

NÃO ADIANTA ‘SÓ SABER AS REGRAS’, TEM QUE SABER ‘LEVAR O JOGO’ ATÉ O FINAL: NOTAS ETNOGRÁFICAS SOBRE A ARBITRAGEM DE FUTEBOL NUM CIRCUITO DE LAZER DE PORTO ALEGRE

Recebido em: 06/08/2020

Aprovado em: 22/04/2021

Licença: 

*Mauro Myskiw*¹

*Anderson da Silveira Farias*²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Porto Alegre – RS – Brasil

*Augusto Dias Dotto*³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)
Porto Alegre – RS – Brasil

*Ariane Corrêa Pacheco*⁴

Universidade FEEVALE
Novo Hamburgo – RS – Brasil

*Raquel da Silveira*⁵

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Porto Alegre – RS – Brasil

RESUMO: Este trabalho, numa perspectiva antropológica, coloca em questão a produção de ações de arbitragem de futebol num circuito de lazer urbano. Operando com conceitos da Teoria Ator-Rede e entendendo que a ação de ‘apitar um jogo’ (e suas incertezas) envolvem associações de elementos heterogêneos, buscamos investigar como os árbitros ‘levam o jogo até o final’ na experiência do lazer varzeano, num circuito da cidade de Porto Alegre. Com base em dados de diários de campo produzidos numa etnografia multilocalizada caracterizada pela circulação, seguindo os árbitros em ação, desenvolvemos dois cursos de associações, um deles colocando os árbitros como intermediários e o outro como mediadores. Concluímos que ‘levar o jogo até o final’

¹ Doutor em Ciências do Movimento Humano (UFRGS). Docente da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Líder do Grupo de Estudos Socioculturais em Educação Física (GESEF/UFRGS/CNPQ).

² Aluno do curso de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano (PPGCMH/UFRGS). Membro do Grupo de Estudos Socioculturais em Educação Física (GESEF/UFRGS/CNPQ).

³ Mestre em Ciências do Movimento Humano (UFRGS). Docente da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Membro do Grupo de Estudos Socioculturais em Educação Física (GESEF/UFRGS/CNPQ).

⁴ Doutora em Ciências do Movimento Humano (UFRGS). Docente da Universidade FEEVALE. Membro do Grupo de Estudos Socioculturais em Educação Física (GESEF/UFRGS/CNPQ).

⁵ Doutora em Ciências do Movimento Humano (UFRGS). Docente da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Vice-Líder do Grupo de Estudos Socioculturais em Educação Física (GESEF/UFRGS/CNPQ).

envolve performatizar justaposições e deslizamentos entre esses dois cursos. As incertezas dizem sobre esses deslizamentos necessários e sobre o trabalho dos árbitros no lazer.

PALAVRAS-CHAVE: Circuito. Atividades de Lazer. Árbitro. Futebol.

'KNOWING THE RULES' WON'T BE ENOUGH', YOU HAVE TO KNOW HOW TO 'TAKE THE MATCH TO THE END': ETHNOGRAPHIC NOTES ABOUT FOOTBALL REFEREEING IN A PORTO ALEGRE LEISURE TOURNAMENT

ABSTRACT: From an anthropological perspective, this work addresses production of football referees' actions in an urban leisure tournament. Operating on concepts from the Actor-Network Theory and understanding that the action of refereeing in a match – and its uncertainties – involves associations of heterogeneous elements, we investigated how referees 'take the match to the end' in outskirts leisure experience in a tournament in Porto Alegre, Brazil. Based on data from field diaries produced in multi-sited ethnographic work characterized by circulation, which followed referees at work, we developed two association paths – respectively placing referees as intermediaries and as mediators. We conclude that 'taking the match to the end' involves performing juxtapositions and dislocations between these two courses. Uncertainties speak of these necessary dislocations and referees' work in leisure sports.

KEYWORDS: Circuit. Leisure Activities. Referee. Soccer.

Introdução

Este trabalho, numa perspectiva etnográfica, coloca em questão a produção de ações de arbitragem de futebol num circuito de lazer urbano. Essa noção de circuito de lazer urbano não é uma novidade na literatura sobre o fenômeno, tendo como referência importante os trabalhos de Magnani (1996, 1999, 2007, 2014, 2018). O autor, ao mobilizar suas pesquisas e de seus orientandos, sustenta que os circuitos urbanos de lazer envolvem uma forma de viver a cidade, na qual um conjunto de pessoas, orientadas por práticas específicas, ao circularem em determinados espaços e tempos, ao produzirem seus trajetos singulares, se reconhecem como parte pertencente a uma unidade, mesmo que elas não se conheçam e mesmo que suas experiências sejam vivenciadas em lugares não contíguos. O futebol de várzea é um dos exemplos

recorrentes nas argumentações desse autor para demonstrar a potência dessa noção de circuito como categoria da antropologia urbana.

Um dos trabalhos mencionados por Magnani (2014) é a pesquisa realizada por Chiquetto (2014). O autor investigou um campeonato de futebol da cidade de Manaus e pode compreender que aquele circuito demonstrava por onde, na cidade, a partir das práticas futebolísticas, as pessoas se movimentam e, nesse movimento, como relações são tecidas e narrativas são criadas. Ele também conclui que, nessa ação de circular, cria-se uma cidade específica, uma cidade que se adensa em campos, bares, equipes, sedes, campeonatos e amistosos. Tal criação implica na colocação de habilidades em práticas que possibilitam a inserção na cidade, tanto para jogar como para fazer amizades, alianças, agregar pessoas e experiências de sociabilidade.

Muitos outros exemplos são possíveis, mas o importante, neste momento é sustentar que, também na cidade de Porto Alegre, foi possível identificar esse conjunto de pessoas que, em determinados dias e horários da semana, se apropriavam de muitos campos públicos dispersos no tecido urbano para a prática do futebol, afirmando que aquilo 'era a várzea'. Identificamos isso a partir de uma pesquisa etnográfica realizada nos anos de 2009 e 2010, quando a cidade contava com 48 campos públicos (SME, 2009, p. 2). A organização dos jogos nesses espaços era feita pela Gerência de Futebol, órgão da Secretaria Municipal de Esporte, Recreação e Lazer (SME) ⁶ responsável por esta modalidade, ou pelas Ligas de Futebol Amador (Ligas), não menos do que 20 delas atuantes na mobilização desse futebol entre os homens. Juntas, essas unidades do circuito (SME e Ligas) fomentavam e coordenavam a execução do Campeonato Municipal de Futebol Amador da cidade, (re) conhecido como campeonato da várzea de Porto Alegre, realizado em duas etapas, a classificatória (fase das Ligas) e a municipal

⁶ Essa era a denominação da Secretaria no período da pesquisa.

(séries A e B), com disputas em duas categorias, a livre e a veteranos (GERÊNCIA DE FUTEBOL, 2009). Essas competições organizadas em campos públicos formavam um importante um circuito de lazer. Para se ter uma ideia, na sua 17ª edição, em 2009, o campeonato de homens da várzea envolveu 25 Ligas, 278 equipes e mais de 8000 jogadores.

A prática do futebol nesses espaços estava vinculada às regras oficiais da modalidade (CBF, 2009) ⁷ e aos regulamentos das competições que procuravam estabelecer normas sobre a organização, as formas de disputa e desenvolvimento dos jogos, as categorias e as inscrições, os sistemas de pontuação, os critérios de desempates, a arbitragem, a premiação e os aspectos disciplinares. A arbitragem dos jogos envolvia a contratação de árbitros e assistentes autônomos ou de empresas (Ligas, Associações, Cooperativas) que congregavam árbitros, como a Cooperárbitros de Porto Alegre, que foi declarada vencedora numa licitação municipal e gerenciou a arbitragem da segunda fase do Campeonato Municipal em 2009.

Ao assistir um jogo de futebol no circuito de lazer nos campos públicos da cidade de Porto Alegre não passavam despercebidos os árbitros. Eles tinham protagonismo na partida. Prestando mais atenção nesses atores, observando-os de perto por algum tempo, era possível notar que a ação deles não podia ser antecipada com a certeza que muitos gostariam. Se, por exemplo, o víamos marcando um tipo 'falta' logo no começo do jogo, não raro, podíamos constatar que, mais adiante no tempo da partida, uma 'falta' muito semelhante, do mesmo tipo, era deixada de marcar sem problemas para o andamento do confronto. Situações como essa indicavam a existência de incertezas na ação de 'apitar o jogo' e que as decisões pareciam ser fruto de determinados arranjos e performances circunstanciais. Nesse sentido, este texto procura

⁷ São as mesmas regras que orientam a prática profissional do futebol no circuito da Federação Internacional de Futebol Associado (FIFA) e suas subsidiárias (Confederações Nacionais, Federações Estaduais e Ligas, no caso brasileiro).

rastrear fontes dessas incertezas num circuito varzeano em que “[...] o árbitro tem que saber levar o jogo, não adianta só saber das regras” (DC, 12/01/2010), como afirmou o dirigente de uma Liga, mas também ‘dono’ e ‘treinador’ de um time.

Ao levarmos esse empreendimento investigativo adiante não partimos do pressuposto de que as incertezas ou o ‘levar o jogo’ representem problemas ou inadequações nas ações dos árbitros. Diferente disso, o propósito foi o de mapear as fontes das incertezas, tendo como orientação teórico-metodológica a teoria ator-rede presente nos trabalhos de Bruno Latour (1994; 2000; 2002). Sendo assim, no decorrer do texto, o leitor encontrará um esforço de descrição das controvérsias ocorridas em torno das ações dos árbitros em campo, este elaborado com o objetivo de mapear, rastrear relações sociais, isto é, as agências e interesses que atuam, que fazem existir tais ações e suas incertezas. O ‘apitar o jogo’ é, nesse caso, entendido como um tipo de agregação momentânea, uma conexão de elementos heterogêneos (humanos e não-humanos) que fazem o árbitro fazer, agindo como um bloco único e fazendo desaparecer a rede de elementos, dando a impressão que ele é o sujeito único da ação⁸.

Então, pressupondo que a ação de ‘apitar’ não pertence somente ao árbitro, pois as capacidades necessárias para tal estão distribuídas numa série de agências com as quais ele se conecta e trabalha (pontualiza), buscamos investigar como os árbitros, na experiência do lazer varzeano, ‘levam o jogo até o final’, nos termos utilizados por esses protagonistas. Não por acaso, um dirigente de Liga Amadora, ao argumentar que era necessário também conhecer o futebol de várzea e, de preferência, ter jogado, afirmou que “não adianta só saber regras, ser Federado” (DC, 12/01/2010). Essa postura foi também manifestada por um funcionário da SME, que participava da coordenação do Campeonato Municipal: “Desses árbitros da Federação eu só coloco aqueles que saíram

⁸ Law (1992, p. 6-7) denominou este efeito/resultado de “pontualização”.

da várzea. Se eu coloco um que não veio da várzea, o jogo não acaba” (DC, 22/11/2009).

Diante de manifestações como essas, revisitando os registros dos diários de campo, passamos a nos interrogar sobre as associações produzidas pelos árbitros que ‘saíram da várzea’ e que lhes possibilitava ‘levar o jogo até o final’, abordando isso a partir da perspectiva de translação (LATOUR, 2000, 2001, 2012). Referimo-nos a difícil tarefa de alistar, conectar e manter juntos os atores heterogêneos e seus interesses até então desvinculados, mas agora mais ou menos alinhados e estabilizados em face de um jogo de futebol. Trata-se, como sugere Latour (2008), de desemaranhar nós e o conglomerados de muitos conjuntos surpreendentes de agências e interesses que existem e fazem existir a ação. Ao envolver-se nesse exercício investigativo, o texto aqui elaborado não procura descrever a existência de uma rede. Diferente disso, olhamos para as conexões rastreadas a partir das controvérsias que ofertaram as condições para escrever o texto, ou melhor, para descrever as incertezas a cerca das ações dos árbitros. Desse modo, vale enfatizar, que não é o objetivo do trabalho afirmar que a arbitragem do futebol de várzea é repleta de controvérsias, mas sim de estudá-la a partir das controvérsias emergentes nas situações em que o apito é soado, ou deixado de soar, nas ocasiões em que os cartões são mostrados ou deixados de apresentar. Isso porque as controvérsias foram um recurso importante para rastrear as conexões sociais e as fontes de incertezas (LATOUR, 2008).

