Pesquisa de Campo nº 5
Reprodução autorizada por Maurício Murad para publicação no Ludopédio
(www.ludopedio.com.br)

Por Uma Etnografia da *Pelada* - descrição de um caso

Jorge Luiz Mattar Villela*

**Mestre em Antropologia Social - PPGAS - UFSC. Gostaria de agradecer à historiadora Cristina Florentino e aos antropólogos Ana Claudia Marques e Ledson Almeida Curtz pela leitura atenta e pelos valiosos comentários que fizeram ao texto. Todos os equívocos que nele eventualmente subsistam são, no entanto, de inteira responsabilidade minha.*

Etnografia da Pelada

Desde há muitas décadas e ao longo de todo o país a prática de um tipo de futebol informal[1], com regras particulares e variáveis de lugar para lugar, é intensa no Brasil. Gramados, jardins públicos, praças, praias, ruas, campinhos de várzea e de futebol "society", etc. são o palco destes jogos sem árbitros e fiscais-de-linha que se adequam às dimensões do "campo" de jogo. O número dos jogadores também varia com o tamanho do terreno disponível. As "balizas", muitas vezes marcadas com pedras, tocos de madeiras ou mesmo chinelos não têm largura fixa e nem sempre são proporcionais ao comprimento e largura do campo. No caso da ausência de traves, a altura é imaginária e a bola chutada pelo alto que ultrapassa a linha de gol é admitida como válida ou não por um golpe de vista; a bola passa na altura do alcance do goleiro: é gol. Se passa mais acima foi chutada para fora. A etnografia destes jogos informais é algo que está por fazer. Proponho-me aqui a descrever um caso de futebol de *pelada*.

Observei esta *pelada* durante mais de dez anos, intermitentemente, como observador participante, motivo pelo qual considero-me qualificado não somente para levar a

1. A palavra informal está longe de ser satisfatória porque cada uma destas peladas tem uma forma definida e bastante codificada. O uso desta palavra aqui é, entretanto, indispensável para distinguir as peladas dos jogos de futebol regidos pelas regras da International Board, entidade da FIFA responsável pelas regras deste jogo.

cabo uma descrição sincrônica como também um acompanhamento diacrônico das suas modificações. O que pretendo fazer aqui é, sobretudo, mostrar como se joga uma *pelada* neste campo apresentando um conjunto de regras que surge muitas vezes de forma pouco explicita nos discursos dos participantes. Não será o lugar aqui de fazer uma análise teórica que será objeto de uma reflexão noutro artigo.

2. A localização precisa do campo onde se realiza esta pelada será omitida no texto visando preservar seus participantes e sobretudo o meu principal informante. Revelo apenas que ele se situa no Estado do Rio de Janeiro.

O campo de jogo [2]

A *pelada* é disputada num campo estabelecido numa área de forma trapezoidal. Trata-se de um terreno no qual se situava um antigo poço de óleo bruto de uma multinacional. Por este motivo o campo guarda a forma de um círculo subjacente ao retângulo sobre o qual os jogos são disputados. Além disso, em certos segmentos é mais largo do que comprido. Por outras palavras, a distância de uma baliza à outra é pouco maior do que a distância entre as laterais e em certos locais, menor. Não há nenhuma marcação: nem a das áreas, nem a do meio de campo, nem à das linhas que circundam o campo, a saber, as linhas de fundo e as laterais. Faz-se marcações somente para o torneio de final de ano que será descrito adiante.

O piso é de terra. Anteriormente uma espessa camada de areia grossa cobria a terra e as pedras que fecham hoje o antigo tanque. A conservação do campo de jogo não exige quase nenhum trabalho, embora demande alguns cuidados de tempos em tempos para que o jogo não se torne impraticável. Um deles é o descarregamento de caminhões de areia grossa para esconder as pedras e traços de concreto armado que jazem no chão. Muito provavelmente em virtude do preço relativamente elevado deste serviço, a idéia de ter areia no piso foi abandonada. Na prática, quero dizer,

pois há ainda quem diga que é preciso por areia no campo. Há muitos anos porém, periodicamente, porém não regularmente, eram depositados caminhões de areia grossa para garantir o conforto dos participantes. Nesta época era dispensável o uso de tênis ou chuteiras. Mais que isto, os participantes preferiam jogar descalços ou usando tornozeleiras que protegiam parte da sola do pé, o seu dorso, e o tornozelo. Hoje no entanto tornou-se muito perigoso jogar descalço e passou a ser quase generalizado o uso de tênis ou de chuteiras de "futebol society" que se distinguem das chuteiras de futebol de campo sobretudo pelas travas mais baixas ou substituídas por frisos na sola.

Em torno do campo foram construídos muros que o separam da rua que fica muitos metros abaixo (o campo situa-se num promontório). As linhas laterais imaginárias estão bem junto ao muro, bem como um dos gols. O outro fica afastado cerca de 10 metros. Esta distância deve-se ao fato de as bolas chutadas altas demais em direção a este gol correrem o perigo de cair na rua sendo que o participante que incorrer um tal erro técnico, ou seja, aquele que *isolar* a bola, está moralmente comprometido a ir buscá-la. Nas duas laterais ocorre o mesmo problema, embora haja num dos lados um abismo, no outro há, antes da rua, uma grande rocha que impede, via de regra, a queda da bola. Atrás do outro gol há um pequeno matagal, o muro de entrada e, no mesmo nível do campo, a rua e o portão que lhe dá acesso.

Hoje no entanto tornou-se muito perigoso jogar descalço e passou a ser quase generalizado o uso de tênis ou de chuteiras

Esta disposição arquitetônica dá ao campo um aspecto geral de estádio de futebol. Assim, num dos muros, inscreveu-se "Estádio do Mangueirão" e a data de fundação ocorrida há quase vinte e cinco anos. Embora com forma de estádio, o campo não tem arquibancadas. A assistência posiciona-se na rocha acima do campo ou sentada nos muros menos perigosos ou nos dois bancos longos de madeira, ali colocados num momento relativamente recente (em relação aos mais de dez anos de observação).

Os participantes

Participam da *pelada*, quase sem exceções, moradores e/ou ex-moradores do bairro onde se situa o campo. A faixa etária dos participante é bastante ampla. Jogam desde meninos de 16 anos até senhores de 50 ou mais anos. No entanto, a maior parte dos participantes têm entre vinte e trinta anos. A maioria deles é de classe baixa ou média-baixa sendo que alguns são delinqüentes, ou tendem a sê-lo ou ainda, de uma forma ambígua, desejam sê-lo. Apesar disto quase todos são trabalhadores. Existe ainda a presença de alguns poucos policiais que, no momento da *pelada*, despojam-se de suas funções públicas e assumem preferencialmente sua condição de moradores ou ex-moradores do bairro.

