

# FUTEBOL E SUAS ORIGENS

O futebol, também chamado o “desporto das multidões” é, não há dúvida, o mais popular entre todos os demais. Difundido em todo o mundo, é praticado por milhares de atletas, sendo o espetáculo mais apreciado pelo povo, na grande maioria dos países civilizados. “O futebol, tal qual hoje o conhecemos, poderá ser considerado como o produto de uma evolução lenta, que se processou através de milênios, partindo das mais rudimentares formas de jogo para chegar à complexidade técnica e tática com que hoje se apresenta. Diferentemente do que ocorreu com outros desportos, sobretudo as corridas, natação, lutas, pesca, caça, etc., que resultavam de práticas que se difundiam com as necessidades da própria vida cotidiana, em que o homem ou perseguia ou era perseguido, caçava ou era caçado, vencida ou era vencido, os jogos de bola aparecem desde os seus primórdios, com características lúdicas e, sobretudo, de disputas, de apostas, para conquistar aplausos ou valiosos prêmios.

Sua origem, bastante controversa, é por muitos apontada na China, sendo seu inventor o Imperador Huang-Ti (cerca de 2.500 a.C.), que o aplicava como “treinamento militar”. A bola era redonda, de couro e cheia de crina ou cabelo. Conquistava a vitória o lado que conseguia marcar mais pontos. O gol seria um determinado espaço limitado por dois bastões de alguns pés de altura, fincados no solo e ligados por um cordão de seda. De exercício militar que era, passou a diversão popular, sendo os vencedores premiados com lingotes de prata e flores.

Quanto aos gregos, denominavam “esferística” ao jogo da bola e “esfaira” à bola em si. Homero, na “Odisséia”, narra como Náusica e suas companheiras divertiam-se com o jogo de bola. Também Ulisses, quando hóspede do rei dos feácios, teve em sua homenagem um espetáculo de diversos jogos, entre os quais o da bola, um dos principais. Os espartanos, disputavam um jogo em que as equipes tinham cerca de 15 jogadores, o “episkiros”, no qual a bola era uma bexiga de boi cheia de ar, sendo vitoriosa a equipe que no término da partida estivesse de posse da mesma.

Por sua vez, os legionários romanos praticavam o “harpastum”, usando bola semelhante; somente que o objetivo era transpor o limite do campo adversário, empregando-se unicamente a força para tanto. Era, principalmente, um exercício militar, violento e rude, mais um treinamento de guerra do que uma recreação. Aqueles que conhecem o “rugby”, entenderão a semelhança com o “episkiros” e o “harpastum”.

Entre os maias, incas e astecas os jogos de bola também eram numerosos, sendo os preferidos em relação aos demais.

Na Normandia e Bretanha, era praticado um jogo com o nome de “choule” e na Picardia com o de “soule”, que eram derivados do “harpastum” dos romanos e para ali levados pelas legiões de Júlio César. A bola era feita de couro e cheia de feno, aparas ou farelo de tamanho maior e o jogo disputado em um campo delimitado. A vitória era dada à equipe que conseguisse levar a bola até um determinado ponto. Eram considerados lícitos os golpes com os pés, com as mãos, rasteiras, resultando ferimentos e mesmo mortes. A falta de uma regulamentação adequada, o excesso de entusiasmo dos disputantes, transformavam o jogo em verdadeiras batalhas campais, degenerando o exercício completamente. Em consequência dos excessos, vieram as sanções; e assim Eduardo II da Inglaterra, em decreto de 1314, proibiu, estabelecendo: “Porque se reproduzem grandes ruídos na cidade, ocasionados por escaramuças em volta de pelotas de grande tamanho, do que resultam muitos males, o que Deus não permite, em nome do Rei, ordenamos e proibimos sob pena de prisão, que se pratique tal jogo na cidade”. Em 1349, Eduardo IV ordenou aos juizes que cumprissem os termos do decreto. Na França editos reais de 1319, por Felipe V e de 1369 por Carlos V, fizeram com que o “soule” desaparecesse das províncias francesas.

