CADERNOS DE ESTUDOS SOCIAIS - Recife, v. 26, nº. 2, p. 313-330, jul./dez., 2011

A "PELADA" E O JOGO DAS REGRAS NA CIDADE E NO SERTÃO

Rosângela Duarte Pimenta*

Introdução

"Pelada"[1] é um termo muito utilizado no país, ora aparecendo como sinônimo de futebol amador, ora como uma forma de criticar uma partida de futebol profissional considerada de baixo nível técnico[2]. O termo também pode reportar-se, porém, a uma determinada forma de prática do futebol marcada pela ludicidade, espontaneidade e modificação das regras. É um termo bastante utilizado na cidade do Recife e outras capitais brasileiras; no semiárido nordestino, o termo "pelada" é utilizado com parcimônia, sendo mais comum a palavra "racha"[3]. A "pelada" destaca-se por sua fluidez; qualquer referência à sua definição tem que considerar as diversas variações dessa prática esportiva: diferenças que podem ocorrer no mesmo grupo de jogadores, entre grupos de outras cidades e de outros espaços sociais, como os meios urbano e rural.

Uma das características que uma "pelada" evoca é a espontaneidade na organização dos jogos e o caráter eminentemente lúdico dessa prática. Assim, existem grupos de "pelada" que se formam uma única vez e seu tempo de duração equivale ao tempo do jogo – alguns grupos que se formam em praias[4] – ou mesmo grupos de crianças que se encontram ocasionalmente em parques ou praças formando times que se dissolvem logo após o fim do jogo; existem também grupos formados por amigos ou vizinhos de um mesmo bairro ou localidade que, entretanto, se reúnem regularmente para "jogar uma pelada": eis o grupo objeto de minhas análises. Essa pesquisa concentrou suas observações nesse tipo de grupo, e como o

* NESP/UFPE. E-mail: rosangelapimenta@yahoo.com.br

trabalho de campo aconteceu no meio urbano (Recife/PE) e rural (Sobral/CE), encontramos diferenças consideráveis entre os grupos de pelada[5] estudados. A partir do relato etnográfico dos grupos de "peladeiros", buscarei apresentar as diferenças e semelhanças entre as peladas na cidade e no sertão, enfocando a organização dos jogos, a construção e recriação das regras e a dinâmica dos jogos.

A pelada na cidade do Recife

Comecei a frequentar os jogos da pelada da Mangueira[6] em setembro de 2005. Algumas vezes me dirigia direto ao local da pelada, mas na maioria das situações ia primeiro à Mangueira onde encontrava Duda (um dos organizadores da pelada) e outros jogadores, de onde íamos a pé até o campo, localizado na Casa de Estudantes de Pernambuco; alguns homens e adolescentes iam de bicicleta. Saíamos aproximadamente às 7h45 da manhã. Caminhávamos ao lado do rio Capibaribe e conversávamos sobre os jogos da pelada, dos campeonatos amadores e da falta de espaços na cidade para a prática do futebol amador: "quando eu era moleque tinha muito lugar pra gente jogar, agora a gente tem que pagar"; ouvi frases como essa de vários jogadores; elas revelam o fenômeno da vertiginosa expansão urbana nas cidades brasileiras que ameaça a prática das peladas.

O grupo de jogadores da Mangueira[7], assim como outros que alugam o campo da Casa do Estudante, desembolsa R$ 120,00 por mês para jogarem uma vez por semana, durante aproximadamente duas horas. Cada jogador contribui com R$ 10,00 mensais, sendo o restante do dinheiro para pagar o serviço de quem lava os coletes, para a compra do garrafão de água, conserto e aquisição de bolas e gastos que o grupo necessite para viabilizar a pelada. Carlito é o atual responsável pelo recolhimento das contribuições, ele sempre leva aos jogos uma pasta, tipo "colecionador", onde registra o dinheiro arrecadado, datas e valores de pagamentos; apenas os adultos pagam e se alguém está desempregado é dispensado do pagamento da taxa e continua participando normalmente dos jogos. Todos os jogadores moram ou moraram na comunidade da Mangueira, muitos são parentes e amigos de infância – a proximidade e familiaridade permitem que todos saibam quem está ou não desempregado e quem está esquivando-se da contribuição.

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

Antes de a pelada começar, o grupo da Mangueira é dividido em dois times: o azul e o vermelho – uma referência às cores dos coletes. O árbitro da partida é escolhido previamente, na maioria dos jogos o escolhido foi Adelson. Nas vezes em que ele não estava disponível, acompanhei a arbitragem de Dóda, Carlito e Edinho – Dóda e Carlito jogavam regularmente, somente ausentando-se por problemas familiares ou de saúde. Há pouca mudança nos times, geralmente a formação se repete. Em cada um deles, há dois ou três jogadores com maior ascendência sobre os demais: Duda e Fabinho pelo time azul, Doda, Carlito e Edinho pelo time vermelho. Esses jogadores estão entre os mais antigos frequentadores da pelada, além dis-

so, são os mais assíduos. Assiduidade e antiguidade são os critérios mais valorados na pelada, além disso, o tempo destinado a organização também deve contribuir para essa maior ascendência no grupo. Como bem lembra Elias e Scotson (2000), grupos socialmente homogêneos podem possuir critérios internos de classificação, criando uma diferenciação interna que facilmente escaparia em uma abordagem estatística.