A qualidade técnica dos atuais participantes no desempenho de suas funções de jogadores, é baixa, mesmo levando-se em conta que são todos amadores[3]. Anteriormente, no fim dos anos 70 e início dos 80, a qualidade individual dos participantes era substancialmente mais elevada. Alguns de seus participantes de então compunham um time de futebol amador do bairro que chegou a disputar a fase semifinal de um campeonato estadual de futebol de várzea patrocinado por um jornal esportivo.

A relação dos participantes entre si caracteriza o que eu chamaria de camaradagem superficial marcada pela zombaria[4]. O principal conteúdo dos enunciados coletivos, ou seja, aqueles que são ditos para que todos ouçam, têm como intenção aquilo que se chama ali de *botar pilha*. São piadas ditas a todo momento debochando das capacidades individuais dos participantes, das suas atitudes na noitada anterior, das asneiras que disseram há alguns dias, meses ou anos. Com efeito, em relação a isto, impressiona a capacidade mnemônica dos participantes mais efetivos no que toca aos atos considerados estúpidos pelos demais participantes. Desde que freqüento a *pelada* ouço histórias contadas desde há muitos anos que se repetem periódica mas não regularmente.

Há também outros tipos de pilhérias mais pesadas, mas que jamais resultam em problemas pessoais abertos. São piadas que falam da fidelidade das mulheres e namoradas dos participantes e até relatos de alguns casos de adultério cometidos por estas últimas. Em geral o participante afetado fica sério nestas ocasiões ou procura disfarçar ou mudar de assunto. Outras zombarias mais pesadas referem-se ao uso excessivo de drogas de alguns dos participantes. Via de regra o deboche diz respeito ao uso de cocaína (*brizola, pó*). Quando relativos ao consumo de maconha, os deboches valem apenas para o seu uso no dia da pelada. São proferidos pelos que não usam a droga e em conseqüência moralizam os que a usam ou pelos que a usam e ainda assim moralizam-na. As piadas dirigidas aos usuários de maconha ocorrem quando algum deles fracassa na concretização de um lance de jogo. Ou então quando algum usuário está correndo mais do que o usual em seu caso ou jogando melhor do que correntemente. Nestes casos um grito é o mais ouvido: "*essa é da boa!*".Mais uma vez, as piadas só valem para estes últimos se eles fizeram uso da maconha no estádio. Por sua vez, os fracassos futebolísticos dos usuários da cocaína são relacionados ao uso continuado da droga.

Quanto ao uso de droga no estádio, quando ocorre, ele restringe-se quase exclusivamente à maconha. Creio que condições climáticas e a falta de privacidade criam um ambiente desfavorável ao uso da cocaína. Constrangimento não muito extensível à maconha, cujo consumo demonstra-se, por assim, dizer, mais democrático. Há os que levam a droga e, ao acenderem os seus cigarros, fazem-nos circular mais ou menos livremente por todos os que se aproximam. Aproximam-se, em geral, aqueles que têm, por antecipação,

São piadas que falam da fidelidade das mulheres e namoradas dos participantes e até relatos de alguns casos de adultério cometidos por estas últimas.

3. Por qualidade técnica entendo a capacidade individual do jogador em executar com sucesso os fundamentos do esporte, a saber: lançamentos (que são chutes longos que visam entregar a bola a um companheiro); passes (que são chutes curtos que visam igualmente entregar a bola a um companheiro); chutes a gol; cruzamentos (que são chutes dados das laterais do campo que visam entregar a bola para que um companheiro, próximo à baliza, cabeceie ou chute a bola para o gol) e o drible. Entendo ainda por qualidade individual outros elementos relativos ao jogo que concernem mais ao aspecto tático, a saber, colocação em campo para ações ofensivas e defensivas, deslocamentos no campo que visam facilitar a recepção de passes, etc.

4 . É preciso salientar que neste momento não estou pensando nas "jocking relationships" de Radcliffe-Brown.

alguma proximidade com quem acende o cigarro. Não obstante tal constrangimento, não há tráfico de drogas no estádio, nem nas imediações.

O comportamento de ridicularização é apanágio dos que estão fora do jogo, à espera de sua vez, ou daqueles que foram ao estádio mas não pretendem jogar. As piadas são dirigidas aos que estão em campo ou são ditas entre os que estão de fora. Muito diferente é o comportamento dos participantes que estão em atividade. Antes de tudo, seriedade na disputa. Os jogos são acirrados e costuma haver poucos enunciados dirigidos pelos intervenientes de uma partida para aqueles que estão de fora, sendo que as relações dos jogadores entre si é de rivalidade, quer entre os times, quer no interior deles. Muito embora costume haver gritos de elogios para os que concretizam favoravelmente um lance (e tais elogios também costumam ser proferidos pelos que estão de fora), não há condescendência para os que falham e as reclamações são muitas. Não são relevados fatos como falta de preparo físico ou técnico. Tudo se passa como se o interveniente pretendesse a perfeição dos seus companheiros de time. Quem falha não pode alegar cansaço ou falta de habilidade porque assim sendo ele será aconselhado a sair do jogo. Em geral as reclamações são refutadas com outras reclamações, ou seja, aquele que é acusado por uma falha, por não passar a bola ou por não correr o suficiente acusará a quem lhe acusa da mesma forma.

Este estado de seriedade exigida pelos jogadores está relacionado com o fato de todos quererem jogar o máximo possível.

As piadas dirigidas aos jogadores de uma partida devem ser ignoradas por eles. A interação entre os que jogam e os que não jogam é sempre mal vista pelos companheiros de time e um sorriso pode ser interpretado, em caso de falha do que ri, como falta de seriedade de sua parte. Ele será acusado neste caso de estar *de sacanagem*. Este estado de seriedade exigida pelos jogadores está relacionado com o fato de todos quererem jogar o máximo possível. Como será visto adiante, no sistema de disputa da *pelada* o time que

perder sai e deve esperar que todas as demais equipes a espera (*times de fora*) joguem para voltar novamente ao campo. Além disso, tenta-se ganhar o máximo possível para que se possa depois afirmar-se como vencedor. Os auto-elogios podem continuar sendo feitos na semana seguinte.

