

PUCRS

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

MATEUS KERR DE BARROS

**O VAR E O TEMPO: A DINÂMICA DAS TRANSMISSÕES ESPORTIVAS COM A UTILIZAÇÃO
DO ÁRBITRO DE VÍDEO**

Porto Alegre
2019

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

MATEUS KERR DE BARROS

**O VAR E O TEMPO: a dinâmica das transmissões esportivas com a utilização
do árbitro de vídeo**

Relatório apresentado como requisito para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Escola de comunicação, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase

Porto Alegre
2019

Ficha Catalográfica

B277v Barros, Mateus Kerr de

O VAR e o Tempo : A dinâmica das transmissões esportivas com a utilização do árbitro de vídeo / Mateus Kerr de Barros . – 2019.

181.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase.

1. VAR. 2. Árbitro de Vídeo. 3. Jornalismo Esportivo. I. Gerbase, Carlos. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Salete Maria Sartori CRB-10/1363

MATEUS KERR DE BARROS

**O VAR E O TEMPO: a dinâmica das transmissões esportivas com a utilização
do árbitro de vídeo**

Relatório apresentado como requisito
para obtenção do grau de Mestre pelo
Programa de Pós-Graduação da Escola
de comunicação, Artes e Design da
Pontifícia Universidade Católica do Rio
Grande do Sul.

Aprovado em ____ de _____ de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase – PUCRS

Prof. Dr. Roberto Tietzmann – PUCRS

Prof. Dr. Rafael Fortes - UNIRIO

Porto Alegre
2019

O VAR E O TEMPO: a dinâmica das transmissões esportivas com a utilização do árbitro de vídeo

RESUMO

Este trabalho tem por intuito desvendar as modificações nas teletransmissões esportivas a partir da implementação do VAR - o árbitro de vídeo, no futebol. O objetivo é entender como a dinâmica do esporte, afetada pela utilização do novo recurso eletrônico, é trabalhada na televisão. A experiência de assistir a uma partida de futebol através de um aparelho televisivo será a mesma daqui para frente? Como os responsáveis pelas transmissões estão trabalhando com estes novos elementos do jogo para a construção das suas narrativas? Para entender: o *VAR* (sigla para *Video Assistant Referee*, em inglês) é um sistema eletrônico de apoio à arbitragem e foi utilizado pela primeira vez em uma Copa do Mundo em 2018, na Rússia. Cada uma das 64 partidas do Mundial contou com uma equipe composta por um árbitro de vídeo e três auxiliares. Os profissionais trabalharam em um amplo estúdio instalado em Moscou durante a competição. Ao longo deste trabalho, analisamos 18 lances de 14 jogos diferentes em que o recurso eletrônico foi utilizado. Os critérios para a escolha das jogadas foram o ineditismo e/ou a relevância histórica dos exemplos destacados. Concluímos que, em alguns casos, as transmissões televisivas seguiram determinados padrões, mas que uma série de ruídos prejudicou o entendimento dos telespectadores frente ao que estava sendo exibido em alguns dos objetos analisados. Além disso, trouxemos à tona algumas questões que podem ser modificadas com o intuito de tornar o produto VAR mais atrativo e dota-lo de uma maior transparência.

PALAVRAS-CHAVE: VAR. Árbitro de Vídeo. Jornalismo Esportivo.

ABSTRACT

In this document, we want to find out what's changing in the sports teletransmissions with the VAR's arrival - the Video Assistant Referee, in football. We're trying to understand how the sports dynamic, affected due to the arise of the new electronic resources, will be showed on the tv stations. Will the experience of watch a football match in a television be the same? How the broadcasters are working with these new elements and how they're been put in their narratives? To understand: VAR (Video Assistant Referee) is an electronic system developed to help the football referees, and it was used for the first time in a World Cup in 2018, Russia. A team formed by one Video Referee and three assistants worked in each one of the 64 matches of this championship. These professionals worked in a big studio, installed in Moscow during the competition. Through this document, we analysed 18 situations of 14 different matches where the electronic system was required. We'd selected this situations of the football game due to their ineditism or historical relevance. We concluded that the teletransmission followed certain patterns, but some "noises", like we use to say in the TV vocabulary, have difficulted the understanding process of the viewers in some cases. We also brought some questions that might be modified to turn the VAR product into something more attractive and with more transparency.

