

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID
MASTER EN PSICOLOGÍA DEL DEPORTE

**ESTUDO DAS
FALTAS E CONDUCTAS ANTIDESPORTIVAS
DE ATLETAS DE FUTEBOL PROFISSIONAL
EM DECISÕES DE CAMPEONATO BRASILEIRO**

Suzy de Fátima Fleury

SÃO PAULO
2004

**ESTUDO DAS
FALTAS E CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS
DE ATLETAS DE FUTEBOL PROFISSIONAL
EM DECISÕES DE CAMPEONATO BRASILEIRO**

SUZY DE FÁTIMA FLEURY

Tese à Universidad Autónoma de Madrid
Marter en Psicología del Deporte como
Requisito parcial para obtenção do grau
de Master em Psicologia del Deporte.

ORIENTADOR: Prof. Dr.Pablo Jodra

CO-ORIENTADORES: Prof. Dr.Antônio Carlos Simões

Prof.Ms.Silvia Regina Deschamps

Prof.Ms.Maria Aparecida de Câmara Nery

AGRADECIMENTOS

Aos meus queridos marido e filho Vasco Fleury e Guilherme Fleury, o meu amor, carinho e agradecimento pela paciência e constante apoio em mais esta caminhada de construção da nossa história de vida.

Aos meus pais Rubem Carneiro da Silva e Nilda Souza o meu respeito e admiração pelo enorme esforço que fizeram para me propiciar a melhor e mais importante de todas as heranças, a educação e formação.

As minhas queridas sogra e tia Glória Fontoura Fleury e Isabel Japur pela dedicação a favor da harmonia familiar e, mesmo residindo em Porto Alegre, agradeço por participarem do nosso dia a dia.

Aos meus irmãos Carlos Frederico Souza da Silva e Rubem Carneiro da Silva Jr., cunhados e cunhadas, sobrinhos e sobrinhas, agradeço pelas pessoas que são e por suportarem os longos momentos de ausência.

À companheira de viagem Maria Aparecida Nascimento, agradeço o cuidado e atenção com que sou tratada e, em especial, a comidinha que tanto elevava minha motivação.

À especial Ana Lúcia de Souza Mendes, assistente e anjo da guarda, que sempre com tranqüilidade resolve os problemas do meu dia a dia e me faz sentir a segurança necessária para cumprir com importantes compromissos e prazos quase sempre apertados.

À amiga de fé, minha “irmã” camarada Anahy Couto, agradeço a torcida sempre a favor da amizade e de momentos de maior prosperidade, além da companhia pessoal, profissional e psicológica.

Deseo expresar mi gratitud especial a Pablo Jodra, por la amistad y por influenciar en mi decisión de frecuentar el Master en Psicología del Deporte en la Universidad Autónoma de Madrid, una valiosa contribución en mi vida.

Ao amigo e super profissional João Ramalho, agradeço de coração a valiosa contribuição para o desenvolvimento desta tesina, sem a qual não teria sido possível a elaboração.

O meu muito obrigado aos mestres Prof.Dr. José Lorenzo González, Prof.Dr.Pablo Jodra, Profa.Dra.Rosa Garcia Mora, Prof.Dr.Antonio Carlos Simões, Profa.Ms.Silvia Regina Deschamps e Prof.Ms.Maria Aparecida de

Câmara Nery pela inestimável ajuda, críticas e sugestões na orientação durante toda essa jornada de trabalho.

Ao consultor esportivo Marcel Tírico Auricchio, agradeço a grande ajuda neste trabalho e lembro com alegria as horas que compartilhamos algumas das deliciosas histórias do nosso futebol.

Aos profissionais da TV Globo Marcos Antonio Machado da Silva e Tiago Moler, e da TV Bandeirantes Luciano Borges, agradeço o interesse e a disponibilidade de informações, indispensáveis ao levantamento de dados.

Aos atletas de futebol que sempre foram fonte de inspiração e razão maior das lições, em especial, a Evair e Pedrinho dedico todo o meu esforço e consideração.

Aos “comandantes” Cuca, Geninho, Levir Culpi, Márcio Araújo, Nelsinho Batista, Oswaldo de Oliveira, Valdyr Espinosa e Vanderlei Luxemburgo, por quem tenho respeito, admiração e profunda gratidão pela confiança nos trabalhos realizados.

Ao competente profissional Helymar Machado, agradeço imensamente a consultoria estatística prestada aumentando a credibilidade do trabalho.

Aos colegas da Escola de Educação Física e Esporte, em especial, o pessoal do Grupo de Estudos e Pesquisas em Psicossociologia do Esporte, pela amizade, troca de experiência e informação.

SUMÁRIO

| | Página |
|---|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | |
| 1.1 Caracterização do Problema..... | 1 |
| 1.2 Objetivo Geral..... | 2 |
| 1.3 Objetivos Específicos..... | 2 |
| 2. REVISÃO DE LITERATURA | |
| 2.1 Futebol de Campo..... | 3 |
| 2.2 Campeonato Brasileiro..... | 4 |
| 2.3 Últimos 10 Anos de Campeonato Brasileiro..... | 6 |
| 2.4 Faltas e Condutas Antidesportivas..... | 39 |
| 2.5 Natureza do Caráter e Espírito Esportivo..... | 43 |
| 2.6 Natureza Psicológica dos Jogos Decisivos..... | 47 |
| 2.7 Competição x Competitividade x Agressão no Esporte..... | 51 |
| 2.8 Treinamento Psicológico - Autodomínio Emocional..... | 60 |
| 3. METODOLOGIA..... | 62 |
| 4. RESULTADOS..... | 64 |
| 5. DISCUSSÕES E CONCLUSÕES..... | 79 |
| 6. SUGESTÕES..... | 92 |
| 7. BIBLIOGRAFIA..... | 94 |

1 - INTRODUÇÃO

1.1 - Caracterização do problema

O desempenho de atletas de futebol profissional em decisões de Campeonato Brasileiro, numa época em que os resultados ocupam lugar de importância definitiva, tanto para jogadores e comissão técnica, como para clubes, torcida e imprensa, passa a ser uma vantagem competitiva. Além do 'talento', o conjunto das habilidades técnica, tática, física e psicológica, é determinante para o alto desempenho esportivo (Elliott e Mester, 2000).

Muito embora essas habilidades sejam indispensáveis para a qualidade do rendimento de atletas e equipe durante uma partida de futebol, observa-se que os programas de treinamento interdisciplinar ainda não contam com o trabalho de preparação psicológica, integrado e conduzido por profissionais especializados, de forma planejada e sistematizada.

Acompanhando a evolução da preparação de atletas de futebol nessas últimas três décadas (70, 80 e 90), pode-se constatar que diferentes profissionais e disciplinas participam ativamente dos programas de treinamento e competições. Para que se tenha idéia da presença interdisciplinar de profissionais que compõem a comissão técnica, das 24 equipes que participaram do Campeonato Brasileiro 2003 (Série "A"), todas sem exceção, contaram com a colaboração de técnicos, preparadores físicos e médicos. As outras disciplinas, no entanto, ainda procuram espaço, alcançando os seguintes níveis de participação: fisioterapeutas, 21 equipes - 87.5%; fisiologistas, 12 equipes - 50%; nutricionistas, 11 equipes - 45.8%; e, psicólogos, apenas 2 equipes - 8.3%, (Revista Placar-Guia do Brasileirão, 2003).

Resumidamente, os atletas de futebol profissional têm sido beneficiados pelo treinamento planejado e sistematizado: técnico, tático e físico. Também estão tendo acesso à evolução da medicina esportiva, fisiologia, fisioterapia e nutrição, porém, ainda recebem pouca orientação e treinamento psicológico. Essa realidade pode ser observada não só nos dados apresentados que indicam a formação das equipes interdisciplinares nos clubes de futebol profissional no Brasil, mas principalmente, pela

instabilidade emocional apresentada por diversos atletas durante as competições. E o que mais chama a atenção é o fato de atletas, considerados espetaculares por treinadores e também pela mídia, apresentarem comportamentos de desconhecimento, imaturidade ou falta de domínio do impulso da agressividade, levando a punições como faltas, advertências (cartões amarelos) e expulsões (cartões vermelhos), que são consideradas condutas antidesportivas segundo a Regra 12, do Código de Regras do Jogo de Futebol, (SINDICATO DOS ÁRBITROS DE FUTEBOL DO ESTADO DE SÃO PAULO (SAFESP), 1999).

1.2 - Objetivo Geral

Estudar as faltas e condutas antidesportivas de atletas de futebol profissional, durante as partidas decisivas do Campeonato Brasileiro, no período entre 1994 a 2003.

1.3- Objetivos Específicos

- Identificar as faltas e condutas antidesportivas que ocorrem com mais freqüência durante as partidas decisivas do Campeonato Brasileiro;
- Relacionar as faltas e condutas antidesportivas com o período de tempo do jogo, classificado em: 1º Tempo: de 0-15 min., 16-30 min., 31-45 min., e, 2º Tempo: 0-15 min., 16-30 min. e 31-45 min. mais as prorrogações. Ou seja, relacionar quais as faltas e condutas antidesportivas e o período que ocorrem com mais freqüência;
- Relacionar as faltas e condutas antidesportivas com a idade e posição que o atleta ocupa dentro do campo;
- Relacionar as faltas e condutas antidesportivas com os resultados obtidos pela equipe.

2 - REVISÃO DE LITERATURA

A partir dos conceitos estabelecidos pela literatura, é possível considerar algumas abordagens de investigação sobre: a natureza do futebol de campo, Campeonato Brasileiro, últimos 10 anos de Campeonato Brasileiro, faltas e condutas antidesportivas, natureza do caráter e espírito esportivo, natureza psicológica dos jogos decisivos, competição x competitividade x agressão no esporte, e o treinamento psicológico – conhecimento, estratégia e autodomínio emocional:

2.1 Futebol de Campo

O futebol é uma modalidade esportiva que pertence à categoria de grandes esportes de equipe caracterizado por um regulamento (validade internacional), campeonatos nacionais e internacionais, periódicos.

2.1.1 Estrutura do Futebol

O futebol de campo é composto por uma estrutura formal e funcional comum aos esportes de equipe.

2.1.1.1 Estrutura Formal

O campo é retangular, sem obstáculos e com suas medidas, metas e sinalizações perfeitamente estabelecidas; a bola, esférica, em torno da qual giram as ações fundamentais do jogo; as 17 regras que delimitam as condições da competição e as condições de início, desenvolvimento e final do jogo que serão supervisionadas pelo árbitro principal assistido por seus auxiliares; os gols que são o objetivo do jogo, uma vez que os atletas procuram conseguir fazer o maior número possível e receber o mínimo; os atletas colaboradores que entre si estabelecem tarefas de cooperação, procurando marcar os gols e impedindo, por meio da oposição, que o adversário consiga este objetivo; por último, os adversários, que colaboram entre si com o propósito de derrotar a equipe adversária.

2.1.1.2 Estrutura Funcional

É formada por uma estrutura interna comum, e consiste em entender a ação do jogo como o resultado da interação entre os atletas de uma equipe ao redor de uma bola com o objetivo de alcançar o objetivo proposto. As tarefas básicas durante o jogo são as de cooperação e oposição em ataque e defesa.

Os esportes coletivos apresentam diferenças em relação ao terreno de jogo, espaço que os atletas ocupam e, a interação que ocorre em relação ao número de jogadores (ver Quadro 1).

| Esporte | Terreno de jogo | Espaço de interação | Nºjogadores |
|----------------|------------------------------|--------------------------------------|--------------------|
| Voleibol | 18 x 9 = 162 metros | 13, 5 m ² por jogador | 12 |
| Basquetebol | 28 x 15 = 420 metros | 42 m ² por jogador | 10 |
| Futebol | 100 x 65= 6500 metros | 285 m² por jogador | 22 |
| Handebol | 40 x 20= 800 metros | 57 m ² por jogador | 14 |

Quadro.1 Características fundamentais comparadas com diferentes esportes coletivos.
(Grinvald, 2003)

Como se pode observar no Quadro 1, as características fundamentais do jogo de futebol apresenta uma estrutura que dificulta ainda mais a adaptação do jogador ao movimento da bola, exigindo habilidades de grande complexidade aliadas à velocidade de execução. Independente desses elementos, a atração do jogo pode ser maior ou menor sempre e quando se consegue mais ou menos gols numa partida. Por esse motivo os fundamentos técnicos, disciplina tática, condicionamento físico e habilidades psicológicas são imprescindíveis na busca do máximo rendimento esportivo e, conseqüentemente, dos resultados planejados.

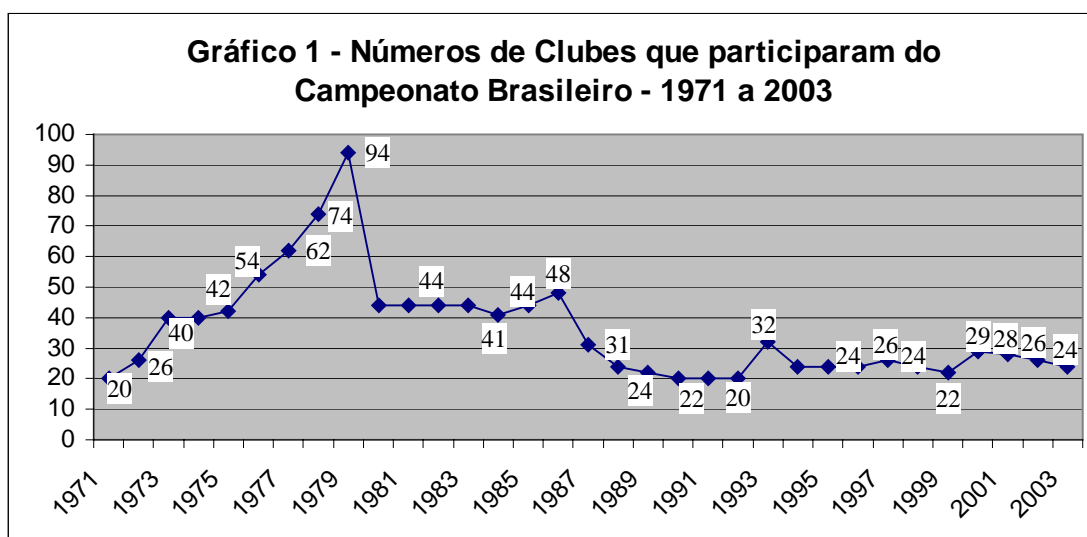
2.2 Campeonato Brasileiro

O Campeonato Brasileiro de Futebol é considerado o mais importante e popular no cenário esportivo nacional e, um dos mais representativos do mundo. A história dessa competição se mistura aos fatos ocorridos no Brasil desde a década de 70 e ao cotidiano de uma nação. A competição foi criada pelo Sr. João Havelange, presidente da Confederação Brasileira de Desportos (CBD), em 1971, quando o Brasil vivia sob forte ditadura militar.

O sucesso da seleção Brasileira no Mundial de 1970, potencializado pela televisão que pela primeira vez transmitia para todo o Brasil uma Copa do Mundo ao vivo, o futebol se tornava uma das melhores oportunidades para se associar o esporte as ações de marketing e política do governo. O então General-Presidente Emílio Garrastazu Médici, passava a defender o esporte como “*melhor instrumento para se promover a integração do Brasil*”.

Com o futebol no auge do prestígio, começava o primeiro campeonato nacional de clubes com a marca de ser o último país, da elite do futebol mundial, a ter uma disputa nacional de clubes.

Em sua primeira edição (1971), o Campeonato Brasileiro contava com a participação de 20 clubes. Cedendo às pressões políticas e interesses do regime militar, somado aos altos índices de votos nulos e brancos nas “eleições” municipais de 72, a CBD foi ano a ano permitindo que os clubes fossem sendo incluídos, mesmo que em prejuízo do nível técnico da competição. Essa situação culminou com o recorde de 94 equipes, em 1979, cujo lema era: “*onde a arena vai mal, um time no nacional*”. O número baixou nos anos seguintes, mas mesmo assim, o campeonato continuou “superlotado” até 1996 ((Klein e Audinino, 1996) (ver Gráfico1).

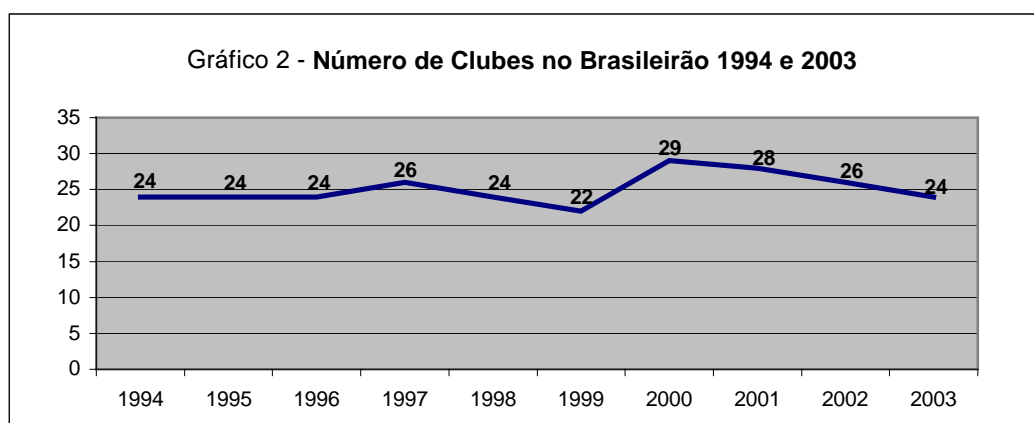


Em 1987, revoltados contra a desorganização do futebol brasileiro, que apresentava dezenas de participantes, calendários confusos, regras variáveis e critérios múltiplos, os principais clubes do país se uniram e

criaram o “Clube dos 13”, assumindo o rompimento com a Confederação Brasileira de Futebol (CBF), criada em dezembro de 1979. Com a missão de organizar o Campeonato Brasileiro, o “Clube dos 13” promoveu ainda em 1987, uma competição paralela denominada “Copa União”, que contou com a participação de 16 equipes e uma fórmula simples (Revista Placar, Almanaque do Brasileirão, 2002). Mesmo com a experiência da “Copa União” considerada um fracasso, ao menos se conseguiu manter uma maior regularidade no número de clubes.

2.3 Os Últimos 10 anos de Campeonato Brasileiro

A partir de 1994, uma década de Campeonato Brasileiro, a competição passou a apresentar maior regularidade no número de participantes, entre 24 e 29 clubes (CD-ROM Placar, Banco de Dados, 2002) (ver Gráfico 2).



A inclusão ou exclusão de uma equipe dependia da regra vigente, exceto em 1997 quando o Fluminense Football Clube, rebaixado para a segunda divisão por não conseguir o número de pontos suficiente para se manter na elite do futebol brasileiro, recorreu a decisão. Pressionada pelo “Clube dos 13”, a CBF que já estava enfraquecida após o escândalo envolvendo o diretor de arbitragem Sr. Ives Mendes (Placar História do Brasileirão, 2002, p.31), aumentou o número de clubes, para 26 equipes. Dessa forma, foram concedidas as equipes do Fluminense e Bragantino, o direito de retornarem a primeira divisão do futebol nacional em nova competição denominada “Copa João Havelange”, substituindo o tradicional

Campeonato Brasileiro. Nesse mesmo ano, 1997, o Fluminense mais uma vez não alcançou os pontos necessários e foi rebaixado, retornando mais vez para a segunda divisão. Em 1998, sob forte tensão e constrangimento, a equipe do Fluminense desceu para a terceira divisão, disputada no ano seguinte, em 1999 (Revista Placar, História do Brasileirão, 2002).

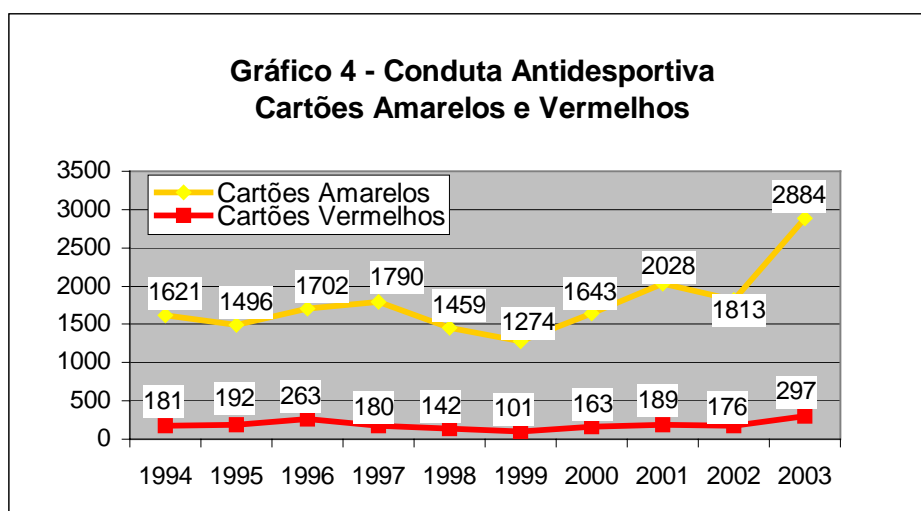
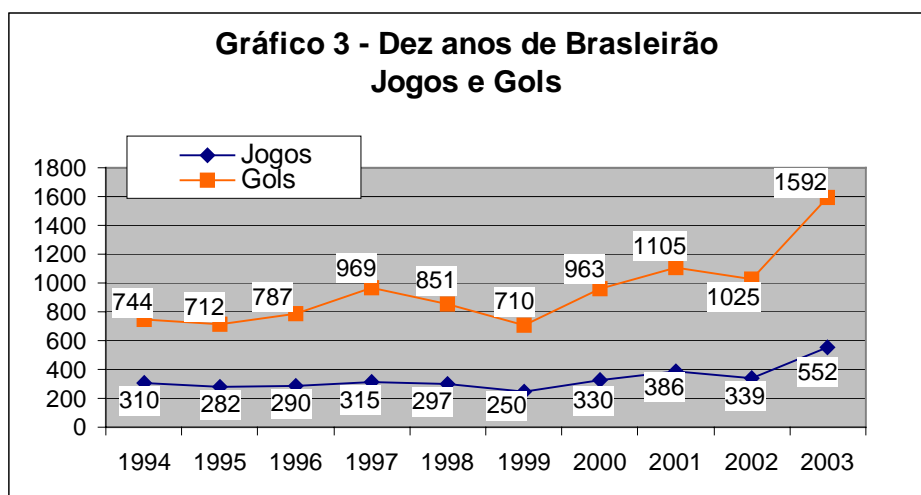
Outro aspecto que marcou os últimos dez anos de Campeonato Brasileiro foi a não participação nas partidas decisivas, de quatro clubes importantes do eixo centro-sul, as equipes do São Paulo (SP), Flamengo (RJ), Fluminense (RJ) e Internacional (RS).

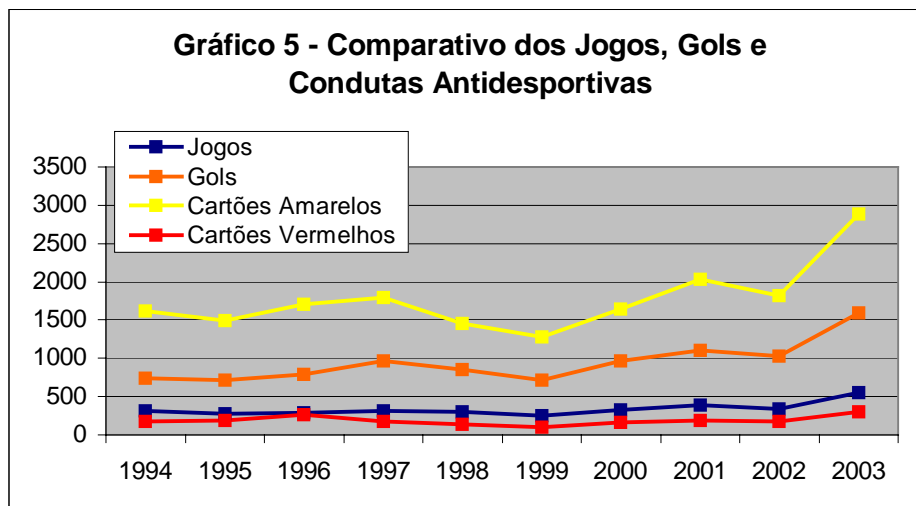
Com a necessidade de profissionalização, o futebol viveu algumas experiências que merecem destaque. A implantação do sistema de co-gestão entre clubes e empresas, como a parceria Palmeiras/Parmalat, Santos/Unicor e Corinthians/Excel, que são alguns dos exemplos que marcaram os anos 90, na busca de melhores condições para os clubes no Brasil. Ainda sob o efeito desse movimento de mudança, o Congresso Brasileiro aprovou o Projeto de Lei no. 9.615, de 24 de março de 1998, elaborado pelo então Ministro dos Esportes Edson Arantes do Nascimento, a “Lei Pelé”, como é mais conhecida. O projeto conta com objetivos de alteração no código vigente no país, a partir de 1998. Considerações como: a transformação de clubes em empresas, alteração na relação de contratos dos atletas com os clubes, a obrigatoriedade na profissionalização de atletas a partir de 20 anos, os direitos dos torcedores e outros (Fleury, 1998). A polêmica e constantes discussões a respeito das vantagens e desvantagens da lei, ainda estão em voga até os dias de hoje.

Outro fato importante que por si só já justificaria a necessidade de se buscar uma maior profissionalização do futebol brasileiro se refere às conquistas de duas Copas do Mundo que colocou o país na liderança mundial, após o Tetracampeonato conquistado em 1994 e, o Pentacampeonato tão desejado, em 2002. Como consequência natural e positiva, ocorreu uma maior exposição e consequente valorização do jogador brasileiro no exterior, favorecendo as transferências para clubes considerados de primeira linha, especialmente na Europa.

Mesmo diante dos resultados positivos vividos nesses últimos, as regras do Campeonato Brasileiro continuam a sofrer alterações. Essa situação pode ser observada principalmente entre o período de 1998 a 2004. Com a possibilidade de incluir novas equipes no torneio, a insegurança passou a fazer parte do relacionamento entre investidores e clubes, refletindo particularmente em contratos que foram cancelados durante esse período. O modelo de gestão ideal, portanto, continua a ser perseguido até hoje, servindo de cenário para discussões e cobranças constantes em diversos segmentos profissionais e sociais.

O Campeonato Brasileiro foi marcado nesses últimos 10 anos, por números significativos, como: 3.351 jogos, 9.459 gols, 17.710 cartões amarelos e 1.884 cartões vermelhos (ver Gráficos 3, 4 e 5), (CD-Rom Placar, Banco de Dados, 2002).





Em 10 anos de Campeonato Brasileiro (1994 a 2003), alguns fatos e números merecem atenção como se pode ver pelos registros a seguir.

2.3.1. Campeonato Brasileiro de 1994 – Palmeiras Campeão

O Brasileirão 1994, em sua 22ª edição, foi marcado por uma mudança significativa no número de clubes participantes, de 32 para 24 equipes. No ano do Tetra Campeonato Mundial, conquistado pela Seleção Brasileira de Futebol, o Palmeiras consegue o quarto título no Brasileirão, com “sabor” especial porque foi no confronto com a arqui-rival, Corinthians.

Reconhecida pelo profissionalismo, que contou com um rigoroso plano de ação, o Palmeiras viveu os 127 dias de competição com planejamento detalhado, elaborado e implementado pelos profissionais da comissão técnica. Essa estrutura contribuiu para que a equipe alcançasse o maior número de pontos (46), o melhor ataque (58 gols) e o maior número de vitórias (20) (Revista Placar, Todas as Finais dos Brasileiros, 2001 e História do Brasileirão, 2002) (ver Quadros 2 e 3)

Quadro 2 – Resumo do Brasileirão 1994

Campeonato Brasileiro de Futebol Palmeiras Campeão 1994

Data: 18/12/1994 **Local:** Pacaembú **Cidade:** SP

Juiz: Márcio Rezende de Freitas (MG)

Renda: R\$ 372.325,00 **Público:** 35.217

Resultado Anterior: Corinthians 1x3 Palmeiras

O Jogo: Podendo perder por uma diferença de 2 gols, o Palmeiras foi surpreendido quando Marques abriu o placar para o Corinthians, logo aos 3 minutos de jogo. A partir de então, o Palmeiras equilibrou a partida e, mesmo com o Corinthians criando algumas boas chances de gol, o Palmeiras conseguiu o empate em função da maior qualidade técnica de seus jogadores.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|--------------------|----|----|----|---|----|----|----|----|--------|
| Palmeiras | 46 | 31 | 20 | 6 | 5 | 58 | 30 | 28 | 49,46% |
| Corinthians | 33 | 31 | 12 | 9 | 10 | 43 | 44 | -1 | 35,48% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| Palmeiras * | | | | | | Corinthians | | | | | |
|------------------------|----|----|---|-----------|---|---------------------|----|----|---|-----------|---|
| 1x1 | | | | | | | | | | | |
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G |
| Velloso | G | 1 | | 0 | | Ronaldo | G | 1 | | 0 | |
| Cláudio | LD | 2 | | 3 | | Paulo Roberto | LD | 2 | | 5 | |
| Antônio Carlos | Z | 3 | | 0 | | Henrique * | Z | 4 | | 4 | |
| Cléber | Z | 4 | | 0 | | Gralak | Z | 3 | | 3 | |
| Wágner | LE | 6 | | 3 | | Branco | LE | 6 | | 4 | |
| César Sampaio * | V | 5 | | 5 | | Marcelinho Paulista | V | 5 | | 2 | |
| Flávio Conceição | V | 8 | | 3 | | Luisinho | V | 8 | | 1 | |
| (Amaral) | V | 14 | | 1 | | Souza | M | 10 | | 0 | |
| Zinho | M | 10 | | 0 | | (Tupãzinho) | M | 15 | | 0 | |
| Rivaldo | M | 11 | | 3 | | Marcelinho Carioca | A | 7 | | 0 | |
| Edmundo | A | 7 | | 1 | | Viola | A | 9 | | 1 | |
| (Tonhão) | Z | 13 | | 0 | | Marques | A | 11 | | 1 | |
| Evair | A | 9 | | 4 | | | | | | | |
| Faltas | | | | 23 | | Faltas | | | | 21 | |
| Téc. W. Luxemburgo | | | | | | Téc. Jair Pereira | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

Quadro 3 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros.

| 1994 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV | |
|---------------------|------------------|---------------|----|----------|----------|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| Pal | Velloso | G | 1 | 22/9/68 | SP | 261 | 0 | 129 | 66 | 66 | 13 | 1 | 15 | 2 | |
| | Cláudio | LD | 2 | 26/9/68 | RJ | 78 | 0 | 43 | 15 | 20 | 6 | 2 | 16 | 0 | |
| | Antônio Carlos | Z | 3 | 18/5/70 | SP | 129 | 10 | 74 | 26 | 29 | 7 | 3 | 30 | 5 | |
| | Cléber | Z | 4 | 26/7/69 | MG | 212 | 11 | 107 | 62 | 43 | 11 | 2 | 67 | 8 | |
| | Wágner | LE | 6 | 28/12/73 | SP | 76 | 2 | 38 | 15 | 23 | 6 | 1 | 15 | 1 | |
| | César Sampaio | V | 5* | 31/3/68 | SP | 167 | 11 | 70 | 50 | 47 | 11 | 2 | 40 | 4 | |
| | Flávio Conceição | V | 8 | 12/6/74 | SP | 52 | 5 | 31 | 11 | 10 | 4 | 2 | 12 | 3 | |
| | (Amaral) | V | 14 | 28/2/72 | SP | 120 | 1 | 66 | 27 | 27 | 7 | 3 | 22 | 1 | |
| | Zinho | M | 10 | 17/6/67 | RJ | 308 | 43 | 143 | 86 | 79 | 15 | 4 | 41 | 4 | |
| | Rivaldo | M | 11 | 19/4/72 | PE | 64 | 32 | 41 | 14 | 9 | 3 | 1 | 15 | 0 | |
| | Edmundo | A | 7 | 2/4/71 | RJ | 171 | 97 | 86 | 45 | 40 | 9 | 3 | 43 | 8 | |
| | (Tonhão) | Z | 13 | 23/2/69 | SP | 50 | 0 | 27 | 7 | 16 | 6 | 2 | 8 | 2 | |
| | Evair | A | 9 | 21/2/65 | MG | 227 | 98 | 118 | 59 | 50 | 11 | 3 | 24 | 3 | |
| | Total | | | | | | 1915 | 310 | 973 | 483 | 459 | 109 | 29 | 348 | 41 |
| | Cor | Ronaldo | G | 1 | 20/11/67 | SP | 234 | 0 | 96 | 72 | 66 | 12 | 1 | 33 | 5 |
| | | Paulo Roberto | LD | 2 | 27/1/63 | RS | 75 | 2 | 31 | 17 | 27 | 4 | 0 | 12 | 3 |
| Henrique | | Z | 4* | 15/3/66 | RS | 156 | 9 | 54 | 54 | 48 | 12 | 0 | 40 | 5 | |
| Gralak | | Z | 3 | 18/8/69 | PR | 30 | 4 | 9 | 12 | 9 | 2 | 0 | 10 | 0 | |
| Branco | | LE | 6 | 4/4/64 | RS | 87 | 8 | 38 | 27 | 22 | 6 | 1 | 16 | 7 | |
| Marcelinho Paulista | | V | 5 | 13/9/73 | SP | 166 | 4 | 63 | 49 | 54 | 10 | 0 | 31 | 2 | |
| Luisinho | | V | 8 | 17/3/65 | RJ | 217 | 9 | 87 | 66 | 64 | 13 | 2 | 56 | 9 | |
| Souza | | M | 10 | 6/6/75 | RN | 170 | 25 | 72 | 40 | 58 | 9 | 1 | 29 | 1 | |
| (Tupãzinho) | | M | 15 | 7/7/68 | SP | 130 | 15 | 52 | 37 | 41 | 8 | 1 | 22 | 2 | |
| Marcelinho Carioca | | A | 7 | 1/2/71 | RJ | 201 | 67 | 83 | 54 | 64 | 13 | 3 | 37 | 8 | |
| Viola | | A | 9 | 1/1/69 | SP | 224 | 81 | 88 | 78 | 58 | 13 | 1 | 45 | 5 | |
| Marques | | A | 11 | 12/3/73 | SP | 194 | 63 | 85 | 44 | 65 | 10 | 0 | 23 | 2 | |
| Total | | | | | | | 1884 | 287 | 758 | 550 | 576 | 112 | 10 | 354 | 49 |

Placar Banco de Dados, 2002

P-Posição; **NA**-Número da Camisa do Atleta; **DN**-Data de nascimento; **L**-Local de Nascimento; **J**-Jogos; **G**-Gols; **V**-Vitórias; **E**-Empates; **D**-Derrotas; **CD**-Campeonatos Disputados; **CV**-Campeonatos Vencidos; **CA**-Cartões Amarelos; **CV**-Cartões Vermelhos.