Embora não se possa falar em hierarquia entre os intervenientes, tampouco pode-se falar aparentemente em grupo igualitário. Existe toda uma gradação de prestígio que obedece primeiramente, como não poderia deixar de ser, aos critérios de avaliação técnica dos jogadores. Existem intervenientes mais capazes tecnicamente, mais fortes fisicamente, há os que jogam na defesa (os bons zagueiros são muito valorizados) e os goleiros. Ao contrário do que ocorre no futebol profissional, os especialistas no jogo defensivo, contanto que não sejam qualificados como ruins, são mais valorizados dos que os que jogam em posições ofensivas. Analisarei os motivos adiante quando falar na tática. A regra do prestígio também obedece a um critério etário: os mais velhos sempre são mais respeitados do que os mais novos. Também o respeito devido a alguns moradores permanece válido no estádio. Um outro critério de atribuição de prestígio é a antigüidade. Fala mais alto a voz daqueles que há mais tempo participam da *pelada*. As opiniões ou manifestações dos novatos podem ser direta ou indiretamente desvalorizadas com expressões do tipo *você está vindo agora ao Mangueirão*. Também a freqüência do participante é levada em conta. Não são bem vistos os que freqüentam a *pelada* com pouca assiduidade pouco importando os motivos e tal fato torna-se muito marcante pela época do torneio.

Por outro lado, a relação não hierarquizada fica marcada nas horas de litígio, sobretudo nos momentos em que é necessário decidir se é ou não o momento de alguém jogar.

Por outro lado, a relação não hierarquizada fica marcada nas horas de litígio, sobretudo nos momentos em que é necessário decidir se é ou não o momento de alguém jogar. Todos procuram deixar claro que ali ninguém manda em ninguém, que todos são soberanos. Pessoas que em sua

vida cotidiana devem passar horas nas filas dos bancos, dos bancos de empregos, em pé nos ônibus presos no engarrafamento, recusam-se a esperar 15 minutos para dar a vez a um co-participante. Em certos casos, é claro, tais litígios fazem esperar muito mais do que isto a todos os participantes até serem resolvidos.

Voltando ao critério da técnica individual, desde o momento em que entram no espaço do campo, fica claro que alguns dos intervenientes são mais valorizados do que outros. Aqueles considerados bons jogadores são logo questionados se vão ou não jogar, mesmo se algum jogo estiver em andamento, ao passo que nada é perguntado aos que são considerados ruins. Uma conduta assinalável e recorrente é a de não dar relevância ao fato de um jogador um dia considerado bom ter-se degradado com a idade, com a inatividade física ou com o uso excessivo de bebidas alcoólicas ou de drogas. Ele sempre será requisitado. Segue havendo algum alvoroço caso alguns dos antigos intervenientes (do tempo descrito acima como superior do ponto de vista da técnica individual dos jogadores) participa de uma *pelada*. Mas isto não significa que ele vá ter algum tipo de privilégio durante o jogo. Ao longo da partida ele receberá o mesmo tratamento duro dispensado aos demais e por vezes um tratamento ainda pior, já que, ao menos hipoteticamente, representa maior risco ao time adversário.

Além do já referido depósito de areia grossa no campo, um outro problema a ser resolvido é o do mato que cresce nas laterais e atrás de uma das balizas

Além do já referido depósito de areia grossa no campo, um outro problema a ser resolvido é o do mato que cresce nas laterais e atrás de uma das balizas, notadamente numas das estações do ano em virtude da alternância constante de chuva e sol. Se se pode passar do depósito de areia, o mesmo não ocorre com o mato que ameaça invadir o campo pelas laterais. Há épocas em que o mato que cerca o campo ultrapassa a altura de 1,5 metros e, por causa disso, a cada vez que a bola cai atrás deste gol uma autêntica expedição em sua busca faz-se necessária. Assim, vez por

outra algumas pessoas fazem o serviço de capinar e queimar o mato voluntariamente sem receber muito reconhecimento por isto e sem tampouco cobrá-lo. A cobrança por tal serviço só é feita em caso de litígio.

Outras práticas que exigem colaboração são as de colocação de rede e compra de bolas. As redes, é claro, devem ser compradas. Uma vez que duram muito, a compra das redes constitue um problema secundário. A colocação das redes antes do início da *pelada* não é imediata. As pessoas encarregadas de guardar bola e redes chegam e depositam os sacos que as contêm no chão e as redes permanecem, via de regra, sem que ninguém as toque. Alguns apelam, de forma impessoal, para que se as coloquem nas balizas. Por fim duas ou mais pessoas levam a cabo o serviço. Colocar as redes não chega a conferir prestígio, mas fica mal visto aquele que jamais se encarregam de as por ou de as retirar. A compra de bolas constitui um outro problema, uma vez que envolve dinheiro. Ao contrário das redes, as bolas são de curta duração. Vários motivos concorrem para isto. Um deles é o já alegado posicionamento do estádio. Muitas vezes as bolas chutadas por cima dos muros atrás dos quais ficam as ruas a vários metros não são recuperadas. Embora os casos de bolas perdidas em conseqüência de cairem na rua tenham diminuído significativamente. Atrás da baliza onde o muro fica ao nível da rua existe uma casa em cujo terraço, vivem dois cães de grande porte que atacam tudo o que se move. Todas as bolas que caem ali são dadas como perdidas porque são imediatamente furadas pelos cães. Além de tudo isto, há o desgaste natural da bola devido ao atrito com a terra.

Muitas vezes as bolas chutadas por cima dos muros atrás dos quais ficam as ruas a vários metros não são recuperadas.

É suposto que todos os participantes da *pelada* devam contribuir para a compra de bolas, o que, na verdade, está longe de ser uma realidade. Muitos deles escapam sistematicamente à contribuição e por isto são constantemente vítimas da acusação de quem contribui e esporadicamente alvos do escárnio dos que também não contribuem. Por vezes

alguns participantes insurgem-se contra os não contribuintes atávicos tentando evitar que eles participem dos jogos. Quando uma nova bola é comprada, é comum que se faça uma "campanha" para os que não pagam não joguem, mas as tentativas acabam-se frustradas. Proibir alguém de jogar é algo muito grave e o interditado sentir-se-ia na obrigação de insistir em jogar; o que poderia levar a uma briga e, talvez até, a conseqüências mais graves[5]. Assim, as bolas são compradas pelos poucos que se cotizam.

Todos os que *isolam a bola* (chutam a bola para além dos muros) devem, quase num ato automático, correr para buscá-la. Tornam-se mal vistos todos os que não o fazem. Agrava-se a situação para os que *isolam a bola* o fato de, por vezes, o seu resgate ser perigoso. Há que se andar alguns metros equilibrando-se em muros de espessura de 20 cm a dezenas de metros do solo. No entanto, *isolar* a bola para onde ficam os cães não trás demérito àquele que o faz[6].