As descrições desses rastreios foram constituídas, sobretudo, a partir de experiências etnográficas produzidas pelo primeiro autor, seguindo os árbitros em ação em distintas espacialidades e temporalidades do circuito de lazer. Esse modo de investigação etnográfica multi-localizado, na linha do que argumenta Marcus (2001) e que também sugere Magnani (2014) sobre estudar circuitos de lazer, envolveu circular e

desenvolver trajetórias 'na várzea'. Tal experiência registrada em 70 diários de campo (DC's) ocorreu no período de 27 de fevereiro de 2009 a 12 de fevereiro de 2010. Os diários tratam de 16 reuniões de dirigentes da SME, de LFA's e/ou de representantes de equipes, 70 jogos de futebol realizados em 10 praças/parques, envolvendo 55 times da cidade. O *corpus* empírico foi composto, ainda, por documentos, em especial, o livro de regras do jogo de futebol (CFB-CA, 2009) e alguns regulamentos de competições elaboradas pela Gerência de Futebol da SME e pelas Ligas.

A análise do material empírico – em que pesem das ações da arbitragem de jogos de futebol no circuito de lazer – foi realizada a partir de dois cursores no sentido utilizado por Demeslay (2013, 2016), em seu estudo sobre o trabalho de harmonização de regras e regulamentos antidopagem por protagonistas em instituição internacional. Segundo a autora, a harmonização como uma figura social que não pode ser reduzida a noções de unificação, uniformização e padronização de regras e regulamentos, pois ela opera como uma espécie de controle deslizante entre dois cursores. O primeiro retrata que os protagonistas oscilam entre a estabilidade e a reversibilidade, criando possibilidades para recuar nas tomadas de decisões e o segundo oscila entre a independência e a restrição, onde os protagonistas estão inclinados a aceitar a imposição se puderem manter certa autonomia de suas ações.

O 'levar o jogo' no circuito futebol de lazer, da mesma forma que harmonização, é aqui entendido como uma figura social e que sua compreensão é possível a partir de dois cursores, os quais passamos a descrever com ênfase na experiência etnográfica.

Saber e Cumprir As Regras

Esta seção trata o movimento em torno do transporte, pelos árbitros em ação, das regras como caixas pretas. Esse transporte, leva a cabo sobreposição dos interesses

das regras⁹ e, portanto, das instituições que as tutelam em relação aos interesses daqueles que praticam o futebol, no que se refere aos espaços, tempos, números de jogadores, equipamentos, procedimentos e disciplinamento dos corpos nas interações.

A Voz do Sistema FIFA-IFBA nos Campos da Várzea

A Gerência de Futebol da SME e as Ligas de Futebol Amador da cidade de Porto Alegre, não eram instituições subsidiárias do sistema *Fédération Internationale de Football Association – International Federation Association Board* (FIFA-IFBA), mas as regras adotadas para a prática do futebol estavam vinculadas a essas instituições. Portanto, se joga em referência ao *football association* – o jogo tutelado pela FIFA-IFBA e organizado em acordo com as regras fixadas e tuteladas por essas instituições. A FIFA é uma instituição que congrega muitas outras associações nacionais, estaduais e ligas. Cada membro dessa entidade se dispõe a organizar experiências do Futebol Associado em acordo com as Leis do Jogo emitidas pela IFAB.

Os regulamentos das competições de futebol de várzea da cidade estabeleciam que o jogo de futebol devia transcorrer ‘dentro das regras’¹⁰ fixadas e tuteladas pelo sistema FIFA-IFBA, conforme apontam os artigos extraídos dois destes documentos:

Art. 34 - Os jogos transcorrerão dentro das regras oficiais de futebol de campo, das normas da Federação Gaúcha de Futebol, C.B.F., F.I.F.A. e o que dispuser este Regulamento (SME-GERÊNCIA DE FUTEBOL, 2009, p. 7).

Art. 55º - Ressalvamos o que dispõe este regulamento e as normas que vierem a ser baixadas referentes à matéria, serão observados e regidos pelas normas e regras da SME, da International Board (FIFA) e o regulamento técnico da C.B.F., adaptadas e respeitadas no que rege o presente regulamento (LIGA DA REDENÇÃO, 2010).

⁹ Embora esteja tratando as regras como uma *caixa-preta*, sabe-se que anterior ao fechamento desta existiram e ainda existem controvérsias que tornam possível rastrear as conexões atuaram e atuam sobre os códigos.

¹⁰ Algumas exceções eram apontadas no próprio regulamento, como o número de substituições o tempo da partida. Por exemplo, na categoria veteranos os jogadores substituídos podiam retornar aos jogos e a partida acontecia em dois tempos de 40 minutos, com intervalo de 10 minutos.

Um jogo de futebol, portanto, fazia ouvir a voz da FIFA-IBFA nos ‘areíões da várzea’ de Porto Alegre. Os objetos (cartões, apito, bandeiras, bola, traves e as redes, marcas de cal no terreno, livro de regras) utilizados nos jogos são elementos concretos da conexão entre a ação dos árbitros em campo e a FIFA-IFBA. Estes objetos faziam fazer, produziam rastros – eles transportavam interesses (eram intermediários de instituições com sedes muito distantes dos ‘areíões’), mas também, e mais importante, eram mediadores das relações entre árbitros, jogadores e técnicos – induzindo estes agentes a coexistirem.

O árbitro era o principal mediador entre os campos da várzea e o sistema FIFA-IFBA. O livro de regras do futebol anunciava esta centralidade do árbitro como uma espécie de tutor das regras nos jogos: “Uma partida será dirigida por um árbitro, que terá autoridade total para fazer cumprir as Regras do Jogo naquela partida” (CBF-CA, 2009, p. 16). Os árbitros que apitavam ‘na várzea’ passaram por cursos de formação de arbitragem de futebol, seja em Federações vinculadas ao sistema FIFA-IFBA ou em outras instituições que os oferecem, como a própria SME o fazia¹¹. Por isso, quando se ouvia o som do apito era escutada a voz desse importante sistema que intenta unificar os rumos do futebol.

A voz da FIFA-IFBA era mais forte, estridente, quando os árbitros ainda estavam vinculados nesse sistema, como agentes das Federações e Confederações. Era fácil observar se quem ‘apitava’ era um árbitro descrito como ‘Federado’¹², pois os procedimentos e as disposições exigidas dos jogadores, como também aqueles exteriorizados pelos próprios árbitros estavam mais próximos do que estabelecem os cadernos de regras do sistema. Os ‘Federados’ eram mais intermediários, no sentido de

¹¹ Um dos programas da SME era a oferta de um curso de Arbitragem Comunitária, que frequentemente contava com a presença de árbitros atuante em circuitos profissionais como instrutores de parte da formação.

¹² Vinculado à Federação Gaúcha de Futebol, subsidiária da Confederação Brasileira de Futebol.

transportar as regras como caixas pretas em suas ações. Por exemplo, nos jogos finais do Campeonato Municipal, edição de 2009, apitaram os jogos árbitros esses ‘Federados’. Naquele ano, procedimentos e técnicas de arbitragem descritas nas regras que até então eram pouco valorizados se tornaram importantes, tais como a conferência das redes nas traves, os procedimentos de substituição, o acompanhamento dos lances com proximidade, os gestos de indicação das infrações e da posse da bola representados com muita clareza e firmeza, para que todos soubessem o que fora apitado e quem teria o direito a posse da bola no reinício da partida (DC, 27/11/2009; DC, 28/11/2009). Esses árbitros transportavam com maior clareza e menor distorções a orientação da Comissão de Arbitragem da Confederação Brasileira de Futebol (filiada do sistema FIFA-IFBA).

Essa descrição não tem a finalidade de afirmar que os árbitros ‘da várzea’, especificamente aqueles que não mantinham seus vínculos com Federações, desconsideravam as regras. O objetivo é ressaltar a conexão vigente com o sistema FIFA-IFBA. Tenham ou não vínculos com a Federação, os árbitros ‘apitavam’ faltas, laterais, tiros-de-meta, escanteios em consonância com o disposto nas regras. Algumas ações não eram ‘apitadas’ também em consonância com essas regras, no caso das vantagens¹³. Os cartões eram apresentados, muitos jogadores foram advertidos com o cartão amarelo e expulsos com o cartão vermelho, pessoas não autorizadas a entrar em campo foram retiradas do espaço, como orienta a Regra 05 (CBF-CA, 2009, p. 16), para preservar a separação entre boleiros e torcedores (DC, 04/10/2009), a marca para a cobrança do pênalti foi refeita aos passos pelo árbitro que percebeu um erro de marcação – era menor do que os 11 metros estabelecidos na regra (DC, 07/06/2009). Isso indicava a voz do sistema FIFA-IFBA nas ações dos árbitros em campo.

¹³ O árbitro “permitirá que o jogo continue, se a equipe que sofreu uma infração se beneficiar de uma vantagem, e punirá a infração cometida inicialmente se a vantagem prevista não se concretizar naquele momento (CBF-CA, 2009, p. 16)

Os árbitros com histórico de vínculo anterior com Federações e Confederação de Futebol eram valorizados pelos organizadores das Competições. “O [Nome do Árbitro] fez o curso da Federação e só não foi árbitro por causa da altura [estatura de 1,65, aproximadamente]. Era para ser profissional. O [Nome do outro árbitro] já foi árbitro profissional, apitou até o Gauchão¹⁴” comentou o vice-presidente de uma Liga de Futebol, para valorizar a qualidade dos árbitros que trabalham nas Competições organizadas por ele (DC, 14/01/2009). Outro exemplo foi a participação de um ex-árbitro de futebol profissional como assistente (bandeira) numa partida. Enquanto as atuações dos árbitros ‘da várzea’ eram constantemente questionadas, a atuação deste assistente não foi em nenhum momento colocada em questão pelos jogadores e torcedores. “Ele apitou Gauchão, apitou Brasileiro, não vai saber?”, comentou um torcedor (DC, 25/10/2009).

Institucionalização de Apoio e Segurança aos Árbitros

As ações ou omissões do árbitro nos campos da várzea de Porto Alegre, tendo em vista o cumprimento das regras do sistema FIFA-IFBA, dependiam do apoio que outras instituições (ou agências) prometiam e objetivavam. Quer dizer, a autoridade do árbitro para ‘fazer cumprir as regras’ não dependia somente do seu vínculo com o sistema, mas também do quanto e como outras agências apoiavam as ações e omissões dos árbitros em campo e lhes asseguravam proteção à integridade física. No caso do futebol de lazer estudado, essa autoridade era reforçada pela voz de várias instituições, como: Governo do Município; Ligas de Futebol Amador; e Governo do Estado, através dos soldados da Brigada Militar.

¹⁴ Campeonato Gaúcho de Futebol, primeira divisão do futebol de homens.