KEYWORDS: VAR. Video Assistant Referee. Sports Journalism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Goleiro alemão Hans Tilkowski observa a bola, enquanto Geoff Hurst comemora o gol ilegítimo: o maior erro de arbitragem da história do futebol.....	15
Figura 2	Edilson Pereira de Carvalho com o emblema da Fifa no peito: o pivô do maior escândalo de arbitragem do futebol brasileiro.....	17
Figura 3	Gráfico com os 11 jogos remarcados de 2005.....	18
Figura 4	Momento em que Fábio Costa atinge Tinga: mais uma polêmica no apito em 2005.....	19
Figura 5	Armando Marques, em 1973: graças ao erro, as duas equipes foram decretadas campeãs.....	20
Figura 6	O momento em que o gandula (de verde) chuta a bola contra a meta adversária: um dos erros mais grotescos do futebol brasileiro.....	21
Figura 7	O momento em que o "Deus" do futebol argentino, Maradona, desvia a bola com o braço: "La Mano de Dios".....	22
Figura 8	A bola entrou, mas o gol não foi assinalado.....	22
Figura 9	A agressão de De Jong a Xabi Alonso, em 2010: ficou apenas no cartão amarelo.....	23
Figura 10	A bola cruza a área coreana: o lance mais absurdo da Copa de 2002.....	24
Figura 11	O erro do Hawk-Eye: imagem mostra bola dentro, mas considera que ela não toca a linha.....	28
Figura 12	Imagem captada pelo Hawk-eye, mostrando que não houve gol em Chelsea x Hull City.....	29
Figura 13	Situações nas quais o desafio pode ser solicitado.....	30
Figura 14	Central do Apito da NFL, em Nova York: aqui são tomadas as grandes decisões do esporte.....	34

Figura 15	Levantamento completo do árbitro de vídeo no futebol americano.....	35
Figura 16	Árbitro da NFL entra na cabine para revisar a jogada: interrupções inferiores a 2 minutos e meio.....	36
Figura 17	Sequência de frames da polêmica jogada de Dez Bryant.....	37
Figura 18	Momento em que Matthew atropela Cousins: polêmica da rodada 1 de 2018.....	39
Figura 19	Ismail Elfath revisa a jogada em uma tela: primeira utilização do VAR na história do futebol.....	42
Figura 20	Central do VAR montada para o Mundial de 2018 em Moscou, Rússia.....	42
Figura 21	Exemplos de plano principal (figura acima), médio (meio) e detalhe (abaixo) em uma transmissão.....	52
Figura 22	Posicionamento das câmeras.....	53
Figura 23	Elementos de transmissão.....	53
Figura 24	Linha de impedimento destacada em uma transmissão por recurso gráfico.....	54
Figura 25	Utilização do VAR na final da Copa do Mundo.....	56
Figura 26	Central do VAR no Mundial do Japão/2016: imagem escura e muitos monitores.....	59
Figura 27	Transmissão mostrando o árbitro revisando a jogada: não é possível saber que imagem ele está analisando.....	60
Figura 28	Berrio (de preto, no canto superior esquerdo da tela, logo abaixo do placar) acerta Daigo (de branco, ao lado de Berrio, enquanto a bola não é mostrada.....	61
Figura 29	Momento em que El Ahmady acerta Matavz: por este ângulo, impossível saber se acerta jogador ou bola.....	64
Figura 30	Momento em que Matavz(sentado, de amarelo) encara El Ahmadi e reclama com o árbitro, enquanto Makkellie manda o jogo seguir.....	64
Figura 31	Na primeira imagem, o monitor improvisado em uma mesa; no centro, o árbitro revisa a jogada; abaixo, a pressão sobre o juiz: erro de infraestrutura.....	66