Além do dinheiro da bola nenhuma contribuição era cobrada anteriormente para se participar dos jogos semanais. Desde há cerca de um ano, contudo, um participante relativamente recente, introduziu o uso de coletes de treinos como os que são utilizados nos clubes de futebol profissional. Passou-se a ter de pagar um Real por semana para a lavagem dos coletes. Surpreendentemente para mim ninguém ofereceu qualquer resistência a tal iniciativa. Cheguei a proferir alguns comentários a alguns dos participantes no sentido de obter deles uma opinião objetiva sobre os coletes e todos os abordados mostraram-se favoráveis ao seu uso. Estes coletes são lavados por uma jovem que freqüenta o campo e vende bebidas tais como água mineral, refrigerantes e cerveja. A introdução do comércio de bebidas é também bastante recente no estádio e supriu uma necessidade premente de ingestão de líquidos já que ali não há qualquer fonte de água. As bebidas são compradas pelos que têm dinheiro. Embora pareça um truísmo, deve-se

5. Minha experiência derivada da observação permite avaliar que não haja real perigo de mortes. Porém o medo da desmoralização é uma constante. Poderá haver entre os intervenientes alguns que não aceitariam ser desmoralizados publicamente Na dúvida, ninguém arrisca.

6. A bola isolada para um local irrecuperável (muito embora sejam raros os casos de bolas irrecuperáveis) ou num horário já adiantado é o único motivo de interrupção definitiva de uma pelada.

relevar o fato de que ali nem todos contam com recursos para comprar cervejas ou refrigerantes. Os que pagam parece fazê-lo de boa vontade. Os que não pagam podem receber o encargo de ir pegar a bebida para alguém que esteja pagando, caso este esteja longe da jovem e de seu *isopor*. O mesmo ocorria quando não havia vendas de bebidas no estádio sendo que, então, os que não pagavam deveriam descer uma ladeira e retornar com a bebida encomendada. O mesmo processo de distribuição que se dá com a maconha ocorre também com os refrigerantes e com a água mineral, porém não com a cerveja. Esta última só é distribuída àqueles convidados pela pessoa que paga. Aqueles que jamais compram bebidas e que notoriamente poderiam gastar com os outros recebem críticas jocosas dos demais.

As Regras e a tática

Às regras da *pelada* pode-se chamá-las mínimas. Não há faltas, exceto pelo toque de mão. Pode-se derrubar, empurrar, agarrar o adversário sem que nenhuma penalidade seja assinalada. Com efeito, se um jogador estiver só com a bola a poucos centímetros do gol vazio e se um adversário agarrá-lo e lançá-lo longe nenhuma irregularidade será apontada. Embora este seja um procedimento legalmente lícito ele ocorre muito raramente. Tampouco pode-se dizer que o jogo padece de escassez de regras pois, embora duros, os jogadores são leais (salvo é claro nos casos em que o jogo fica acirrado demais[7]).

As penalidades derivadas de toques de mão na bola (ou de toques de bola na mão, pois a distinção não é feita) são cobradas sempre em dois toques - o que se chama nas regras do Futebol de "tiro livre indireto". Não há distância

7. Isto pode ocorrer por vários motivos e não me considero capaz de esgotá-los numa lista. Mas uma disputa de bola na qual um jogador atinge um adversário de forma a ser considerado desleal pode acarretar violência em campo. Um gol considerado injustamente anulado pode ser outra faísca de violência e a própria dificuldade do jogo pode acirrar os ânimos. No entanto raramente a violência em campo desencadeia uma briga, por mais grave que tenha sido a agressão sofrida. O jogador agredido vai revidar, mas sempre durante o jogo. Em todos os anos de observação não testemunhei uma única briga no estádio e apenas tive notícia de uma. Um de meus informante contou-me que existe uma punição para os que brigam no estádio: uma suspensão de um mês. Apesar disto nada impede que se brigue fora do estádio e ainda assim não tenho notícias de qualquer briga derivada de um jogo.

regulamentar que obrigue os infratores a afastarem-se da bola. O jogador que cobra a penalidade procura enganar o grupo de adversários que o cerca e por vezes os empurra na tentativa de obter mais espaço. Não há penalidade máxima, ou melhor, aos domingos não as há. Esta regra curiosa merece uma melhor explanação.

Anteriormente havia jogos aos sábados à tarde e aos domingos de manhã. Nas *peladas* de sábado os toques de mão na bola que se dão a onze ou menos passos da trave mais distante de onde se deu o toque resultavam num tiro livre, sem barreira: um *pênalti* que era cobrado a uma distância de onze passos do centro do gol. Aos domingos os mesmos toques de mão são cobrados como faltas ordinárias. Atualmente só há jogos uma vez por semana. No inverno eles são disputados no domingo de manhã. No verão, em virtude do horário e do calor, um grupo pressiona os demais para que a *pelada* realize-se no sábado à tarde. Então, no inverno não há penalidade máxima porque *domingo não tem pênalti*. Numa certa época dois grupos distintos jogavam no sábado e no domingo, tendo havido depois, uma espécie de fusão, com alguns dos participantes de domingo jogando no sábado e vice-versa, até não haver mais distinção entre eles e, finalmente, só houvesse um jogo semanal. Embora soubesse do grupo de domingo, jamais cheguei a presenciar um jogo seu.Tampouco encontrei no grupo atual muitas pessoas que pudessem explicar a modificação da regra em função do dia da semana. Um informante disse-me recentemente que efetivamente "na antiga a pelada de domingo era chamada por nós de 'pelada dos maranhenses' e não havia pênaltis". Segundo ele, sob este nome escondia-se um sentido pejorativo no tocante à qualidade dos jogos, pois não havia de fato maranhenses. Ora, com o tempo os dois grupos fundiram-se gradativamente tornando-se apenas um, menor em número do que a ssoma dos dois anteriores. Com a fusão as regras

Domingo não tem pênalti.

não se misturaram e nenhuma sobrepujou a outra. A existência ou inexistência de pênaltis foi mantida respeitando-se o dia em que, antes, uma ou outra prevalecia.

Um jogo é interrompido também, para além dos casos de *mão*, quando a bola sai de campo. Embora não haja ordinariamente qualquer marcação das linhas de fundo e laterais, as saídas de bola ocorrem quando estas ultrapassam as linhas imaginárias do campo. As linhas de fundo correspondem ao prolongamento da trave mais próxima ao posicionamento da bola. Se esta última rolar para além da trave, no sentido do muro atrás da baliza, ela é considerada fora de jogo.

Quanto às linhas laterais, para falar delas é preciso descrever, ao menos superficialmente, a engenharia dos muros que cerca o estádio. São muros de concreto armado medindo aproximadamente 4 metros de altura e formam um ângulo de 90º com o solo. Suas vigas de contenção formam uma diagonal ou triângulo sendo estas mesmas a hipotenusa desta figura geométrica, havendo a confluência das vigas e do muro no topo deste último. Pois bem, as linhas laterais situam-se perpendiculares à parte das vigas de contenção mais distante do muro como um traço imaginário que une uma ponta a outra. Nas partes do campo em que não há vigas, o campo acaba quando a bola toca no mato rasteiro.