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

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

A pelada exige um conhecimento prático das regras do jogo e, principalmente, das regras não enunciadas, mas que são conhecidas por todos os membros da pelada. Como lembra a etnometodologia (Garfinkel, 1967), só é membro aquele que domina os códigos, os métodos e os modos de agir de uma determinada coletividade. As expressões: "eu vi a falta" e "esquece ele" são tentativas de reparar uma ordem perdida momentaneamente, pois os peladeiros sabem agir quando a "ordem" do jogo é quebrada e procuram imediatamente reparar a situação, ou como diria Garfinkel, buscam restaurar uma "normalidade percebida" (perceived normality) dos eventos cotidianos,

> *By the "perceived normality" of events I refer to the* perceived formal *features that environing events have for the perceiver as instances of a class of events, i.e.,* typicality *their "chances" of occurrence, i.e.,* likelihood; *their* comparability *with past or future events; the conditions of their occurrences,* i.e., causal texture; *their place in a set of means-ends relationships, i.e.,*.instrumental efficacy;, *and their necessity according to a natural or moral order, i.e., m*oral requiredness (GARFINKEL, 1963, p. 188).[8]

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

As regras da pelada são diferentes do *Football Association.* A principal característica do jogo é mantida: a proibição do uso das mãos, com exceção do goleiro; há também a proibição de atingir ou segurar o adversário, nesse caso as punições são iguais ao futebol profissional. Todas as outras regras são adaptadas: o lateral pode ser cobrado com o pé ou mão, não há impedimento; a bola poderá ou não ser oficial; não utilização de uniformes, principalmente dos equipamentos de proteção: caneleiras, chuteiras e luvas; duração da partida em torno de duas horas

sendo que os intervalos variam de cinco a dez minutos; não há cobranças de pênaltis; cobranças de tiros livres são feitas com uma distância medida por três passos até a barreira; não há local estipulado para a reposição do tiro de meta, a reposição da bola ocorre quase sempre próxima à baliza.

É importante destacar aqui a punição por cartões amarelo ou vermelho. Da mesma forma que no futebol profissional, na pelada o cartão vermelho corresponde à expulsão do jogador e dois amarelos para um mesmo jogador, numa única partida, correspondem a um cartão vermelho. Ao longo das conversas e entrevistas, os jogadores me informaram que a punição por expulsão é relativamente recente. Antes, um jogador expulso ficava durante cinco minutos fora da partida e depois retornava para o jogo. Segundo avaliação dos peladeiros aquele que cometia faltas excessivas e retornava ao jogo continuava com o mesmo comportamento, pois ficava apenas cinco minutos sem jogar. Para o jogo da pelada, isso pode ocasionar dois grandes riscos: lesionar seriamente um jogador e provocar a interrupção da partida. Como vimos, no episódio da discussão entre o árbitro e um "técnico", o encerramento precoce da pelada é algo que deve sempre ser evitado por todos.

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

Ouvi diversas vezes discussões e xingamentos na hora do jogo, e, momentos após o término da partida, os insultos são transformados em zombaria e brincadeiras. No momento do jogo porém, relações de amizade e parentesco são postos em suspensão, prevalecendo o caráter competitivo da partida mesmo numa "simples" pelada, afinal "ninguém quer perder". Em um dos jogos que acompanhei, a expulsão do goleiro do time vermelho aconteceu da seguinte forma: um jogador do time azul lança seu companheiro. Este, ao disputar a bola com o goleiro, recebe uma "sola". Na mesma hora, jogadores do time azul gritam "vermelho" (pedindo o cartão vermelho) e alguns do time vermelho protestam, mas o árbitro expulsa o goleiro. A discussão aumenta, o goleiro afirma que foi na bola, os torcedores concordam com a expulsão, mesmo os que torciam pelo time de vermelho. Houve expressões do tipo "se pega, machuca!"



Figura 1 - Árbitro expulsa goleiro, enquanto jogador reclama do cartão vermelho.



Figura 2 - Goleiro com o movimento da perna direita justifica sua ação

A expulsão do goleiro gerou uma dúvida momentânea sobre as regras: o goleiro pode ser substituído? Fabinho, um dos jogadores do azul que já tinha saído do jogo argumentou que o goleiro não era pra ser substituído, mas logo foi questionado por um dos jogadores do time vermelho que seria impossível jogar sem goleiro. Nesse momento, todos correm para o local da falta e um dos jogadores de vermelho que estava no banco corre para o gol substituindo o goleiro expulso. Há aí, nesse momento, um processo não esperado por todos, uma situação nova que tem quer ser resolvida de comum acordo pelos jogadores, e isto acontece numa breve conversação – em entre a ocorrência da falta e o tiro livre direto decorrem apenas 52 segundos, ou seja, em menos de um minuto a regra é atualizada e os membros restabelecem a normalidade dos eventos.

