a tensão e a cooperação e também entre a rigidez e a flexibilidade das regras.

A regra é flexível não apenas nas peladas entre amigos, mas toda regra tem um caráter flexível, pois ela apenas diz o que o jogador não pode fazer em suas ações, mas em nenhum momento ela diz “como” se deve agir em campo. No futebol amador, como no futebol profissional, os jogadores vão aprendendo a jogar, aprendem a agir segundo as regras, mas também para além das regras. Algumas ações são interditadas não pelas regras do *football association*, mas pelas regras de sociabilidade definidas entre os grupos; não se trata de regras

codificadas, mas de regras incorporadas que capacitam o ator social graças a seu *habitus*, no caso específico ao *habitus* de jogador do futebol amador permeado por códigos e significados acessível somente aos que possuem o sentido do jogo.

2.9 A Copa Integração em Aracatiaçu

A Copa Integração (CI) é um campeonato de times amadores, pois em Sobral nos distritos e também na sede da cidade os envolvidos nessa modalidade não utilizam o termo futebol de várzea: eles utilizam a denominação futebol amador. Enquanto o FP é um campeonato criado e organizado pelo poder público municipal de Recife, através da DEA, a CI é uma iniciativa individual, conduzida por dois jovens sobralenses, um residente em Sobral e outro em Aracatiaçu.

Os dois organizam o campeonato, elaboram um “pré-regulamento”, redigem os convites e os distribuem entre os representantes dos times e nas rádios locais, buscam financiamento para pagar premiação e gastos com arbitragem dentre outras atividades exigidas para a organização de um campeonato. Entretanto, a tarefa maior de organização é de responsabilidade de Márcio Melo, que também acumula a função de árbitro.

A CI não é uma atividade de um programa social voltado para o esporte e lazer, mas uma iniciativa localizada e individual. Os organizadores arrecadam recursos para a sua realização em quatro fontes distintas: prefeitura municipal, iniciativa privada, times de futebol amador e através de uma relação clientelista com um membro do legislativo municipal. Dos R\$ 2.631,00 gastos com a realização da II CI, R\$ 1.700,00 foram recursos financeiros disponibilizados pela Secretaria de Esportes, ou seja, 64,6% do total das despesas. A participação do poder público municipal restringe-se apenas ao financiamento da atividade proposta, não interferindo na organização da CI, nem tampouco buscando integrá-la a uma proposta de política pública. Por um lado, a prefeitura deixa os organizadores agirem com

autonomia, por outro se exime do seu papel de executor de políticas sociais na área do esporte e lazer. Embora Márcio Melo destaque a falta de apoio ao futebol amador, ele não estabelece uma relação reivindicativa com a Secretaria Especial de Esportes de Sobral, deixando de inserir o esporte amador no campo dos direitos.

Os organizadores recebem uma importante ajuda financeira – sem ela provavelmente seria impossível realizar a CI; em troca, retribuem convidando o prefeito para participar da cerimônia de abertura e divulgando o apoio dessa instituição para a realização do campeonato. Em 2006, a final da II CI sofreu dois adiamentos para que o prefeito estivesse presente, mesmo assim na terceira tentativa a final foi realizada sem a presença dele. Para Márcio, a presença do prefeito seria importante inclusive para assegurar a “ajuda” para o campeonato do ano seguinte, além de valorizar o seu trabalho de organizador do evento.

A relação com um vereador municipal expressa melhor o clientelismo ainda presente nas relações entre cidadãos e poderes públicos. Segundo Márcio, Zezão - vereador de Sobral - é o representante do legislativo que “apóia” o esporte amador em Aracatiaçu, contribuindo financeiramente com a CI. O discurso de Márcio revela como ocorre essa relação:

Eu tenho uma ligação política com o vereador, votei nele sem nenhum benefício, que eu sempre admirei os trabalhos dele. Chegou um ponto que ele disse: “Rapaz, eu vou ajudar a tua competição” Aí eu: “Pronto. Vai me ajudar”. “Vai me ajudar?”, “Vou”, “Então, beleza. Vou votar em ti”. Ai pronto criou-se esse vínculo. Tudo que eu vou fazer, às vezes, eu nem comunico a ele, de repente ele ouve falar. Liga pra mim: “Mas rapaz. Ta precisando de que? Um troféu? Medalha? Uma bola? Vem pegar tal dia”. Eu vou. Que num outro dia eu fiz um torneio de Damas, ele nem sabia. Ai mandou a premiação pra mim, sem eu nem pedir (Márcio Melo, organizador da Copa Integração).

Os termos “pedir” e “ajudar” revelam como o clientelismo ainda é forte nas relações políticas, embora não seja esse o papel a cumprir de um representante da população do poder legislativo. Essa sua “ajuda” é percebida como contribuição e apoio ao futebol amador, não apenas pelos organizadores do evento, mas também por dirigentes de times, que

algumas vezes confidenciaram que iriam apoiar e votar no referido vereador, visto que este era o único que “faz alguma coisa pelo futebol amador”.

O vereador esteve presente na final da II CI, além de ter seu nome inscrito na taça de campeão do quadro B, enquanto o prefeito Leônidas Cristino teve seu nome inscrito na taça do campeão do quadro A (FIGURA 2). O prefeito e o vereador também tiveram seus nomes grafados com cal no campo de jogo, bem ao centro do campo era possível ler PMS⁶⁷ e de outro os nomes Zezão e Leônidas (FIGURA 3). O locutor do carro de som anunciava o apoio do vereador Zezão e do prefeito Leônidas várias vezes durante os dois jogos. Diante de tantas propagandas, torna-se fácil compreender porque alguns dirigentes de times se mostravam dispostos a votar em Zezão e em Leônidas; apesar das eleições municipais estarem longe de se realizar (dois anos), ouvi manifestações de apoio aos dois políticos.

A CI revela que o futebol amador no meio rural é ainda preso a redes de clientelismo, sendo dependente desse tipo de prática, pois em um local onde há pouca circulação de dinheiro, é muito difícil a realização de torneios ou campeonatos sem o envolvimento do poder público. O que se questiona é o fato do envolvimento com o poder público se dar ainda através de práticas tradicionais e não através de uma participação efetivamente cidadã, ou seja, o esporte e, no caso específico, o futebol amador deveria estar escrito no campo do direito e não em uma relação de troca de favores (Constituição Federal, Capítulo III, Art. 217, § 3º).

⁶⁷ Em referência a Prefeitura Municipal de Sobral.



Figura 2 – Troféu da Copa Integração em Aracatiaçu.



Figura 3 – Campo onde foram realizados os jogos finais da Copa Integração, em Aracatiaçu

Os gastos para a organização de um campeonato são elevados não apenas para os organizadores, mas também para os times que participam. As principais despesas são com transporte e com os “jogadores de fora”, tornando difícil para os times se manterem ou mesmo participarem de mais de um campeonato ao mesmo tempo. Os dirigentes, na maioria das vezes, arcam com os custos, e algumas vezes recebem ajuda financeira, principalmente de membros da família, e fazem um malabarismo para participarem, pois é a participação em torneios e campeonatos que dão vida aos times. Quando não existe essa participação, o time

fica “parado”, e se essa “parada” perdurar por um período extenso o time “acaba”, como foi o caso do Fortaleza do São João, que foi substituído pelo União São João.

Além dos campeonatos, os amistosos são fundamentais para os times, pois definem a existência ou o fim de um time, principalmente na zona rural. Na sede de Aracatiaçu, existem quatro times: Cearazinho, Aracati, CESA (Clube Esportivo de Aracatiaçu), e Cruzeirinho. Aracatiaçu mesmo sendo um distrito localizado na zona rural, possui uma pequena zona comercial, uma pequena fábrica de fogos de artifícios e alguns aparelhos sociais como as escolas de ensino médio e fundamental da região, um posto de saúde, um cartório e um centro cultural. O que assegura alguns postos de trabalho e uma circulação maior de dinheiro, facilitando a busca por recursos dos times.

As localidades afastadas da sede do distrito possuem no máximo um pequeno comércio, conhecido como “bodega” onde é possível encontrar gêneros alimentícios e bebidas, normalmente é o ponto de encontro, pois também é, em geral, o único bar da região. Na comunidade do São João existe também uma pequena fábrica de queijos (que emprega cinco pessoas); assim, é pequena a circulação monetária, visto que a maioria dos moradores são agricultores rurais, dificultando a existência dos times. Além disso, a distância entre as diferentes comunidades implica no custo dos transportes, por exemplo, São João fica distante 8 km da sede do distrito de Aracatiaçu, 16 km de Taperuaba, 30 Km da Imasa. Em 2006, para alugar um caminhão, o time do União São João tinha que desembolsar no mínimo R\$60,00 (para as distâncias menores), o que é um valor alto, pois poucos recebem alguma renda fixa e, quando recebem, esse valor não ultrapassa um salário mínimo. Diante dessas dificuldades financeiras, os amistosos dos times dessas localidades minimizam alguns custos (como, por exemplo, de taxa de inscrição nos campeonatos e evitam jogos mais distantes).

A regra presente nos amistosos que obriga um time que marca um jogo amistoso a “devolver” o jogo, acertando uma partida na “casa” do time convidado possibilita maior

movimentação dos times⁶⁸. Geralmente, as datas são marcadas logo na primeira conversa entre os dirigentes. O time que recebe adianta um valor pecuniário para o transporte do time visitante e depois quando vai jogar na casa do visitante é a sua vez de receber o mesmo valor. A dádiva presente nos amistosos permite que um jogo se transforme em dois jogos, essa duplicação é fundamental para que o time não fique “parado” e não corra o risco de morrer. Não há nenhum contrato legal que obrigue a “devolução” dos jogos, porém a maioria das regras que seguimos fielmente em nosso dia-a-dia não é formalizada.

2.10 Quebrando as regras do jogo

A II CI adotou o formato de dois quadros por times, ou seja, cada time deveria inscrever dois times no campeonato, sendo o time principal chamado de quadro A e o outro time de quadro B (no item seguinte detalharemos essa diferenciação). O importante no momento é reter que a CI se “divide” em duas competições - semelhante à primeira e segunda divisões do futebol profissional no Brasil. Assim teremos duas tabelas e dois campeões. O União São João, como todos os times, também inscreveu os dois quadros, porém com o desenvolvimento da competição o time A não tinha mais chances de se classificar para a fase seguinte da competição, e o time B poderia se classificar caso vencesse seu último jogo com uma diferença de sete gols, algo improvável de acontecer.

O time da Estiva, de uma comunidade próxima ao São João (aproximadamente 6 km), estava em situação inversa na tabela: o Estiva B não tinha mais chances de classificação e o Estiva A somente se classificaria para a fase seguinte se ganhasse seu último jogo por uma diferença de seis gols, algo também pouco provável. Porém, os dois dirigentes dos times realizaram um acordo em que os dois times seriam beneficiados, pois na última rodada de

⁶⁸ Nas cidades também há um compromisso entre os times em “devolver” os amistosos, mas esta devolução nem sempre é obrigatória, e também não é então indispensável como no meio rural.

classificação os times do União São João e da Estiva iriam jogar um contra o outro nos quadros A e B. Assim ficou acordado que o time A do União São João perderia de goleada para o time A da Estiva e o time B da Estiva perderia de goleada para o time B do União São João, e assim fariam o saldo de gols necessários para os times A da Estiva e B do União São João passarem para a fase seguinte. O acordo foi cumprido e os respectivos times se classificaram para a fase seguinte da CI.

Forjar o resultado de um jogo ou “entregar” um jogo é uma atitude veementemente condenada no futebol profissional, ou mesmo entre jogadores amadores, assim mesmo é uma prática que ainda ocorre no futebol profissional⁶⁹ e se é sempre condenada no discurso dos profissionais do futebol, às vezes pode ser solicitada pelos torcedores, se a entrega de um jogo prejudicar o maior rival⁷⁰. Para os dirigentes dos times envolvidos no acordo não houve nenhum problema ético, pois eles queriam apenas se classificar:

O nosso segundo quadro só dependia de vitória né pra ir pra semifinal e tinha que golear e time deles precisava golear e o time da Imasa empatar, aí o nosso segundo quadro (...) aí Manézinho propôs entrar o nosso segundo e o primeiro deles, aí o nosso primeiro quadro não veio ninguém só jogamo com oito jogador (Edmilson, diretor do USJ).

Embora o resultado desses jogos tenham ficado fora do padrão das duas equipes, aparentemente não despertou dúvida em outros diretores de times e nem mesmo nos organizadores. Cícero durante a entrevista falou que não tinha tomado parte do acordo, seu irmão que é o que mais colabora financeiramente com o time, disse que ele tinha aceitado o acordo depois que foi procurado por seu amigo do time da Estiva. Um dos jogadores que não participou do jogo, afirmou que não sabia do referido acordo, seu discurso é ambíguo:

⁶⁹ Na Copa do Mundo de 1978, há denúncias e boatos nunca comprovadas que a equipe do Peru “entregou” o jogo para que a equipe da Argentina ganhasse de goleada e se classificasse, eliminando o Brasil no saldo de gols. Recentemente, no campeonato italiano, times e jogadores foram punidos por forjarem resultados.

⁷⁰ No campeonato paulista de 2004, o time do São Paulo chegou a última rodada classificado para a fase seguinte, enquanto o Corinthians era ameaçado de cair para a segunda divisão, caso a equipe do Juventus ganhasse do São Paulo e o Corinthians perdesse o jogo para a Portuguesa. Durante o jogo vários torcedores gritavam “entrega, entrega, entrega” e vaiaram o atacante são paulino que fez dois gols contra o Juventus, gols que livraram o Corinthians do rebaixamento.

Aconteceu já, né?! Ninguém pode fazer nada, mas por mim, se eu tivesse ido pra jogar, eu ia jogar pra ganhar, nem ia jogar pra perder, não. Porque, como eu falei atrás, eu não gosto de jogar pra perder, não, eu gosto de jogar pra ganhar sempre. (...). Com esse acordo por um lado foi bom, né?! Porque o segundo quadro se classificou, né?! Mas...não chegou à final, né?! O principal era chegar à final. Nosso objetivo do segundo quadro era chegar à final. Mas não conseguiu.

Entrevistadora: Aí você achou certo?

Fernando: Não. Achei certo, não. Porque pra gente chegar num canto que a gente quer chegar, a gente tem que chegar jogando e ganhando. Pra chegar através de acordo, por mim num foi certo, não.

O episódio acima revela o que seria uma falta grave no futebol profissional, qual seja, a combinação de resultados; porém, é importante destacar aqui a relação entre os dois dirigentes. Os dirigentes do time do União São João (e outras três famílias) residiram muito tempo na comunidade da Estiva, inclusive o dirigente do União São João nasceu na Estiva, só mudaram-se para São João devido ao projeto de assentamento do governo do Estado e essa mudança havia ocorrido há pouco mais de dois anos, sendo ainda muito fortes os laços de solidariedade e amizade entre os moradores da Estiva e seus antigos moradores. Poder-se-ia indagar: se não fosse estes laços tão estreitos o acordo teria sido realizado? É uma pergunta impossível de ser respondida, mas pode-se pensar que provavelmente esse tipo de acordo só é feito caso se confie muito nas pessoas envolvidas. O certo é que uma regra de “jogo” foi suplantada por uma regra maior que o jogo de futebol amador, a regra da convivência e da conveniência.

2.11 A rivalidade: jogando com a alteridade no futebol amador

Aracatiaçu e Taperuaba são dois distritos vizinhos e que ao longo da sua história disputam o lugar de distrito mais desenvolvido. Se essa disputa faz parte de uma tradição inventada por políticos locais não nos interessa no momento, o que importa é que de fato há

uma rivalidade⁷¹ entre os moradores das duas localidades, seja para demonstrar quem tem maior poder econômico, que tem a melhor escola e, claro, quem tem o melhor time de futebol amador.

Aracatiaçu tinha, em 2006, quatro times e Taparuaba, três times. Em vários momentos diferentes vários torcedores e jogadores de times de Aracatiaçu informaram que a rivalidade entre Taparuaba e Aracati é ainda muito grande, mas essa rivalidade diminuiu, pois, segundo eles os times de Taparuaba não possuem a mesma qualidade que demonstraram ao longo dos anos. Semelhantemente ao futebol profissional, a rivalidade entre times é fundamental para o crescimento de clubes, a extinção de um rival fragiliza o clube que se configura como sua antítese.

P: E a rivalidade é maior entre os times daqui ou os times de Taparuaba?

R: Ah os time de Taparuaba! Aí é mais quente. É porque é assim, se bem que em Taparuaba nos últimos anos não se tem feito bons times né? (...)mas os times deles eram muito bons, aí era jogo duro e a rivalidade muito grande também. Vinha uns dois, três ônibus deles e quando vai para lá é ônibus lotado também. Para a gente ir para Taparuaba tinha que pelo menos alugar uns três carros que não cabia gente não. (Henrique, jogador do Cearazinho).

Note-se que a rivalidade é maior quando os times adversários estão em condições de atuar bem em campo, realizando o que é considerado um grande jogo, por todos aqueles que assistem a uma partida de futebol, pois como bem lembra Elias a emoção de um jogo é determinada também pelo equilíbrio entre tensão e prazer.

A final da CI entre Aracati e Cruzeiro, expressa essa rivalidade, pois o jogo foi realizado no escaldante sol das três horas da tarde, mesmo assim cerca de 300 pessoas estavam na assistência da partida, número elevado de torcedores para uma partida que é considerada “preliminar”, pois o quadro B, mesmo sendo uma final, tem um estatuto inferior em relação ao quadro A, tanto que essa partida antecede a “grande final” do quadro A.

⁷¹ Lembro que alguns anos atrás quando eu viajava com uma aluna para um congresso no Rio de Janeiro, ela de Taparuaba e eu de Aracatiaçu, tentávamos explicar com bom humor a rivalidade entre os dois distritos para uma amiga, depois de tentarmos explicar as diferenças finalizamos com algo do tipo “tipo a rivalidade entre Rio e São Paulo”, a amiga retrucou “menos menos” e minha aluna finalizou “tá, tipo Juazeiro e Petrolina”. Jocosidades à parte, esse episódio revela como algumas tradições se enraízam nas representações coletivas.

Os torcedores em diversos momentos ironizavam o time do distrito vizinho; principalmente quando os jogadores do Cruzeiro cometiam algum erro, podia-se ouvir expressões do tipo “só pode ser da Taperuaba mermo”, “num vão ganhar da gente nunca esses daí”. Mas a rivalidade não ultrapassava a linha tênue das brincadeiras jocosas, mesmo os torcedores do Aracati sendo maioria absoluta, pois os jogo era em “casa”. A maioria dos torcedores se conhecem há muito tempo e alguns deles têm relações de parentesco, o que faz com que todos saibam os limites das brincadeiras.

Em campo não houve nenhum problema que pudesse caracterizar um jogo tenso entre rivais, apesar da disposição de ambas as equipes, não houve nenhuma falta violenta e nem reclamações mais exaltadas dos jogadores com o árbitro da partida. As reclamações contra os juízes eram feitas pelos torcedores com os tradicionais gritos de “juiz ladrão!”. O jogo terminou com a vitória do Aracati que ficou assim com a taça de campeão do quadro B da II Copa Integração. Talvez o fraco desempenho do time de Taperuaba tenha minimizado tensões dentro de campo, o time local foi bem superior ao time adversário, afetando o equilíbrio entre tensão e excitação.

A rivalidade entre os times locais de Aracatiaçu é menor e se constrói em outras bases, pois não há a oposição a um “outro”, pois todos são do mesmo distrito, e além disso há uma rotatividade grande entre os jogadores; por exemplo, em 2006 oito jogadores do Cearazinho já tinham jogado no Aracati, o organizador do evento quando atuava como jogador, passou por quatro times de Aracatiaçu. Então as rivalidades são construídas por conflitos internos que podem provocar a saída de vários jogadores, ou ainda por brincadeiras que são percebidas como “deboche” ou mesmo um insulto.

É bem legal assim, porque fica todo mundo dentro do jogo e antes da partida tem uma rivalidade muito grande assim, inclusive no dia em que a gente foi jogar contra o time do Cruzeirinho aqui, um dia antes a gente tinha ganhado de 6x0 no Aracati, então a torcida começou a brincar gritando “Barcelona, Barcelona”, sabe, aquele negócio todo e aí foram lá de madrugada e colocaram o cartaz no comércio (...) eles colocaram um cartaz: “não percam o grande jogo no Camp Nou” que é o campo do Barcelona né... “Barcelona e

Cruzeirinho, sábado 4 da tarde”, sabe aquela rivalidade assim bem engraçado, colocaram, aí quando a gente ganhou, foram lá e colocaram “as portas estão abertas para todos os fãs do Barcelona” e tal sabe, eles não gostaram muito não, quiseram brigar por isso. A gente não se zangou não, mas eles na gostaram não. (Henrique, jogador do Cearazinho).

As relações de jocosidade fazem parte do universo do futebol seja ele profissional ou amador. Mas apenas quem participa desse universo pode ser jocoso com o adversário, pois estes conhecem as regras que governam essas relações de brincadeira, no caso acima, alguns jogadores do Cruzeiro consideraram que o limite do permitido havia sido ultrapassado, porém os dois grupos conseguiram restabelecer a relação que havia sido ameaçada. O episódio perturbou a “ordem” na qual os atores orientam as suas ações, por isso também se empenharam em reparar suas relações, que ficaram paradoxalmente mais fortes, pois agora eles poderiam reivindicar uma rivalidade entre as equipes, o que tenderia a fortalecê-las.

2.12 Os jogadores: o jogo entre amadores e “semi-profissionais”

O futebol amador se organiza a partir de suas referências com o futebol profissional, por isso muitos deles possuem CNPJ⁷², estatutos, e diretoria. Além disso, muitos dirigentes formam ligas amadoras⁷³, como é o caso da LDA (Liga Desportiva de Aracatiaçu). A divisão de um time em duas equipes, 1º quadro e 2º quadro ou quadro A e quadro B, segue também a divisão do futebol profissional, pois atualmente as equipes se dividem basicamente entre equipe profissional e equipes em formação⁷⁴.

A existência de dois times de uma mesma equipe expressa uma diferenciação interna importante entre os jogadores. Não há diferenças significativas entre os dirigentes e jogadores do meio urbano e rural na elaboração das diferenças entre os dois quadros de cada

⁷² Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica.

⁷³ Lembrando as primeiras ligas amadoras do início do século XX, precursoras das atuais confederações de futebol profissional.

⁷⁴ Juniores e juvenis (sub-19, sub-17, sub-15), mas pode haver variações entre os clubes que dependem basicamente do seu capital econômico.

equipe. O primeiro quadro se caracteriza por possuir os jogadores que são mais experientes, que possuem um melhor rendimento físico e que são considerados bons tecnicamente, dominando bem os fundamentos dessa prática esportiva. “Nêgada diz que jogador de segundo quadro são assim é mais ruim né, que o primeiro quadro né, primeiro quadro bota jogador melhor, jogador mais ruim joga no segundo quadro” (Cícero, diretor do USJ).

Jogadores e dirigentes procuram amenizar essa diferenciação – com exceção dessa fala acima – se referindo aos jogadores do segundo quadro como jogadores “mais jovens” e “inexperientes”, que ainda não atingiram o pleno desenvolvimento de seus corpos. Assim, a diferença entre os dois quadros é justificada ora por desenvolvimento biológico ora pela falta de experiência.

Tem uma diferença de qualidade, de experiência, que os jogadores do segundo quadro, às vezes, não tem muito costume, não tem esse currículo, num jogaram com muitos outros times, jogaram pouco, tão começando agora. E a gente coloca no segundo quadro. (Renan, jogador do Cearazinho).

O discurso acima é de um jogador de apenas 17 anos, titular do primeiro quadro do Cearazinho, e artilheiro da equipe, tendo feito 4 gols na final da CI. É caso que exemplifica que não é apenas a idade o fator preponderante para a escolha de quem jogará no primeiro ou no segundo quadros, mas o que é decisivo para a definição em qual quadro atuará um jogador é o seu reconhecido capital futebolístico.

Alguns dirigentes procuram comparar o segundo quadro a uma divisão de base do primeiro quadro, valorizando assim os jogadores do segundo quadro e apontando a possibilidade de sua ascensão. É uma forma de estimular e diminuir as diferenças entre os dois quadros, pois os horários dos jogos já revelam a posição assimétrica entre eles. Assim, a partida do segundo quadro é marcada antes do primeiro, funcionando, na prática, como uma partida preliminar que converge os torcedores para a partida principal, marcada para um horário mais adequado, como ocorreu na final da II CI. O discurso dos dirigentes e dos jogadores visa reduzir a hierarquia entre dois grupos:

É porque o primeiro quadro é sempre aquele jogador considerado melhor e o segundo quadro é aquele jogador inferior né que é mais novo, é tipo uma base que a gente tá fazendo para mais na frente lançar no primeiro quadro, quer dizer, é tipo uma escolinha, escolinha do time grande. Passa do dentinho, do dentinho para o juvenil, do juvenil se profissionaliza para ir pro time principal, exatamente somos nós aqui. (Vidal, diretor do Aracati).

A valorização do segundo quadro, além de respeitar as regras que governam relações sociais que são anteriores ao time de futebol – principalmente relações de parentesco e amizade – também tem a intenção de manter o time do segundo quadro motivado, pois, na sede do distrito de Aracatiaçu, todos os times treinam uma vez por semana, e os times precisam de uma quantidade suficiente de jogadores para realizarem os treinamentos.

A diferenciação interna entre os jogadores não deve ser transplantada para fora do time, pois afinal todos pertencem ao mesmo extrato social e se algum jogador do primeiro quadro se comportasse como superior aos do segundo violaria a regra do jogo coletivo e social: os iguais devem se comportar como iguais, buscando ofuscar os elementos de distinção presentes na relação. Da mesma forma que no futebol profissional é uma falta grave o jogador ser um “mascarado”, no futebol amador o respeito é uma categoria importante para pensar a relação entre os jogadores: “Eles respeitam muito o pessoal do primeiro quadro. Respeitam, não chegam muito duro. Ai a gente dá um respeito a eles também, pra eles num perder a motivação, né?” (Renan, jogador do Cearazinho).

A “base” de um time de futebol profissional é formada por jogadores jovens; no futebol amador, embora existam muitos adolescentes, também existem jogadores mais velhos, acima de 35 anos. Em comum, eles têm um *déficit* físico, os primeiros ainda não estão com seus corpos plenamente formados, os segundos não têm a mesma disposição física que os jogadores mais jovens. Assim, para além do discurso da “base” e da “formação”, o segundo permite que homens com pouca capacidade técnica possam efetivamente participar do time, mesmo que eles saibam que seu estatuto como jogadores é inferior. Dessa forma, é através do segundo quadro que os jogadores da comunidade local são incorporados.

No segundo quadro nós fichemos 22 jogadores daqui, tudo daqui, num tinha um de fora, só daqui mesmo (Cícero, diretor do USJ).

Quando a gente formou esse time de dois quadros, o segundo quadro é formado basicamente pelo pessoal da comunidade, o primeiro quadro já que era um time mais forte a gente chamava algumas pessoas de fora para reforçar o time né (Duda, diretor do Ajax).

Na CI os jogadores inscritos no segundo quadro podem atuar em partidas do primeiro quadro, mas o contrário é vedado pelo regulamento. Essa regra visa garantir o equilíbrio nas disputas, o que sabemos é fundamental para o sucesso do futebol. Além disso como os jogadores do segundo quadro são de “casa” é mais fácil substituir algum(s) jogador(s) “fora” que não pode comparecer ou que tenha se atrasado para o início do jogo. Como o primeiro quadro é considerado o time principal os esforços maiores dos diretores se dirigem para o estes; assim os poucos recursos financeiros que o time arrecada são utilizados para assegurar a constituição de um bom time, por isso todos os times que observei possuíam jogadores de “fora”, ou seja, jogadores que não residiam na comunidade onde o time foi criado e que na maioria das vezes recebiam algum tipo de ajuda financeira para competirem.

2.13 Não basta competir: a “contratação” dos jogadores “de fora”

Todos os times a que tive acesso durante a pesquisa tinham jogadores de fora no primeiro quadro, tanto no meio urbano como no meio rural. A diferença entre os times está principalmente nos recursos financeiros e nas relações de amizade entre dirigentes e jogadores. Assim, a “contratação” de jogadores dependerá desses dois fatores: dinheiro e amizade. Alguns times conseguem montar times com jogadores quase todos de fora, outros com apenas três jogadores, mas em todos haverá a presença deles.

A “contratação” de jogadores de fora visa montar times com maior capacidade técnica, qualificando o elenco, pois a conquista de um torneio ou campeonato é fundamental para a sobrevivência dos times, pois quando um time é campeão, aumentam os convites para

realização de amistosos, o que assegura que o time continue funcionando, mesmo quando não há campeonatos, além de se tornarem populares entre os apreciadores do futebol amador. Além das premiações, que mesmo quando não são em espécie, são vantajosas para os times, pois quase sempre se trata de material esportivo: uniformes completos, bolas oficiais, pares de chuteira e redes.

Os jogadores de “fora” são considerados atletas que tem uma melhor condição física e técnica, alguns deles já foram ou ainda são jogadores profissionais – mesmo que sejam, por exemplo, de clubes da segunda divisão do campeonato pernambucano – mesmo quando são apenas amadores, são considerados por dirigentes, jogadores e torcedores como bons jogadores, e que por isso os times lutam para ter esses jogadores em seus times. As categorias nativas talento e dom, sempre presentes no futebol profissional (ARAÚJO, 1980; DAMO, 2007, PIMENTA 2002; 2003), são ausentes do discurso de todos aqueles envolvidos com o futebol amador. Em seu lugar surgem outras categorias que definem o bom jogador: “o primeiro quadro já que era um time mais forte” (Duda, diretor do Ajax); “primeiro quadro é sempre aquele jogador considerado melhor” (Vidal, diretor do Aracati); “Tem uma diferença de qualidade” (Renan, jogador do Cearazinho); “na verdade os melhores jogam no quadro A” (Márcio, organizador da CI).

Os diretores são os responsáveis por “convidar” os jogadores de “fora”, o contrato que se estabelece é totalmente informal, ou como eles mesmo dizem “é na base da amizade”; assim, jogadores e diretores confiam na palavra um do outro, principalmente porque já se conhecem há algum tempo, seja porque residem em comunidades próximas ou por esses jogadores terem alguma ligação com a comunidade do time – em geral são parentes ou amigos de algum diretor ou torcedor do time. Dessa forma, mesmo quando há algum tipo de remuneração, o que determina o “acerto” com o jogador são as relações interpessoais.