Figura 32	Frame capturado aos 54:22, no momento em que Jorgensen conclui, mostrando o impedimento do atacante: lance só foi recuperado pela transmissão aos 63'.....	68
Figura 33	Reprodução da transmissão de México e Nova Zelândia: o árbitro é mostrado desenhando o retângulo do VAR por dois ângulos diferentes.....	72
Figura 34	Exato momento em que Mabouka atinge a parte posterior da coxa de Emre Can: entrada desproporcional.....	73
Figura 35	Momento em que, através do recurso gráfico da geradora oficial, chega a informação do cartão amarelo para Siani, de Camarões.....	74
Figura 36	Geração oficial da FIFA no momento da utilização do VAR: número "2" em evidência na camiseta do atleta camaronês.....	75
Figura 37	Nova revisão do árbitro: imagens mostram a confusão (esq. e canto inferior direito) e não mais o lance original.....	76
Figura 38	Frame do replay da transmissão, em que o braço de Gigliotti atinge Kanemann. Eles estão na parte de baixo do vídeo.....	79
Figura 39	Frame da transmissão: Enquanto o árbitro revisa o lance, a televisão também mostra a equipe do árbitro de vídeo e exibe o símbolo do VAR.....	81
Figura 40	Disposição das câmeras na Copa: 33 ângulos e diferentes velocidades de captação das imagens.....	86
Figura 41	Registro da equipe do VAR (de verde) e dos operadores técnicos em ação durante o jogo França x Peru: 33 ângulos à disposição dos profissionais.....	87
Figura 42	Momento em que Zuber (o segundo da esq. para a dir., de vermelho) empurra Miranda (de amarelo, o terceiro): lance mostrado com riqueza de detalhes.....	89
Figura 43	Sequência de imagens mostrando o contato de Zuber (calção 14, de vermelho) sobre Miranda: cena reproduzida em detalhes.....	90
Figura 44	Atletas brasileiros sinalizam com os braços: bronca com a arbitragem.....	91
Figura 45	Momento em que Akanji (vermelho) agarra Gabriel Jesus	

	(amarelo): possível penalidade.....	92
Figura 46	Contato entre os atletas visto de frente: zagueiro parece deslocar o atacante.....	92
Figura 47	Replay do lance de Kompany (no chão, de vermelho) sobre Gabriel Jesus (o 9, de amarelo): ângulo reproduzido é inconclusivo.....	95
Figura 48	Momento em que os árbitros de vídeo checam o lance: tela dividida em três, enquanto, no canto inferior direito, um dos profissionais gesticula de pé.....	95
Figura 49	Momento em que há o choque entre Kompany e Gabriel Jesus: clara sensação de pênalti.....	96
Figura 50	Mais um ângulo do lance: choque entre os atletas existiu.....	97
Figura 51	Kompany, Mazic e a cabine do VAR: imagens fixadas por 27 segundos.....	97
Figura 52	Momento em que Mitrovic (de vermelho, o mais abaixo no vídeo) se choca com os adversários: imagem pouco conclusiva.....	100
Figura 53	Acima, Litchensteiner (camisa 2, de branco) segura Mitrovic (9, de vermelho) com os dois braços; No centro, o momento em que ele faria o puxão e só é possível ver o braço esquerdo de Schar; Abaixo, os três no solo: impressão de penalidade.....	101
Figura 54	O momento em que Ezatolahi e Cristiano Ronaldo entram em contato: imagem inconclusiva.....	103
Figura 55	Momento do contato no novo ângulo: atacante já está praticamente no chão quando o defensor chega.....	103
Figura 56	Cabine instalada em frente ao monitor (à esq.): Pela primeira vez, não se têm o registro do árbitro enquanto a jogada é revisada.....	104
Figura 57	Enrique Cáceres sendo mostrado no canto superior direito: acesso à visão exata do árbitro.....	105
Figura 58	Primeiro replay reproduzido: cena muito distante.....	106
Figura 59	O exato momento em que Cristiano Ronaldo atinge o adversário: possível agressão.....	107
Figura 60	Na esquerda, um cameraman (de colete cinza, no centro da imagem) registra a vinda do árbitro. Atrás dele, a estrutura	