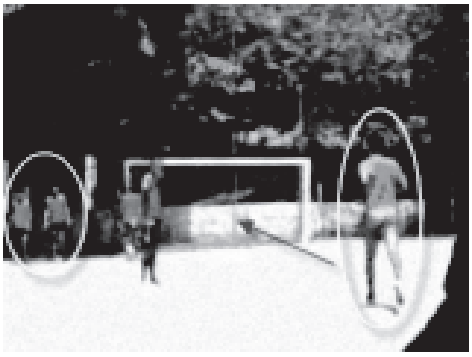

Figura 3 - Jogador do time vermelho que estava no banco corre para o gol para substituir o goleiro.



Figura 4 - Árbitro conta os três passos da barreira, rapidamente a normalidade dos eventos é retomada.

Podemos observar, no episódio acima, como a regra se aproxima de leitura etnometodológica, no sentido de que as regras são acionadas, negociadas, atualizadas pelos atores durante o processo interativo. Nesse mesmo sentido, as regras não seriam transgredidas, mas sim criadas e recriadas pelos atores sociais durante o curso de sua ação. Esta perspectiva difere bastante da visão durkheimiana de regras que se impõem exteriormente aos indivíduos como se estes fossem meros depósitos da sociedade e de suas leis normativas. Percebe-se que, no processo de interação social, os atores estão numa incessante negociação e construção de regras (Garfinkel, 1963; 1967).

A tensão também está presente na pelada, ora de forma mais evidente, ora mais tênue, nesse sentido, a tensão não é uma prerrogativa dos esportes profissionais. O imponderável do jogo é um dos principais ingredientes da tensão na pelada, pois é impossível afirmar que time será o vencedor, mesmo quando há uma diferença grande a favor de algum grupo. Por exemplo, assisti a um jogo em que um time azul estava vencendo por três a zero, mas o time vermelho conseguiu reverter o resultado ganhando por quatro a três. Como ressalta Elias e Dunning (1992), a busca pela excitação no futebol somente é vivida pelos participantes se houver um equilíbrio entre a tensão e o prazer, caso contrário o jogo se tornaria desinteressante para os jogadores e para os torcedores.

> *Num processo de jogo, o equilíbrio de tensão não pode ser produzido e conservado exactamente ao nível justo, se uma das equipas é muito mais forte do que a outra. Se for este o caso, a equipa mais forte terá êxito provavelmente com mais freqüência, a tensão do jogo – o "vigor do jogo" – será relativamente baixo e o próprio jogo será lento e sem vida* (ELIAS e DUNNING, 1992, p. 292).

A pelada tem como objetivo oferecer um momento de "relaxamento", uma diversão

para os praticantes, pois, a vivência lúdica não dispensa a competição, ao contrário, jogos interessantes exigem oponentes competitivos (Huizinga, 2007), da mesma forma que jogos de futebol profissional[9] seriam desinteressantes se um time chegasse à vitória com imensa facilidade. Na pelada o mesmo ocorreria. Os jogos de pelada são extremamente disputados, principalmente no primeiro tempo de jogo, quando os jogadores ainda estão com uma melhor condição física. Quando comecei a acompanhar a pelada da Mangueira, os times já eram relativamente fixos – diferentemente do início, quando dois jogadores eram escolhidos para "tirar o time", e faziam isso de forma alternada, o que provavelmente proporcionava um maior equilíbrio entre os times. Quando, entretanto, os times "vermelho" e "azul" passaram a ter uma formação fixa, uma das equipes tornou-se mais forte, acarretando um desequilíbrio na relação entre tensão e prazer.

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

No futebol profissional, as agências de controle com a Fifa e a *International Board* analisam e propõem soluções para manter o tônus do jogo elevado, assegurando assim o equilíbrio de tensões. A pelada, mesmo distante de organismos oficiais de regulação e controle, também constrói uma relação de equilíbrio entre as equipes, criando seus próprios mecanismos de controle como no exemplo acima, ou instituindo a expulsão de jogadores excessivamente faltosos ou ainda marcando reuniões para tomar decisões como excluir ou não determinado jogador da pelada como ocorreu na "Pelada da Amizade"[10].