As equipes são formadas por sete jogadores, aí incluído o goleiro. Cabe aqui uma explanação a respeito do método de escolha dos times. Ao chegarem a bola e as redes no estádio começa-se uma comoção no sentido de pressionar dois "voluntários" para escolherem dois times que, formados, darão início à *pelada*. Trata-se de um momento de impasse porque a recusa em escolher os times é quase estereotipada e deve-se convencer duas pessoas para que, contrafeitas, façam-no. Muitas vezes os goleiros são impelidos a fazê-lo. Noutras

Ao chegarem a bola e as redes no estádio começa-se uma comoção no sentido de pressionar dois "voluntários" para escolherem dois times que, formados, darão início à *pelada*.

ocasiões algum participante considerado fraco tecnicamente, ou que tenha chegado um pouco atrasado, oferece-se como voluntário visando assim jogar na primeira partida. Escolher um time é uma tarefa de responsabilidade e muitas vezes uma derrota fragorosa é imputada a *quem escolheu*.

Existem regras mais ou menos precisas a respeito de quem deve jogar nos primeiros dois times[8]. Manda a tradição que os doze primeiros a chegar formem as duas primeiras equipes[9]. É o primeiro jogo; todos querem disputá-lo. Não obstante esta regra, os que escolhem os times procuram transgredi-la para que possam desvencilhar-se da escalação incômoda de jogadores considerados fracos tecnicamente. Mas a transgreção de tal regra não é tarefa fácil, pois o transgressor em potencial deve burlar uma dupla vigilância. Em primeiro lugar, daqueles que estão para ser escolhidos e adquiriram o direito de jogar na primeira partida por estarem entre os doze primeiros a chegar. Em segundo lugar daquele com disputa a escolha dos jogadores. Com efeito, a ordem de chegada é rigorosamente observada pelos intervenientes. Todos aqueles que, pela ordem de chegada no campo consideram-se no direito de disputar o primeiro jogo, pressionam ambos os responsáveis pela formação das equipes no sentido de lembrá-los que devem constar numa das duas listas[10]. A pressão pode ser quase um corpo-a-corpo, como também pode expressar-se com gritos à distância. Caso um ou mais dos que tenham chegado entre os doze primeiros não conste em nenhuma das listas haverá o que chamo de litígio. Um litígio, como o entendo aqui, é todo caso em que uma ou mais pessoas põem-se em desacordo com uma decisão tomada individual ou coletivamente na *pelada*. Nestes casos o jogo costuma ficar parado até que se chegue a uma solução, até que uma das partes em litígio ceda às exigências da outra. Na situação acima referida, os que se considerarem injustiçados, vão reivindicar sua presença do primeiro jogo, sendo o

8. Insisto muito nestes primeiros dois times porque é claro que numa pelada só haja catorze jogadores. Por este motivo sempre há os que devem esperar e formar os seus times de fora.

9. Digo doze e não catorze primeiros porque os dois goleiros têm vagas garantidas. Na maior parte dos casos não há mais de dois goleiros. É muito raro que haja mais do que três goleiros mas tal fato pode ocorrer. Neste caso, no momento da escolha dos times a regra da ordem de chegada vale para eles, isoladamente.

10. O processo de escolha é o mais trivial possível. Há uma disputa de par ou ímpar, tendo o vencedor o direito de escolher primeiro e as opções dão-se alternadamente. Conforme os intervenientes vão sendo apontados as suas iniciais (em geral as iniciais de seus apelidos, pois a grande maioria dos intervenientes tem apelidos) são inscritas na terra na coluna encabeçada pela inicial de quem escolhe.

método de reivindicação a presença irredutível em campo. O injustiçado não vai sair e pode perguntar *quem é que vai me tirar*. Ninguém vai realmente tirá-lo, mas tentarão convencê-lo a sair. Ele apontará os escolhidos que chegaram depois dele e recusar-se-á a sair. Um impasse como este pode durar muito tempo e enquanto dura muitos vão desinteressar-se dele, vão sentar-se à sombra e conversar ou chutar bolas para um goleiro. O injustiçado vai continuar intransigente mesmo se lembrado (muitas vezes fui eu quem lembrei tal coisa) de que são somente 15 minutos de espera. Mas para o não escolhido que chegou entre os doze primeiros há um problema suplementar. Se ele transigir e sair enfrentará problemas para jogar no próximo *time de fora* pois os seus integrantes, caso ele esteja completo, poderão alegar que o injustiçado perdera sua vez de jogar. Embora a resolução do problema seja complexa, nunca testemunhei um caso de desistência geral da pelada em função de um litígio como este e na maior parte dos casos um escolhido ilegítimo acaba por desistir de jogar na primeira partida após muita conversa e negociação. Em geral os mais intransigentes ficam em campo sem que ninguém se revolte contra eles.

As regras de formação dos *times de fora* também estão mais ou menos estabelecidas. Freqüentemente há mais de dezoito jogadores numa *pelada*[11] e se for este o caso, os jogos tornam-se mais acirrados já que o tempo de espera decorrente de uma derrota aumenta significativamente. Quando que há somente um time, compõem-no todos aqueles que chegaram após os dez primeiros. Havendo mais de uma equipe, elas são formadas pelos que chegam depois. Estes, que em geral entram no estádio depois de já iniciado o primeiro jogo, vão logo procurando saber *de quem é a de fora* e negociam rapidamente a sua entrada no time, caso ele não esteja completo. Se estiver, ele procurará completar o seguinte.

11. Sempre que há somente dois goleiros eles são repetidos. É preferível que os goleiros não corram o risco de sair do jogo do que improvisar alguém na posição. Assim, basta que haja mais de quinze intervenientes que não joguem no gol para que haja mais de um time de fora.

Ocorre também que, devido à insuficiência no número de intervenientes, um *time de fora* fique incompleto na hora de entrar em campo. Cabe então aos seus integrantes escolher alguns dos jogadores da equipe perdedora para completar a sua. Estes são momentos em que podem ocorrer litígios. Um não escolhido pode recusar-se a sair alegando que um outro jogou muito mais do que ele e que não sairá de campo. Rapidamente ouvem-se gritos de que quem escolhe os que ficam são os integrantes do time que entra. As negociações para resolver tais impasses podem ser demoradas. No entanto, tampouco aí, verifiquei qualquer caso de interrupção definitiva da *pelada* em decorrência de um fato como este.