A “amizade” será sem dúvida a categoria que definirá a entrada de um jogador de “fora”. A amizade é uma relação permeada pela dádiva, pois a reciprocidade é intrínseca às relações de amizade. A “consideração” que um jogador de “fora” tem por um diretor ou por time é posta à prova no momento em que o convite para integrar um time é feito, quando existe a “amizade” o jogador aceita o convite mesmo que não exista nenhum tipo de remuneração pecuniária.

Por amizade mesmo, por exemplo, a gente tem um jogador ele não gosta de falar isso porque ele ainda joga no time de segunda divisão disputando aqui a copa de Pernambuco é Marquinhos né, já jogou no Sport, foi profissional do Sport, ele foi nascido criado aqui com a gente, aí ele vem jogando no time da gente por consideração né, porque gosta do time, porque foi à gente que, foi o time da gente que lançou ele para jogar no Sport, o olheiro quando jogou no Peladão, o olheiro do Sport o viu e levou ele (Duda, diretor do Ajax).

Os diretores quando “contratam” fazem essa ação através da amizade e precisam, portanto, retribuir e o fazem através de algumas atitudes: assegurando a titularidade do jogador, providenciando o transporte até o local do jogo, providenciando medicamentos em caso de contusões. Existem também outras formas de remuneração: a doação de material esportivo é uma delas, como ocorreu com o time do União São João, que presenteou os oito jogadores de “fora” com um par de chuteiras para cada um deles. A “resenha” ou a “brincadeira” após os jogos é também um dever do time, assim os diretores arrecadam contribuições entre os membros da comunidade e familiares para assegurarem o encontro dos jogadores após as partidas, normalmente esse encontro ocorre nos bares onde o time se reúne com frequência.

Algumas “contratações” implicam em remuneração fixa, por partida. Os valores são pequenos se comparados ao salário mínimo; em 2006, os times que remuneravam alguns jogadores gastaram por jogo em média R\$ 15,00 em Aracatiaçu e 40,00 em Recife. Ex-jogadores profissionais e atletas que pertenceram a categorias de base de times profissionais recebem mais convites que outros que tem experiência apenas no futebol amador. Na maioria

das vezes, os jogadores de “fora” já tiveram alguma experiência com o futebol profissional, principalmente na cidade de Recife. Em Aracatiaçu, encontramos alguns jogadores da divisão de base do Guarany Sporting Club e também em times da segunda divisão do campeonato cearense, refiro-me a alguns jogadores do Nova Esperança (Imasa).

A presença de jogadores profissionais é tão constante no futebol amador que os dois campeonatos observados durante a pesquisa tinham em seus regulamentos referências à participação de jogadores profissionais. O regulamento do FP permitia a participação de jogadores profissionais: “não existe restrições à participação de atletas federados e profissionais” (art. 5º, § único), pois consideravam que estes atletas apenas melhoravam a qualidade dos jogos. Entretanto, a II CI vedava a inscrição desses atletas, pois os organizadores consideravam que a sua participação traria benefícios àquela equipe que contasse com atletas profissionais:

“só joga amadores com uma possibilidade de jogar profissional se ele já tiver sido liberado pela equipe. Se tiver vínculo profissional ainda, ele não pode jogar. Porque a gente acha que ele pode se beneficiar, né?! Tá melhor preparado do que os que são amador. Aí a gente coloca isso na cláusula” (Márcio Melo).

Os dois regulamentos evidenciam o que é provavelmente uma prática rotineira, caso contrário não seria necessário constar nos regulamentos dos campeonatos. Em comum, os regulamentos tinham a proibição da inscrição de um jogador em mais de uma equipe. Durante a votação do regulamento do FP, esse também foi um ponto que causou polêmica, pois os diretores estavam preocupados com o tipo de punição que seria aplicada aos times. Ao final de uma intensa discussão, foi definido que em caso de inscrição em mais de uma equipe, os dois times e o atleta seriam convocados para uma reunião na DEA e o atleta teria que escolher por qual equipe ele optaria em atuar.

Durante a discussão sobre a punição ou não para o jogador que se inscrevesse em mais de uma equipe, muitos dos representantes dos times que estavam presentes reclamavam

do interesse meramente financeiro de muitos atletas, que apenas “queriam ganhar dinheiro”. Em algumas entrevistas essa discussão veio à tona, pois alguns jogadores de “fora” atuavam pelo time que fizesse a melhor oferta, algo condenado veemente pelos dirigentes que construía o discurso do amor ao time, da amizade, da consideração.

2.14 Jogadores “daqui”: o novo velho tema do “amor à camisa”

De certa forma, os diretores atualizam o antigo discurso do “amor à camisa” que foi algo muito cobrado pelos torcedores e dirigentes de times profissionais até o final da década de 1980 – e que ainda é muitas vezes cobrado pela torcida, mesmo no atual futebol profissional, marcado mais pela lógica do mercado que pela lógica do amadorismo⁷⁵ - revelando as contradições e ambigüidades do futebol amador.

Os diretores constroem um discurso no qual os jogadores de “fora” jogam pela amizade e consideração. Quando acontecem narrativas que revelam apenas o interesse financeiro como motivação para os jogadores atuarem por determinado time, isso sempre ocorre com outros times: apenas um informante utilizou o seu próprio time como exemplo. Os outros exemplificavam com frases do tipo “tem time por aí”, “já ouvi dizer”. O trecho a seguir é longo, mas evidencia aspectos importantes:

Então, aqui tinha o quê? Tinha dois time. Se eles não jogasse no meu time, não tinha outro time pra jogar. Tinha que sair pra jogar fora. Hoje, não. Hoje existe aqui uns dez time. Então o que é que eles faz? Tanto faz jogar aqui no meu, como sair daqui também e jogar nesse aqui. Se ele não jogar, o outro joga. São bons, eles se acham bons. São melhores do que aqueles que ninguém quer. Então onde chegar aí, os outros agarra logo. Às vezes, eles tira até do meu time. Ali o cara tá jogando no meu time, ta com dez. Rapaz queres ir pro meu time? Te dou isso, isso. O cabra, às vezes, é interesseiro, ai vai. Se o cabra disser: “Não, rapaz, tu joga no time de Zeca. Zeca num te dá nem um guaraná, se tu quiser jogar no meu eu pago uma grande de cerveja pra vocês e dou 10 conto a cada um”. Que ele vai” (Bartolomeu, diretor do Canto do Rio).

⁷⁵ Na pesquisa que realizei em 2001 com jogadores profissionais estes deixavam bem nítido que o “amor à camisa” são os torcedores que devem possuir, os profissionais devem ter respeito pelo clube. (PIMENTA, 2002)

Sem uma pesquisa empírica detalhada não há como sabermos se atualmente há um número maior de times amadores, mas o relato acima e outros que pude ouvir apontam para a hipótese – precisaria ser investigada - que hoje existem mais times do que existiam alguns anos atrás, contrariando algumas afirmações que “a várzea morreu” devido à expansão urbana e à especulação imobiliária. Se existe algo que se pode facilmente constatar é que os terrenos e campos para a prática desse futebol diminuíram bastante na zona urbana, mas quanto aos times não podemos fazer a mesma afirmação.

As entrevistas e conversas informais revelam que os times buscaram alternativas para a falta de espaço no meio urbano, ou alugavam um terreno para a prática ou dividam um campo com vários times. Em Recife, são poucos os espaços públicos para a prática do futebol de várzea; algumas RPAs dividem um campo para mais de 60 times, como é o caso do Bueirão ou do campo da Macaxeira, campos que são administrados pela prefeitura. Em Aracatiaçu, cada time possui seu próprio campo, mesmo que este seja arrendado pela paróquia⁷⁶; assim, espaço não é problema para os times, mas sim material esportivo, como bem ilustra nosso informante quando começou a praticar futebol aos sete anos de idade:

Era muito dificultoso a gente achar uma bola aqui. Jogava com bola de meia, com bola de saco...

Entrevistadora: Era o quê? 1970? Não... 80?! 83...

Márcio Melo: Era. Lá... 82, 83. Por lá em 84. Muito difícil

Entrevistadora: Bola de couro mesmo era difícil?!

Márcio Melo: Nunca. Só tinha dois meninos que tinham uma bola aqui em Aracatiaçu. E não era de couro. E aí a gente tinha de adular eles, que não gostavam de jogar, pra ir jogar, pra gente puder jogar (Márcio Melo, organizador da CI).

No início da década de 1980 “não tinha a facilidade que tinha hoje em dia”, só havia um time em Aracatiaçu, pois o CESA (Clube Esportivo de Aracatiaçu), fundado em 1962, estava com as atividades paralisadas há muitos anos. Com o passar do tempo, Aracatiaçu chegou a ter seis times somente na sede, o que é um número consideravelmente

⁷⁶ Como é o caso do Sociedade Esportiva de Aracatiaçu, que paga R\$ 50,00 por ano a paróquia de Santo Antônio.

elevado para essa região. Esse aumento de times – isso sem contar com os times das comunidades rurais afastadas da sede do distrito – acarretou uma disputa por jogadores na região.

Como a circulação de dinheiro ainda é muito restrita, a maioria dos jogadores locais contribui financeiramente com o time, com valores que variam de R\$ 2,00 a R\$ 10,00 dependendo da situação financeira de cada jogador, mas o mínimo solicitado por partida é de dois reais. Dessa forma, os jogadores locais, junto com os diretores sustentam financeiramente os times; assim, quanto maior a “amizade”, maior é a permanência dos jogadores nas equipes. Porém, os conflitos interpessoais e o questionamento como alguns diretores organizam e escalam os times leva jogadores a trocarem de times.

Aí se o jogador se zangar nesse time, se alguém falar mais alto pedindo empenho, o cara já se zanga e vai para o outro time, então assim, é muito fácil a troca de jogador e como o time amador sobrevive basicamente do número de jogadores que ele tem e pela cooperação que cada um vai dar para poder, dinheiro tanto, então eles aceitam você na hora, eles nem recusam, porque precisa de dinheiro para manter o time, então quanto mais jogador melhor, vai ser mais dinheiro no final de semana que vai dar (Henrique, jogador do Cearazinho).

A troca de times, além de ser motivada por desentendimentos nas relações interpessoais, questiona também os diretores, pois se todos os jogadores locais contribuem financeiramente para o time, querem, dessa forma, atuar pelo time principal e não ficarem restritos ao segundo quadro. Um exemplo da troca de time por falta de “oportunidade” no time principal ocorreu com o time do Aracati. Oito jogadores, todos com idade entre 16 e 22 anos, saíram desse time e foram para a equipe do Cearazinho, que foi o campeão da II CI, desses, a maioria tornou-se titular.

A final da II CI envolvia dois times que tinham um perfil bem diferente e ilustra bem as diferenças presentes no futebol amador. O Cearazinho jogou a final com três jogadores de fora, o artilheiro da competição tinha apenas 17 anos e era jogador local. O time do Nova Esperança, ao contrário, possuía nove jogadores de Forquilha (município vizinho a

Sobral), e jogavam no time do Real Madrid desse município. “Contratados” para jogar pelo Nova Esperança, despertaram muitas críticas, principalmente dos adversários. Durante os dois jogos a que assisti do Nova Esperança, ouvi vários comentários em tons de troça e deboche “lá vem o Real Madrid”, “Nova Esperança? É Real Madrid”, “não é da Imasa⁷⁷, é da Forquilha”.

O Nova Esperança perdeu a final para o time mais “caseiro” da região, o que reforçou a idéia de que os times, embora precisem de reforços, através dos jogadores de “fora”, eles precisam ter uma base formada por jogadores locais. Assim, o segundo quadro deveria funcionar efetivamente como período de experiência e formação. Alguns jogadores e diretores reforçaram o argumento de que os jogadores locais têm mais compromisso com o time e também um maior entrosamento, pois treinam uma vez por semana. Note-se a semelhança com os discursos produzidos sobre futebol profissional.

A diferença é porque a gente jogando com um jogador de casa mesmo a gente já conhece o estilo de jogo. E com jogador de fora ninguém conhece. Fica ruim jogar com jogador de fora porque a gente não sabe como é que ele joga. Não sabe qual é a posição que ele vai jogar. Ai fica complicado da gente jogar com ele (Fernando, jogador do USJ).

Em Recife, alguns diretores reclamam da falta de compromisso dos jogadores de “fora”, alegando que muitos somente participam dos jogos se houver alguma contrapartida (resenha, transporte, dinheiro). Essa expectativa onera muito os times amadores, pois a resenha, por exemplo, é sempre regada a cerveja e petiscos. Por outro lado, os jogadores locais também não contribuem com o time, restando apenas à diretoria buscar recursos junto a torcedores e “patrocinadores”.

Através dos relatos de ex-jogadores amadores em Recife, é possível perceber que há algumas décadas atrás os jogadores pagavam para jogar pelo seu time. É claro que nesse aspecto é interessante destacar que a memória seletiva tende a avaliar o passado como um

⁷⁷ Nome da comunidade onde surgiu o time do Nova Esperança.

tempo melhor. Assim, a memória de Sr. José Laércio, que participou da fundação do time do Passarinho, em 1945, revela que os jogadores amadores modificaram sua forma de se relacionar com os times ao longo do tempo.

Os jogadores contribuíam todo mês. Agora tá muito difícil, a maioria quer jogar sem pagar, ainda quer dinheiro para resenha. Os jogadores querem ganhar, a senhora sabe que o jogo de liga é uma coisa, pelada é outra, que isso é pelada, o futebol da gente é pelada, ninguém pode dizer que é jogo de liga (...)o interesse que há aqui é querer jogar e querer mais dinheiro e aí vem e time pequeno não pode dá né. (José Laércio, fundador do PFC).

Poderíamos perguntar se essa mudança no comportamento dos jogadores está de alguma forma articulada com as transformações que alcançaram o futebol profissional, principalmente a partir da década de 1970, inserindo o futebol cada vez mais na lógica do mercado. E mais ainda: é possível indagar se o aumento das escolinhas e categorias de base no futebol profissional impactaram o futebol amador, pois a maioria dos jovens que arriscam uma carreira como futebolistas não são aproveitados pelo mercado profissional, oferecem seus capitais futebolísticos ao futebol amador. Mas essa é uma hipótese que merece uma nova e ampla pesquisa.

A descrição detalhada tinha como principal objetivo captar as duas dimensões do futebol amador: estrutural e da prática do jogo, bem como as diferenças e semelhanças do futebol amador no meio urbano e no meio rural. Destacamos, sobretudo, o caráter elástico das regras que permite aos indivíduos “jogarem” com as elas; a incompletude presente nas regras do *football association* permite aos jogadores atualizarem-nas e, dessa forma, torna-se perceptível como as regras influenciam na dinâmica figuracional dos jogos. Veremos no capítulo seguinte como as regras são criadas e recriadas no jogo da pelada distante de qualquer agência reguladora e como, aquelas não enunciadas, também modificam a dinâmica dos jogos.

CAPÍTULO III

A Construção das Regras e a Resolução de Conflitos

Domingo, 7:30h de uma bela manhã de sol em Recife. Chego à comunidade da Mangueira, cumprimento Miguel e Duda. Pergunto: “e os outros?”. Duda me responde que alguns já foram a pé ou de bicicleta para o campo; e conclui me chamando: “vamos?”. Caminhamos à margem do rio Capibaribe e cruzamos com algumas senhoras apressadas - provavelmente indo para alguma missa -, enquanto nos dirigimos para o não menos sagrado compromisso de todas as manhãs de domingo: a pelada. Após quinze minutos de caminhada, chegamos a um campo sem grama localizado dentro da sede da Casa de Estudante de Pernambuco, no bairro do Derby. Sentamos numa calçada que percorre toda a lateral do campo e que nos serve de arquibancada. Assistimos o final da pelada de outro grupo de homens - estes do bairro Mustardinha cujo jogo começou às seis horas. Oito da manhã: começa a pelada dos times da Mangueira; camisas azuis e vermelhas em lados opostos; o “árbitro” apita e o jogo começa: é vibrante, alegre e disputado. Gols, brincadeiras, gozações. Dez e meia da manhã: o “árbitro” apita, a pelada termina, mas a alegria e o jogo continuam. É hora de voltar para a comunidade, corpos suados e cansados; antes, porém, param para “matar” a sede e rememorar o jogo: cerveja regada em lembranças.

Terça-feira, 17:00h horas de uma tarde quente que se despede com nuvens coloridas no céu. São cores só possíveis de encontrar no sertão nordestino, como no pequeno assentamento estadual do semi-árido cearense onde inicio minha pesquisa. Olho para o meu primo e indago: “e aí, Cicinho, vai ter jogo?” “Vai, só falta chegar os outros”, responde. Imediatamente grita em direção a uma das quatro casas que ficam em frente ao campo: “vumbora, cumpade Francisco!”. João Paulo, Bil, Ricardo e Fernando brincam com a bola no

campo menor esperando a chegada dos demais. Francisco e Luizinho também chegam, falta um goleiro, mas logo escolhem um “menino” - que não tem idade para jogar na “linha”. Todos querem começar logo para aproveitar a luz natural. “Seu Murilo”, um dos assentados, é o árbitro da partida. O jogo começa. Os gols aparecem e junto com eles os mosquitos que não perdoam a platéia. Gritos de reclamação e de comemoração encobrem os zunidos dos mosquitos. Já se anunciam às 18 horas e 15 minutos e mal se vê a bola; a noite teimosa apita o final do jogo: “amanhã, nós continua”.

Os dois relatos acima se referem às observações que realizei de dois jogos de uma prática esportiva denominada de pelada. O primeiro é um relato de um grupo de praticantes localizados na cidade de Recife; o segundo, de um grupo da região norte do Estado do Ceará, no município de Sobral (distante 220km de Fortaleza), mais precisamente no distrito rural de Aracatiaçu - trata-se de um assentamento estadual nomeado de “São João”.



Figura 4 – Pelada da Mangueira, Recife/PE. Note-se o cenário urbano.



Figura 5 – Pelada no Assentamento São João, Aracatiçu, distrito de Sobral/CE.

A pelada é uma prática social que no Brasil mobiliza milhares de homens – quiçá milhões – envolvendo diversos códigos e condutas sociais, cotidianamente, nos terrenos baldios, quintais e outros “campos” onde se disputam bola, representações e significações de um grupo social. A pelada pode se converter em um importante componente de reflexão sobre temas clássicos da sociologia, como construção de regras, resolução de conflitos, relações de gênero, dentre outros.

O futebol é um tema recentemente pesquisado nas ciências sociais, há pouco mais de duas décadas vem sendo estudado de forma mais sistemática. Nesse curto espaço de tempo, já assumiu o estatuto de tema importante - isto pode ser verificado pelo aumento de teses e dissertações, grupos de pesquisa, publicações e criação de grupos de trabalho em sociedades científicas (como vimos no primeiro capítulo). Apesar de alguns temas ganharem destaque no estudo do futebol profissional (como identidade nacional, tensões raciais, violência, torcidas organizadas, futebol empresa), o aumento de estudos e pesquisas sobre futebol tem se restringido, na maioria das vezes, ao futebol profissional. Poucas são as pesquisas sobre futebol amador e, menos ainda, sobre as peladas.

Como vimos anteriormente, a pelada tem especificidades que variam de acordo com o espaço social onde é praticada e, logicamente, com o grupo de peladeiros. No caso desse estudo, foram escolhidos dois espaços sociais distintos, o meio urbano e o meio rural. Apesar do primeiro capítulo tomar a tarefa de definir o que seja a pelada, essa é uma definição que somente se completa com o mergulho na realidade empírica e o esforço de descrever a pelada visa revelar as diferentes matizes desta prática esportiva.

3.1 A pelada na cidade de Recife

Ao acompanhar o FP durante o ano de 2005 conheci diversos times e seus dirigentes. Um deles foi o time do Ajax, da comunidade da Mangueira localizada no bairro da Torre. Passei a acompanhar todos os seus jogos, conheci jogadores, dirigentes, torcedores. Duda, na época presidente do Ajax, era também um dos homens que jogavam a pelada do domingo. Assim, a primeira vez que fui à comunidade da Mangueira foi para conhecer uma das “sedes” do Ajax, na residência de Duda. Na Mangueira, há duas ruas sem pavimentação ou esgoto e vários becos – em um deles fica a casa de Duda – e em uma das ruas fica a outra “sede”. Nessa rua, de um lado, estão dezenas das casas, de outro, está o muro de um grande colégio particular fixando um dos limites da favela.

A sede foi construída da seguinte forma: do muro do colégio foi erguida uma construção do tipo “coberta” ou “alpendre” com aproximadamente quatro metros de largura e seis metros de comprimento. A única parede é a do colégio, de onde começa um telhado de “brasilit” que abriga as pessoas do sol e da chuva, com mais três bancos de madeira construídos em três lados da “sede”: está completa a construção. Nessa sede são comemoradas as vitórias do Ajax e é também o local onde o time da pelada se reúne todos os domingos, após os jogos. (FIGURA 6)



**Figura 6 – Sede do Ajax, time de futebol amador.
Mangueira, Recife/PE.**

Comecei a freqüentar os jogos da pelada em setembro de 2005. Algumas vezes ia direto ao local da pelada, mas na maioria das situações ia primeiro à Mangueira onde encontrava Duda e outros jogadores; dali íamos a pé até o campo, localizado na Casa de Estudantes de Pernambuco; alguns homens e adolescentes iam de bicicleta. Saíamos aproximadamente às 7:45h da manhã. Caminhávamos ao lado do rio Capibaribe e conversávamos sobre os jogos da pelada, dos campeonatos amadores e da falta de espaços na cidade para a prática do futebol amador: “quando eu era moleque tinha muito lugar pra gente jogar, agora a gente tem que pagar”; ouvi frases como essa de vários jogadores; elas revelam o fenômeno da vertiginosa expansão urbana nas cidades brasileiras que ameaça as peladas.

O grupo de jogadores da Mangueira, assim como outros que alugam o campo da casa de estudante, desembolsa R\$ 120,00⁷⁸ por mês para jogarem uma vez por semana, durante aproximadamente duas horas. Cada jogador contribui com R\$ 10,00 mensais, sendo o restante do dinheiro para pagar o serviço de quem lava os coletes, para a compra do garrafão de água, conserto e aquisição de bolas e gastos que o grupo necessite para viabilizar a pelada.

⁷⁸ Em 2005, esse valor representava 40% do salário mínimo brasileiro.

Carlito é o atual responsável pelo recolhimento das contribuições, ele sempre leva aos jogos uma pasta, tipo “coleccionador”, onde registra o dinheiro arrecadado, datas e valores de pagamentos; apenas os adultos pagam e se alguém está desempregado é dispensado do pagamento da taxa e continua participando normalmente dos jogos. Todos os jogadores moram ou moraram na comunidade da Mangueira, muitos são parentes e amigos de infância - a proximidade e familiaridade permitem que todos saibam quem está ou não desempregado e quem está esquivando-se da contribuição (mais adiante explorarei essas relações de familiaridade).

Após atravessarmos uma das pontes da capital pernambucana e cruzarmos algumas ruas, finalmente chegamos à Casa do Estudante. O campo fica localizado nos fundos da casa. É um espaço sem dimensões oficiais, sem grama, com barro e areia e duas balizas de dimensões de futebol de salão. Há apenas uma marcação visível, no meio do campo, que é demarcada à cal. As marcas que existem são pequenas depressões no terreno, provavelmente feitas por enxada ou outro instrumento similar para marcar as laterais e o fundo do campo. Ambas as balizas possuem redes. Em uma das laterais do campo há muitas árvores, como mangueiras. No outro lado, há um pequeno barranco como que acompanhando toda a lateral do campo, formando uma pequena arquibancada privilegiada e pequenas goiabeiras que servem como proteção ao sol forte da manhã. Mais atrás, há uma outra “arquibancada” e uma calçada larga de cimento – calçada que funciona como banco de reservas onde ficam guardados os coletes e o garrafão da água com o gelo. É também o local de descanso, discussões e brincadeiras durante o intervalo dos jogos (FIGURA 7).



Figura 7 – Calçada na lateral do campo da Pelada da Mangueira, Casa do Estudante, Recife/PE.

Antes da pelada começar, o grupo da Mangueira é dividido em dois times: o azul e o vermelho - uma referência às cores dos coletes. O árbitro da partida é escolhido previamente, na maioria dos jogos o escolhido foi Adelson (FIGURA 8); outras vezes em que ele não estava disponível, acompanhei a arbitragem de Dóda, Carlito e Edinho – Dóda e Carlito jogavam regularmente, somente ausentando-se por problemas familiares ou de saúde. Há pouca mudança nos times, geralmente a formação se repete. Em cada um deles, há dois ou três jogadores com maior ascendência sobre os demais: Duda e Fabinho pelo time azul, Doda, Carlito e Edinho pelo time vermelho. Estes estão entre os mais antigos frequentadores da pelada, além disso, são os mais assíduos. Assiduidade e antiguidade são os critérios mais valorados na pelada, além disso, o tempo destinado a organização também deve contribuir para essa maior ascendência no grupo. Como bem lembra Elias e Scotson (2000), grupos socialmente homogêneos podem possuir critérios internos de classificação, criando uma diferenciação interna que facilmente escaparia em abordagem estatística.

Todos eles estão há muito na pelada, sendo que Edinho, o mais idoso do grupo, não pôde mais jogar por causa de problemas cardíacos, mas foi a todos os jogos: funcionava como

um técnico do time vermelho. Ele e outros da assistência incentivavam, orientavam os jogadores e reclamavam do árbitro.



Figura 8 – Jogo de Pelada da Mangueira. Em destaque, o árbitro Adelson. Casa do Estudante, Recife/PE.

A assistência não se restringe às brincadeiras e orientações. Há muitas reclamações em momentos tensos das partidas e a intervenção da assistência gera conflitos entre jogadores, árbitro e os “torcedores”. Por exemplo, em um jogo, o árbitro da partida decidiu não apitar mais devido às reclamações de Edinho. Neste momento, houve uma discussão entre os dois e troca de insultos e palavrões, mas os demais jogadores intervieram argumentando para todos terem calma, chamando a atenção para o fato da pelada não ser interrompida:

- “Deu o quê? Eu tô marcando aqui, vá tomar no cu, apita o jogo aí eu não apito mais não rapaz, vá tomar no cu, apita o jogo tu aí.
- Apito porra nenhuma.
- Os peladeiros interferem falando com o juiz:
- Apita aí, Adelson, não quer ajudar, porra?
- Uma besteira dessa.
- Anda, vem apitar.
- Esquece ele, Adelson.
- Eu vi a falta.
- Esquece ele, esquece ele.” (Transcrição 13/11/2005)

A pelada exige um conhecimento prático das regras do jogo e, principalmente, das regras não enunciadas, mas que são conhecidas por todos os membros da pelada. Como lembra a etnometodologia (GARFINKEL, 1967), só é membro aquele que domina os códigos,

os métodos e os modos de agir de uma determinada coletividade. As expressões: “eu vi a falta” e “esquece ele” são tentativas de reparar uma ordem perdida momentaneamente, pois os peladeiros sabem agir quando a “ordem” do jogo é quebrada e procuram imediatamente reparar a situação, ou como diria Garfinkel, buscam restaurar uma “normalidade percebida” (perceived normality) dos eventos cotidianos,

By the "perceived normality" of events I refer to the *perceived formal* features that environing events have for the perceiver as instances of a class of events, i.e., *typicality* their "chances" of occurrence, i.e., *likelihood*; their *comparability* with past or future events; the conditions of their occurrences, i.e., *causal texture*; their place in a set of means-ends relationships, i.e., *instrumental efficacy*; and their necessity according to a natural or moral order, i.e., *moral requiredness* (Garfinkel, 1963: 188)⁷⁹.

Há uma enorme preocupação em não interromper a pelada. Algumas discussões são resolvidas sob o argumento de que o jogo não pode parar. Como o objetivo principal de todos é jogar a pelada, os conflitos são resolvidos em nome do jogo ou então suspensos para depois da partida: as diferenças se diluem no desejo do jogo. A importância do árbitro aumenta, pois ele é o responsável principal por assegurar a continuidade do jogo. Adelmo, na discussão relatada acima, reivindicou a sua função no jogo, ou seja, o poder de instituir o arbitrário, lembrando que esse poder deve ser exercido sem “questionamentos” e estes quando realizados atualizam novamente as regras. De modo geral, a pelada é tão séria e importante que suspende conflitos que em outros espaços poderiam culminar em brigas.

As regras da pelada são diferentes do *Football Association*. A principal característica do jogo é mantida: a proibição do uso das mãos, com exceção do goleiro; há também a proibição de atingir ou segurar o adversário, nesse caso as punições são iguais ao futebol profissional. Todas as outras regras são adaptadas: o lateral pode ser cobrado com o pé

⁷⁹ Por “normalidade percebida” de eventos refiro-me às características *formais perceptíveis* que os eventos têm para o observador, que os vê como casos de uma classe de eventos, isto é, *tipicidade*; as suas “possibilidades” de ocorrência, isto é, *probabilidade*; comparabilidade com eventos passados ou futuros; as condições das suas ocorrências, isto é, *textura causal*; os seus lugares em um jogo de relações entre meios e fins, isto é, *eficácia instrumental*; e a sua necessidade segundo uma ordem natural ou moral, isto é, *exigência moral*. (tradução nossa)

ou mão, não há impedimento; a bola poderá ou não ser oficial; não utilização de uniformes, principalmente dos equipamentos de proteção: caneleiras, chuteiras e luvas; duração da partida em torno de duas horas sendo que os intervalos variam de cinco a dez minutos; não há cobranças de pênaltis; cobranças de tiros livres são feitas com uma distância medida por três passos até a barreira; não há local estipulado para a reposição do tiro de meta. Essas regras são as mesmas regras da pelada do São João, como veremos adiante.

É importante destacar aqui a punição por cartões amarelo ou vermelho. Da mesma forma que no futebol profissional, na pelada o cartão vermelho corresponde à expulsão do jogador e dois amarelos para um mesmo jogador, numa única partida, correspondem a um cartão vermelho. Essa é uma medida considerada dura pelos próprios jogadores, pois a expulsão significa que o jogo acabou para o jogador punido, mas as regras são aceitas por todos, mesmo quando se questiona a “justeza” da expulsão. (FIGURA 9)



**Figura 9 – Árbitro da pelada aplica cartão amarelo.
Pelada da Mangueira, Recife/PE**

Ao longo das conversas e entrevistas, os jogadores me informaram que a punição por expulsão é relativamente recente. Antes, um jogador levava vermelho e ficava durante cinco minutos fora da partida e depois retornava para o jogo. Isso penalizava o jogador e

também o time que perdia um jogador durante o tempo da punição. Ocorre que os peladeiros avaliaram que aquele que cometia faltas excessivas e retornava ao jogo, continuava com o mesmo comportamento, pois ficava apenas cinco minutos sem jogar. Para o jogo da pelada isso pode ocasionar dois grandes riscos: lesionar seriamente um jogador e provocar a interrupção da partida. Como vimos, no episódio da discussão entre o árbitro e um “técnico”, o encerramento precoce da pelada é algo que deve sempre ser evitado pelos “peladeiros”.