2.3.2. Campeonato Brasileiro de 1995 – Botafogo Campeão

O Brasileirão 1995 começou com a expectativa do Flamengo conquistar o título por estar comemorando o seu centenário e por contar com um ataque privilegiado com Romário, Edmundo e Sávio. Mas, o que essa equipe conseguiu alcançar foi a 21ª colocação.

O fato que mais marcou a final da competição 1995 foi a polêmica arbitragem que, na opinião da crítica brasileira, prejudicou a lisura do jogo.

“Foi a mais polêmica arbitragem em uma decisão de Brasileirão. Márcio Resende de Freitas errou nos dois gols do jogo e ainda anulou um outro legítimo do Santos. Nada disso tira o mérito da excelente campanha botafoguense” (Revista Placar, Todas as Finais dos Brasileiros,2001, p.54). Os dados do Brasileirão 1995 encontram-se nos Quadros 4 e 5.

Quadro 4 – Resumo do Brasileirão 1995

Campeonato Brasileiro de Futebol Botafogo Campeão 1995

Data: 17/12/1995 **Local:** Pacaembú **Cidade:** SP

Juiz: Márcio Rezende de Freitas (MG)

Renda: R\$ 697.520,00 **Público:** 28.488

Resultado Anterior: Botafogo 2x1 Santos

O Jogo: Foi uma final polêmica, com erros de arbitragem para os dois times. Túlio, em impedimento, fez o gol botafoguense ainda no 1º. tempo. O Santos, que teve um gol legítimo anulado e precisava da vitória, pressionou bastante, mas só conseguiu o empate, também numa jogada irregular.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|-----------------|----|----|----|---|---|----|----|----|--------|
| Botafogo | 51 | 27 | 14 | 9 | 4 | 46 | 25 | 21 | 62,96% |
| Santos | 50 | 27 | 15 | 5 | 7 | 52 | 40 | 12 | 61,73% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| Santos | | | | | 1x1 | | | | | Botafogo * | | | | |
|------------------|----|----------|---|-----------|---|--------------------|----|----------|---|------------|---|--|--|--|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G | | | |
| Edinho | G | 1 | | 0 | | Vágner | G | 1 | | 0 | | | | |
| M.Capixaba | LD | 4 | | 4 | | Wilson Goiano | LD | 2 | | 2 | | | | |
| Ronaldo | Z | 2 | | 1 | | Gottardo * | Z | 3 | | 4 | | | | |
| Narciso * | Z | 6 | | 1 | | Gonçalves | Z | 4 | | 0 | | | | |
| Marcos Adriano | LE | 3 | | 1 | | André Silva | LE | 6 | | 2 | | | | |
| Carlinhos | V | 8 | | 3 | | (Moisés) | V | 14 | | 1 | | | | |
| Marcelo Passos | M | 5 | | 1 |  | Leandro | V | 5 | | 4 | | | | |
| Robert | M | 11 | | 0 | | Jamir | V | 8 | | 1 | | | | |
| (Macedo) | A | 16 | | 0 | | Beto | M | 10 | | 5 | | | | |
| Jamelli | A | 9 | | 5 | | Sérgio Manoel | M | 11 | | 2 | | | | |
| Giovanni | A | 10 | | 3 | | Donizete | A | 9 | | 3 | | | | |
| Camanducaia | A | 7 | | 0 | | Túlio | A | 7 | | 8 |  | | | |
| Faltas | | | | 19 | | Faltas | | | | 32 | | | | |
| Téc. Cabralzinho | | | | | | Téc. Paulo Autuori | | | | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

Quadro 5 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros.

| 1995 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
|--------------|---------------------|----|----|-----------|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| Bot | Vágner | G | 1 | 20/1/1969 | RJ | 166 | 1 | 65 | 45 | 56 | 9 | 1 | 18 | 0 |
| | Wilson Goiano | LD | 2 | 9/11/68 | GO | 153 | 2 | 52 | 48 | 53 | 12 | 1 | 24 | 8 |
| | Gottardo | Z | 3* | 23/5/63 | SP | 275 | 11 | 104 | 91 | 80 | 15 | 2 | 64 | 8 |
| | Gonçalves | Z | 4 | 22/2/66 | RJ | 97 | 5 | 37 | 30 | 30 | 7 | 1 | 24 | 2 |
| | André Silva | LE | 6 | 3/3/73 | RJ | 101 | 4 | 37 | 29 | 35 | 8 | 3 | 15 | 1 |
| | (Moisés) | V | 14 | 19/1/73 | ES | 83 | 3 | 33 | 25 | 25 | 6 | 1 | 14 | 3 |
| | Leandro | V | 5 | 6/4/71 | RS | 143 | 0 | 52 | 38 | 53 | 9 | 1 | 41 | 4 |
| | Jamir | V | 8 | 13/5/72 | RS | 114 | 2 | 47 | 33 | 34 | 8 | 1 | 21 | 3 |
| | Beto | M | 10 | 7/1/75 | MT | 153 | 18 | 67 | 34 | 52 | 8 | 1 | 25 | 3 |
| | Sérgio Manoel | M | 11 | 2/3/73 | SP | 221 | 19 | 90 | 66 | 65 | 13 | 1 | 52 | 2 |
| | Donizete | A | 9 | 24/10/68 | MG | 113 | 26 | 50 | 26 | 37 | 7 | 1 | 20 | 3 |
| | Túlio | A | 7 | 2/6/69 | GO | 228 | 124 | 82 | 71 | 75 | 12 | 1 | 15 | 0 |
| Total | | | | | | 1847 | 215 | 716 | 536 | 595 | 114 | 15 | 333 | 37 |
| San | Edinho | G | 1 | 27/8/70 | SP | 75 | 0 | 29 | 16 | 30 | 4 | 0 | 5 | 2 |
| | Marquinhos Capixaba | LD | 4 | 22/9/65 | ES | 48 | 3 | 21 | 13 | 14 | 4 | 0 | 7 | 0 |
| | Ronaldo | Z | 2 | 1/6/74 | PR | 32 | 1 | 12 | 8 | 12 | 4 | 0 | 9 | 3 |
| | Narciso | Z | 6* | 23/12/73 | SE | 109 | 5 | 50 | 23 | 36 | 6 | 0 | 29 | 4 |
| | Marcos Adriano | LE | 3 | 30/7/70 | AL | 91 | 2 | 34 | 24 | 33 | 7 | 0 | 19 | 4 |
| | Carlinhos | V | 8 | 27/3/71 | SP | 177 | 11 | 72 | 52 | 53 | 11 | 0 | 37 | 3 |
| | Marcelo Passos | M | 5 | 2/1/71 | SP | 49 | 8 | 15 | 11 | 23 | 6 | 0 | 2 | 0 |
| | Robert | M | 11 | 3/4/71 | BA | 156 | 20 | 68 | 35 | 53 | 9 | 1 | 31 | 3 |
| | (Macedo) | A | 16 | 16/12/69 | SP | 233 | 60 | 94 | 58 | 81 | 12 | 1 | 15 | 1 |
| | Jamelli | A | 9 | 22/7/74 | SP | 48 | 13 | 22 | 10 | 16 | 4 | 0 | 15 | 3 |
| | Giovanni | A | 10 | 4/2/72 | PA | 27 | 16 | 14 | 5 | 8 | 3 | 0 | 7 | 0 |
| | Camanducaia | A | 7 | 8/6/75 | MG | 61 | 14 | 24 | 15 | 22 | 4 | 0 | 4 | 2 |
| Total | | | | | | 1106 | 153 | 455 | 270 | 381 | 74 | 2 | 180 | 25 |

Placar Banco de Dados, 2002

P-Posição; **NA**-Número da Camisa do Atleta; **DN**-Data de nascimento; **L**-Local de Nascimento; **J**-Jogos; **G**-Gols; **V**-Vitórias; **E**-Empates; **D**-Derrotas; **CD**-Campeonatos Disputados; **CV**-Campeonatos Vencidos; **CA**-Cartões Amarelos; **CV**-Cartões

2.3.3. Campeonato Brasileiro de 1996 – Grêmio Campeão

O ano de 1996 foi marcado por um campeonato difícil e triste para os clubes cariocas. As equipes do Flamengo, Botafogo e Vasco não conseguiram ficar entre os 10 primeiros colocados e, o Fluminense acabou rebaixado para a Série “B” do Brasileirão.

Para o Grêmio, considerado um time de guerreiros, a história foi diferente. Com o ataque mais positivo da competição (52 gols), injustamente carregava uma imagem de jogar na retranca (expressão usada para

caracterizar o aspecto tático de se jogar mais na posição defensiva, na zaga). Os dados do Brasileirão 1996 encontram-se nos Quadros 6 e 7.

Quadro 6 – Resumo do Brasileiro 1996

Campeonato Brasileiro de Futebol Grêmio Campeão 1996

Data: 15/12/1996 **Local:** Olímpico **Cidade:**RS

Juiz: Márcio Rezende de Freitas (MG)

Renda: R\$ 502.151,00 **Público:** 42587

Resultado Anterior: Portuguesa 2x0 Grêmio



O Jogo: O Grêmio pressionou a Portuguesa desde o início do jogo. Logo aos 3 minutos do 1º. tempo, Paulo Nunes anotou o 1º. gol gremista. A Portuguesa, acuada, só se defendia, pois a derrota por 1x0 ainda lhe garantia o título. No entanto, aos 39 minutos do 2º tempo, Aílton anotou o gol que conferiu o segundo título de campeão brasileiro para o Grêmio.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|-------------------|----|----|----|---|----|----|----|----|--------|
| Grêmio | 48 | 29 | 14 | 6 | 9 | 52 | 34 | 18 | 55,17% |
| Portuguesa | 46 | 29 | 14 | 4 | 11 | 40 | 34 | 6 | 52,87% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| Grêmio * | | | | | 2x0 | | | | | Portuguesa | | | | |
|--------------------------|----|----|---|-----------|---|------------------|----|----|---|------------|---|--|--|--|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G | | | |
| Danrlei | G | 1 | | 0 | | Clemer | G | 1 | | 0 | | | | |
| Arce | LD | 2 | | 4 | | Valmir | LD | 2 | | 4 | | | | |
| Rivarola | Z | 3 | | 4 | | Emerson | Z | 3 | | 3 | | | | |
| (Luciano) | Z | 13 | | 1 | | César | Z | 4 | | 2 | | | | |
| Mauro Galvão | Z | 4 | | 5 | | Carlos Roberto | LE | 6 | | 0 | | | | |
| Roger | LE | 6 | | 4 | | (Flávio) | A | 16 | | 1 | | | | |
| Dinho * | V | 5 | | 5 | | Capitão * | V | 5 | | 3 | | | | |
| (Aílton) | M | 15 | | 2 |  | Gallo | V | 8 | | 3 | | | | |
| Luis Carlos Goiano | V | 8 | | 3 | | Caio | M | 9 | | 5 | | | | |
| Emerson | M | 10 | | 1 | | Zé Roberto | M | 11 | | 2 | | | | |
| (Zé Afonso) | A | 16 | | 0 | | Alex Alves | A | 7 | | 0 | | | | |
| Carlos Miguel | M | 11 | | 3 | | Rodrigo Fabri | A | 10 | | 8 | | | | |
| Paulo Nunes | A | 7 | | 2 |  | (Tico) | A | 18 | | 0 | | | | |
| Zé Alcino | A | 9 | | 6 | | | | | | | | | | |
| Faltas | | | | 40 | | Faltas | | | | 31 | | | | |
| Téc. Luiz Felipe Scolari | | | | | | Téc. Candinho | | | | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

Quadro 7 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros.

| 1996 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
|--------------|--------------------|----|----|----------|-----|------|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|----|
| Gre | Danrlei | G | 1 | 14/4/73 | RS | 219 | 0 | 93 | 54 | 72 | 10 | 1 | 26 | 2 |
| | Arce | LD | 2 | 2/4/71 | PAR | 139 | 31 | 57 | 35 | 47 | 8 | 1 | 27 | 5 |
| | Rivarola | Z | 3 | 30/4/65 | PAR | 63 | 3 | 27 | 19 | 17 | 5 | 1 | 9 | 4 |
| | (Luciano) | Z | 13 | 25/7/70 | RS | 62 | 5 | 25 | 15 | 22 | 6 | 2 | 29 | 5 |
| | Mauro Galvão | Z | 4 | 19/12/61 | RS | 286 | 13 | 128 | 83 | 75 | 17 | 4 | 57 | 2 |
| | Roger | LE | 6 | 25/4/79 | RS | 153 | 4 | 66 | 37 | 50 | 9 | 1 | 35 | 2 |
| | Dinho | V | 5* | 15/10/66 | SE | 144 | 16 | 59 | 43 | 42 | 11 | 1 | 41 | 3 |
| | (Ailton) | M | 15 | 19/1/66 | RJ | 200 | 15 | 82 | 59 | 59 | 11 | 2 | 26 | 1 |
| | Luis Carlos Goiano | V | 8 | 31/8/68 | GO | 120 | 8 | 50 | 29 | 41 | 9 | 1 | 32 | 2 |
| | Emerson | M | 10 | 4/4/76 | RS | 54 | 8 | 23 | 12 | 19 | 3 | 1 | 12 | 1 |
| | (Zé Afonso) | A | 16 | 7/11/71 | ES | 56 | 19 | 18 | 19 | 19 | 5 | 1 | 4 | 2 |
| | Carlos Miguel | M | 11 | 12/6/72 | RS | 150 | 17 | 66 | 35 | 49 | 6 | 1 | 31 | 6 |
| | Paulo Nunes | A | 7 | 30/10/71 | GO | 166 | 48 | 73 | 39 | 54 | 12 | 2 | 21 | 2 |
| | Zé Alcino | A | 9 | 8/6/74 | RS | 81 | 16 | 28 | 26 | 27 | 5 | 1 | 10 | 0 |
| Total | | | | | | 1535 | 172 | 645 | 416 | 474 | 99 | 18 | 307 | 30 |
| Por | Clemer | G | 1 | 20/10/68 | MA | 179 | 0 | 68 | 39 | 72 | 9 | 0 | 9 | 2 |
| | Valmir | LD | 2 | 3/9/67 | RJ | 154 | 1 | 56 | 42 | 56 | 9 | 0 | 31 | 5 |
| | Emerson | Z | 3 | 5/1/75 | SP | 110 | 7 | 46 | 28 | 36 | 7 | 0 | 19 | 1 |
| | César | Z | 4 | 16/11/75 | SP | 92 | 6 | 41 | 22 | 29 | 5 | 0 | 27 | 3 |
| | Carlos Roberto | LE | 6 | 21/4/68 | SP | 97 | 2 | 31 | 22 | 44 | 7 | 0 | 7 | 0 |
| | (Flávio) | A | 16 | 23/8/69 | SP | 48 | 9 | 19 | 12 | 17 | 3 | 0 | 7 | 0 |
| | Capitão | V | 5* | 19/9/66 | MG | 242 | 4 | 86 | 75 | 81 | 13 | 0 | 46 | 6 |
| | Gallo | V | 8 | 29/5/67 | A | 138 | 10 | 68 | 28 | 42 | 8 | 0 | 47 | 4 |
| | Caio | M | 9 | 10/8/68 | RS | 156 | 28 | 59 | 37 | 60 | 10 | 0 | 25 | 1 |
| | Zé Roberto | M | 11 | 6/7/74 | SP | 64 | 1 | 26 | 17 | 21 | 4 | 0 | 14 | 2 |
| | Alex Alves | A | 7 | 30/12/74 | BA | 127 | 49 | 62 | 30 | 35 | 7 | 1 | 17 | 3 |
| | Rodrigo Fabri | A | 10 | 15/1/76 | SP | 109 | 49 | 47 | 22 | 40 | 6 | 0 | 18 | 4 |
| | (Tico) | A | 18 | 15/1/75 | SP | 63 | 2 | 23 | 20 | 20 | 8 | 0 | 3 | 1 |
| Total | | | | | | 1400 | 168 | 564 | 355 | 481 | 87 | 1 | 261 | 30 |

Placar Banco de Dados, 2002
P-Posição; **NA**-Número da Camisa do Atleta; **DN**-Data de nascimento; **L**-Local de Nascimento; **J**-Jogos; **G**-Gols; **V**-Vitórias; **E**-Empates; **D**-Derrotas; **CD**-Campeonatos Disputados; **CV**-Campeonatos Vencidos; **CA**-Cartões Amarelos; **CV**-Cartões

2.3.4. Campeonato Brasileiro de 1997 – Vasco Campeão

“O Campeonato Brasileiro 1997 começou com uma virada de mesa” (Placar-Todas as Finais dos Brasileiros, 2001, p.58). A equipe do Fluminense, já rebaixada para a segunda divisão, contou com a pressão do “Clube dos 13” sobre a CBF, e se manteve na primeira divisão, levando também a equipe do Bragantino. Essa situação só foi possível porque

ocorreu uma mudança nas regras do futebol, que aumentou a participação de 24 para 26 equipes. Mas esse “jeitinho” dado foi em vão. O Fluminense não conseguiu os pontos necessários para mais uma vez se manter na primeira divisão e foi rebaixado mais uma vez.

Além do título de campeão de 1997, o Vasco bateu o recorde com a marca de 69 gols conseguida pelo artilheiro Edmundo na competição.

Os dados do Brasileirão 1997 podem ser observados nos Quadros 8 e 9.

Quadro 8 – Resumo do Brasileirão 1997

Campeonato Brasileiro de Futebol Vasco Campeão 1997

Data: 21/12/1997 **Local:** Maracanã **Cidade:** RJ

Juiz: Sidrack Marinho dos Santos (SE)

Renda: R\$ 1.300.000,00 **Público:** 89.200

Resultado Anterior: Palmeiras 0x0 Vasco

O Jogo: Foi um jogo bem equilibrado. O Vasco, por precisar de apenas um empate para sagrar-se campeão, jogava recuado, explorando os contra-ataques. O Palmeiras, que precisava da vitória, criou boas chances de gol, mas parou nas boas defesas do goleiro Carlos Germano, considerado o melhor jogador da partida.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|------------------|----|----|----|----|---|----|----|----|--------|
| Vasco | 70 | 33 | 21 | 7 | 5 | 69 | 37 | 32 | 70,71% |
| Palmeiras | 58 | 33 | 15 | 13 | 5 | 57 | 28 | 29 | 58,59% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Joo

| Vasco * | | | | | 0x0 | | | | | Palmeiras | | | | | | | |
|--------------------|----|-----------|---|-----------|--------------------------|----------------|----|-----------|---|-----------|---|------|---|----|---|---|---|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G |
| Carlos Germano | G | 1 | | 0 | | Veloso | G | 1 | | 0 | | | | | | | |
| Válber | LD | 2 | | 2 | | Pimentel | LD | 2 | | 2 | | | | | | | |
| Odvan | Z | 3 | | 1 | | Roque Júnior | Z | 3 | | 4 | | | | | | | |
| Mauro Galvão | Z | 4 | | 0 | | Cléber | Z | 4 | | 3 | | | | | | | |
| Felipe | LE | 6 | | 0 | | Júnior | LE | 6 | | 1 | | | | | | | |
| Luisinho | V | 5 | | 1 | | Galeano | V | 8 | | 1 | | | | | | | |
| Nasa | V | 7 | | 1 | | (Marquinhos) | M | 15 | | 1 | | | | | | | |
| J.Pernambucano | M | 8 | | 0 | | Rogério | V | 5 | | 3 | | | | | | | |
| (Pedrinho) | M | 16 | | 0 | | Alex | M | 10 | | 1 | | | | | | | |
| Ramón | M | 11 | | 4 | | (Oséas) | A | 16 | | 0 | | | | | | | |
| Edmundo * | A | 10 | | 5 | | Zinho * | M | 11 | | 2 | | | | | | | |
| Evair | A | 9 | | 1 | | Euller | A | 7 | | 1 | | | | | | | |
| (Nélson) | Z | 15 | | 0 | | Viola | A | 9 | | 1 | | | | | | | |
| | | | | | | (Cris) | A | 18 | | 0 | | | | | | | |
| Faltas | | | | 15 | | Faltas | | | | 20 | | | | | | | |
| Téc. Antonio Lopes | | | | | Téc. Luiz Felipe Scolari | | | | | | | | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

| Quadro 9 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros. | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------------------|----|-----|----------|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 1997 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
| Vas | Carlos Germano | G | 1 | 14/8/70 | ES | 178 | 0 | 66 | 43 | 69 | 12 | 1 | 26 | 0 |
| | Válber | LD | 2 | 31/5/67 | RJ | 120 | 3 | 55 | 36 | 29 | 11 | 1 | 22 | 1 |
| | Odvan | Z | 3 | 26/3/74 | RJ | 129 | 3 | 55 | 38 | 36 | 6 | 2 | 43 | 3 |
| | Mauro Galvão | Z | 4 | 19/12/61 | RS | 286 | 13 | 128 | 83 | 75 | 17 | 4 | 57 | 2 |
| | Felipe | LE | 6 | 2/9/77 | RJ | 82 | 3 | 42 | 21 | 19 | 6 | 2 | 9 | 3 |
| | Luisinho | V | 5 | 17/3/65 | RJ | 217 | 9 | 87 | 66 | 64 | 13 | 2 | 56 | 9 |
| | Nasa | V | 7 | 8/12/68 | PE | 82 | 1 | 43 | 25 | 14 | 4 | 2 | 28 | 0 |
| | Juninho Pernambucano | M | 8 | 30/1/75 | PE | 146 | 31 | 59 | 38 | 49 | 9 | 2 | 27 | 7 |
| | (Pedrinho) | M | 16 | 29/6/77 | RJ | 95 | 16 | 46 | 14 | 35 | 7 | 2 | 11 | 0 |
| | Ramón | M | 11 | 30/6/72 | MG | 204 | 63 | 85 | 41 | 78 | 12 | 1 | 45 | 1 |
| | Edmundo | A | 10* | 2/4/71 | RJ | 171 | 97 | 86 | 45 | 40 | 9 | 3 | 43 | 8 |
| | Evair | A | 9 | 21/2/65 | MG | 227 | 98 | 118 | 59 | 50 | 11 | 3 | 24 | 3 |
| | (Nélson) | Z | 15 | 26 ANOS | | 73 | 6 | 29 | 18 | 26 | 6 | 1 | 18 | 3 |
| | Veloso | G | 1 | 22/9/68 | SP | 216 | 0 | 129 | 66 | 66 | 13 | 1 | 15 | 2 |
| Total | | | | | | 1928 | 340 | 907 | 514 | 552 | 113 | 25 | 376 | 41 |
| Pal | Veloso | Go | 1 | 22/9/68 | SP | 216 | 0 | 129 | 66 | 66 | 13 | 1 | 15 | 2 |
| | Pimentel | LD | 2 | 3/8/72 | RJ | 128 | 4 | 48 | 32 | 48 | 8 | 0 | 34 | 6 |
| | Roque Júnior | Z | 3 | 31/9/76 | MG | 64 | 2 | 31 | 19 | 14 | 4 | 0 | 17 | 1 |
| | Cléber | Z | 4 | 26/7/69 | MG | 212 | 11 | 107 | 62 | 43 | 11 | 2 | 67 | 8 |
| | Júnior | LE | 6 | 20/6/73 | BA | 121 | 4 | 51 | 36 | 34 | 8 | 0 | 26 | 3 |
| | Galeano | V | 8 | 28/3/72 | PR | 193 | 16 | 82 | 60 | 51 | 12 | 0 | 50 | 4 |
| | (Marquinhos) | M | 15 | 2/10/71 | RJ | 146 | 13 | 59 | 47 | 40 | 11 | 1 | 34 | 6 |
| | Rogério | V | 5 | 28/2/76 | SP | 158 | 12 | 66 | 38 | 54 | 8 | 0 | 27 | 1 |
| | Alex | M | 10 | 14/9/77 | PR | 125 | 32 | 54 | 26 | 45 | 7 | 0 | 20 | 0 |
| | (Oséas) | A | 16 | 14/5/71 | BA | 130 | 56 | 55 | 36 | 39 | 6 | 0 | 7 | 1 |
| | Zinho | M | 11* | 17/6/67 | RJ | 308 | 43 | 143 | 86 | 79 | 15 | 4 | 41 | 4 |
| | Euller | A | 7 | 15/3/71 | MG | 137 | 36 | 58 | 45 | 34 | 8 | 1 | 27 | 1 |
| | Viola | A | 9 | 1/1/69 | SP | 224 | 81 | 88 | 78 | 58 | 13 | 1 | 45 | 5 |
| | (Cris) | A | 18 | 27/6/78 | SP | 17 | 2 | 9 | 5 | 3 | 2 | 0 | 2 | 0 |
| Total | | | | | | 1835 | 308 | 803 | 538 | 494 | 105 | 9 | 363 | 34 |

Placar Banco de Dados, 2002
P-Posição; NA-Número da Camisa do Atleta; DN-Data de nascimento; L-Local de Nascimento; J-Jogos; G-Gols; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; CD-Campeonatos Disputados; CV-Campeonatos Vencidos; CA-Cartões Amarelos; CV-Cartões

2.3.5. Campeonato Brasileiro de 1998 – Corinthians Campeão

No ano em que o Vasco buscava o bicampeonato brasileiro e comemorava o título da Copa Libertadores da América junto com 100 anos de tradição, o Corinthians quebrou um dos fortes paradigmas do futebol: *quem começa bem na competição, não costuma ganhar!* Habitado a vencer com equipes aguerridas, o time conseguiu formar um elenco de qualidade

com atletas considerados craques de bola e apresentar um bom futebol, superando as diferenças nos relacionamentos e conquistando o bicampeonato. Os dados do Brasileirão 1998 estão nos Quadros 10 e 11.