	improvisada e o monitor da revisão: visão bloqueada.....	107
Figura 61	Momento em que a imagem com zoom (a esq.) é mostrada: Árbitro e telespectadores estão vendo a mesma coisa.....	108
Figura 62	Mais de 2 minutos e meio de interrupção e apenas o cartão amarelo é apresentado.....	109
Figura 63	Primeiro ângulo mostrado: braço ou ombro?.....	110
Figura 64	Segundo ângulo e o momento em que a bola tocaria no braço de Cedric.....	110
Figura 65	Acima, Azmound na frente da bola. Abaixo, um plano muito aberto: imagens inconsistentes.....	111
Figura 66	Momento da terceira revisão: telespectador tem acesso à visão do árbitro com riqueza de detalhes.....	112
Figura 67	Momento em que Perisic (camisa 4, de branco) toca a mão na bola: imagem pouco esclarecedora.....	114
Figura 68	Sequência de imagens mostrando que Perisic ergue o braço para atingir a bola. Penalidade parece evidente.....	115
Figura 69	Momento exato em que a bola toca no braço de Perisic, no 3º ângulo exibido pela geração.....	116
Figura 70	Mais um ângulo do lance: plano aberto dificulta o entendimento da situação.....	117
Figura 71	Divisão de tela no primeiro momento: duas câmeras (esq. e canto sup. direito.) trazendo a mesma informação.....	118
Figura 72	Televisão mostra a cena observada pelo árbitro (à esquerda, dividida em duas): Na esquerda, nitidez. Na direita, jogada somente em segundo plano.....	119
Figura 73	Momento em que o monitor de Néstor Pitana fica totalmente em preto.....	119
Figura 74	À esquerda, o monitor com imagem. No canto superior direito, uma imagem mais próxima, para evidenciar o retorno do sinal de vídeo.....	120
Figura 75	Momento em que a bola bate na mão de Perisic no ângulo separado pelo VAR: pouca nitidez.....	121
Figura 76	Momento em que Perisic (camisa 4, de branco) toca com o braço	

	na bola: ângulo mais nítido.....	121
Figura 77	Momento do contato entre os atletas: Toty (de azul) já está se lançando no chão.....	124
Figura 78	Momento do possível choque: Durval (de vermelho, camisa 4) se coloca na cena, tornando a imagem inconclusiva.....	125
Figura 79	Registro do árbitro no momento da revisão da jogada: imagem embaraçosa.....	126
Figura 80	Imagem do gol vazio mostrada durante 10 segundos na transmissão.....	126
Figura 81	Novo ângulo da revisão: cinegrafista vaza na cena (à dir.; de colete cinza) e a imagem analisada não foi reproduzida na transmissão.....	127
Figura 82	Discussão entre o profissional da CBF (centro, de terno azul e óculos) e o cinegrafista (direita, camisa amarela e colete cinza) rouba a cena.....	128
Figura 83	Cena registrada de dentro de uma das goleiras em Salgueiro x Sport: imagem inconclusiva.....	130
Figura 84	Contato de Gregory (parte sup. do vídeo) em Arthur: apesar da distância, impressão de pênalti.....	132
Figura 85	Momento em que Gregory faz a carga em Arthur: penalidade parece clara.....	132
Figura 86	Imagem que mostra o braço direito de Gregory nas costas de Arthur.....	133
Figura 87	Momento da revisão no lance: é possível ver exatamente o que o árbitro Anderson Daronco (dir.) está vendo.....	134
Figura 88	Tela dividida, mostrando a cabine do VAR (esq.) e o árbitro(dir.)...	136
Figura 89	Na 1ª imagem (acima), é possível ver o que o árbitro está revisando. Poucos segundos depois, na 2ª(abaixo), a cena perde a nitidez.....	137
Figura 90	Momento em que T.Neves supostamente acerta Ralf (acima) e o volante indo ao chão (abaixo): contato não fica evidente.....	138
Figura 91	Momento em que Thiago Neves supostamente atinge Ralf.....	139
Figura 92	Momento da revisão: ângulo mais fechado (dir.) mostra o que o	

	árbitro está vendo.....	140
Figura 93	Recurso videográfico mostra a mão de Jádson (camisa 10, de branco) no peito de Dedé.....	141
Figura 94	Twitter oficial da IFAB, anunciando as mudanças na Bundesliga.....	144
Figura 95	Cabine do VAR mostrada durante revisão de lance na Bundesliga: ocultação da identidade dos auxiliares.....	144
Figura 96	Vídeo produzido pela FPF: áudio de pouca qualidade e conteúdo visivelmente editado.....	167
Figura 97	Momento em que Gillet explica a sua decisão para McKay, do Brisbane Roar: exemplo de transparência.....	168