A possibilidade de contusão, ou de “machucar”, como eles se referem, é algo que os jogadores rechaçam com veemência, pois para eles está muito claro que a pelada é um lazer, um momento de suspensão da vida cotidiana e suas obrigações. Todos os peladeiros adultos são casados ou convivem em união estável; o homem é o provedor do lar e mesmo quando a esposa/mulher também trabalha, ela apenas “ajuda” no orçamento doméstico. Assim, o risco de alguém ficar impossibilitado de trabalhar no dia seguinte, devido a alguma falta desleal, não é aceita por nenhum membro do grupo. Mesmo a falta cometida sem a intenção de “machucar” o adversário, mas que cria algum risco é punida com severidade. Havendo a contestação do jogador expulso ou do seu time, a decisão é mantida.

O lazer é percebido pelos jogadores como o tempo social do não-trabalho. O dia e o horário da pelada já definem essa situação: no domingo pela manhã a maioria dos trabalhadores, principalmente dos setores da produção, está no seu descanso semanal. A pelada ocorre nesse dia de suspensão da atividade laboral de cada jogador, mas a preocupação com o trabalho está presente também no horário de lazer. A punição mais severa para as faltas revela esse cuidado e mostra que elas precisam pairar acima da consciência dos jogadores que sabem não poder machucar seus companheiros e, ao mesmo tempo, adversários de jogo. Se os jogadores estão conscientes de que faltas duras ou desleais põem em risco a saúde dos trabalhadores, por que eles não evitam essas jogadas já que são perigosas e põem em risco sua capacidade produtiva? Dito de outra forma, por que criar o mecanismo da expulsão se todos

são contra esse tipo de falta? Por que criar uma regra restritiva e severa, se todos querem o mesmo fim: “jogar sem machucar o companheiro”? Os jogadores, além de serem conscientes da importância e seriedade do mundo do trabalho, também têm plena consciência de que a pelada é uma brincadeira tão séria e importante que os absorve completamente. O jogo é “uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (HUIZINGA, 2007, p. 16).

Ouvi diversas vezes discussões e xingamentos na hora do jogo, e, momentos após o término da partida, os insultos são transformados em zombaria e brincadeiras. Mas no momento do jogo relações de amizade e parentesco são postas em suspensão, o caráter competitivo da partida prevalece, mesmo numa “simples” pelada, afinal “ninguém quer perder”.

Em um dos jogos que acompanhei, a expulsão do goleiro do time vermelho aconteceu da seguinte forma: um jogador do time azul lança seu companheiro. Este, ao disputar a bola com o goleiro, recebe uma “sola”. Na mesma hora, jogadores do time azul gritam “vermelho” (pedindo o cartão vermelho) e alguns do time vermelho protestam, mas o árbitro expulsa o goleiro. A discussão aumenta, o goleiro afirma que foi na bola, os torcedores concordam com a expulsão, mesmo os que torciam para o time de vermelho. Houve expressões do tipo “se pega, machuca!” (FIGURAS 10 e 11).

A expulsão do goleiro gerou uma dúvida momentânea sobre as regras: o goleiro pode ser substituído? Fabinho, um dos jogadores do azul que já tinha saído do jogo argumentou que o goleiro não era pra ser substituído, mas logo foi questionado por um dos jogadores do time vermelho que seria impossível jogar sem goleiro. Nesse momento, todos correm para o local da falta e um dos jogadores de vermelho que estava no banco corre para o gol substituindo o goleiro expulso. (FIGURA 12)



Figura 10 – Árbitro expulsa goleiro, enquanto jogador reclama do cartão vermelho. Pelada da Mangueira, Recife/PE.



Figura 11 – Goleiro com o movimento da perna direita justifica sua ação. Pelada da Mangueira, Recife/PE.

Provavelmente os jogadores de ambos os times não teriam pensado na possibilidade de um goleiro ser expulso⁸⁰. Há aí, nesse momento, um processo não esperado por todos, uma situação nova que tem que ser resolvida de comum acordo pelos jogadores, e

⁸⁰ Relembrando: no futebol o goleiro é o único jogador que pode pegar a bola com as mãos. Embora saindo da sua área previamente demarcada, passa ser um jogador como outro qualquer, inclusive pode marcar gols. Mas estando fora de sua área, não pode usar as mãos. Um jogador de linha, porém, não pode assumir a posição de goleiro na hora que quiser, somente se substituir um goleiro.

isto acontece numa breve conversa – em menos de um minuto (52 segundos) a falta é cobrada, após a maioria concordar que o goleiro expulso pode ser substituído (FIGURA 13).



Figura 12 – Jogador do time vermelho que estava no banco corre para o gol para substituir o goleiro. Pelada da Mangueira, Recife/PE.



Figura 13 – Árbitro conta os três passos da barreira, rapidamente a normalidade dos eventos é retomada. Pelada da Mangueira, Recife/PE.

Podemos observar, no episódio acima, como a regra se aproxima de leitura etnometodológica, no sentido de que as regras são acionadas, negociadas, atualizadas pelos atores durante o processo interativo. Nesse mesmo sentido, as regras não seriam transgredidas,

mas sim criadas e recriadas pelos atores sociais durante o curso de sua ação. Esta perspectiva difere bastante da visão durkheimiana das regras que se impõem exteriormente aos indivíduos como se estes fossem meros depósitos da sociedade e de suas leis normativas. No episódio acima, percebe-se que no processo de interação social os atores estão numa incessante negociação e construção de regras (GARFINKEL, 1963; 1967)

A tensão também está presente na pelada, ora de forma mais evidente, ora mais tênue, nesse sentido, a tensão não é uma prerrogativa dos esportes profissionais. O imponderável do jogo é um dos principais ingredientes da tensão na pelada, pois é impossível afirmar que time será o vencedor, mesmo quando há uma diferença grande a favor de algum grupo. Por exemplo, assisti a um jogo em que um time azul estava vencendo por três a zero, mas o time vermelho conseguiu reverter o resultado ganhando por quatro a três. A imprevisibilidade é uma marca não apenas do futebol profissional, mas também do futebol amador, permeando uma pelada por tensões ao longo da partida.

Como ressalta Elias, a busca pela excitação no futebol somente é vivida pelos participantes, se houver um equilíbrio entre a tensão e o prazer, caso contrário o jogo se tornaria desinteressante para os jogadores e para os torcedores. No futebol profissional, se os jogos terminassem com um número excessivo de empates, provocaria o desinteresse dos torcedores – é importante lembrar que o futebol é um dos poucos esportes em que é possível não haver vencedor – mas o ritual disjuntivo é esperado por todos aqueles que se envolvem no jogo. A primeira grande mudança na regra do impedimento, em 1925, visava aumentar o equilíbrio entre tensão e prazer, pois a exigência de no mínimo três jogadores para assegurar a legalidade de determinadas jogadas de ataque, favorecia a defesa adversária, diminuindo demais a tensão do jogo.

Num processo de jogo, o equilíbrio de tensão não pode ser produzido e conservado exactamente ao nível justo, se uma das equipas é muito mais forte do que a outra. Se for este o caso, a equipa mais forte terá êxito provavelmente com mais frequência, a tensão do jogo – o “vigor do jogo” –

será relativamente baixo e o próprio jogo será lento e sem vida (ELIAS e DUNNING, 1992, p. 292).

A pelada tem como objetivo oferecer um momento de “relaxamento”, uma diversão para os praticantes, a vivência lúdica não dispensa a competição, ao contrário, jogos interessantes exigem oponentes competitivos (HUIZINGA, 2007), da mesma forma que jogos de futebol profissional⁸¹ seriam desinteressantes se um time chegasse a vitória com imensa facilidade, pois não haveria o equilíbrio de tensão. A pelada da Mangureira expressa (e veremos que a pelada do sertão também) também essa busca por esse equilíbrio.

Os jogos de pelada são extremamente disputados, principalmente no primeiro tempo de jogo, quando os jogadores ainda estão com uma melhor condição física. Quando comecei a acompanhar a pelada da Mangureira, os times já eram relativamente fixos - diferentemente do início quando dois jogadores eram escolhidos para “tirar o time” e faziam isso de forma alternada, o que provavelmente proporcionava um maior equilíbrio entre os times. Entretanto, quando os times “vermelho” e “azul” passaram a ter uma formação fixa, uma das equipes tornou-se mais forte, acarretando um desequilíbrio na relação entre tensão e prazer,

Aí o vermelho parece que tinha o pessoal que jogava melhor sabe? Aí eu comecei, pra tentar equilibrar mais: “então agora eu vou para o azul” e Carlito foi para o vermelho, Baleia foi para o azul aí ficou mais equilibrado, **porque geralmente quem ganhava era só o vermelho, pra não ficar uma coisa sem graça aí a gente mudou um pouquinho para equilibrar mais**, agora é mais equilibrado, não vai ficar ganhando só um todo domingo (Duda, jogador do time azul, Mangureira.).

No futebol profissional as agências de controle com a FIFA e a *International Board*, analisam e propõem soluções para manter o tónus do jogo elevado, assegurando assim o equilíbrio de tensões. A pelada mesmo distante de organismos oficiais de regulação e

⁸¹ Talvez por isso jogos classificados como “clássicos”, tenham um forte apelo junto ao público, não apenas pela presença de “estrelas”, mas porque qualquer resultado seja possível, mesmo quando um time, em determinado momento, seja considerado um time superior ao outro.

controle, também constrói uma relação de equilíbrio entre as equipes, criando seus próprios mecanismos de controle como, por exemplo, instituindo a expulsão de jogadores excessivamente faltosos ou ainda marcando reuniões para tomar decisões como excluir ou não determinado jogador da pelada como ocorreu na “Pelada da Amizade”.

Antes de prosseguirmos, é importante ressaltar que durante o acompanhamento dos jogos do Campeonato Futebol Participativo, tive acesso também a uma conhecida pelada, um grupo que existe desde o início da década de 1980, me refiro a “Pelada da Amizade”. Como os jogos eram aos sábados (na Mangureira os jogos eram aos domingos), resolvi acompanhar também esse grupo, pois considerava importante ter um outro grupo em Recife que possibilitasse uma análise comparativa, servindo como um contraponto para pensar um outro grupo. As diferenças existentes nesse grupo me ajudavam na análise da pelada da Mangureira, desse modo, para usar um termo estatístico, a “Pelada da Amizade” funcionava como um grupo de controle.

As classificações internas atribuídas em cada grupo definem as regras que orientarão o comportamento dos indivíduos. Quanto mais homogêneo for o grupo mais as brincadeiras e “xingamentos” serão permitidos; o contrário também é verdadeiro. A “Pelada da Amizade” é um grupo menos homogêneo, as regras são mais explícitas, quase oficiais, tendo inclusive uma comissão que decide sobre os conflitos.

Essa pelada é formada por um grupo grande, formado por mais de 40 homens, que, mesmo residindo na região da Macaxeira, vêm de comunidades distintas (bairros vizinhos como Casa Amarela, Nova Descoberta, Vasco da Gama, Guabiraba, dentre outros), tornando a relação interpessoal mais distante entre alguns dos peladeiros, sendo que alguns se conhecem apenas dos encontros dos sábados. Assim, nesse grupo as regras precisam ser enunciadas, porque não são compartilhadas por todos; mesmo pertencendo a um mesmo extrato social, não possuem a mesma homogeneidade que o grupo da Mangureira. Entre iguais e amigos, os

palavrões são permitidos, e eu diria que são até esperados, mas no caso da Pelada da Amizade os palavrões são proibidos, pois todos devem tratar os demais com respeito; quem não obedecer a essa regra, será excluído da pelada. Como foi o caso do goleiro, que, ao xingar alguns peladeiros, foi excluído da pelada pelos organizadores, que já haviam alertado para que não ofendesse com palavrões os demais jogadores,

(...) como a gente afastou esse menino agora, o goleiro, ele ta esculhambando o pessoal dentro de campo. Ta com pornografia com um e com outro (...)Um camarada tão novo daquele, se diz evangélico, e fica esculhambando, xingando. E a gente acha isso errado. Porque na realidade, pra que ele seja respeitado, ele tem que dar respeito. Se ele não dá respeito, ele nunca vai ser respeitado por ninguém. Então, às vezes, ele até já chegou pra me pedir pra voltar. E eu disse: “não”. A diretoria cortou o nome. Ta cortado. E eu não vou passar por cima de ninguém. Porque se tem a norma, a gente tem que cumprir (Renê, presidente e jogador da “Pelada da Amizade”).



Figura 14 – Pelada da Amizade. Recife/PE

A “Pelada da Amizade” é um grupo conta com uma diretoria formada por quatro pessoas, e tem um presidente, que há cinco anos está na presidência do grupo. René foi jogador de futebol profissional⁸², talvez por isso tenha uma ascendência maior sobre o grupo,

⁸² Começou a carreira no Sport Clube do Recife e depois em times de menor expressão no futebol nordestino.

além de morar próximo ao campo e de preparar o material necessário para que a pelada aconteça, como por exemplo, a lavagem dos coletes e o garrafão com água e gelo. Aqui também percebe-se que o grupo possui classificações internas, que os diferenciam entre si.

Na classificação interna da pelada foi possível perceber que alguns indivíduos estão posicionados numa posição hierarquicamente superior aos demais. Essa classificação interna do grupo - mesmo não sendo verbalizada e assumida por eles, pois “aqui todo mundo é igual” - semelhantemente à pelada da Mangueira, as diferenciações ocorrem baseadas numa espécie de “tempo de serviço” na pelada, ou seja, aqueles que estão há mais tempo participando daquela pelada. E também pelas relações interpessoais que estabelecem entre si, em geral os que têm uma rede maior de amizade são os que permanecem mais tempo para o encontro no bar. Do mesmo modo, aqueles que não participam desse momento de confraternização ficam mais afastados daqueles que detêm maior poder no campo, no caso, mais distantes da diretoria. Além disso, os capitais futebolísticos também são valorizados no grupo, os peladeiros sabem quem são os melhores jogadores e, dependendo do sorteio – os times para pelada são escolhidos momentos antes da partida –, é possível ouvir alguns comentários como “vai ser moleza”.

É que tem uns cabinhos de vassoura, que a gente fez umas bolinhas deles. Ai botou, número 1 e número 2. O 1 é vermelho e o 2 é verde. Quando eu levo os coletes azul e branco, aí o 1 é o branco e o 2 é o azul (...) Aí vai botando dentro da mochilinha, mexe. Aí a pessoa pega uma bolinha daquela. O número que ele tirar, vai pegando o colete. Tirou o 1, aí pega o vermelho, tirou o 2, ele pega o verde. Aí vai dividindo até completar os dois times. Quando completa os dois times, aí os que ficam já entram na outra pelada (René, presidente e jogador da Pelada da Amizade).

Assisti apenas a um jogo em que um time ganhou com relativa facilidade. Mesmo com sorteio, os times se mostram equilibrados. Os “peladeiros”, que aguardam sua vez, não participam tão ativamente, como no caso da pelada da Mangueira. Também brincam e incentivam, mas fazem isso apenas com jogadores mais próximos. A “assistência” também

comenta os jogos e a performance de seus companheiros: “aquele ali joga muito, só o jeito dele de pegar a bola já dá pra ver”.

O “jeito de pegar a bola” remete para a construção de um *habitus*, daqueles que têm o “sentido do jogo” e que se diferenciam por incorporarem tanto as técnicas corporais, quanto as habilidades necessárias para ser um “bom peladeiro”, como, por exemplo, jogar coletivamente, não ser “fominha”, o que significa trocar passes com os demais companheiros de equipe. Quando um jogador insiste além do esperado pelo grupo em jogadas individuais, as críticas são pronunciadas em tons exasperação: “leva a bola pra casa, carai!”. O “bom peladeiro” consegue articular tempo e espaço, e faz isso de acordo com as expectativas do grupo da pelada.

Importante ressaltar que a Pelada da Amizade se aproxima mais do futebol amador do que as peladas da Mangueira e do São João. O grupo tem uma estrutura mais hierarquizada, com diretoria e presidência, com regras de conduta e punição para a quebra das regras que incluem suspensão ou eliminação da pelada (semelhante às comissões disciplinares do futebol amador e profissional), utilizam as principais regras do futebol profissional – excetuando apenas as regras conformativas, aquelas que demandam uma infra-estrutura como dimensões do campo (e suas marcações), bolas (pesagem oficial), uniformes (padrão completo e equipamentos de segurança como caneleiras e luvas). Mas as regras de ação, como o impedimento, o tiro livre e a distância para a sua execução, o pênalti, tiro de canto, o lateral e a quantidade jogadores por equipe são mantidas similarmente ao futebol amador e profissional. A presença do árbitro é obrigatória e suas decisões quando são questionadas, são em tom de respeito (foi falta aí, professor!), mesmo que o árbitro seja um dos “peladeiros” conhecidos.

Apesar das semelhanças no uso das regras e na utilização do mesmo campo que os times amadores usam em seus jogos – importante lembrar que o campo da Macaxeira é o

único da RPA 3 – a dinâmica figuracional do jogo é um pouco alterada se a compararmos com a dinâmica dos jogos do futebol amador. Embora haja uma disposição dos 11 jogadores em campo, essas funções nem sempre são ocupadas por especialistas da posição; por exemplo, apesar de jogadores considerados de defesa atuarem com frequência na zaga, isto não ocorre em todos os jogos, pois uma equipe pode ser “sorteada” com 7 atacantes e 3 defensores. Se isto acontecer, um atacante poderá ser o zagueiro do time. Esta falta de especialização de funções interfere na dinâmica do jogo, tornando a equipe mais lenta. Além do nível de tensão ser menor, não existem pontos a serem disputados ou mesmo a cobrança de um “treinador” ou de um diretor de time para exigir uma performance cada vez melhor dos seus jogadores. Apesar das diferenças, a dinâmica figuracional da pelada da Amizade é semelhante às relações de interdependência criada nos jogos de times amadores, entretanto, a dinâmica figuracional da pelada da Mangueira e da pelada em São João se afasta desse modelo, como veremos no item 3.4.

Voltando a pelada da Mangueira, esta é marcada por momentos de tensão e descontração. Antes do início da partida, os jogadores de ambos os times fazem brincadeiras provocativas, tipo: “vou fazer só dois em tu” ou “tu é freguês mesmo”. Quando o jogo começa, as brincadeiras diminuem, ficando mais por conta dos “torcedores” - logo a maioria deles também vai entrar no time. Optei por nomear a assistência da pelada de torcedores, porque na pelada da Mangueira (e como veremos também em São João), eles efetivamente se comportam como torcedores: orientam, xingam, aplaudem, brincam e incentivam seu “time”, com a diferença de que esses “torcedores” são também jogadores. Os torcedores fazem diversas gozações com os jogadores, na maioria das vezes eles respondem rindo, outras respondem chateados, mas há sempre uma resposta. O torcedor de pelada não é um anônimo, ao contrário, a relação de proximidade existente entre torcedores e jogadores proporciona uma

interação constante entre eles, mesmo estando previamente separados durante o jogo. É possível afirmar que o torcedor também joga, e isso não apenas metaforicamente.

Somente os jogadores de pelada podem dizer que vão ganhar antes do jogo e isso é feito constantemente antes das partidas: há sempre um tom provocativo de gozação, “vou meter três pra tu hoje”, “hoje vai ser de lavada”. Esse é um dos momentos de descontração, onde todos riem e retrucam com outras provocações. Quando a partida começa, a brincadeira diminui e a tensão aumenta. O ponto alto dessa tensão e da “excitação” é o momento do gol. De um lado, as comemorações com muita alegria e provocações, de outro, muita reclamação entre jogadores do mesmo time, entre jogadores e árbitro e também entre os torcedores, ora com o árbitro, ora com os jogadores de seu time. Nesse momento a provocação jocosa ao adversário já não provoca risos, apenas irritação. As expressões jocosas estão presentes não apenas na pelada, mas aparecem como uma conduta de sociabilidade entre os torcedores de times profissionais de futebol⁸³.

3.2 A hierarquia geracional: a disputa dos “pirráia” e dos “meninos”

Outro momento de tensão evidente nas peladas ocorre nas divergências quanto à existência de uma falta e sua gravidade, como vimos no caso da expulsão do goleiro. Nesta expulsão, houve uma certa unanimidade quanto à gravidade da falta, excetuando o próprio goleiro que afirmou não ter sido desleal. Presenciei outras duas expulsões em que as contestações foram muito maiores. Penso que no caso da primeira expulsão a quase unanimidade ocorreu por se tratar de uma falta envolvendo um adulto (goleiro) e um adolescente.

A pelada é um jogo entre os homens da comunidade da Mangueira, homens que já ingressaram no mercado de trabalho. Mesmo quando estão na informalidade, são provedores

⁸³ Sobre relações jocosas no futebol ver GASTALDO (2006).

do lar e em geral são os que pagam pelo campo. Os adolescentes aparentam em média 17 anos, são solteiros e ainda não ingressaram no mercado de trabalho, portanto, não pagam a cota mensal do campo e nem são cobrados por isso. A presença dos adolescentes é constante nos jogos, mas, individualmente, ausentam-se com frequência. Os adolescentes jogam quando algum adulto está cansado ou lesionado; isto ocorre praticamente nos quarenta e cinco minutos finais das partidas; algumas vezes entram e jogam até o apito final; outras vezes entram somente para um adulto descansar.

O “pirráia” apenas complementa os times no momento de necessidade - embora isto ocorra em todos os jogos que acompanhei -, ele não é um jogador da pelada, ele “ajuda” quando convidado. A diferença física entre adultos e adolescentes é evidente: os primeiros são mais altos e possuem uma massa muscular bem definida, os segundos são magros e baixos e com massa muscular reduzida. Os adolescentes, fisicamente, são mais velozes que os adultos, mas essa superioridade não é reconhecida pelos adultos que enfatizam a falta de experiência dos jovens. Os jogadores adultos reclamam e cobram muito entre eles, mas os adolescentes não reclamam dos adultos, embora estes estejam atentos o tempo inteiro para as falhas dos “pirráia” (FIGURA 15).



Figura 15 – Um “pirráia” jogando com os adultos. Pelada, Recife/PE

A primazia dos adultos é evidenciada também nas decisões durante o jogo: o adulto passa a bola, preferencialmente, para outro adulto, enquanto do adolescente se espera que sempre passe a bola para um adulto; as cobranças de falta e lateral são ações sempre realizadas por adultos. O próprio termo “pirráia” evidencia essa hierarquia geracional. A palavra “pirráia” em Recife é utilizada para fazer referência às crianças, sendo também uma expressão que define algo que é pequeno, menor. Certamente, é uma adaptação da palavra “pirralho”. A pelada reproduz o jogo social, onde crianças e adolescentes não tomam decisões sobre sua vida, assim meninos que não tem vez no mundo social, também não podem pleitear isso no jogo sério da pelada. Essa regra do lugar subalterno “do pirráia” e da proteção especial dos adolescentes não é enunciada como as demais regras da pelada – como, por exemplo, a regra dos três passos em caso de falta –, mas são conhecidas e partilhadas pelos membros da pelada, e são atualizadas durante os jogos.

Os adolescentes, porém, participam de um outro momento importante da pelada que é o encontro na “sede”. Após o jogo, a maioria volta caminhando para a comunidade, alguns usam bicicleta, apenas um peladeiro que também é taxista usa seu automóvel, oferecendo carona aos outros. Chegando à Mangureira a maioria se dirige direto para a sede, embora alguns morem praticamente em frente ao local. Esse é um momento de descontração e brincadeira, onde rememoram as jogadas, os gols e também as discussões. É a improvisação de um bar: alguém traz uma mesa (de plástico), alguns mandam comprar cervejas e refrigerantes. O bar improvisado é uma prolongação da pelada. A conversa gira em torno de uma “rivalidade” entre os dois times, entre quem ganhou e quem perdeu naquele dia, embora outras peladas sejam sempre atualizadas para contestar a vitória daquele domingo específico. Fala-se de uma jogada que “humilhou o adversário”, como colocar a bola entre as pernas do adversário (caneta) ou driblar alguém passando a bola por sobre sua cabeça (banho ou lençol).

Mas as brincadeiras e as conversas não giram apenas em torno da pelada. Discute-se futebol profissional: como a maioria dos jogadores torce para o Santa Cruz ou Sport, e um para o Náutico, a conversa e piadas envolvem esses três times, mas, principalmente, a rivalidade entre Santa Cruz e Sport. Fala-se, brincando, sobre a vida de casados, os problemas com a esposa - que alguns se referem como “Dona Encrenca”. Na sede, talvez por minha presença, eles evitem palavrões, mas há muitas brincadeiras também com conotações sexuais. A sede, transformada em bar, é um reduto masculino, espaço para a vivência de uma homossociabilidade masculina e seus significados (ALMEIDA, 1996). A única mulher, com exceção da minha presença, foi uma jovem que apenas “passou” pelo local; outra vez vi a presença de uma criança do sexo feminino, filha de um dos jogadores - é pequena a presença de crianças; quando ocorre, em geral, são do sexo masculino.

Os jogos de pelada diferem muito da dinâmica dos jogos de times amadores, principalmente devido à grande diferença que existem nas regras. Enquanto os times amadores guiam-se na maioria das vezes pelas regras oficiais do futebol profissional, as peladas como já vimos modificam muito essas mesmas regras. Embora toda e qualquer regra tenha um caráter elástico ou uma incompletude, são as regras que asseguram a dinâmica dos jogos de futebol, mesmo quando as regras são negociadas entre os jogadores como na pelada, ainda assim ela impõe uma dinâmica própria ao jogo.

3.3 A pelada no Sertão

A prática amadora do futebol é muito presente em todas as regiões do nosso país, não sendo privilégio das capitais e grandes centros urbanos. Animada por essa idéia e pela escassez de pesquisas sobre futebol amador no meio rural, fui morar por quatro meses no assentamento estadual São João, conforme descrevi no primeiro capítulo. Depois dos primeiros sustos, fui aos poucos me adaptando à nova rotina. Eu estava num local

privilegiado, pois o campo de futebol ficava situado em frente à casa do meu tio e as relações de parentesco me ajudavam nos contatos. Aos poucos conheci todas as famílias dos assentados, mesmo os que moravam mais distantes, além de conhecer outras pessoas que moravam nas redondezas. Logo fiquei conhecida no São João, “é a sobrinha do seu Chico que tá fazendo uns estudos”.

As peladas no meio rural não acontecem de forma programada, como ocorre, por exemplo, na Mangueira, com dia fixo e horário pré-determinados. Na comunidade do São João há uma flexibilidade nos dias e horários, embora estes ocorram quase sempre no final da tarde, majoritariamente a partir das 16:30h, às vezes às 17 horas. E ocorrem quase sempre durante a semana - assisti a apenas duas peladas no final de semana. Porém, da mesma forma que em Recife, aqui a pelada também está situada no tempo do não-trabalho, pois é o trabalho na agricultura que vai definir se haverá ou não condições para uma partida de futebol.

O trabalho começa cedo, por volta das seis horas da manhã. Quando o trabalho é por demais extenuante, deixando-os muito cansados, a pelada não é realizada, mesmo que tenha sido previamente marcada, apesar do trabalho ser sempre encerrado por volta das 16 horas, às vezes antes. Quando o cansaço é considerado pequeno pelos trabalhadores, aí acontece a pelada. Nos meses em que há férias ou feriados escolares, acontecem mais jogos, pois cinco dos jogadores solteiros ainda estudam, impedindo que eles participem das disputas nos dias de aula.

Os jogadores são freqüentemente convidados para jogarem quase sempre nos mesmos times, há uma formação mais ou menos fixa. Assim, além do trabalho, há uma outra variante influenciando a realização dos jogos: a escola. Embora ela não seja tão determinante, pois alguns jogos acontecem mesmo em dias de aula, apenas com um número reduzido de participantes ou com a chegada de novos jogadores.

A hierarquia geracional que ocorre no sertão não é entre adultos e os “pirráia”; ela ocorre entre os adultos e os “meninos” que são, ou crianças ou adolescentes, recém ingressos na puberdade. Estes participam dos jogos apenas quando há falta de jogadores e, geralmente, quando entram nos times, assumem a posição de goleiro ou são designados para a defesa, com a função bem clara definida pelos adultos de “tirar a bola”. É provável que haja pouca diferença entre adultos e adolescentes/solteiros, por estes últimos começarem cedo a trabalhar na agricultura com seus pais, igualando-se aos outros no quesito “trabalhador”. Porém, socialmente, os homens casados têm um estatuto superior, por serem os chefes de suas famílias, enquanto os adolescentes ainda moram com os pais, mas na pelada eles participam com uma igualdade que não ocorre na pelada da Mangueira.

A diferença de idade entre casados e solteiros é relativamente pequena, o que favorece uma maior igualdade durante os jogos. Além disso, os corpos dos adolescentes, mesmo magros, são percebidos como iguais aos dos adultos, pois realizam e suportam as mesmas atividades laborais. Durante o decorrer dos jogos não há uma diferenciação entre os mais jovens e os adultos. O “direito” de reclamar e executar cobranças de faltas é igual para todos, excetuando quando há crianças. Quando apenas “meninos” estão no gol, os jogadores fazem um acordo para não chutarem com muita força para o gol, pois isso pode machucar algum “menino”. Quando algum menino joga na linha, também há o cuidado para “não entrar duro”. Observei que o estatuto subalterno das crianças é evidenciado até nas brincadeiras, pois se um adulto leva um drible de uma criança, a gozação começa de imediato. Este é mais um exemplo de uma regra em permanente atualização.

O cuidado com as crianças é evidenciado nesse conflito que acompanhei e que relato agora. Num dos jogos da pelada, Fabinho, de onze anos, filho de Cícero, participou de um jogo com os adultos, jogando na linha. Um dos jogadores disse que se o filho fosse dele não deixava jogar, pois o menino poderia se machucar. A esposa de Cícero quando percebeu

que Fabinho estava na pelada, foi até o campo e gritou reclamando com o marido afirmando que o filho não poderia jogar com os “hômi”, pois o “menino” poderia se machucar. Cícero fez que não ouviu e o jogo prosseguiu. A esposa retrucou que o filho não jogaria mais de jeito nenhum com os adultos.