Quadro 10 – Resumo do Brasileirão 1998

Campeonato Brasileiro de Futebol Corinthians Campeão 1998

Data: 23/12/1998 **Local:** Morumbi **Cidade:** SP

Juiz: Carlos Eugênio Simon (RS)

Público: 57.320

Resultado Anterior: Corinthians 1x1 Cruzeiro



O Jogo: Apesar do Corinthians precisar apenas de um empate para garantir o título, foi a equipe paulista que buscou mais o ataque. O Cruzeiro cadenciou mais o jogo e buscando chegar ao gol adversário com toque de bola, sem se arriscar. No 2º tempo a iniciativa corinthiana somada a 2 jogadas de Dinei renderam a equipe 2 gols que garantiram o 2º título de campeão brasileiro.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|--------------------|----|----|----|---|---|----|----|----|--------|
| Corinthians | 61 | 32 | 18 | 7 | 7 | 57 | 38 | 19 | 63,54% |
| Cruzeiro | 51 | 32 | 14 | 9 | 9 | 56 | 41 | 15 | 53,13% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| Corinthians * | | | | | | 2x0 | | Cruzeiro | | | | | |
|--------------------|----|----|---|-----------|---|-------------------------|----|----------|---|-----------|---|--|--|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G | | |
| Nei | G | 1 | | 0 | | Dida | G | 1 | | 0 | | | |
| Índio | LD | 2 | | 0 | | Gustavo | LD | 2 | | 2 | | | |
| Batata | Z | 3 | | 3 | | (Alex Alves) | A | 17 | | 0 | | | |
| (Cris) | Z | 14 | | 1 | | Marcelo Dijian * | Z | 3 | | 5 | | | |
| Gamarra * | Z | 4 | | 1 | | João Carlos | Z | 4 | | 0 | | | |
| Silvinho | LE | 6 | | 7 | | Gilberto | LE | 6 | | 1 | | | |
| Vampeta | V | 11 | | 2 | | Valdir | V | 5 | | 5 | | | |
| (Amaral) | V | 16 | | 1 | | (Marcelo Ramos) | A | 18 | | 0 | | | |
| Rincón | V | 8 | | 2 | | Ricardinho | V | 8 | | 3 | | | |
| Ricardinho | M | 5 | | 2 | | (Caio) | M | 16 | | 1 | | | |
| Marcelinho | M | 7 | | 2 |  | Djair | V | 11 | | 1 | | | |
| Edílson | A | 10 | | 1 |  | Valdo | M | 10 | | 0 | | | |
| Mirandinha | A | 9 | | 2 | | Muller | A | 7 | | 5 | | | |
| (Dinei) | A | 18 | | 1 | | Fábio Júnior | A | 9 | | 0 | | | |
| Faltas | | | | 25 | | Faltas | | | | 23 | | | |
| Téc. W. Luxemburgo | | | | | | Téc. Levir Culpi | | | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

| Quadro 11 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros. | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------------|----|----|----------|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|----|
| 1998 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
| Cor | Nei | G | 1 | 7/10/71 | PR | 63 | 0 | 25 | 13 | 25 | 7 | 1 | 10 | 1 |
| | Índio | LD | 2 | 3/4/79 | AL | 56 | 1 | 22 | 12 | 22 | 4 | 2 | 7 | 0 |
| | Batata | Z | 3 | 26/11/73 | RJ | 61 | 5 | 28 | 16 | 17 | 4 | 1 | 18 | 3 |
| | (Cris) | Z | 14 | 3/6/77 | SP | 111 | 9 | 48 | 26 | 37 | 7 | 1 | 19 | 1 |
| | Gamarra | Z | 4* | 17/2/71 | PAR | 69 | 5 | 32 | 17 | 20 | 4 | 1 | 8 | 0 |
| | Silvinho | LE | 6 | 12/4/74 | SP | 89 | 0 | 33 | 26 | 30 | 5 | 1 | 25 | 1 |
| | Vampeta | V | 11 | 13/3/74 | BA | 138 | 6 | 64 | 37 | 37 | 7 | 2 | 19 | 1 |
| | (Amaral) | V | 16 | 28/2/72 | SP | 120 | 1 | 66 | 27 | 27 | 7 | 3 | 22 | 1 |
| | Rincón | V | 8 | 14/8/66 | COL | 117 | 14 | 56 | 27 | 34 | 6 | 2 | 31 | 4 |
| | Ricardinho | M | 5 | 23/5/76 | SP | 136 | 22 | 56 | 30 | 50 | 7 | 2 | 13 | 1 |
| | Marcelinho | M | 7 | 1/2/71 | RJ | 201 | 67 | 83 | 54 | 64 | 13 | 3 | 37 | 8 |
| | Edílson | A | 10 | 17/9/71 | BA | 138 | 43 | 73 | 23 | 42 | 7 | 3 | 25 | 1 |
| | Mirandinha | A | 9 | 13/11/70 | PE | 142 | 20 | 46 | 37 | 59 | 8 | 1 | 13 | 1 |
| | (Dinei) | A | 18 | 10/9/71 | SP | 133 | 23 | 53 | 37 | 43 | 11 | 3 | 17 | 1 |
| Total | | | | | | 1455 | 215 | 638 | 357 | 460 | 86 | 23 | 247 | 23 |
| Cru | Dida | G | 1 | 7/10/73 | BA | 177 | 0 | 74 | 47 | 56 | 8 | 1 | 11 | 1 |
| | Gustavo | LD | 2 | 1/5/72 | MG | 55 | 0 | 24 | 17 | 14 | 3 | 0 | 22 | 1 |
| | (Alex Alves) | A | 17 | 30/12/74 | BA | 127 | 49 | 62 | 30 | 35 | 7 | 1 | 17 | 3 |
| | Marcelo Dijian | Z | 3* | 6/1/66 | SP | 201 | 5 | 93 | 61 | 47 | 11 | 1 | 42 | 2 |
| | João Carlos | Z | 4 | 10/9/72 | MG | 61 | 8 | 21 | 13 | 27 | 6 | 1 | 18 | 3 |
| | Gilberto | LE | 6 | 25/4/76 | RJ | 92 | 10 | 45 | 25 | 22 | 4 | 0 | 22 | 3 |
| | Valdir | V | 5 | 25/10/65 | SP | 145 | 10 | 46 | 44 | 55 | 9 | 0 | 22 | 1 |
| | (Marcelo Ramos) | A | 18 | 25/6/73 | BA | 198 | 74 | 74 | 63 | 61 | 9 | 0 | 13 | 0 |
| | Ricardinho | V | 8 | 24/6/76 | MG | 141 | 16 | 58 | 41 | 42 | 8 | 0 | 50 | 1 |
| | (Caio) | M | 16 | 10/8/68 | RS | 156 | 28 | 59 | 37 | 60 | 10 | 0 | 25 | 1 |
| | Djair | V | 11 | 21/9/71 | RJ | 157 | 19 | 62 | 40 | 55 | 13 | 0 | 36 | 4 |
| | Valdo | M | 10 | 12/2/64 | SC | 168 | 24 | 66 | 48 | 54 | 8 | 0 | 16 | 1 |
| | Muller | A | 7 | 31/1/66 | MS | 233 | 80 | 109 | 65 | 59 | 15 | 2 | 24 | 4 |
| | Fábio Júnior | A | 9 | 20/11/77 | MG | 104 | 42 | 45 | 27 | 32 | 5 | 0 | 11 | 0 |
| Total | | | | | | 1783 | 365 | 740 | 494 | 549 | 105 | 5 | 296 | 23 |

Placar Banco de Dados, 2002

P-Posição; **NA**-Número da Camisa do Atleta; **DN**-Data de nascimento; **L**-Local de Nascimento; **J**-Jogos; **G**-Gols; **V**-Vitórias; **E**-Empates; **D**-Derrotas; **CD**-Campeonatos Disputados; **CV**-Campeonatos Vencidos; **CA**-Cartões Amarelos; **CV**-Cartões

2.3.6. Campeonato Brasileiro de 1999 – Corinthians Campeão

O Campeonato Brasileiro de 1999 começou com credibilidade por parte, em especial, dos torcedores que voltou aos estádios de futebol, apresentando uma média de 17.018 pessoas - quase cinco mil a mais do

que a de outros campeonatos da década de 90 (12.555). Essa credibilidade foi abalada por irregularidade ocorrida com atleta do São Paulo, que resultou com perda de quatro pontos na competição, transferidos para os clubes do Botafogo e Internacional. (Placar, Histórias do Brasileirão, 2002, p33). A “ajuda” a favor do Botafogo, livrou o clube carioca do rebaixamento e serviu de combustível para uma batalha judicial, que culminou na interrupção do Brasileirão 2000.

A equipe do Corinthians, patrocinada pela Hicks Muse, conseguiu mais um título inédito, o bicampeonato nacional, derrubando vários tabus do futebol brasileiro e da própria história do clube como: *“jogador que cobra salário não tem amor à camisa”*, *“o grupo deve estar unido”* e *“o apoio da torcida é decisivo”*. (Placar, Todas as Finais dos Brasileiros, 2001, p.62). Os dados do Brasileirão 1999 podem ser observados nos Quadros 12 e 13.

Quadro 12 – Resumo do Brasileirão 1999

Campeonato Brasileiro de Futebol Corinthians Campeão 1999

Data: 22/12/1999 **Local:** Morumbi **Cidade:** SP

Juiz: Carlos Eugênio Simon (RS)

Resultado Anterior: Corinthians 2x0 Atlético-MG

O Jogo: Foi uma final bem equilibrada. O Atlético-MG chegava com perigo ao ataque. O Corinthians, mais cauteloso, jogava buscando os contra-ataques. O Atlético pressionava o Corinthians, em busca do gol que lhe daria a vitória e o título. No entanto, Belletti foi expulso aos 36 minutos do 2º tempo. Isso acabou prejudicando o Atlético-MG que não teve forças para chegar ao gol. O empate deu o título ao Corinthians.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|--------------------|----|----|----|---|----|----|----|----|--------|
| Corinthians | 59 | 29 | 18 | 5 | 6 | 61 | 38 | 23 | 67,82% |
| Atlético-MG | 49 | 29 | 15 | 4 | 10 | 56 | 40 | 16 | 56,32% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| Corinthians * | | | | | OxO | | Atlético-MG | | | | |
|--------------------------|----|----------|---|-----------|-----|---------------------|-------------|----------|----------|-----------|---|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G |
| Dida | G | 1 | | 0 | | Velloso | G | 1 | | 0 | |
| Índio | LD | 2 | | 0 | | Bruno | LD | 2 | | 0 | |
| Jão Carlos | Z | 3 | | 3 | | Galván | Z | 3 | | 1 | |
| Márcio Costa | Z | 4 | | 2 | | Caçapa | Z | 4 | | 0 | |
| Kléber | LE | 6 | | 4 | | Ronildo | LE | 6 | | 0 | |
| Gilmar | V | 9 | | 4 | | Gallo * | V | 8 | | 1 | |
| (Edu) | V | 15 | | 1 | | Valdir | V | 5 | | 0 | |
| Vampeta | V | 5 | | 1 | | (Mancine) | LD | 14 | | 0 | |
| (Marcos Senna) | V | 14 | | 2 | | Belletti | M | 10 | A | 4 | |
| Rincón * | V | 8 | | 5 | | Robert | M | 11 | | 2 | |
| Ricardinho | M | 11 | | 1 | | (Adriano) | M | 18 | | 2 | |
| Marcelinho | M | 7 | | 2 | | Lincoln | M | 9 | | 0 | |
| (Dinei) | A | 18 | | 1 | | (Hernani) | A | 17 | | 1 | |
| Edílson | A | 10 | | 1 | | Guilherme | A | 7 | | 1 | |
| Faltas | | | | 27 | | Faltas | | | | 12 | |
| Téc. Oswaldo de Oliveira | | | | | | Téc. Humberto Ramos | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

| Quadro 13 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros. | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----------------|----|----|----------|-----|------|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|----|
| 1999 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
| Cor | Dida | G | 1 | 7/10/73 | BA | 177 | 0 | 74 | 47 | 56 | 8 | 1 | 11 | 1 |
| | Índio | LD | 2 | 3/4/79 | AL | 56 | 1 | 22 | 12 | 22 | 4 | 2 | 7 | 0 |
| | Jóao Carlos | Z | 3 | 10/9/72 | MG | 61 | 8 | 21 | 13 | 27 | 6 | 1 | 18 | 3 |
| | Márcio Costa | Z | 4 | 18/5/71 | RJ | 112 | 2 | 41 | 29 | 42 | 8 | 2 | 13 | 0 |
| | Kléber | LE | 6 | 1/4/80 | SP | 104 | 6 | 46 | 23 | 35 | 6 | 2 | 19 | 0 |
| | Gilmar | V | 9 | 13/8/75 | SP | 78 | 2 | 37 | 19 | 22 | 5 | 2 | 25 | 3 |
| | (Edu) | V | 15 | 16/5/78 | SP | 28 | 0 | 16 | 4 | 8 | 3 | 2 | 7 | 1 |
| | Vampeta | V | 5 | 13/3/74 | BA | 138 | 6 | 64 | 37 | 37 | 7 | 2 | 19 | 1 |
| | (Marcos Senna) | V | 14 | 17/7/76 | SP | 30 | 1 | 16 | 8 | 6 | 2 | 1 | 7 | 0 |
| | Rincón | V | 8* | 14/8/66 | COL | 136 | 22 | 56 | 30 | 50 | 7 | 2 | 13 | 1 |
| | Ricardinho | M | 11 | 23/5/76 | SP | 201 | 67 | 83 | 54 | 64 | 13 | 3 | 37 | 8 |
| | Marcelinho | M | 7 | 1/2/71 | RJ | 138 | 43 | 73 | 23 | 42 | 7 | 3 | 25 | 1 |
| | (Dinei) | A | 18 | 10/9/71 | SP | 133 | 23 | 53 | 37 | 43 | 11 | 3 | 17 | 1 |
| | Edílson | A | 10 | 17/9/71 | BA | 142 | 20 | 46 | 37 | 59 | 8 | 1 | 13 | 1 |
| Total | | | | | | 1301 | 200 | 552 | 314 | 435 | 83 | 24 | 213 | 20 |
| A.MG | Velloso | G | 1 | 22/9/68 | SP | 261 | 0 | 129 | 66 | 66 | 13 | 1 | 15 | 2 |
| | Bruno | LD | 2 | 2/2/76 | MG | 133 | 1 | 57 | 30 | 46 | 7 | 0 | 26 | 2 |
| | Galván | Z | 3 | 24/10/73 | ARG | 54 | 3 | 25 | 15 | 14 | 3 | 0 | 17 | 1 |
| | Caçapa | Z | 4 | 29/5/76 | MG | 69 | 3 | 31 | 12 | 26 | 4 | 0 | 13 | 2 |
| | Ronildo | LE | 6 | 6/5/76 | RO | 120 | 3 | 52 | 25 | 43 | 8 | 0 | 16 | 2 |
| | Gallo | V | 8* | 29/5/67 | SP | 138 | 10 | 68 | 28 | 42 | 8 | 0 | 47 | 4 |
| | Valdir | V | 5 | 25/10/65 | SP | 145 | 10 | 46 | 44 | 55 | 9 | 0 | 22 | 1 |
| | (Mancine) | LD | 14 | 1/8/80 | MG | 74 | 18 | 35 | 11 | 28 | 4 | 0 | 17 | 0 |
| | Belletti | M | 10 | 20/6/76 | PR | 94 | 9 | 39 | 30 | 25 | 8 | 0 | 33 | 7 |
| | Robert | M | 11 | 3/4/71 | RJ | 156 | 20 | 68 | 35 | 53 | 9 | 1 | 31 | 3 |
| | (Adriano) | M | 18 | 20/9/74 | SP | 103 | 14 | 51 | 25 | 27 | 9 | 0 | 11 | 0 |
| | Lincoln | M | 9 | 22/1/79 | MG | 47 | 4 | 19 | 14 | 14 | 4 | 0 | 12 | 2 |
| | (Hernani) | A | 17 | 13/8/76 | MG | 105 | 11 | 49 | 21 | 35 | 7 | 0 | 17 | 3 |
| | Guilherme | A | 7 | 8/5/74 | SP | 121 | 72 | 53 | 28 | 40 | 11 | 0 | 24 | 1 |
| Total | | | | | | 1226 | 177 | 536 | 288 | 402 | 84 | 1 | 260 | 26 |
| Placar Banco de Dados, 2002 | | | | | | | | | | | | | | |
| P-Posição; NA-Número da Camisa do Atleta; DN-Data de nascimento; L-Local de Nascimento; J-Jogos; G-Gols; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; CD-Campeonatos Disputados; CV-Campeonatos Vencidos; CA-Cartões Amarelos; CV-Cartões | | | | | | | | | | | | | | |

2.3.7. Campeonato Brasileiro de 2000 – Vasco Campeão

O Brasileirão 2000, registrado como “Copa João Havelange”, acabou como mais uma decisão de muita confusão. No jogo final, aos 23 minutos do primeiro tempo, uma grade da arquibancada do estádio São Januário do

Clube Vasco da Gama cedeu, feriu mais de 200 pessoas e o jogo foi interrompido e transferido para o dia 18 de janeiro de 2001.

Outro fato que gerou muitas críticas foi que a equipe do Gama conquistou, na justiça, o direito de permanecer na primeira divisão. Com essa “conquista”, a equipe do Botafogo sofreria o rebaixamento, então... mais uma vez no tradicional “jeitinho brasileiro”, o Campeonato Brasileiro foi suspenso dando lugar a “Copa João Havelange”. Fluminense e Bahia também se aproveitaram da situação e voltaram a elite do futebol brasileiro.

Com 109 clubes inicialmente, as equipes foram divididas em quatro módulos (azul, amarelo, verde e branco) e, teoricamente, qualquer uma delas poderia ser a campeã nacional de 2000, tanto que o Malutrom disputou as oitavas-de-final com o Cruzeiro. Também chegaram nessa fase o Paraná, São Caetano e Remo.

O jogo final aconteceu no estádio Maracanã e foi marcado por dois fatos curiosos: 1) a equipe do Vasco em repúdio a Rede Globo de televisão (que detinha a exclusividade nas transmissões), entrou em campo com a camisa exibindo o logotipo do Sistema Brasileiro de Televisão (SBT) e, 2) o atleta do Vasco da Gama Romário conquistava seu primeiro título no Campeonato Brasileiro. Os dados do Brasileirão 2000 podem ser observados nos Quadros 14 e 15.

Quadro 14 – Resumo do Brasileirão 2000

Campeonato Brasileiro de Futebol Vasco Campeão 2000

Data: 18/01/2001 **Local:** Maracanã **Cidade:**RJ

Juiz: Márcio Rezende de Freitas (MG)

Renda: R\$ 442.270,00 **Público:** 31.760

Resultado Anterior: São Caetano 1x1 Vasco

O Jogo: O Vasco chegava com mais perigo ao gol do São Caetano. Juninho Pernambucano fez o 1º. gol do jogo aos 30 minutos do 1º. tempo após triangulação com Juninho Paulista e Romário. O São Caetano teve força para empatar ainda no 1º. tempo com Adãozinho aos 37 minutos mas, após belo passe de Juninho Paulista, Jorginho Paulista colocou o Vasco novamente em vantagem, aos 40 minutos do 1o. tempo. Romário definiu a partida aos 7 minutos do 2o. tempo após jogada individual.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|--------------------|----|----|----|----|---|----|----|----|--------|
| Vasco | 54 | 32 | 15 | 9 | 8 | 54 | 49 | 5 | 56,25% |
| São Caetano | 54 | 30 | 14 | 12 | 4 | 57 | 36 | 21 | 60,00% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| Vasco * | | | | | 3x1 | | | | | São Caetano | | | | | | | |
|-------------------|----|-----------|---|-----------|---|-------------------|----|----------|---|-------------|---|------|---|----|---|---|---|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G |
| Hélton | G | 1 | | 0 | | Sílvio Luiz | G | 1 | | 0 | | | | | | | |
| Clébson | LD | 29 | | 3 | | Japinha | LD | 2 | | 0 | | | | | | | |
| Odvan | Z | 3 | | 2 | | (Gilmar) | V | 16 | | 2 | | | | | | | |
| Júnior Baiano | Z | 4 | | 0 | | Daniel * | Z | 3 | | 1 | | | | | | | |
| Jorginho Paulista | LE | 27 | | 0 |  | Serginho | Z | 14 | | 2 | | | | | | | |
| Nasa | V | 17 | | 5 | | César | LE | 6 | | 0 | | | | | | | |
| Jorginho | V | 2 | | 1 | | Adãozinho | V | 11 | | 5 |  | | | | | | |
| (Henrique) | Z | 15 | | 0 | | Claudecir | V | 5 | | 0 | | | | | | | |
| J. Pernambucano | M | 31 | | 0 |  | Aílton | M | 28 | | 2 | | | | | | | |
| (Paulo Miranda) | V | 5 | | 1 | | (Leto) | M | 10 | | 0 | | | | | | | |
| Juninho Paulista | M | 10 | | 0 | | Esquerdinha | M | 8 | | 2 | | | | | | | |
| (Pedrinho) | M | 7 | | 0 | | (Zinho) | A | 9 | | 0 | | | | | | | |
| Euller | A | 8 | | 4 | | Adhemar | A | 18 | | 3 | | | | | | | |
| Romário * | A | 11 | | 1 |  | Wagner | A | 20 | | 1 | | | | | | | |
| Faltas | | | | 17 | | Faltas | | | | 18 | | | | | | | |
| Téc. Joel Santana | | | | | | Téc. Jair Picerni | | | | | | | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

| Quadro 15 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros. | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----------------------|----|-----|----------|----|------|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|----|
| 2000 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
| Vas | Hélton | G | 1 | 18/5/78 | RJ | 52 | 0 | 20 | 14 | 18 | 3 | 1 | 1 | 0 |
| | Clébson | LD | 29 | 4/9/78 | BA | 35 | 1 | 16 | 9 | 10 | 2 | 1 | 6 | 0 |
| | Odvan | Z | 3 | 26/3/74 | RJ | 129 | 3 | 55 | 38 | 36 | 6 | 2 | 43 | 3 |
| | Júnior Baiano | Z | 4 | 14/3/70 | BA | 135 | 21 | 64 | 32 | 39 | 11 | 2 | 35 | 3 |
| | Jorginho Paulista | LE | 27 | 20/2/80 | SP | 48 | 4 | 27 | 11 | 10 | 2 | 1 | 12 | 1 |
| | Nasa | V | 17 | 8/12/74 | PE | 82 | 1 | 43 | 25 | 14 | 4 | 2 | 28 | 0 |
| | Jorginho | V | 2 | 17/8/64 | RJ | 116 | 5 | 54 | 31 | 31 | 10 | 2 | 26 | 2 |
| | (Henrique) | Z | 15 | 16/7/77 | RJ | 44 | 2 | 20 | 7 | 17 | 4 | 1 | 9 | 2 |
| | Juninho Pernambucano | M | 31 | 30/1/75 | PE | 146 | 31 | 59 | 38 | 49 | 9 | 2 | 27 | 7 |
| | (Paulo Miranda) | V | 5 | 25/1/74 | SP | 159 | 15 | 64 | 39 | 56 | 8 | 1 | 32 | 2 |
| | Juninho Paulista | M | 10 | 22/2/73 | SP | 87 | 11 | 43 | 25 | 19 | 5 | 1 | 9 | 2 |
| | (Pedrinho) | M | 7 | 29/6/77 | RJ | 95 | 16 | 46 | 14 | 35 | 7 | 2 | 11 | 0 |
| | Euller | A | 8 | 15/3/71 | MG | 137 | 36 | 58 | 45 | 34 | 8 | 1 | 27 | 1 |
| | Romário | A | 11* | 29/1/66 | RJ | 181 | 110 | 73 | 40 | 68 | 11 | 1 | 16 | 0 |
| Total | | | | | | 1359 | 255 | 606 | 345 | 408 | 85 | 18 | 275 | 23 |
| SCA | Sílvio Luiz | G | 1 | 1/3/77 | RJ | 61 | 0 | 36 | 13 | 12 | 3 | 0 | 5 | 0 |
| | Japinha | LD | 2 | 21/5/72 | SP | 8 | 0 | 4 | 3 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| | (Gilmar) | V | 16 | | | 4 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| | Daniel | Z | 3* | 27/5/73 | SP | 54 | 3 | 31 | 13 | 10 | 4 | 0 | 14 | 0 |
| | Serginho | Z | 14 | 19/10/74 | ES | 55 | 7 | 31 | 11 | 13 | 3 | 0 | 19 | 2 |
| | César | LE | 6 | 24/10/74 | SP | 25 | 7 | 8 | 9 | 8 | 2 | 0 | 7 | 0 |
| | Adãozinho | V | 11 | 11/5/68 | SP | 56 | 6 | 31 | 13 | 12 | 3 | 0 | 11 | 0 |
| | Claudecir | V | 5 | 15/10/75 | SP | 36 | 8 | 18 | 8 | 10 | 3 | 0 | 9 | 2 |
| | Aílton | M | 28 | 1/9/68 | MG | 192 | 35 | 80 | 60 | 52 | 14 | 0 | 34 | 8 |
| | (Leto) | M | 10 | 14/5/68 | PE | 83 | 8 | 32 | 24 | 27 | 7 | 0 | 10 | 0 |
| | Esquerdinha | M | 8 | 24/3/70 | RJ | 57 | 3 | 28 | 14 | 15 | 3 | 0 | 5 | 1 |
| | (Zinho) | A | 9 | 17/10/65 | BA | 86 | 10 | 31 | 25 | 30 | 5 | 0 | 12 | 1 |
| | Adhemar | A | 18 | 27/4/72 | SP | 30 | 16 | 16 | 7 | 7 | 2 | 0 | 5 | 2 |
| | Wagner | A | 20 | 27/12/73 | SP | 30 | 4 | 14 | 9 | 7 | 3 | 0 | 1 | 1 |
| Total | | | | | | 708 | 107 | 322 | 194 | 192 | 50 | 0 | 128 | 17 |
| Placar Banco de Dados, 2002 | | | | | | | | | | | | | | |
| P-Posição; NA-Número da Camisa do Atleta; DN-Data de nascimento; L-Local de Nascimento; J-Jogos; G-Gols; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; CD-Campeonatos Disputados; CV-Campeonatos Vencidos; CA-Cartões Amarelos; CV-Cartões | | | | | | | | | | | | | | |

2.3.8. Campeonato Brasileiro de 2001 – Atlético-PR Campeão

O Brasileirão 2001 contou com a participação de 28 equipes. O clube Atlético-PR começou o campeonato desacreditado. Com imagem de equipe violenta, poucos acreditavam que o time paranaense chegasse tão longe. Mesmo assim, com 65 gols, o clube Atlético-PR apresentou o melhor ataque

da competição. O atleta Kléberson, revelação da equipe, conseguiu lugar de titular na Seleção Brasileira e Alex Mineiro foi o artilheiro nos momentos decisivos, marcando 4 gols nas 2 partidas finais. Assim o Atlético-PR conseguiu seu 1º. título nacional. A conquista foi atribuída a organização do clube, ao apoio de uma torcida fanática, um estádio moderno e ao incontestável entrosamento da equipe conseguido pelo técnico Geninho que assumiu a equipe ao longo da competição. Os dados do Brasileirão 2001 podem ser observados nos Quadros 16 e 17.

Quadro 16 – Resumo do Brasileirão 2001

Campeonato Brasileiro de Futebol Atlético-PR Campeão 2001

Data: 23/12/2001 **Local:** Anacleto Campanella **Cidade:**SCA

Juiz: Carlos Eugênio Simon (RS)

Resultado Anterior: Atlético-PR 4x2 São Caetano

O Jogo: A equipe do São Caetano não conseguiu penetrar na forte defesa do Atlético-PR que demonstrava estar decidida a ganhar. A equipe paranaense, que podia perder por até 1 gol de diferença, jogou com inteligência e vontade e conseguiu seu gol com Alex Mineiro aos 22 minutos do 2º. tempo, após jogada de Fabiano. Esse título marcou a história do clube por se inédito para os atleticanos.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|--------------------|----|----|----|---|---|----|----|----|--------|
| Atlético-PR | 63 | 31 | 19 | 6 | 6 | 68 | 45 | 23 | 67,74% |
| São Caetano | 63 | 31 | 19 | 6 | 6 | 52 | 31 | 21 | 67,74% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| São Caetano | | | | | 0x1 | | Atlético-PR * | | | | |
|-------------------|----|----------|---|-----------|-----|----------------|---------------|----------|---|-----------|---|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G |
| Sílvio Luiz | G | 1 | | 0 | | Flávio | G | 1 | | 0 | |
| Mancine | LD | 2 | | 3 | | Gustavo | Z | 3 | | 3 | |
| Daniel * | Z | 3 | | 0 | | Nem * | Z | 5 | | 0 | |
| Dininho | Z | 4 | | 1 | | Rogério Corrêa | Z | 4 | | 2 | |
| Marcos Paulo | LE | 6 | | 3 | | (Igor) | Z | 13 | | 1 | |
| (Muller) | A | 18 | | 0 | | Alessandro | LD | 2 | | 1 | |
| Simão | V | 5 | | 6 | | Cocito | V | 7 | | 3 | |
| Serginho | V | 7 | | 0 | | (Pires) | V | 15 | | 1 | |
| (Bechara) | M | 17 | | 2 | | Kléberson | V | 10 | | 2 | |
| Adãozinho | M | 11 | | 1 | | Adriano | M | 8 | | 1 | |
| Esquerdinha | M | 8 | | 0 | | Fabiano | LE | 6 | | 0 | |
| (Marlon) | M | 14 | | 0 | | Kléber | A | 11 | | 1 | |
| Anaílson | A | 10 | | 0 | | (Souza) | M | 17 | | 0 | |
| Magrão | A | 9 | | 3 | | Alex Mineiro | A | 9 | | 5 | |
| Faltas | | | | 19 | | Faltas | | | | 20 | |
| Téc. Jair Picerni | | | | | | Téc. Geninho | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

| Quadro 17 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros. | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----------------|----------|-----------|-----------|----------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|-----------|------------|-----------|
| 2001 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
| A.PR | Flávio | G | 1 | 17/12/70 | AL | 116 | 0 | 53 | 25 | 38 | 6 | 1 | 7 | 1 |
| | Gustavo | Z | 3 | 4/6/76 | SP | 56 | 4 | 28 | 13 | 15 | 5 | 1 | 18 | 3 |
| | Nem | Z | 5* | 19/1/73 | PE | 93 | 3 | 44 | 21 | 28 | 7 | 1 | 33 | 7 |
| | Rogério Corrêa | Z | 4 | 3/1/79 | GO | 43 | 2 | 22 | 11 | 10 | 2 | 1 | 9 | 0 |
| | (Igor) | Z | 13 | 3/8/79 | SP | 44 | 3 | 23 | 8 | 13 | 3 | 1 | 7 | 0 |
| | Alessandro | LD | 2 | 21/9/77 | RJ | 57 | 2 | 30 | 12 | 15 | 3 | 1 | 16 | 1 |
| | Cocito | V | 7 | 24/8/77 | SP | 61 | 1 | 33 | 11 | 17 | 5 | 1 | 26 | 1 |
| | (Pires) | V | 15 | 2/9/75 | MA | 22 | 1 | 14 | 1 | 7 | 2 | 1 | 8 | 2 |
| | Kléberson | V | 10 | 19/6/79 | PR | 88 | 12 | 41 | 19 | 28 | 4 | 1 | 13 | 1 |
| | Adriano | M | 8 | 11/8/77 | AL | 85 | 13 | 35 | 23 | 27 | 4 | 1 | 12 | 1 |
| | Fabiano | LE | 6 | 27/6/79 | SP | 89 | 7 | 39 | 20 | 30 | 4 | 1 | 31 | 2 |
| | Kléber | A | 11 | 13/8/75 | MA | 89 | 42 | 39 | 21 | 29 | 4 | 1 | 9 | 3 |
| | (Souza) | M | 17 | 6/8/75 | RN | 170 | 25 | 72 | 40 | 58 | 9 | 1 | 29 | 1 |
| | Alex Mineiro | A | 9 | 15/3/75 | MG | 81 | 23 | 31 | 23 | 27 | 5 | 1 | 17 | 2 |
| Total | | | | | | 922 | 134 | 423 | 210 | 289 | 52 | 12 | 210 | 21 |
| SCA | Sílvio Luiz | G | 1 | 1/3/77 | RJ | 61 | 0 | 36 | 13 | 12 | 3 | 0 | 5 | 0 |
| | Mancine | LD | 2 | 1/8/80 | MG | 74 | 18 | 35 | 11 | 28 | 4 | 0 | 17 | 0 |
| | Daniel | Z | 3* | 27/5/73 | SP | 54 | 3 | 31 | 13 | 10 | 4 | 0 | 14 | 0 |
| | Dininho | Z | 4 | 23/7/75 | MG | 56 | 0 | 34 | 10 | 12 | 3 | 0 | 8 | 0 |
| | Marcos Paulo | LE | 6 | 30/7/73 | SP | 37 | 3 | 17 | 6 | 14 | 4 | 0 | 10 | 3 |
| | (Muller) | A | 18 | 31/1/66 | MS | 233 | 80 | 109 | 65 | 59 | 15 | 2 | 24 | 4 |
| | Simão | V | 5 | 23/10/68 | SP | 157 | 9 | 61 | 50 | 46 | 9 | 0 | 38 | 1 |
| | Serginho | V | 7 | 19/10/74 | ES | 55 | 7 | 31 | 11 | 13 | 3 | 0 | 19 | 2 |
| | (Bechara) | M | 17 | 25/2/76 | CE | 22 | 8 | 12 | 5 | 5 | 3 | 0 | 1 | 0 |
| | Adãozinho | M | 11 | 11/5/68 | SP | 56 | 6 | 31 | 13 | 12 | 3 | 0 | 11 | 0 |
| | Esquerdinha | M | 8 | 24/3/70 | RJ | 57 | 3 | 28 | 14 | 15 | 3 | 0 | 5 | 1 |
| | (Marlon) | M | 14 | 28/7/77 | PA | 48 | 3 | 30 | 8 | 10 | 2 | 0 | 9 | 0 |
| | Anailson | A | 10 | 8/3/78 | MA | 50 | 7 | 30 | 9 | 11 | 2 | 0 | 4 | 0 |
| | Magrão | A | 9 | 21/2/74 | SP | 88 | 31 | 39 | 18 | 31 | 8 | 2 | 7 | 0 |
| Total | | | | | | 913 | 160 | 453 | 222 | 238 | 59 | 4 | 150 | 11 |
| Placar Banco de Dados, 2002 | | | | | | | | | | | | | | |
| P-Posição; NA-Número da Camisa do Atleta; DN-Data de nascimento; L-Local de Nascimento; J-Jogos; G-Gols; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; CD-Campeonatos Disputados; CV-Campeonatos Vencidos; CA-Cartões Amarelos; CV-Cartões | | | | | | | | | | | | | | |

2.3.9. Campeonato Brasileiro de 2002 – Santos Campeão

No Brasileirão 2002, a equipe do Santos conquistou pela 1^a. vez o Campeonato Brasileiro, terminando com um jejum de títulos importantes que

durava 18 anos. A última conquista havia sido o Campeonato Paulista de 1984.