SUMÁRIO

RESUMO	5
ABSTRACT	6
LISTA DE FIGURAS	7
SUMÁRIO	14
INTRODUÇÃO	12
1.1 ALEMANHA: A PRIMEIRA PREJUDICADA.....	14
1.2 CASO EDILSON PEREIRA DE CARVALHO: UMA MANCHA NA ARBITRAGEM BRASILEIRA	16
1.3 OUTROS ERROS EMBLEMÁTICOS DO APITO	19
2 A TECNOLOGIA NO ESPORTE	26
2.1 BASQUETE, A DIVISÃO DAS DECISÕES	26
2.2 VÔLEI E TÊNIS: O SISTEMA DE DESAFIOS.....	27
2.3 NFL, UM CASE DE SUCESSO	33
3 MUDANÇAS TECNOLÓGICAS NAS TRANSMISSÕES ESPORTIVAS	42
3.1 AS REGRAS DO VAR NO FUTEBOL	42
3.2 O TEMPO MORTO EM UMA TRANSMISSÃO ESPORTIVA.....	44
3.3 A ECONOMIA DA ATENÇÃO	48
3.4 A DINÂMICA DAS TRANSMISSÕES	51
3.5 METODOLOGIA	57
4 O VAR NAS TRANSMISSÕES TELEVISIVAS	59
4.1 MUNDIAL DE CLUBES 2016: A PRIMEIRA EXPERIÊNCIA.....	59
4.2 SUPERCOPA DA HOLANDA: O 2-0 QUE VIROU 1-1	64
4.3 COPA DAS CONFEDERAÇÕES DE 2017: A EXPULSÃO DO JOGADOR ERRADO	70
4.4 O VAR NA AMÉRICA LATINA: RECOPA SUL-AMERICANA 2018.....	79
4.4.1 CONCLUSÕES PRÉVIAS.....	82
4.5 COPA DO MUNDO DE 2018: A COPA DO VAR	84
4.6 BRASIL E BÉLGICA: NOVA POLÊMICA.....	95
4.7 A PRIMEIRA FINAL COM O VAR.....	114
4.8 O VAR EM TERRITÓRIO NACIONAL: A POLÊMICA FINAL DA COPA DO BRASIL DE 2018	123
5: A INFÂNCIA DO VAR	143
6: CONCLUSÃO	165
REFERÊNCIAS	174

INTRODUÇÃO

O ano é 1994. Eu estou sentado no sofá da casa dos meus pais em Pelotas, Rio Grande do Sul, em meados de Julho. Lembro das bandeirinhas, apitos e penduricalhos espalhados por todo o canto, tudo nas cores verde e amarelo, afinal, era dia de final de Copa do Mundo e o Brasil iria enfrentar a seleção italiana. Mesmo tendo apenas cinco anos de idade, eu já sabia a escalação do selecionado comandado por Carlos Alberto Parreira na ponta da língua. Ali começou o meu contato com o futebol. Ele nunca terminou.

Pouco tempo depois, eu descobri que não tinha a menor habilidade para a prática do esporte. Eu simplesmente não conseguia dominar uma bola. O sonho de se tornar jogador de futebol só seria possível se eu viesse a nascer de novo. Como eu não acredito em reencarnação, seria melhor encontrar outras opções.

Ingressei na faculdade de jornalismo aos 18 anos. A ideia de trabalhar nos bastidores do futebol sempre havia me inspirado. Afinal, mais do que o jogo, sempre tive paixão pelas histórias que são contadas no esporte. Por acaso do destino, a minha atuação em uma emissora de TV local da minha cidade fez com que eu ganhasse uma bolsa para fazer um curso profissionalizante na SAFERGS - o Sindicato dos Árbitros do Rio Grande do Sul.

Apitei somente dois jogos na vida - ambos em um torneio de veteranos, na zona colonial de Pelotas. Sinceramente, acho que não levo jeito para a coisa. De todo o modo, o curso fez com que, além da minha paixão pela parte tática do jogo (também tenho formação como técnico pelo Sindicato dos Treinadores Profissionais do Rio Grande do Sul), eu passasse a ter grande admiração pelas regras do futebol. Tornei-me comentarista de arbitragem e posteriormente comentarista esportivo de uma emissora de rádio local. Encontrei o meu espaço.