A preocupação em não lesionar um companheiro ocorre também entre eles. De forma semelhante à pelada da Mangueira, não observei qualquer falta desleal ou violenta, embora os jogos sejam marcados por momentos de tensão. O cuidado em não machucar o outro também é justificado pelo trabalho, pois uma lesão num jogo pode inabilitar alguém. Por isso existe também o cartão vermelho, quando há árbitro em campo, embora eu não tenha presenciado nenhum cartão vermelho durante esses quatro meses de observação. Os cartões amarelos, na sua maioria, eram aplicados por reclamação e não por faltas consideradas violentas.

Observei somente três peladas em que não havia árbitro. Quando isso ocorre, fica determinado que um jogador de cada time avise quando sofre uma falta. O aviso é dado com a palavra “falta”, em tom alto. Em geral, se aceita o pedido de falta do time adversário. Entretanto, em algumas jogadas não se aceita a falta, aí se paralisa o jogo e há argumentos rápidos sobre a existência ou não da penalidade. Os jogadores são rapidamente consultados, não apenas os que estão envolvidos diretamente na jogada em discussão; se algum jogador do time que é acusado de ter cometido a falta a reconhece, o jogo segue. Em outros momentos, mesmo havendo a contestação da falta, o jogo segue, pois quem “gritou” a falta simplesmente pára a bola e cobra rapidamente, resta ao jogador que teria cometido a falta continuar reclamando enquanto volta a jogar. Entretanto, as discussões maiores são quando não é o responsável pelo time que “grita” a falta. O time adversário, além de não reconhecer a falta, mesmo quando esta ocorre, ainda reclama pelo fato dele não ser o responsável pela anotação de penalidades de seu time.

Em uma das peladas houve uma discussão mais séria porque um time “gritou” falta no goleiro. Nesta jogada, o time que teria cometido a falta, fez o gol. O que se seguiu foi uma discussão que paralisou o jogo por cerca de cinco minutos e o time que fez o gol ameaçou não continuar a partida. Assim como no grupo da Mangueira, a interrupção do jogo é algo que os jogadores evitam ao máximo. Quando após um impasse como esse não vem seguida imediatamente uma resolução, a primeira ameaça que surge é a da interrupção definitiva daquela partida. Os jogadores são conscientes de que esse ato mais radical não é desejado por nenhum dos participantes, mas utilizam essa ameaça como forma de pressionar o time adversário. Nesse dia, os jogadores viraram-se para mim e perguntaram se Fernando tinha ou não feito a falta no goleiro; eu, obviamente, disse que não tinha visto o lance. Como não dei a solução do conflito, cada time manteve sua posição e o jogo continuou com o resultado diferente para cada time. Após o final da partida, a discussão continuou e não houve consenso quanto à validação ou não do gol. Nesse momento começaram as brincadeiras provocativas, com frases do tipo “pode ficar com esse gol” e “a gente num precisa mermo, nós ganha de todo jeito”. A normalidade percebida dos eventos, perdida momentaneamente, foi imediatamente recuperada (GARFINKEL, 1963; 1967).

Os jogadores preferem jogar com árbitro, pois a presença deste minimiza os conflitos e resolve logo situações divergentes. Na maioria das partidas, o árbitro escolhido era o Sr. Expedito, um dos assentados e pai de três dos jogadores que jogam com assiduidade - o preferido de todos que, segundo os jogadores, “sabe apitar” e “tem moral”. Outro que também apita o jogo é o Sr. Murilo, outro assentado, pois “também apita bem”. Os dois são mais velhos que a maioria dos jogadores e suas decisões são respeitadas, mesmo quando há uma discordância sobre estas.

As regras da pelada do São João são bem semelhantes às regras adotadas pelo grupo da Mangueira, com exceção do pênalti. O tamanho do campo é reduzido em relação às

dimensões oficiais, mesmo havendo espaço e um campo com dimensões aparentemente oficiais. Como há bastante espaço, dentro do campo “oficial” os jogadores improvisaram um campo menor, com duas traves confeccionadas com madeira de árvores nativas da região, em cada uma há duas redes, bastante desgastadas. Esse mini-campo (mesmo assim maior que o campo da Casa do Estudante) é utilizado somente nas peladas. Não há marcação de cal ou tinta apenas marcações feitas por enxadas e isso em apenas um dos lados do campo. Na outra lateral do campo, há uma linha imaginária, que também é respeitada por todos.

O jogo é atravessado por tensões e brincadeiras, assim como na pelada da Mangueira. Os principais momentos de tensão são os gols e o desrespeito às regras, pois não só as faltas são objetos de contestação, mas também a saída ou não de uma bola do campo. Após a marcação de um gol, há muitas reclamações entre os jogadores. Essas reclamações são principalmente por falta de marcação sobre o adversário, por uma falha do goleiro ou por um passe errado que tenha originado o gol. Quem recebe a reclamação sempre retruca. A tensão aumenta também pelas provocações de quem fez o gol. Entretanto, não presenciei em qualquer momento, alguém xingar o outro ou dizer palavrões, como ocorre com frequência na Mangueira (por exemplo: “Vá se foder”, “vá tomar no cu”, “filho da puta”, “frango”⁸⁴). Os xingamentos, quando ocorrem, ficam restritos a um “seu porra” ou um “fela da gaita”, que é dito em momentos de irritação; “Fela da gaita” também é dito em momentos de brincadeira, e, pelo que apreendi, quer dizer algo como a expressão “fulano é sem futuro”, mas é uma expressão de difícil entendimento para quem não é membro do grupo.

As brincadeiras giram em torno das jogadas, de alguém que conseguiu uma jogada bonita, quem fez mais gols, quem deu caneta ou pedalou⁸⁵, ou sobre quem sabe e quem não sabe jogar. Não há brincadeiras questionando a heterossexualidade dos jogadores ou brincadeiras de conotações sexuais - é possível que a minha presença possa ter inibido esses

⁸⁴ Frango: homossexual.

⁸⁵ Quando o jogador passa o pé sobre a bola várias vezes com esta em movimento.

tipos de brincadeiras. Porém, considero que isso ocorra também porque há na pelada do São João uma participação das mulheres durante o jogo e também após os jogos.

3.4 As Regras e a Dinâmica Figuracional das Peladas

As peladas da Mangueira e do São João se assemelham quanto às regras adotadas por esses dois grupos, como também quanto à postura que adotam em relação aos adolescentes (Mangueira) e às crianças/meninos (São João). Os dois formam um grupo socialmente homogêneo, mas também possuem diferenciações internas baseadas, sobretudo, no critério da “antigüidade” – quem há mais tempo participa do jogo, além também da assiduidade, percebe-se que estes têm maior ascendência sobre os demais. Por exemplo, nas peladas sem árbitro, é possível observar que alguns jogadores decidem mais do que outros se determinada jogada foi ou não irregular, embora em algumas situações, não seja possível estabelecer um consenso (como vimos no jogo que teve um placar para cada time).

As regras, enunciadas e não verbalizadas, influenciam na dinâmica dos jogos, sobretudo as regras de ação. Chamei de regras de ação todas aquelas que se referem à ação de um jogador, como faltas, impedimento, pênalti, escanteio e lateral. E de regras conformativas aquelas que conformam a ação num determinado espaço e tempo, como as regras referentes à dimensão do campo e ao tempo de jogo. Importante lembrar que esta é uma categorização apenas para facilitar a compreensão sobre as regras, não devendo ser percebida como definição rígida e exclusiva, pois se lermos as 17 regras do jogo, podemos considerar todas como regras de ação – por exemplo, as linhas demarcatórias do campo estabelecem os limites até onde a ação de um jogador pode ser executada ou não. Mas, ao mesmo tempo, é importante lembrar o caráter elástico de toda regra (ELIAS, 1996) ou, como diria Garfinkel (1963), a incompletude presente em todas elas.

Um campo de futebol com dimensões oficiais ocupa um grande espaço⁸⁶. Na maioria das peladas, além de uma redução do tamanho do campo, há também uma redução no número de jogadores. Embora sejamos tentados a equacionar a falta de espaços para a prática do futebol com a redução do tamanho do campo e do número de jogadores, é preciso relativizar essa relação. Pois, no meio rural não é a falta de espaço que determina o número de jogadores e o tamanho do campo, ao contrário, os “peladeiros” reduziram o tamanho do campo “oficial” para os jogos do futebol amador. É mais provável que a pelada seja realizada em um campo menor com menos jogadores, porque a pelada é um jogo onde se joga com seus pares mais próximos, vizinhos, amigos, colegas de trabalho, ou seja, onde prevalecem relações inter-pessoais, do que pelo fato de haver poucos espaços nas metrópoles para a prática do futebol. Seja pela falta de espaço e/ou pelas relações de amizade e vizinhança, as peladas ocorrem em um campo menor e com um número menor de jogadores, o que possibilita uma diferença na dinâmica dos jogos, além da alteração, exclusão e criação de novas regras. As regras conformativas (regras oficiais de 1 a 7 e a regra 9) são as que sofrem maior número de alteração ou simplesmente são subtraídas:

Regra 01: as dimensões do campo e as marcações não são observadas, joga-se com o terreno disponível e, se o campo for considerado grande demais pelos “peladeiros”, há uma redução no seu tamanho (como na comunidade de São João);

Regra 02: o peso, tamanho e as condições da bola não são observados, a bola será usada enquanto for possível ser utilizada, podendo sofrer diversos consertos para tanto;

Regra 03: O número de jogadores é definido pelo grupo. Na Mangueira são 09 jogadores e no São João são apenas 06 em campo. Não há substituições na pelada do São João; Na Mangueira, há a possibilidade dos adolescentes entrarem no decorrer do jogo. Um jogador substituído pode voltar ao campo.

Regra 04: Uniforme e equipamentos. No São João todos os jogadores jogam descalços, e não utilizam coletes. Na Mangueira, todos os adultos – excetuando os goleiros - jogam calçados com chuteira ou tênis, a maior parte dos adolescentes joga descalço.

Regra 05: O árbitro. Nas peladas da Mangueira há sempre um árbitro e este é escolhido pelos próprios jogadores, suas decisões às vezes são contestadas. No São João, há peladas sem árbitro, mas nas peladas envolvendo apostas o grupo sempre designa um árbitro.

⁸⁶ As medidas oficiais são: comprimento no mínimo 90m, no máximo 120m; largura no mínimo 45m no máximo 90m.

Regra 06: Árbitros assistentes. Regra excluída.

Regra 07: a duração da partida é acordada de acordo com a disponibilidade do grupo, na Mangueira são dois tempos de quarenta minutos, embora alguns jogos extrapolem essa determinação inicial. No São João, a duração da partida depende da luz natural, visto que os jogos são quase sempre no final da tarde.

Regra 09: Bola em jogo e fora de jogo. Como os campos não possuem marcação os jogadores é que decidem se a bola ultrapassou ou não a linha imaginária que delimita o campo.

As regras de ação (regras 8 e de 10 a 17) são aquelas que orientam ou incidem diretamente sobre a ação do jogador, principalmente ao restringir determinadas ações, como, por exemplo, a proibição do uso das mãos, excetuando-se o goleiro dentro da área. A maioria das regras é mantida, havendo apenas algumas adaptações. A única regra de ação banida da pelada é a regra do impedimento, pois se um dos objetivos dessa regra é a diminuição dos espaços, ela se torna desnecessária visto que os campos para a prática da pelada são pequenos.

Entrevistadora: E impedimento?

Fernando: Não tem impedimento. Não tem de jeito nenhum impedimento.

Entrevistadora: Quem foi que criou essas regras? Sem impedimento, sem pênalti...

Fernando: Nós mesmos. Nós mesmo do racha mesmo, fizemos essa regra mesmo.

Entrevistadora: Por que não tem o impedimento?

Fernando: Porque eu acho que o campo é pequeno, né?! Pra fazer impedimento o campo é pequeno demais. Ai não dá (Fernando, jogador da pelada do São João).

Pessoas acostumadas com a estética do futebol profissional poderão ser tentadas a pensar que a subtração da regra do impedimento nas peladas inviabilize a dinâmica do jogo, mas veremos adiante que o jogo se mantém dinâmico, mas com outro tipo de configuração, que não é dado apenas pela ausência da regra 11, pois as outras regras de ação também influenciam esse processo:

Regra 08: Início e reinício de jogo. É mantida a regra, mas sem obedecer a distância de 9,15m.

Regra 10: O gol marcado. A regra permanece a mesma, com a diferença para o tamanho da meta.

Regra 11: Impedimento. Subtraída.

Regra 12: Faltas e incorreções. As faltas cometidas pelos jogadores são punidas com maior severidade, principalmente se o contato físico for com um “pirráia” ou um “menino”. Nas peladas da Mangueira não há pênalti, enquanto no São João a penalidade máxima é mantida; quando há faltas conta-se três passos para posicionar a distância entre a bola e a barreira. Há cartões amarelo e vermelho para punir os jogadores.

Regra 13: Tiro livre direto e indireto. Na pelada da Mangueira existem apenas tiros livres indiretos. Na pelada do São João os dois tipos de tiros livres. Em ambos, a barreira é posicionada a três passos da bola.

Regra 14: Tiro penal. Ver regra 12.

Regra 15: Lateral. Em ambas as peladas, o lateral pode ser cobrado com as mãos e com os pés, havendo preferência pela execução com os pés.

Regra 16: Tiro de meta. É cobrado em qualquer posição próxima à meta.

Regra 17: Tiro de canto. A mesma regra, apenas não respeitando as marcações oficiais.

Todas essas mudanças, exclusões e adaptações modificam a dinâmica do jogo, mas ainda assim qualquer pessoa familiarizada com o futebol, dirá que se trata de um jogo de futebol, pois as principais regras são mantidas. As configurações no jogo da pelada diferem muito da dinâmica figuracional do futebol amador, pois se neste é possível identificar com maior facilidade as relações de interdependência entre os jogadores da mesma equipe e destes com a equipe adversária, nas peladas as relações de interdependência envolve todos os jogadores (Elias, 1992).

As relações de interdependência entre os jogadores tornam-se maiores e mais difíceis de transpor para um gráfico. A pelada da Mangueira envolve todos os jogadores numa teia de interdependência, com exceção dos dois goleiros; um jogador de uma equipe entrará em contato com todos os seus adversários. O campo reduzido e o número de nove jogadores propiciam uma movimentação intensa dos jogadores e, apesar de um ou dois jogadores se posicionarem como defensores, mesmo estes, chegarão ao meio de campo com frequência e várias vezes posicionar-se-ão no campo do adversário como se fossem atacantes. A representação abaixo (FIGURA 16), no máximo, pode apresentar a disposição dos times azul e vermelho, no momento do início do jogo, mas um gráfico da pelada que buscasse representar a movimentação em campo dos jogadores seria impossível de ser compreendido –

mesmo no futebol amador, onde as funções de cada jogador são mais especializadas –, pois nenhuma representação gráfica seria capaz de abarcar a dinâmica da relação entre os jogadores do mesmo time, muito menos da interdependência que se estabelece entre os times adversários.

Às vezes eu escolho, “olha joga na defesa”, aí o cara “não num quero jogar na defesa não”, “mas é porque não tem ninguém”, já tem os fixos, aí quando falta tem que botar um, às vezes não querem ir, mas vão é pra jogar, porque ali é mini-campo né, a gente tem uma rotatividade muito grande aí eles vão. Mas ainda tem o zagueiro tem o meio e tem o ataque (...) Às vezes não por que na pelada assim mini-campo, quando vê o cara que ta de zagueiro já ta lá na frente, o que ta lá na frente já tá lá atrás... (Duda, jogador da pelada da Mangueira).

A ausência do impedimento torna o jogo dinâmico, pois para penetrar à defesa adversária, que se reagrupa rapidamente, o time que ataca necessariamente utiliza um número maior de jogadores, proporcionando contra-ataques com frequência, pois ao concentrar um grande número de jogadores em um lado do campo, é difícil realizar troca de passes e dribles exitosos, favorecendo a retomada de bola por parte da defesa. Acontece um vai-e-vem constante entre os times azul e vermelho.

A dinâmica figuracional da pelada exige dos jogadores um exercício de funções variadas. Cada “peladeiro” atua de forma multifuncional, mesmo que seja designado para atuar em determinado espaço do campo (defesa, meio e ataque). Ao iniciar o jogo, a posição de cada jogador irá modificar o posicionamento do jogador adversário, assim a dinâmica o deslocamento de um jogador é coordenado pelo movimento de seus companheiros e, principalmente, pelo deslocamento dos jogadores adversários.

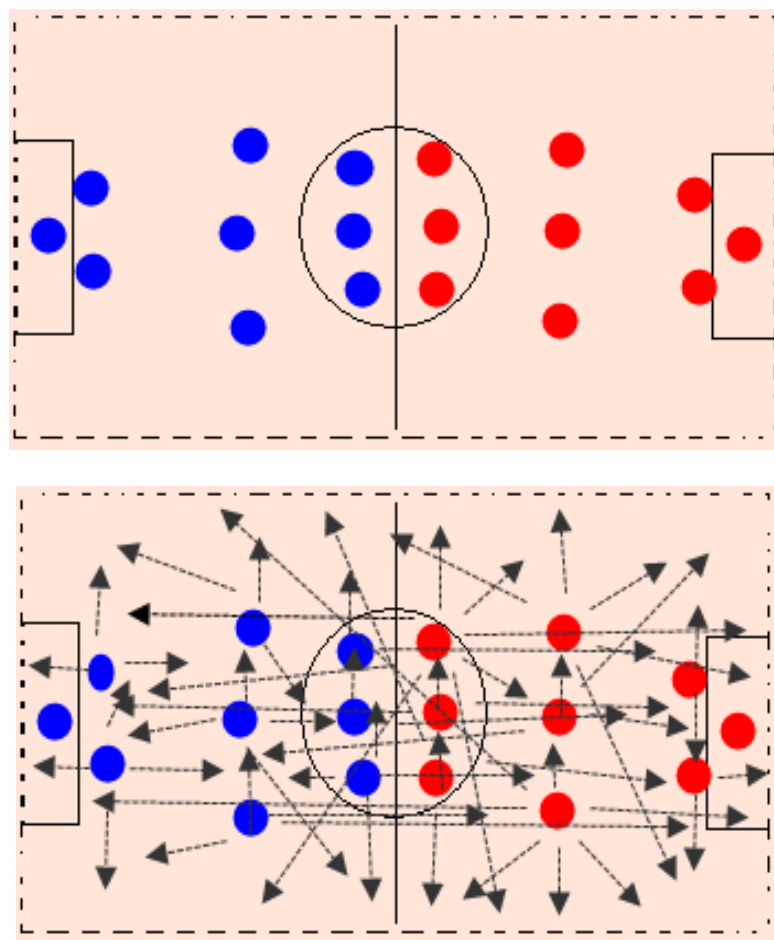


Figura 16 – Times azul e vermelho: saída de jogo e dinâmica figuracional

A dinâmica figuracional da pelada no São João é muito semelhante à dinâmica encontrada na pelada da Mangueira, com a diferença de que um dos jogadores da defesa se comporta de forma mais fixa, atuando próximo a sua meta, deslocando-se pouco ao ataque. É provável que isso ocorra pelo maior espaço que os “peladeiros” dispõem para jogar, espaço dilatado também pelo número reduzido de jogadores. E espaço é um item importante principalmente para jogos que ocorrem sem a regra do impedimento, sendo indispensável um jogador mais fixo na defesa.

As regras enunciadas interferem na dinâmica do jogo, mas as regras que não são ditas, mas que são dominadas pelos “peladeiros” também interferem na configuração dos jogos. A proibição de chutes com força quando os “meninos” estão no gol, ou a condenação

de faltas que usem força desproporcional, como, por exemplo, na disputa entre um “pirráia” e um adulto. Além disso, a própria dinâmica do jogo é modificada, pois os “pirráia” e os “meninos” não devem reter a bola, apenas os adultos podem “prender” mais a bola, mas mesmo assim isso deve ser feito no “tempo certo”, e somente quem incorporou os capitais futebolísticos apreciados pelo grupo consegue equacionar com êxito a relação tempo e espaço. Este aprendizado somente ocorre na prática do jogo, participando com seus pares, pois nenhuma regra diz “como” jogar,

Should it turn out that the boundaries of the set are essentially vague, that no matter how explicit the rules are, the set of them is essentially partially ordered, that every game contains its "unstated terms of contract," and that time is a parameter of the meaning of a move, then we have important grounds for optimism (Garfinkel, 1963, p. 200)⁸⁷.

Não é possível aprender a jogar futebol apenas guiando-se pelas regras, pois a incompletude de qualquer regra apenas restringe a ação, mas não ensina “como” jogar, é somente através de um longo aprendizado, através da inserção em um grupo que alguém aprende a jogar pelada. Como diria Bourdieu, o bom “peladeiro” domina as regras ditas e as não-ditas, mas principalmente, ele incorpora o “sentido do jogo”, o bom “peladeiro” não joga a partir das regras, mas joga com as regras.

3.5 O Jogo apostado e o jogo de brincadeira: as diferentes dinâmicas da pelada

Observei basicamente dois tipos de pelada no São João: uma é a pelada de brincadeira, segundo os jogadores, “apenas um racha”; a outra, não, é uma pelada mais séria porque envolve uma aposta. Houve uma aposta que envolvia a metade de um bode e outra cujo prêmio era uma cabra. Os times que jogam as peladas de brincadeira ou com aposta são praticamente os mesmos, quando ocorrem mudanças no grupo estas ocorrem pela falta de um

⁸⁷ Resulta que os limites de jogo fiquem essencialmente vagos, que não importa quão explícitas sejam as regras, o jogo se revele essencialmente como parcialmente regulado, que cada jogo contenha os seus "termos de contrato não explícitos," e que o tempo seja um parâmetro da significação de um movimento, então temos um fundamento importante para otimismo. (tradução nossa)

jogador e um novo entra - não presenciei a troca de jogadores entre os times. Quem escala o time é o responsável pela aposta, presenciei duas apostas entre Cícero e seus cunhados, a primeira com Francisco e a segunda com João Paulo.

A pelada envolvendo apostas é mais competitiva que a pelada de brincadeira, é perceptível que os jogadores empenham-se mais durante a partida. As funções exercidas pelos jogadores são melhor definidas e além disso são realmente cumpridas; por exemplo, quem fica responsável pela defesa dificilmente larga a sua posição para ir ao ataque. A marcação é mais forte, mas predomina a regra de não machucar o adversário. A cobrança e as reclamações contra os companheiros de equipe são mais evidenciadas, principalmente por quem aceitou a aposta.

Na pelada com aposta, a participação do árbitro é indispensável. A escolha do juiz deve ser aceita pelos responsáveis pela aposta. Além da escolha do juiz, a escalação dos jogadores é negociada, há discussões sobre um time que tenha um número maior de jogadores considerados habilidosos. Os dois times reclamam que seus adversários são mais fortes e tentam uma mudança, que acaba não ocorrendo, e encerra-se com uma frase provocativa que afirma que mesmo com um time inferior tal equipe será a vencedora.

A pelada de brincadeira pode ocorrer sem árbitro, com um jogador de cada time responsável pela marcação das faltas, como já observei anteriormente. Porém, isso não quer dizer que não haja tensão e conflitos durante a “brincadeira”, mesmo porque os jogadores admitem que ninguém joga “querendo perder”. É importante relembrar a afirmação de Huizinga (2007) que uma das características do jogo é a competição - não é apenas em jogos ou esportes oficiais que o caráter competitivo está presente; nas brincadeiras ele também permanece, mesmo que em outro nível. Nos jogos de “brincadeira”, os jogadores fazem mais gozações e brincadeiras com seus adversários. Aumenta também o número de jogadas

individuais, as tentativas de dribles acontecem com maior frequência e quando são executadas com êxito são quase sempre acompanhadas de piadas contra quem sofreu o drible.

A pelada de brincadeira possibilita o “exagero”, nas gozações, nos dribles, nas comemorações de gol e também nas discussões e nos conflitos. As regras são mais fluidas, dependem mais da interpretação de cada jogador, principalmente na ausência de árbitro. Como a pelada é apenas de “brincadeira”, pode-se não resolver um conflito, como por exemplo, a marcação ou não de gol - “exagero” permitido na brincadeira, aceitando, inclusive, placares diferentes num mesmo jogo. O exagero tem limite apenas em duas proibições: a interrupção definitiva de um jogo e a falta violenta que lesione o adversário.

Algumas apostas são pretextos para um jogo mais disputado, pois não está em jogo nenhum prêmio de valor, apenas o prazer da aposta como desafio a ser vencido. Aposta-se um refrigerante tipo *pet* de dois litros ou um litro de aguardente. Esses jogos desenvolvem-se entre a pelada de brincadeira e a pelada apostada, embora se aproxime mais dessa última. O prêmio é repartido entre todos, seja a aguardente ou o refrigerante, a bebida é disponibilizada para todos os jogadores, diluindo-se a dicotomia entre vencedores e vencidos. A assistência também participa dessa partilha.

Igualmente à pelada da Mangueira, após os jogos, o momento é de rememorar: destacam-se as jogadas que possam “humilhar” o adversário, reforçando a superioridade do time vencedor. Há muitas gozações e brincadeiras, o time perdedor não admite essa superioridade e lança mãos de piadas do tipo “deixamos vocês ganhar” ou então “finalmente ganharam uma”. Estas provocações e brincadeiras são sempre feitas em clima amistoso, por mais que um jogo tenha sido tenso. A maioria dos jogadores se dirige para algumas das casas próximas ao campo, onde há sempre uma garrafa de um litro de aguardente ou uma garrafa de meio litro, conhecida por “celular” - quando não tem a bebida, eles mandam um dos “meninos” irem comprar o produto. Enquanto bebem, conversam sobre o jogo e às vezes

sobre o trabalho. A maioria faz parte da família de assentados, conversam sobre os projetos desenvolvidos pela associação⁸⁸, além do trabalho de plantio, colheita, cuidado com o gado e com os caprinos. O ponto de encontro não é o bar, apesar de existir um próximo (aproximadamente 200 metros) ao local do campo. Como o local de diversão é a casa de um deles, as mulheres também participam desse momento de confraternização após o jogo, inclusive algumas consomem bebidas alcoólicas. A participação feminina não ocorre durante toda a confraternização, pois todas precisam preparar e servir o jantar dos filhos e maridos - por isso, também esse momento após a pelada é um momento breve que dura em média 40 minutos.

É possível perceber que existem mais relações de proximidade do que de diferenças entre os dois grupos. Porém, essas poucas diferenças não são pequenas e precisam ser aprofundadas, como, por exemplo, a participação ou exclusão das mulheres, o jogo apostado e o jogo de brincadeira no meio rural. As peladas revelam um amplo campo de possibilidades, esperando para ser explorado e pesquisado. E esse é um campo fértil para temas novos e tradicionais na sociologia, como o tema das regras.

Ressaltamos como o jogo da pelada é atravessado por um processo constante de criação e recriação das regras, extrapolando a idéia de enunciados voltados diretamente para restringir a ação dos jogadores. Dessa forma, as regras não ditas são igualmente fundamentais para compreendermos a dinâmica figuracional dos jogos da pelada, definida também pelas infinitas relações de interdependência entre jogadores da mesma equipe e destes com os jogadores da equipe adversária. Porém, a negociação das regras não ocorre apenas entre os jogadores. Como vimos rapidamente no segundo e terceiro capítulos, as torcidas têm um

⁸⁸ Associação do Assentamento São João. Alguns projetos são desenvolvidos com a cooperação de técnicos da EMATERCE (Empresa de Assistência Técnica e Extensão do Ceará) que visitam mensalmente o assentamento e projetos privados como a APRISCO (Apoio a Programas Regionais Integrados e sustentáveis da Cadeia de Ovinocaprinocultura).

papel importante nos jogos, e a relação entre os jogadores e os torcedores é permeada por regras que estão em constante negociação, como iremos aprofundar no próximo capítulo.

CAPÍTULO IV

A Torcida do Futebol Amador e da Pelada: proximidade e envolvimento

Os dois capítulos anteriores evidenciaram a importância das regras para a dinâmica dos jogos tanto no futebol amador quanto na pelada. Entretanto, também ficou evidente que o jogo não ocorre apenas dentro do “campo” de futebol. Joga-se futebol entre duas equipes, mas também se joga futebol para uma assistência, que algumas vezes apresenta-se como uma torcida uniformizada de times do futebol profissional; outras, como uma assistência que apenas aguarda o momento de substituir os jogadores que estão em campo. Em ambos, essa relação é atravessada por regras que mediam o que é ou não permitido entre jogadores e torcedores. Buscarei neste capítulo analisar a torcida do futebol amador e da pelada, destacando que, assim como os jogadores, a relação da torcida com os times é permeada por regras que delimitam os limites dessa relação.

A torcida do futebol amador se aproxima mais do modelo das torcidas de clubes profissionais, entretanto, podemos destacar como ponto de inflexão entre esses dois tipos de torcedores a proximidade proporcionada pelas relações interpessoais entre jogadores, torcedores e diretores. Nas peladas temos uma assistência diferenciada em relação ao futebol amador, pois na maioria das vezes quem está na assistência logo se tornará um jogador. Algumas vezes prevalece uma relação de distanciamento, outras de proximidade. Em ambos, a assistência participa da dinâmica do jogo.

As torcidas no meio urbano e no meio rural se aproximam no envolvimento com a equipe, na mobilidade que os torcedores ganham junto com o time, na confraternização envolvendo comunidade e jogadores. Mas há também aspectos que são específicos da realidade presente no meio rural. Desse modo, o futebol amador no sertão se apresenta como

uma forma de lazer para toda a família, possibilitando para a maioria das mulheres e crianças um dos poucos meios de circular entre os distritos, se concretizando algumas vezes como única alternativa de lazer.

4.1 Os torcedores nos “estádios” de Recife

Acostumados que somos ao futebol midiático, com suas imensas torcidas, organizadas ou não, podemos estranhar ao falarmos de torcedores de futebol amador. Entretanto, se pensarmos no significado que essa prática esportiva assume na vida de milhares de homens poderemos também compreender o que significa torcer para um time de amador. O que separa os dois tipos de torcedores – dos clubes profissionais e dos times amadores – não é a paixão, nem o gosto estético pelo futebol, mas uma outra forma de torcer e interagir com os jogadores.