Com atletas jovens, média de idade de 22 anos, o Santos saiu do último lugar entre os 8 classificados para a 2ª. fase do campeonato, alcançando o título inédito, até mesmo para o legendário Pelé. Os dados do Brasileirão 2002 podem ser observados nos Quadros 18 e 19.

Quadro 18 – Resumo do Brasileirão 2002

Campeonato Brasileiro de Futebol Santos Campeão 2002

Data: 15/12/2002 **Local:** Morumbi **Cidade:** SP

Juiz: Carlos Eugênio Simon (RS)

Renda: R\$ 1.152.900,00 **Público:** 74.592

Resultado Anterior: Santos 2x0 Corinthians






O Jogo: Após perder o meia Diego, contundido aos 4 minutos do 1º. tempo, o Santos abriu o placar com Robinho, em cobrança de pênalti aos 37 minutos do 1º. tempo. Na 2ª. etapa, o treinador Émerson Leão foi expulso por reclamar da arbitragem. O Corinthians virou o jogo no 2º. tempo, mas o Santos marcou mais 2 gols, o que lhe garantiu a vitória e o título para a equipe santista.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|--------------------|----|----|----|---|---|----|----|----|--------|
| Atlético-PR | 54 | 31 | 16 | 6 | 9 | 59 | 41 | 18 | 58,06% |
| São Caetano | 52 | 31 | 16 | 6 | 9 | 59 | 41 | 18 | 55,91% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| Corinthians | | | | | 2x3 | | | | | Santos * | | | | |
|-------------------------|----|----|---|-----------|---|------------------------|----|----|---|-----------|---|--|--|--|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G | | | |
| Doni | G | 1 | | 0 | | Fábio Costa | G | 1 | | 0 | | | | |
| Rogério | LD | 2 | | 0 | | Maurinho | LD | 4 | | 7 | | | | |
| Anderson | Z | 3 | | 5 |  | André Luís | Z | 6 | | 0 | | | | |
| Fábio Luciano * | Z | 4 | | 1 | | Alex | Z | 2 | | 4 | | | | |
| Kléber | LE | 6 | | 0 | | Léo | LE | 3 | | 1 |  | | | |
| Vampeta | V | 5 | | 1 | | Paulo Almeida * | V | 5 | | 3 | | | | |
| Fabinho | V | 8 | | 1 | | Renato | V | 8 | | 3 | | | | |
| (Fabrício) | V | 15 | | 0 | | Diego | M | 10 | | 0 | | | | |
| Renato | M | 11 | | 1 | | (Robert) | M | 17 | | 2 | | | | |
| (Marcinho) | M | 17 | | 0 | | (Michel) | LD | 16 | | 0 | | | | |
| Deivid | A | 9 | | 1 |  | Elano | M | 11 | | 0 |  | | | |
| Guilherme | A | 7 | | 2 | | Robinho | A | 7 | | 0 |  | | | |
| (Leandro) | A | 18 | | 1 | | William | A | 9 | | 1 | | | | |
| Gil | A | 10 | | 2 | | (Alexandre) | v | 15 | | 0 | | | | |
| Faltas | | | | 15 | | Faltas | | | | 21 | | | | |
| Téc. Carlos A. Parreira | | | | | | Téc. Émerson Leão | | | | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

| Quadro 19 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros. | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---------------|----|----|----------|----|-----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|----|
| 2002 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
| San | Fábio Costa | G | 1 | 27/11/77 | BA | 55 | 0 | 23 | 14 | 18 | 5 | 1 | 8 | 2 |
| | Maurinho | LD | 4 | 11/10/78 | SP | 27 | 0 | 13 | 6 | 8 | 1 | 1 | 7 | 1 |
| | André Luís | Z | 6 | 31/7/79 | RS | 53 | 6 | 26 | 9 | 18 | 3 | 1 | 14 | 2 |
| | Alex | Z | 2 | 17/6/82 | RJ | 25 | 3 | 13 | 5 | 7 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| | Léo | LE | 3 | 6/7/75 | RJ | 83 | 6 | 28 | 21 | 34 | 4 | 1 | 16 | 0 |
| | Paulo Almeida | V | 5* | 20/4/81 | BA | 49 | 0 | 23 | 12 | 14 | 3 | 1 | 16 | 1 |
| | Renato | V | 8 | 15/5/79 | SP | 112 | 8 | 46 | 27 | 39 | 5 | 1 | 6 | 0 |
| | Diego | M | 10 | 28/2/85 | SP | 28 | 10 | 15 | 5 | 8 | 1 | 1 | 4 | 1 |
| | (Robert) | M | 17 | 3/4/71 | BA | 156 | 20 | 68 | 35 | 53 | 9 | 1 | 31 | 3 |
| | (Michel) | LD | 16 | 18/11/77 | SP | 65 | 1 | 28 | 15 | 22 | 5 | 1 | 3 | 1 |
| | Elano | M | 11 | 14/6/81 | SP | 54 | 11 | 24 | 13 | 17 | 2 | 1 | 6 | 0 |
| | Robinho | A | 7 | 25/1/84 | SP | 30 | 10 | 16 | 6 | 8 | 1 | 1 | 5 | 0 |
| | William | A | 9 | 14/5/83 | PR | 22 | 3 | 8 | 7 | 7 | 2 | 1 | 1 | 0 |
| | Alexandre | V | 15 | 6/3/81 | PR | 13 | 0 | 8 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Total | | | | | | 690 | 78 | 303 | 157 | 230 | 37 | 12 | 104 | 8 |
| Cor | Doni | G | 1 | 22/10/99 | SP | 39 | 0 | 17 | 9 | 13 | 2 | 0 | 5 | 0 |
| | Rogério | LD | 2 | 22/2/76 | SP | 158 | 12 | 66 | 38 | 54 | 8 | 0 | 27 | 1 |
| | Ânderson | Z | 3 | 27/4/80 | SP | 31 | 1 | 14 | 8 | 9 | 2 | 0 | 9 | 0 |
| | Fábio Luciano | Z | 4* | 29/4/75 | SP | 94 | 3 | 37 | 20 | 37 | 5 | 0 | 26 | 4 |
| | Kléber | LE | 6 | 1/4/80 | SP | 104 | 6 | 46 | 23 | 35 | 6 | 2 | 19 | 0 |
| | Vampeta | V | 5 | 13/4/74 | BA | 138 | 6 | 64 | 37 | 37 | 7 | 2 | 19 | 1 |
| | Fabinho | V | 8 | 10/1/80 | SP | 47 | 2 | 19 | 12 | 16 | 2 | 0 | 17 | 2 |
| | (Fabrício) | V | 15 | 5/7/82 | SC | 33 | 1 | 17 | 4 | 12 | 2 | 0 | 8 | 0 |
| | Renato | M | 11 | 9/6/78 | SP | 68 | 8 | 28 | 16 | 24 | 3 | 0 | 12 | 1 |
| | (Marcinho) | M | 17 | 20/3/81 | SP | 24 | 2 | 9 | 7 | 8 | 1 | 0 | 2 | 1 |
| | Deivid | A | 9 | 22/10/79 | RJ | 56 | 17 | 24 | 13 | 19 | 4 | 0 | 6 | 0 |
| | Guilherme | A | 7 | 8/5/74 | SP | 121 | 72 | 53 | 28 | 40 | 11 | 0 | 24 | 1 |
| | Leandro | A | 18 | 13/8/80 | SP | 39 | 5 | 17 | 10 | 12 | 3 | 0 | 7 | 1 |
| | Gil | A | 10 | 13/9/80 | SP | 49 | 15 | 19 | 12 | 18 | 3 | 0 | 14 | 0 |
| Total | | | | | | 804 | 138 | 347 | 190 | 267 | 49 | 4 | 163 | 11 |

Placar Banco de Dados, 2002

P-Posição; **NA**-Número da Camisa do Atleta; **DN**-Data de nascimento; **L**-Local de Nascimento; **J**-Jogos; **G**-Gols; **V**-Vitórias; **E**-Empates; **D**-Derrotas; **CD**-Campeonatos Disputados; **CV**-Campeonatos Vencidos; **CA**-Cartões Amarelos; **CV**-Cartões

2.3.10. Campeonato Brasileiro de 2003 – Cruzeiro Campeão

Na sua 32^a edição, o Brasileirão 2003 contou com uma mudança significativa em sua estrutura de regras.

Planejado para ser o primeiro Campeonato Brasileiro por pontos corridos, foi considerado mais simples em sua fórmula de disputa: turno e retorno. Essa combinação fez com que 24 clubes jogassem entre si, e a equipe com maior número de pontos, se consagraria campeã.

O Cruzeiro ficou para a história. Considerado Campeão 2003 pela regularidade da campanha ao longo da competição, conseguir marcas importantes como 100 pontos e 102 gols.

O Brasileirão 2003 apresentou uma característica particular, não teve a tradicional partida final, a última da competição. Pelas regras de pontos corridos, o jogo que decidiu o Campeão foi Cruzeiro e Paysandu, com duas rodadas de antecipação das partidas finais do Campeonato Brasileiro.

Os dados do Brasileirão 2003 podem ser observados nos Quadros 20 e 21.

Quadro 20 – Resumo do Brasileirão 2003

Campeonato Brasileiro de Futebol Cruzeiro Campeão 2003

Data: 23/11/2003 **Local:** Mineirão **Cidade:**MG

Juiz: Héber Roberto Lopes (PR)

Renda: R\$ 827.201,00 **Público:** 73.141

Resultado Anterior: Paraná 1x3 Cruzeiro




O Jogo: O Cruzeiro impôs seu ritmo de jogo desde o início da partida. Com um toque de bola rápido e objetivo o Cruzeiro chegava com perigo ao gol do Paysandú. Aos 7 minutos do 1º. tempo, Zinho abriu o placar após cobrança de falta. Aos 29 do 2º. tempo, Mota fez o 2º. gol cruzeirense. Aldrovani descontou para o Paysandú aos 46 minutos do 2º. tempo. Mesmo que perdesse a partida, o 1º. título nacional cruzeirense já estava garantido.

Resumo da Competição

| | PG | J | V | E | D | GP | GC | S | % |
|-----------------|-----|----|----|----|---|-----|----|----|--------|
| Cruzeiro | 100 | 46 | 31 | 7 | 8 | 102 | 47 | 55 | 72,46% |
| Santos | 87 | 46 | 25 | 12 | 9 | 93 | 60 | 33 | 63,04% |

PG-Pontos Ganhos; J-Jogos; V-Vitórias; E-Empates; D-Derrotas; GP-Gols Pró; GC- Gols Contra; S-Saldo

Ficha do Jogo

| Cruzeiro * | | | | | 2x1 | | Paysandú | | | | |
|--------------------|----|----------|---|-----------|---|-------------------|----------|----------|---|-----------|---|
| Nome | P | NA | C | F | G | Nome | P | NA | C | F | G |
| Gomes | G | 1 | | 0 | | Carlos Germano | G | 1 | | 0 | |
| Maurinho | LD | 2 | | 2 | | Lecheva | LD | 2 | | 1 | |
| Edú Dracena | Z | 3 | | 1 | | Lima | Z | 4 | | 0 | |
| Cris | Z | 4 | | 2 | | Jorginho | Z | 3 | | 0 | |
| Leandro | LE | 6 | | 0 | | Souza | LE | 6 | | 0 | |
| Maldonado | V | 8 | | 2 | | Vanderson | V | 5 | | 4 | |
| Augusto Recife | V | 5 | | 2 | | Sandro | V | 8 | | 5 | |
| (Felipe Melo) | M | 15 | | 3 | | Vélber | M | 11 | | 4 | |
| Wendell | M | 7 | | 0 | | (Júnior Amorim) | A | 17 | | 0 | |
| (Sandro) | M | 17 | | 0 | | Magnum | M | 10 | | 0 | |
| Zinho | M | 10 | | 0 |  | Aldrovani | A | 9 | | 0 |  |
| Aristizábal | A | 11 | | 2 | | Jóbson | A | 7 | | 1 | |
| (Mota) | A | 18 | | 0 |  | (Alexandre Pinho) | A | 16 | | 1 | |
| Márcio Nobre | A | 9 | | 3 | | | | | | | |
| Faltas | | | | 17 | | Faltas | | | | 16 | |
| Téc. W. Luxemburgo | | | | | | Téc. Ivo Wortmann | | | | | |

P-Posição; NA-Número da camisa do atleta; C-Cartões; F-Faltas; G-Gols

Quadro 21 – Os Números em todos os Campeonatos Brasileiros.

| 2003 | Atleta | P | NA | DN | L | J | G | V | E | D | CD | CV | CA | CV |
|------------|-------------------|----|----|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|----|-----|----|
| Cru | Gomes | G | 1 | 15/2/81 | MG | 14 | 0 | 10 | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| | Maurinho | LD | 2 | 11/10/78 | SP | 27 | 0 | 13 | 6 | 8 | 1 | 1 | 7 | 1 |
| | Edú Dracena | Z | 3 | 18/5/81 | SP | 53 | 2 | 19 | 12 | 22 | 3 | 0 | 13 | 1 |
| | Cris | Z | 4* | 3/6/77 | SP | 111 | 9 | 48 | 26 | 37 | 7 | 1 | 19 | 1 |
| | Leandro | LE | 6 | 19/4/79 | RJ | 95 | 3 | 38 | 24 | 33 | 4 | 0 | 9 | 2 |
| | Maldonado | V | 8 | 3/1/80 | CHI | 36 | 0 | 20 | 7 | 9 | 3 | 0 | 13 | 1 |
| | Augusto Recife | V | 5 | 3/8/83 | PE | 28 | 0 | 12 | 5 | 11 | 2 | 0 | 10 | 2 |
| | (Felipe Melo) | M | 15 | 26/8/83 | RJ | 24 | 3 | 8 | 5 | 11 | 2 | 0 | 4 | 0 |
| | Wendell | M | 7 | 8/4/82 | MG | 19 | 0 | 9 | 7 | 3 | 3 | 0 | 5 | 0 |
| | (Sandro) | M | 17 | 11/4/79 | RN | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | Zinho | M | 10 | 17/6/67 | RJ | 308 | 43 | 143 | 86 | 79 | 15 | 4 | 41 | 4 |
| | Aristizábal | A | 11 | 9/12/71 | COL | 57 | 21 | 22 | 18 | 17 | 5 | 0 | 15 | 1 |
| | (Mota) | A | 18 | 21/11/80 | CE | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | Márcio Nobre | A | 9 | 6/11/80 | MS | 59 | 24 | 22 | 9 | 28 | 4 | 0 | 4 | 0 |
| Total | | | | | | 790 | 105 | 341 | 199 | 250 | 48 | 5 | 133 | 12 |
| Pay | Carlos Germano | G | 1 | 14/8/70 | ES | 178 | 0 | 66 | 43 | 69 | 12 | 1 | 26 | 0 |
| | Lecheva | LD | 2 | 3/4/75 | SP | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | Lima | Z | 4 | 19/11/72 | PE | 77 | 3 | 21 | 28 | 28 | 6 | 0 | 20 | 3 |
| | Jorginho | Z | 3 | 6/7/66 | BA | 120 | 9 | 46 | 37 | 37 | 8 | 0 | 35 | 4 |
| | Souza | LE | 6 | 1/1/80 | PA | 16 | 4 | 6 | 2 | 8 | 1 | 0 | 3 | 0 |
| | Vanderson | V | 5 | 22/10/79 | PA | 17 | 0 | 7 | 0 | 10 | 1 | 0 | 9 | 0 |
| | Sandro | V | 8* | 6/8/73 | GO | 37 | 1 | 14 | 6 | 17 | 2 | 0 | 11 | 0 |
| | Vélber | M | 11 | 20/5/78 | PA | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | (Júnior Amorim) | A | 17 | 3/10/72 | PA | 29 | 5 | 6 | 3 | 20 | 2 | 0 | 5 | 0 |
| | Magnum | M | 10 | 24/3/82 | PA | 5 | 1 | 2 | 0 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| | Aldrovani | A | 9 | 30/7/72 | PR | 9 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 0 | 1 | 0 |
| | Jóbson | A | 7 | 17/5/74 | PA | 37 | 11 | 17 | 5 | 15 | 4 | 0 | 7 | 1 |
| | (Alexandre Pinho) | A | 16 | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Total | | | | | | 347 | 35 | 123 | 82 | 142 | 27 | 0 | 91 | 8 |

Placar Banco de Dados, 2002

P-Posição; **NA**-Número da Camisa do Atleta; **DN**-Data de nascimento; **L**-Local de Nascimento; **J**-Jogos; **G**-Gols; **V**-Vitórias; **E**-Empates; **D**-Derrotas; **CD**-Campeonatos Disputados; **CV**-Campeonatos Vencidos; **CA**-Cartões Amarelos; **CV**-Cartões

2.4. Faltas e condutas antidesportivas

No futebol, o sistema que regulamenta as ações ou o comportamento dos atletas durante uma competição, é um aspecto importante que merece especial atenção. Além de integrar o sistema de jogo, a conduta dentro das regras disciplinares, utilizada de forma consciente, controlada e estratégica, pode contribuir para a equipe, em especial nos momentos de decisão.

A modalidade esportiva Futebol de Campo, está regulamentada em todo o território nacional pelo Código Brasileiro Disciplinar de Futebol (CBDF). Estão submetidas a essa legislação a: Confederação Brasileira de Futebol (CBF), as federações, ligas, associações desportivas e pessoas físicas subordinadas direta ou indiretamente, com ou sem remuneração. Quatro órgãos da Justiça Desportiva compõem essa estrutura: o Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD), o Tribunal Especial (TE), os Tribunais de Justiça Desportiva (TJD) e as Juntas de Justiça Desportiva (JJD), (Direito Desportivo, 2003, pp.1).

A primeira conduta antidesportiva registrada na história do Campeonato Brasileiro ocorreu em agosto de 1971, quando a equipe do Palmeiras ganhou de 1x0 da Portuguesa de Desportos, no Pacaembu. Atletas da equipe do Palmeiras (1) e da Portuguesa (1) foram expulsos no mesmo lance, aos 47 minutos do segundo tempo.

Documentado pela Revista Placar, Almanaque do Brasileirão (2002), a partida que apresentou o maior número de cartões: Goiás 3x1 Cruzeiro ocorreu em 1979. Foram 14 cartões vermelhos apresentados ao final da partida, (cinco para os Cruzeiroenses e nove para os goianos) e que resultou no encerramento do jogo.

O Código de Disciplina do Jogo de Futebol vigente no Brasil é composto por 17 Regras:

- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| 1) O campo de jogo; | 4) O equipamento dos jogadores; |
| 2) A bola; | 5) O árbitro; |
| 3) O número de jogadores; | 6) Os árbitros assistentes; |

- | | |
|---|--------------------------|
| 7) A duração da partida; | 13) Os tiros livres; |
| 8) O início e reinício do jogo; | 14) O tiro penal; |
| 9) A bola em jogo ou fora de jogo; | 15) O arremesso lateral; |
| 10) Gol; | 16) O tiro de meta; |
| 11) Impedimento; | 17) O tiro de canto. |
| 12) <i>Faltas e condutas antidesportivas;</i> | |

Para o propósito do estudo, destaca-se a Regra número 12 que corresponde às faltas e, as condutas antidesportivas (advertências: cartões amarelos, e expulsões: cartões vermelhos).

A descrição das faltas, cartões amarelos e vermelhos corresponde a 34 diferentes comportamentos (20 faltas, 7 cartões amarelos e 7 cartões vermelhos). Esses comportamentos são classificados segundo o próprio Código de Disciplina do Jogo de Futebol (SAFESP, 1999 e Coelho, 2002), (ver Quadro.22).

**Quadro 22 - REGRA DO JOGO DE FUTEBOL No.12
FALTAS E CONDUTAS ANTIDESPORTIVAS**

| Código | Faltas, Advertências, Expulsões e Outros |
|--------|---|
| | FALTA – PUNIÇÃO: TIRO LIVRE DIRETO |
| 1 | Dar ou tentar dar um pontapé no adversário |
| 2 | Dar ou tentar dar uma rasteira no adversário |
| 3 | Saltar sobre o adversário |
| 4 | “Trancar” (carregar contra) o adversário |
| 5 | Agredir ou tentar agredir o adversário |
| 6 | Empurrar o adversário |
| 7 | Dar um pontapé no adversário antes de tocar a bola |
| 8 | Agarrar o adversário |
| 9 | Cuspir no adversário |
| 10 | Tocar a bola com as mãos deliberadamente (com exceção do goleiro dentro da sua própria área penal) |
| | FALTA – PUNIÇÃO: TIRO DE PENAL |
| 11 | Será concedida quando jogador cometer uma das dez faltas acima, dentro da própria área penal. |
| | FALTA – PUNIÇÃO: TIRO LIVRE DIRETO |
| 12 | Jogar de forma perigosa |
| 13 | Obstruir o avanço do adversário |
| 14 | Impedir que o goleiro possa jogar a bola com as mãos |
| 15 | Cometer qualquer outra falta que não tenha sido anteriormente mencionada, em que o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar o jogador |
| | FALTA DO GOLEIRO – PUNIÇÃO: TIRO LIVRE INDIRETO |
| 16 | Ficar mais de seis segundos com a bola depois de segurá-la com as mãos |
| 17 | Voltar a tocar a bola com as mãos depois de tê-la posto em jogo, sem que outro jogador a tenha tocado |
| 18 | Tocar a bola com as mãos depois que um jogador de sua equipe a tenha tocado com o pé |
| 19 | Tocar a bola com as mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral lançado por um Companheiro |
| 20 | Perder tempo (“cera”) |
| | ADVERTÊNCIA – CARTÃO AMARELO |
| 21 | For culpado de conduta antidesportiva |
| 22 | Desaprovar com palavras ou ações as decisões do árbitro |
| 23 | Infringir persistentemente as regras do jogo |
| 24 | Retardar o reinício do jogo |
| 25 | Não respeitar a distância regulamentar de um tiro de campo ou tiro livre |
| 26 | Entrar ou voltar a entrar no campo de jogo sem permissão do árbitro |
| 27 | Abandonar deliberadamente o campo de jogo sem a permissão do árbitro |
| | EXPULSÃO – CARTÃO VERMELHO |
| 28 | For culpado de jogo brusco grave |

| | |
|----|---|
| 29 | For culpado de conduta violenta |
| 30 | Cuspir em adversário ou em outra pessoa |
| 31 | Impedir intencionalmente com a mão um gol ou malograr uma oportunidade manifesta de gol (isso não vale para o goleiro dentro da sua própria área penal) |
| 32 | Malograr a oportunidade manifesta de marcar um gol de um adversário que se dirige até a meta do jogador, mediante uma falta punível com tiro livre ou penal |
| 33 | Empregar linguagem ou gesticular de maneira ofensiva, grosseira e obscena |
| 34 | Receber uma Segunda advertência na mesma partida |
| | COMENTÁRIOS |
| | <i>Comemoração dos gols</i> – a Fifa autoriza desde que de forma razoável e rápida. Irar a Camisa também é permitido. |
| | <i>Simulações</i> – considerada por Armando César Coelho um dos maiores “vícios” do jogador brasileiro. Portanto, se jogar na área para “cavar” um pênalti e tentar enganar o árbitro, é caracterizado como conduta antidesportiva (punição: cartão amarelo e tiro livre indireto). |
| | <i>Carrinhos</i> – ao contrário do que muitas pessoas pensam, em certas situações o “carrinho” é um lance perfeitamente legal. |
| | <i>Mão intencional</i> – se por uma fatalidade a bola toca na mão do atleta, neste caso, não cabe sanção. |
| | <i>Goleiro e a posse de bola</i> – o goleiro que segurar uma bola atrasada por um companheiro também deve ser punido com tiro livre indireto. |
| | <i>Impedir uma clara oportunidade de gol</i> – o jogador que impedir intencionalmente o gol com a mão ou uma manifesta oportunidade de gol, será expulso. |
| | <i>Proteção da bola</i> – quando um atleta protege a bola com seu corpo, sem abrir os braços, não comete nenhuma infração. No entanto, se este jogador faz uso das pernas, braços, mão ou qualquer outra parte do corpo para impedir que o adversário tome posse da bola, então será sancionado com um tiro livre direto ou pênalti, se a infração acontece na sua própria grande área. |

2.5 Natureza do Caráter e Espírito Esportivo

Os esportes de maneira geral contribuem para a formação do caráter e desenvolvimento dos valores morais. Contudo, alguns modelos populares nos últimos anos, têm sido reconhecidos como os *bad boys dos esportes* – em diferentes modalidades como o tênis, basquete, automobilismo e também no futebol.

Definir caráter e espírito esportivo é uma tarefa difícil. Sabe-se o que significam, mas raramente se define com precisão ou há uma concordância unânime (Martens, 1982a).

Shields e Bredemeier (1995), em seu livro “Desenvolvimento do caráter e atividade física” indicam que, embora o caráter e espírito esportivo sejam difíceis de definir, eles se incluem no contexto esportivo. Ou seja, eles tratam das crenças, julgamentos e ações quanto ao que é certo e ético e ao que é errado e antiético no esporte.

Especificamente, Shields e Bredemeier afirmam que o esporte engloba três componentes básicos:

- O jogo limpo (fidelidade às regras e ao espírito de cooperação);
- O espírito esportivo (luta para ser bem-sucedido com base nas regras e padrões éticos);
- O caráter (série de características com um tom moral positivo - integridade).

Em resumo, quando se discute a moralidade no esporte, refere-se ao conhecimento das regras e dos padrões de comportamento esperados dos atletas (espírito esportivo), à adesão às regras (imparcialidade) e à capacidade de exercer a integridade dos próprios atos.

Embora as pessoas tenham idéias diferentes sobre como o caráter, as atitudes e os comportamentos leais se desenvolvem, três abordagens (Weinberg e Gould, 2001).:

- Aprendizagem social,
- Estrutural-evolutiva,
- Sócio-psicológica.

A agressão e o desenvolvimento do caráter estão ligados de muitas formas e teorias semelhantes explicam ambos.

A abordagem da **aprendizagem social** no desenvolvimento do caráter, melhor resumida no trabalho de Albert Bandura (1997 b), considera atitudes e comportamentos esportivos leais como aprendidos mediante a modelagem ou aprendizagem por observação, reforço e comparação social. Por exemplo, um atleta que observa outro simular uma possível situação de pênalti, pode copiar ou modelar esse comportamento e começar a utilizar esse procedimento em suas experiências futuras. Portanto, uma das formas mais representativas da aprendizagem é a observação. Outra maneira é por meio do reforço positivo como, por exemplo, ser apoiado e reconhecido positivamente pelo treinador quando valoriza as faltas ou faz a simulação de um pênalti.

Em estudo sobre a teoria da aprendizagem social, meninos de quinta série que agiam de maneira desleal no esporte receberam instruções sobre seus comportamentos inadequados. Assistiram os comportamentos que seriam apropriados sendo modelados e tomaram parte em um sistema de reforço (pontos que levavam a premiação desejada e que podiam ser ganhos ao se exibir comportamentos esportivos leais). Com o tempo, o sistema de reforço foi se tornando efetivo, embora mais na eliminação de comportamentos indesejáveis do que para fazer os meninos exibirem comportamentos esportivos leais ou desejáveis (Geibenk e McKenzie, 1985).

A abordagem **estrutural-evolutiva**, em lugar de focalizar a modelagem, reforço e comparação social, concentra seu foco de atenção em: como as mudanças no desenvolvimento interagem com experiências ambientais para moldar o raciocínio moral.

Em resumo, com o desenvolvimento moral, o raciocínio moral progride de atitudes baseadas em interesses pessoais para uma preocupação com interesses mútuos de outras pessoas envolvidas. Esse interesse depende da capacidade da pessoa pensar de forma abstrata

A abordagem **sócio-psicológica** considera no estudo da moralidade no esporte e atividade física, uma perspectiva mais complexa que combina uma variedade de fatores pessoais e situacionais. Atitudes culturais, valores

e normas dos atletas e equipes, bem como os estágios de raciocínio moral, são todos levados em consideração para se entender como intensificar o desenvolvimento do caráter e espírito esportivo.

Existe uma relação entre agressão e pessoas com raciocínio moral menos maduro porque pessoas cujo raciocínio moral é menos maduro se comportam mais agressivamente (Bredemeier e Shields, 1987 citado em Weinberg e Gould, 2001).