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

A hierarquia geracional: a disputa dos "pirráia" e dos "meninos"

Outro momento de tensão evidente nas peladas ocorre nas divergências quanto à existência de uma falta, e sua gravidade, como vimos no caso da expulsão do goleiro. Nesta expulsão, excetuando o goleiro houve certa unanimidade quanto à gravidade da falta. Presenciei outras duas expulsões em que as contestações foram muito maiores. Penso que no caso da primeira expulsão a quase unanimidade ocorreu por se tratar de uma falta envolvendo um adulto (goleiro) e um adolescente. A pelada é um jogo entre os homens da comunidade da Mangueira, homens que já exercem alguma profissão. Mesmo quando estão na informalidade, são provedores do lar e em geral são os que pagam pelo campo. Os adolescentes aparentam em média 17 anos, são solteiros e ainda não ingressaram no mercado de trabalho, portanto, não pagam a cota mensal do campo e nem são cobrados por isso. A presença dos adolescentes é constante nos jogos, mas, individualmente, ausentam-se

com frequência. Os adolescentes jogam quando algum adulto está cansado ou lesionado; isso ocorre praticamente nos 45 minutos finais das partidas; algumas vezes entram e jogam até o apito final; outras vezes entram somente para um adulto descansar.

O "pirráia" apenas complementa os times no momento de necessidade – embora isto ocorra em todos os jogos que acompanhei, ele não é um jogador da pelada, ele "ajuda" quando convidado. A diferença física entre adultos e adolescentes é evidente: os primeiros são mais altos e possuem uma massa muscular bem definida, os segundos são magros e baixos e com massa muscular reduzida. Os adolescentes são mais velozes que os adultos, mas essa superioridade não é reconhecida pelos adultos que destacam a inexperiência dos jovens. Os jogadores adultos reclamam e cobram muito, mas os adolescentes não reclamam dos adultos, embora estes estejam atentos às falhas dos "pirráia".

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

Os adolescentes, porém, participam de outro momento importante da pelada que é o encontro na "sede". Após o jogo, a maioria volta caminhando para a comunidade, alguns usam bicicleta, apenas um peladeiro que também é taxista utiliza seu automóvel, oferecendo carona aos outros. Chegando à Mangueira, a maioria se dirige direto para a sede, embora alguns morem praticamente em frente ao local. Esse é um momento de descontração e brincadeira, onde rememoram as jogadas, os gols e também as discussões. É a improvisação de um bar: alguém traz uma mesa (de plástico), alguns mandam comprar cervejas, refrigerantes e petiscos. O bar improvisado é uma prolongação da pelada e se constitui como um "terceiro tempo" do jogo, a participação neste momento é também um importante critério interno de classificação e diferenciação, assim como o são a antiguidade e a assiduidade. A conversa gira em torno de uma "rivalidade" entre os dois times, entre quem ganhou e quem perdeu naquele dia, embora outras peladas sejam sempre atualizadas para contestar a vitória daquele domingo específico. Fala-se de uma jogada que "humilhou o adversário", como colocar a bola entre as pernas do adversário (caneta) ou driblar alguém passando a bola por sobre sua cabeça (banho ou lençol). Mas as brincadeiras e as conversas não giram apenas em torno da pelada. Discute-se futebol profissional, trabalho, fala-se brincando sobre a vida de casados. Na sede, talvez por minha presença, eles evitem palavrões, mas há muitas brincadeiras também com conotações sexuais. A sede, transformada em bar, é um reduto masculino, espaço para a vivência de uma homossociabilidade masculina e seus significados (Almeida, 1996). A única mulher, com exceção da minha presença, foi uma jovem que apenas "passou" pelo local; outra vez vi a presença de uma criança do sexo feminino, filha de um dos jogadores. É pequena a presença de crianças e quando ocorre, em geral, são do sexo masculino.

A pelada no Sertão

A prática amadora do futebol é muito presente em todas as regiões do nosso país, não sendo privilégio das capitais e grandes centros urbanos. Animada por essa ideia e pela escassez de pesquisas sobre futebol

amador no meio rural, fui morar por quatro meses no assentamento estadual São João. À convite do meu tio, fui morar em sua residência. Nesse projeto, são assentadas dez famílias, entre elas, encontram-se meu tio Francisco e três de seus filhos com suas respectivas famílias. Depois do estranhamento inicial, fui aos poucos me adaptando à nova rotina. Eu estava num local privilegiado, pois o campo de futebol ficava situado em frente à casa do meu tio e as relações de parentesco me ajudavam nos contatos. Aos poucos conheci todas as famílias dos assentados, mesmo os que moravam mais distantes, além de conhecer outras pessoas que moravam nas redondezas. Logo fiquei conhecida no São João, "é a sobrinha do seu Chico que tá fazendo uns estudos".

As peladas no meio rural não acontecem de forma programada, como ocorre, por exemplo, na Mangueira, com dia fixo e horário pré-determinados. Na comunidade do São João, há uma flexibilidade nos dias e horários, embora estes sejam quase sempre no final da tarde, majoritariamente a partir das 16h30, às vezes às 17 horas. As peladas ocorrem quase sempre durante a semana. Assisti a apenas duas peladas no final de semana. Porém, da mesma forma que no Recife, no meio rural, a pelada também está situada no tempo do não-trabalho, pois é o trabalho na agricultura que vai definir se haverá ou não condições para uma partida de futebol.