Os torcedores participam ativamente, de forma semelhante à participação nos estádios de futebol, também gritam e xingam, mas com uma diferença significativa: eles falam diretamente com os jogadores. Os torcedores de futebol amador não são anônimos, eles se conhecem e são reconhecidos pelos jogadores, na maioria das vezes são vizinhos ou colegas de trabalho e de bar. Essa proximidade permite que torcedores brinquem com os "peladeiros" como por exemplo, em um jogo quando um torcedor gritou para o banco: "Ei, técnico, deixa esses dois papudinho aí no banco mesmo". Os dois jogadores que estavam no banco acenaram sorrindo de volta para o torcedor/amigo.

Mas não há só brincadeiras por parte dos torcedores, há aqueles que orientam e cobram do time, tal qual é feito nos estádios com os times profissionais, com a imensa diferença de que no futebol amador os jogadores escutam os torcedores e os respondem ora concordando, ora discordando. Há aqueles que copiam o modelo de torcida organizada dos times profissionais, como a torcida do Ajax, um time de futebol amador que já foi campeão

por sua RPA. São várias as semelhanças, do nome aos gritos de guerra, passando pelas bandeiras e vestimenta. Por exemplo, o nome da torcida é "Mancha Vermelha" e um dos gritos é: "Uh, terror, Mancha Vermelha é um terror". Enfim, a torcida do futebol de amador é permeada por diferentes significados e valores.

Recife conta hoje com aproximadamente 165 campos; destes, poucos possuem uma estrutura mínima: iluminação, tamanho oficial, vestiários, alambrados e arquibancadas. Nenhum campo administrado pelo poder público possui gramado. Dos que são administrados pela prefeitura destaca-se o campo do Bueirão e o campo da Macaxeira que possuem uma estrutura mínima, embora o campo da Macaxeira não possua alambrado e suas arquibancadas tenham sido feitas apenas com o barro e pedras do próprio local.



Figura 17 – Arquibancada do campo da Macaxeira. Recife/PE.

Dos campos que visitei, o campo do Bueirão é o que possui melhor estrutura física. Existem dois vestiários; neles há bancos de alvenaria, todo vestiário é revestido de azulejo branco, contendo também os chuveiros para os jogadores. O alambrado cerca todo o campo de jogo, havendo um portão onde apenas as pessoas autorizadas entram durante uma partida de campeonato: os árbitros e mesários, os representantes da DEA e, claro, comissão técnica dos times (formada geralmente pelos diretores) e jogadores titulares e reservas.



Figura 18 – Arquibancada do campo do Bueirão, Recife/PE.

A maioria dos jogos do FP que acompanhei nesses dois campos sempre contou com a presença de torcedores, alguns jogos contam com uma média de 100 torcedores, outros, principalmente os jogos eliminatórios, com mais de 300 pessoas, como foi o caso do jogo Vascão e Furacão no campo da Macaxeira e no Bueirão. O jogo final da RPA 4.1 contou com aproximadamente 200 torcedores. Em ambos os campos, a proximidade entre torcedores e jogadores é muito pequena; no Bueirão, os torcedores são separados por um alambrado, mas os bancos dos times ficam encostados no alambrado permitindo uma comunicação direta entre torcedores e comissão técnica, torcedores e jogadores, torcedores e reservas e também entre torcedores e árbitros.

Antes do início das partidas alguns jogadores e torcedores conversam entre si, seja antes de entrarem em campo, seja através dos alambrados, muitos comentários jocosos são ditos de ambas as partes, outros conversam sobre trabalho e sobre amigos em comum. Torcedores e jogadores possuem uma relação que é anterior ao futebol amador. Assim, os xingamentos normalmente não provocam reações dos jogadores, pois tanto torcedores quanto jogadores sabem o limite entre o que pode ser dito e o que é proibido nas suas relações

(Bourdieu, 2004). “Vai pra casa, papudin!”, “deixa de ser ruim, macho!”, “tá emacanhado, é?!”, são as expressões ditas para jogadores do seu time, que algumas vezes respondem aos torcedores “e tu? Que não joga nada!”, “vá se fuder!”. Entretanto, mesmo quando o jogo é tenso, os xingamentos são ditos quase sempre acompanhados de um sorriso ou mesmo de uma gargalhada. Entretanto, os xingamentos e as provocações debochadas somente podem ocorrer entre “amigos”. Se ocorrer entre torcedores com jogadores de outras equipes, se não houver uma relação interpessoal entre os envolvidos na “brincadeira”, facilmente poderá se desencadear um conflito, como foi descrito em várias entrevistas e conversas informais.



Figura 19 – Torcedores e jogadores do Ajax conversam através do alambrado, antes do início do jogo.

A maioria dos torcedores presentes nos campos é homem, mas as mulheres também se fazem presentes, principalmente no campo do Bueirão; há também um grande número de crianças e pré-adolescentes. No campo da Macaxeira, os adultos parecem ser maioria, enquanto que no campo do Bueirão esse número é mais equilibrado. A presença de tantas pessoas mobiliza o comércio informal tanto nas arquibancadas quanto nas proximidades do campo. Para a maioria dos presentes, os jogos do futebol amador se configuram como uma das poucas opções de lazer do bairro, a outra opção para a maioria são os bares locais.

O único campo que tem, a única área de lazer que tem. Se acabasse esse campo, acabava com o lugar. E aí o lugar só tem isso aí, a comunidade só tem isso aí pra ver. Têm muitos que negocia, que ganha seu trocado,

quando tem jogo, que tem muita gente vende água, refrigerante, cerveja, vende tudo aí, pipocas, cigarro (...) É churrasco. Tudo vende. Então, quando não tem campeonato aqui fica muito apagado, fica um museu medonho (Renê, presidente e jogador da Pelada da Amizade).

O envolvimento entre torcedores e time começa antes mesmo do jogo, quando muitos destes colaboram financeiramente com o time, “um dá 5, outro da 10 e a gente vai juntando” (Duda), há uma identidade entre time e comunidade. Assim, o Ajax representa a comunidade da Mangueira e os alguns moradores contribuem e participam ativamente na torcida para que o time represente bem a sua comunidade. Como alguns times têm o mesmo nome, os times são reconhecidos pela comunidade, dessa forma é o Ajax da Mangueira, o Palmeiras da Beira Rio, o Cruzeiro do Ibura. Os nomes das comunidades tornam-se um sobrenome para os times fortalecendo ainda mais essa identidade entre comunidade e o time de futebol amador.

Os torcedores também criam novas formas de expressar sua relação com o time. No caso do Ajax, a maioria dos torcedores vai com a blusa do time, inclusive crianças, o que mostra um tipo de relação mais próxima com o time, comprando ou ganhando de presente a blusa do time. Outra forma de torcer pelo time que representa a sua comunidade é a criação de uma torcida organizada, como foi o caso da criação, em 2005, da torcida “Mancha Vermelha”.

4.2 A torcida organizada Mancha Vermelha: o significado de torcer para o Ajax

Quando iniciei a pesquisa de campo um dos fatos que mais me impressionou foi a presença de torcidas organizadas, que embora não tenham a estrutura burocrática que as torcidas organizadas dos clubes profissionais, possuem muitas semelhanças com estas. As semelhanças passam pelos nomes, gritos de guerra, músicas e bandeiras. Além disso, acompanham os times em todos os jogos.

A torcida “Mancha Vermelha” é a torcida organizada do Ajax, seu nome lembra imediatamente a torcida “Mancha Verde” do Palmeiras (SP). A maioria de seus componentes é formada por adolescentes, pré-adolescentes e crianças. A torcida surgiu em 2005, após um dos jogos da pelada que ocorre aos domingos⁸⁹. Em 2005, a liderança da torcida cabia principalmente a Ítalo, um jovem de 18 anos, que, como todos os membros da torcida, é morador da comunidade da Mangueira. Para Ítalo, o Ajax representa a comunidade, então o time precisa do apoio de uma torcida forte para incentivar os jogadores. Além de apoiar a comunidade, a torcida organizada se caracteriza também como um momento de lazer para os seus integrantes.

Torcer pelo Ajax é exprimir também o orgulho de fazer parte de uma comunidade, que se faz vitoriosa através do futebol amador. Os jovens torcedores buscam através das vitórias de seu time afirmar positivamente o seu local de moradia, que normalmente é estigmatizado por ser favela. Assim, são veiculadas como locais pobreza e violência, as classes médias e dominantes reeditam o preconceito contras as “classes perigosas”. Não é à toa que as blitz e revistas policiais visam quase sempre jovens das classes baixas, negros e moradores de favelas; a torcida afirma positivamente o nome de um time de uma comunidade, “a diversão que passa pro time, aquela animação na arquibancada, espalhar o nome do Ajax por todo canto, eu gosto muito disso” (Ítalo, diretor da torcida Mancha Vermelha).

A torcida do Ajax possui um bandeirão, faixas, camisas uniformizadas, charanga, fogos de artifício e “sinalizadores”. Além disso, possui cantos de incentivos ao Ajax e gritos de guerra. A semelhança com torcidas organizadas não é influência apenas do que é visto nos estádios e na transmissão de jogos, mas também pela própria participação em torcidas de times profissionais, pois Ítalo e outros membros da “Mancha Vermelha” integram a torcida

⁸⁹ A “pelada” da Mangueira foi analisada no capítulo 3.

organizada “Força Jovem”, torcida do Sport (PE). Os jovens da “Mancha Vermelha” se colocam como representantes dos torcedores do Ajax, embora os torcedores “comuns” do time se posicionam nas arquibancadas de uma forma que, embora torçam para o mesmo time, evidenciam que não pertencem à torcida organizada. (FIGURAS 20 e 21)



Figura 20 – Torcida Mancha Vermelha do Ajax. Recife/PE



Figura 21 – Torcida Mancha Vermelha do Ajax ensaiando músicas antes do jogo.

Os torcedores “comuns” do Ajax se identificam com o time por este se apresentar como representante legítimo da comunidade da Mangueira. Alguns dos jogadores que estão

em campo são moradores e ex-moradores da comunidade; os demais, apesar de não serem membros da comunidade, são considerados como tais, eles são vistos como “nossos jogadores”, pois “suam” a camisa pelo time da comunidade. Os integrantes da torcida “Mancha Vermelha”, além de identificarem o time do Ajax com a sua comunidade de origem, constroem sua identificação a partir da construção de relação de alteridade com os torcedores e os times adversários.

A presença ou a ausência de torcedores de times adversários influenciava na posição da “Mancha Vermelha” na arquibancada. Assim, se determinados jogos os torcedores adversários não compareciam ou não formavam grupos, os integrantes da “Mancha vermelha” cantavam, pulavam, gritavam e dançavam de frente para o campo, mas se houvesse uma presença mais numerosa de torcedores adversários incentivando seu time, os membros da torcida organizada se posicionavam lateralmente – cantando, gritando, dançando – em direção a esses torcedores durante vários momentos do jogo, principalmente após algum gol do Ajax, ou diante de jogadas bem executadas.

A sociabilidade engendrada pelo futebol impõe um jogo de diferenças sempre aberto às negociações, aos conflitos, aos imprevistos, ao possível, à violência, ao mesmo tempo de afirmação diante do outro. Estas são características das sociedades modernas ocidentais, de mercado assentadas nos parâmetros da individualidade e de um liberalismo positivo (TOLEDO, 1996, p. 103).

Na final da RPA 4.1, em que o Ajax conquistou o título (decidido nos pênaltis), houve muita comemoração dentro e fora do campo. Após o momento da premiação, a maioria dos presentes se dirigiu até a comunidade da Mangueira, mais precisamente para a “coberta”⁹⁰. Acompanhei um dos grupos que se dirigiam ao local; neste, a maioria era formada por membros da torcida e dois adultos, um deles diretor do Ajax. Durante o percurso, os adolescentes cantavam, brincavam, tocavam instrumentos, dois deles subiram no capô de

⁹⁰ Local improvisado dentro da comunidade como “sede” para os encontros após os jogos e as peladas. Ver descrição e fotos no capítulo 3.

um carro, outros, ao passarem pelos carros, tentavam quebrar os retrovisores, mas logo os adultos intervieram, dizendo coisas do tipo “ei, rapaz, isso não”, “ei, ei, vamo parar”. Talvez pela minha presença, ou pelo fato dos adultos serem membros da mesma comunidade – sendo próximos de cada um deles e também de seus familiares –, os jovens prontamente obedeceram, e continuaram a sua comemoração de forma “ordeira”. Assim, os membros da torcida reconhecem que a sua ação diante de determinados adultos é limitada, somente sendo possível quebrá-la no anonimato – que as torcidas organizadas dos clubes profissionais asseguram através da multidão. Mesmo em uma forma de organização que se reivindica autônoma, é perceptível que a relação entre torcedores e jogadores/diretores é mediada por regras que são estabelecidas e negociadas entre eles.

No dia 8 de dezembro, o jogo entre Ajax e Hidro foi decido nos pênaltis; dessa vez, o Ajax foi eliminado. O ônibus que trouxe a torcida do Canto do Rio foi apedrejado, houve tumulto generalizado, envolvendo principalmente torcedores, jogadores e diretores⁹¹. Se, nas torcidas organizadas de times profissionais, as atitudes violentas são muitas vezes atribuídas à “molecada” (TOLEDO, 1996), na Mancha Vermelha, a violência foi provocada pelo outro, por um torcedor e por um jogador adversários, ambos cometeram atos condenáveis: debochou da torcida utilizando gestos obscenos e o segundo, um adulto, agrediu com um murro um “menino”, um “pirráia”. Não importa aqui se essa narrativa é ou não “verdadeira”, o que importa realmente é o que elas traduzem:

o jogo já tava nervoso, aí fez o gol, aí um torcedor chegou e ficou discutindo com o Adriano, “não conhecia o Ajax, não era nada, ninguém conhecia esse nome”, aí fez o gol, aí comemorando, aí ele correu tirou a roupa e fez gestos obscenos pra torcida, aí teve tumulto a gente tirou, teve o primeiro tumulto a gente tirou, aí já ficou aquele clima (...) aí perdemos nos pênaltis aí não sei o que ele fez saiu correndo e outros correndo atrás, aí um jogador deles saiu do campo pra pegar os meninos menores... aí ele no ônibus acertou um soco no menino aí Fernando acertou também aí foi tumulto generalizado, aí pegou todo mundo, aí começou o quebra-quebra, aí já ninguém podia fazer mais nada (Ítalo, diretor da torcida Mancha Vermelha).

⁹¹ Infelizmente, devido a uma pequena cirurgia, não pude comparecer ao jogo. Assim, os relatos que se seguem são descrições das descrições, uma leitura de terceira mão, como diria Geertz (1989).

O tumulto que gerou a depredação do ônibus é justificado pela conduta dos adversários que quebraram regras que permitem a convivência pacífica entre grupos adversários. Se o “desrespeito” ao time quase sempre é tomado como provocação e jocosidade, os “atos obscenos” são quase sempre considerados uma agressão séria que precisa ser revidada, pois na torcida esposas, namoradas, mães e irmãs dos torcedores e dos jogadores quase sempre estão presentes, principalmente em jogos decisivos. “Aí não dá, né, o cara fazer isso, cheio de mulher, a maioria mãe de família” (Fabinho, diretor do Ajax).

O estatuto inferior que os adolescentes e crianças têm em nossa sociedade, sendo dependentes dos adultos – tal qual as mulheres – também os fazem ser “protegidos”. Assim, um adulto agredir um adolescente viola essa regra social⁹², que se expressa nas restrições do uso da força física entre adultos e adolescentes nas peladas de futebol, como visto no capítulo 3. A violência ocorrida no dia do jogo entre Canto do Rio e Ajax não pode ser compreendida através de discursos normativos, é necessário apreender os significados que as práticas tidas como violentas assumem na vida de adolescentes e adultos.

As duas lideranças da Mancha Vermelha participam de torcidas organizadas de clubes profissionais de Recife, sendo que torcem por times diferentes e, principalmente, são membros de torcidas organizadas rivais, um da Força Jovem e o outro da Inferno Coral (Sport e Santa Cruz, respectivamente). Essas torcidas são conhecidas pela rivalidade e confrontos, os dois amigos de infância são “inimigos” como torcedores (“eu não vou bater nele, claro”), e, caso se encontrem em algum estádio e ruas antes durante ou após um jogo, a solução para evitar o confronto é simples: “eu finjo que não conheço ele”. A amizade de infância supera os conflitos pela inserção em grupos antagônicos, assim algumas regras são mais fortes e importantes para o sujeito que outras, possibilitando uma conciliação entre éticas distintas e revelando também que a violência é apenas um dos elementos da sociabilidade juvenil que,

⁹² Ressalte-se que a violência doméstica contra mulheres, crianças e adolescentes revela “quem” pode agredir, no caso, quem tem “autoridade” sobre estes.

nesse caso, está longe de ser o elemento fundante, como divulgam os meios de comunicação de massa quando se referem aos “arruaceiros”, “covardes” e “bandidos” que integram as torcidas organizadas. O fundamental a reter aqui é como as regras são negociadas pelos indivíduos, seja na relação entre os jogadores/diretores com os torcedores “comuns”, ou com os torcedores da torcida organizada (GARFINKEL, 1963; ELIAS, 1992).

4.3 O pau-de-arara e a torcida no sertão: jogo de homem, lazer da família

Os jogos de futebol amador no sertão têm uma característica importante que os distingue dos jogos que ocorrem no meio urbano, pois se neste espaço os jogos dos times reforçam os laços de identificação com a comunidade - e claro, momentos de lazer e descontração, principalmente entre os homens – no meio rural, os jogos, sejam eles de campeonatos ou apenas jogos amistosos, convertem-se numa “festa” que envolve não apenas a diáde jogadores-torcedores, mas também a maioria dos membros da família dos jogadores e diretores.

As partidas são uma oportunidade de lazer para toda a família e também para os demais moradores, pois movimentam a comunidade, tanto nos jogos de ida quanto nos jogos de volta. Em jogo amistoso do União São João em casa, observei uma quantidade de pessoas que eu ainda não tinha visto, contei 22 adultos, além de um vendedor de picolé em saquinho (FIGURA 22). No meio das pessoas há uma presença grande das esposas dos jogadores e de seus filhos, além de alguns idosos também se fazem presentes.

Acompanhei o jogo onde o USJ jogou fora de casa, contra o Aracati, um dos times da sede do distrito de Aracatiaçu, distante oito quilômetros do assentamento. Fomos de pau-de-arara para a sede, ou como os moradores dizem “pra rua”. O pau-de-arara é um caminhão utilizado para o transporte de pessoas, sendo sua carroceria adaptada para isto, bancos de

madeira são afixados, e também uma proteção de madeira ao redor do caminhão e também no teto, formando quase um baú de aproximadamente 1,50m de altura. Como as “grades” são formadas de madeiras, uma grande lona amarela no teto protegia-nos da chuva.



Figura 22 – Vendedor de picolé de saquinho em jogo de futebol amador no sertão.

O caminhão foi até a entrada do assentamento, lá embarcaram a maioria dos jogadores do time, cerca de dez, e algumas mulheres e crianças. As mulheres que foram eram esposas dos jogadores com seus filhos, como foi o caso de Toinha e Luciana, que seus levaram seus filhos, além de mim e Mônica, minha prima e irmã do diretor do time, Cícero, também meu primo. Saímos mais ou menos às 14:00h, mais à frente o caminhão parou e subiram mais três jogadores e a esposa de um destes, chamada Cídia. Mais a frente outra parada rápida e o embarque de mais três jogadores.

Rapidamente o caminhão ficou lotado. A cabine do caminhão é privilégio das senhoras mais velhas ou com crianças de colo, as demais mulheres e crianças dividem o espaço com os jogadores. Na carroceria muitas brincadeiras entre os jogadores, um deles quando o caminhão entrava na sede do distrito gritava e ria bem alto: “Vamo pro grande jogo... ninguém pode perder. O União São João... é um grande time, melhor que Barcelona”.

Todos do caminhão riam bastante desse tipo de brincadeiras. O momento de ir jogar fora é um acontecimento especial, principalmente para as mulheres, que pouco saem de comunidade, mesmo para lugares próximos como a sede do distrito. Segundo Luciana, esposa de um jogador, “é muito bom quando tem jogo fora, pelo menos a gente sai de casa”.



Figura 23 – Pau-de-arara utilizado para transporte de jogadores e torcedores do União São João. Aracatiaçu, Sobral/CE



Figura 24 – Mulheres e crianças que compõem a torcida. Aracatiaçu, Sobral/CE

As partidas de futebol tornam-se um momento de encontro e reencontro, principalmente quando ocorre em lugares mais distantes, pois diante da falta de transporte coletivo e particular, torna-se difícil visitar parentes que moram em localidades mais distantes, principalmente para as mulheres que nitidamente são destinadas ao espaço do privado. Como na cidade, as partidas tornam-se um grande encontro festivo, mas acrescenta-se que no meio rural este é um dos poucos momentos onde os moradores podem deslocar-se dentro de seu município apenas para uma atividade de lazer, pois quando vão para a “rua” (sede) ou para Sobral, na maioria das vezes, esse deslocamento é feito para cumprimento de alguma atividade como a ida a um médico ou para realizar alguma tarefa.

Após as partidas em casa, os jogadores reúnem-se com alguns torcedores para tomarem refrigerante e cachaça. O álcool é um componente importante nas reuniões após as partidas tanto no meio rural quando no meio urbano, com a diferença apenas do tipo de bebida. A conversa animada, recheada de brincadeiras gira em torno da partida: as jogadas mais bonitas e as mais engraçadas, as reclamações contra os juízes, os gols, as falhas, etc. Mas diferentemente da cidade os encontros não demoram muito, em média duas horas, a maioria dos jogadores não tarda a retornar para suas casas, alguns continuam a “brincadeira” no único bar da localidade. Quando o jogo é fora de casa, rapidamente os jogadores e alguns torcedores dividem um litro de cachaça, pois o caminhão é alugado por um determinado tempo, não podendo haver atraso. Nesse caso, o pau-de-arara substitui o bar, pois o consumo e as brincadeiras continuam durante o percurso de volta pra casa.

4.4 Fim da partida, início da festa: o encontro de torcedores e jogadores

A proximidade entre jogadores e torcedores ocorre antes, durante e após as partidas dos times. Como vimos, muitos torcedores contribuem financeiramente para o time –

ou colaboram de alguma de alguma forma, por exemplo, ajudando a transportar os uniformes do time e a água para os jogadores. Durante as partidas, incentivam, xingam e, sobretudo, estabelecem relações de jocosidade com os jogadores. Entretanto, assim como na relação entre os jogadores de pelada, essas provocações jocosas são limitadas pelas regras de convivência entre os grupos, sendo repreendido aquele que rompe com as regras (Garfinkel, 1967). A participação não termina com o fim do jogo, ao contrário, os torcedores e jogadores participam de um momento importante: a confraternização após os jogos ou, como eles chamam em Recife, fazem juntos a “resenha”.

Quanto maior o envolvimento dos torcedores com o time, maior será a participação nas comemorações. Ressalte-se que a resenha após cada jogo é tão esperada quanto à própria partida. A “resenha” reforça os laços entre jogadores, torcedores e jogadores e, principalmente, encerra discussões que ocorrem durante as partidas, o xingamento se transforma em piadas, afinal as brigas são percebidas como “coisa de jogo”, e a resenha é um dos momentos onde se restabelece o compadrio, as relações de amizade. Assim, a “resenha” fortalece as relações interpessoais, a solidariedade e a amizade, não somente entre jogadores, mas também entre torcedores, diretores e jogadores.

O encontro após os jogos é fundamental para a existência do futebol amador, pois se os times não promoverem esses encontros certamente serão abandonados pelos jogadores e também pelos torcedores. Se, por um lado, alguns diretores reclamam da exigência que os jogadores fazem da “resenha”, pois onera bastante os gastos com o time – em Recife, a resenha é sempre regada à cerveja e petiscos – por outro, fortalece aos laços identitários entre jogadores e os times, pois o “contrato” com os jogadores passa a ser baseado na camaradagem, ou, como eles mesmos se referem, “na base da amizade”. Os diretores sempre bancam uma ou duas grades de cerveja, e depois os jogadores realizam uma cota, onde a regra básica é quem está trabalhando contribui financeiramente e todos participam normalmente da

“resenha”. Porém, alguns momentos são especiais como, por exemplo, a conquista de um campeonato.

4.5 É campeão! A comemoração em “casa” do Ajax

A vitória do Ajax na partida final que definiu o campeão da RPA 4.1 foi marcada por todos os elementos que marcam um jogo como inesquecível, pois o futebol possibilita a criação e recriação de partidas que são narradas por quem participou ou assistiu determinado jogo (e também por quem não esteve presente ao jogo), principalmente jogos que definem títulos ou eliminações. O jogo teve a maior presença de público que presenciei, tensão e emoção por parte de jogadores e torcedores, o ápice do jogo foi a cobrança de pênaltis, pois o jogo terminou empatado (1x1). Após as cobranças de pênaltis, o Ajax sagrou-se campeão.

A festa começou ainda no Bueirão com a entrada de torcedores no campo de jogo, principalmente com as crianças e os adolescentes, todos do sexo masculino. Do Bueirão todos foram a pé até a “sede” do Ajax, onde jogadores, torcedores e diretores comemoram a conquista do título. A festa, em casa, contou com a participação de muitas mulheres e crianças, provavelmente pelo local da festa, na comunidade onde moram e também com a participação de seus maridos, namorados, vizinhos e amigos. A festa em casa reforça o Ajax como time da Mangueira, pois embora a maioria dos jogadores não resida na comunidade, o time reforça seu vínculo com a Mangueira através dessas comemorações e encontros após os jogos. (FIGURA 25)



**Figura 25 – Em casa, festa da vitória do Ajax, campeão da RPA 4.1
Mangueira, Recife/PE**

A participação feminina na festa do título do Ajax é uma exceção, pois as “resenhas” costumeiras após os jogos são notadamente compostas por homens, mas a festa de um título é uma data especial, e, como um ritual, suspende temporariamente as relações cotidianas. Desse modo, as mulheres, que pouco participam dos encontros, após os jogos fazem-se presentes nesse evento extraordinário, pois a festa de um título rompe com o comum, o rotineiro, o previsto, afinal um título de campeonato não possui uma temporalidade própria, esse tempo extraordinário permite a participação feminina. (FIGURA 26)

O encontro entre torcedores e jogadores com o time, ocorre antes e após a partida, não há como esperar a “festa” após o jogo, pois o jogo constitui-se como festa antes do seu início, o pau-de-arara reúne jogadores e torcedores num encontro festivo, é o local onde os jogadores terminam de se uniformizar (calçando os meias e as chuteiras) enquanto brincam e se divertem com os torcedores do seu time que são os amigos(as), vizinhos(as) e familiares. Desse modo, podemos dizer que a “festa” dos times no sertão cearense é sempre em casa.



Figura 26 – Comemoração da vitória do Ajax, campeão da RPA 4. Excepcionalmente é permitida participação das mulheres ao evento do time. Mangueira, Recife/PE

4.6 A torcida de pelada: negação e afirmação

Nas poucas descrições que encontrei acerca de jogos de pelada não havia indicações de torcida, apenas de uma assistência quase sempre formada por homens que estão esperando a sua vez de jogar, como ocorre com a pelada da Mangueira. Porém, é importante destacar que mesmo na Mangueira há uma assistência diferenciada, pois há sempre uma torcida por um dos times. Na pelada do São João, o que mais se destaca é o fato da torcida ser formada basicamente por mulheres.

As mulheres que participam da pelada do São João como torcedoras são, na sua maioria, esposas ou namoradas dos jogadores. Somente numa pelada estavam presentes mulheres adolescentes que eram apenas amigas dos jogadores, mas nesse dia elas estavam ali também para jogar. Como o campo é dividido em dois, as adolescentes ocuparam o lado do campo menos valorizado e foram jogar futebol com crianças do sexo masculino que não tiveram oportunidade de jogar na pelada dos adultos. Excetuando essa situação, as mulheres

que assistem aos jogos são esposas ou namoradas dos jogadores. Porém, essa assistência não é passiva, é também uma participação ativa, pois gritam, reclamam, orientam. (FIGURA 27)

Lili, 32 anos, esposa de Francisco, também jogava futebol amador de forma esporádica - atualmente não joga, pois no São João “apenas ela sabe jogar”, não sendo possível formar um time com as poucas mulheres que se dispõe a jogar. Lili participa ativamente da pelada masculina, percorre toda a lateral do campo, à moda de um técnico, grita, reclama, orienta, alerta. Os jogadores do time “orientado” por ela, inclusive seu marido, ficam calados diante de seus gritos, mesmo quando esta grita algo do tipo “ô, macho ruim!”. Por um lado, se aproveitam de umas instruções, mas, por outro, fazem isso sem nenhuma menção à “técnica”. (FIGURA 28)

O fato das mulheres morarem em frente ou próximo ao campo certamente ajuda nessa participação, mas é certo que também não é apenas isto que motiva sua inserção. Na “pelada da amizade”, alguns jogadores moram bem próximos ao campo, mas lá, à exemplo da Mangueira, não há nenhuma presença feminina. As mulheres acompanham também os jogos dos torneios e os amistosos, elas dizem que é uma forma de diversão e uma oportunidade de sair de casa, pois os amistosos entre os times no sertão envolvem necessariamente o aluguel do “carro”, ou seja, caminhões, estilo pau-de-arara, para transportar os jogadores e a torcida - o transporte público não existe nessas localidades. A pelada e o futebol amador deixam de ser um lazer exclusivamente masculino e transformam-se em um lazer que engloba as mulheres e também as crianças, como vimos no capítulo anterior.

A assistência das mulheres às peladas e suas falas jocosas com os maridos revelam uma inversão do mundo social. Os homens assumem o papel de provedores do lar e de chefes de família, tendo autoridade para tomar decisões por toda a família (BOURDIEU, 1999). Entretanto, durante a pelada, os jogadores aceitam passivamente as brincadeiras, principalmente de Lili, pois esta tem o reconhecimento dos jogadores, “ah! aquela joga mió

que muitos homi”. Porém, as brincadeiras respeitam os limites das relações interpessoais. Quanto mais próximos são os envolvidos (marido/mulher, irmão/irmã, cunhado/cunhada), mais jocosas são as brincadeiras, e quanto mais distante a relação interpessoal (amigo/amiga, vizinho/vizinha, assentado/assentada), mais diminuem as brincadeiras.



Figura 27 – Participação de mulheres durante a pelada no São João. Aracatiçu, Sobral/CE.