O Governo Municipal oficializou e institucionalizou seu apoio às competições do futebol de várzea ao criar a SME, pela Lei 7.330 de 1993. Essa lei estabelecia como primeira finalidade da Secretaria a organização do campeonato municipal de futebol e viabiliza a alocação de recursos públicos no fomento das práticas desta modalidade nos campos públicos (PORTO ALEGRE, 1993, p. 1). Tal reconhecimento do futebol possibilitava o desdobramento de recursos através da Gerência de Futebol, mas também por meio da Secretaria Municipal de Meio Ambiente (SMAM) e da Secretaria Municipal de Obras e Viações (SMOV). A SME contava com um departamento denominado de Gerência de Futebol, que tinha a responsabilidade de organizar e coordenar o Campeonato de Futebol Amador. Esta Gerência – na época composta de 6 professores de Educação Física, 2 estagiários e um responsável pelos campos de futebol (SME, 2009, p. 3) – era coordenada por uma pessoa que tem histórico reconhecido como árbitro de futebol profissional e que mantinha vínculo com a Federação Gaúcha e com a Confederação Brasileira de Futebol. Atuando por demandas, a SMAM e a SMOV eram envolvidas na execução de serviços que procuravam deixar os campos em melhores condições para a prática do futebol.

No decorrer do trabalho de campo, as conexões entre a gestão do futebol de várzea e os Poderes Legislativo e Executivo Municipal, puderam ser observadas através de algumas controvérsias que mostraram rastros dessa ligação. Por exemplo, quando o coordenador de uma competição de futebol chegou ao local onde aconteceria dois jogos e percebeu que a arquibancada não estava limpa o suficiente para o público assistir, ele cobrou duramente do funcionário municipal que fizesse a limpeza. O coordenador relatou que esse tipo de cobrança feita no campo chegava até o gabinete do Secretário na forma de reclamação à sua rigidez, mas que não tem problema, pois ele “tem apoio do secretário” (DC, 08/11/2009). Tal apoio, enfatizou o coordenador noutra

oportunidade, se devia à sua maneira de organizar a competição, não medindo esforços para que as regras do jogo e o regulamento da competição fossem cumpridos (DC, 22/11/2009).

Outra controvérsia envolveu a solicitação de um Presidente de Liga para que um funcionário da SME realizasse a marcação do campo e cortasse a grama (ou o que restava dela, nas extremidades). O Presidente a Liga relatou que tentou por dias fazer a solicitação, mas não conseguiu. Então ligou para o gabinete do Secretário e, logo em seguida, os serviços foram realizados. Esse dirigente também relatou que quando necessitava substituir as lâmpadas de iluminação dos campos fazia o pedido à SME, mas quando o serviço demorava a ser executado e o jogo começava a ser prejudicado, ia diretamente à Câmara de Vereadores, onde fazia um 'pedido de providência' a um vereador. Segundo o dirigente, esse pedido mediado pelo vereador seguia diretamente para o Secretário da pasta correspondente ao serviço (SMOV).

Os dirigentes da Gerência de Futebol e das Ligas trabalhavam mediando a conexão entre futebol de várzea e governos públicos e, quanto maior o vínculo deles com o sistema FIFA-IFBA, maiores eram as possibilidades de colocarem as regras do jogo na pauta de suas ações organizativas das competições. Mas, como essas conexões entre o futebol de várzea e o Governo Municipal eram traduzidas nas ações dos árbitros que apitam o jogo? Por ora, são três as respostas possíveis para esta questão.

Apitar Requer Separação e Segurança

As instituições locais podiam garantir em maior ou menor grau a separação entre jogadores e torcedores e proteger a integridade física (pelo menos) dos árbitros. Quando o dirigente de uma Liga que realizava seus jogos em campos sem alambrados e praticamente sem marcações, com muitos torcedores nas linhas limítrofes do campo

(DC, 03/05/2009; DC, 17/05/2009), transferia as rodadas das fases finais para o Campo do Ararigbóia, este cercado por altos alambrados que garantiam a separação entre torcedores e jogadores, o resultado era um maior respaldo para que o árbitro fizesse cumprir as regras (DC, 07/06/2009). A ação recorrente de fechar os acessos aos campos, trancando os portões com correntes e cadeados, tendia a fazer com que os árbitros dirigissem sua atenção para jogadores e membros da comissão técnica. Um acontecimento registrado ilustra essa condição dos árbitros.

Após a expulsão de dois jogadores, um de cada time, um deles agrediu o adversário com um soco; aquele que foi agredido começou a correr atrás do agressor para revidar e conseguiu com chutes. A partir disso, esta briga envolveu também quase todos os membros das duas equipes, uns empurrando, outros separando, segurando, alguns olhando, mas todos gritando. [...]. Os torcedores, separados pelos alambrados e pelos portões fechados com corrente e cadeado, gritavam, gesticulavam ou apenas observavam. Os árbitros, na lateral do campo somente observavam os jogadores e membros das comissões técnicas, procurando identificar aqueles que agrediam. Por fim, a confusão encerrou e não houve outras agressões além daquelas iniciais – apenas discussões – e o jogo foi reiniciado. Dirigentes da competição, das equipes e os árbitros foram unânimes em afirmar: “o que segurou a briga, que não a tornou pior, foi que aqui dentro só tem jogador, os torcedores estão lá fora” (DC, 27/01/2010).

Ainda, quando as controvérsias em torno da decisão do árbitro se encaminhavam para a quebra dessa separação objetiva, ou se encaminhavam para a agressões físicas (ou a iminência destas), a presença de soldados da Brigada Militar passava a ser um fator importante para dar segurança ao árbitro. A chegada dos soldados da Brigada Militar no campo cinco minutos após um dirigente de equipe ameaçar de entrar em campo e incitar a torcida a fazer o mesmo (DC, 21/06/2009) e a proteção coordenada dos árbitros realizada prontamente por 05 soldados do batalhão de choque com seus equipamentos de proteção (coletes, capacetes, escudos) diante dos avanços de técnicos e jogadores que se diziam prejudicados por uma decisão (DC, 28/11/2009), são dois exemplos de como a perspectiva de segurança contribui para a

ação dos árbitros em vista das regras do jogo. Esses vínculos com a Brigada Militar eram constituídos por antecipação, através de solicitações dos dirigentes.

Apitar Requer Condições Adequadas às Regras

As instituições locais atuam na mediação entre os campos da várzea e o sistema FIFA-IFBA na forma como otimizavam recursos atinentes às regras oficiais. Para que a autoridade do árbitro fosse mais sólida e duradora, era importante oferecer-lhe uma equipe (árbitros assistentes, árbitro reserva, mesário, gandulas, pessoal das macas) e infraestrutura (campo com superfície, dimensões, marcações em acordo com as regras, alambrados, iluminação). Nos jogos finais das competições (seja do Campeonato Municipal, seja nos Torneios das Ligas), o número de pessoas da equipe e a infraestrutura era claramente maior. Um jogo no qual havia árbitros assistentes e reservas eram maiores as possibilidades de fiscalização em torno das regras e regulamentações.

Os exemplos mais marcantes nesse sentido envolviam a aplicação da regra do impedimento¹⁵. Se os árbitros não contavam com os assistentes, os impedimentos dos jogadores eram marcados diante da mínima desconfiança de sua configuração (na dúvida pró-defesa); ainda que os árbitros estivessem 'de costas para o lance' ou estivessem muito distantes da linha do penúltimo jogador de ataque, se houvesse uma pequena desconfiança de que o jogador estava em posição irregular, o apito era soado. A presença de um 'bandeirinha' contribuiria para que o árbitro fizesse cumprir a regra com mais condições, mas era recorrente a realização da arbitragem com dois árbitros em

¹⁵ 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, desde que não se encontre em sua própria metade do campo, na mesma linha do penúltimo ou dos dois últimos adversários. Um jogador somente será sancionado se, no momento em que a bola for tocada ou jogada por um dos companheiros, ele estiver interferindo no jogo ou ganhando vantagem da posição. (CBF-CA, 2009, p. 25)

campo (sistema denominado de 'paulistinha') ou com apenas um deles (modo denominado de 'apitar à pé'), sem a presença de árbitros assistentes nas laterais.

Outro exemplo em relação à participação da equipe disponibilizada pelos dirigentes das competições envolvia a atuação dos 'mesários' nos jogos. Além de sua importância para cumprir a tarefa de documentação do jogo (registrado em súmula), os 'mesários' atuavam constantemente para fazer com que os jogadores reservas, técnicos, massagistas, dirigentes e torcedores ocupassem seus lugares e se comportem também de maneira apropriada, em relação às disposições codificadas nas regras e regulamentos. Alguns mesários colaboravam na fiscalização dos cartões mostrados pelos árbitros em campo.

Mas, além da equipe de apoio, era possível notar que ações dos árbitros para fazer cumprir as regras eram tanto mais ativas e duradouras, quanto mais as condições materiais (não-humanos) disponíveis se apresentavam em acordo com as regras e regulamentações. Ao 'apitar' um jogo, o árbitro se movia entre coisas (campos, marcações no solo, traves/goleiras, redes, iluminação, alambrados, cadeados, correntes) que agregavam capacidades sociais. Como podia um árbitro definir com maior certeza e segurança se a bola saiu ou não dos limites do campo se as marcações não são identificadas? Como podia o árbitro 'apitar' com maior segurança se não havia portões fechados com cadeados e correntes ou se não há sequer o alambrado? Marcações precárias e ausência de separação não eram incomuns nos campos. Contudo, assim como ocorria em relação à equipe da arbitragem, na medida em que as competições se encaminhavam para as suas fases finais, uma maior quantidade de espaços e materiais adequados à regra eram disponibilizados.

Para isso, as instituições locais precisavam disponibilizar recursos financeiros ou aliar parceiros (indivíduos, grupos ou instituições). A Gerência de Futebol da SME

podia contar com a 'máquina pública' e seu orçamento. As Ligas, para arremeter recursos, procuravam agregar equipes que conseguissem pagar taxas de inscrição e de arbitragem. Porém, não dependia somente de dinheiro, mas da condição dos dirigentes em alistar outros agentes, como vereadores, secretários e empresários. Por exemplo, numa das Ligas, o uniforme dos árbitros (item definido pelas regras) era cedido pelos dirigentes ao árbitro toda a vez que este atuava na competição. No final da partida ocorria a devolução. Esse uniforme (camisa e calção) foi patrocinado por uma empresa que comercializa premiações esportivas, da qual a Liga adquire os troféus e medalhas distribuídos aos vendedores.

Apitar Requer a Arregimentação de Instituições contra a Indisciplina

Durante o jogo um árbitro podia expulsar jogadores (que estavam no jogo ou na reserva) e membros da Comissão Técnica (dirigentes, técnicos, massagistas) por agressões físicas (e tentativas destas) ou verbais¹⁶ direcionadas às pessoas envolvidas na partida, inclusive torcedores. Um jogador expulso deveria deixar os arredores do campo de jogo e a área técnica. Contudo, nos jogos da várzea, para que estas regras de comportamentos e práticas agressivas a cerca do emprego de força excessiva ou brutalidade, de ofensas e grosserias abusivas sejam reconhecidas e incorporadas, foram criados dispositivos que funcionavam em extensão à ação do árbitro (que expulsa o infrator).

¹⁶ Um jogador, um substituto ou um jogador substituído será expulso e receberá o cartão vermelho se for culpado de jogo brusco grave (empregar força excessiva ou brutalidade contra seu adversário no momento de disputar a bola em jogo), conduta violenta (empregar força excessiva ou brutalidade contra um adversário com a bola fora de disputa); 6) empregar linguagem e/ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira ou abusiva (CBF-CA, 2009, p. 28; p. 98)

Os próprios regulamentos das competições apregoavam punições mais severas e imediatas, através de suspensões – que podiam ser de duas partidas subsequentes ou até mesmo definitivas (eliminações) – e de multas¹⁷.