Como se pode perceber, a ligação entre raciocínio moral e comportamento não é absoluta porque vários passos devem ser dados para traduzir o raciocínio moral em ação moral. Miller, Bredemeier e Shields (1997) identificaram quatro estágios de ação moral para a ligação raciocínio-comportamento, com base no trabalho de Rest (1994). São eles: 1) interpretar a situação como envolvendo algum tipo de julgamento moral, 2) decidir sobre o melhor curso de ação moral, 3) fazer uma escolha da ação moral e, 4) interpretar uma resposta moral.

Saber como os atletas raciocinam moralmente e traduzem o raciocínio em ação é importante não apenas para entender as pessoas, mas também para orientar os programas de treinamento. Participar de competições esportivas não produz automaticamente pessoas melhores ou piores. O caráter não é conseguido – mas ensinado – em ambientes esportivos. E o aprendizado do raciocínio moral e de espírito esportivo envolve o uso sistemático de certas estratégias.

Nove estratégias foram estabelecidas a partir das abordagens da aprendizagem social, estrutural-evolutiva e sócio-psicológica:

- 1) Definir o espírito esportivo no programa de treinamento;
 - 2) Reforçar e encorajar comportamentos esportivos leais;
 - 3) Modelar comportamentos adequados;
 - 4) Explicar porque certos comportamentos são adequados;
 - 5) Discutir dilemas morais e escolhas;
 - 6) Incorporar dilemas morais e escolhas nos treinamentos;
 - 7) Ensinar estratégias de aprendizagem cooperativa;
 - 8) Criar um clima motivacional orientado à tarefa;
 - 9) Transferir poder de liderança para os atletas.
-

Muitas lições podem ser aprendidas por meio da participação em esportes competitivos. Entretanto, uma ênfase excessiva na necessidade de vitória pode abalar alguns dos valores do esporte competitivo.

2.6 Natureza Psicológica dos Jogos Decisivos

O Futebol é considerado um esporte coletivo com alto grau de confronto físico e, importante nível de competitividade, especialmente quando o jogo é decisivo para as equipes envolvidas. As atitudes que geram comportamentos de faltas e condutas antidesportivas, portanto, merece maior atenção por parte de todos os profissionais que trabalham na área esportiva.

Os jogos decisivos se caracterizam por três componentes básicos:

- 1) A definição da equipe campeã,
- 2) Importância da partida e,
- 3) Incerteza do resultado.

A possibilidade de ganhar ou perder uma partida decisiva de futebol pode gerar atitudes positivas, negativas ou ambivalentes. A atitude é uma tendência aprendida para avaliar uma situação de forma particular que inclui três elementos:

- 1) **Cognitivo** (opiniões e conclusões);
- 2) **Afetivo emocional** (sentimentos e emoções);
- 3) **Comportamental** (refletida nas próprias ações).

2.6.1 Cognição social

Objeto de estudo da Psicologia Social, a cognição social estuda como as pessoas pensam, sentem e se comportam em situações sociais e, refere-se a como (Fiske, 1992 citado por Hockenburry, 2001).:

- 1) As pessoas formam as impressões sobre diferentes situações,
- 2) Interpretam o significado dos próprios comportamentos e,
- 3) As ações são afetadas pelas próprias atitudes.

2.6.2 Emoções

As emoções são consideradas um fenômeno complexo e multifacetado que envolve processos bem diferentes no nível: fisiológico, cognitivo e

comportamental. Esses processos variam muito entre indivíduos (Cacioppo et al., 1992 citado por Hockenburry, 2001). As emoções também podem ser entendidas como um sistema dinâmico no qual cada componente é importante e capaz de influenciar os outros (Lazarus, 1991).

As emoções têm várias funções diferentes no comportamento e relacionamento humano. Sua dinâmica de funcionamento apresenta três componentes básicos:

- 1) Experiência subjetiva,
- 2) Excitação fisiológica e,
- 3) Uma resposta comportamental e expressiva.

Além disso, cada elemento da equação da emoção serve a funções diferentes e pode ser estudado separadamente (Izard 1989). O que ainda se discute é *qual o processo da equação é o mais importante na causa da emoção.*

As teorias sobre emoção não têm sido aceitas de modo irrestrito.

De acordo com a teoria das emoções de James-Lange, as emoções são o resultado da nossa percepção acerca da excitação física. James previu que as pessoas que haviam sofrido lesões na medula espinhal vivenciariam emoções reduzidas, mas as pesquisas não confirmam essa previsão. A hipótese do feedback facial afirma que expressar uma emoção nos leva a experimentar subjetivamente essa emoção. As respostas corporais afetam a experiência subjetiva da emoção, mas não causam necessariamente a emoção.

A teoria de dois-fatores da emoção proposta por Stanley Schachter e Jerome Singer, afirma que as emoções resultam da aplicação de um rótulo cognitivo à excitação fisiológica.

A teoria cognitiva mediacional proposta por Richard Lazarus afirma que a emoção é o resultado da avaliação cognitiva de estímulos que causam a emoção.

E, uma abordagem interativa da emoção enfatiza que a excitação fisiológica, avaliações cognitivas e expressão comportamental contribuem para a experiência emocional subjetiva (Averill, 1994).

Pesquisadores da emoção como Howad Gardner (1994) e Daniel Goleman (1996), acreditam que há um número limitado de emoções básicas que são universais entre diferentes culturas. As emoções podem ser classificadas em termos de duas dimensões: o grau de prazer e nível de excitação. As culturas que se fundamentam na coletividade tendem a acrescentar uma terceira dimensão – o envolvimento interpessoal. As pessoas diferem na intensidade de suas experiências emocionais, assim como na facilidade de expressá-las. Algumas emoções, como o medo e a raiva, implicam excitação fisiológica do sistema nervoso. Padrões fisiológicos específicos foram descobertos pela psicologia, incluindo mudanças nas atividades cerebrais que estão associadas a emoções básicas diferentes.

Na prática esportiva são constantes os efeitos negativos de estados emocionais como o estresse, nervosismo ou frustração, que podem gerar comportamentos de agressão durante as competições.

Segundo González, Rodríguez e García (2001) a frustração é o resultado da perturbação de um processo motivacional do indivíduo por conseguir um objetivo ou a execução de uma atividade que foi impedida de ocorrer, provocando uma situação aversiva com conseqüências emocionais negativas para a pessoa. A frustração também pode produzir algumas conseqüências perturbadoras para a atuação como a perda do foco de atenção. (os aspectos da frustração e agressão serão melhor detalhados no próximo item 2.7. Competição x Competitividade x Agressão)

2.6.3 Comportamento

O conceito de ação ou comportamento humano está baseado em quatro princípios básicos:

- 1) Processo de sistema,
- 2) Comportamento intencional (subjeto),
- 3) Processo psicologicamente regulado e,
- 4) Sistema de desenvolvimento.

Em resumo, a ação esportiva representa um processo intencional, dirigido e regulado psiquicamente e realizado por meio de movimentos

técnico-tático-físicos-psicossociais, dentro do contexto esportivo (Samulski, 2002).

O comportamento é resultado da inter-relação de fatores pessoais (motivos, capacidades e atitudes), ambientais (fatores do meio ambiente) e os componentes da tarefa (grau de complexidade e dificuldade da atividade).

O comportamento humano conta com três níveis de regulação na execução dos movimentos:

- 1) Cognitivo (pensamentos);
- 2) emocional (sentimentos);
- 3) automático (mecanismos reflexos e instintivos).

Pensamentos, sentimentos e emoções, e o próprio instinto, entram no jogo psicológico que são refletidos nos comportamentos dos atletas.

O comportamento de um atleta profissional, além das atitudes, também recebe influência de fatores situacionais (como os aspectos de decisão de uma partida) e, de pessoas (como o técnico ou árbitro dentro do campo de jogo, influência social), (Hockenburry, 2001).

2.7 Competição x Competitividade x Agressão no Esporte

2.7.1 Competição

As competições esportivas têm sido definidas como um processo social que ocorre quando recompensas são dadas com base no desempenho de atletas em relação a outros competidores. Além disso, o componente de avaliação social da competição é fundamental nesse processo porque envolve um julgamento comparativo e, os participantes são avaliados sobre os resultados alcançados.

Competição, na visão de Martens, é um processo constituído por quatro estágios:

- 1) Competitivo objetivo;
- 2) Competitivo subjetivo;
- 3) Uma resposta;
- 4) Conseqüências.

Portanto, além da competição ser um processo, ela tem a recompensa que alimenta a noção de que *o sucesso de uma equipe automaticamente causa o fracasso de outras*. No futebol essa situação é observada de forma muito clara na supervalorização dos primeiros colocados e a desvalorização do trabalho e resultado alcançado pelos demais participantes.

A experiência competitiva sempre envolve, então, uma comparação direta dos participantes. Entender essa dinâmica ajuda na compreensão dos aspectos que determinam e resultam da competitividade e do comportamento competitivo.

Embora as pesquisas relativas à competição existam há mais de um século (Triplett, 1898), o primeiro esforço concentrado para estudar a competição foi iniciado por Morton Deutsch (1949), que notou que poucas situações cotidianas são puramente cooperativas ou competitivas. Ele afirmava que a maioria das interações sociais envolvia algum tipo de comportamento dirigido ao objetivo que recompensa a pessoa (ou pessoas) por atingir a meta estabelecida, enquanto também requeria algum tipo de esforço cooperativo de todos os envolvidos. Um bom exemplo disso pode

ser observado numa partida de futebol quando cada jogador no time deve cooperar para vencer o jogo, ao mesmo tempo em que competem por uma posição como titular.

A competição não é inerentemente boa ou ruim. Ela pode levar a resultados positivos (p.ex., auto-estima aumentada, confiança, divertimento, reconhecimento e reforço financeiro) ou resultados negativos (p.ex: a perda de um título importante ou agressão excessiva).

2.7.2 Competitividade

A competitividade é definida como “uma disposição para lutar por satisfação ao se fazer comparações com algum padrão de superioridade na presença de avaliadores” (Martens, 1976.p.3). Basicamente, Martens considera competitividade um comportamento voltado à realização num contexto competitivo, com a avaliação social como componente chave. É importante observar a orientação de conquista: algumas pessoas altamente orientadas à conquista em uma situação (p.ex., no jogo) não o são e outras situações (p.ex., no treinamento).

A definição de Martens de competitividade é limitada a situações em que a pessoa é avaliada ou tem potencial para ser avaliada por especialistas. Contudo, muitas pessoas competem consigo mesmas. (p.ex., tentando superar seus próprios indicadores de rendimento) mesmo quando ninguém está avaliando seu desempenho. O nível de motivação para a realização revelaria a autocompetição, entretanto o nível de competitividade influenciaria o comportamento em situações avaliadas socialmente.

A competitividade também pode ser entendida como o grau de disposição, energia e motivação observada nos pensamentos, atitudes e comportamentos de atletas durante as competições esportivas. Ao contrário da falta dessa energia encontra-se o esgotamento, que apesar da boa forma física, o atleta ou equipe não se vêem motivados para continuar lutando. Este tipo de “esgotamento” é definido como um estado mental, emocional e de desgaste físico, produzidos pela dedicação persistente para se alcançar uma meta, cujos resultados são dramaticamente opostos aos pretendidos

(Malasch, 1982; Feigly, 1984, citados por González, Rodríguez e García, 2001).

A fadiga ou esgotamento esportivo constitui um fenômeno devastador de natureza física, mental e emocional associado com o desenvolvimento de auto-estima e atitudes negativas durante a prática esportiva, com perda de um ideal, energia e propósito de vida. Tudo isso é consequência de não se conseguir alcançar os resultados pretendidos ao longo de um período de tempo.

A psicologia do esporte está interessada *na forma* em que se desenvolve a competitividade e *como afeta os esportistas*. Os psicólogos do esporte, geralmente, estão de acordo com a afirmação de que: a competitividade se desenvolve a partir da motivação. No entanto, a motivação também ocorre em situações não competitivas, quando atletas comparam seus progressos consigo mesmos, independente da comparação com os demais. Essa situação foi vivenciada e acompanhada por torcedores de um dos mais fantásticos corredores de Fórmula 1, Ayrton Senna do Brasil.

Na motivação para a competitividade há que se distinguir duas características: fatores de personalidade e fatores situacionais.

Entre as motivações derivadas da personalidade, se pode destacar uma em particular, a motivação de superação, que se manifesta em alcançar algo difícil, de transpor obstáculos, de superar-se a si mesmo, de superar os outros e de incrementar a auto-estima mediante uma atuação vitoriosa. (Murray, 1938, citado por González, 1997).

Atkinson ampliou o trabalho de Murray para delimitar mais claramente o conceito de motivação de superação como duas dimensões de personalidade: o motivo para conseguir o êxito e o motivo para evitar o fracasso. O motivo para conseguir o êxito é a tendência a experimentar o orgulho ou satisfação em realiza-lo e o motivo para evitar o fracasso é a tendência a experimentar a humilhação como consequência da derrota. Todas as pessoas possuem ambas características, ao passo que não no mesmo grau e proporção (González, 1997).

As pessoas tratam de buscar o êxito e evitar o fracasso, mesmo que estes motivos nem sempre se apresentem no mesmo grau e intensidade. A diferença entre os dois motivos representa uma dimensão pessoal que não é a mesma para todas as pessoas. Em conseqüência, as pessoas com alta motivação de superação e baixa motivação para evitar o fracasso preferem e buscam situações desafiadoras e se esforçam por conseguir a vitória sem preocupar-se tanto com os possíveis fracassos. Com isso, têm a tendência de arriscar-se mais. Ao contrário, as pessoas com baixa motivação de vitória e alto temor do fracasso se preocupam mais com o próprio fracasso e menos com a vitória.

A teoria de Atkinson (González, 1997) faz previsões não só sobre a base dos fatores pessoais, mas também sobre os fatores situacionais, como a dificuldade da tarefa ou a avaliação sobre a probabilidade de vitória. Um segundo fator situacional é o valor da vitória que é uma característica da tarefa e indica que quanto menores são as probabilidades de êxito, maior é o valor que se dá à conquista.

Considerando o componente de personalidade e os componentes situacionais, o resultado poderia ser: se a motivação de êxito for maior do que o medo do fracasso, então a tendência resultante indica que o indivíduo se envolverá com a situação de competição. Ao contrário, se a tendência a evitar o fracasso for maior do que a motivação de êxito, a tendência será de tentar evitar as situações de competição. Em conseqüência, quanto maior é a diferença entre os dois motivos, maior será a tendência de evitar a situação. O atleta muito competitivo demonstra uma tendência a encarar as situações de frente enquanto aqueles que temem o fracasso têm a tendência de evitar situações de confronto (González, 1997).

Em resumo, a competitividade e o temor ao fracasso competitivo estão estreitamente relacionados com o rendimento esportivo. A competitividade é a tendência para buscar e esforçar-se por conseguir o êxito na competição (Mce), enquanto que o comportamento de evitar o fracasso competitivo é a tendência a preocupar-se com a derrota e se colocar ansioso na competição (Mef). A psicologia do esporte conta com técnicas para ajudar o esportista a incrementar sua motivação de êxito e a diminuir os temores do fracasso, de

modo que seu estado psicológico lhe permita potencializar o rendimento (González, 1997).

A linha que distingue a competitividade da agressão é tênue e, é regulada pelo código de conduta ou regras do jogo de futebol. Portanto, o comportamento competitivo é fundamental e esperado, desde que o atleta consiga exercer o domínio e o autocontrole, de forma consciente e estratégica. Essa situação exige conhecimento da legislação esportiva, autodomínio emocional, disciplina tática e estratégia de jogo.

Os ambientes sociais em grande parte influenciam comportamentos competitivos. Estudos indicam que comportamentos competitivos são moldados por padrões de reforços e expectativas culturais e sociais. Basicamente, Treinadores, pais, torcida e imprensa podem influenciar no comportamento competitivo de atletas esportivos (Weinberg e Gould, 2001).

2.7.3 Agressão

A agressão é definida como qualquer comportamento (verbal, não verbal ou físico) dirigido a prejudicar ou ferir intencionalmente outra pessoa (Baron e Richardson, 1994). Basicamente, são quatro critérios que se deve considerar quando ocorre o comportamento de agressão:

- 1) É um comportamento,
- 2) Envolve danos ou ferimentos,
- 3) Dirigido à outra pessoa,
- 4) Envolve intenção.

Quatro teorias apresentam fundamentos sobre as causas da agressão:

- 1) Teoria do instinto,
- 2) Teoria da frustração-agressão,
- 3) Teoria da aprendizagem social e,
- 4) Teoria da frustração-agressão revisada.

A agressividade é um efeito da frustração, segundo Dollard y Miller (Dollard, Doob, Miller, Mowrer Y Sears, 1939). Ou seja, toda conduta agressiva é precedida de uma frustração.

No entanto, esta hipótese da **frustração-agressão** não é considerada válida por Bandura (Bandura y Walters, 1973; Bandura, 1978), pois a agressão também pode ser a consequência da aprendizagem. Ele não nega a hipótese de que a agressão tenha suas origens na frustração, porém, a agressão também pode ocorrer sem frustração prévia, portanto, não se pode generalizar.

A **teoria do instinto** e a hipótese original **de frustração-agressão** encontraram pouco apoio, tampouco há apoio para a noção de que a catarse (liberação da agressividade contida por meios socialmente aceitos de esporte e atividade física) diminui a agressão.

As teorias de **frustração-agressão revisada** e de **aprendizagem social** têm maior apoio. A frustração predispõe os indivíduos para a agressão, e esta ocorrerá se tiver sido aprendida como uma reação adequada à frustração. Modelagem e reforço podem ser determinantes poderosos de comportamentos agressivos.

Os esportistas normalmente se sentem frustrados numa competição quando estão (Weinberg e Gould, 2001):

- Perdendo;
- Consideram as faltas injustas;
- Estão constrangidos;
- Estão cansados fisicamente;
- Estão jogando abaixo de suas capacidades.

Para Samulski (2002), condutas agressivas que surgem nos jogos e que são punidas pela arbitragem, geralmente ocorrem em função de algumas condições próprias da modalidade, tais como:

- Jogar “em casa” ou “fora de casa”;
 - Importância do jogo;
 - Nível de rendimento dos jogadores;
 - Placar da partida;
 - Posição e tarefa tática do jogador;
 - Comportamento do árbitro;
 - Comportamento dos técnicos;
 - Quantidade e comportamento dos torcedores
-

-Estrutura de regras esportiva.

Infelizmente, controlar essas situações nem sempre é possível. Mas observar os participantes mais atentamente, compreender os fatores que provocam esse comportamento pode contribuir para a conscientização e o treinamento do autodomínio. Ou seja, se pode desenvolver a habilidade de controlar as emoções e, conseqüentes reações à frustração.

Dados alarmantes de pesquisas apontam para o resultado de que muitos atletas consideram alguns atos agressivos como inadequados em geral, mas adequados no ambiente esportivo (Bredemeier e Shields, 1984, 1986). Algumas pessoas estão aprendendo e acreditando que não há mal em ser mais agressivo no esporte do que em outros contextos da vida. Isso representa um problema. Primeiro a agressão carrega o risco de ferimentos ou danos, em especial quando se considera o futebol que é uma modalidade esportiva com alto grau de contato físico. Além disso, o esporte pode e deve servir de exemplo para crianças e adultos. Permitir (ou apoiar) comportamentos agressivos no esporte transmite mensagem distorcida e compromete a responsabilidade social. Profissionais do esporte deveriam dedicar-se a reflexão sobre os comportamentos mais adequados e, trabalhar para que as formas de agressão não-aceitas no meio social, também fossem consideradas inadequadas no universo esportivo.

Outra questão a ser considerada é a relação agressão-desempenho. Alguns técnicos, atletas e até psicólogos (Wiedmeyer, 1984) acreditam que comportamentos mais agressivos contribuem para a melhoria do desempenho esportivo, no nível individual ou de equipe. Silva (19980) argumenta que a agressão não facilita o desempenho porque ela eleva o nível de ativação de um atleta e desvia a atenção para outras questões que não se relacionam ao desempenho (p.ex., machucar o árbitro).

Certamente, a relação entre agressão e desempenho é complexa, e em alguns casos os atos agressivos “decidem” os resultados como ocorreu na decisão do Campeonato Brasileiro de 1977. Considerado pela crítica da revista *Placar*, a agressão mais cruel e covarde na história de violência registrada no Brasileirão, o jogo aconteceu entre Atlético-MG e São Paulo, no Mineirão. Numa dividida em que a bola estava mais para o meio campo

atleticano, o são-paulino entrou com tudo e lesionou gravemente, num só golpe, a perna e o joelho direito do jogador que caiu aos gritos e, ainda no chão, recebeu um novo pisão de outro são-paulino. Segundo relatos do atleta lesionado à revista placar de 10 de março de 1978, ao receber o pisão escutou do adversário “Tome, isto é pra você aprender a ser covarde”. A partida terminou com 6 cartões amarelos, 3 para cada equipe. Depois do lance, o atleta do Atlético-MG que sofreu a agressão afastou-se do futebol por um período de um ano e a equipe do São Paulo sagrou-se campeã naquela oportunidade. (Almanaque do Brasileirão, 2002, pp.20).

Segundo Weinberg e Gould (2001), a ênfase excessiva na vitória está na raiz de muitas frustrações. Tentar vencer não é errado, mas vencer a qualquer preço é antidesportivo e também pode significar uma atitude contra os próprios objetivos.

Segundo Samulski, (2002, p.206), “Especialmente atletas jovens aprendem a usar a agressão a partir da observação e imitação de jogadores profissionais que se comportam de forma violenta durante o jogo”.

É fundamental que o atleta tenha a capacidade estratégica para dominar os comportamentos agressivos em ambientes esportivos. Compreender quando a agressão tem mais probabilidade de ocorrer pode contribuir para a performance emocional individual e coletiva.

Outra conclusão a ser considerada é o fato das condutas de agressão e violência serem toleradas pelos atletas à medida que as regras oficiais as permitem. Isso significa que a qualidade da arbitragem é fundamental para o melhor controle do comportamento de infração as regras. Frogner & Pilz (1982) relatam em pesquisa que a tolerância a condutas agressivas na competição aumentam com a idade dos jogadores. Ou seja, quanto mais “velho” e conseqüentemente mais experiente, maior a capacidade de tolerar as agressões como cotoveladas, empurrões, chutes e socos. No Brasil, atletas se referem a essa característica como “malandragem”, referindo-se aqueles jogadores que conseguem tirar melhor proveito do jogo mental.

Quadro 23 - A Sociedade Internacional de Psicologia do Esporte adotou a seguinte posição sobre a agressão e violência na atividade esportiva:

(Weinberg e Gould, 2001, p.504)

Recomendações:

1. Os dirigentes devem fazer revisões fundamentais de penalidades de modo que comportamentos que violem as regras resultem em punições que tenham maior valor punitivo do que o esforço potencial
2. Os dirigentes devem assegurar o treinamento adequado das equipes, particularmente ao nível de juvenis, que enfatize um código de conduta de jogo limpo entre os participantes.
3. Os dirigentes devem proibir o uso de bebidas alcoólicas em eventos esportivos.
4. Os dirigentes devem garantir que as instalações sejam adequadas em relação às necessidades de alimentação, espaço e acomodações modernas.
5. A imprensa deve colocar na perspectiva adequada os incidentes isolados de agressão que ocorrem no esporte, em vez de torna-los pontos de interesse especial.
6. A imprensa deve promover uma campanha para diminuir a violência e a hostilidade no esporte, o que também deve envolver a participação e o compromisso de atletas, técnicos, dirigentes, árbitros e espectadores.
7. Técnicos, dirigentes, atletas, imprensa, árbitros e autoridades (p.ex., polícia) devem participar de seminários sobre agressão e violência para assegurar seu entendimento do tema, por que ela ocorre, o custo de atos agressivos e como o comportamento agressivo pode ser controlado.
8. Técnicos, dirigentes, árbitros e imprensa devem encorajar os atletas a envolverem-se em comportamento pró-social e punir aqueles que praticam atos de hostilidade.
9. Os atletas devem participar de programas visando ajuda-los a reduzir as tendências comportamentais à agressão. A severidade das regras, a imposição de punições mais duras e a mudança de padrões de reforço são apenas parte da resposta para inibir a agressão no esporte. Finalmente, o atleta deve assumir responsabilidades.

2.8 Treinamento Psicológico - Autodomínio Emocional

Existem diferentes momentos críticos durante uma partida de futebol. As falhas, os erros e as agressões são inerentes a execução esportiva. É fundamental, na preparação psicológica, que se possa antecipar essas situações, para se tentar evitar ou, quando ocorrerem, o atleta possa estar em condições de retomar o autocontrole e alcançar o seu melhor, em vez de perder a concentração e pagar com faltas, advertências ou mesmo expulsões.

É fundamental que treinador, esportista e psicólogo trabalhem em conjunto para conseguir a melhor combinação de estratégias psicológicas para ajudar atletas a desenvolverem habilidades como domínio da agressividade que leva a comportamentos de agressão e, de “retomar o controle” quando a qualidade da execução for comprometida.

Para BALAGUER (1994), o treinamento psicológico é a aplicação de uma série de teorias e técnicas da psicologia do esporte, dirigidas à aquisição ou melhora das habilidades psicológicas necessárias para prática esportiva, de forma que permita incrementar o rendimento esportivo, assim como ajudar no bem-estar dos esportistas.

Para SAMULSKI (2002), o treinamento das habilidades psicológicas refere-se ao desenvolvimento das capacidades psíquicas (mental e de concentração) e autocontrole (regulação e motivação), que são adquiridas e mantidas apenas por meio de esforços consistentes (Martens, 1987) e, portanto, requer um programa com as mesmas características utilizadas na preparação física (Gould e Damarjian, 2002).

O treinamento psicológico, portanto, pode contribuir para a melhoria do desempenho de atletas e influenciar os estados cognitivos e emocionais (Greenspan e Feltz, 1989; Burton, 1990; Mace, 1990; Murphy, 1994; Weinberg, 1994; Vealey, 1994). Contudo, trata-se de grave erro para Gould e Damarjian (2000) assumir automaticamente que o emprego do treinamento mental é efetivo, pois uma base de dados completa ainda não foi amplamente desenvolvida. Então, a continuidade das pesquisas é fundamental para o avanço da área. Profissionais envolvidos nesses

programas precisam, constantemente, avaliar sua utilidade e considerar as características e necessidades individuais, mesmo que a melhoria do desempenho inclua áreas específicas.

Numa partida decisiva de futebol, como em outros esportes, existe a expectativa de que o atleta e a equipe apresentem um alto grau de competitividade, que se pode observar através das atitudes dentro e fora de campo. Essa competitividade corresponde as habilidades psicológicas, portanto, possível de serem melhoradas a partir de programas especialmente estruturados. A tênue linha que separa a competitividade dos comportamentos de agressão merece atenção especial. Portanto, é fundamental que além de se trabalhar para conseguir alcançar um alto nível de competitividade, o autocontrole pode fazer com que essa energia seja direcionada para os objetivos estabelecidos, evitando comportamentos geradores de faltas e condutas antidesportivas.

Medidas de prevenção e controle da agressão são sugeridas por Nolting (1985), citadas por Samulski (2002).

Possibilidades Psicológicas para diminuir agressões

Diminuir estímulos agressivos

- Redução de condições de frustrações em diferentes áreas da vida
- Redução de modelos e incentivos agressivos

Reavaliar os estímulos agressivos

- Dar menos importância aos estímulos agressivos
- Desenvolver um sistema equilibrado de valores
- Ter cuidado diante de modelos agressivos
- Esclarecimento e conscientização

Evitar condutas agressivas

- Rejeição da agressão no esporte de rendimento
- Desenvolver atitudes não agressivas: atitudes sociais e cooperativas

Aprender formas alternativas de comportamento

- Perceber e entender as próprias sensações agressivas
- Aprender técnicas de solução de problemas e conflitos
- Desenvolver competência pessoal e o autocontrole

3. METODOLOGIA

A metodologia utilizada segue os critérios de uma pesquisa documental, ou seja, utiliza-se documentos de natureza quantitativa, bem como daqueles que se valem de análise de conteúdo. Para tanto, os dados foram obtidos através da bibliografia disponível, arquivos de revistas, jornais, sites, arquivos particulares, informações de profissionais da área, documentários de tv e tapes dos jogos. O grande volume de material produzido pelos meios de comunicação de massa e a criação de técnicas para sua quantificação determinaram o desenvolvimento da análise de conteúdo do presente trabalho.

A amostra considerou os atletas dos clubes de futebol profissional que participaram das últimas 10 decisões de Campeonato Brasileiro, Série "A", no período entre 1994 a 2003.

- 1994 – Palmeiras 1x1 Corinthians – Campeão Palmeiras
- 1995 – Santos 1x1 Botafogo – Campeão Botafogo
- 1996 – Grêmio 2x0 Portuguesa – Campeão Grêmio
- 1997 – Vasco 0x0 Palmeiras – Campeão Vasco
- 1998 – Corinthians 2x0 Cruzeiro – Campeão Corinthians
- 1999 – Corinthians 0x0 Atlético-MG – Campeão Corinthians
- 2000 – Vasco 3x1 São Caetano – Campeão Vasco
- 2001 – São Caetano 0x1 Atlético-PR – Campeão Atlético-PR
- 2002 – Corinthians 2x3 Santos – Campeão Santos
- 2003* – Cruzeiro 2x1 Paysandu – Campeão Cruzeiro

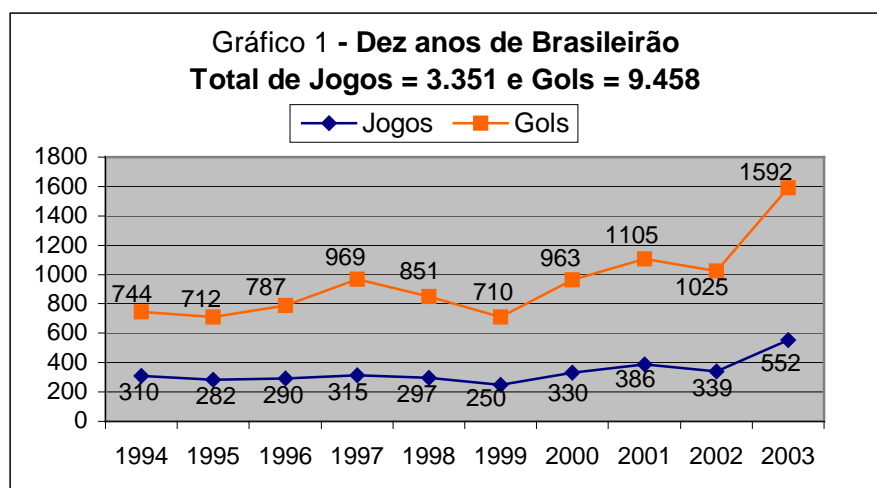
* O Campeonato Brasileiro 2003, apresentou uma fórmula de disputa considerada a mais simples da história do Brasileirão, desde 1971, quando foi instituído. Composto por 24 clubes jogando entre si, a competição contou com partidas de ida (turno) e volta (retorno), de maneira que o clube que obtivesse o maior número de pontos seria considerado campeão, enquanto as equipes com pior campanha cairiam para a Série "B" (segunda divisão).

Com essa nova formatação, a decisão aconteceu com duas rodadas de antecipação, no jogo* considerado decisivo porque definiu o time campeão: Cruzeiro (com 100 pontos e o ataque mais produtivo da história do Brasileirão, 102 gols).