O trabalho começa cedo, por volta das seis horas da manhã. Quando o trabalho é por demais extenuante, deixando-os muito cansados, a pelada não é realizada, mesmo que tenha sido previamente marcada, apesar do trabalho ser sempre encerrado por volta das 16 horas, às vezes antes. Quando o cansaço é considerado pequeno pelos trabalhadores, aí a acontece a pelada. Nos meses em que há férias ou feriados escolares, acontecem mais jogos, pois cinco dos jogadores solteiros ainda estudam, impedindo que eles participem das disputas nos dias de aula. Os jogadores são frequentemente convidados para jogarem quase sempre nos mesmos times, há uma formação mais ou menos fixa. Assim, além do trabalho, há uma outra variante influenciando a realização dos jogos: a escola. Embora ela não seja tão determinante, pois alguns jogos acontecem mesmo em dias de aula, apenas com um número reduzido de participantes ou com a chegada de novos jogadores.

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

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

é mais um exemplo de uma regra em permanente atualização.

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

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

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

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

As regras da pelada do São João são bem semelhantes às regras adotadas pelo grupo da Mangueira, com exceção do pênalti. O tamanho do campo é reduzido, mesmo havendo espaço e um campo com dimensões aparentemente oficiais. Como há bastante espaço, dentro do campo "oficial" os jogadores improvisaram um campo menor, com duas traves confeccionadas com madeira de árvores nati-

vas da região, em cada uma há duas redes, bastante desgastadas. Esse minicampo (mesmo assim maior que o campo da Casa do Estudante) é utilizado somente nas peladas. Não há marcação de cal ou tinta apenas marcações feitas por enxadas e isso em apenas um dos lados do campo. Na outra lateral do campo, há uma linha imaginária demarcando o campo.

O jogo é atravessado por tensões e brincadeiras, assim como na pelada da Mangueira. Os principais momentos de tensão são os gols e o desrespeito às regras, pois não só as faltas são objetos de contestação, mas também a saída ou não de uma bola do campo. Após a marcação de um gol, há muitas reclamações entre os jogadores. Essas reclamações são principalmente por falta de marcação sobre o adversário, por uma falha do goleiro ou por um passe errado que tenha originado o gol. Quem recebe a reclamação sempre retruca. A tensão aumenta também pelas provocações de quem fez o gol. Não presenciei, entretanto,em qualquer momento, alguém xingar o adversário ou proferir palavrões, como ocorre com frequência na Mangueira (por exemplo: "Vá se foder", "vá tomar no cu", "filho da puta", "frango")[11]. Os xingamentos, quando ocorrem, ficam restritos a um "seu porra" (poucas vezes pronunciado) ou um "fela da gaita", que é dito em momentos de irritação; "Fela da gaita" também é dito em momentos de brincadeira, e, pelo que apreendi, quer dizer algo como a expressão "fulano é sem futuro", mas é uma expressão de difícil entendimento para quem não é membro do grupo.

As brincadeiras giram em torno do jogo, de alguém que conseguiu uma jogada bonita, quem fez mais gols, quem deu caneta ou pedalou[12], ou sobre quem sabe e quem não sabe jogar. Não há brincadeiras questionando a heterossexualidade dos jogadores ou brincadeiras de conotações sexuais – é possível que a minha presença possa ter inibido esses tipos de brincadeiras. Considero que isso ocorra também porque há na pelada do São João uma participação das mulheres durante o jogo e também após os jogos.

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

Observei basicamente dois tipos de peladas no São João: uma é a pelada de brincadeira, segundo os jogadores, "apenas um racha"; a outra, não, é uma pelada mais séria porque envolve uma aposta. Houve uma aposta que envolvia a metade de um bode e outra cujo prêmio era uma cabra. Os times que jogam as peladas de brincadeira ou com aposta são praticamente os mesmos, quando ocorrem mudanças no grupo estas ocorrem pela falta de um jogador e um novo entra – não presenciei a troca de jogadores entre os times. Quem escala o time é o responsável pela aposta, presenciei duas apostas entre Cícero e seus cunhados, a primeira com Francisco e a segunda com João Paulo.

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

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

A pelada de brincadeira pode ocorrer sem árbitro, com um jogador de cada time responsável pela marcação das faltas, como já ob-

servei anteriormente. Isso não quer dizer que não haja tensão e conflitos durante a "brincadeira", mesmo porque os jogadores admitem que ninguém joga "querendo perder". É importante relembrar mais uma vez a assertiva de Huizinga (2007) segundo a uma das características do jogo é à competição – não é apenas em jogos ou esportes oficiais que o caráter competitivo está presente; nas brincadeiras ele também permanece, mesmo que em outro nível. Nos jogos de "brincadeira", os jogadores fazem mais gozações e brincadeiras com seus adversários. Aumenta também o número de jogadas individuais, as tentativas de dribles acontecem com maior frequência e quando são executadas com êxito são quase sempre acompanhadas de piadas contra quem sofreu o drible.