Também acontecia de pessoas que estão de fora tinham chegado depois de mais de um jogo iniciado. Para entrarem em campo elas devem esperar que todos os que chegaram antes delas joguem. Por outras palavras, estas pessoas só jogarão depois de terem visto jogar todos os que lhes antecederam na ordem de chegada ao estádio. Aí podem também ocorrer litígios e para dirimir dúvidas são evocados testemunhos a respeito da ordem de chegada. É claro, os interessados diretos podem testemunhar falsamente, mas uma vez estabelecido quem vem antes de quem, o litigante acaba por desistir e entra no jogo seguinte. Todavia, caso ele desista tendo razão pela reivindicação, também correrá o risco de ser impedido de jogar na outra partida sob a alegação de que perdeu a vez.

Os jogos têm uma duração de 15 minutos ou três gols.

Os jogos têm uma duração de 15 minutos ou três gols. Ou seja, caso uma das equipes faça três gols antes que este tempo escoe, a partida será considerada vencida por esta última. A cronometragem é feita por um dos não participantes do jogo e raramente é contestada pelos intervenientes. A contestação só se dá caso realmente haja roubo de tempo por parte de quem cronometra. No entanto situações como esta são raras. Os jogos que terminam

empatados são decididos por chutes da marca do pênalti. Ao contrário do que ocorre no futebol profissional, onde os chutes são alternados, ou seja, um jogador de cada time chuta por vez, ali os os três jogadores de cada equipe chutam sucessivamente e só depois disso será a vez dos três adversários. Caso a primeira série acabe empatada, a série seguinte (se houver empate também na segunda) será disputada com dois chutes e as seguintes (que só existem se o empate perpetuar-se) com um chute da cada equipe.

A inexistência de um árbitro leva a muitos litígios no que toca à legalidade ou ilegalidade dos gols. Inúmeros são os motivos alegados por uma equipe para tentar invalidar um gol sofrido: toque de mão na bola; o adversário ter posto a bola em jogo inadvertidamente; alguém ter gritado *parô* (seja de que time tenha partido o grito) por ter visto ou pensado ver alguma ilegalidade, a bola ter ultrapassado a linha de fundo ou a lateral e na seqüência o adversário ter feito um gol, são apenas alguns exemplos. Os gritos de *parô* são muitas vezes contestados porque constituem um estratagema para brecar sem motivo legítimo uma ação ofensiva do adversário. Este grito deve ser apoiado pelos demais companheiros de time pois, do contrário, será invalidado, a bola devolvida ao goleiro do time prejudicado e aquele que gritou admoestado por todos os demais, aí incluídos os que estão de fora. Não obstante, amuíde a equipe que faz o gol discorda da interpretação do seu opositor e dá-se então o impasse. Não são raros os jogos em que, feitos um ou mais gols, um dos times recusa-se a aceitá-los como válido. Mas a partida não será interrompida por isto. O jogo corre normalmente, cada um dos times guardando para si um placar diferente. Cada vez que um gol é feito ou que alguém pergunta ou diz quanto está o jogo, os times gritam números não coincidentes. Quando tempo escoa, os placares distintos são mantidos e, por exemplo, se um time considera que o jogo acabou empatado

A inexistência de um árbitro leva a muitos litígios no que toca à legalidade ou ilegalidade dos gols. Inúmeros são os motivos alegados por uma equipe para tentar invalidar um gol sofrido.

reivindicará cobrança de pênaltis e, por conseguinte, recusar-se-á a sair de campo caso isto não ocorra, visto não se considerar derrotado. A equipe adversária, que por sua vez considera-se vencedora, recusa-se a arriscar perder a partida em tal disputa pois, como se diz ali, não seria admissível ter de ganhar um jogo duas vezes. Este talvez seja o impasse mais intrincado de se resolver. Os que esperam para jogar não têm qualquer peso na decisão. Nem eles, nem ninguém que esteja fora do jogo em questão, tem autoridade para decidir se um gol foi válido ou não. Nunca cheguei a testemunhar uma interrupção definitiva da pelada em virtude de tal litígio, mas já vi intervenientes desistirem de esperar a resolução e irem embora. Creio poder afirmar que na maior parte dos casos a decisão dá-se nos pênaltis.

A invalidação sistemática de gols é encarada como um problema, uma chatice, por vários intervenientes. Há muitas reclamações e acusações feitas a certos participantes que utilizam tal expediente como uma forma de não perder partidas. Mas tampouco creio que isto tenha transformado a *pelada* numa repetição exaustiva de disputa de pênaltis.

A invalidação sistemática de gols é encarada como um problema, uma chatice, por vários intervenientes.

No fim da tarde, aos sábados, e no fim da manhã, aos domingos, os intervenientes já começam a desistir de continuar disputando partidas. Assim, os *times de fora* vão escasseando. Como não é necessário que haja cinco ou seis jogadores para que se constitua um destes times, sempre que há ao menos uma pessoa esperando o fim de uma partida para jogar, os jogos permanecem tendo uma duração de 15 minutos ou três gols. Não havendo ninguém a espera, é jogada uma partida com duração de tempo indeterminada. O jogo acaba quando uma das equipes faz seis gols. Como os intervenientes encontram-se cansados, as falhas defensivas tornam-se ainda mais graves do que de ordinário e os gols ocorrem com relativa rapidez. Além destes fatores físicos, pode-se caracterizar uma falta de

interese no jogo, um afrouxamento na marcação: são os trácos que marcam o *fim de pelada*.

O torneio

Nas últimas semanas de cada ano começa-se a promover e fazer circular uma lista de contribuições para a compra de medalhas, troféu, carne e cerveja. São os preparativos para o torneio de fim de ano. Ao contrário do que acontece com a compra de bolas, quando mesmo quem não paga acaba podendo jogar, os que não participam do rateio neste caso não jogam em nenhuma hipótese. As equipes são formadas por sorteio e não por escolha direta. Em geral há muitos times. Não se fixa um número máximo de jogadores inscritos, mas apenas uma data limite para a inscrição. Como é preciso que os times sejam compostos de oito jogadores (sendo um deles o reserva que entrará obrigatoriamente em algum momento de cada jogo) os últimos inscritos correm o risco de ficar fora da competição caso não haja número suficiente para completar uma equipe. Mas para a formação de times não conta apenas a ordem de inscrição. Neste momento pesa muito a freqüência do inscrito nas *peladas* semanais. O participante assíduo tem prevalência em relação ao que aparece de quando em quando e, via de regra, são preteridos aquels que só comparecem no campo na época do torneio.

Nas últimas semanas de cada ano começa-se a promover e fazer circular uma lista de contribuições para a compra de medalhas, troféu, carne e cerveja.