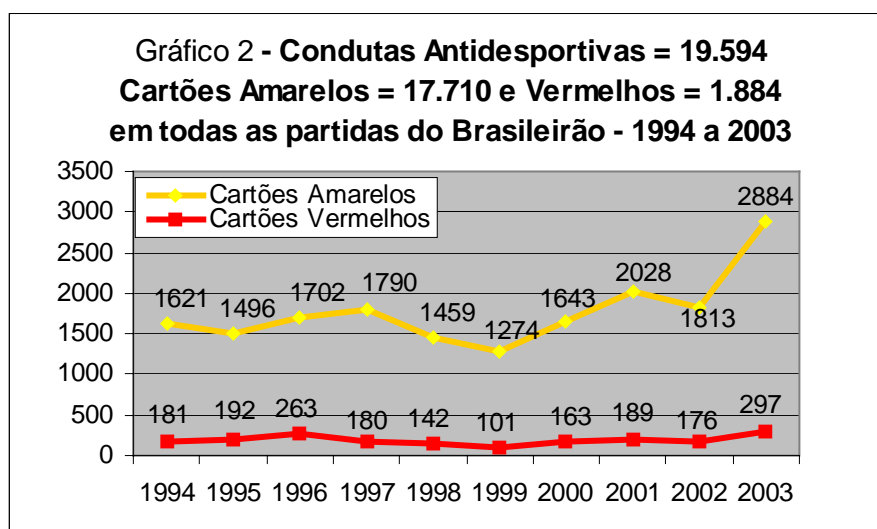
Fichas e tapes dos jogos decisivos foram utilizadas para a estruturação das planilhas de dados. No estudo de natureza quantitativa, após o tratamento estatístico, foram elaboradas tabelas e gráficos, através dos quais as análises e interpretações foram realizadas.

4. RESULTADOS

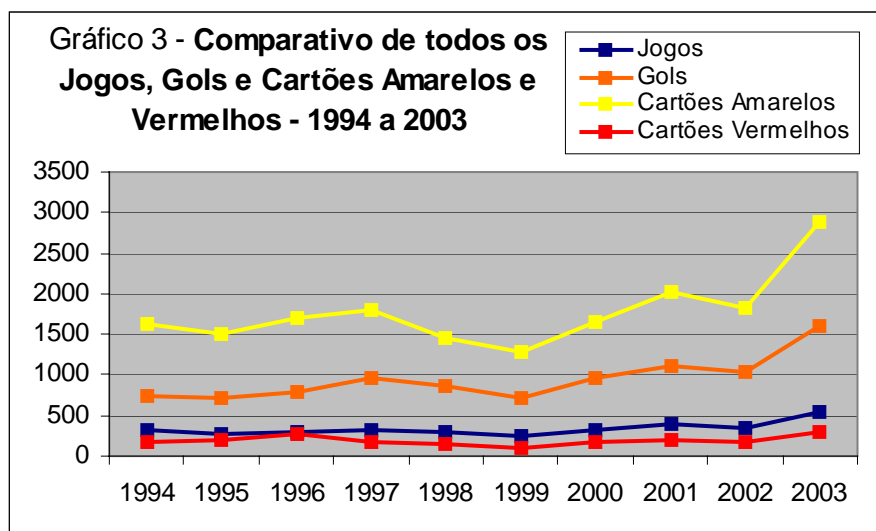
Ao longo dos 10 últimos anos do Campeonato Brasileiro, 3.351 partidas foram disputadas no período entre 1994 e 2003 e, 9.458 gols fizeram a alegria de alguns torcedores e tristeza de outros, como se pode observar no gráfico 1.



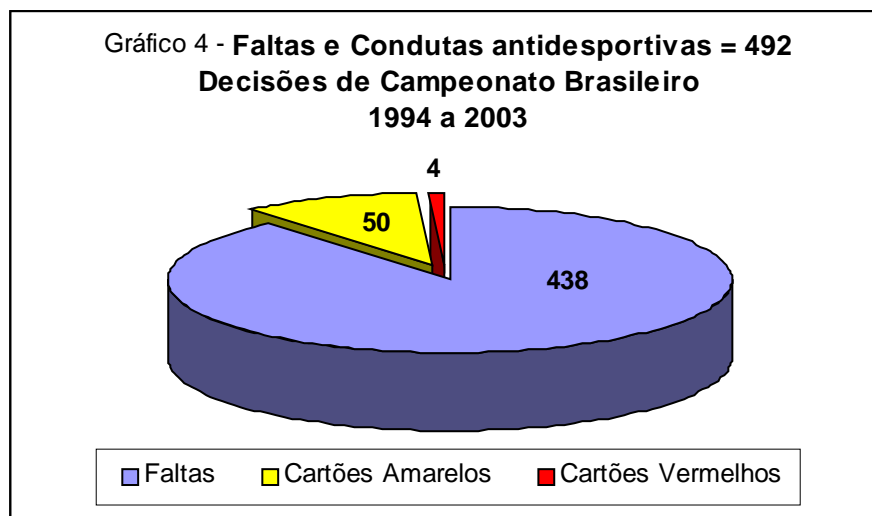
As condutas antidesportivas (cartões amarelos e vermelhos), que foram registradas ao longo de todos os jogos (1994 a 2003), podem ser observadas no gráfico 2. O número de cartões amarelos correspondem a um total de 17.710 (média de 5,3 por partida), enquanto 1.884 cartões vermelhos (0,6 por partida), retirava de campo os atletas infratores, segundo o código que regulamenta as regras do futebol.



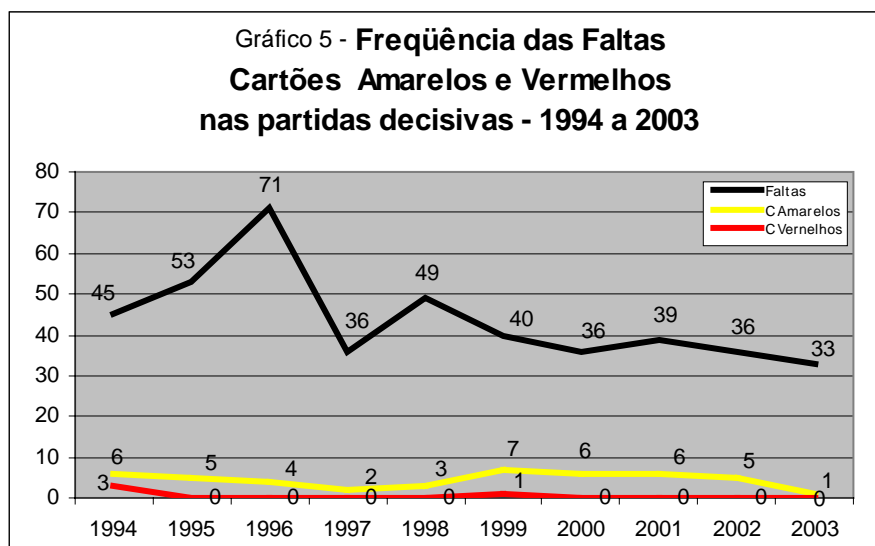
Uma tendência que merece alerta especial pode ser observada no gráfico 3. Ao longo do Brasileirão (1994 a 2003), considerando todas as partidas da competição observa-se aumento significativo nas condutas antidesportivas, tanto nos cartões amarelos como nos vermelhos. Isso pode representar que há uma tendência de aumento da agressividade física e psicológica.



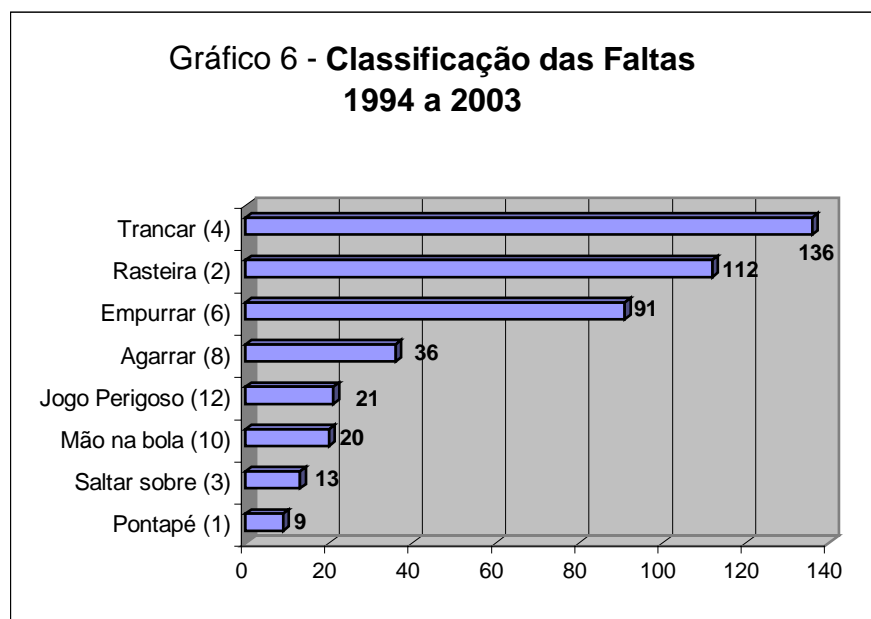
Os resultados do estudo das faltas e condutas antidesportivas de atletas de futebol profissional, durante as partidas decisivas do Campeonato Brasileiro, entre 1994 a 2003, que são apresentadas no gráfico 4 mostram que: ocorreram um total de 492 infrações, das quais 438 foram faltas, 50 cartões amarelos e 4 cartões vermelhos.



Um fato curioso que também serve de alerta é apresentado no gráfico 5. Ao se relacionar a frequência de faltas e condutas antidesportivas, entre 1994 a 2003, observa-se que nas partidas decisivas há uma tendência de queda dessas infrações enquanto, ao longo do campeonato os cartões amarelos e vermelhos crescem significativamente. Pode-se supor que, no modelo de campeonato por pontos corridos, essa situação deverá ocorrer de forma mais freqüente. Ou seja, o grau de competitividade e aumento da agressividade poderá acontecer, com maior intensidade, ao longo da competição onde vários momentos decisivos deverão fazer parte dos confrontos.



O tipo de falta que ocorreu com mais frequência nas partidas decisivas do Campeonato Brasileiro (1994 a 2003) pode ser observado no gráfico 6 e quadro 22. Segundo as regras do futebol, as faltas foram classificadas como: Trancar=136 (31%), Rasteira=112 (26%), Empurrar=87 (20%), Agarrar=36 (8%), Jogo Perigoso=21 (5%), Mão na Bola=20 (5%), Saltar sobre Adversário=13 (3%) e Pontapé=9 (2%).

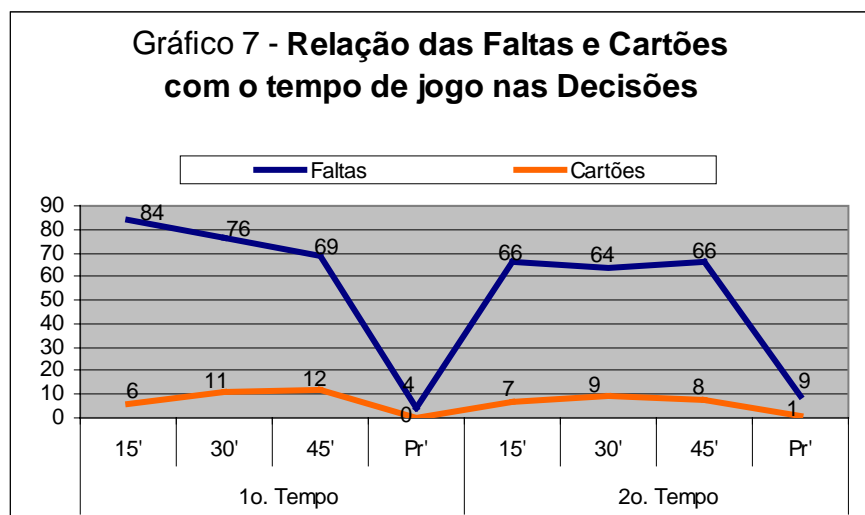


| Quadro 22 – Código de Regras do Jogo de Futebol (Faltas) | |
|--|--|
| FALTA – PUNIÇÃO: TIRO LIVRE DIRETO | |
| 1 | Dar ou tentar dar um pontapé no adversário |
| 2 | Dar ou tentar dar uma rasteira no adversário |
| 3 | Saltar sobre o adversário |
| 4 | “Trancar” (carregar contra) o adversário |
| 5 | Agredir ou tentar agredir o adversário |
| 6 | Empurrar o adversário |
| 7 | Dar um pontapé no adversário antes de tocar a bola |
| 8 | Agarrar o adversário |
| 9 | Cuspir no adversário |
| 10 | Tocar a bola com as mãos deliberadamente (com exceção do goleiro dentro da sua própria área penal) |
| FALTA – PUNIÇÃO: TIRO DE PENAL | |
| 11 | Será concedida quando jogador cometer uma das dez faltas acima, dentro da própria área penal. |
| FALTA – PUNIÇÃO: TIRO LIVRE DIRETO | |
| 12 | Jogar de forma perigosa |

As faltas e condutas antidesportivas foram relacionadas ao período de jogo e classificadas como:

- 1º Tempo: de 0-15 min., 16-30 min., 31-45 min. e prorrogação.
- 2º Tempo: 0-15 min., 16-30 min. e 31-45 min. e prorrogação.

O resultado, apresentado no gráfico 7, demonstra que as faltas e condutas antidesportivas (total de 492), concentram-se no primeiro tempo de jogo (262 ou 53%). Nos 15 minutos iniciais, o número de faltas demonstra a ansiedade típica do início de uma competição, em especial, durante as partidas decisivas. Das 84 faltas cometidas nos primeiros 15 minutos, a grande maioria (64) refere-se a comportamentos como: trancar, tentar dar uma rasteira e empurrar o adversário. Essas também são as condutas mais freqüentes registradas ao longo dos 10 anos de Brasileirão. Porém, conforme os minutos passam, as faltas diminuem quantitativamente, mas o número de cartões (amarelo e vermelho) aumenta significativamente.



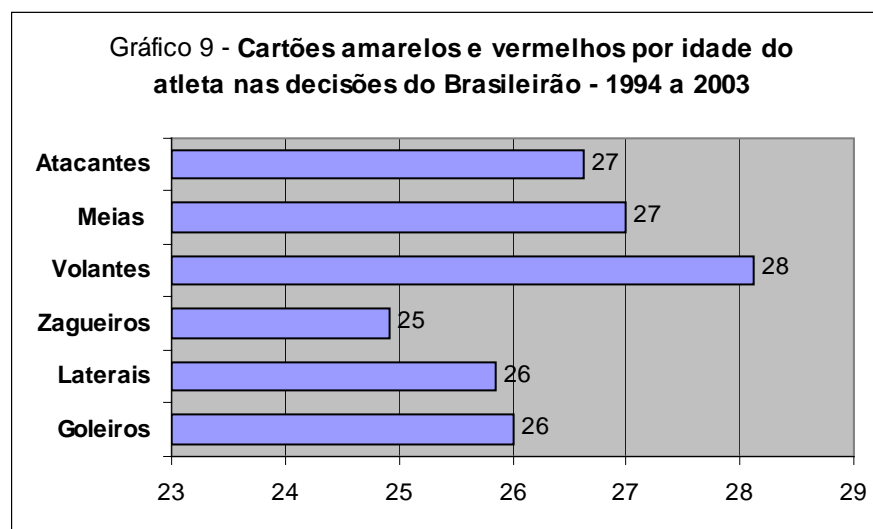
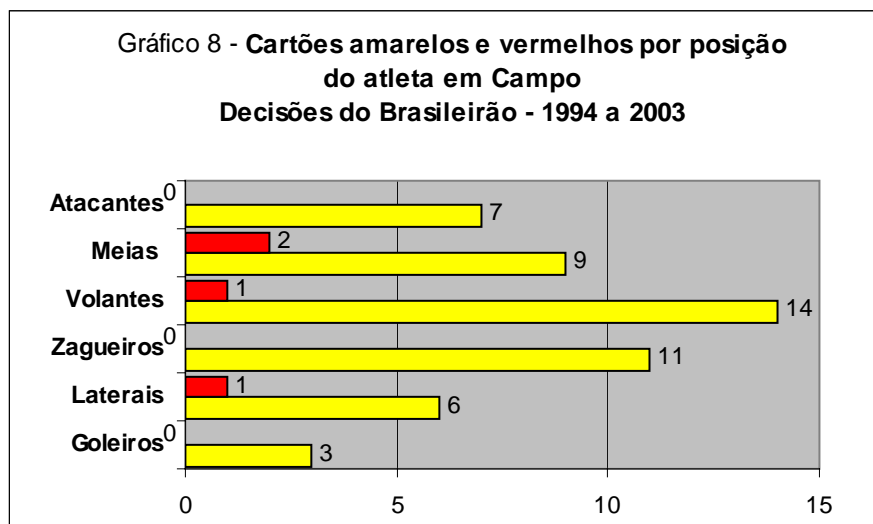
Quando se analisa a conduta antidesportiva (cartões amarelo e vermelho) em relação à posição e idade dos atletas dentro de campo, nas decisões do Brasileirão, (1994 a 2003), pode-se observar, em ordem de maior freqüência que:

- Volantes* = 14 amarelos e 1 vermelho (média de idade = 28 anos);
- Zagueiros* = 11 amarelos e nenhum vermelho (média de idade = 25 anos);
- Meias* = 9 amarelos e 2 vermelhos (média de idade = 27 anos);
- Atacantes* = 7 amarelos (média de idade = 27 anos);
- Laterais* = 6 amarelos e 1 vermelho (média de idade = 26 anos);
- Goleiros* = 3 amarelos e nenhum vermelho (média de idade = 26 anos);

O maior número de condutas antidesportivas foram cometidas pelos volantes, com média de 28 anos, portanto, pessoas já experientes na

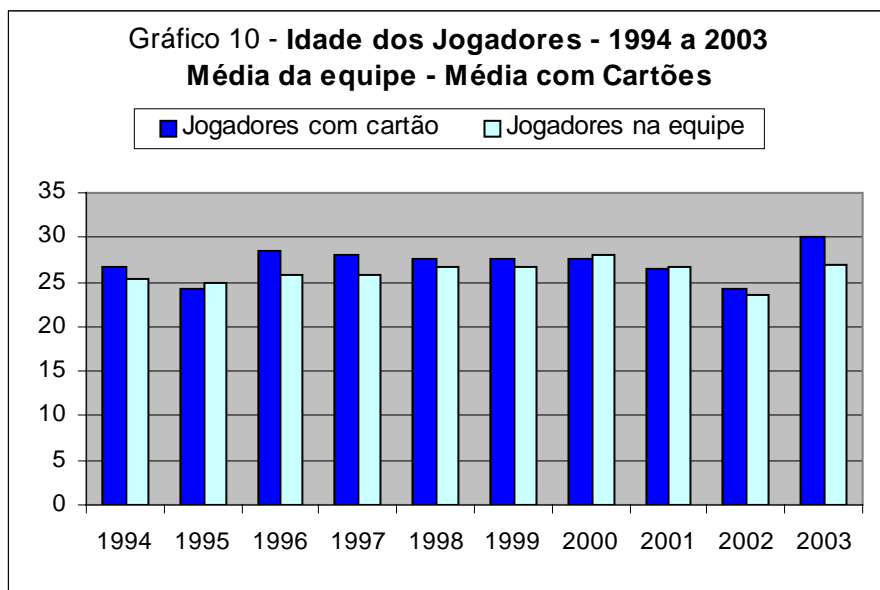
carreira de atleta profissional. Além disso, a média geral apresentada está acima dos 25 anos.

Os gráfico 8 apresenta a correlação cartões x posição em campo e, no gráfico 9, cartões x média de idade dos jogadores.

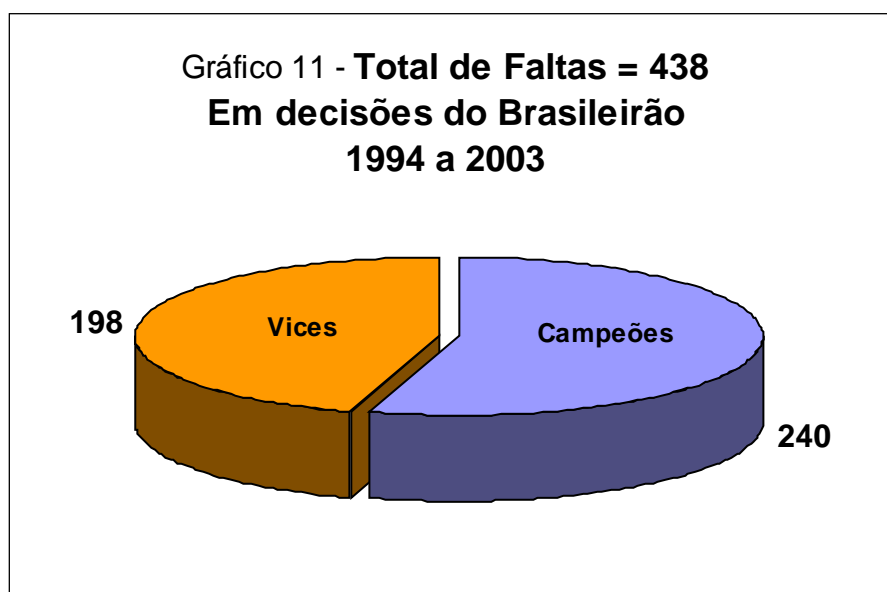


Comparando os atletas com condutas antidesportivas com a idade da equipe da qual faziam parte, pode-se observar que das 10 partidas decisivas, em 7 confrontos, a média de idade dos receberam cartões estava acima da média da equipe.

No gráfico 10 pode-se observar a relação entre idade média da equipe e a idade média dos atletas com cartões amarelos e vermelhos.

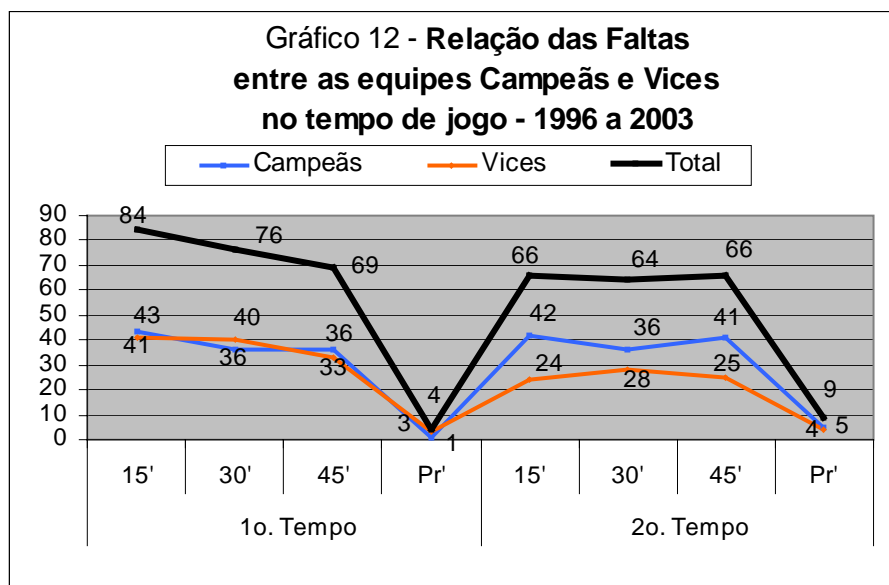


Ao longo das decisões do Brasileirão (1994 a 2003), o maior número de faltas foram cometidas pelas equipes campeãs = 237 (55%) em relação às vices = 194 (45%), como se pode conferir no gráfico 11. Isso demonstra a importância da competitividade entre os clubes.

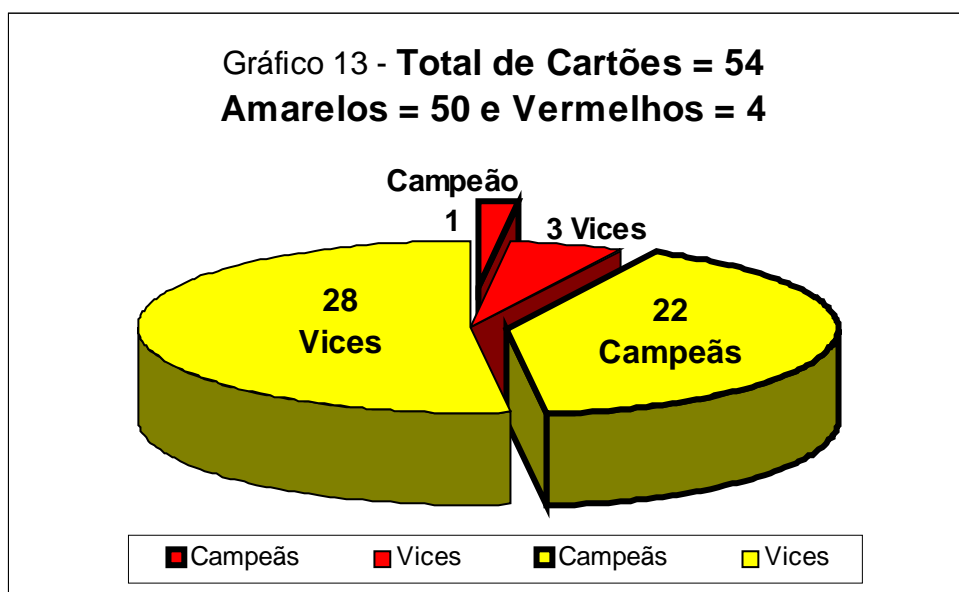


No gráfico 12, pode-se observar que a maior parte das faltas cometidas está concentrada nos 15 primeiros minutos do primeiro tempo (84 faltas), seguido dos 30 minutos subsequentes (76 faltas). Isso significa que no primeiro tempo o número de faltas mostra-se equilibrado tanto para as equipes campeãs (116), quanto para as Vices (117). A partir do segundo

tempo, as equipes que ficaram com o título, apresentaram um número maior de faltas 124, em comparação com as vices, com 81 no total. Isso demonstra que a competitividade entre o campeão e o vice fica mais evidente no segundo tempo da partida.

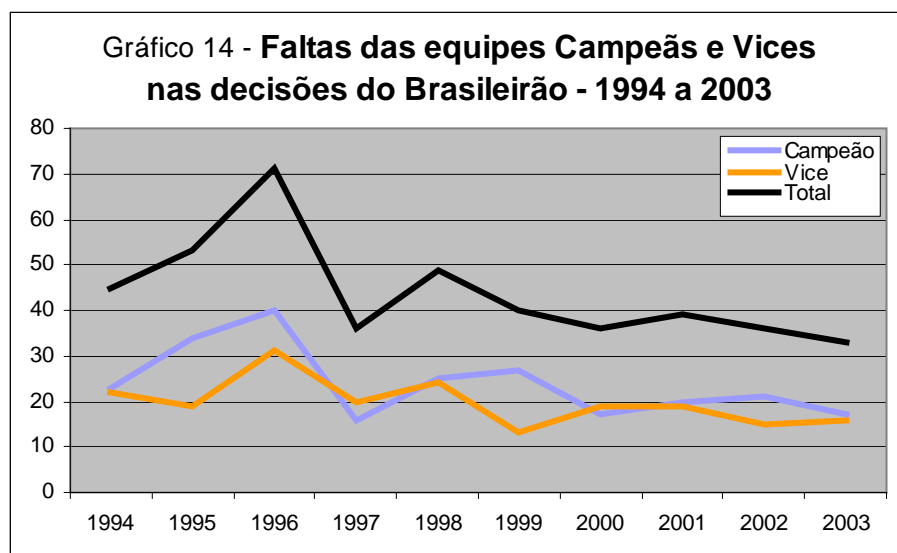


Enquanto as equipes campeãs registram mais faltas, em especial no segundo tempo, as vices apresentam mais cartões (amarelos e vermelhos), num total de 54 (campeãs - 22 amarelos e 1 vermelho; vices - 28 amarelos e 3 vermelhos).

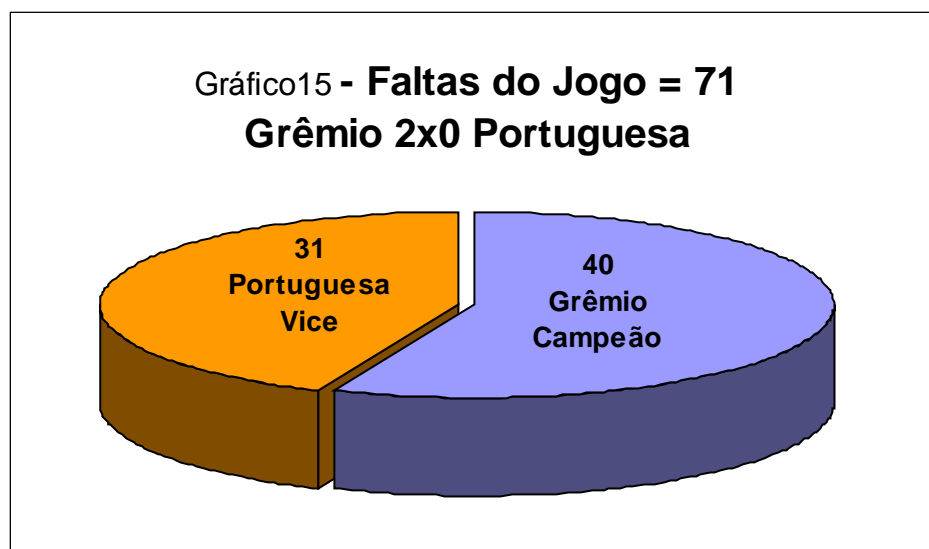


Comparando o total de faltas nas decisões do Brasileirão, com as cometidas pelas equipes campeãs e vices, um aspecto merece destaque: o

ano de 1996. Muito acima da média dos confrontos ao longo do período (1994 a 2003), a decisão de 1996 entre Grêmio 2x0 Portuguesa apresentou um padrão diferente e pode ser observado no gráfico 14.