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

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

Igualmente à pelada da Mangueira, após os jogos, o momento é de rememorar: destacam-se as jogadas que possam "humilhar" o adversário, reforçando a superioridade do time vencedor. O time perdedor não admite essa superioridade e lança mãos de piadas do tipo "deixamos vocês ganhar", ou então, "finalmente ganharam uma". Tais provocações e brincadeiras são sempre feitas em clima amistoso, por mais que um jogo tenha sido tenso. Aqui como na Mangueira, o "terceiro tempo" é um prolongamento do jogo. Os jogadores se dirigem para algumas das casas próximas ao campo, onde há sempre uma garrafa de um litro de aguardente ou uma garrafa de meio litro, conhecida por "celular"[13] – quando não tem a bebida, eles mandam um dos "meninos" irem comprar o produto. Enquanto bebem, conversam sobre o jogo e às vezes sobre o trabalho. A maioria faz parte da família de assentados, conversam sobre os projetos desenvolvidos pela associação, além do trabalho de plantio, colheita, cuidado com o gado e com os caprinos. O ponto de encontro não é o bar, apesar de existir um próximo (aproximadamente 200 metros) ao local do campo. Como o local de diversão é a casa de um deles, as mulheres também participam desse momento de confraternização após o jogo, inclusive algumas consomem bebidas alcoólicas. A participação feminina não ocorre durante toda a confraternização, pois todas precisam preparar e servir o jantar dos filhos e maridos – por isso, também esse momento após a pelada é um momento breve que dura em média quarenta minutos.

É possível perceber que existem mais relações de proximidade do que de diferenças entre os grupos de pelada da cidade e do sertão, porém, essas poucas diferenças não são pequenas e precisam ser aprofundadas, como, por exemplo, a participação ou exclusão das mulheres, o jogo apostado e o jogo de brincadeira no meio rural. As proximidades são reveladas na construção e negociação das regras, tanto daquelas que são enunciadas quanto das regras não verbalizadas, que interferem na dinâmica dos jogos.

As Regras e a Dinâmica Figuracional das Peladas

As peladas da Mangueira e do São João se assemelham quanto às regras adotadas

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

As regras, enunciadas e não verbalizadas, influenciam na dinâmica dos jogos, sobretudo as "regras de ação". Chamo de regras de ação todas aquelas que se referem à ação de um jogador, como faltas, impedimento, pênalti, escanteio e lateral, e, de "regras conformativas", aquelas que conformam a ação num determinado espaço e tempo, como as regras referentes à dimensão do campo e ao tempo de jogo. Importante lembrar que esta é uma categorização apenas para facilitar a compreensão sobre as regras, não devendo ser percebida como definição rígida e exclusiva, pois se lermos as 17 regras do jogo, podemos considerar todas como regras de ação – por exemplo, as linhas demarcatórias do campo estabelecem os limites até onde a ação de um jogador pode ser executada ou não.

O importante aqui é frisar o caráter elástico das regras num sentido elisiano, pois as regras são elásticas não apenas porque visam manter um equilíbrio entre tensão e emoção, mas porque nenhuma delas diz "**como**" jogar, apenas informam o que não é possível fazer, o que torna o campo de possibilidades de ação dos jogadores imenso. Em termos etnometodológicos poderíamos dizer o que há sempre uma grande "margem de incompletude em toda e qualquer regra do jogo" (Garfinkel, 1963).

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

Um campo de futebol com dimensões oficiais ocupa um grande espaço[14]. Na maioria das peladas, além de uma redução do tamanho do campo, há também uma redução no número de jogadores. Embora sejamos tentados a equacionar a falta de espaços para a prática do futebol, com a redução do tamanho do campo e do número de jogadores, é preciso relativizar tal relação pois, no meio rural, não é a falta de espaço que determina o número de jogadores e o tamanho do campo, ao contrário, os "peladeiros" reduziram o tamanho do campo "oficial" para os jogos do futebol amador. É mais provável que a pelada seja realizada em um campo menor com menos jogadores, porque a pelada é um uma atividade esportiva onde se joga com seus pares mais próximos, vizinhos, amigos, colegas de trabalho, ou seja, onde prevalecem relações interpessoais, do que pelo fato de haver poucos espaços nas metrópoles para a prática do futebol. Seja pela falta de espaço e/ou pelas relações de amizade e vizinhança, as peladas ocorrem em um campo menor e com um número menor de jogadores, o que possibilita uma diferença na dinâmica dos jogos, além da alteração, exclusão e criação de novas regras. As regras conformativas (regras oficiais de 1 a 7 e a regra 9) são as que sofrem maior número de alteração ou simplesmente são subtraídas:

> **Regra 1**: as dimensões do campo e as marcações não são observadas, joga-se com o terreno disponível e, se o campo for considerado grande demais pelos "peladeiros", há uma redução no seu tamanho (como na comunidade de São João);

Regra 2: o peso, tamanho e as condições da bola não são observados, a bola será usada enquanto for possível ser utilizada, podendo sofrer diversos consertos para tanto;

Regra 3: O número de jogadores é definido pelo grupo. Na Mangueira são 9 jogadores e no São João são apenas 6 em campo. Não há substituições na pelada do São João; Na Mangueira, há a possibilidade dos adolescentes entrarem no decorrer do jogo. Um jogador substituído pode voltar ao campo;