Art. 36º - Os atletas e dirigentes expulsos de campo terão as seguintes punições: Expulsão disciplinar (agressão verbal à arbitragem e/ou física ao adversário), multa de R\$ 10,00, e após, apreciação da Comissão Disciplinar, as penas previstas no CBDF. Dirigentes expulsos de campo por reclamação: suspensão automática de 2 jogos; reincidente 3 jogos. Multa de R\$ 20,00. Agressão física à arbitragem praticada por atletas ou dirigentes, será punida com a eliminação destes do Torneio de Verão, Campeonato Municipal, e em todas as Ligas credenciadas na SME, conforme Congresso Técnico de março/2004. Parágrafo único: as multas deverão ser pagas na reunião anterior a rodada seguinte para a equipe poder continuar disputando o Torneio (LIGA DA REDENÇÃO, 2010).

Art. 48 - A agressão física à arbitragem, praticada por atletas ou dirigentes, será punida com a eliminação do (s) agressor (es) do atual Campeonato e nos Campeonatos de 2010 organizados pelas Ligas e SME (SME, 2009, p. 10).

Quer dizer, nos casos anti-disciplinares que colocavam em risco a integridade física e moral dos envolvidos, não se cumpria as regras do sistema FIFA-IFBA tão somente em vista das punições constantes nas próprias regras, mas em face das consequências extensivas que reforçam tais regras. A questão da punição era tão relevante para o aspecto disciplinar que um dos Presidentes de Liga mais experientes do circuito da várzea de Porto Alegre (mais de 20 anos de envolvimento) chegou a relacionar o tamanho delas com a disciplina em campo: “Nós conseguimos criar uma cultura do respeito lá, fazer com que ‘os caras’ das equipes cobrem dos atletas a disciplina. É a Liga que tem as punições menores¹⁸. Você pode ver a Liga que tem punições altas (mais de um ano), não tem problemas”, afirmou o dirigente da Liga (DC, 27/11/2009).

Não era menos importante o caráter sumário da punição. Se o comportamento anti-disciplinar descrito no regulamento, por exemplo, a agressão ao árbitro, correspondia ao comportamento realizado por um jogador em campo, devia o jogador

¹⁷ Estas multas, aliás, se configuram como uma das fontes de receita das Lidas de Futebol Amador.

¹⁸ No quadro de punições que era sistematizado e divulgado pela Gerência de Futebol da SME, constando os nomes dos jogadores, os times e as Ligas.

saber (ou pelo menos o dirigente da equipe) que além da expulsão havia uma penalidade extensiva (de até 2 anos). Esta medida repressiva dependia sobretudo do relatório que seguia anexado à súmula do jogo. “Se o árbitro colocar na súmula [o jogador] vai ser punido, não escapa”; “Aqui eles sabem que a caneta come” anunciou o Presidente de uma Liga depois do árbitro ser explicitamente xingado por um jogador em campo e ao insinuar o medo dos jogadores em serem punidos por questões disciplinares (DC, 27/01/2010). Disso resultava a preocupação dos jogadores, como também dos dirigentes da equipe do qual eles faziam parte, se o árbitro iria ou não anexar algum relatório à súmula e sobre o conteúdo desse relatório. Em um jogo de Campeonato de uma Liga, um jogador expulso, após o final do jogo, dirigiu-se ao árbitro para pressioná-lo a não relatar sua expulsão como indisciplina (DC, 21/06/2009).

O relatório gozava de presunção da veracidade. Diante dele, todos sabiam, a punição era automática. Minutos depois que um jogador agrediu um árbitro em campo, os torcedores e membros da equipe já anunciavam sua punição: “Ele vai ficar 1 ou 2 anos fora” (DC, 01/11/2009). Os relatórios dos árbitros eram encaminhados para Comissões Disciplinares – instâncias administrativas compostas por representantes de organizadores e equipes filiadas às competições (normalmente, funcionários da SME, dirigentes de Ligas e dirigentes de Equipes) ¹⁹. Essas instâncias tinham sua autonomia definida pela Lei 9.615/98, (Lei Pelé) e também é garantida pela própria Constituição Federal, no art. 217.

“Nós sentamos na segunda-feira e vemos os relatórios das súmulas. Se ‘o cara’ foi expulso por dois cartões amarelos, cumpre um jogo; se foi expulso por jogada violenta, cumpre dois jogos; se a expulsão foi por motivo mais grave a suspensão vai

¹⁹ A Comissão Disciplinar do Campeonato Municipal é formada por 04 representantes da SME e 05 representantes das Ligas de Futebol Amador. A Comissão Disciplinar do Torneio de Verão da Liga da Redenção é constituída pela Diretoria Executiva da Liga e por representantes das Equipes vinculadas ao torneio.

umentando de acordo com a atitude do jogador”, explicou o vice-presidente de uma Liga (DC, 12/01/2010). Essas punições eram, então, enviadas para a Comissão Disciplinar do Campeonato Municipal, onde os processos disciplinares eram tramitados segundo várias disposições do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), que é adotado pela Confederação Brasileira de Futebol. “Toda a vez que a Comissão abre uma sessão, lá está aberto, na mesa, o Código Disciplinar da Confederação Brasileira de Justiça Desportiva [...]”, explicou um dos representantes das Ligas numa reunião que envolvia todos os dirigentes de equipes classificadas para a fase municipal (DC, 04/08/2009).

“Eles podem reclamar, ameaçar aqui [em campo], mas lá, na Comissão eles vão ver” afirmou outro representante de Liga, referindo-se a um jogador que havia sido expulso num jogo, por ofensas ao árbitro (DC, 21/11/2009). As decisões das Comissões Disciplinares, explicou um funcionário da Gerência de Futebol da SME, eram apoiadas e respeitadas pelo Secretário Municipal. Em reunião com representantes de equipes, este funcionário enfatizou que “[...] quando vão reclamar para o Secretário, este diz que a questão é com a Comissão Disciplinar. Ele está dando respaldo a organização e à disputa dentro de campo”. Um representante de equipe, diante dessa informação, se manifestou da seguinte forma: “É isso aí mesmo, tem que ser uma coisa séria mesmo” (DC, 19/08/2009).

Um jogador punido por uma Comissão Disciplinar do Campeonato Municipal, com suspensão pelo prazo de um ano, não poderia jogar nas competições organizadas pela SME e naquelas organizadas pelas Ligas vinculadas à essa Secretaria. Por um acordo realizado em 2009, os jogadores e membros de comissões técnicas punidos pela SME não participaram da Copa Porto Alegre de Futebol – uma competição paralela ao Municipal, organizada por dirigentes de clubes e empresários –, como também aqueles

punidos na referida Copa não puderam participar das Competições organizadas pela SME. Além disso, algumas Ligas solicitavam que as punições de Comissão Disciplinar de suas Competições fossem anexadas ao quadro de punições da Comissão Disciplinar Municipal, ampliando significativamente o impacto de sua decisão.

Uma Legião de Performances Fiscais em Campo

Em torno da ação ou omissão do árbitro, a respeito de cada uma das situações, havia uma legião de pessoas que também conheciam e reconheciam as regras do *football association* e que constantemente desferiam cobranças. Dirigentes – alguns ainda vinculados ao sistema FIFA-IFBA e/ou ao futebol profissional –, jogadores – alguns com formação do futebol profissional –, membros das comissões técnicas das equipes (técnicos, dirigentes e massagistas), alguns com formação em cursos de arbitragem – e torcedores observavam, avaliavam e faziam cobranças aos árbitros a respeito da aplicação das regras. Ainda que essas cobranças fossem performadas de maneiras distintas, é importante ressaltar que o árbitro era alvo de muitas pessoas.

O importante não é afirmar quem atua sobre o árbitro, mas passar de uma certeza sobre a ação para uma incerteza sobre esta (LATOURET, 2008, p. 92), dizendo, porém, que existem agências capazes fazer o árbitro aplicar as regras. Frequentemente o poder dos dirigentes, jogadores, membros das comissões técnicas e torcedores em fazer o árbitro fazer estava relacionado a um trabalho performático de recrutamento de outras pessoas, instituições e materiais. Por exemplo, a chegada no local de um jogo do Coordenador da Competição faz com que a equipe de arbitragem começasse rapidamente a retirar as pessoas não autorizadas do banco de reservas (jogadores sem o fardamento, filhos dos jogadores, etc.). O coordenador não disse uma palavra sequer, nem mesmo se aproximou dos bancos de reservas (DC, 21/11/2009). Sua presença

como transportador fez fazer cumprir a regra. Ao contrário disso, outro coordenador de Competição que fez duras cobranças aos árbitros para que cumprissem as regras (“porque vocês não deram aquele cartão na falta por trás?!”, DC, 12/07/2009), desprovidos de outros vínculos, foi flagrantemente desconsiderado.

Era imperioso performatizar concatenações de agências e associações (locais ou muito distantes, humanos e não-humanos). Um técnico ou um jogador em campo, ao se aproximarem do árbitro para cobrar a aplicação de uma regra que, segundo eles, não foi observada, transportavam mais do que os conhecimento corporificados das regras. O interesse de um jogador em fazer o árbitro cumprir as regras mobiliza, justapõem e mantêm unidos os elementos que os constituem. Por exemplo, num momento de uma partida, se desenvolveu uma discussão em torno da postura dos árbitros: eles ‘não estavam apitando qualquer falta’. Ainda que a abordagem de um jogador a outro fosse qualificada como infração à regra pelo uso inadequado do corpo, como brutalidade, era possível notar que os árbitros ‘deixavam o jogo seguir’. Um dos que reclamaram o cumprimento das regras, isto é, a marcação das faltas (para sua equipe, é claro), foi um jogador profissional – ainda atuava em equipes que disputam competições oficiais, mas naquele momento estava sem contrato –, mas ele foi ignorado. Diante disso, para fazer os árbitros cumprirem a regra, quando o jogo reiniciou, este jogador profissional correu em direção ao adversário que estava com a bola e o abordou firmemente, com brutalidade e força excessiva (DC, 28/01/2010). A performance do experiente jogador para fazer o árbitro fazer colocava em ação mais do que o conhecimento sobre a regra.

Os fiscais que pressionavam o árbitro a cumprir as regras tinham maior chance conseguir, dependendo dos vínculos performados com outras instituições e agentes que manipulam, trabalham, mantêm juntos na ação reivindicatória. Aqueles que estavam vinculados a Federação Gaúcha de Futebol, as Comissões Organizadoras, as Comissões

Disciplinares, aos Times de Futebol Profissional, nas quais as regras do *football association* são de grande interesse e reconhecimento, tinham maiores chances fazer o árbitro cumprir as regras. E havia uma legião deles circulando dentro e fora dos campos.

Levar o Jogo até o Final

Diferente da seção anterior, onde procuramos mostrar elementos alistados pelos árbitros que lhes possibilitavam transportar as regras nas suas ações (como intermediários entre o sistema FIFA-FBA e os campos da várzea), nesta passamos a destacar outro curso das ações, quando ‘o apitar’ revela uma translação (LATOURE, 2000). Como um ator-mediador, ao transportar o conhecimento das regras para o campo, esses atores-redes (árbitros) conectam uma série de agências heterogêneas, por vezes, aliando pessoas que se movem na mesma direção, outras lidando com pessoas e interesses muito fortes e poderosas, com outros interesses para além daqueles postulados em regras e regulamentos e sendo impedidos de desviar delas. Não raramente, nessa perspectiva de transladar, os árbitros precisavam se aliar a outros interesses, operar desvio e bloqueios, remanejar interesses, passar pela posição dos aliados e ajudá-los, para conseguir ‘levar o jogo até o final’.