De todos os antigos jogos de bola praticados, o que mais se assemelhava ao atual futebol, era, sem dúvida, o “cálcio” (os italianos até hoje mantêm a mesma denominação para o futebol), jogo medieval italiano, disputado em um campo dividido em duas metades iguais; as equipes eram formadas por 54 jogadores, 27 de cada lado, assim distribuídos: 15 corredores na primeira linha à altura do meio do campo, 5 na senda, que era encarregada de inutilizar os ataques, na terceira 4 retaguardas e na última 3 zagueiros, um dos quais era uma espécie de guardião. O “cálcio” contou com os favores da nobreza italiana, inclusive foi praticado por Lourenço, duque de Urbino, Júlio de Médicis (futuro Papa Clemente VII) e na juventude pelos papas Leão XI e Urbano VII. Consta que em 1835, em Caienas, na América do Sul, os indígenas jogavam também com uma bola semelhante à usada pelos europeus.

Na Inglaterra, no século XVI, surgiu um esboço de regulamentação, o “Hurling over Country”, disputado entre os habitantes de cidades vizinhas, com limitado número de jogadores, sendo vencedora a equipe que conseguia levar a bola até à praça da cidade contrária. No século seguinte este jogo sofreu substanciais modificações, colorindo-se de características esportivas. Não mais levavam a bola até a vizinha cidade, resumindo a disputa em um campo de 100 metros de comprimento por 30 metros de largura, vencendo aquele que conseguia levar a bola até o gol adversário, que consistia em dois postes de 4 metros de altura, sem travessão. Este jogo logo conquistou popularidade, cedendo lugar, com leves alterações para o “rugby”, encontrando em Thomas Arnold um grande entusiasta e diretor do Colégio de Rugby, isto em 1828.

Todavia, o “rugby” era um jogo violento, merecendo de muitos colégios ampla condenação. Com a proibição do emprego das mãos, instituíram o “Dribbling Game”, que se transformou no “Football Association”, atual.

Em 1846 na Universidade de Cambridge, procurou-se unificar as regras e elaborou-se o regulamento de 13 artigos do “Football Association”. Em 1855 é fundado o “Sheffield Wednsdak”, primeiro clube do mundo em futebol. Em 1863, fundou-se na Inglaterra a “The Football Associaton” (Associação de Futebol da Inglaterra), que não aceitou o regulamento de 1846 da Universidade de Cambridge; instituiu o seu próprio regulamento, fixando regras para o novo esporte que vieram a ser obedecidas pelas demais organizações esportivas.

Assim, é considerado **o ano de 1863** como a data de fundação do novo esporte, o futebol. Dá-se então, a cisão, afastando-se aqueles que não concordavam com a proibição do uso das mãos e de correr com a bola; era a separação definitiva do futebol e do rugby. Para distinguir um do outro, passaram a denominar de “football association” e “football rugby” o que se praticava principalmente no Colégio Rugby.

A partir de então, o “rugby” levou vida própria, sendo ainda hoje um esporte bastante popular em muitos países, principalmente nos EUA. Também existem adeptos desse violento esporte na França, Itália, Alemanha, Bélgica, Holanda, Austrália, Suíça, Suécia, Dinamarca, Irlanda, Grã-Bretanha, Nova Zelândia, Áustria, Argentina, África do Sul, etc. Nas universidades americanas é disputado com bastante entusiasmo e apesar da brutalidade com que é praticado, verdadeiras multidões lotam os estádios, aplaudindo seus ídolos, jovens de grande envergadura física. Invariavelmente os jogadores são pisados, machucados, feridos, tudo isso dentro da regra, das características do próprio jogo...

Em 1871, funda-se o primeiro clube latino de futebol, o “Lê Havre”, na França, e um ano depois realiza-se o primeiro jogo de seleções, entre a Inglaterra e Escócia. Em 1873 é fundada Federação Escocesa de Futebol. Em 1874, Oxford e Cambridge fazem o primeiro jogo regulamentado.

É o futebol levado a todos os cantos do mundo pela Inglaterra, principalmente através dos estudantes que cursavam as suas grandes universidades. A Marinha Inglesa, na época “a rainha dos mares”, também divulgou bastante o esporte do futebol. A propagação do futebol é extremamente rápida, adquirindo fama e prestígio, e assim em 1904, em Paris, com 7 membros efetivos nasce a FIFA (Fédération Internationale de Futebol Association). É instituída pela entidade (que

hoje tem um grande número de países filiados) a competição mais famosa do mundo, disputada de quatro em quatro anos, a “Coupe du Monde Jules Rimet”. Já estava definitivamente consagrado o futebol como o mais popular de todos os esportes, o chamado “esporte das multidões”.