Regra 4: Uniforme e equipamentos. No São João, todos os jogadores jogam descalços, e não utilizam coletes. Na Mangueira, todos os adultos – excetuando os goleiros – jogam calçados com chuteira ou tênis, a maior parte dos adolescentes joga descalço;

Regra 5: O árbitro. Nas peladas da Mangueira há sempre um árbitro e este é escolhido pelos próprios jogadores, suas decisões às vezes são contestadas. No São João, há peladas sem árbitro, mas nas peladas envolvendo apostas o grupo sempre designa um árbitro;

Regra 6: Árbitros assistentes. Regra excluída;

Regra 7: A duração da partida é acordada de acordo com a disponibilidade do grupo, na Mangueira são dois tempos de quarenta minutos, embora alguns jogos extrapolem essa determinação inicial. No São João, a duração da partida depende da luz natural, visto que os jogos são quase sempre no final da tarde;

Regra 9: Bola em jogo e fora de jogo. Como os campos não possuem marcação, os jogadores é que decidem se a bola ultrapassou ou não a linha imaginária que delimita o campo;

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

> Pergunta: *Quem criou essas regras? Sem impedimento, sem pênalti...*
>
> Fernando: *Nós mesmos. Nós mesmo do racha fizemos essa regra mesmo.*
>
> Pergunta: *Por que não tem o impedimento?*
>
> Fernando: *Porque eu acho que o campo é pequeno, né?! Pra fazer impedimento o campo é pequeno demais. Ai não dá* (Fernando, jogador da pelada do São João).

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

Regra 8: Início e reinício de jogo. É mantida a regra, sem obedecer a distância de 9,15m;

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

Regra 11: Impedimento. Subtraída;

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

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

barreira é posicionada a três passos da bola;

Regra 14: Tiro penal. Ver regra 12;

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

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

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

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

As relações de interdependência entre os jogadores tornam-se maiores e mais difíceis de transpor para um gráfico, por exemplo. A pelada da Mangueira envolve todos os jogadores numa teia de interdependência, com exceção dos dois goleiros; um jogador de uma equipe entrará em contato com todos os seus adversários. O campo reduzido e o número de nove jogadores propiciam uma movimentação intensa dos jogadores e, apesar de um ou dois jogadores se posicionarem como defensores, mesmo estes, chegarão ao meio de campo com frequência e várias vezes posicionar-se-ão no campo do adversário como se fossem atacantes. Uma representação gráfica poderia apresentar a disposição dos times azul e vermelho no momento do início do jogo mas um gráfico da pelada que buscasse representar a movimentação em campo dos jogadores seria impossível de ser compreendido, pois nenhuma representação seria capaz de abarcar a dinâmica da relação entre os jogadores do mesmo time, muito menos da interdependência que se estabelece entre os times adversários.

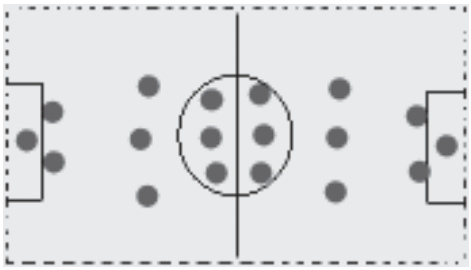

Figura 5 - Times azul e vermelho: saída de jogo.

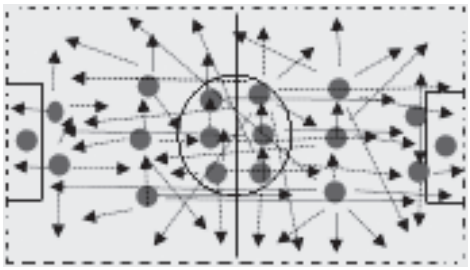

Figura 6 –Dinâmica figuracional: "impossiblidade" de transpor para um gráfico.

A ausência do impedimento torna o jogo dinâmico, pois para penetrar à defesa adversária, que se reagrupa rapidamente, o time que ataca necessariamente utiliza um número maior de jogadores, proporcionando contra-ataques com frequência, pois ao concentrar um grande número de jogadores em um lado do campo, é difícil realizar troca de passes e dribles exitosos, favorecendo a retomada de bola por parte da defesa. Acontece um vai e vem constante entre os times azul e vermelho. A dinâmica figuracional da pelada exige dos jogadores um exercício de funções variadas. Cada "peladeiro" atua de forma multifuncional, mesmo que seja designado para atuar em determinado espaço do campo (defesa, meio e ataque). Ao iniciar o jogo, a posição de cada jogador irá modificar o posicionamento do jogador adversário, assim a dinâmica o deslocamento de um jogador é coordenado pelo movimento de seus companheiros e, principalmente, pelo deslocamento dos jogadores adversários.