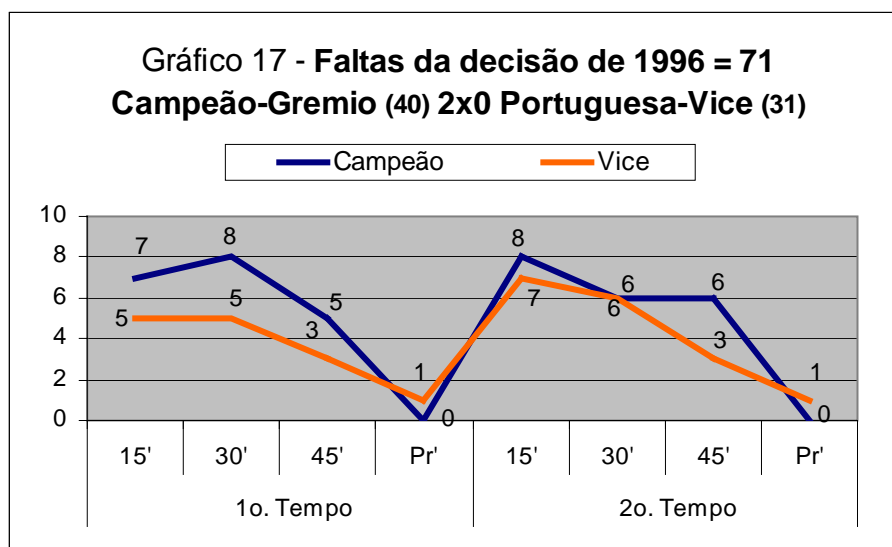
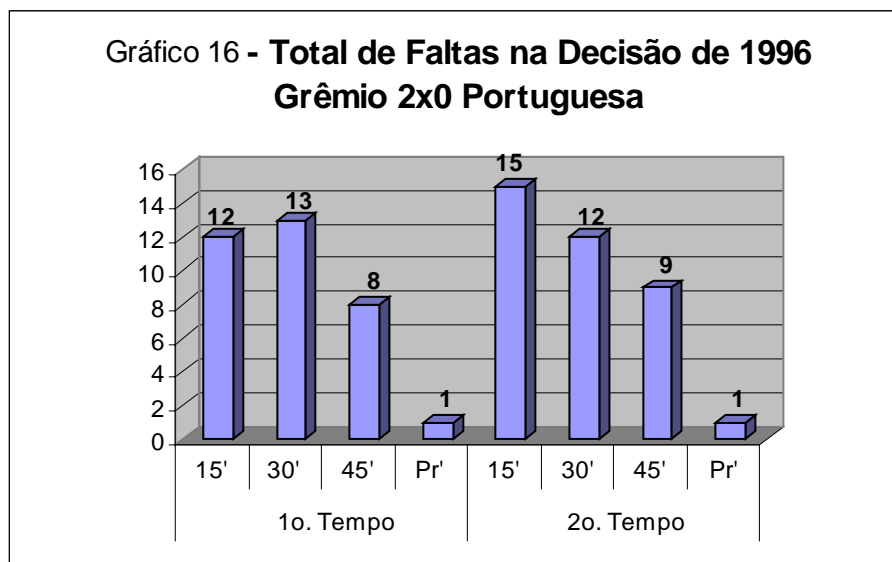


A partida de 1996 apresentou o maior número de faltas registradas nas 10 decisões de Brasileirão, num total de 71 registros. Como se pode observar no gráfico 15, a equipe do Grêmio marcou 40 faltas (55%), conquistando o título sobre a Portuguesa, que marcou 31 faltas (45%).



As faltas que ocorreram no ano de 1996 podem ser observadas nos gráficos 16 e 17, em relação ao momento da partida. Pode-se observar que a equipe do Grêmio apresenta um alto grau de competitividade, se

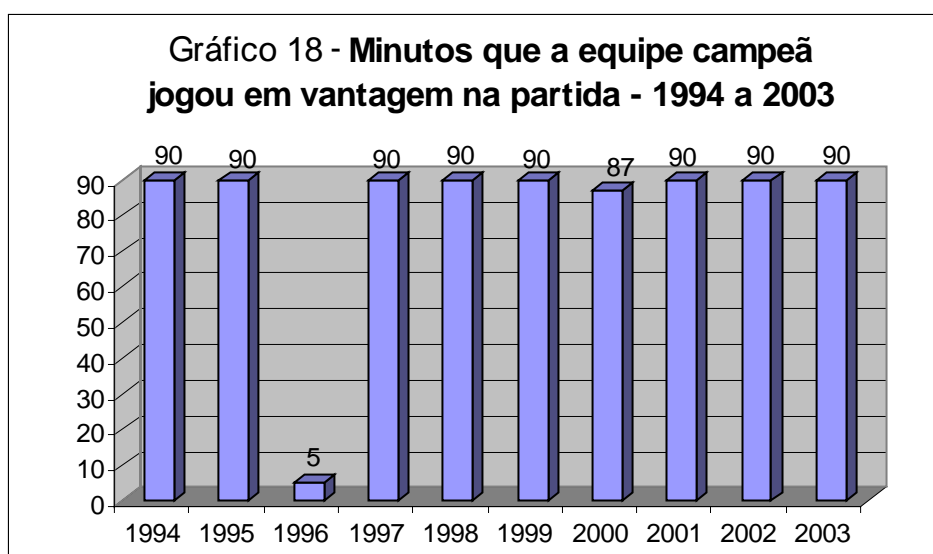
mantendo combativa durante toda a partida. Esse é um padrão de conduta diferente quando se analisa o que ocorre com a maior partes das equipes e que foi apresentado no gráfico 12.



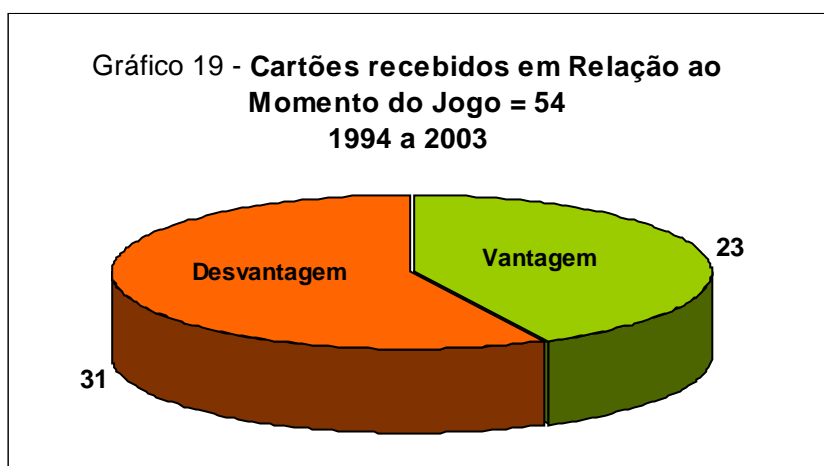
Os dados da partida Grêmio 2x0 Portuguesa além de apresentarem informações significativas, quando analisados sob a perspectiva da vantagem (resultado a favor) e desvantagem (resultado contra) das equipes, surpreendem ainda mais.

De maneira geral, pode-se constatar que o tempo que as equipes campeãs permaneceram em vantagem durante as partidas decisivas (1994 a 2003) foi de 90,2% do tempo total de jogo (90 minutos). Ou seja, dos 10

jogos decisivos, equipes campeãs se mantiveram em vantagem quanto ao placar da partida, 90,2% dos 90 minutos. Apenas a equipe do Grêmio, conseguiu mudar a vantagem nos minutos finais da partida. Isso mais uma vez comprova o grau de competitividade do time gaúcho, reconhecido como um elenco de “guerreiros”, não só pelos próprios torcedores, mas pela imprensa em geral. Esse título levou o técnico Luiz Felipe Scolari a comandar, em 1997 o Palmeiras que chegou a disputar a decisão naquela oportunidade.

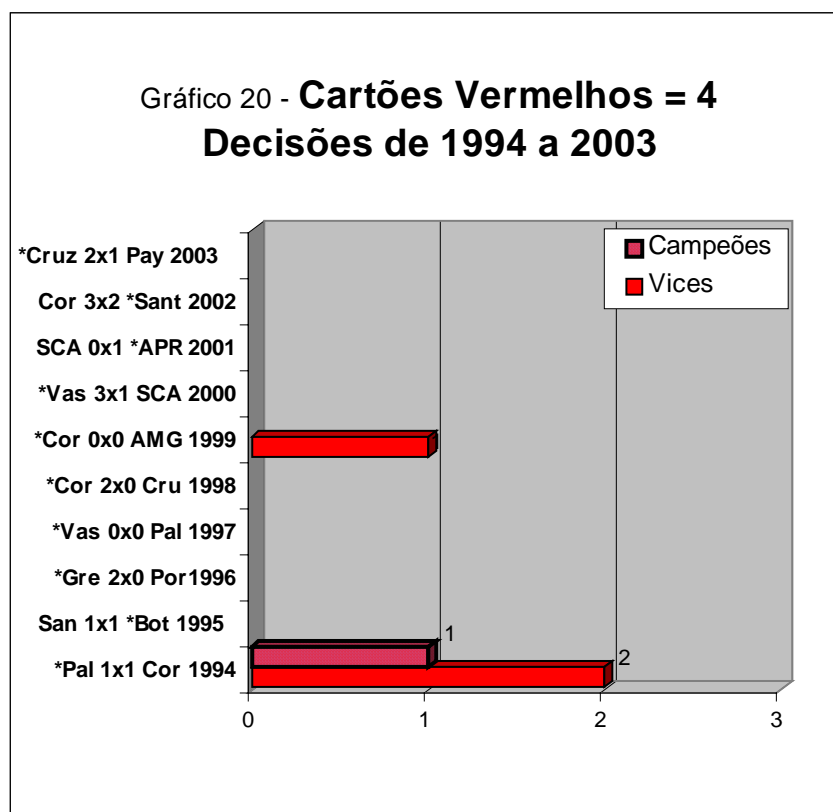


Analisando os cartões recebidos pelas equipes em relação ao momento do jogo observa-se no gráfico 19 que: cartões amarelos e vermelhos (total de 54) foram apresentados com maior frequência às equipes que estavam em desvantagem no placar (total=31, 57%) e em vantagem (Total=23, 43%)

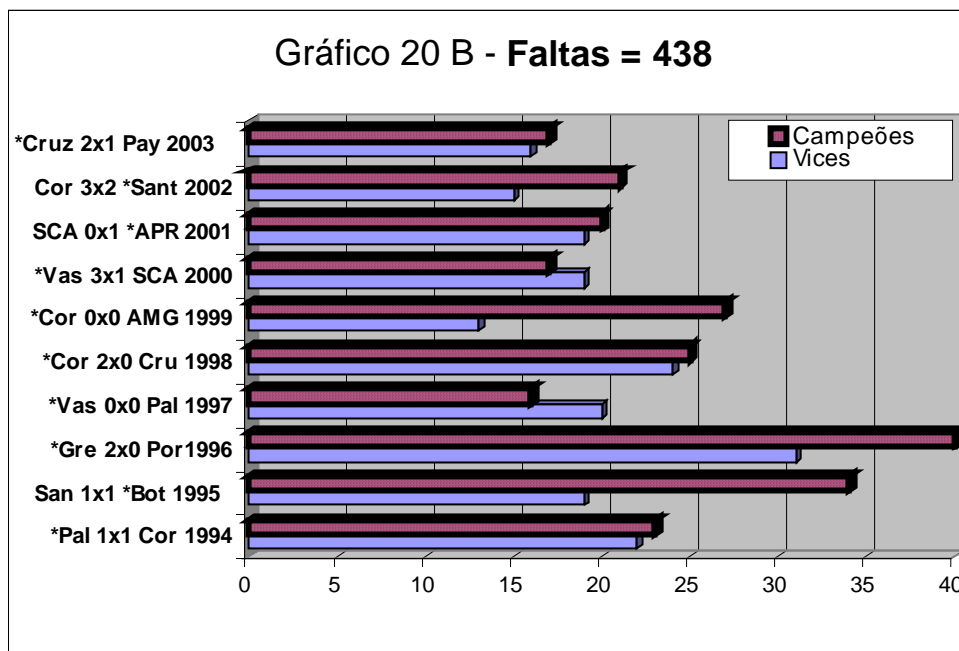
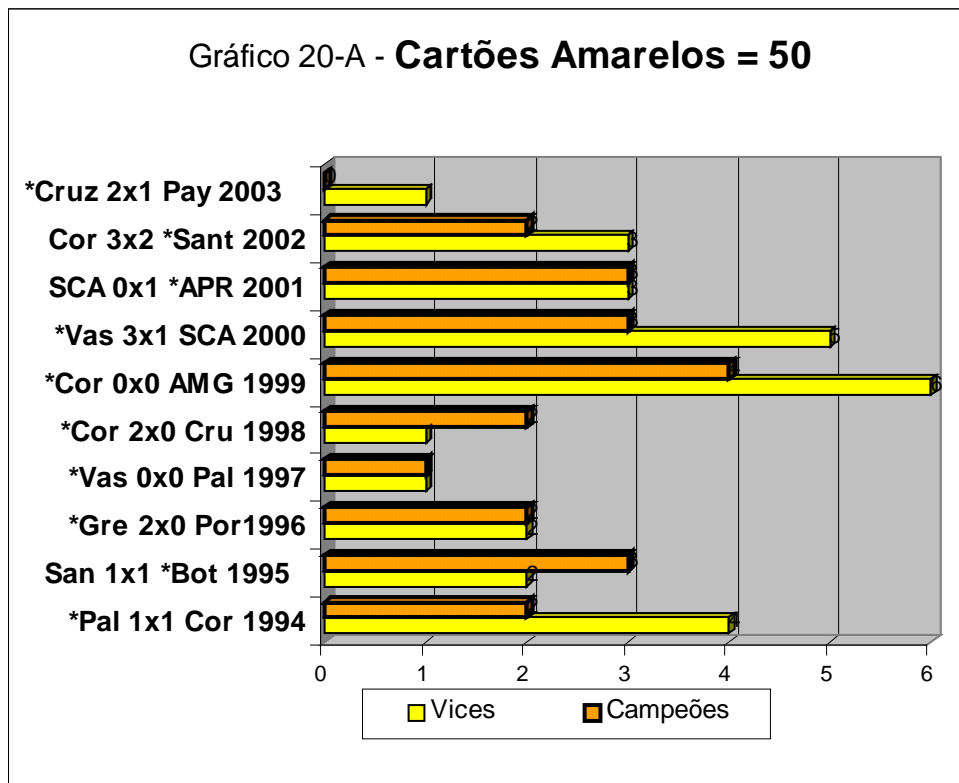


Em 10 decisões do Brasileirão, 4 cartões vermelhos foram registrados em duas partidas (1994 e 1999). As duas equipes com mais expulsões, perderam o título (1994, 3 expulsões-1 do time campeão e 2 do vice).

Em 1997, 1 cartão vermelho foi apresentado ao Atlético-MG, que perdeu o Brasileirão para o Corinthians, como se observa no gráfico 20.



Para que se possa fazer uma comparação entre cartões vermelhos, amarelos e as faltas, os gráficos 20-A e 20-B, apresentam os jogos decisivos onde as equipes vencedoras foram: *Palmeiras/1994, *Botafogo/1995, *Grêmio/1996, *Vasco/1997, *Corinthians/1998, *Corinthians/1999, *Vasco/2000, *Atlético-PR/2001, *Santos/2002 e *Cruzeiro/2003.



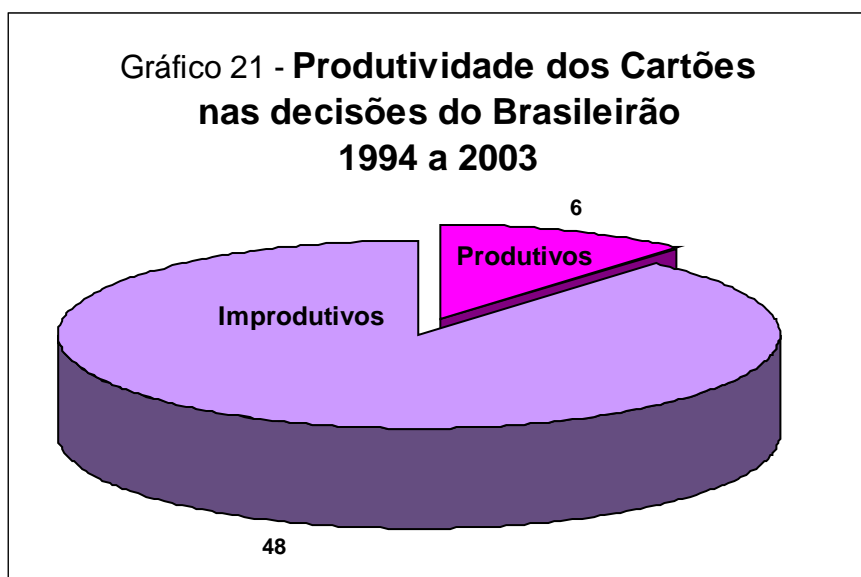
A título de curiosidade, 2 treinadores também foram expulsos durante a partida e, 1 não ficou no banco por estar suspenso. Em 1994, a equipe do Corinthians (com 2 cartões vermelhos) perdeu o técnico e o título para o arqui-rival clube do Palmeiras (com 1 cartão vermelho).

Em 1998, o técnico do Corinthians e também da seleção naquela oportunidade, não teve permissão para participar da partida e orientar diretamente a sua equipe, porque estava suspenso pelo o Superior Tribunal de Justiça Desportiva (STJD), por reclamar da arbitragem, em jogo anterior.

E em 2002, mesmo sem o treinador que saiu expulso no início do segundo tempo, a equipe do Santos sagrou-se campeã do torneio.

O grau de produtividade ou aqueles cartões que efetivamente contribuíram para o resultado da equipe foi estabelecido e o resultado demonstra que (gráfico 21): *atitudes que ajudaram a equipe aparecem em menor proporção (6 cartões)*. Ou seja, dos 53 cartões (amarelos e vermelhos) apresentados pela arbitragem, apenas 6 (11%) foram ações que realmente ajudaram o time e foram classificadas como:

- 1) Quando o atleta era o último homem e conseguiu parar a jogada;
- 2) Quando a jogada que levava perigo porque o jogador tinha sido driblado,



Também pode se observar no gráfico 21, que os cartões considerados improdutivos, 48 (90%) do total, resultaram das ações, classificadas em ordem de maior ocorrência, como:

- 1) Jogadas violentas no meio campo (8);
- 2) Faltas no meio campo onde as jogadas não levavam perigo (7),
- 3) Entradas violentas (6);

- 4) Discussões com os adversários (4),
- 5) Reclamações com a arbitragem (4),
- 6) Não obedeceram as distâncias estabelecidas (3);
- 7) Entradas com força exagerada (3);
- 9) Tentaram simular um pênalti (2);
- 10) Retardaram o jogo (2);
- 11) Chutou o adversário (1);
- 12) Foi driblado, mas tinha cobertura (1);
- 13) Entrada violenta no meio campo e já tinha cartão amarelo (1);
- 14) Continuou jogada após apito do árbitro (1);
- 15) Chutou a bola após o apito do árbitro (1);
- 16) Agarrou o adversário, mas tinha cobertura (1);
- 17) Jogada perigosa (1);
- 18) Jogada de linha de fundo, não levava perigo (1).

5. DISCUSSÕES E CONCLUSÕES

Ao definir o tema “Estudo das faltas e condutas antidesportivas, de atletas de futebol profissional, em decisões de Campeonato Brasileiro”, o autor, inicialmente, dirigiu a atenção para a influência dessas condutas (consideradas *incorreções* pelo código de “Regras do Jogo de Futebol”), no desempenho de atletas e resultados das equipes. A partir desse ponto, objetivos específicos foram estabelecidos:

- Identificar as faltas e condutas antidesportivas que ocorrem com mais frequência durante as partidas decisivas do Campeonato Brasileiro;
- Relacionar as faltas e condutas antidesportivas com o período de tempo do jogo, classificado em: 1º Tempo: de 0-15 min., 16-30 min., 31-45 min., e, 2º Tempo: 0-15 min., 16-30 min. e 31-45 min. mais as prorrogações. Ou seja, relacionar quais as faltas e condutas antidesportivas e o período que ocorrem com mais frequência;
- Relacionar as faltas e condutas antidesportivas com a idade e posição que o atleta ocupa dentro do campo;
- Relacionar as faltas e condutas antidesportivas com os resultados obtidos pela equipe.

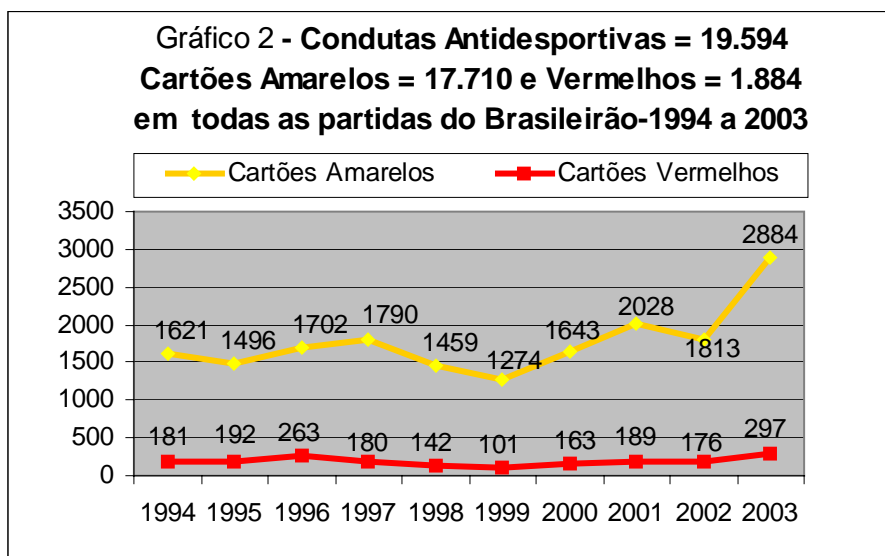
Esses objetivos específicos contribuíram para que o quadro de referência fosse construído, porém, ao se aprofundar sobre o tema, três importantes perspectivas deram uma nova dimensão ao estudo e passaram a ocupar lugar de destaque, como a importância da:

- 1-Integridade física e psicológica dos atletas;
- 2-Responsabilidade social (modelo e imagem);
- 3-Estratégia de jogo x resultado da equipe.

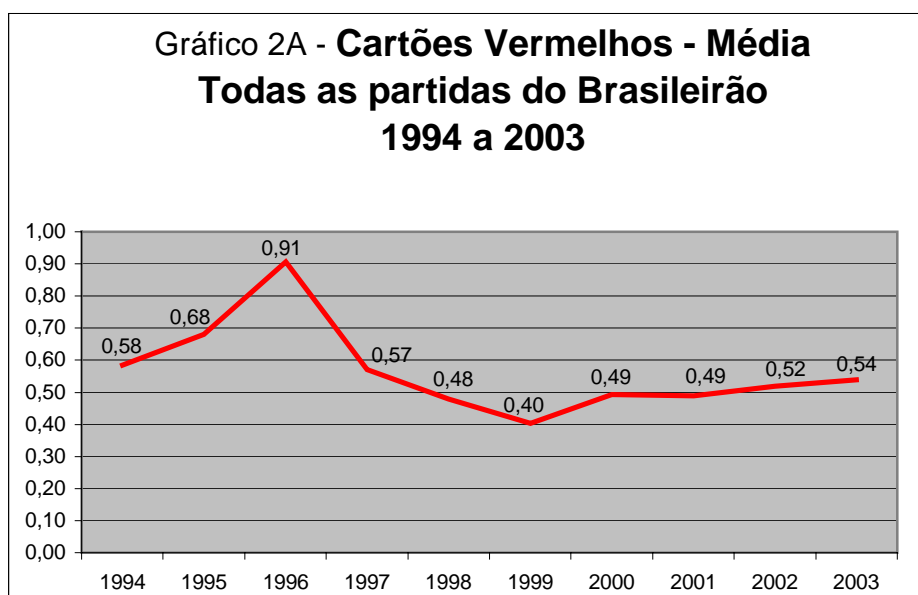
5.1 Integridade física e psicológica dos atletas

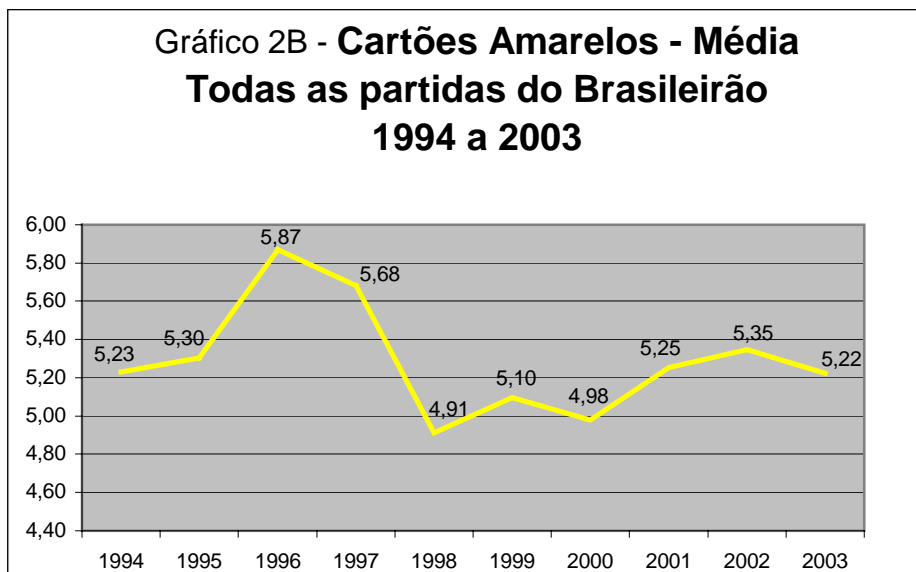
A primeira perspectiva se refere ao risco e possibilidade que existe de ocorrerem danos físicos e psicológicos aos atletas de futebol profissional e, esse estudo alerta para o alto número de condutas antidesportivas

registradas ao longo dessa última década num total de 19.594 (17.710 cartões amarelos e 1.884 cartões vermelhos). Com a mudança na fórmula de jogo, a partir de 2003, as condutas antidesportivas passaram a ter um aumento ainda mais significativo, como se pode observar no gráfico 2.



O aumento médio por partida também aumentou em relação às expulsões (cartões vermelhos). Muito embora uma queda no número de advertências (cartões amarelos) tenha sido registrada em 2003, os indicadores apontam uma tendência no aumento de comportamentos antidesportivos nos campos de futebol (gráficos 2A e 2B).



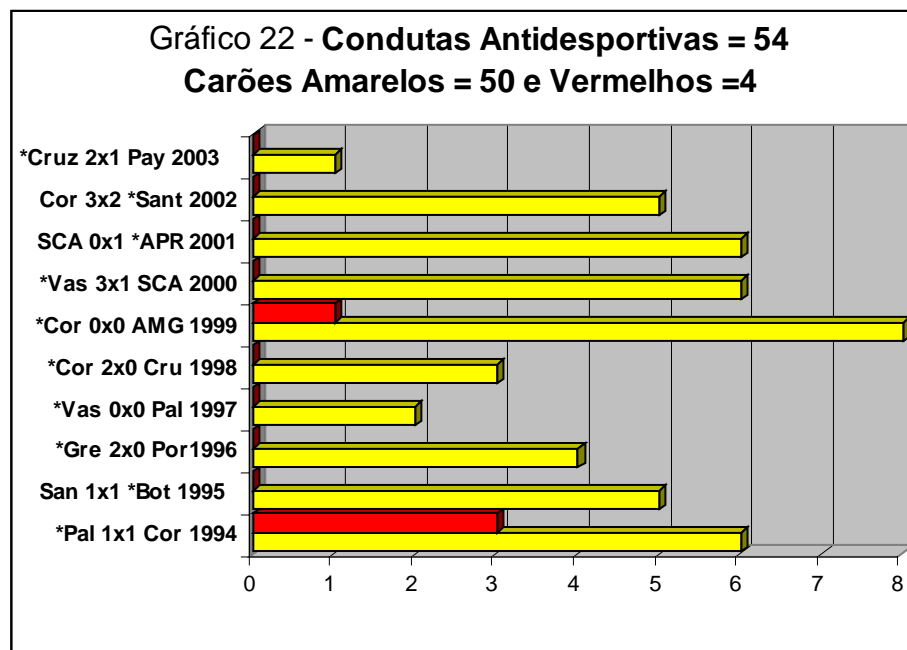


Em função das características inerentes ao futebol somadas ao alto grau de competitividade onde ganhar representa vantagens importantes (ascensão na carreira, convocação para a seleção, transferências internacionais e contratos, muitas vezes, milionários), a necessidade de vitória pode estar passando a ocupar cada vez mais a mente e o coração dos atletas profissionais.

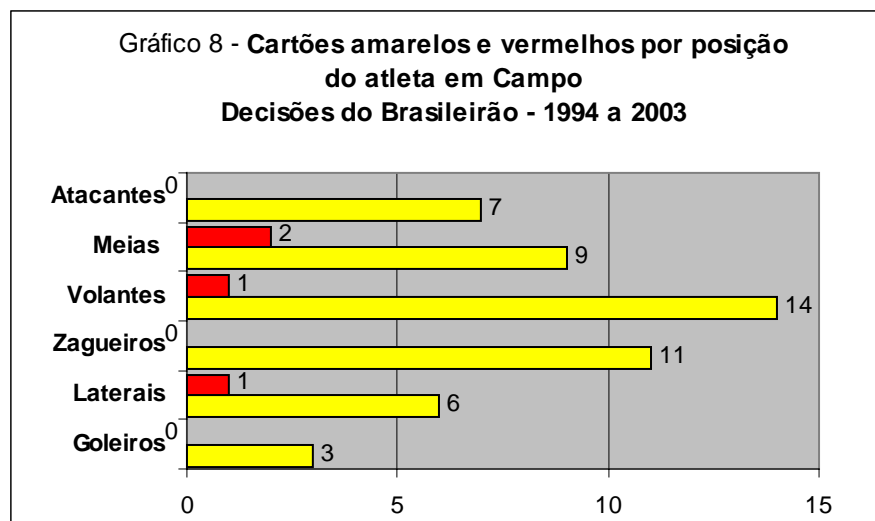
A ênfase excessiva na vitória pode abalar alguns dos valores do esporte competitivo, aumentando assim, o risco de lesões. Dessa forma, é necessário encontrar uma alternativa que mantenha o alto nível de competitividade, característico do futebol brasileiro, ao mesmo tempo em que os valores do esporte de rendimento sejam preservados.

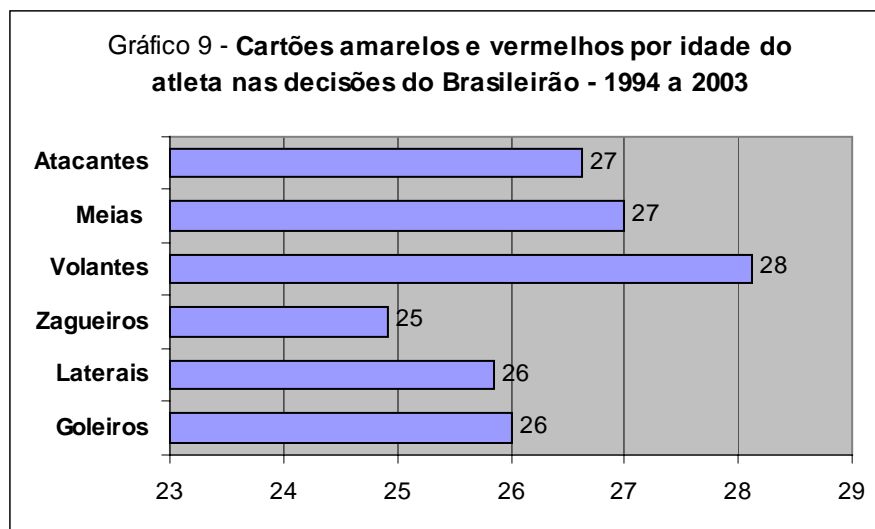
A linha que distingue o grau de competitividade da agressão é tênue e, está regulamentada pelo código de conduta ou Regras do Jogo de Futebol. Portanto, o comportamento competitivo é fundamental e esperado, desde que o atleta consiga exercer o domínio e o autocontrole, de forma consciente e estratégica. Essa situação exige conhecimento da legislação esportiva, autodomínio emocional e planejamento estratégico.