**Jargão futebolístico**, expressões usadas no dia-a-dia por pessoas ligadas ao futebol.

**Banheira**: impedimento. Acontece quando o atacante recebe a bola tendo apenas um adversário entre ele e a linha do gol. É um dos lances mais polêmicos do futebol. Embora a Fifa determine que, na dúvida, se beneficie o ataque, na prática acontece exatamente o contrário. A tendência é que esse tipo de lance só seja marcado dentro da área, para que o atacante fique parado na frente do goleiro.

**Beque-de-usina**: zagueiro duro, que entra para quebrar.

**Bicho**: gratificação distribuída aos jogadores e ao técnico em virtude de um resultado favorável.

**Bicicleta**: lance no qual o jogador salta e chuta no ar, para trás, por cima da própria cabeça, como se estivesse pedalando uma bicicleta. Foi criado por Leônidas da Silva, o “Diamante Negro”, maior nome do futebol brasileiro até a década de 1950.

**Bomba**: chute forte. Branco, lateral esquerdo da seleção brasileira de 1994 (ver Seleções brasileiras de futebol campeãs do mundo), ficou conhecido como “Bomba santa” depois do decisivo gol que fez contra a Holanda.

**Cabeça-de-área**: jogador de meio campo que tem a função de proteger os zagueiros, dando o primeiro combate ao ataque adversário. É uma variante da função do volante, que, no passado, era o jogador que iniciava o ataque do time.

**Cabeça-de-bagre**: jogador ruim.

**Canarinho**: apelido da seleção brasileira a partir da década de 1950, quando ela adotou a camisa amarela.

**Carregador de piano**: o mesmo que o atleta que “joga para o time” (ver abaixo).

**Carrinho**: lance no qual o jogador desarma o adversário e atinge a bola, atirando-se ao chão e deslizando como se estivesse sentado ou parcialmente deitado. Jogada criada pelo futebol-força europeu, responsável por inúmeras contusões. Determina a regra que, se for feito por trás do adversário que está com a bola, o jogador tem que ser expulso. Os adeptos do futebol-arte defendem a coibição total desse tipo de lance.

**Cartola**: dirigente de futebol ou de entidade esportiva. É uma expressão depreciativa.

**Chapéu**: drible no qual o jogador passa pelo adversário erguendo a bola sobre a sua cabeça e pegando-a do outro lado antes de ela tocar na grama. Também é conhecido como “lençol” e “banho”.

**Chute do meio da rua**: chute de longa distância.

**Contra-ataque**: ataque iniciado em alta velocidade após os jogadores da defesa terem roubado a bola do adversário.

**Dar um olé**: ação de trocar passes promovida por time que está ganhando, geralmente no fim do jogo, com a finalidade de fazer o tempo passar. É a glória do vencedor, a humilhação dos derrotados e a graça do esporte, que leva a torcida ao delírio nas arquibancadas.

**Domingada**: lance no qual o zagueiro tenta mostrar categoria depois de interceptar um ataque perigoso do adversário e perde a bola em seguida. A origem do nome se deve ao zagueiro Domingos da Guia, que jogou no Flamengo (ver Principais clubes brasileiros de futebol) e na seleção brasileira.

**Drible da vaca**: drible no qual o jogador passa pelo adversário, colocando a bola de um lado e indo atrás dela pelo outro.

**Fazer cera**: tentar retardar o reinício do jogo para fazer o tempo passar sem que a bola esteja correndo. A Fifa está sempre criando uma nova regra para coibir esse tipo de prática.

Fechar o gol: atuação no dia em que o goleiro, inspirado, pratica uma série de defesas, impedindo que o ataque adversário marque gols.

Folha seca: chute no qual a bola descreve uma grande e inesperada curva durante a sua trajetória, pegando o goleiro de surpresa. Foi criado por Didi.

Frango: gol no qual ocorre uma falha gritante do goleiro.

Futebol-arte: escola de futebol sul-americana, da qual o Brasil é o seu grande expoente. Privilegia o talento do jogador, a sua capacidade de destruir defesas com toques sutis na bola e maliciosas gingas de corpo. Teve o seu apogeu com Garrincha, que, com os seus dribles, levava à loucura os marcadores, que ele chamava de “João”. No Brasil, resistiu até a “Era Telê”, que supostamente perdeu duas Copas do Mundo na década de 1980 por superestimar a importância do craque e subestimar a importância dos esquemas táticos.