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

As regras enunciadas interferem na dinâmica do jogo, mas as regras que não são ditas, mas que são dominadas pelos "peladeiros" também interferem na configuração dos jogos. A proibição de chutes com força quando os "meninos" estão no gol, ou a condenação de faltas que usem força desproporcional, como, por exemplo, na disputa entre um "pirráia" e um adulto. Além disso, a própria dinâmica do jogo é modificada, pois os "pirráia" e os "meninos" não devem reter a bola, apenas os adultos podem "prender" mais a bola, mas mesmo assim isso deve ser feito no "tempo certo", e somente quem incorporou os capitais futebolísticos apreciados pelo grupo consegue equacionar com êxito a relação tempo e espaço. Este aprendizado somente ocorre na prática do jogo, participando com seus pares, pois nenhuma regra diz "como" jogar,

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

Não é possível aprender a jogar futebol apenas guiando-se pelas regras, pois a incompletude de qualquer regra apenas restringe a ação, mas não ensina "como" jogar, é somente através de um longo aprendizado, através da inserção em um grupo que alguém aprende a jogar pelada. Como diria Bourdieu, o bom "peladeiro" domina as regras ditas e as não-ditas, mas principalmente, ele incorpora o "sentido do jogo", o bom "peladeiro" não joga a partir das regras, mas joga com as regras. As peladas revelam um amplo campo de possibilidades, esperando para ser explorado e pesquisado. Esse é um campo fértil para temas novos e tradicionais na sociologia, como o tema das regras. Enfim, temos um imenso campo a explorar na sociologia dos esportes.

Notas

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

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

[3] Em outras cidades, o termo "racha" também é utilizado, como por exemplo, no Rio de Janeiro.

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

[5] Após essa primeira definição, de agora em diante utilizarei o termo pelada sem as aspas.

[6] A comunidade da Mangueira localiza-se no bairro da Torre. Este é um bairro de classe média, mas como a maioria dos bairros do Recife, mesmo os de classe média e média alta, contém, dentro do seu espaço territorial, pequenas favelas. Segundo dados do Plano Setorial de Uso e Ocupação do Solo, qualquer bairro da cidade está situado a uma distância não superior a 1,2 km de alguma favela. A comunidade da Mangueira é mais uma a confirmar esse fato e conta com aproximadamente 300 famílias.

[7] Em 2005, esse valor representava 40% do salário mínimo brasileiro.

[8] Por "normalidade percebida" de eventos, refiro-me às características *formais perceptíveis* que os eventos têm para o observador, que os vê como casos de uma classe de eventos, isto é, *tipicalidade*; as suas "possibilidades" de ocorrências, isto é, *textura causal;* os seus lugares em um jogo de relações entre meios e fins, isto é *eficácia instrumental*; e a sua necessidade segundo uma ordem natural ou moral, isto é *exigência moral (*t*radução* nossa).

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

[10] Grupo que também acompanhei em 2005 e início de 2006. Essa pelada é formada por um grupo grande, formado por mais de 40 homens que, mesmo residindo na região da Macaxeira, vêm de comunidades distintas (bairros vizinhos, como Casa Amarela, Nova Descoberta, Vasco da Gama, guabiraba, dentre outros), tornando a relação interpessoal mais distante entre alguns peladeiros, sendo que alguns se conhecem apenas dos encontros aos sábados. Assim, nesse grupo, as regras precisam ser enunciadas porque não são compartilhadas por todos; mesmo pertencendo a um mesmo extrato social, não possuem a mesma homogeneidade que o grupo da Mangueira. Entre iguais e amigos, os palavrões são permitidos, e eu diria que são até esperados, mas no caso da Pelada da Amizade, os palavrões são proibidos, pois todos devem tratar os demais com respeito; aquele que não obedecer a essa regra, será excluído da pelada. Essas exclusões, suspensões e outras punições – como por exemplo, estabelecimento de multas – são realizadas em reuniões antes ou após a pelada.

[11] "Frango", no Recife, é utilizado como sinônimo de homossexual.

[12] Quando o jogador passa o pé sobre a bola várias vezes com ela em movimento.

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

[14] As medidas oficiais são: cumprimento, no mínimo 90m, no máximo, 120 m; largura de, no mínimo, 45 m, no máximo, 90 m.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Miguel Vale de. "Gênero, masculinidade e poder: revendo um caso do sul de Portugal". *Anuário Antropológico/95*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, p. 161-189, 1996.

BOURDIEU, Pierre. *Coisas ditas*. São Paulo: Brasiliense, 2004.

ELIAS, Norbert; SCOTSON, J. L.. *Os estabelecidos e os outsiders*. Sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade. Rio de Janeiro, Zahar, 2000.

ELIAS, Norbert; DUNNING, E.. *A busca da excitação*, Lisboa, Difel, 1992.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

GARFINKEL, Harold. "A conception of and experiments with 'trust' as a condition of concerted stable actions". **In:** HARVEY, D. J. (ed.). *Motivation and social Interaction*. New York, Ronald Press, 1963.

_____. *Studies in ethnomethodology*. New Jersey: Prentice-Hall, 1967.