Se ‘Apitar Tudo’ o Jogo não Acontece ou não Acaba, ‘faz Parte’

Em várias situações durante um jogo de futebol de várzea as regras do *football association* ou do regulamento da competição os árbitros ‘deixavam passar’ – seja por omissão ou ação – algo que, no curso do cumprir as regras, deveria ter sido ‘apitado’, em vista a realização e a continuidade da partida. “Essa é a várzea”, disse o coordenador da arbitragem de uma competição quando foi cobrado pelo atraso do horário de uma partida (DC, 08/11/2009). “Tem muita coisa que não dá para cobrar, não dá para cobrar tudo na várzea”, afirmou um Presidente de Liga quando questionado por um dirigente

de equipe sobre um jogador que estava jogando supostamente 'chapado' em campo (DC, 04/02/2010).

Dentro do campo, os exemplos de como as regras eram 'deixadas de lado' para que o jogo ocorresse e, sobretudo, para que ele acabasse, foram muitos e bastante variados. Mesmo aquelas consideradas objetivas, como os tempos de um jogo podiam ser descumpridas quando se trata de 'levar o jogo até o final'. Numa partida observada, uma equipe estava jogando com sete jogadores em campo contra um adversário completo (11 jogadores), num dia de calor, em pleno sábado à tarde. Percebendo a situação de desvantagem o árbitro concede 2 minutos para os jogadores tomarem água. Essa paralisação demorou mais de cinco minutos. O intervalo da partida também demorou mais de 20 minutos (quando o regulamento aponta que deve ser de 15 minutos). Os árbitros não estavam preocupados com o tempo, mas sim com a situação dos jogadores da equipe em desvantagem. O tempo do jogo foi o suficiente para saber quem seria o vencedor e não o tempo da regra (DC, 29/03/2009).

Se o campo não era cercado por alambrados e apenas as linhas limítrofes garantissem uma instável separação entre jogadores e torcedores, o árbitro não podia evitar que cada equipe tivesse inúmeros técnicos, alguns parados num lugar, outros em deslocamento pela lateral do campo, instruindo, cobrando, motivando, xingando (DC, 17/05/2009). Além disso, nessas situações em que as demarcações do campo praticamente não existiam, era muito difícil saber se a bola estava dentro ou fora do jogo. Nestes casos, era muito comum o árbitro 'apitar' assim que desconfiava da saída da bola. As reclamações 'faziam parte', todos sabiam.

Como mencionamos anteriormente, quando as partidas eram 'apitadas' por um ou dois árbitros ('à pé' ou 'paulistinha'), se tornava muito difícil controlar a posição do atacante em relação ao penúltimo adversário no momento em que a bola é lançada. Por

isso, era comum os árbitros ‘apitarem o impedimento’ diante da menor desconfiança de que o atacante ‘estava adiantado’. Apesar das reclamações, jogadores e técnicos entendiam a situação e concordavam.

Essas eram questões técnico-procedimentais da regra (tempo, campo, bola, impedimentos, laterais) ‘deixadas de lado’ com relativa tranquilidade. O importante, afinal, era que o jogo ocorresse e que chegasse até o final. Mas também os aspectos disciplinares da regra do jogo (Regra 12 - das faltas e incorreções), que tratam de proteger a integridade física e moral dos envolvidos no jogo, deixavam de ser ‘apitados’. Não era raro observar que as condutas tipificadas na regra 12²⁰ eram ‘deixadas de apitar’, mesmo que não configurassem a vantagem²¹. Não foi incomum observar e relatar em diários de campo, um jogador autor de conduta antidesportiva ou que havia desaprovado com palavras e gestos as decisões da arbitragem não ser advertido com cartão amarelo; jogadores autores de jogo brusco grave, conduta violenta, empregadores de linguagem ofensiva, grosseira, abusiva não serem expulsos com o cartão vermelho.

Havia quase sempre incertezas na ação do árbitro. Numa partida, um jogador que estava com a posse da bola no meio do campo, próximo à lateral, foi atingido com um pontapé por trás, no calcanhar, pelo adversário que fica com a posse da bola. O jogador atingido caiu começou a se contorcer e gritar, rolando com os braços estendidos para que o árbitro notasse. O árbitro se dirige a ele e afirmar que “não foi nada, levanta”, quando o próprio colega de equipe se aproxima e diz “não adianta, vamos jogar” (DC, 20/01/2010). No mesmo torneio, no dia seguinte, um marcador atingiu o

²⁰ Por exemplo: dar ou tentar dar um pontapé (chute) em um adversário; passar ou tentar passar uma rasteira em um adversário; saltar sobre um adversário; agredir ou tentar agredir um adversário; empurrar um adversário; e segurar um adversário.

²¹ De acordo com a Regra 5, o árbitro “permitirá que o jogo continue se a equipe que sofreu uma falta se beneficiar de uma vantagem, e punirá a infração cometida inicialmente se a vantagem prevista não se concretizar naquele momento” (CBF-CA, 2009, p. 16).

adversário que estava com a posse da bola, por trás, com um pontapé na panturrilha. Este jogador caiu e o árbitro apitou a falta, como também ‘mostrou o cartão’ amarelo àquele que cometeu a infração, no meio do campo, próximo da lateral (DC, 21/01/2010). O mesmo árbitro decidiu sobre essas duas faltas semelhantes que não implicaram em vantagem, deixando uma ‘passar’ e a outra não.

Essa situação mostra uma decisão entre duas partidas, mas uma ação poderia ser caracterizada como jogo brusco grave ao adversário num determinado momento de um jogo (quando a voz do sistema FIFA-IFBA era ouvida) e noutro se tornava uma ação normal dentro de vários jogadores. E, se o árbitro ‘apitar tudo’, acabaria com o jogo. A respeito desses momentos em os interesses do sistema FIFA-IFBA se apagavam em relação às questões disciplinares, apresentamos dois exemplos:

O jogo entre [Nome da equipe] e [Nome da equipe], no seu primeiro tempo, era bastante disputado. Seguramente, se o árbitro fizesse cumprir as regras tal como ela está codificada, vários jogadores teriam sido expulsos da partida. Muitas são as faltas não marcadas pelo árbitro, ficando a impressão de que as regras do *Football Association* não foram feitas para este tipo de jogo, por isso, o árbitro parece fazer desenvolver outras estratégias para levar o jogo. Uma dessas estratégias é a conversa: “O 7 e o 10, aqui! O 7 e o 10 aqui!”, gritava o árbitro no meio de uma confusão, um “empurra-empurra” que envolvia vários jogadores de ambas as equipes. Desses vários jogadores, o árbitro chamou dois para advertir (mostrando o cartão amarelo). Se fosse fazer cumprir a regra, teria que expulsar muitos dos jogadores que estavam envolvidos nos empurrões e ofensas (DC, 15/11/2009).

Mais ao final do jogo, praticamente todas as disputas de bola e de espaços envolviam agressividade entre os jogadores. Simultaneamente a ação de proteger a bola e de conquistar a sua posse eram desferidos empurrões, pontapés, tapas, cotoveladas. “Onde estava a bola, o bicho estava pegando”, como dizem os torcedores. O árbitro, percebendo que se apitasse todos estes lances e simplesmente aplicasse as regras, terminaria o jogo, deixava acontecerem normalmente, desde que a ação fosse mútua, houvesse um equilíbrio; tinha ‘critério’. Fazia parte da normalidade da ação para aquele momento do jogo e era aceito pelos jogadores e membros da comissão técnica. O árbitro deixa o jogo correr com as faltas mútuas em torno da bola, administrando a partida. Os jogadores ou se livravam rapidamente da bola ou sabiam que deveriam puxar, agarrar, dar tapas e pontapés, usar os cotovelos – bater e apanhar enquanto disputavam (DC, 22/11/2009).

O árbitro “tem que saber levar o jogo” como salientou o vice-presidente de uma Liga (DC, 12/01/2010). Os jogadores sabiam que podiam ser atingidos por pontapés, empurrões, puxões até mesmo tapas, beliscões e socos, especialmente se a

disputa ocorre mais próxima do meio-lateral do campo, mas também sabiam que ‘não podiam aceitar’. “Tem que levar, mas tem que dar também, é assim que se é respeitado na várzea”, afirmou um jogador a outro acusado de falta de atitude dentro do campo (DC, 04/10/2009). Em muitos dos casos, os árbitros ‘deixam passar’ faltas por considerarem a vantagem. Porém, como orienta a CBF-CA (2009, p. 98-99), nas situações em que há o emprego de força excessiva ou brutalidade (desconsiderar o jogo e os riscos à integridade física do adversário), o árbitro deveria paralisar e expulsar imediatamente, a menos que se trate de uma oportunidade clara de gol. Muitas vezes, mesmo que tais condições estivessem presentes, o árbitro ‘deixava seguir’. E, nos momentos em que o jogo compreendia a recorrência de ações mais agressivas por parte de muitos dos jogadores, o uso da vantagem era feito para além do que a regra estabelece.

Era comum perceber e escutar que nos jogos mais disputados não dava para ‘apitar qualquer falta’, da mesma forma que não era possível ‘distribuir cartões’. “Em jogo pegado assim não dá para dar cartão amarelo no primeiro tempo” (DC, 21/01/2010) afirmou um árbitro. Dois exemplos: ao ver que, no início do jogo, um jogador de defesa atingiu brutalmente o adversário num lance ‘fora da bola’, o árbitro não mostrou nenhum cartão, apenas o repreendeu verbalmente (DC, 02/02/2010); no final do primeiro tempo de jogo, dois jogadores ‘se estranharam’ – quer dizer, se agrediram mutuamente com tapas – em campo, conduta tipificada como violenta e ‘de cartão vermelho’, mas o árbitro chamou os dois e, considerando o momento do jogo, somente os advertiu com o cartão amarelo. No intervalo da partida, o árbitro explicou a sua decisão para o coordenador do torneio: “se eu tiro os caras, só ia gerar tumulto naquele momento” (DC, 09/02/2010).

Não gerar tumulto era questão de extrema importância para o árbitro nas suas decisões. Uma dessas situações ocorreu quando o ‘último homem da defesa’ de uma equipe – defensor que restou e que está entre o atacante e o gol/goleiro – fez a falta antes que o adversário entrasse na área, para evitar o gol. Isso ocorreu no final de um jogo e o atacante estava na trajetória da meta, mas o árbitro não o expulsou por “acabar com uma oportunidade clara de gol” (CBF-CA, 2009, p. 28). Apenas o advertiu com o cartão amarelo, pois a equipe que tentou o gol já estava ganhando pelo placar de 2 a 0. “Não era necessário causar tumulto naquele momento” ele explicou (DC, 21/01/2010).

Porém, no limite, para ‘acalmar o jogo’ e ainda mantê-lo o árbitro advertia com cartões e gritos ou expulsava alguns em caráter exemplar. E ao fazer isso, não significava que finalmente fazia cumprir as regras, pois várias vezes um jogador que foi advertido ou expulso para ‘acalmar o jogo’ não estava sequer envolvido nas agressões. Ainda que um jogador tivesse ‘só apanhado’ – levou tapas e/ou socos e não revidou – numa disputa de bola com um adversário, o árbitro decidia expulsar ambos, escolhidos para ‘acalmar’ (DC, 27/01/2010; 28/01/2010). ‘Para levar o jogo’ se tornava necessário também descumprir as regras. Os árbitros faziam isso diante de muitas reclamações e até xingamentos, mas eram compreendidos pelos jogadores e membros das comissões técnicas. “Desculpa qualquer coisa, eu sabia que tinha que expulsar alguém para acalmar a partida”, disse o capitão da equipe para o árbitro que expulsou seu colega sem que este tenha revidado as agressões do adversário.