Figura 28 – Treinadora (vermelho) orienta os jogadores (preto). Pelada no São João. Aracatiçu, Sobral/CE.

4.7 A assistência na Mangueira: relações de autoridade x amizade

A assistência das peladas na Mangueira é o que mais se aproxima das descrições de jogos de pelada (DAMO, 2005; 2007; VILLELA 1997; GONÇALVES, 2002), ou seja, a maioria dos que assistem aos jogos, estão esperando a sua vez de entrar no time. Destes, os adultos sempre entrarão no jogo, com exceção daqueles que estão com algum problema de saúde, mas que mesmo assim comparecem aos jogos. Os demais são os adolescentes que aguardam a sua vez de jogar; esses poderão ou não entrar na partida. Isso dependerá da quantidade de adultos presentes, pois em alguns jogos apenas os adultos participam da pelada, embora na maioria dos jogos a que assisti alguns adolescentes entraram durante os jogos, principalmente no segundo tempo.

Os que ficam na assistência participam ativamente da partida, seja instruindo seus companheiros de time, seja com brincadeiras provocativas. Os adolescentes também brincam com os adultos, mas quase sempre suas brincadeiras apenas dão continuidade a alguma provocação de um adulto. Eles respeitam as regras de subalternidade entre adultos e adolescentes. A relação entre a assistência e os peladeiros é constante, aumentando no momento de maior tensão e emoção: o momento dos gols. Essa troca intensa revela um jogo que é jogado e também falado durante quase todo o tempo da partida.

A pelada da Mangueira também revela um importante personagem, o “treinador” Edinho, que, apesar de impossibilitado de jogar devido a um problema no coração, participa intensamente dos jogos. Ele é um dos responsáveis pelo time vermelho, escalando os peladeiros, mas principalmente orientando o time durante toda a partida. Edinho também reclama bastante do árbitro do jogo, ocasionando desentendimentos em duas partidas, uma delas analisada nas páginas 136 e 137.

As brincadeiras jocosas ocorrem principalmente com os líderes dos times, embora atinja também os jogadores que não tenham ascendência entre os demais peladeiros, porém

com esses as brincadeiras são suavizadas, respeitando os limites impostos pelo grupo. Assim, as relações entre assistência e peladeiros é marcada por uma relação de amizade, mas também por uma relação de autoridade, estabelecendo uma hierarquia entre indivíduos que aparentemente estariam distribuídos no mesmo campo de poder. Entretanto, outras variáveis são consideradas importantes nessas classificações e diferenciações internas, como o tempo que o indivíduo frequenta a pelada, o seu papel na organização da pelada e o reconhecimento do seu capital futebolístico.

Apesar de ocorrerem poucos conflitos entre torcedores e jogadores/diretores, quando os desentendimentos ocorrem as justificativas são algo do tipo: “também o cara não sabe nem brincar” ou então “ele não sabe se dá o respeito”, em outras palavras, estes não possuem o “sentido do jogo”, o *habitus* que capacita o agente para transitar com competência no grupo (BOURDIEU, 1996), aquele que não “sabe brincar”, que ainda não incorporou as regras que mediam essas relações. Mas estes casos eram exceções. Durante a pesquisa me surpreendia com o domínio que os agentes possuíam do permitido e do proibido em suas relações - principalmente quando eu me perguntava sobre o que aconteceria em seguida a um xingamento do tipo: “tomou gala foi?” ou então “sai daí seu filho da puta”, respondido com outro xingamento ou com uma provocação jocosa, em qualquer um dos casos os risos acompanhavam as expressões de baixo calão.

Sejam brincadeiras jocosas, provocações ou xingamentos, cada grupo social delimita o que é ou não aceitável. Por exemplo, os xingamentos de conotação sexual, de feminização do adversário, somente são permitidos nas peladas em Recife. No São João, nem entre os próprios peladeiros é aceitável, muito menos entre torcedores e jogadores. Os jogadores, torcedores, diretores, “peladeiros” dominam a linguagem natural do grupo. Somente quem é membro do grupo percebe a linha tênue entre a brincadeira e o xingamento, a provocação e a ofensa (GARFINKEL, 1963; 1967). Desse modo, é indispensável partir do

ponto de vista dos atores, para compreendermos quando um “filho da puta” significa um convite ao conflito ou quando “filho da puta” quer apenas reforçar as relações interpessoais.

Assim, este último capítulo procurou compreender - a partir das torcidas do futebol amador e da pelada - como são negociadas as regras que permeiam as relações com os jogadores e diretores. Certamente as reflexões deste capítulo se constituem apenas como um “ponta pé” inicial, para que outras abordagens entrem nesse amplo e convidativo campo de estudos.

CONCLUSÃO

Ao final dessa tese é fundamental destacar alguns elementos que merecem uma apreciação analítica a fim de destacar os principais resultados encontrados ao longo desse estudo; além disso, é necessário também apontar novos caminhos, eleger temas que necessitam de novas pesquisas e novas abordagens.

Ao longo dos quatro capítulos foi evidenciado que o futebol amador e as peladas são práticas esportivas e sociais que possuem diferentes matizes, impedindo uma generalização e solicitando novos trabalhos empíricos. Apesar das diferenças que existem entre um e outro (futebol amador e peladas dos meios rural e urbano), foi possível identificar que as regras se constituem como elemento essencial para a definição do jogo, tanto do ponto de vista da dinâmica intrínseca do jogo quanto das relações entre jogadores, diretores e torcedores.

Assim, para além das regras do jogo, vimos que também existe o jogo das regras desafiando constantemente aqueles que possuem o “sentido do jogo” (BOURDIEU, 2001). Nesse momento, contudo, é necessário separar as duas práticas: como vimos, o futebol amador e as peladas são práticas distintas, cada uma revelando especificidades.

O futebol amador, como foi definido no primeiro capítulo, possui duas dimensões: estrutural e da prática do jogo. Ao utilizarmos os times do União São João e do Ajax, para exemplificar essas dimensões, vimos que há mais semelhanças que diferenças, a despeito desses times se localizarem em espaços sociais tão distintos. E encontraremos as diferenças mais substantivas ao dirigirmos para torcida, como destacamos no capítulo IV.

As torcidas no meio urbano possuem uma relação mais efetiva com o time, participando não apenas no dia de jogos, mas colaborando com a existência dos times, através

de doações para viabilizá-los economicamente. O envolvimento com o time se revelará na forma de torcer - mesmo os torcedores “comuns” irão incentivar o time durante as partidas, com gritos de incentivo ou mesmo com brincadeiras. A criação de torcidas organizadas tem semelhança estrutural com o futebol profissional, porém é imprescindível destacar que a relação da torcida com o futebol amador é quase uma extensão das relações interpessoais que torcedores e jogadores mantêm no seu cotidiano: tanto numa quanto noutra, vigoram regras de convivência que conformam essas relações.

Torcedores e jogadores mantêm uma interação que suplanta os alambrados – quando estes existem; assim, quem é membro do grupo conhece os limites das relações jocosas, percebe quando as brincadeiras ofensivas não se constituem uma ofensa, ou ainda, que a falta da ofensa pode constituir-se, sim, numa ofensa por revelar a incapacidade do ator em dominar o contexto da situação - somente aqueles que possuem o “sentido do jogo” conseguem transitar com segurança e propriedade dentro desse campo, pois incorporaram as regras que regem essas relações.

“Ei corno chuta logo!”, “ta emacanhado é?” ou “seu filho da puta” são frases que em muitos grupos se constituiriam no estopim para um conflito sério entre as partes, porém, tanto aqueles que enunciam quanto os que ouvem os xingamentos/brincadeiras dominam aquele contexto, e sabem o que é ou não permitido. Assim, as principais regras que orientam as ações dos sujeitos são aquelas que não são verbalizadas: o não-dito orienta a conduta dos envolvidos. Como são regras que não são enunciadas, somente o membro do grupo pode dominar as regras de linguagem e de conduta. Os torcedores sabem exatamente quem eles podem ou não xingar e provocar, da mesma forma que os diretores e os jogadores sabem o que podem ou não responder. Com os jogadores de outros times as ofensas não são aceitas, talvez por isso quase não ter ouvido torcedores gritarem xingamentos contra jogadores adversários, presenciando apenas provocações jocosas.

No meio rural há uma presença maior de mulheres e crianças nas torcidas, salientamos que os jogos dos times amadores se constituem numa das poucas oportunidades de lazer. Assim, além do jogo, outros interesses despertam a atenção das mulheres – como a visita a algum parente, por exemplo. Mas mesmo com algumas mulheres dispersando durante as partidas, ainda assim participam dos jogos em número maior que as mulheres do meio moderno. No meio rural os palavrões são proibidos, embora as provocações jocosas permaneçam, mas estas são feitas sem a utilização de termos pejorativos. Os torcedores e os jogadores compartilham da mesma linguagem natural do grupo, conhecendo exatamente o que pode ou não ser dito, porque dominam o contexto em que a interação ocorre - somente aqueles que têm esse domínio (porque convivem no grupo há muito tempo, alguns desde que nasceram), podem reconhecer, por exemplo, se a expressão “felá da gaita” está sendo usada como xingamento ou brincadeira. Eu, por mais que conhecesse os grupos envolvidos, titubeava diante do significado da expressão, tendo certeza do que se tratava apenas pelas reações dos sujeitos envolvidos.

No sertão ou na cidade, quando os indivíduos se comunicam, lançam mão de uma série de conhecimentos que os indivíduos não pertencentes ao grupo desconhecem, até porque utilizam dentre outras coisas o passado e a biografia daqueles que estão envolvidos no processo interacional (GARFINKEL, 1967, p. 40). Importante destacar, que esse conhecimento extrapola a linguagem, pois penetra os corpos dos sujeitos, o que nos ajuda a explicar as soluções que eles adotam rapidamente quando durante um jogo há uma divergência quanto à existência ou não de uma falta - eles sabem “pelo jeito que ele foi na bola”.

Elias também concedeu um papel especial às regras do jogo, destacando principalmente o caráter elástico das regras e evidenciando – assim como Garfinkel - que quaisquer regras formais não dizem como um jogador de futebol deve jogar, mas apenas

informam principalmente o que é considerado ilegal na execução do jogo. Elias (1992), cita o exemplo da regra de início do jogo (regra 08) do futebol, que é bastante exemplar do caráter elástico da regra - esta diz que os jogadores devem estar em seu próprio campo e os adversários a uma distância mínima de 9,15 metros, quando a bola deverá ser chutada para a frente. A regra 08 não diz como cada jogador deve se postar em campo ou que espaço este deve ocupar, o que lhe permite bastante liberdade, fazendo combinar flexibilidade e rigidez: desse modo, aquele que melhor jogar com as regras terá mais chance de sair vencedor.

Podemos dizer que a “manipulação” das regras mantém a dinâmica dos jogos. No caso do futebol amador, algumas normas incidem mais sobre a dinâmica figuracional das equipes - é o caso daquelas que nomeei como regras de ação, para contrastar com as regras conformativas, mais voltadas à conformação do espaço e do tempo. Interessante perceber que o futebol amador se afasta muito de uma imagem do senso comum como um tipo de futebol inferior, desordenado e desregrado – no sentido de que as regras são constantemente burladas ou mesmo “esquecidas” - nada mais distante do que se pode observar nos espaços onde são praticados esses jogos.

Os times de futebol amador possuem uma organização não apenas fora de campo, como vimos no segundo capítulo - dentro de campo a maioria dos jogadores do quadro A (também chamado de primeiro quadro) são jogadores experientes, ou quando são mais jovens possuem capitais futebolísticos apreciados pelos diretores e torcedores. Assim, os jogadores ocupam posições previamente organizadas e assumem as funções que são definidas pelos treinadores ou por eles mesmos. A posição dos times amadores em campo é orientada pelos conhecidos sistemas de jogo, onde prevalece o sistema 4-4-2. Os jogadores amadores seguem mais rigidamente as funções definidas em campo, principalmente pelo fato de não possuírem uma preparação física que assegure uma maior movimentação em campo. Além da preparação física, os capitais futebolísticos “jogam” um papel fundamental para definir a liberdade dos

jogadores em campo: quanto maior seu capital futebolístico maior a liberdade para atuar em campo; e quanto menor for esse capital, mais ele segue as funções definidas pelo sistema de jogo.

A limitação da preparação física e um menor capital futebolístico não impedem a dinâmica figuracional do jogo. A dinâmica é intensa - principalmente se lembrarmos que cada time é composto por onze jogadores -, temos num campo (quase sempre com dimensão inferior àquela definida pela regra 01 do futebol) 22 jogadores com relações de interdependência imensas, poderia mesmo afirmar que são infinitas diante das imensas possibilidades do jogo. Os jogadores se movimentam de acordo com os movimentos de seus companheiros de equipe e de seus adversários. A movimentação de um jogador se pauta pela movimentação de seus companheiros de equipe, o deslocamento nunca é individual; desloca-se esperando o movimento futuro do companheiro de equipe e também dos adversários. É uma verdadeira dança, uma dança sem ensaios, improvisada a cada jogo. Essa “dança improvisada” somente é possível graças ao caráter elástico das regras, dessa combinação de flexibilidade e rigidez.

No futebol amador, como no futebol profissional, os jogadores vão aprendendo a jogar, aprendem a agir segundo as regras, mas também para além destas. Algumas ações são interditas não pelas regras do *football association*, mas pelas normas de sociabilidade definidas entre os grupos: não se trata de regras codificadas, mas incorporadas, que capacitam o ator social graças a seu *habitus*, no caso específico ao *habitus* de jogador do futebol amador, permeado por códigos e significados acessível somente aos que possuem o sentido do jogo. Algumas jogadas, como os dribles em que a bola passa por baixo das pernas do jogador que sofreu o drible (a famosa caneta), é o mais aplaudido nos estádios oficiais e também nos “campos” de futebol amador, embora seja usado com parcimônia, pois se utilizado com frequência poderá provocar conflitos. Da mesma forma, os xingamentos entre jogadores, e

entre estes e torcedores, também obedecem ao que é definido pelos grupos sociais; o tipo de falta cometida pode ser aceita ou não, pois “quem joga sabe quando o cara quer quebrar”: algo seriamente reprovado entre os jogadores e diretores que estabelecem uma diferença entre “jogar duro” e “jogar com maldade”.

Importante ressaltar que a elasticidade da regra, ou a incompletude presente nas regras, não apenas define a dinâmica do jogo, como também capacita os sujeitos para agirem no jogo, como diria Bourdieu. O bom jogador é aquele que possui o senso prático do jogo, que incorporou o “sentido do jogo”. Elias também aponta nessa perspectiva quando afirma que a elasticidade da regra pode ser utilizada a favor de quem sabe explorar a flexibilidade da regra. No futebol amador os jogadores mais bem sucedidos são aqueles que melhor conseguem jogar com a incompletude das regras: joga-se não a partir das regras, mas com as regras. Nesse sentido, rompemos com uma visão da regra que impõe limites e castra as ações, e passamos a perceber também que as regras do jogo podem capacitar o sujeito.

No futebol amador todas as regras de ação governam os jogos e acionam o caráter elástico da regra. Os jogadores atuam com a incompletude de regras que lhes foram impostas, como também as constroem a partir de experiências e vivências tanto no campo do jogo, quanto na relação que estabelecem com a torcida. Nas peladas, o caráter elástico é ainda mais evidente, pois como não existe uma agência oficial que controle a aplicação das regras, a margem para negociação é constante durante os jogos.

As peladas, assim como o futebol amador, é um fenômeno nacional, com a diferença do número maior de praticantes - talvez seja difícil encontrar um indivíduo do sexo masculino que nunca tenha, em algum momento de sua vida, praticado futebol com um grupo de amigos (ou mesmo com um grupo de desconhecidos), principalmente na infância e adolescência. Entretanto, como vimos ao longo do terceiro capítulo, esse estudo voltou seu olhar para grupos de homens adultos que se reúnem regularmente para “jogar uma pelada”.

Vimos também que este é um fenômeno que abrange o meio urbano e o meio rural, sendo pequenas as diferenças entre a pelada do sertão e da cidade.

As peladas em Recife e no São João (Aracatiaçu, Sobral-CE) são percebidas como atividades de lazer, sendo praticadas sempre no tempo do não-trabalho : o tempo destinado ao trabalho “marca” o tempo das peladas. Desse modo, em Recife, as peladas sempre ocorrerão no final de semana, pelo horário da manhã; e em Aracatiaçu acontecerão quase sempre nos dias de semana, após os trabalhos na agricultura. Os finais de semana no assentamento são reservados tanto para os times amadores, quanto para afazeres relacionados ao domínio privado, como visitas a familiares. Destaco aqui como o mundo do trabalho atravessa uma atividade lúdica, não apenas pelo tempo utilizado para a sua prática, mas também pela dinâmica do jogo, onde são expressamente proibidas faltas que possam lesionar os jogadores: os “peladeiros”, inclusive, enfatizam em suas falas que é necessário ter cuidado para “não machucar, pois aqui todo mundo trabalha”.

Outra semelhança entre o meio urbano e rural se refere às regras adotadas nos jogos, quase todas modificadas se comparadas ao conjunto das 17 regras do *football association*, além de outras criadas e/ou adaptadas. Além da criação e recriação, os grupos partilham das mesmas regras do jogo - as diferenças encontram-se apenas naquelas que não são enunciadas, mas que assim mesmo guiam a conduta dos jogadores.

Dois aspectos são significativos na criação e recriação das regras: em primeiro lugar, as regras são instituídas pelo próprio grupo, visando atender aos interesses dos jogadores. Assim, da mesma forma que instituem uma regra podem modificá-la, caso isto esteja impedindo a dinâmica desejada de seus jogos; por exemplo: os “peladeiros” de Recife (Mangueira e “Pelada da Amizade”) resolveram modificar a regra da expulsão (quando um jogador era expulso ficava fora do jogo durante cinco minutos, retornando após este tempo) por não inibir a prática abusiva de faltas - quem era expulso por cometer faltas consideradas

violentas, após os cinco minutos, retornava ao jogo e cometia as mesmas infrações. Então os jogadores, após uma reunião, decidiram que o jogador expulso somente retornaria no jogo seguinte. Resultado: o número de expulsões foi diminuindo, pois “ninguém quer ficar fora” da pelada. É importante notar que rapidamente os sujeitos perceberam que a regra instituída por eles estava comprometendo a dinâmica do jogo.

Já o segundo aspecto se refere às divergências quanto à interpretação das regras - por exemplo, quando ocorre ou não uma falta -, culminando na interrupção da partida para que os jogadores decidam se uma jogada foi ou não considerada válida por todos: rapidamente os atores sociais conseguem restabelecer a ordem da partida, ou em termos garfinkelianos, os “peladeiros” fazem de tudo para recuperar a normalidade percebida dos eventos. Algumas discussões são resolvidas com poucas palavras, a forma como um jogador conduz a bola até o local da suposta falta e o posicionamento dos outros jogadores em campo já evidencia que a solução foi encontrada - embora do ponto de vista da verbalização o impasse não tenha sido resolvido, em termos práticos os jogadores encontram uma saída. Importante destacar, ainda, a margem de negociação das regras, principalmente pelo fato do grupo tê-la criado - podendo interpretá-la, reinterpretá-la e, mesmo, modificá-la. Como em todos os grupos, alguns “peladeiros” têm ascendência sobre os outros, principalmente os mais assíduos e com tempo maior no grupo. Assim, embora o grupo seja socialmente homogêneo, os critérios internos de classificação definem quem são os “estabelecidos” e os “outsiders”: alguns jogadores, mais que outros, terão maior poder para acusar faltas (nas peladas sem árbitro), ou executar mais vezes algumas jogadas – como cobrança de faltas.

Retomando a discussão, a exclusão de algumas regras, como a regra 11 (do impedimento), visa tornar o jogo mais dinâmico - um dos objetivos da regra 11 é exatamente diminuir os espaços, que, nas peladas, perde o sentido de sua existência, já que nesta prática os espaços (campos) já são bastante reduzidos; da mesma forma a regra do pênalti:

provavelmente a pelada seria interrompida diversas vezes, haja visto os campos não serem marcados, prevalecendo dúvidas constantes quanto à existência ou não da penalidade; também há, na possibilidade do uso dos pés no arremesso lateral, o objetivo de deixar o jogo mais ágil. Se voltarmos ao terceiro capítulo, veremos que as regras adotadas nas peladas ajudam a manter a dinâmica do jogo.

Outro aspecto relevante se dá quando as regras não são enunciadas pelos “peladeiros”, mas que delimitam a ação em campo; embora não sejam regras ditas, “todos sabem”, são reivindicadas quando algum jogador comete uma infração, sendo imediatamente repreendido por todo grupo. Os grupos de pelada da cidade e do sertão possuem uma regra bem definida em relação à participação de crianças e adolescentes: na cidade, os adolescentes – chamados de “pirraia”, pelos adultos - podem participar da pelada, caso existam vagas no time, ou seja, desde que não existam adultos para complementar um time. Neste caso, os adolescentes podem ingressar temporariamente na pelada, saindo logo que um adulto solicitar a entrada. Além disso, é nítido o estatuto inferior que estes têm nos jogos, por exemplo: sempre ouvem reclamações dos adultos quando erram alguma jogada, mas não reclamam quando o inverso ocorre; não cobram faltas e escanteios; na dinâmica dos jogos, os “pirraias”, por serem mais jovens, “agüentam correr”, mas efetivamente a troca de passes é feita preferencialmente entre os adultos.

Na comunidade de São João, é possível observar também uma hierarquia geracional - desta vez entre crianças e pré-adolescentes. Aqui, o pré-adolescente é chamado de “menino”, e é também considerado inferior pelo grupo. Os adolescentes participam da pelada com o mesmo estatuto dos adultos, pois igualmente aos adultos já participam das atividades laborais. No sertão, os “meninos” também só participam dos jogos para completar o time e, neste caso – observei somente uma vez um “menino” na linha – quase sempre na posição de goleiro. A participação de um menino muda a dinâmica do jogo, mais que entre

adultos é preciso ter cuidado para não machucar o “peladeiro” pré-adolescente, principalmente os chutes para o gol: não podem ser fortes, mas apenas para “colocar” a bola, caso contrário, será repreendido fortemente pelos demais.

Outra regra que faz parte do jogo da pelada são os xingamentos e as brincadeiras que os jogadores utilizam constantemente entre si. Muitas vezes eu temia por um conflito diante de um “vá tomar no cu”, “agora é viado dele é?!”, ou ainda “seu filho da puta”: xingamentos comuns na pelada da Mangueira, mas interditos tanto no grupo da “Pelada da Amizade” quanto na pelada do sertão. O xingamento sem ofensa somente é permitido entre aqueles que fazem parte do grupo, excetuando os adolescentes que quase sempre se limitam às brincadeiras em tons provocativos quando se referem aos adultos. Na pelada do sertão em nenhum momento ouvi um “palavrão”, mesmo naqueles mais tensos de um jogo; as reclamações contra um jogador limitavam-se a “ô macho ruim!”, “deixa de ser burro ou “felá da gaita” - este último muitas vezes ditos em tom de brincadeira, outras apenas para repreender um “peladeiro”. O importante a ressaltar é o domínio que os “peladeiros” têm do permitido e do proibido em suas relações: as regras de convivência são conhecidas, respeitadas e reforçadas por todo o grupo.

As regras da pelada influenciam a dinâmica do jogo e os jogadores são cômicos de seu papel como mantenedoras do equilíbrio entre tensão e prazer. A dinâmica dos jogos de pelada é intensa, sendo imensas as relações de interdependência entre os jogadores da mesma equipe e destes com seus adversários. Como o espaço para a prática da pelada é reduzido, os jogadores adotam regras que agilizam o jogo, como é o caso da exclusão da regra 11, pois o campo ficaria excessivamente diminuto caso se mantivesse o fora de jogo, a sua exclusão não paralisa o jogo ou o torna monótono, ao contrário, combinado com outras regras, como a do lateral cobrado com os pés, ou com exclusão definitiva da partida do jogador expulso, torna o jogo rápido e dinâmico.

Se as regras adotadas pelos “peladeiros” tornassem o jogo lento e monótono, provavelmente o interesse pelo jogo iria aos poucos decrescer, entretanto, os “peladeiros” diante de um desequilíbrio entre tensão e prazer, restabelecem rapidamente a dinâmica do jogo através de mudanças nas regras do jogo. Na pelada da Mangueira, quando eles optaram por dois times fixos – o vermelho e o azul – logo perceberam que o equilíbrio entre os times fora rompido, o que ocasionou vitórias sucessivas do time vermelho. Os peladeiros imediatamente voltaram atrás e trocaram alguns jogadores dos times azul e vermelho, restabelecendo o equilíbrio entre tensão e prazer, possibilitando um equilíbrio entre os times para a pelada “não ficar uma coisa sem graça”. Os “peladeiros” evidenciam mais uma vez como possuem o “sentido do jogo”. Contudo, os “peladeiros” não jogam apenas entre si, mas também para alguém; é comum terem provocações e brincadeiras entre jogadores e “torcedores” – estas aspas em “torcedores” se dá porque a torcida da pelada é diferente da torcida do futebol amador, além de se diferenciar de acordo com o espaço social em que é praticada (cidade ou sertão).

Em Recife quem assiste à pelada é também um jogador que apenas aguarda a sua vez para jogar, ou seja, brevemente ele vai substituir ou jogar contra aqueles que são alvos de suas provocações e brincadeiras. Ao aguardar sua vez - sobretudo na Mangueira –, o “torcedor” escolhe um time pra torcer – que quase sempre será o mesmo em todos os jogos - e assim vai dirigir suas provocações para o time “adversário”, que, por sua vez, responderá com outras brincadeiras e provocações. Os jogadores e torcedores negociam as regras de convivência, os envolvidos sabem os limites de sua atuação, e quando algum ator quebra as regras, rapidamente jogadores e torcedores buscam restabelecer a normalidade perdida momentaneamente: as regras são negociadas e atualizadas para que o conflito seja resolvido.

Outra diferença que se dá na pelada do sertão é a presença de mulheres; esta foi a única pelada onde foi possível observar sua presença na torcida - a maioria torcendo para o

marido ou irmão, e por isso também são poucas as mulheres presentes -, com participação ativa: as “torcedoras” gritam, reclamam e orientam os jogadores. Embora a maioria das presentes grite e incentive seus parceiros, a única que participa o tempo inteiro de forma ativa e provocativa é aquela mulher reconhecida pelos “peladeiros” como conhecedora de futebol, a mulher que “joga muito” - mesmo que os jogadores não façam referência às suas “instruções”, em alguns momentos é perceptível como os “peladeiros” orientam suas ações segundo as orientações da “treinadora”.

De toda forma, as relações entre torcida e jogadores é conduzida por algumas regras importantes, dentre elas a proibição do uso de palavrões e xingamentos. Não é vedado às mulheres participarem dos encontros após as peladas – como parece ser o caso de Recife – assim, algumas compartilham da cachaça ou do refrigerante e comentam alguns eventos da pelada, principalmente aqueles que produzem situações engraçadas, como uma queda, um “frango”, ou uma “furada”. Entretanto, essa é uma participação rápida, pois como a divisão sexual do trabalho é bem definida, as mulheres logo irão realizar suas tarefas domésticas – como preparar o jantar – tidas como ações exclusivamente femininas.

Seja o futebol amador, seja a pelada, é essencial percebermos que as regras são construídas e negociadas pelos agentes sociais, resgatando o agente – já que este não é um ser passivo que apenas assimila um conjunto de regras estabelecidas pela “sociedade”. Mesmo lembrando da diferença que existe entre um jogo de futebol e as estruturas que permeiam as relações sociais, é fundamental refletirmos sobre o caráter criativo e racional dos agentes, sendo importante destacar que eles estão, na maior parte do tempo, atualizando e negociando as regras, incorporando ativa e criativamente as estruturas sociais.

Embora o esforço realizado neste trabalho aponte mais para continuidades e novas possibilidades de estudos – como, por exemplo, o estudo sobre a participação das mulheres da zona rural nas peladas e no futebol amador, a relação entre poder público e futebol amador, a

presença de jogadores profissionais no futebol amador e as relações que essa participação engendra, dentre outros - que para conclusões e certezas, há algo que lhe é intrinsecamente precípuo: o futebol amador e as peladas são importantes campos de estudos para pensarmos sobre temas relevantes para a ciência social.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Miguel Vale de. Gênero, masculinidade e poder: revendo um caso do Sul de Portugal. **Anuário Antropológico/95**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1996. p. 161-189.

ANTUNES, Fátima Martin Rodrigues Ferreira. O futebol nas fábricas. **Revista USP**. Dossiê Futebol, São Paulo, n. 22, p.102-109, jun./ago., 1994.

ARAÚJO, Ricardo Benzaquen de. **Os gênios da pelota: um estudo do futebol como profissão**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1980.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983

_____. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

_____. **A distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre, Zouk, 2007.

_____. **Coisas Ditas**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

_____. **Meditações Pascalianas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

_____. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983

_____. **A economia das trocas lingüísticas**. São Paulo: EDUSP, 1996.

_____. **Pierre Bourdieu entrevistado por Maria Andréa Loyola**. Rio de Janeiro, EDUERJ, 2002.

_____. **Razões práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas, SP: Papirus, 1996.

BRASIL. Constituição (1988). Capítulo II, artigo 6º; Capítulo III, Art. 217, § 3º Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988. 140 p.

BRUHNS, H. T. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas: Papirus, 1993.

Campinas, 1993.

COULON, Alain. **Etnometodologia**. Petrópolis: Vozes, 1995a.

DAMATTA, Roberto et al. **Universo do futebol: esporte e sociedade brasileira**. Rio de Janeiro, Pinakotheke, 1982.

_____. **A casa e a rua: Espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil**, São Paulo: Brasiliense, 1985.

DAMO, Arlei Sander. **Do dom à profissão: a formação de futebolistas no Brasil e na França**. São Paulo: Hucitec: Anpocs, 2007. 359 p.

_____. *Senso de Jogo. Esporte e Sociedade* [online]. n° 01. nov2005 / fev2006. Disponível em: <http://www.uff.br/esportesociedade/pdf/es103.pdf> Acesso em 12/12/2008.

DUARTE, Orlando. **Futebol: Histórias e Regras**. São Paulo: Makron Books, 1997.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

DURKHEIM, Emile. **As Regras do Método Sociológico**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1999.

_____. **Da Divisão do Trabalho Social**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. v.1 e v.2. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1994.