Futebol de resultados: expressão criada pelo treinador Sebastião Lazaroni, que assumiu o comando da seleção brasileira depois da “Era Telê”, na qual a superioridade do nosso futebol não se converteu em conquistas expressivas. Tinha como objetivo incorporar os ensinamentos do futebol-força. No entanto, o Brasil obteve a pior classificação em Copa do Mundo nos últimos 50 anos exatamente quando tentou jogar pelo resultado.

Futebol-força: escola de futebol européia, cujo principal expoente é a Inglaterra. Privilegia a capacidade atlética do jogador, que, quando na defesa, a usa para impor uma severa marcação ao adversário. O ataque dos adeptos do futebol-força costuma ser feito em velozes contra-ataques ou com bolas alçadas para a área. Muitas vezes descamba para a violência. Chegou ao Brasil com o nome de “Era Dunga”.

Futebol total: fusão entre o futebol-força europeu e o futebol-arte sul-americano concebida pelo treinador holandês Rynus Mitchel, que encantou o mundo na Copa de 1974 com o estilo de jogo da chamada “Laranja Mecânica”, no qual todos os jogadores marcavam quando o adversário tinha a bola e, quando esta era roubada, iam para o ataque como se em campo estivessem apenas hábeis atacantes. Teve em Johan Cruyff o seu maior craque. Revolucionou o futebol, mas não conseguiu ganhar nenhuma Copa do Mundo.

Gol de honra: gol que um time faz num jogo em que é goleado.

Gol de placa: gol bonito. A expressão teve como origem um gol que Pelé fez contra o Fluminense no Maracanã, em março de 1961, depois de driblar uma série de zagueiros adversários. O próprio Pelé mandou colocar uma placa na Vila Belmiro, estádio do Santos, em homenagem ao antológico gol que o atacante Marcelinho, do Corinthians, fez contra o seu time.

Gol olímpico: gol feito em cobrança de escanteio.

Jogar para a torcida: expressão que designa o estilo do jogador, geralmente bastante habilidoso, que enfeita muito o lance, porém sem objetividade. A torcida faz a festa com a beleza da jogada, mas ela não se converte em gol.

Jogar para o time: expressão que designa o estilo do jogador que segue à risca a tática determinada pelo treinador. Geralmente, essa função não é atribuída ao craque. No entanto, Tostão, um dos maiores jogadores do futebol brasileiro, destacou-se por sua capacidade de jogar nos espaços vazios, criando, com sua constante movimentação, brechas na defesa adversária, devidamente aproveitadas pelos seus companheiros de time.

Linha burra: lance no qual a defesa, onde todos os jogadores estão em linha, anda em conjunto para a frente momentos antes do passe, com o objetivo de deixar o ataque adversário impedido. A Holanda surpreendeu o mundo com essa jogada na Copa de 1974, mas ela precisa de um perfeito entendimento entre os zagueiros para ser executada com eficácia.

Matador: goleador. Geralmente, atacante que joga enfiado entre os zagueiros e tem grande visão do gol e precisão nas finalizações. Muitos jogadores conheceram a fama por causa dessa capacidade, entre os quais talvez Romário seja a expressão máxima. O futebol-total, no qual todos têm que atacar e defender, tende a eliminar essa função.

Meter entre as canetas: resultado do drible no qual o jogador passa pelo adversário, enfiando a bola entre as suas pernas, as “canetas”. É uma das supremas glórias para o atacante e uma das supremas humilhações para o zagueiro. No Nordeste, usa-se mais a expressão “dar uma saia”.

Morder a grama: jogar com vontade, determinação.

Pegar o frango pelas penas: lance no qual o goleiro se recupera depois de cometer uma falha infantil.

Perna-de-pau: o mesmo que *cabeça-de-bagre*.

Ponte: defesa do goleiro em que ele precisa se atirar no ar para interceptar a trajetória da bola.

Quadrado mágico: sistema tático criado pelo treinador Telê Santana, no qual o meio-de-campo, formado por quatro jogadores de toque refinado e grande visão de jogo, vai avançando até a área adversária, trocando passes até criar uma brecha na defesa. O quadrado mágico foi a maneira que ele encontrou para escalar no mesmo time os jogadores Toninho Cerezo, Falcão, Sócrates e Zico, que jogavam em posições parecidas, na seleção de 1982.

Tapetão: justiça desportiva.

Virada de mesa: mudança nos regulamentos de uma competição com a finalidade de beneficiar algum clube.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> " *Enciclopédia® Microsoft® Encarta*. © 1993-1999 Microsoft Corporation.  
Todos os direitos reservados.