Assim como o ‘deixar passar’ orientava a interação entre os jogadores, o árbitro ‘deixava’ sem punições muitas das reclamações acintosas e ofensas proferidas pelos jogadores contra ele. Tinha que ‘aceitar’ reclamações e, algumas vezes, xingamentos para conseguir ‘administrar o jogo’. Se advertisse todos os que desaprovam com palavras e gestos as suas decisões, se expulsasse todos os jogadores

que empregam linguagem ofensiva, grosseira ou abusiva (como aponta a Regra 12, p. 28), logo 'criaria tumulto'. Foi o que aconteceu a um árbitro que, depois de marcar um pênalti, foi cercado por 5 jogadores da equipe penalizada. Esses jogadores lhe xingaram e o árbitro 'aceitou' para não determinar desequilíbrios entre as equipes – o jogo estava disputado e o placar era de 1 a 0; 1 a 1 depois da cobrança do pênalti – e 'tumultos' (DC, 26/01/2010).

Estes exemplos são apenas alguns dos muitos outros observados, nos permitem afirmar que em vários momentos, períodos ou situações a voz do sistema FIFA-IFBA reforçado pelas agências locais (sobretudo pelas Comissões Disciplinares) não poderia ser ouvida ou deveria ser sobreposta por outras vozes.

Quando a Voz do Sistema FIFA-IFBA é Abafada

Cada vez que o árbitro 'deixava o jogo correr' para que 'chegasse até o final', ele trabalhava com conexões não vinculadas ao sistema FIFA-IFBA, mas que lhes eram seguras o bastante para 'manter o jogo'. Mas que agências (humanos e não-humanos) são essas que permitiam agir fora das regras do sistema?

Se as Condições da Regra não são Ofertadas, Leva-se o Jogo

Tanto os humanos como os não-humanos indicaram a primeira resposta, isto é, se as condições descritas pelas regras não são ofertadas para o jogo, tanto maior será a possibilidade de 'levar o jogo' deixando 'passar' as regras em alguns momentos e situações. O campo (superfície, dimensões, marcações, as metas/goleiras e as redes), a bola (material, tamanho e calibragem), os equipamentos dos jogadores (camisas, calções, meias, chuteiras), a equipe de arbitragem (árbitro principal, árbitros assistentes, mesário, gandulas), os materiais dos árbitros (cartões, apito, bandeiras, caneta/lápis). No curso da ação de 'apitar', o árbitro age em conexão a estes humanos e não-humanos

descritos pelo código de regras. Se eles, ou alguns deles, não estão presentes a conexão com o sistema FIFA-IFBA se torna enfraquecida.

Como já descrevemos, nos jogos estudados, os árbitros 'apitavam' arremessos laterais, escanteios e tiros de meta em campos nos quais não é possível ver claramente as linhas limítrofes, mesmo com a impossibilidade de saber efetivamente se a bola ultrapassou completamente a linha praticamente inexistente, como define a Regra 9 (CBF-CA, 2009, p. 23). Da mesma forma, 'apitavam' em campos que não tinham alambrados para separar os jogadores dos torcedores ou onde existia o alambrado, mas ainda assim os acessos eram livres, seja pelos inúmeros buracos existentes na tela, seja pela inexistência das correntes e cadeados para trancar os portões. A entrada de 'pessoas estranhas'²² e a permanência destes na lateral do campo era bastante provável. Logo que o jogo se iniciava eles iam se acomodando, sobretudo, nas proximidades dos técnicos e jogadores reservas da equipe para a qual torciam. Daquela posição, 'os estranhos' agiam como técnicos e torcedores – apresentavam suas instruções e motivavam, mas também xingavam e pressionavam. As implicações disso eram que os árbitros, para conseguirem 'levar o jogo', deixavam de se deslocarem nas proximidades das laterais do campo, para manter um distanciamento desses 'estranhos', acompanhando as disputas de uma distância maior que a recomendada.

Outro exemplo recorrente a respeito das condições descritas pela regra era a ausência dos árbitros assistentes que sinalizavam com suas bandeiras as irregularidades nos lances da partida (especialmente o impedimento). Na ausência dos assistentes para colaborar muitas decisões, como já descrevemos, eram tomadas em prol da defesa. Eram, nesse contexto, chamados de 'árbitros zagueiros'. Na dúvida, o impedimento era marcado, o gol não era 'apitado', a posse da bola na lateral era da equipe da defesa. E,

²² A expressão 'pessoas estranhas' do jogo é utilizada pelos gestores da Competição para se referir àqueles que não constam na ficha de inscrição e que, portanto, não podem ficar nem no campo, nem no banco de reservas.

quando os árbitros desejavam ter mais certeza das marcações dos impedimentos, passam a atuar sem se distanciarem da zona na qual ocorrem estas infrações, acompanhando os lances do meio do campo de uma distância maior, onde as infrações não marcadas implicavam em 'tumultos'.

A partir desses exemplos nos é possível afirmar que sem as condições 'o jogo é levado', isto é, as ações que derivavam da ausência de elementos humanos e não-humanos conectavam os interesses dos torcedores, dos 'estranhos', da 'defesa'. Tais condições eram constituídas de modo distinto pelas Ligas. Aquelas que não conseguiam ofertar melhores condições aos árbitros porque não podiam associavam mais recursos financeiros ou mais apoiadores dotados desses recursos, determinavam mais possibilidades para 'levar o jogo'.

Leva-se o Jogo quando se Generalizam Ações Desprezadas

O grupo de jogadores agiam de diferentes modos num jogo, havendo flutuações e sobreposições de distintas formas de interações. De um minuto para outro ou de um lance para outro, os jogadores que 'aceitavam' as decisões dos árbitros passavam a questioná-la, reclamar, gritar, gesticular e ofender. De uma situação para outra a bola 'deixava' de ter exclusividade na mediação das interações entre os jogadores e o próprio corpo era exposto, através de empurrões, puxões, pontapés, tapas, socos e cabeçadas. Até mesmo as chuteiras passavam a figurar na ação como elemento (não-humano) de mediação, por meio dos 'riscos nas canelas', isto é, do uso das traves das chuteiras para deixar marcas nos adversários.

Apesar orientações no código de regras não indicarem a proibição do contato físico entre os jogadores, elas procuravam proteger a integridade física destes, valorizando a bola como elemento mediador das relações dentro de campo. Quanto aos

‘ataques’ ao corpo, a CBF-CA (2009, p. 91) classifica as faltas²³ e as sanções adequadas para cada uma delas (sublinhado meu):

“**Imprudente**” significa que o jogador mostra desatenção ou desconsideração na disputa da bola com um adversário, ou atua sem precaução.

Não será necessária punição disciplinar se a falta for considerada imprudente [apenas o tiro livre direto].

"**Temerária**" significa que o jogador age sem levar em consideração o risco ou as conseqüências para seu adversário.

Um jogador que atua de maneira temerária deverá ser admoestado [cartão amarelo].

"**Com uso de força excessiva**" significa que o jogador excedeu na força empregada, correndo o risco de lesionar seu adversário.

Um jogador que faz uso de força excessiva deve ser expulso [cartão vermelho].

Dar um tranco em um adversário

O ato de dar um tranco em um adversário não constituirá infração, representa uma disputa por espaço, usando o contato físico, mas sem usar braços ou cotovelos, e com a bola a uma distância de jogo. [O tranco ilegal] É uma infração dar um tranco em um adversário

- de maneira imprudente
- de maneira temerária
- com uso de força excessiva

A maioria das situações ou períodos de uma partida se jogava com precaução, mas havia aqueles em que a disposição e a exposição corporal com que se envolvia numa disputa pela bola e pelos espaços era excessiva e predominante, estando bem distante da noção de precaução prevista nas regras. E, nessas situações/momentos, a excessividade predominante não era tomada como uma falta ou se era tomada como infração, não era alvo de advertências ou expulsões cabíveis. Como se chegava a este ponto, no qual o jogar sem precaução se tornava normal e deixava de ser ‘apitada’ ou sancionada pelos árbitros?

As ações nas quais os jogadores se colocavam com menor precaução, expondo os adversários a maiores riscos, eram produto das associações solidárias entre os

²³ Falta: Será concedido um tiro livre direto para a equipe adversária se um jogador cometer uma das seguintes sete infrações [na sequência apresenta a lista], de maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com uso de uma força excessiva (Regra 12, CBF-CA, 2009, p. 26):

membros do próprio time. Todos sabiam que, para fazer parte de um time na várzea, era importante “saber bater e apanhar, senão não serve [...]”²⁴. Não por acaso, antes e durante a partida era desenvolvido um esforço de incitação ao ‘jogo pegado’, aquele que implicava em ações menos precavidas e com maiores riscos nas disputas pela bola e pelos espaços do campo. Porém, como bem enfatizou o capitão de uma equipe ao fazer sua fala de motivação antes de uma partida, “pegada não é deslealdade, pegada é firmeza, é doação [...], tem que ter malandragem” (DC, 13/12/2009).

Nas interações em campo, constantemente eram ouvidas solicitações e observadas ações como: ‘diminuir’ – marcar junto, estar perto, colado com o adversário que está com a bola; ‘chegar firme’, ‘duro’ – que a abordagem deve ser ríspida, rígida, hostil, rude, desagradável; dar uma ‘chegadinha’, dar um ‘bafinho’, ‘chegar rasgando’, ‘mordendo’, dar uma ‘beliscada’, fazer ‘um risco’ – além de atingir a bola atingir o adversário, que deve sentir mais do que a perda da bola ou do espaço. Um jogador que não assumisse estes riscos estava sujeito a ser substituído, ainda que fosse considerado ‘bom de bola’. Vale enfatizar, no entanto, que essa dinâmica não ocorria durante todo o um jogo, mas em situações específicas ou até mesmo em períodos de tempos da partida.

Depois de uma chegada mais dura de um adversário, era necessário revidar, dar uma ‘chegadinha’, ‘fazia parte’. Se o árbitro ‘deixava passar’ uma ‘chegadinha’ era imponderável devolvê-la. Havia situações em que o ‘chegar beliscando’, ‘mordendo’ eram atitudes deliberadas, ou seja, entravam no cálculo da ‘malandragem’ de uma equipe para intimidar os adversários. Algumas situações descritas nos diários ajudam a mostrar esse cálculo: “Não pode ser ingênuo, tem que dar logo no início, não pode deixar ‘o cara’ marcar. Se um dá, o outro dá, mais um dá, ‘o cara’ não joga mais” (DC, 27/11/2009). “O [nome do jogador] tem que tomar um ‘risco’, se tomar um ‘risco’, não

²⁴ Esta descrição não foi extraída dos diários de campo, foi descrita por Damo (2007, p. 240) a partir do relato de um dirigente de equipe sobre a formação do time.

joga mais” (DC, 28/01/2010). O mesmo ocorria com o ‘apanhar’, que podia ser deliberado para ‘chamar a falta’, segurar a bola para ‘apanhar’ e ‘carregar’ o adversário com cartões.

Nas situações/períodos em que se generalizava as ações menos precavidas e com maiores riscos, não era possível ao árbitro fazer cumprir a regra. Era-lhe necessário constituir ‘outros critérios’ reconhecíveis pelas pessoas envolvidas, com base em outras associações de interesses, administrando a apresentação dos cartões, deixando mais para o final da partida, apontando as faltas de acordo com o momento do jogo, tendo em vista o equilíbrio e a mutualidade das ações dos jogadores. Se um jogo estava sendo ‘jogado na bola’ – esse objeto era o elemento de mediação e as ações eram mais precavidas – uma chegada mais dura, exagerada era apontada como falta, mas se o jogo ‘era brigado’, um maior número de faltas era ‘deixado’.