A disputa do torneio se dá de forma eliminatória. Formam-se duplas de equipes que disputam um jogo de 20 minutos de duração. Os vitoriosos pernamecem na disputa, sendo a fase eliminatória disputada no sábado à tarde, ficando as semifinais e a final para o domingo de manhã. Depois da grande final todos os pagantes vão desfrutar do churrasco e da cerveja na rua contígua ao portão do estádio.

Ao contrário da *pelada* comum, os torneios têm árbitro, faltas e marcação no campo com cal. São marcadas as linhas de fundo, laterais, o círculo central (cortado pela linha de meio-de-campo) e os limites das áreas fora dos quais os goleiros não podem tocar a bola com as mãos. Caso seja assinalada uma falta ou toque de mão na bola dentro destes limites, o infrator será punido com um pênalti. Não há a regra de impedimento[12]. Ao contrário do que ocorre na *pelada* ordinária, na qual não há desconto de tempo em nenhuma hipótese, nos jogos do torneio sempre que a bola cair em local de difícil acesso e demorar a ser resgatada o cronômetro deve parar (embora nos torneios haja sempre bolas reservas, por vezes uma bola que cai no mato atrás de um dos gols é resgatada ao cabo de poucos minutos, abrindo-se mão de sua troca).

Em virtude da indisciplina dos jogadores em relação ao árbitro, a posição deste último costuma ser dura com os participantes dos jogos do torneio. Um árbitro, para manter a sua autoridade, não admite que se lhe dirija a palavra durante uma partida ou quaisquer reclamações ou reivindicações dos intervenientes do jogo. Caso ele considere necessário, pode expulsar jogadores, quer por violência excessiva, quer por reclamações insistentes.

12. A regra do impedimento é considerada a mais complicada para os não iniciados e, para estes, convém explicitá-la. Segundo as regras oficiais do futebol, deve ser considerado impedido ou fora-de-jogo, como se diz na Europa, todo jogador que tiver recebido um passe de um companheiro, desde que aquele esteja colocado na metade do campo defensiva do adversário sem que haja entre o recebedor e a linha de fundo dois ou mais jogadores adversários. Note-se que a assinalação do impedimento, feita em geral pelo fiscal de linha, deve-se dar no momento do passe e não quando do recebimento.

A distribuição tática

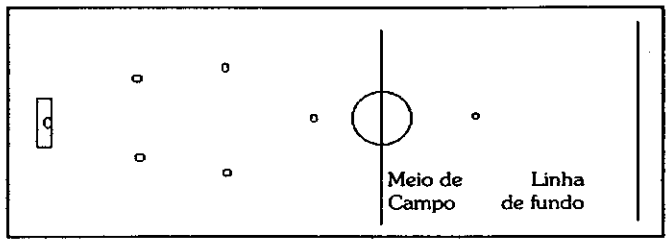
Farei agora algumas observações sobre a tática empregue na *pelada*. Disse anteriormente que os jogadores de defesa que sejam consistentes em suas funções são mais desejados do que os do ataque. O que é uma inversão de valores em relação ao futebol profissional. Neste, os atletas que jogam do meio-de-campo para a frente e mormente os que fazem muitos gols são mais valorizados seja a nível da paixão do torcedor, seja no mercado de jogadores.

A explicação por tal inversão de valores reside, por um lado, na própria valoração corrente do futebol profissional e, por outro, em razões técnico-táticas. Entre os que praticam futebol informalmente dá-se um fenômeno muito comum: os meninos pretendem ser sempre os jogadores que admiram em seus clubes que, via de regra, são jogadores que fazem muitos gols ou que estão indiretamente implicados em sua concretização. Os meninos ouvem falar de seus ídolos pela imprensa e passam a desejar ser como eles. Toda a cultura do futebol brasileiro é formada em torno do gol, da ofensividade, do ataque. Não surpreende que na *pelada* que aqui procuro descrever, exista mais pessoas que querem jogar *na frente*. Também jogar nesta posição é mais fácil do ponto de vista físico e dá mais liberdade e menos responsabilidade ao jogador. No futebol, as falhas tornam-se tanto mais graves quanto mais próximas da própria baliza elas ocorrem. Ou seja, um jogador de *frente*, a princípio, não é tão acusado de chutar uma bola para fora quanto um defensor o é por entregar um gol ao adversário. Isto muito em virtude de que o objetivo deste jogo, ou seja o *goal*, é raro[13].

Para além da preferência, por assim dizer, cultural do jogador amador pelas posições mais próximas à baliza adversária, há as já ressaltadas razões técnico-táticas. Devido à má condição técnica dos intervenientes da *pelada*, a efetividade dos seus atacantes é precária. Daí que os que escolhem os times, caso sejam reconhecidos especialista nesta "arte", procurarão arrumar antes de tudo as suas defesas. Antes que o leitor junte uma frase à outra e identifique um paradoxo ou uma contradição, é preciso explicar esta estranha ligação causal. Penso desta forma porque, sendo os atacantes pouco efetivos por sua própria condição técnica, menos ainda eles serão diante de uma formação defensiva sólida. Por outro lado, em que pese a já referida má condição, uma defesa exageradamente vulnerável sofrerá fatalmente gols, mesmo dos ineficazes atacantes do Mangueirão.

13. Considero que o caráter raro do gol no futebol sempre foi mal interpretado pelos cronistas esportivos e dirigentes das federações deste esporte que passam a vida a querer criar meios de possibilitar mais gols por partida, ou seja, de banalizar o gol. A raridade do gol é uma característica e não um defeito do futebol. Assumir esta raridade como escassez e pretender gerar condições inéditas para fomentar a abundância corresponde, a meu ver, a conceber que o futebol, tal como é praticado hoje, é defeituoso. Projetar sua "correção", por sua vez, comporta o risco de transformá-lo num esporte diferente e não apenas mais abundante em gols.

As combinações relativas ao esquema tático são muito breves e ocorrem imediatamente antes do início do jogo, antes de *a bola subir*. Em geral, os mais antigos reconhecem as posições de seus conhecidos e perguntam ou determinam aos novatos em que posição do campo querem ou devem colocar-se. Não há muitos riscos em afirmar que todos os times jogam com a seguinte formação: dois jogadores na defesa; dois no meio-de-campo, recuados e participando do bloqueio dos ataques adversários pelas laterais do campo; um jogador no meio-de-campo mais responsável pelas ações ofensivas; um jogador avançado que deve apenas tentar bloquear as ações dos defensores adversários quando estes ainda estão em seu campo. O esquema geral seria então o seguinte:



Não se pode deixar de dizer que tal esquema é válido tanto quanto qualquer esquema deste tipo o é. Se eles são duvidosamente executados no futebol profissional em que há treinamentos freqüentes, o que diremos em futebol amador? Além da absoluta desobediência tática, há também as características individuais dos jogadores. Ressalto ainda que o esquema acima delineado não é uma determinação pessoal de quem quer que seja. As equipes arrumam-se mais ou menos desta forma (que me perdoem o termo) tradicionalmente[14]. Se, como eu disse acima, os novatos recebem instruções dos mais antigos, estes últimos não receberam instruções de ninguém, senão dos mais antigos e

14 . Existe ainda, conforme sugeriu-me o meu principal informante, a forma do campo como uma das condicionantes desta formação tática..

de forma mais despersonalizada do que individual, para formarem este esquema.