Estudando as 10 partidas decisivas do Brasileirão (1994 a 2003), 54 condutas antidesportivas foram registradas (50 cartões amarelos e, 4 vermelhos) como se pode observar no gráfico 22.

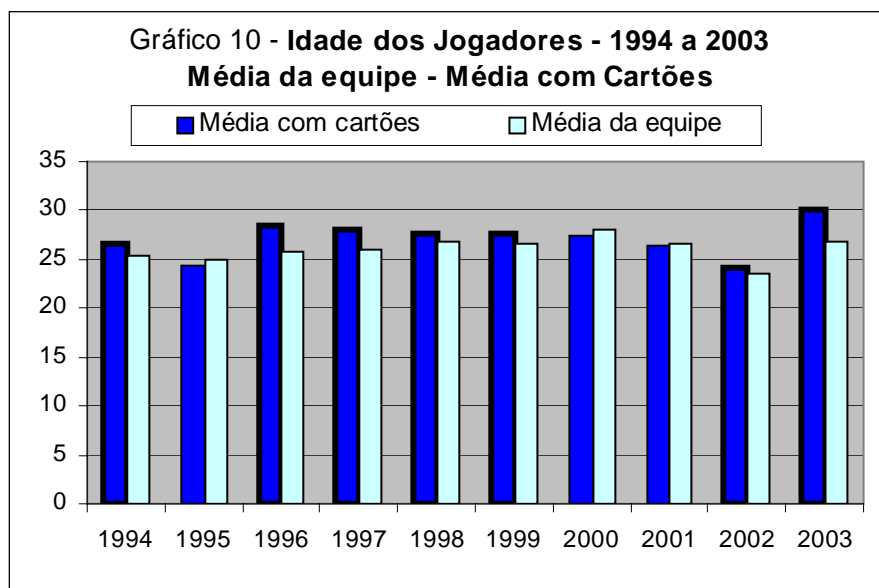


Os atletas que receberam o maior número de advertências (cartões amarelos) ocupam a posição dentro de campo de *volantes*, com média de idade de 28 anos, seguidos pelos zagueiros (25 anos) e os meias (27 anos). Portanto, não são os jovens impulsivos que estão apresentando esses comportamentos, mas sim jogadores experientes no futebol profissional.





Além disso, quando se compara a idade dos atletas que receberam os cartões com a idade média da própria equipe, pode-se observar que em 7 partidas decisivas (70%) a idade apresenta-se acima da média do time (gráfico 10).



As faltas e condutas antidesportivas consideradas no código das “Regras do Jogo de Futebol”, podem ser classificadas em dois grandes grupos:

- Agressões físicas (jogadas e entradas violentas, chutes e jogo brusco) ou,
- Provocações psicológicas (discussões entre adversários, reclamações com a arbitragem, a não obediência às distâncias estabelecidas, continuar a

jogada ou chutar a bola mesmo após o apito do árbitro, procurar retardar o jogo e simular um pênalti).

Essas condutas agressivas, geralmente ocorrem em função de fatores como: jogar “em casa” ou “fora de casa”, importância do jogo, nível de rendimento dos jogadores, placar da partida, posição e tarefa tática do jogador; comportamento do árbitro e dos técnicos, quantidade e comportamento dos torcedores e, estrutura de regras esportiva.

De maneira geral, esses fatores disparam a frustração em esportistas a partir de sentimentos como: estar perdendo, faltas julgadas como injustas, constrangimentos, quando sentem cansaço físico ou estão jogando abaixo de suas capacidades.

A frustração predispõe os atletas a comportamentos agressivos. Poderá ocorrer com mais frequência, se forem aprendidos como comportamento natural e adequado. Ou ganharão proporções poderosas quando forem modelados (tomados como modelo) e reforçados (através de incentivos).

Pesquisas alarmantes afirmam que muitos atletas consideram determinados atos agressivos como inadequados em geral, mas adequados no ambiente esportivo. Ou seja, as pessoas estão aprendendo e acreditando que não há mal em ser mais agressivo no esporte do que em outros contextos da vida. Isso representa um problema e merece ser repensado.

Mais uma vez, a ênfase excessiva na vitória, também está na raiz de muitas frustrações. Tentar vencer é a missão, mas vencer a qualquer custo, além de ser antidesportivo e muitas vezes improdutivo, pode ser arriscado, aumentando as chances de danos físicos e psicológicos aos atletas.

5.2 Responsabilidade social (Modelo e Imagem)

O esporte exerce uma forte influência social e essa realidade precisa ser considerada, em especial, quando se refere ao alto rendimento.

O futebol além de ser o esporte mais praticado no mundo, está totalmente integrado a cultura nacional, tendo o Campeonato Brasileiro como um dos mais importantes desse cenário esportivo.

O Brasileirão, como também é conhecido, surgiu há 32 anos sob forte pressão política. Muito embora, nas últimas 10 edições (1994 a 2003), a competição tenha apresentado maior regularidade no número de clubes (24 a 29) e maior preocupação com o regulamento, até os dias de hoje, ainda não encontrou a melhor estrutura e fórmula ideal de disputa.

As partidas decisivas do Campeonato Brasileiro se caracterizam por forte conteúdo emocional, além de públicos expressivos, cobertura maciça dos meios de comunicação, possibilitando a sociedade como um todo uma audiência efetiva. A movimentação e repercussão, portanto, é muito grande e merece algumas reflexões e discussões.

Segundo a Teoria da Aprendizagem Social, as atitudes e comportamentos esportivos leais ou desleais podem ser aprendidos mediante a modelagem (tomar como modelo) e por observação, reforço ou comparação social.

Quando se discute a responsabilidade social do atleta de futebol, é fundamental considerar o conceito de *moralidade no esporte* que significa conhecer as regras e padrões de comportamento esperados (consciência e espírito esportivo), aderir a essas regras (compromisso) e à capacidade de exercer a integridade dos próprios atos (controle emocional). Portanto, existe muito trabalho a ser realizado no universo do futebol.

O desenvolvimento moral, segundo a “Teoria estrutural-evolutiva” ocorre quando as atitudes passam de interesses pessoais para uma preocupação com interesses mútuos onde outras pessoas também são envolvidas. Esse interesse depende da capacidade da pessoa pensar de forma mais abstrata (menos concreta), pressupondo assim, um certo grau de amadurecimento.

Para que se tenha uma idéia da importância desse tema, nos Estados Unidos atletas da National Basketball Association (NBA), passam pelo programa: “The MVP Program – Mentors in Violence Prevention” (Mentores

da prevenção à violência), que desde 1993 é promovido pela Northeastern University – The Center for the study of sports in society. Esse programa tem como objetivo conscientizar e preparar atletas profissionais para a responsabilidade social que devem ter ao longo de toda a vida esportiva. O trabalho de consultoria oferecido pela Northeastern University aos atletas da NBA, é composto por 3 estágios. O primeiro é dirigido a jogadores que se preparam para ingressar na liga profissional; o segundo foi desenhado para o período competitivo e; o terceiro se preocupa com a preparação de atletas que estão se retirando das quadras.

No Brasil esse tema ainda não ganhou a atenção que merece, mas é necessário um alerta especial aos profissionais que direta ou indiretamente estão envolvidos com o futebol profissional. Mais do que um envolvimento apaixonado e, algumas vezes, inconseqüente, é necessário assumir a realidade de que a agressividade está cada vez mais presente nos campos de futebol. Portanto, é necessário que discussões sobre o tema sejam mais freqüentes para que novas posturas sejam assumidas. Trabalhar para que os riscos à integridade física/psicológica do atleta diminuam e, aumentar a responsabilidade social, precisa ser uma prática dos clubes, arbitragem, meios de comunicação e universidades. O futebol é um patrimônio nacional e os atletas são a grande comunidade a ser - preservada e reconstruída - passando da imagem de “boleiros”, para atletas profissionais com menos riscos ao longo da profissão.

As teorias da aprendizagem social, estrutural-cognitiva e sócio-psicológica sugerem, como pontos de reflexão, nove estratégias que podem contribuir com o desenvolvimento do espírito esportivo e, conseqüentemente, da responsabilidade social:

- 1) Definir o espírito esportivo nos programas de treinamento;
 - 2) Reforçar e encorajar comportamentos esportivos leais;
 - 3) Modelar (usar como modelo) comportamentos adequados;
 - 4) Explicar porque certos comportamentos são adequados;
 - 5) Discutir dilemas morais e escolhas;
 - 6) Incorporar dilemas morais e escolhas nos treinamentos;
 - 7) Ensinar estratégias de aprendizagem cooperativa;
-

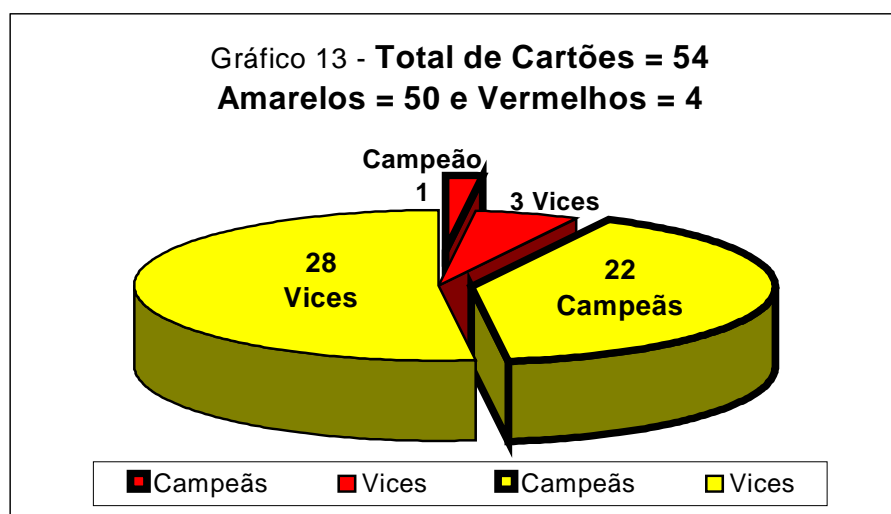
- 8) Criar um clima motivacional orientado à tarefa, ao jogo;
- 9) Transferir poder de liderança para os atletas.

5.3 Estratégia de Jogo x Resultado da Equipe

Técnicos competentes e reconhecidos no cenário nacional e internacional, freqüentemente dizem que: “Futebol se decide nos detalhes”. Dessa forma, as faltas e condutas antidesportivas podem ser parte importante e um detalhe a ser considerado nos programas de treinamento, nos clubes de futebol, para que os resultados possam ser potencializados ainda mais.

As faltas fazem parte do jogo em função do alto nível de competitividade somado ao intenso contato físico que caracteriza essa modalidade. De certa forma, as faltas demonstram o grau de combatividade da equipe e podem ser importantes para os resultados do time, como se pode observar no gráfico 11, onde as equipes vencedoras cometeram 5% a mais do que os vice-campeões.

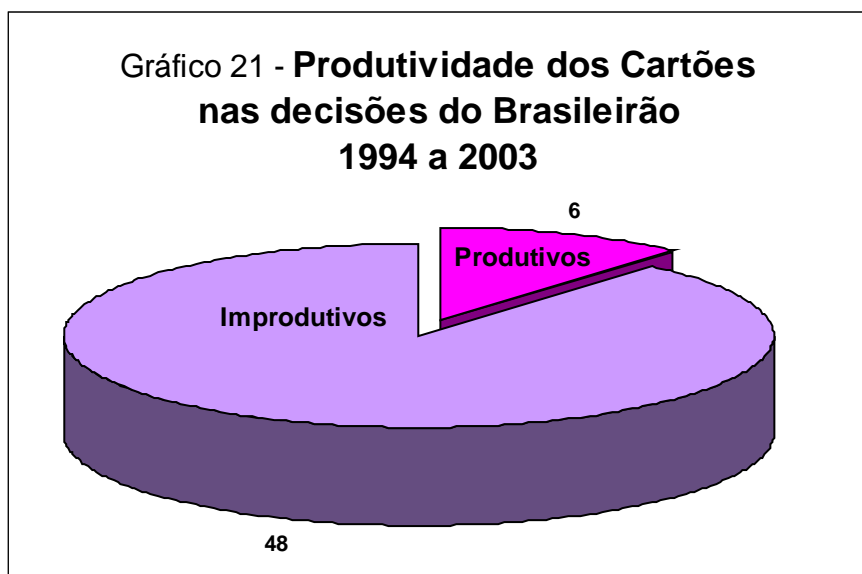
Porém, quando essas faltas rompem a barreira das condutas antidesportivas, há uma inversão nos resultados, ou seja, a maioria dos cartões apresentados, 31 (57%) foi dirigida aos times vice-campeões, enquanto que, 23 (42%) para os campeões.



Pode-se concluir que, enquanto as equipes vencedoras, (participantes das finais do Brasileirão, 1994 a 2003) faziam mais faltas, também cometiam

menos condutas antidesportivas, o que pode significar um maior domínio emocional e estratégico na competição.

Outro aspecto importante a ser considerado é o grau de produtividade ou as atitudes que taticamente ajudaram a equipe durante o jogo. Do total de 54 cartões (amarelos e vermelhos), apenas 6 (11%) foram ações que realmente contribuíram, como se observa no gráfico 21.



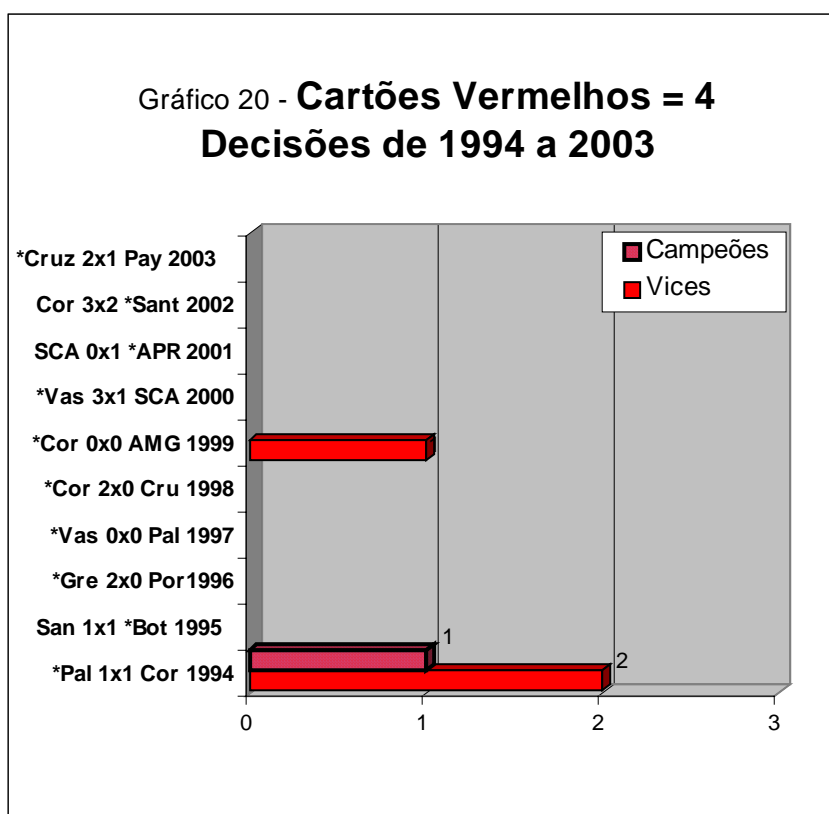
As condutas consideradas produtivas foram identificadas quando: o atleta era o último homem e conseguiu parar a jogada e, quando a jogada levava perigo porque o jogador tinha sido driblado.

A improdutividade, portanto, evidenciada em 48 (89%) do total de cartões (amarelos e vermelhos) apresentados a partir de:

- Jogadas e entradas violentas no meio campo (14);
 - Entradas exageradas ou violentas, sem necessidade (10);
 - Faltas no meio campo onde as jogadas não levavam perigo (7),
 - Discussões com os adversários (4),
 - Reclamações com a arbitragem (4),
 - Desobediência às distâncias estabelecidas (3);
 - Simular um pênalti (2);
 - Retardaram o jogo (2);
 - Chutar o adversário (1);
 - Foi driblado, mas tinha cobertura (1);
-

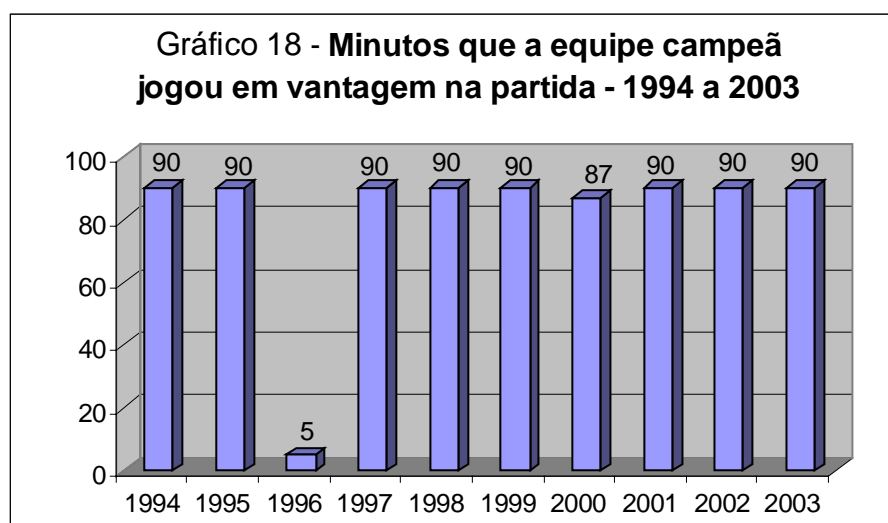
- Entrada violenta no meio campo e já tinha cartão amarelo (1);
- Continuar jogada após apito do árbitro (1);
- Chutar a bola após o apito do árbitro (1);
- Agarrar o adversário, mas tinha cobertura (1);
- Jogada de linha de fundo, não levava perigo (1).

As expulsões (cartões vermelhos), total de 4, merecem um alerta ainda maior. Dos dois jogos que registraram cartões vermelhos nas dez competições, as equipes que tiveram mais jogadores expulsos, perderam o título do Brasileirão (Corinthians, em 1994 e Atlético-Mg, em 1999), como pode ser observado no gráfico 20.



Um dado surpreendente merece destaque: em 90,2% das partidas consideradas decisivas (considerando-se 90 minutos de jogo), a equipe campeã se manteve em vantagem, com o resultado a favor quanto ao placar. Isso significa que, na realidade a vantagem competitiva foi conquistada no jogo que antecedeu a partida final. Essa condição foi

modificada apenas no confronto entre o Grêmio e a Portuguesa, como se observa no gráfico 18.



Em desvantagem por 85 minutos de jogo, a equipe do Grêmio conseguiu reverter o placar, com um número de faltas significativo tanto em relação a média das partidas decisivas, como em relação as faltas registradas pelo próprio adversário. Além de reverter à vantagem, conseguiu ficar com o título do Brasileirão 1996, demonstrando alto grau de competitividade (garra e determinação), num ano que também ficou marcado pelo elevado número de advertências (cartões amarelos) e expulsões (cartões vermelhos).

Os Treinadores de futebol, com sabedoria, afirmam que a decisão: “É uma partida de 180 minutos”. Essa situação, também pode ser confirmada na vantagem conquistada pelas equipes nos jogos que antecedem o confronto final. Dessa forma, considerando-se as mudanças ocorridas, a partir de 2003, onde a fórmula de disputa passou a ser de turno e retorno, o conceito de decisão toma nova dimensão. Ou seja, em diferentes momentos da competição - a cada jogo - pode-se viver a importância de uma decisão. Essa condição exige maior estabilidade da equipe nas competências básica como o nível técnico, disciplina tática, condicionamento físico e, em especial, nas habilidades emocionais.

Para finalizar, um esporte tão importante como é o futebol profissional, as faltas e condutas antidesportivas podem ser encaradas como um diferencial competitivo, se forem utilizadas com:

- Mais consciência, (maior conhecimento das regras) e
 - Maior inteligência (domínio da força física e emocional, estrategicamente).
-

6. SUGESTÕES

A partir das análises, discussões e resultados sobre o “Estudo das faltas e condutas antidesportivas de atletas de futebol profissional em decisões de campeonato brasileiro, no período de 1994 a 2003 o autor sugere que o tema seja aprofundado através das três perspectivas apresentadas:

- 1-Integridade física e psicológica dos atletas;
- 2-Responsabilidade social (modelo e imagem);
- 3-Estratégia de jogo x resultado da equipe.

Diferentes ações podem ser organizadas para que o nível de conscientização sobre o tema seja potencializado.

As faltas e condutas antidesportivas fazem parte do dia-a-dia no futebol de rendimento e, de certa forma esse assunto está diluído nas ações e comentários de diferentes profissionais do meio. Portanto, algumas sugestões podem ser consideradas:

1) Profissionais envolvidos, direta ou indiretamente, com o futebol de rendimento pode considerar as faltas e condutas antidesportivas como um assunto, não apenas comum e corriqueiro, mas algo que merece reflexão e um posicionamento pessoal. Ou seja, representantes do futebol nacional como: atletas, comissões técnicas, arbitragem, imprensa, universidade e sociedade podem concentrar maior atenção no tema e se posicionar com mais consciência.

2) Treinadores podem incluir o tema nas preleções, em pré-temporadas ou ao longo da competição, porque como apresentado anteriormente, o espírito esportivo de também é desenvolvido pelo reforço que o atleta recebe. Além disso, a perspectiva estratégica e controle emocional poderão contribuir, ainda mais, para os resultados tão perseguidos pelo time;

3) Programas específicos podem ser integrados de forma planejada e sistematizada, através do departamento de psicologia dos clubes. Para atender aos aspectos referentes a integridade física e psicológica dos atletas, o psicólogo pode trabalhar em conjunto com o departamento médico e os profissionais da preparação física. A responsabilidade social deve ser estimulada para que a imagem do atleta, do clube e de investidores seja preservada. E, em especial, os programas podem contribuir com um melhor aproveitamento (estratégico) das faltas e condutas antidesportiva e desenvolvimento do controle emocional.

4) Os meios de comunicação têm grande participação na divulgação diária dos comportamentos considerados antidesportivos. Como apresentado anteriormente, as atitudes e comportamentos esportivos leais ou desleais podem ser aprendidos por observação (através de exemplos ou modelos), portanto, é fundamental estimular uma maior atenção e posicionamento da mídia brasileira em relação a integridade física/psicológica, responsabilidade social e utilização estratégica de condutas nas praças desportivas.

5) Pesquisas podem ser incentivadas nas universidades, contribuindo cientificamente com o meio e, especialmente, com a grande quantidade de atletas que praticam futebol nesse país.

O futebol é um esporte que pode transmitir muitos valores positivos, mas em nenhum caso deve promover a violência...

7. BIBLIOGRAFIA

AMADIO,A.C., Diretrizes para elaboração de dissertações e teses. São Paulo: EEFEUSP, 2000.

AVERRIL, J.R. I fell, therefore I am – I think. In Paul Ekman & Richard j. Davidson (Eds.) The nature of emotion: fundamental questions. New York: Oxford University Press. 1994.

BALAGUE, G. La periodización del entrenamiento psicológico. 2001. Simpósio Internacional de Psicologia do Esporte - Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, São Paulo.

BALAGUER, I. Entrenamiento psicológico en el deporte: principios y aplicaciones. Valencia: Albatros Educación, 1994.

BANDURA, A. Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.1997.

BARON,R.A. & RICHARDSON, D.R. Human aggression. New York: NJ Plenum.1994.

BREDEMEIER, B.J. & SHIELDS D. Divergence in moral reasoning about sport and everyday life. Sociology of sport journal, 1, 234-257.1984.

BREDEMEIER, B.J. & SHIELDS D. Athletic aggression: An issue of contextual morality. Sociology of sport journal, 3, 15-28.1986.

CARLSON, N. R. Fisiología de la Conducta. Barcelona: Ariel Neurociencia, 1993.

CODIGO BRASILEIRO DISCIPLINAR DE FUTEBOL (CBDF), Livro Primeiro da Justiça Desportiva, 2003. Disponível em: www.direitodesportivo.com.br

COELHO, A.C. A regra é clara, São Paulo: Globo, 2002.

COMITÊ OLÍMPICO BRASILEIRO (COB), Jogos Olímpicos Sydney 2000 equipe brasileira, guia para imprensa. Rio de Janeiro: LG Ventura Mkt..2000.

DANTAS, E.H.M. Psicofisiologia. Rio de Janeiro: Shape, 2001.

DESCHAMPS, S. R. Aspectos psicológicos e suas influências em atletas de voleibol masculino de alto rendimento. 2002. Dissertação (Mestrado). Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo, São Paulo.

DEUTSCH, M. An experimental study of the effects of cooperation and competition upon group process. Human Relations, 2, 199-231. 1949.

- DOLLARD, J.; DOOB, J.; MILLER, N.; MOWRER, O. y SEARS, R., Frustration and aggression, New Haven, CT, Yale University Press, 1939.
- DUARTE, M. Guia dos Craques. São Paulo: Abril. 2000.
- ELLIOTT, B. e MESTER, J. Treinamento no esporte: aplicando ciência no esporte. Guarulhos: Phorte, 2002.
- FLEURY, S. Competência emocional, O caminho da vitória para equipes de futebol, São Paulo: Gente, 1998.
- GARDNER, H. Estruturas da mente. A teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul. 1994.
- GEIBENK, M.P. & McKenzie, T.C. Teaching sportsmanship in physical education and recreation: Na analysis of intervention and generalization efforts. Journal of Teaching Physical Education, 4,167-177. 1985
- GIL, A.C. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas. 1989.
- GILL, D.L. Psychological dynamics of sport. Champaign, IL: Human Kinetics. 1986.
- GOLEMAN, D. Inteligência Emocional, Rio de Janeiro: Objetiva. 1996.
- GOLEMAN, D. Equilíbrio mente corpo. Como usar a sua mente para uma saúde melhor. Rio de Janeiro: Campus. 1997.
- GONZÁLEZ, J.L., Psicología y deporte. Madrid: Nueva. 1992.
- GONZÁLEZ, J.L., El entrenamiento psicológico en los deportes. Madrid: Nueva. 1996.
- GONZÁLEZ, J.L., Psicología del deporte. Madrid: Nueva. 1997.
- GONZÁLEZ, J.L., RODRÍGUEZ, C.G. y GARCÍA, G.M., Manual de prácticas de psicología deportiva. Madrid: Nueva. 2001.
- GOULD, D.; DAMARJIAN, N. Treinamento mental no esporte. In: ELLIOTT, B.; MESTER, J. Treinamento no esporte: aplicando ciência no esporte, Guarulhos, 2002, cap.2.
- GRINVALD, R.C. Fútbol: analisis funcional para la detección y formación de Talentos, 2003. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/>
- HOCKENBERRY, D. H e S. Descobriendo a psicología, São Paulo: Manole, 2003.
- IZARD, C.E. The Structure and Function of Emotions: Implications for cognition, motivation and personality. In Ira S. Cohen (Ed.), The G. Stanley Hall Lecture Series (Vol.9) (1988 lectures). Washington D.C.: American Psychology, 58,487-498. 1989.
-

JORNAL AGORA

JORNAL DA TARDE

JORNAL FOLHA DE SÃO PAULO

JORNAL O ESTADO DE SÃO PAULO

JORNAL O LANCE

LANGE, C.G. & JAMES, W. The emotions. Translated by I.A.Haupt. Baltimore: William & Wikins. 1922.

LAZARUS, R. Stress and emotion: A new sínthesis. New York: Springer. 1999.

KLEIN, M.A e AUDINO, S.A. O almanaque do futebol brasileiro 96/97, São Paulo: Escala, 1996.

LAZARUS, R.S. Emotion and Adaptation. New York: Oxford University Press. 1991.

MARTENS, R. Competitiveness in sport. Trabalho apresentado no International Congress of Physical Activity Sciences, Quebec, Canada. 1976.

MARTENS, R. Kids sports: A den of iniquity or land of promise. In R.A.Magill, M.J. Ash & F.L. Smoll (Eds.), Children in sport (2nd ed., p.204-218) Champaing, IL: Human Kinestics, 1982a.

MARTENS, R. Imagery in sport. Trabalho apresentado na Medical and Scientific Aspects of Elitism in Sport Conference, Brisbane, Austrália.1982b.

MARTENS, R. Coaches' guide to sport psychology. Champaing: Human Kinestics, 1997.

MILLER,S.C., BREMEIER, B.J.L. & SHIELDS, D.L.L. Sociomoral education through physical education with at-risk children. Quest, 49, 114-129. 1997.

PLACAR. Almanaque do Brasileirão, São Paulo: Ed.1248, 2002, p.18-28.

PLACAR. Anuário Placar 2003. São Paulo: Abril. 2003.

PLACAR, Banco de dados Placar 2003. São Paulo: Abril, 2002. CD-ROM.

PLACAR, Guia do Brasileirão 2003. São Paulo: Abril. Ed.1256, março/2002.

PLACAR, História do Brasileirão 2002. São Paulo: Abril. Ed.1234, 2002.

PLACAR, Todas as Finais dos Brasileiros. São Paulo: Abril. agosto/2001.

REDE BANDEIRANTES DE TELEVISÃO, São Paulo.

REDE GLOBO DE TELEVISÃO, São Paulo e Rio de Janeiro.

SAMULSKI, D. Psicologia do esporte. Manual para a educação física, psicologia e fisioterapia. São Paulo: Manole. 2002.

SHIELDS, D.L.L. & BREDEMEIER, B.J.L. Character development and physical activit. Champaign, IL: Human Kinestics. 1995

SINDICATO DOS ÁRBITROS DE FUTEBOL DO ESTADO DE SÃO PAULO (SAFESP), Regras do jogo de futebol, Administração José de Assis Aragão, 1999.

SITES www.esportes.terra.com.br

www.efdeportes.com.br

www.artfutebol.net

www.lancenet.ig.com.br

TRIPLETT, N. The dinamogenic factors in pacemaking and competition. American Journal of Psychology, 9,507-553. 1898.

WIEDMEYER, W.N. Aggression-performance relationship in sport. In J.M.Silva & R.S. Weinberg (Eds.), Psychological foundations of sport (p.274-286). Champaign, IL: Human Kinetics. 1984

WEINBERG, R.S. e GOULD, D. Fundamentos da psicologia do esporte e exercício. Porto Alegre:Artmed Editora. 2001.

WILLIAMS, J.M; KRANE, V. Psychological characteristics of peak performance. In: WILLIAMS, J.M. (Ed.) Applied Sport Psychology: personal growth to peak performance, Mountain View: Mayfield, 1993, p.137-147.

ZAFRA, A.O.; RUIZ, E.J. y GARCÍA, G.N.; Manual de Psicología del deporte. Murcia: Diego Martín. 2002