Ainda, nos momentos mais ‘brigados’ da partida, o árbitro ‘apitava’ em meio a muitos gritos e gesticulações. Não eram raros os jogadores e os times reconhecidos por quererem ‘ganhar no grito’, pois performavam ações para fazer o árbitro ‘apitar’ ou deixar de ‘apitar’, ‘mostrar’ ou deixar de ‘mostrar’ os cartões. Configurações de pequenos grupos, depois de uma decisão, de jogadores cercavam o árbitro, falavam, gritavam, gesticulavam, demonstravam, eram comuns, na expectativa de convencer e até intimidar. Sabiam, de antemão, que o árbitro não voltaria atrás na decisão já tomada, mas esta performance era feita para surtir efeitos nas próximas decisões. Era necessário marcar um fato, evidenciar, para que ele entre no cálculo do árbitro nas próximas decisões. Para isso, os jogadores agiam em pequenos grupos. Tem “[...] que ir mais em cima dele [do árbitro], tem que pressionar”, gritou um colega em tom de reclamação da postura passiva do capitão do time em campo na relação com o árbitro (DC, 12/02/2010).

Vitórias, Famílias, Amigos e Patrões fazem Levar o Jogo

Para além das condições das regras presentes/ausentes, das configurações de precauções e riscos, as ações pontualizadas pelos árbitros dentro de campo associavam agências extra-campo. Já na 'palestra' dos treinadores – uma manifestação de motivação dos jogadores – em momentos que antecedem os jogos, seja nos vestiários, no próprio campo ou sob algumas árvores, surgiam as convocações da 'doação'. “Hoje tem que dar tudo no jogo [...], tem que pegar, tem que brigar [...], é o momento de aparecer”, dizia emocionado um técnico cercado por 'seus jogadores' (DC, 12/07/2009). Essas convocações vindas dos técnicos continuavam sendo proferidas durante a partida, na lateral do campo: “Vocês têm que quebrar, têm que pegar, têm que beliscar” (DC, 07/06/2009). Estavam presentes os elogios para uma 'entrada' dura, firme, feita pelo seu jogador: “beleza [nome do jogador], beleza, é isso aí! [bate palmas]” (DC, 13/01/2010); eram recorrentes as irritações diante das 'frescuras' e 'firulas': “não quero frescura aí, viu o que aconteceu, quero mais pegada” (DC, 31/10/2009).

Os intervalos das partidas não eram menos ricos dessas convocatórias à doação: “vamos pegar”, “tem que dar o sangue [...], tem que chegar junto, não vai machucar, mas tem que chegar junto” (técnico da equipe, DC, 31/10/2009); “Quando a bola vier, temos que dar um 'bafinho', temos que dar uma 'chegada'” (técnico da equipe, DC, 21/11/2009); “Não pode se esconder, tem que assumir” (DC, 13/01/2010); “Vamos lá gente, mordendo, mordendo, mordendo”, gritava o técnico no sentido de que os jogadores deveriam diminuir o espaço-tempo de jogo dos adversários (DC, 14/01/2010); “Se a morte é certa, então vamos viver, vamos pra dentro da defesa”, disse o técnico para um jogador que desistiu de encarar a dura ação dos defensores e não prosseguiu com uma ação de ataque (DC, 26/01/2010); “Vamos lá gente, vamos chegar, tem que dar uma chegadinha neles, eles tão dando e vocês estão aceitando”, falou um

técnico reclamando que sua equipe estava 'aceitando' as 'entradas' do adversário, sem revidar (DC, 28/01/2010).

Os técnicos convocavam os jogadores e eram reconhecidos por isso. Ao mesmo tempo cobravam astuciosamente dos árbitros. Por exemplo, se o árbitro 'deixava passar' uma falta cometida em 'seu jogador', reagiam prontamente: isso é falta professor!; não vai marcar não professor!; esqueceu as regras professor! Porém, num lance seguinte, se é 'seu jogador' que havia exagerado na força, revidado, e o árbitro tinha 'deixado passar', o conteúdo dos comentários eram alterados e o jogador era elogiado: isso aí; tem que dar duro; tem que chegar firme; tem que ter garra. Essas convocatórias dos técnicos associavam interesses da equipe vinculada a uma comunidade, a um grupo de amigos ou a empresários. Esses coletivos-interesses encontravam nos técnicos performances importantes para 'influenciar o árbitro' dentro de campo.

Nesse sentido, na maioria das vezes indissociáveis das convocações dos técnicos, estavam a imensidão de argumentos, de convocações e de cobranças dos torcedores presentes, amigos, familiares, vizinhos, colegas, homens e mulheres, crianças, jovens, adultos e idosos, posicionados na lateral do campo ou mais distante, fora dos limites dos alambrados. Apesar das notáveis diferenças quanto à especificidade do conhecimento tático-técnico, em relação à 'doação' dos jogadores, as cobranças dos torcedores não eram muito diferentes: exigiam 'pegada', 'chegada', 'doação', 'sangue'; elogiavam estas ações com palavras e palmas ao mesmo tempo em que repreendiam os jogadores que 'fogem', 'não chegam', 'não assumem', que 'aceitam sem revidar', 'fazem firula' ou 'frescura'. Nessa linha era bastante compreensível a situação na qual um jogador que se esforçou, que 'briga pela bola' e que, depois de tudo, errou o

cruzamento para a área, e foi intensamente aplaudido pelos torcedores (DC, 18/10/2009).

Esses torcedores que convocavam os jogadores de 'seu time' a performarem ações menos precavidas e com maiores riscos (questões caras às regras do sistema FIFA-IFBA) não hesitavam em gritar, por exemplo, “pega ele [nome do jogador], vamos quebrar, tem que dar no nariz para não levantar mais” (torcedora, DC, 12/02/2010). Esse universo de convocações, dependendo da separação instituída e protegidas por instituições, dependendo da presença/ausência das condições previstas pelas regras e suas garantias, como descrevemos anteriormente, tinham maior ou menor agência sobre a ação dos árbitros. Elas tinham mais agência naqueles lugares em que a separação era precária, onde as instituições não estavam presentes e as condições previstas nas regras eram menos presentes.

Nesse contexto, não menos importante era a agência – sobre a arbitragem – daquelas pessoas reconhecidas como ‘patrões’, isto é, aqueles que investiam capital econômico nas equipes. Alguns relatos destacaram essa presença: “Hoje [...], 95% das equipes que participam do futebol de várzea hoje são assim [de patrões], não têm aquele vínculo de Clube. Restaram poucos clubes” (funcionário de um parque, DC, 03/08/2009); “[...] hoje os times estão nas mãos dos patrões” disse um funcionário da SME a outros dois Presidentes de Liga ao conversarem sobre a insegurança nos campos da várzea. Um dos dirigentes de Liga complementou, lembrando que “antes os times que participavam dos campeonatos tinham história, tradição, hoje o cara cria o time e amanhã acaba com ele [...], tem bastante patrão”; “Aí, o que acontece, você chega lá [no campo do bairro] e eles [os patrões] querem as regras deles, os caras querem ganhar na marra”.

A partir destes investimentos dos 'patrões', várias equipes conseguiam pagar os jogadores, montavam seleções competitivas. Por isso, era comum escutar que os times que chegava nas finais eram 'times de patrões'. Os próprios membros das equipes faziam estas diferenciações, como fez um dirigente ao justificar o favoritismo do adversário: “nosso time é de pedreiro, o time deles tem cara de grana, é de patrão” (DC, 27/11/2009). Não foi difícil encontrar ‘os patrões’ acompanhando ‘suas equipes’, pagando bebidas (água, refrigerante e, principalmente, cervejas), comida (pastéis, sanduíches, churrasco), sobretudo depois das vitórias em fases mais avançadas das competições.

Mas essa presença dos ‘patrões’ era vivida com desconforto por parte de dirigentes de competições e de árbitros. Quando questionado, um vice-presidente de Liga sobre porque ‘o patrão’ de uma equipe estava tão nervoso, agressivo, gritando, dando socos no alambrado, este respondeu da seguinte forma: “É o investimento [...], veja a quantidade de bebidas que foi liberada para os jogadores do [nome do time] aqui no bar” (DC, 12/07/2009). Além disso, alguns desses ‘patrões’ estavam vinculados ao universo do tráfico de drogas. Nas palavras de um dirigente de Liga, “[...] eles [os ‘patrões do tráfico’ fazem bons times, pegam um daqui, outro dali, pagam um pouco, formam seleções” (DC, 10/10/2009). Os times dos ‘patrões do tráfico’ eram reconhecidos e, por vezes temidos, por fazerem ‘muita pressão’. “[...] o problema não é no campo, mas os ‘soldados’ que vão assistir os jogos armados e chegam a ameaçar as pessoas” (DC, 07/12/2009), relatou outro dirigente de Liga. E, essa ligação com o tráfico entra em campo. Uma conversa anotada no diário de campo ilustra essa condição:

A história de vida do jogador e da família deste também tem peso nas relações dentro de campo, no próprio jogo de futebol. Um jogador desta partida [atacante] é respeitado em campo, segundo o [Presidente da Liga],

por causa da “profissão” do pai que chefiava uma quadrilha envolvida com drogas. O irmão deste jogador foi assassinado e teve seu corpo queimado. Agora, em represália, a quadrilha de seu pai quer encontrar as pessoas que mataram para se vingarem. As pessoas que querem ‘pegar’ o jogador em virtude da sua ligação com o tráfico, mas aqui no jogo este jogador é respeitado, ninguém ‘se mete’ com ele (DC, 17/05/2009).

‘Apitar’ uma partida que envolvia envolve um ‘time de patrão’ implicava em reconhecer tal situação. As pessoas que acompanhavam os jogos sabiam das histórias e trajetórias dos times. Quando o árbitro apresenta um cartão para o zagueiro do que tem a fama de ser do tráfico, sua ação é aplaudida pelos torcedores, pela sua coragem, pois se esperava que ele fosse ‘deixar passar’ (DC, 02/02/2010).

Para Levar o Jogo tem que ‘ter Nome’

A coragem não tem a ver com um atributo pessoal; ela é uma performance do ator-rede que ‘tem um nome’, como expressa a seguinte situação etnografada: A bola havia saído pela lateral e, depois disso, um jogador atingiu o adversário com um pontapé, sem bola, dentro do campo. O árbitro ‘não mostra’ o cartão e marca a falta, que é cobrada rapidamente pelos jogadores. Um dirigente da equipe contra a qual o árbitro marcou a falta reclamou: “tem gente que apita só com o nome, não tem regra” (DC, 31/10/2009).

Os árbitros que ‘têm nome’ no futebol de várzea eram aqueles que associavam componentes adicionais, principalmente aqueles forjados nesse circuito de lazer e que carregavam – no sentido de transportar – outros históricos de relações para além das futebolísticas. Entre eles estavam dois irmãos frequentemente requisitados como árbitros para os jogos considerados difíceis, pela capacidade de ‘saberem levar o jogo até o final’. Isso não impedia os jogadores, técnicos, dirigentes e torcedores de reclamarem, de xingarem ou de ameaçarem. Ao ‘apitarem’ os seus jogos os irmãos não se intimidavam e recrutavam igualmente artifícios de reclamar, xingar e ameaçar os

jogadores, inclusive mobilizando o fato de que eram moradores de uma região da cidade (uma ‘vila’) reconhecida por sua relação com o tráfico de drogas e com a violência urbana.

Não é sem razão que os árbitros ‘de nome’ ‘apitavam’ com firmeza, dureza, convicção, rispidez; que no momento de convencer os jogadores que suas decisões foram adequadas usava mais do que o apito e os cartões na sua performance: na mesma linha do comportamento que abdica da precaução e do menor risco, falar alto, gritar, se impor corporalmente, indo em direção aos jogadores, e olha firme eram elementos decisivos. Mas, para constituir performances como essas, era necessário alistar e aliar outros atores para além do sistema FIFA-FBA, Gerência de Futebol da SME, por exemplo. Muito frequentemente os árbitros eram reconhecidos – e se faziam reconhecer – pelas suas trajetórias como jogadores (listando os times, os campeonatos, os lugares onde tinham jogado), seus locais de moradia, suas comunidades, seus trabalhos, seus colegas, seus amigos e seus inimigos.