Se existe uma formação tática mais ou menos clara nas equipes, o mesmo não se pode dizer no tocante aos métodos através dos quais as equipes atualizarão em campo tais formações. Os times que contam com integrantes mais qualificados conseguem conduzir a bola tocando-a de jogador em jogador com passes curtos e rápidos. Os menos favorecidos preferem usar os lançamentos dos goleiros para um ou dois jogadores que os aguardam postados à frente do goleiro adversário. Neste ponto, os times da *pelada* não diferem muito dos profissionais. Mas aí as variáveis são de tal monta que não me cabe aqui enumerá-las uma a uma. Resultado, tempo de jogo, condição física atual, etc, interferem decisivamente na forma de jogar de uma equipe.

Reflexões Preliminares

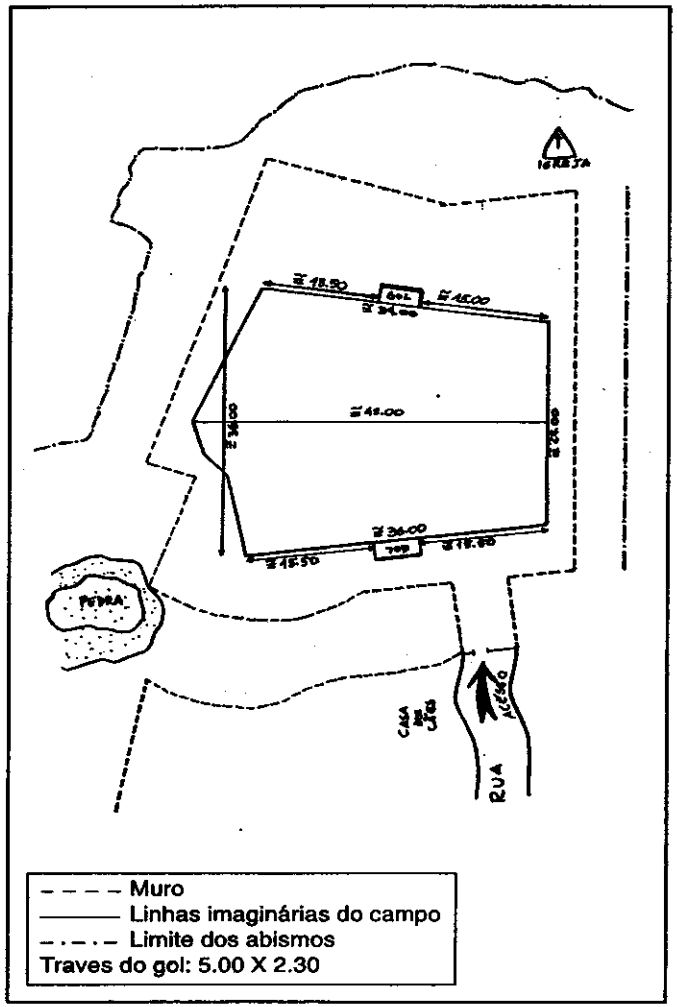
Neste ponto, os times da *pelada* não diferem muito dos profissionais.

A tentativa à qual procurei dar forma é algo que tenho em mente desde há muito tempo. Descrever da melhor forma possível, sem poder e desejar contar com dados quantitativos, sem entrevistas diretas, sem anotações de campo feitas no momento da observação, não deixa de ser desafiador para o antropólogo. Tendo como principal aliada a memória de longas tardes passadas no Mangueirão, ouvindo gritos de todos os lados, piadas que surgem de parte à parte, xingamentos que cruzam os ares acompanhando as bolas chutadas para lá e para cá, pretendi oferecer um descrição interna de um jogo que se realiza, hoje, semanalmente, desde há muitos anos. As modificações existiram. O tempo e o mundo exterior influenciaram *a pelada*. Mas arriscaria que existem forças de resistência, forças de conservação que mantêm, provavelmente, muitos

traços tais como eram há mais de vinte anos. Um dos meus informantes chega a citar as regras tácitas do jogo e da *pelada*. As forças conservativas são sentidas e ouvidas por toda a parte quando alguém reclama de uma regra: *no Mangueirão é assim!* O desejo de agrupar-se é também claro. São melhor considerados os que são assíduos e são premiados por isto pela época do torneio. São melhor considerados os que chegam cedo e são recompensados por isto.

Neste grupo de pessoas mais ou menos constante está-se diante de uma certa realidade política. Um grupo de homens que não têm de obedecer uns aos outros e nem a alguns dentre eles. Marca disto é a constante chuva de piadas, de escárnio, de deboches que partem de todas as parte para todos os lados. Ninguém escapa deles. Os que não são atingidos pelas zombarias sentem-se ou deveriam sentir-se respeitados, mas respeitados porque deslocados, porque do lado de fora e, portanto, desconsiderados. Eles não têm direitos a manifestação, a sugestões. Se não ouvem, se palavras jocosas não lhes são dirigidas, talvez seja melhor que não falem. Os intervenientes assíduos, os "conhecidos", não são receptivos aos estranhos e pretendem deixar isto claro. Não há ali etiqueta nem boa vontade.

Neste grupo de pessoas mais ou menos constante está-se diante de uma certa realidade política. Um grupo de homens que não têm de obedecer uns aos outros e nem a alguns dentre eles.

Grupo formado por iguais, melhor, por semelhantes, porque existe um sistema claro de diferenciação e de atribuição de prestígio em seu interior. Nenhuma tentativa de organização, de atribuição de funções, ao menos até recentemente. Creio que a introdução do uso de coletes e da cobrança deste "imposto", muito mais imposto que as contribuições para a compra do objeto fundamental para a prática do futebol, deve ser acompanhada de perto. O introdutor tem uma forte tendência organizadora. É ele quem, arvorado de direitos que por enquanto não consegui detectar de onde provêm, já que ele é um freqüentador relativamente recente, tem organizado os torneios de fim de ano. É ele quem arrogando-se de não sei bem qual

autoridade, passa a ditar determinadas regras que antes eram tácitas e de domínio público. Não testemunhamos a uma modificação de regulamentos, mas sim a uma apropriação privada de um domínio público. Estaremos diante da formação de um Estado?