_____. **Norbert Elias por ele mesmo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Introdução à Sociologia**. Lisboa: Edições 70, 2005

_____. **Sociedade de Corte**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.

ELIAS, Norbert e SCOTSON, J. L. **Os estabelecidos e os Outsiders. Sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade**. Rio de Janeiro, Zahar, 2000

ELIAS, Norbert e DUNNING, E., **A busca da excitação**, Lisboa, Difel, 1992.

ELIAS, Norbert e DUNNING, Eric. **Deporte y ocio em el proceso de la civilizacion**. México: Fondo de Cultura Econômica, 1996.

FILHO, Mário Rodrigues. **O Negro no futebol brasileiro**. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2003. 4ª edição.

FOOT WHYTE, William. **Sociedade da Esquina**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar; 2005.

FREYRE, Gilberto. Foot-ball mulato. **Diário de Pernambuco**. Recife, 17 de junho de 1938.

GARFINKEL, Harold. "A Conception of and Experiments with 'Trust' as a Condition of Concerted Stable Actions". In: HARVEY, D. J. (ed.) **Motivation and Social Interaction**, New York, Ronald Press, 1963.

_____. **Studies in ethnomethodology**. New Jersey: Prentice-Hall, 1967.

GASTALDO, E. L. Futebol e sociabilidade: apontamentos sobre as relações jocosas futebolísticas. **Esporte e Sociedade**, Rio de Janeiro, v. 1, p. 1-16, 2006.

GEERTZ. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1989.

GOLDMAN, Márcio. Os tambores dos mortos e os tambores dos vivos. **Revista de Antropologia da USP**. v.46, n.2, p.446-476 São Paulo:USP, 2003.

GONÇALVES, Alana. **Futebol Amador: Campo Emergente de Sociabilidade**. 2002. Dissertação de Mestrado. Mestrado em Sociologia. Universidade Federal do Ceará, fortaleza, 2002.

GUEDES, Simone Lahud. **O futebol brasileiro: instituição zero**. 1977. Dissertação de Mestrado. Pós-Graduação em Antropologia Social. Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1977.

_____. **O Brasil no campo de futebol: estudos antropológicos sobre os significados do futebol brasileiro**. Niterói: EDUFF, 1998.

HELAL, Ronaldo, SOARES, Antônio Jorge e LOVISOLO, Hugo. **A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria**. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.

HELAL, Ronaldo e GORDON JR., César. Sociologia, história e romance na construção da identidade nacional através do futebol. IN: HELAL, Ronaldo, SOARES, Antônio Jorge e LOVISOLO, Hugo. **A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria**. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.

HERITAGE, John. Etnometodologia. IN: GIDDENS, Anthony; TURNER, Jonathan. **Teoria social hoje**. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

HIRATA, Daniel Veloso. **Futebol de várzea: práticas urbanas e disputa pelo espaço na cidade de São Paulo**. 2005. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Sociologia. Universidade São Paulo, São Paulo, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JAPIASSU, H. J. **Introdução ao pensamento epistemológico**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975.

KEW, Francis. Game-Rules and social theory. **International Review for the Sociology of Sport**. Vol. 27, No. 4, 293-307, 1992. Disponível em <http://irs.sagepub.com/cgi/content/abstract/27/4/293> acesso em 12/01/2009.

KIMMEL, Michael S. **A produção simultânea de masculinidades hegemônicas e subalternas**. IN: Horizontes Antropológicos – corpo, saúde e doença. Porto Alegre, ano 4, nº 9, p. 103-117, outubro de 1998.

LOBO; SOBRAL e OLIVEIRA. **Futebol Participativo: uma nova forma de fazer futebol**. Apresentado no IV encontro de formação continuada em esporte e lazer. Recife, 2004. (Não Publicado)

LOPES, J.S. Leite. Esporte, Emoção e Conflito Social. **Mana Estudos de Antropologia Social**, vol.1 n.1, 1995, pp. 141-165

MAGNANI, José Guilherme; MORGADO, Naira. Futebol de Várzea também é patrimônio. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**. São Paulo, n. 24, 1996, p.175-184.

MAUSS. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003

OUTHWAITE, William; BOTTOMORE, Tom. **Dicionário do Pensamento Social do Século XX**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1996.

PARSONS, T. **The structure of social action**. Nova York, Free Press, 1949.

PEIRANO, Mariza. A Favor da Etnografia. **Anuário Antropológico**, Rio de Janeiro, v. 1992, p. 179-223, 1994. Disponível em <http://www.unb.br/ics/dan/Serie130empdf.pdf>. acesso em 10/01/2009.

PEREIRA, Leonardo Affonso de Miranda. **Footballmania - Uma História Social do Futebol no Rio de Janeiro, 1902-1938**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2000.

PIMENTA, Rosângela. **Arte e força no futebol brasileiro**. 2002. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Sociologia. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2002.

_____. Violência: o futebol na contramão?. In: SANTOS, José Vicente Tavares; BARREIRA, César; BAUMGARTEN, Maíra (Org.). **Crise Social e Multiculturalismo: estudos de sociologia para o século XXI**. São Paulo: HUCITEC, 2003, v. , p. 241-261.

RADCLIFFE-BROWN, Alfred R. **Estrutura e Função nas Sociedades Primitivas**. Rio de Janeiro, Edições 70, 1989.

ROSENFELD, Anatol. **Negro, Macumba e Futebol**. São Paulo: Edusp. 1993.

SANTOS, Marco Antonio S. Periferia e várzea: um espaço de sociabilidade. In: COSTA, Márcia Regina da (Org.). **Futebol: espetáculo do século**. São Paulo: Musa, 1999. p. 117-118.

SILVA, Jamerson Antônio de Almeida da; SILVA, Katharine Ninive Pinto. **Círculos Populares de Esporte e Lazer: fundamentos da educação para o tempo livre**. Recife, Bagaço, 2004.

TOLEDO, Luiz Henrique. **Lógicas no Futebol**. São Paulo: Hucitec: 2002.

_____. **Torcidas Organizadas de Futebol**. Campinas, Autores Associados/ANPOCS, 1996.

VILLELA, Jorge Luiz Mattar. Por uma etnografia da pelada: descrição de um caso. **Revista do Núcleo de Sociologia do Futebol**. Futebol e Cidadania. UERJ, no. 05, 1997.

WACQUANT, Loic. **Corpo e alma: notas etnográficas de um aprendiz de boxe**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002a.

_____. O legado sociológico de Pierre Bourdieu: duas dimensões e uma nota pessoal. **Revista de Sociologia Política**, v.19, p 95-110, Curitiba, nov/2002b.

WITTER, Sebastião & MEIHY, José C. (orgs.) **Futebol e Cultura: coletânea de estudos**, São Paulo, IMESP/DAESP. 1982.

BIBLIOGRAFIA

- ADAUTO, Flávio. O futebol na cidade não morreu só mudou de lugar. In: COSTA, Márcia Regina. (org.) **Futebol: espetáculo do século**. São Paulo: Musa Editora, 1999.
- BARROS, José Mário de Almeida. **Futebol: porque foi... porque não é mais**. Rio de Janeiro: Sprint, 1990.
- BENTO, Jorge Olímpio. **Desporto e humanismo: o campo do possível**. Rio de Janeiro: UERJ, 1998.
- BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Lisboa: Difel, 1989.
- BRATCH, Valter. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução**. Vitória: UFES, Centro de Educação Física e Desportos, 1997.
- CASTRO, Ruy. **Estrela solitária: um brasileiro chamado Garrincha**. São Paulo: companhia das letras, 1995.
- COSTA, Márcia Regina da. (org.) **Futebol: espetáculo do século**. São Paulo: Musa Editora, 1999.
- COULON, Alain. **Etnometodologia e Educação**. Petrópolis: Vozes, 1995b.
- DAMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1980.
- _____. **O que faz o brasil, Brasil?** Rio de Janeiro, Rocco, 1999.
- _____. Brasil: futebol tetracampeão do mundo. In: **Revista do Núcleo de Sociologia do Futebol**. Rio de Janeiro, UERJ, no. 01, 1996.
- _____. Relativizando: uma introdução à Antropologia social. Petrópolis: Vozes, 1981.
- DAMO, ARLEI SANDER. Futebol e estética. **São Paulo Perspectiva**. São Paulo, v. 15, n. 3, jul. 2001 .
- DUNNING, Eric; CURRY, Graham. Escolas públicas, rivalidade social e desenvolvimento do futebol. In: GEBARA, Ademir; PILATTI, Luis Alberto (org). **Ensaio sobre História e Sociologia nos Esportes**. Jundiaí (SP): Editora Fontoura.
- ENCREVÉ, Pierre; LAGRAVE, Rose-Marie. **Trabalhar com Bourdieu**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- FLORENZANO, José Paulo. **Afonsinho e Edmundo: a rebeldia no futebol brasileiro**. São Paulo: Musa Editora, 1998.
- FRISSELLI, Ariobaldo e MANTOVANI, Marcelo. **Futebol: teoria e prática**. São Paulo: Phorte, 1999.
- FLORES, Luís Felipe B. N. Futebol, os jogos - 1º turno. **Revista do Núcleo de Sociologia do Futebol**. Rio de Janeiro, UERJ, no. 01, 1996.

GIDDENS, A. **Em defesa da sociologia: ensaios, interpretações e trélicas**. São Paulo: UNESP, 2001.

GIDDENS, Anthony; TURNER, Jonathan. **Teoria social hoje**. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

GIL, Gilson. O drama do “futebol-arte”: o debate sobre a seleção nos anos 70. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. nº 25, ano 9, junho de 1994, p. 100-109.

GIULIANOTTI, Richard. **Sociologia do futebol: dimensões históricas e socioculturais do esporte das multidões**. Tradução de Wanda Nogueira Caldeira Brant e Marcelo de Oliveira Nunes. São Paulo: Nova Alexandria, 2002.

HEINICH, N. **A sociologia de Norbert Elias**. Bauru, Edusc, 2001.

HELAL, Ronaldo. **Passes e impasses: futebol e cultura de massa no Brasil**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

KEW, Francis. Contested Rules: An Explanation of How Games Change. **International Review for the Sociology of Sport**, Vol. 22, No. 2, 125-135, 1987. Disponível em <http://irs.sagepub.com/cgi/content/abstract/22/2/125> acesso em 15/01/2009.

KEW, Francis. Playing the Game: An Ethnomethodological Perspective. **International Review for the Sociology of Sport**, Vol. 21, No. 4, 305-322, 1986. Disponível em <http://irs.sagepub.com/cgi/content/abstract/21/4/305> acesso em 12/01/2009.

KEW, Francis. The Development of Games: An Endogenous Explanation. **International Review for the Sociology of Sport**, Vol. 25, No. 4, 251-267, 1990. Disponível em <http://irs.sagepub.com/cgi/content/abstract/25/4/251> acesso em 08/01/2009.

ANEXO I

FUTEBOL PARTICIPATIVO 2005

REGULAMENTO GERAL DA COMPETIÇÃO

CAPÍTULO I

Da Denominação e Da Participação

Art. 1º - O *Futebol Participativo (aberto)* 2005 será organizado pela Prefeitura do Recife com a participação popular, através de uma comissão composta pelo Departamento de Esporte Amador, por comissões de apoio formadas em cada RPA e por representantes das Entidades Esportivas, sob a responsabilidade da Secretaria de Turismo e Esportes / Diretoria Geral de Esportes.

Art. 2º - O *Futebol Participativo (aberto)* será disputado em duas etapas pelas equipes das seis Regiões Político Administrativas (RPA's) do Recife, na forma destas Normas.

Art. 3º - A primeira etapa, denominada *Futebol Participativo - RPA*, será disputada em competições específicas em cada RPA e a segunda etapa, denominada *Futebol Participativo - Campeões do Recife*, será disputada pelas equipes melhores colocadas na 1ª etapa e equipes convidadas, conforme **Art. 16º** deste regulamento.

§ Único - Ao final da primeira etapa, as equipes classificadas, conforme **Art. 16º**, poderão acrescentar novas normas a este regulamento.

Art. 4º - Os jogos, serão realizados nos campos de várzea da cidade de Recife, em local determinado pela organização do campeonato, não cabendo recurso.

Art. 5º - Só poderão participar do campeonato atletas com idade mínima de 16 anos, completos em 2004.

§ Único - Não existe restrições quanto à participação de atletas federados e profissionais.

Art. 6º - Cada equipe poderá inscrever no máximo 30 (trinta) atletas.

§ Primeiro - Na 1ª etapa as associações poderão completar suas equipes até o final da 1ª fase, caso não conte com o número máximo de atletas em seu elenco, o que poderá ser feito nos dias de reuniões específicas na RPA, ou na Prefeitura do Recife (sétimo andar, sala 13), apenas nos dias de quarta-feira. Após esse prazo não poderão ser inscritos novos atletas.

§ Segundo - No registro inicial deverão estar incluídos, no mínimo, **13 (treze)** atletas por equipe.

§ Terceiro - Não será permitido a troca de jogadores já inscritos.

Art. 7º - Um atleta não poderá se inscrever por mais de uma equipe, sob pena de aplicação das sanções do Art. 216 do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD).

Art. 8º - A adesão às presentes Normas efetivar-se-á com a inscrição da equipe na competição.

CAPÍTULO II

Da Condição de Jogo dos Atletas

Art. 9º - Os atletas deverão assinar a Súmula até 15 (quinze) minutos antes do início da partida, após sua identificação ao Delegado do jogo, mediante a exibição do documento de identidade ou qualquer documento original com foto que o identifique legalmente (documentação expedida por Órgão Público Oficial), devendo a assinatura da súmula ser feita primeiramente pela equipe à esquerda da tabela. **[ou carteira de trabalho]**

§ Único - O atleta que não esteja munido de nenhum documento que o identifique não poderá participar do jogo, a não ser que o mesmo apresente declaração de entidade policial que comprove perda ou roubo de documento.

Art. 10º - A numeração das camisas pode ser aberta em relação à ordem e numeral específico.

Art. 11º - Cada equipe deverá trazer uma bola oficial, que ficará a disposição da equipe de arbitragem, como também, ficará a disposição, caso necessite, uma bola oferecida pela organização do campeonato.

§ Único - a responsabilidade pelo recolhimento das bolas durante e após o término do jogo, será dos representantes das equipes.

Art. 12º - O atleta não poderá jogar descalço, sendo obrigatório o uso de chuteiras ou tênis.

Art. 13º O uniforme de cada equipe, deverá atender as exigências das regras oficiais e estar com padronagem em uniformidade.

§ Único - Não será permitido no uniforme das equipes qualquer publicidade de cigarros ou bebidas alcoólicas, bem como slogans de caráter político.

Art. 14º - Caso haja semelhança no uniforme das equipes, que possa prejudicar a identificação dos atletas, a troca do uniforme deverá ser feita pela equipe que estiver posicionada a esquerda da tabela.

CAPÍTULO III
Do Sistema de Disputa

Seção I

1ª Etapa - Futebol Participativo - RPA

Art. 15º - O Futebol Participativo nesta etapa estará dividido em 10(dez) competições com formas específicas de disputa (em anexo), de acordo com o número de equipes de cada competição.

Art. 16º - Apenas 32(trinta e duas) equipes serão classificadas para próxima etapa, respeitando o número de equipes de cada RPA.

§ **Primeiro** - Cada RPA terá direito a, no mínimo, 4(quatro) vagas na 2ª etapa.

§ **Segundo** - As competições específicas em cada RPA que tiverem uma quantidade de equipes igual ou acima de 10% do total de equipes inscritas no Futebol Participativo, terão direito a 4(quatro) vagas na 2ª etapa, as que tiverem abaixo de 10% terão direito à apenas 2(duas) vagas, com exceção da RPA 1(§ Primeiro do Art. 16º), conforme abaixo identificado:

Competição	Quantidade de Equipes	Equipes Classificadas
RPA 1	26(vinte e seis)	4(quatro)
RPA 2	64(sessenta e quatro)	4(quatro)
RPA 3	64(sessenta e quatro)	4(quatro)
RPA 3 - (Sítio dos Pintos)	16(dezesesseis)	2(duas)
RPA 4	64(sessenta e quatro)	4(quatro)
RPA 4 - (Torre)	24(vinte e quatro)	2(duas)
RPA 5	64(sessenta e quatro)	4(quatro)
RPA 6	64(sessenta e quatro)	4(quatro)
Convidados		
Taça Bido krause (TBK)	16(dezesesseis)	2(duas)
Iburão (1º e 2ºQuadro)	36(trinta e seis)	2(duas)
Total: 10 - competições	438 - Equipes	32 - Equipes

Seção II

2ª Etapa - Futebol Participativo – Campeões do Recife

Art. 17º - O Futebol Participativo nesta etapa será disputado em 5(cinco) fases de acordo com disposto nesta seção.

Art. 18º - Na 1ª fase as 32 equipes classificadas na etapa anterior participarão da segunda etapa, em 16(dezesesseis) grupos de duas, conforme abaixo identificado:

Grupo 01 1ºRPA 1 x 4ºRPA 2	Grupo 02 2ºRPA 1 x 3ºRPA 2	Grupo 03 1ºRPA 2 x 4ºRPA 1	Grupo 04 2ºRPA 2 x 3ºRPA 1
Grupo 05 1ºRPA 3 x 4ºRPA 4	Grupo 06 2ºRPA 3 x 3ºRPA 4	Grupo 07 1ºRPA 4 x 4ºRPA 3	Grupo 08 2ºRPA 4 x 3ºRPA 3
Grupo 09 1ºRPA 5 x 4ºRPA 6	Grupo 10 2ºRPA 5 x 3ºRPA 6	Grupo 11 1ºRPA 6 x 4ºRPA 5	Grupo 12 2ºRPA 6 x 3ºRPA 5
Grupo 13 1º S. P. x 2ºTorre	Grupo 14 1ºTorre x 2º S. P.	Grupo 15 1ºTBK x 1ºIB 2ºQ	Grupo 16 1ºIB 1ºQ x 2ºTBK

§ **Único** - Nesta fase as equipes colocadas à esquerda da tabela jogarão os seus jogos em campos a sua escolha, mas em condições de igualdade e caso a partida termine empatada será decidida através de cobrança de pênaltis, de acordo com os critérios adotados pela International Board.

Art. 19º - Na 2ª fase as equipes classificadas na fase anterior, jogarão em condições iguais e caso a partida termine empatada será decidida através de cobrança de pênaltis, de acordo com os critérios adotados pela International Board.

Art. 20º - As 16 (dezesesseis) equipes classificadas após a 1ª fase participarão da 2ª fase (8ª de final), em grupos de duas, conforme abaixo identificado:

Grupo 17 Vencedor Gr. 01 x Gr. 02	Grupo 18 Vencedor Gr. 03 x Gr. 04	Grupo 19 Vencedor Gr. 05 x Gr. 06	Grupo 20 Vencedor Gr. 07 x Gr. 08
--	--	--	--

Grupo 21
Vencedor
Gr. 09 x Gr. 10

Grupo 22
Vencedor
Gr. 11 x Gr. 12

Grupo 23
Vencedor
Gr. 13 x Gr. 14

Grupo 24
Vencedor
Gr. 15 x Gr. 16

Art. 21º - As oito equipes classificadas após a 2ª fase participarão da 3ª fase (4^{as} de final), em grupos de duas, conforme abaixo identificado:

Grupo 25
Vencedor
Gr. 17 x Gr. 18

Grupo 26
Vencedor
Gr. 19 x Gr. 20

Grupo 27
Vencedor
Gr. 21 x Gr. 22

Grupo 28
Vencedor
Gr. 23 x Gr. 24

Art. 22º - As quatro associações classificadas após a 3ª fase participarão da 4ª fase (semifinal), em grupos de duas, conforme abaixo identificado:

Grupo 29
Vencedor
Gr. 25 x Gr. 26

Grupo 30
Vencedor
Gr. 27 x Gr. 28

Art. 23º - As duas associações classificadas após a 4ª fase participarão da 5ª fase (final), em um grupo, conforme abaixo identificado:

Grupo 31
Vencedor
Gr. 29 x Gr. 30

CAPÍTULO IV **Das Normas Técnicas**

Art. 24º - A duração da partida será de 70 (setenta) minutos dividida em dois tempos de 35 (trinta e cinco) minutos, com um intervalo de 10 (dez) minutos.

Art. 25º - Serão permitidas em cada partida no máximo 7 (sete) substituições.

Art. 26º - Quando houver um jogo com resultado de W x O (falta da equipe), ficam ganhos os pontos dos demais resultados havidos com a participação da equipe faltosa, e os pontos dos jogos seguintes, pelo placar de um a zero, após julgamento do mérito pela Comissão Disciplinar.

Art. 27º - A equipe que durante a competição, não comparecer ao jogo estará automaticamente eliminada do campeonato, e a sua participação no próximo campeonato realizado pela Prefeitura do Recife (Diretoria Geral de Esportes) estará sujeito à análise da comissão disciplinar, perante a apresentação de uma justificativa (através de ofício) do representante da equipe faltosa, enviada a Prefeitura do Recife (Diretoria Geral de Esportes).

Art. 28º - O prazo de tolerância para o início do jogo é de 15 (quinze) minutos, após o horário marcado na tabela da competição (apenas para o primeiro jogo), findo o qual a equipe faltosa será declarada perdedora por 1 x 0, bem como a equipe que estiver com o nº de jogadores inferior ao mínimo de, 7 (sete) atletas.

§ Único - As equipes que começarem o jogo com menos de 11 (onze) jogadores, respeitando o Art. 28, poderão completar seu elenco (até onze jogadores) até o final da partida.

Art. 29º - O Dirigente, técnico ou atleta que ferir as normas regulamentares, disciplinares ou éticas desportivas dentro da competição poderá ser eliminado do campeonato.

Art. 30º - A equipe poderá ser eliminada em caso de agressão física consumada a árbitros, assistentes e 4º árbitros ou a membros da Comissão Organizadora do campeonato.

Art. 31º - A esse campeonato aplicar-se-á a seguinte regulamentação de aplicação de cartões:

- 3 (três) cartões amarelos suspensão de um jogo,
- 1 (um) cartão vermelho suspensão automática de um jogo.

§ Primeiro - Para o cartão vermelho o atleta será julgado pela comissão disciplinar podendo ainda sofrer outras punições.

§ Segundo - As advertências com Cartão Amarelo, feitas aos atletas, somente serão computadas dentro da própria categoria onde se verificou a infração, e não cumulativamente entre as diversas categorias.

CAPÍTULO V

Da Justiça e Disciplina

Art. 32º - Durante a realização do campeonato a Justiça e Disciplina será exercida pela Comissão Disciplinar, designada pela Organização Geral que indicará um Presidente.

Art. 33º - A Comissão Disciplinar tem por incumbência apreciar e julgar as infrações ocorridas no campeonato, caso previstas neste regulamento.

§ Único - Os casos omissos serão apreciados e julgados pela Comissão organizadora, conforme os princípios disciplinares, impostos pelos códigos e leis desportivas em vigor no País.

Art. 34º - A Comissão Disciplinar, será constituída por 5 (cinco) membros efetivos.

Art. 35º - O Presidente da Comissão Disciplinar, será indicado pela Organização Geral, o Vice-presidente e os demais membros serão eleitos pelos próprios membros, em sua primeira reunião, ou seja, de instalação.

§ Único - Em caso de empate nas decisões, caberá ao Presidente o Voto de Minerva.

Art. 36º - A Comissão, reunir-se-á, ordinariamente, nas quartas-feiras e extraordinariamente quando solicitada pela organização, e em ambos os casos em local determinado pela mesma.

Art. 37º - A Comissão Organizadora deliberará com a maioria simples de seus membros, assim como, a Comissão Disciplinar.

Art. 38º - As decisões disciplinares da Comissão produzirão efeitos imediatos cabendo recursos até 48 (quarenta e oito) horas após o resultado do julgamento.

Art. 39º - Nas decisões administrativas, os recursos serão encaminhados a Organização Geral, até 48 (quarenta e oito) horas após o julgamento.

Art. 40º - Será impedido de intervir no processo o membro da comissão que estiver direta ou indiretamente ligado a alguma das partes interessadas na decisão.

Art. 41º - São deveres dos membros:

- Não se manifestar sobre processo não julgado;
- Declarar-se impedido quando for o caso;
- Não exceder aos prazos;
- Representar a quem de direito, contra qualquer irregularidade ou infração disciplinar que tenha segurado conhecimento;
- Apreciar livremente a prova dos autos, fundamentando obrigatoriamente a decisão.

Art. 42º - A citação será feita em súmula ou ofício citatório, que fará parte do processo, com exceção do árbitro que será citado reservadamente.

Art. 43º - A Comissão, na citação, indicará o nome do acusado, entidade que pertence, o dia, a hora e local de comparecimento e o fim para que estiver sendo chamado.

Art. 44º - O acusado será dispensado de comparecimento desde que comunique antecipadamente a sua intenção ou o representante legal o indique.

CAPÍTULO VI

Das Disposições Finais

Art. 45º - O presente regulamento foi elaborado e discutido por todos os representantes das equipes envolvidas.

Art. 46º - O Departamento de Esporte Amador expedirá normas complementares e instruções que se fizerem necessárias à boa e fiel execução das presentes Normas.

Art. 47º - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora e pelo Departamento de Esporte Amador da Diretoria Geral de Esportes da Prefeitura do Recife.

Art. 48º - Todas e qualquer comunicação a Organização, bem como a homologação dos resultados, serão feitos através de Boletim Oficial, emitido pela Comissão encarregada.

Art. 49º - O Boletim Oficial e quaisquer informações serão fornecidas aos participantes.

Art. 50º - A organização do Campeonato não se responsabilizará por acidentes ocorridos com atletas, ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e após a competição.

ANEXO II



REGRAS DO JOGO DE FUTEBOL 2008/2009

Julho 2008

Autorizadas pelo International Football Association Board

Todos os direitos desta publicação são reservados.

Reprodução ou tradução completa ou parcial, somente com autorização expressa da FIFA.

Publicação feita pela Confederação Brasileira de Futebol - CBF.

"Arbitrar bem é sentir o jogo para possibilitar seu desenvolvimento natural, somente interferindo para cumprimento das regras e, especialmente, de seu espírito".

CA/CBF



O Campo de Jogo

Superfície de jogo

As partidas serão jogadas em superfícies naturais ou artificiais, de acordo com o regulamento da competição.

A cor das superfícies artificiais será verde.

Quando forem utilizadas superfícies artificiais em partidas de competição entre equipes representativas de associações-membros afiliadas à FIFA ou em partidas internacionais de competição de clubes, ela obedecerá os requisitos do conceito de qualidade da FIFA para grama artificial ou do International Artificial Turf Standard, exceto se a FIFA conceder uma autorização especial.

Marcação do campo

O campo de jogo deve ser retangular e marcado com linhas. Essas linhas pertencem às áreas que demarcam.

As duas linhas extremas de marcação mais compridas são chamadas de linhas laterais, as duas mais curtas são chamadas de linhas de meta.

O campo de jogo será dividido em duas metades por uma linha de meio-campo, que unirá os pontos médios das duas linhas laterais.

O centro do campo será marcado com um ponto na metade da linha de meio-campo, ao redor do qual será traçado um círculo com um raio de 9,15m.

Poderá ser feita uma marcação fora do campo de jogo, a 9,15m do quarto de círculo e perpendicular à linha de meta, para indicar a distância que deverá ser observada na execução de um tiro de canto.

Dimensões

O comprimento das linhas laterais será superior ao comprimento das linhas de meta.

Comprimento (linha lateral):

mínimo 90 m

máximo 120 m

Largura (linha de meta):

mínima 45 m

máxima 90 m

Todas as linhas terão uma largura de no máximo 12cm.

Partidas internacionais

Comprimento (linha lateral):

mínimo 100 m

máximo 110 m

Largura (linha de meta):

mínima 64 m

máxima 75 m



O Campo de Jogo

Área de meta

Serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 5,5m da parte interior de cada poste de meta. Elas adentrarão 5,5m no campo de jogo e serão unidas por uma linha paralela à linha de meta. A área delimitada por estas linhas e a linha de meta será a área de meta.

Área penal

Serão traçadas duas linhas perpendiculares à linha de meta, a 16,5m da parte interior de cada poste de meta. Elas adentrarão 16,5m no campo de jogo e serão unidas por uma linha paralela à linha de meta. A área delimitada por estas linhas e a linha de meta será a área penal.

Em cada área penal, será marcado um ponto penal a 11m de distância do ponto médio da linha entre os postes de meta e equidistante dos mesmos.

Fora de cada área penal, será traçado um arco de círculo com um raio de 9,15m do ponto penal.

Bandeirinhas

Em cada canto do campo, um poste não pontiagudo será colocado com uma bandeirinha. A altura mínima desse poste será de 1,5m.

Postes com bandeirinhas também

poderão ser colocados em cada extremo da linha do meio de campo, a no mínimo 1m da linha lateral.

Quarto de círculo

Um quarto de círculo será traçado dentro do campo de jogo, com 1 metro de raio, a partir de cada poste de canto.

Metas

As metas serão colocadas no centro de cada linha de meta.

Consistirão em dois postes verticais, equidistantes das bandeirinhas de canto e unidos na parte superior por uma barra horizontal (travessão). Os postes de meta e o travessão serão de madeira, metal ou outro material aprovado.

Poderão ter forma quadrada, retangular, redonda ou elíptica e não deverão constituir nenhum perigo para os jogadores. A distância entre os postes de meta será de 7,32m e a distância da parte inferior do travessão ao solo será de 2,44m.

Os postes de meta e o travessão terão a mesma largura e espessura, de no máximo 12cm. As linhas de meta terão a mesma largura dos postes de meta e do travessão.



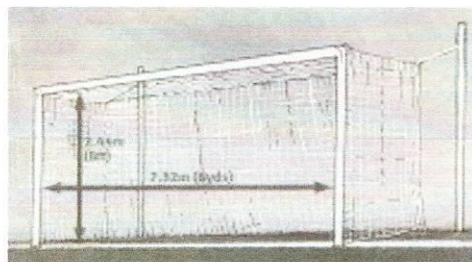
O Campo de Jogo

Poderão ser fixadas redes nas metas e no solo atrás dos gols, desde que estejam devidamente presas e não atrapalhem o goleiro.

Os postes de meta e os travessões serão de cor branca.

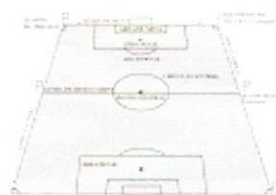
Segurança

As metas deverão estar fixadas firmemente no solo. Poderão ser utilizadas metas portáteis, desde que se cumpra essa exigência.