Era justamente isso que o diferenciava do Alonso. Com 30 anos em 2010, era jogador-treinador-dirigente de um time, chegou a jogar no circuito profissional, mas ‘não deu certo’. No circuito da várzea, ganhava para jogar, o que indicava o seu lugar de ‘diferenciado’. Ele era sobrinho do dono do time e frequentemente circulava com sua mulher e filhos no campo de ‘sua vila’ – ali estava ‘em casa’. Em 2010 foi possível perceber que passou a trabalhar ‘no tráfico’, fazendo isso de maneira bastante discreta, sem misturar as coisas (futebol e drogas). Dentro do campo, o Alonso podia ser visto como jogador e como árbitro. Era presença constante nas escalas de arbitragem de uma da Liga, sobretudo para trabalhar nos ‘clássicos’ entre rivais das vilas, naquelas partidas consideradas difíceis de ‘levar até o final’. Tal demanda pelo Alonso nas vilas referia-se

ao fato de que ele era descrito como um dos que “tinha pulso firme e conhecia todo mundo” como definiu um veterano (DC, 17/10/2010).

O Alonso, sem dúvida, era um bom exemplo do árbitro que ‘apitava com o nome’. Entendia das regras, sabia que não podia ‘apitar tudo’, conseguia avaliar o jogo e seguir seus critérios. Era jogador, colega, vizinho de muitos dos que circulavam pelos campos, conformando uma extensa rede de conhecidos, tanto é que, mesmo fora da ‘sua vila’, ele não era chamado de árbitro, ‘juiz’ ou de ‘professor’ dentro dos campos, mas pelo nome (“não foi Alonso!”; “que que foi Alonso?”). A possibilidade de um conhecido deste lhe ‘encostar’ era menor quando comparada com a presença de um árbitro ‘estranho’ (desconhecido, ‘sem nome’). Afinal, as implicações de fazer algo do tipo (de ‘encostar’ no Alonso) não se resumiriam às punições das regras ou dos regulamentos das competições.

Considerações Finais

O presente texto procurou, numa perspectiva etnográfica, entender as incertezas nas ações de 'apitar' jogos de futebol num circuito de lazer da cidade de Porto Alegre. Desenvolvemos o trabalho na relação com a teoria ator-rede, partindo da compreensão de que os árbitros são atores-redes de padrões de relações heterogêneas, as quais procuramos mostrar através de duas seções descritivas proporcionadas por controvérsias, isto é, aqueles momentos de prova que possibilitam observar as associações de interesses.

O trabalho segue de início até o fim sem acreditar na crença das regras puras e sem crer no relativismo total, sem opor-se àqueles que querem ver as regras cumpridas e sem ir contra àqueles que querem descumprir as regras. Diferente disso, a exemplo do trabalho de Demeslay (2013, 2016), em seu estudo sobre o trabalho de harmonização de

regras e regulamentos antidopagem, nas duas seções descritivas, pudemos mostrar que 'apitar' jogos nos lazeres futebolísticos varzeanos se refere a uma espécie de controle deslizante com os quais os árbitros trabalham. Nesses deslizamentos, o árbitro, esse ator-rede, mobiliza, justapõe e mantém unidos elementos bastante heterogêneos, evitando que eles tomem rumos próprios a ponto de acabar com os jogos. A ação de 'apitar' performa uma possibilidade de, situacionalmente, pôr fim a uma diversidade de interesses que pululam nos campos, o que ocorre nos deslizamentos entre os cursores 'saber e fazer cumprir as regras' e 'levar o jogo até o final'.

Numa direção, 'apitar' coloca o árbitro como um intermediário do sistema FIFA-IFBA dentro dos 'areões da várzea' do circuito de lazer, o que é possibilitado pela associação de regulamentos, de alistamento de instituições de apoio e segurança, maior presença de recursos financeiros e de infraestrutura adequada às regras oficiais do jogo, dispositivos e instituições de controle e punição, tudo acompanhado e avaliado por uma legião de fiscais exigentes do conhecimento e do cumprimento das regras. Nesse sentido do cursor a condição de árbitro-intermediário que trabalha com as regras como uma caixa-preta, aquela que funciona independentemente do tempo e do espaço, exige um conjunto de associações de elementos de formação e de proteção de quem 'apita'. Nos termos do futebol varzeano, diriam que ele está apitando com 'as costas quentes'.

Noutra direção, 'apitar' envolve colocar na ação (como ator-rede) outro conjunto de interesses e agências (famílias, vizinhos, colegas, comunidades, comerciantes, 'patrões'), que se manifestam quando os arranjos sociotécnicos do primeiro cursor se encontram menos presentes ou mais fragilizados, isto é, quando não se pode contar, por exemplo, com o alistamento de instituições de apoio e segurança, de maiores volumes de dinheiro, de dispositivos de controle e punição. Nesse sentido do cursor os arranjos são mais situacionais, dependendo do que está presente dentro e fora dos campos, sendo

o árbitro um ator-rede que constitui outros critérios de usos dos corpos, outros modos de avaliar dentro e fora, de definir impedimentos, por exemplo. Nessas condições-arranjos, o que deixa o árbitro de ‘costas quentes’ é se ele ‘tem um nome’, o que não se produz pela voz uníssona do sistema FIFA-IFBA.

Nossa conclusão, portanto, é a de que ‘apitar’ no circuito de lazer envolve deslizar entre essas direções que implicam diferentes arranjos do ator-rede (‘saber e fazer cumprir’ e ‘saber legar o jogo’), trabalhando com eles como componentes necessários que permitem, que possibilitam ver, interpretar e agir no jogo, sem ter que afirmar que um é melhor do que o outro, que um é mais adequado do que outro. Noutros termos, os árbitros em campo não decidem por eles mesmos; eles associam entidades que lhes permitem agir com alguma segurança e estabilidade, afinal, como argumenta Latour (2008), os atores e suas ações devem ser tomados como um ponto de chegada de uma grande quantidade de agências que pululam ao seu redor.

Esses pontos, na linha do que pudemos mostrar, envolvem deslizamentos compreensíveis por um conjunto de pessoas que vivenciam o futebol como prática de lazer em diferentes tempos e espaços da cidade. Eles, portanto, dizem sobre uma unidade do circuito de lazer, mas que, ao mesmo tempo possibilitam uma diversidade de formas se vivenciar a prática, de constituir trajetórias e de circular pela cidade. Por fim, cabe sublinhar que estivemos tratando de um circuito futebolístico específico, o do futebol de várzea, mas que muitas das situações descritas a respeito das ações dos árbitros podem ser investigadas no circuito profissional ou noutros (como no circuito de futebol de mulheres, do circuito de futebol de praia, por exemplo), no sentido de entender as incertezas e os deslizamentos entre ‘saber e fazer cumprir as regras’ e o ‘saber levar o jogo até o final’.

REFERÊNCIAS

CBF-CA. Confederação Brasileira de Futebol – Comissão de Arbitragem. **Regras do jogo de futebol 2009/2010**. Confederação Brasileira de Futebol – CBF, 2009. Disponível em: https://www.cbf.com.br/regras/livroderegras_2009_2010.pdf Acesso em: 04 jan. 2010.

CHIQUETTO, Rodrigo Valentim. **A cidade do futebol**: Etnografia sobre a prática futebolística na metrópole Manauara. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Departamento de Antropologia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

DAMO, Arlei Sander. **Do dom à profissão**: formação de futebolistas no Brasil e na França. São Paulo: Aderaldo & Rothschild; ANPOCS, 2007.

DEMESLAY, Julie. Harmoniser la lutte antidopage: quelques critiques d'une gouvernance mondiale. **L'Homme & la Société**. v.199, n.1, p.145-158, 2016.

_____. **L'institution mondiale du dopage**: sociologie d'un processus d'harmonisation. Paris: Pétra, 2013.

FIFA. Fédération Internationale de Football Association. **Statutes**. Edição de Agosto de 2009. Disponível em: http://www.fifa.com/mm/document/affederation/federation/01/24/fifastatuten2009_e.pdf. Acesso em: 15 jan. 2009.

GERÊNCIA DE FUTEBOL. Secretaria Municipal de Esportes, Recreação e Lazer **Regulamento Geral**. Campeonato de Futebol Amador, Porto Alegre, 2009.

LATOURE, Bruno. **Ciência em ação**: como seguir cientistas e engenheiros sociedade a fora. São Paulo: UNESP, 2000.

_____. **Jamais fomos modernos**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

_____. **Reensamblar lo social**: una introducción a La teoría del actor-red. Buenos Aires: Manantial, 2008.

_____. **Reflexão sobre o culto moderno dos deuses Fe(i)tiches**. Bauru: EDUSC, 2002.

_____. **A esperança de Pandora**: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Bauru: EDUSC, 2001.

_____. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do ator-rede. São Paulo: Edusc, 2012.

LAW, John. Notes on the theory of the actor-network: Ordering, strategy, and heterogeneity. **Systemic Practice and Action Research**. v. 5, n. 4, aug., 1992.

LIGA DA REDENÇÃO. **Regulamento Geral 4º Torneio de Verão da Redenção**. Disponível em: <https://www.ligaredencao.com.br/verao2010/#>. Acesso em: 25 jan. 2010.

LIGA INTERCAP DE FUTEBOL AMADOR. **Arbitragem:** o nó da várzea. Disponível em: http://ligaintercap.blogspot.com/2009_05_17_archive.html.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. Introdução: circuitos de jovens. *In:* MAGNANI, J. G. C.; SOUZA, B. M. de. **Jovens na metrópole:** etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

_____. Do mito de origem aos arranjos desestabilizadores: notas introdutórias. *In:* MAGNANI, José Guilherme Cantor; SPAGGIARI, Enrico. **Lazer de perto e de dentro:** uma abordagem antropológica. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2018. p. 12-34

_____. **Mystica urbe:** um estudo antropológico sobre o circuito neo-esotérico na cidade. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

_____. O Circuito: proposta de delimitação da categoria. **Ponto Urbe:** Revista do Núcleo de Antropologia Urbana da USP, v. 15, 2014. DOI: <https://doi.org/10.4000/pontourbe.2041>

_____. Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole. *In:* MAGNANI, José Guilherme Cantor; TORRES, Lilian de Lucca (org.). **Na Metrópole:** textos de Antropologia Urbana. EDUSP, São Paulo, 1996.

PORTO ALEGRE. **Lei nº 7330, de 05 de outubro de 1993.** Cria a Secretaria Municipal de Esportes, Recreação e Lazer – SME, e dá outras providências. Diário Oficial do Município de Porto Alegre, Porto Alegre, p. 99, 06 out., 1993.

SME. Secretaria Municipal de Esportes, Recreação e Lazer. Prefeitura Municipal de Porto Alegre. **Campeonato Municipal de Futebol Amador:** projeto comercial. PMPOA/SME, 2009.

Endereço dos(as) Autores(as):

Mauro Myskiw
Endereço Eletrônico: mmyskiw@hotmail.com

Anderson da Silveira Farias
Endereço Eletrônico: farias.anderson@hotmail.com

Augusto Dias Dotto
Endereço Eletrônico: adotto@unisinus.br

Ariane Corrêa Pacheco
Endereço Eletrônico: arianepacheco@gmail.com

Raquel da Silveira
Endereço Eletrônico: raqufrgs@gmail.com