O Campo de Jogo

O campo de Jogo



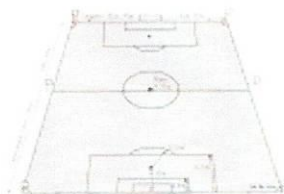
Poste de bandeirinha de canto



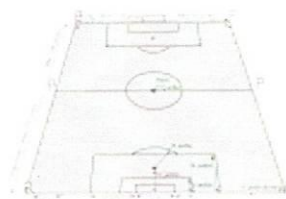


O Campo de Jogo

Dimensões do campo (em metros)



Dimensões do campo (em jardas)



Decisão 1 do Interational F. A. Board

A área técnica deve cumprir os requisitos aprovados pelo Interational F.A. Board, que estão descritos na seção deste livro, intitulada A área técnica.

8

Regras do Jogo de Futebol



A Bola

Características e medidas

A bola:

- será esférica
- será de couro ou qualquer outro material adequado
- terá uma circunferência não superior a 70 cm e não inferior a 68 cm
- terá um peso não superior a 450 g e não inferior a 410 g no começo da partida
- terá uma pressão equivalente a 0,6 – 1,1 atmosferas (600 – 1100 g/cm²) ao nível do mar. (8.5 a 15.6 libras)



Substituição de uma bola defeituosa

Se a bola estourar ou se danificar durante a partida:

- o jogo será paralisado
- a partida será reiniciada com bola ao chão, executado com uma nova bola, no local onde a primeira bola se danificou, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; neste caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a primeira bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

Se a bola estourar ou se danificar em um momento em que não esteja em jogo (tiro de saída, tiro de meta, tiro de canto, tiro livre, tiro penal ou arremesso lateral):

- a partida será reiniciada conforme as Regras

A bola não poderá ser trocada durante a partida sem a autorização do árbitro.

9

Decisões do Interational F. A. Board

Decisão 1

Além das especificações da Regra 2, a aprovação de uma bola para partidas de uma competição oficial, organizada pela FIFA ou pelas confederações, estará sujeita a que essa bola contenha um dos três seguintes logotipos:

- o logotipo oficial "FIFA APPROVED"
- o logotipo oficial "FIFA INSPECTED"
- o logotipo "INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD"



Esses logotipos indicarão que a bola foi oficialmente testada e cumpre as especificações técnicas, diferentes para cada logotipo e adicionais às especificações mínimas

estipuladas na Regra 2. A lista dessas especificações adicionais, características de cada um dos logotipos, deverá ser aprovada pelo Interational F.A. Board. Os institutos que realizam os testes de qualidade estarão sujeitos à aprovação da FIFA.

Nas competições das associações-membros, o uso de bolas que levem um dos três logotipos poderá ser exigido.

Decisão 2

Nas partidas de competições da FIFA e a cargo das Confederações e das Associações Nacionais, está proibida qualquer publicidade comercial na bola, com exceção dos emblemas da competição, do organizador da competição e da marca autorizada do fabricante. O regulamento da competição pode restringir o tamanho e o número dessas marcas.

10

Regras do Jogo de Futebol



O Número de Jogadores

Jogadores

Uma partida será jogada por duas equipes, cada uma formada por no máximo onze jogadores, dos quais um será o goleiro. A partida não começará se uma das equipes tiver menos de sete jogadores.

Competições Oficiais

Poderão ser realizadas no máximo três substituições por equipe em qualquer partida de competição oficial da FIFA, das confederações ou das associações-membros. O regulamento da competição deverá estipular quantos substitutos poderão ser relacionados, de três a sete, no máximo.

Outras Partidas

Em partidas de seleções nacionais "A" podem ser realizadas no máximo seis substituições por equipe.

Em outras partidas, um número maior de substituições pode ser realizado, desde que:

- as equipes envolvidas cheguem a um acordo sobre o número máximo de substituições
- o árbitro tenha sido informado antes do início da partida.

Se o árbitro não for informado ou as equipes não chegarem a um acordo antes do início da partida, não serão permitidas mais de seis substituições por equipe.

Todas as Partidas

Em todas as partidas, os nomes dos substitutos deverão ser entregues ao árbitro antes do início da partida. Todo substituto cujo nome não tiver sido informado ao árbitro nesse momento não poderá participar da partida.



Procedimento de substituição

Para substituir um jogador por um substituto, deverão ser observadas as seguintes condições:

- o árbitro deverá ser informado antes de efetuar a substituição proposta
- o substituto não poderá entrar no campo de jogo, até que o jogador a ser substituído tenha saído do campo de jogo, e o substituto tenha recebido o sinal do árbitro
- o substituto entrará no campo de jogo somente pela linha de meio-campo e durante uma paralisação do jogo.

11



O Número de Jogadores

- uma substituição terminará quando o substituto entrar no campo de jogo.
- a partir desse momento, o substituto se torna um jogador e o jogador a quem substituiu se converte em jogador substituído
- um jogador substituído não voltará a participar da partida
- todos os substitutos estão submetidos à autoridade e jurisdição do árbitro, sejam chamados ou não a participar da partida.

Troca de goleiro

Qualquer jogador poderá trocar de posição com o goleiro, desde que:

- o árbitro seja informado previamente
- a troca se efetue durante uma paralisação do jogo.

Infrações / Punições

Se um substituto ou um jogador substituído entrar no campo de jogo sem a autorização do árbitro:

- o árbitro paralisará o jogo (ainda que não imediatamente se tal pessoa não interferir no jogo)
- o árbitro advertirá o infrator por conduta antidesportiva e instruirá o mesmo a sair do campo de jogo
- se o árbitro tiver paralisado o jogo, o mesmo será reiniciado

com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Se um jogador trocar de posição com o goleiro sem a autorização prévia do árbitro:

- o árbitro permitirá que o jogo continue
- o árbitro advertirá os jogadores envolvidos assim que a bola estiver fora de jogo

Por qualquer outra infração a esta regra:

- os jogadores envolvidos serão advertidos
- a partida será reiniciada com um tiro livre indireto a favor da equipe adversária, no local onde se encontrava a bola no momento da paralisação (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Jogadores e substitutos expulsos

Um jogador expulso, antes do tiro de saída para iniciar uma partida, somente poderá ser substituído por um dos substitutos relacionados. Um substituto relacionado expulso antes do tiro de saída para iniciar uma partida ou depois de seu início, não poderá ser substituído.



O Equipamento dos Jogadores

Segurança

Os jogadores não utilizarão nenhum equipamento nem levarão consigo nenhum objeto que seja perigoso para si ou para os demais jogadores (incluindo qualquer tipo de jóias).

Equipamento básico

O equipamento básico obrigatório de um jogador é composto das seguintes peças separadamente:

- agasalho ou camisa – caso seja usada roupa por baixo da camisa, as mangas dessa roupa deverão ter a cor principal das mangas da camisa
- calção – caso sejam usados calções interiores, esses deverão ter a cor principal do calção no uniforme.
- meias.
- caneleiras
- calçado

Caneleiras

- deverão estar cobertas completamente pelos meios.
- deverão ser de borracha, plástico ou de um material similar adequado.
- deverão oferecer uma proteção adequada.

Cores

- as duas equipes usarão cores que as diferenciem entre si e também do árbitro e dos árbitros assistentes.
- cada goleiro usará cores que o diferencie dos demais jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes.



O Equipamento dos Jogadores

Infrações / Punições

Por qualquer outra infração a esta regra:

- não será necessário paralisar o jogo
- o árbitro instruirá o jogador infrator a sair do campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento
- o jogador sairá do campo de jogo, assim que a bola estiver fora de jogo, a menos que, nesse momento, o jogador já tenha colocado em ordem seu equipamento
- todo jogador, que teve de sair do campo de jogo para colocar em ordem seu equipamento, não poderá retornar ao campo sem a autorização do árbitro
- o árbitro deve assegurar-se de que o equipamento do jogador está em ordem antes de autorizá-lo a retornar ao campo de jogo

- o jogador somente poderá retornar ao campo de jogo quando a bola estiver fora de jogo.

Um jogador que foi obrigado a sair do campo de jogo por infração a esta regra e retorna ao campo de jogo sem autorização do árbitro, será advertido (cartão amarelo).

Reinício de jogo

Se o árbitro paralisar o jogo para advertir o infrator:

- o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto, executado por um jogador da equipe adversária, no local onde a bola se encontrava quando o árbitro paralisou a partida (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)



O Equipamento dos Jogadores

Decisão 1 do International F. A. Board

- Os jogadores não deverão mostrar roupas por baixo com lemas ou publicidade. O equipamento básico obrigatório não deverá conter mensagens políticas, religiosas ou pessoais.

O organizador da competição punirá os jogadores que levantarem sua camisa ou agasalho para mostrar lemas ou publicidade. O organizador da competição ou a FIFA punirá a equipe de um jogador, cujo equipamento básico obrigatório tiver mensagens políticas, religiosas ou pessoais.





Os Árbitros Assistentes

Deveres

Serão designados dois árbitros assistentes que terão, sempre submetido à decisão do árbitro o dever de indicar:

- quando a bola sair completamente do campo de jogo
- a que equipe pertence o arremesso lateral ou se é tiro de canto ou de meta
- quando deverá ser punido um jogador por estar em posição de impedimento
- quando for solicitada uma substituição
- quando ocorrer alguma infração ou outro incidente fora do campo visual do árbitro
- quando forem cometidas infrações que possam ver melhor do que o árbitro (isto inclui, em certas circunstâncias, infrações cometidas dentro da área penal)

- quando, nos tiros penais, o goleiro se adiantar além da linha de meta antes de a bola ser chutada e se a bola ultrapassar a linha de meta.

Assistência

Os árbitros assistentes também ajudarão o árbitro a dirigir o jogo conforme as Regras. Particularmente, poderão entrar no campo de jogo para ajudar a controlar a distância de 9,15m.

Em caso de intervenção indevida ou conduta inapropriada de um árbitro assistente, o árbitro prescindirá de seus serviços e elaborará um relatório às autoridades competentes.



A Duração da Partida

Tempos de Jogo

A partida terá duração de dois tempos iguais de 45 minutos cada um, a menos que, por acordo mútuo entre o árbitro e as duas equipes participantes, se decida outra coisa. Todo acordo de alterar os tempos de jogo (por exemplo, reduzir cada tempo para 40 minutos devido à iluminação insuficiente) deverá ser feito antes do início da partida e em conformidade com o regulamento da competição.

Intervalo do meio-tempo

Os jogadores têm direito a um intervalo entre cada tempo. O intervalo entre cada tempo não deverá exceder 15 minutos. O regulamento da competição deverá estipular claramente a duração do descanso entre cada tempo. A duração do intervalo entre cada tempo somente pode ser alterada com o consentimento do árbitro.

Recuperação de tempo perdido

Cada tempo de jogo deverá ser prolongado (acrescido) para recuperar todo o tempo perdido com:

- substituições
- avaliação de lesão de jogadores

- transporte dos jogadores lesionados para fora do campo de jogo para atendimento
 - perda de tempo
 - qualquer outro motivo
- A duração da recuperação do tempo perdido ficará a critério do árbitro.

Tiro penal

Quando um tiro penal tiver de ser executado ou repetido, o tempo de jogo será prorrogado até que o tiro penal tenha sido executado.

Partida suspensa

Uma partida suspensa será jogada novamente, a menos que o regulamento da competição estipule outro procedimento.



O Início e o Reinício de Jogo

Introdução

Uma moeda será lançada e a equipe que ganhar o sorteio decidirá a direção para a qual atacará no primeiro tempo da partida.

A outra equipe efetuará o tiro de saída para iniciar a partida.

A equipe que ganhar o sorteio executará o tiro de saída para iniciar o segundo tempo da partida. No segundo tempo da partida, as equipes trocarão de lado de campo e atacarão na direção oposta.

Tiro de saída

O tiro de saída é uma forma de iniciar ou reiniciar o jogo:

- no começo da partida
- depois de um gol ter sido marcado
- no começo do segundo tempo da partida
- no começo de cada tempo da prorrogação, quando for o caso

Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro de saída.

Procedimento

- todos os jogadores deverão encontrar-se em sua própria metade do campo
- os adversários da equipe que efetuará o tiro de saída deverão encontrar-se a, no mínimo, 9,15m da bola, até que esta esteja em jogo
- a bola estará imóvel no ponto central
- o árbitro dará o sinal
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se mover para frente
- o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez antes de esta ter tocado em outro jogador

Depois de uma equipe marcar um gol, a equipe adversária efetuará o tiro de saída.



O Início e o Reinício de Jogo

Infrações / Punições

Se o executor do tiro de saída tocar na bola pela segunda vez antes de esta ter tocado em outro jogador:

- será concedido tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Por qualquer outra infração ao procedimento do tiro de saída:

- será repetido o tiro de saída

Bola ao chão

Se a bola estiver em jogo e o árbitro paralisá-lo por qualquer motivo não indicado nas Regras do Jogo, a partida será reiniciada com bola ao chão.



Procedimento

O árbitro deixará cair a bola no local onde a mesma se encontrava quando o jogo foi paralisado, a menos que o jogo tenha sido paralisado com a bola dentro da área de meta; nesse caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado.

O jogo será considerado reiniciado quando a bola tocar no solo.

Infrações / Punições

O procedimento de bola ao chão será repetido:

- se a bola for tocada por um jogador antes de tocar no solo
- se a bola sair do campo de jogo depois de tocar no solo, sem ter sido tocada por um jogador.



A Bola em Jogo ou Fora de Jogo

Bola fora de jogo

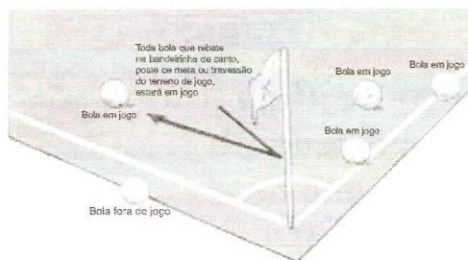
A bola estará fora de jogo quando:

- tiver ultrapassado totalmente a linha lateral ou de meta, seja por terra ou pelo ar
- o jogo tiver sido paralisado pelo árbitro

Bola em jogo

A bola estará em jogo em qualquer outro momento, inclusive quando:

- rebater nos postes de meta, travessão ou poste de bandeirinha de canto e permanecer no campo de jogo
- rebater no árbitro ou em um árbitro assistente localizado dentro do campo de jogo.



23



O Gol Marcado

Gol marcado

Um gol será marcado quando a bola ultrapassar totalmente a linha de meta, entre os postes de meta e por baixo do travessão, desde que a equipe que marcou o gol não tenha cometido previamente nenhuma infração às Regras do Jogo.

Equipe vencedora

A equipe que fizer o maior número de gols durante uma partida será a vencedora. Se ambas as equipes marcarem o mesmo número de gols ou não marcarem nenhum, a partida terminará empatada.

Regulamento de competição

Se o regulamento da competição estabelecer que deverá haver uma equipe vencedora depois de uma partida ou de um jogo eliminatório que termine em empate, serão permitidos somente os seguintes critérios aprovados pelo International F. A. Board:

- Regra de gols marcados fora de casa
- Prorrogação
- Tiros do ponto penal



Regras do Jogo de Futebol



O Impedimento

Posição de impedimento

O fato de estar em uma posição de impedimento não constitui uma infração.

Um jogador estará em posição de impedimento quando:

- se encontrar mais próximo da linha de meta adversária do que a bola e o penúltimo adversário

Um jogador não estará em posição de impedimento quando:

- se encontrar em sua própria metade de campo, ou
- estiver na mesma linha do penúltimo adversário, ou
- estiver na mesma linha dos dois últimos adversários

Infração

Um impedimento somente será marcado se, no momento em que a bola for tocada ou jogada por um de seus companheiros, o jogador estiver, na opinião do árbitro, envolvido em jogo ativo:

- interferindo no jogo, ou
- interferindo num adversário, ou
- ganhando vantagem por estar naquela posição

Não há infração

Não haverá impedimento se um jogador receber a bola diretamente de:

- um tiro de meta, ou
- um arremesso lateral, ou
- um tiro de canto

Infrações / Punições

Por qualquer impedimento, o árbitro deverá conceder tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres).

25



Faltas e Incorrções

As faltas e incorrções serão punidas da seguinte maneira:

Tiro livre direto

Será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes sete infrações, de maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com uso de uma força excessiva:

- dar ou tentar dar um pontapé (chute) em um adversário
- passar ou tentar passar uma rasteira em um adversário
- saltar sobre um adversário
- dar um tranco em um adversário
- agredir ou tentar agredir um adversário
- empurrar um adversário
- dar uma entrada contra um adversário

Também será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes três infrações:

- segurar um adversário
- cuspir em um adversário
- tocar na bola com as mãos intencionalmente (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal)

O tiro livre direto será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Tiro penal

Será concedido um tiro penal se um jogador cometer uma das dez infrações descritas acima dentro de sua própria área penal, independentemente da posição da bola, desde que a mesma esteja em jogo.



26

Regras do Jogo de Futebol



Faltas e Incorrções

Tiro livre indireto

Será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária se um goleiro cometer uma das seguintes quatro infrações dentro de sua própria área penal:

- demorar mais de seis segundos para repor a bola em disputa, depois de tê-la controlado com suas mãos
- voltar a tocar a bola com as mãos, depois de tê-la colocado em disputa e antes de outro jogador tê-la tocado
- tocar a bola com as mãos, depois de ela lhe ter sido intencionalmente passada com o pé por um jogador de sua equipe.
- tocar a bola com as mãos, depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral executado por um companheiro

Também será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

- jogar de forma perigosa
- obstruir o avanço de um adversário
- impedir o goleiro de repor a bola com as mãos
- cometer qualquer outra infração, não mencionada previamente na Regra 12, em razão da qual o jogo deva ser paralisado para advertir ou expulsar um jogador

O tiro livre indireto será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Sanções disciplinares

O cartão amarelo é utilizado para informar ao jogador, ao substituto ou ao jogador substituído, que o mesmo foi admoestado.

O cartão vermelho é utilizado para informar ao jogador, ao substituto ou ao jogador substituído, que o mesmo foi expulso.

Somente poderão ser apresentados cartões amarelos ou vermelhos aos jogadores, aos substitutos ou aos jogadores substituídos.

O árbitro tem autoridade para tomar medidas disciplinares desde o momento em que entra no campo de jogo até que o abandone, depois do apito final.

Se um jogador cometer uma infração punível com uma admoestação ou uma expulsão, seja dentro ou fora do campo de jogo, contra um adversário, um companheiro, o árbitro, um árbitro assistente ou contra qualquer outra pessoa, será punido conforme a natureza da infração cometida.

27



As Faltas e Incorrções

Infrações puníveis com uma admoestação

Um jogador será admoestado e receberá o cartão amarelo se cometer uma das seguintes sete infrações:

1. for culpado de conduta antidesportiva
2. protestar com palavras ou gestos as decisões da arbitragem
3. infringir persistentemente as Regras do Jogo
4. retardar o reinício do jogo
5. não respeitar a distância regulamentar em um tiro de canto, tiro livre ou arremesso lateral
6. entrar ou retornar ao campo de jogo sem a permissão do árbitro
7. abandonar intencionalmente o campo de jogo sem a permissão do árbitro (salvo por lesão)

Um substituto ou um jogador substituído será admoestado e receberá o cartão amarelo se cometer uma das três infrações:

1. for culpado de conduta antidesportiva
2. protestar com palavras ou gestos as decisões da arbitragem
3. retardar o reinício do jogo



Infrações puníveis com uma expulsão

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído será expulso e receberá o cartão vermelho se cometer uma das seguintes sete infrações:

1. for culpado de jogo brusco grave
2. for culpado de conduta violenta
3. cuspir em um adversário ou em qualquer outra pessoa
4. impedir um gol ou acabar com uma oportunidade clara de gol, com uso intencional de mão na bola (isso não vale para o goleiro dentro de sua própria área penal)
5. acabar com uma oportunidade clara de gol de um adversário, que se movimenta em direção à meta adversária, mediante uma infração punível com um tiro livre ou penal
6. empregar linguagem e/ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira ou abusiva
7. receber uma segunda admoestação na mesma partida

Um jogador, um substituto ou um jogador substituído que for expulso e receber o cartão vermelho deverá deixar os arredores do campo e a área técnica.

28

Regras do Jogo de Futebol



Tiros Livres

Tipos de tiros livres

Os tiros livres são diretos e indiretos.

Tiro livre direto

A bola entra na meta

- se um tiro livre direto for chutado diretamente na meta adversária, será concedido um gol
- se um tiro livre direto for chutado diretamente na própria meta, será concedido um tiro de canto para a equipe adversária

Tiro livre indireto

Sinal do árbitro

O árbitro indicará um tiro livre indireto levantando o braço acima da sua cabeça. Manterá seu braço nessa posição até que o tiro tenha sido executado e a bola tenha tocado em outro jogador ou saia de jogo.

A bola entra na meta

Um gol poderá ser marcado somente se a bola tocar em outro jogador antes de entrar na meta.

- se um tiro livre indireto for chutado diretamente na meta adversária, será concedido um tiro de meta

- se um tiro livre indireto for chutado diretamente na própria meta, será concedido um tiro de canto para a equipe adversária

Procedimento

Tanto para os tiros livres diretos como para os indiretos, a bola deverá estar imóvel quando o tiro for executado e o executor não poderá tocar na bola pela segunda vez, antes que essa tenha tocado em outro jogador.

Posição em tiros livres

Tiro livre dentro da área penal

Tiro livre direto ou indireto para a equipe defensora:

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola
- todos os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola entre em jogo
- a bola só entrará em jogo após ser chutada e sair diretamente da área penal
- um tiro livre concedido na área de meta poderá ser executado de qualquer ponto dessa área

29



Tiros Livres

Tiro livre indireto para a equipe atacante:

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola até que esta entre em jogo, a menos que se encontrem sobre sua própria linha de meta entre os postes de meta
- a bola estará em jogo assim que for chutada e se movimentar
- um tiro livre indireto concedido na área de meta será executado na linha da área de meta paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde ocorrer a infração

Tiro livre fora da área penal

- todos os adversários deverão encontrar-se no mínimo a 9,15m da bola até que esta entre em jogo
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se movimentar
- o tiro livre será executado do local onde ocorrer a infração ou do local onde se encontrava a bola quando ela ocorreu (conforme a natureza da infração)

30

Regras do Jogo de Futebol



Tiros Livres

Infrações / Punições

Se, ao executar um tiro livre, um adversário se encontrar mais próximo da bola do que a distância regulamentar:

- será repetido o tiro

Se a equipe defensora executar um tiro livre dentro de sua própria área penal, sem que a bola saia diretamente da área penal:

- será repetido o tiro

Tiro livre executado por qualquer jogador, exceto o goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor

Tiro livre executado pelo goleiro:

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

31



O Tiro Penal

Será concedido um tiro penal contra a equipe que cometer uma das dez infrações que originam um tiro livre direto, dentro de sua própria área penal e enquanto a bola estiver em jogo.

Um gol poderá ser marcado diretamente de um tiro penal.

Será concedido tempo adicional para executar um tiro penal ao final de cada tempo ou ao final dos tempos de uma prorrogação.

Posição da bola e dos jogadores

A bola

- deverá ser colocada no ponto penal

O executor do tiro penal:

- deverá ser devidamente identificado

O goleiro defensor

- deverá permanecer sobre sua própria linha de meta, de frente para o executor do tiro penal e entre os postes de meta, até que a bola seja chutada

Os jogadores, exceto o executor do tiro, deverão estar:

- dentro do campo de jogo
- fora da área penal

- atrás do ponto penal
- a, no mínimo, 9,15m do ponto penal

Procedimento

- depois que cada jogador estiver em sua posição conforme esta regra, o árbitro dará o sinal para que seja executado o tiro penal
- o executor do tiro penal chutará a bola para frente
- o executor do tiro penal não deverá tocar na bola pela segunda vez até que esta tenha tocado em outro jogador
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se mover para frente

Quando for executado um tiro penal durante o curso normal de uma partida ou quando o tempo de jogo tiver sido prorrogado no primeiro tempo ou ao final do tempo regulamentar para executar ou repetir um tiro penal, será concedido um gol se, antes de passar entre os postes e abaixo do travessão:

- a bola tocar em um ou ambos os postes e/ou no travessão e/ou no goleiro
- O árbitro decidirá quando o tiro penal se completar.

Regras do Jogo de Futebol



O Tiro Penal

Infrações / Punições

Se o árbitro der o sinal para executar o tiro penal e, antes que a bola esteja em jogo, ocorrer uma das seguintes situações:

O executor do tiro penal comete uma infração às Regras do Jogo:

- o árbitro permitirá que se execute o tiro penal
- se a bola entrar na meta, o tiro penal será repetido
- se a bola não entrar na meta, o árbitro paralisará o jogo e reiniciará a partida com um tiro livre indireto para a equipe defensora, que será executado do local onde ocorreu a infração

O goleiro comete uma infração às Regras do Jogo:

- o árbitro permitirá que se execute o tiro penal
- se a bola entrar na meta, será concedido o gol
- se a bola não entrar na meta, será repetido o tiro penal

Um companheiro do executor do tiro comete uma infração às Regras do Jogo:

- o árbitro permitirá que se execute o tiro penal

- se a bola entrar na meta, o tiro penal será repetido
- se a bola não entrar na meta, o árbitro paralisará o jogo e reiniciará a partida com um tiro livre indireto para a equipe defensora, que será executado do local onde ocorreu a infração

Um companheiro do goleiro comete uma infração às Regras do Jogo:

- o árbitro permitirá que se execute o tiro penal
- se a bola entrar na meta, será concedido o gol
- se a bola não entrar na meta, será repetido o tiro penal

Um jogador da equipe defensora e outro da equipe atacante cometem uma infração às Regras do Jogo:

- será repetido o tiro penal

Se após a execução do tiro penal:

O executor do tiro tocar na bola pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

33



O Tiro Penal

O executor do tiro tocar intencionalmente na bola com as mãos antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorreu a infração (ver Regra 13 – Posição em tiros livres)

A bola tocar em qualquer objeto no momento em que se move para frente:

- será repetido o tiro penal

A bola continuar no campo de jogo após rebater no goleiro, no travessão ou nos postes, e, logo depois, tocar em qualquer objeto:

- o árbitro paralisará o jogo
- a partida será reiniciada com bola ao chão no local onde ela tocar o objeto, a menos que seja tocado na área de meta; neste caso, o árbitro deixará cair a bola ao chão na linha da área de meta, paralela à linha de meta, no ponto mais próximo do local onde a bola se encontrava quando o jogo foi paralisado

Regras do Jogo de Futebol



O Arremesso Lateral

O arremesso lateral é uma forma de reiniciar o jogo.

O arremesso lateral será concedido à equipe adversária do último jogador que tocar na bola, antes de esta ultrapassar totalmente a linha lateral, por terra ou pelo ar.

Não poderá ser marcado um gol diretamente de um arremesso lateral.

Procedimento:

No momento de arremessar a bola, o executor deverá:

- estar de frente para o campo de jogo
- ter uma parte de ambos os pés sobre a linha lateral ou no exterior da mesma
- usar ambas as mãos
- arremessar a bola por trás da nuca e por cima da cabeça
- arremessar a bola do local onde a mesma saiu do campo de jogo

Todos os adversários deverão permanecer a, no mínimo, 2 metros de distância do local da execução do arremesso lateral.

A bola estará em jogo assim que tiver entrado no campo de jogo.

O executor do arremesso lateral não poderá tocar na bola até que essa tenha tocado em outro jogador.

Infrações / Punições

Arremesso lateral executado por qualquer jogador, exceto o goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor do arremesso tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o executor do arremesso tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal, se a infração ocorrer dentro da área penal do executor



O Arremesso Lateral

Arremesso lateral executado pelo goleiro

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se um adversário distrair ou atrapalhar, de forma incorreta, o executor do arremesso:

- será advertido por conduta antidesportiva

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- o arremesso lateral será executado por um jogador da equipe adversária



O Tiro de Meta

O tiro de meta é uma forma de reiniciar o jogo.

Será concedido um tiro de meta quando a bola ultrapassar totalmente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de ter tocado por último em um jogador da equipe atacante, e não tiver sido marcado um gol conforme a Regra 10.

Poderá ser marcado um gol diretamente de um tiro de meta, porém somente contra a equipe adversária.

Procedimento

- um jogador da equipe defensora chutará a bola de qualquer ponto da área de meta
- os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola entre em jogo
- o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez antes que essa tenha tocado em outro jogador
- a bola só entrará em jogo após ser chutada e sair diretamente da área penal

Infrações e Punições

Se a bola após ser chutada não sair diretamente da área penal:

- será repetido o tiro de meta

Tiro de meta executado por qualquer jogador, exceto o goleiro:

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)



O Tiro de Meta

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor do tiro

Tiro de meta executado pelo goleiro

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- será repetido o tiro de meta



O Tiro de Canto

O tiro de canto é uma forma de reiniciar o jogo.

Será concedido um tiro de canto quando a bola ultrapassar completamente a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de ter tocado por último em um jogador da equipe defensora, e não tiver sido marcado um gol conforme a Regra 10.

Poderá ser marcado um gol diretamente de um tiro de canto, porém somente contra a equipe adversária.



Procedimento

- a bola será colocada dentro do quarto de círculo mais próximo do local onde a bola ultrapassar a linha de meta
- não deverá ser retirado o poste de bandeirinha de canto
- os jogadores da equipe adversária deverão permanecer a, no mínimo, 9,15m de distância do quarto de círculo de canto até que a bola entre em jogo
- a bola será chutada por um jogador da equipe atacante
- a bola estará em jogo no momento em que for chutada e se movimentar
- o executor do tiro não deverá tocar na bola pela segunda vez até que esta tenha tocado em outro jogador



O Tiro de Canto

Infrações/Punições

Tiro de canto executado por qualquer jogador, exceto goleiro

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la pela segunda vez (exceto com as mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- será concedido um tiro penal se a infração ocorrer dentro da área penal do executor do tiro

Tiro de canto executado pelo goleiro

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la pela segunda vez (exceto com suas mãos), antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Se a bola estiver em jogo e o goleiro tocá-la intencionalmente com as mãos, antes que essa tenha tocado em outro jogador:

- se a infração ocorrer fora da área penal do goleiro, será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)
- se a infração ocorrer dentro da área penal do goleiro, será concedido tiro livre indireto para a equipe adversária, que será executado do local onde ocorrer a infração (ver Regra 13 - Posição em tiros livres)

Por qualquer outra infração a esta Regra:

- será repetido o tiro de canto