Hoje, estou há cinco anos longe do jornalismo esportivo. Larguei um sonho para realizar outro, o de fazer um Mestrado. Entretanto, foram os anos nos bastidores do futebol gaúcho que me inspiraram para a concretização deste trabalho. Penso que o VAR ainda está engatinhando, mas é possível perceber que já há uma revolução causada pelo impacto do auxílio da tecnologia no esporte.

Nas próximas páginas, destaquei números, informações e analisei como o árbitro de vídeo foi instaurado nas principais ligas de futebol do planeta nos últimos

dois anos e como as transmissões esportivas tiveram de se modificar para dialogar com o advento desta nova tecnologia. Tanto as transmissões esportivas quanto as partidas são dirigidas por seres humanos, e nada é mais natural para a nossa espécie do que o erro.

As duas principais perguntas que este trabalho procura responder são: Como é preenchido o tempo-morto (conceito de SILVEIRA, 2013, que será explicado posteriormente) nas situações em que o VAR é solicitado e se a dinâmica do esporte é alterada, sob a ótica televisiva, em função a interrupção causada por esta nova ferramenta tecnológica de apoio à arbitragem.

No primeiro capítulo, fazemos uma rápida recuperação histórica sobre os grandes erros da arbitragem na história do futebol. Tentamos resgatar quais foram os maiores equívocos cometidos no Brasil e no mundo, o impacto deles para a reputação do esporte e qual foi a repercussão destes equívocos.

No segundo capítulo, falamos sobre a tecnologia no esporte. Enumeramos as mudanças causadas em cada modalidade pela adoção do auxílio tecnológico à arbitragem, como a dinâmica destas práticas foi afetada e quais regras tiveram de ser modificadas, trazendo como exemplos o vôlei, o tênis e o basquete. Além disso, discorreremos sobre a NFL - liga profissional de futebol americano dos Estados Unidos - considerada um case de sucesso tanto no aspecto comunicacional quanto pela sua transparência.

O terceiro capítulo - mudanças tecnológicas nas transmissões televisivas, é onde dissecamos os conceitos que serão utilizados nas análises desta dissertação. Detalhamos as regras do VAR no futebol, explicamos o que é o tempo-morto, além de falarmos sobre a economia da atenção e da dinâmica das transmissões, em que abordamos diversos conceitos televisivos. Por último, apresentamos a metodologia que será utilizada neste trabalho.

O quarto capítulo é reservado para as análises. Nele, separamos 18 lances de 14 partidas diferentes, ocorridos em 2017 e 2018, nos primeiros dois anos de implementação do VAR. O principal evento esportivo do planeta, a Copa do Mundo, serviu como referência para o trabalho, tendo 8 jogadas destacadas.

Por fim, no capítulo de conclusão, tentamos responder às perguntas surgidas no trabalho, sugerimos hipóteses e destacamos alguns pontos que podem ser importantes para que o VAR tenha, nos próximos anos, o êxito pretendido por aqueles que o regulamentaram.

1 OS ERROS DE ARBITRAGEM

1.1 Alemanha: a primeira prejudicada

Duelos... cheios de reviravoltas inesperadas e até verdadeiros milagres. E quem não gostaria de ser um mágico, mesmo que por apenas 90 minutos¹? (Tofik Bahkramov, em relato de sua biografia assinada por WRIGHT, 1995 - tradução minha).

O ano é 1966. Naquele 30 de Julho, mais de 96 mil pessoas - 96.924², para ser mais exato - se amontoaram nas arquibancadas do estádio Wembley, um dos palcos mais tradicionais do futebol, para assistir à final da Copa do Mundo, disputada entre a Inglaterra - equipe da casa - e a Alemanha, que já havia sido campeã em 1954.

No tempo regular, o confronto acabou empatado em 2 a 2, em uma disputa emocionante. Helmut Haller abriu o placar para os alemães aos 12 minutos de partida. Geoff Hurst empatou para os ingleses aos 18 da primeira etapa. No segundo tempo, 33 minutos foram necessários para que Martin Peters virasse a partida para os donos da casa. Entretanto, praticamente no último lance do jogo, aos 44 minutos, Wolfgang Weber empatou para os alemães. Mais 30 minutos de prorrogação teriam de ser jogados para definir o novo campeão mundial.

Graças ao tento que havia sido marcado por Weber, dois dos participantes desse jogo tiveram os seus nomes eternizados na história do futebol de uma das piores formas possíveis: o suíço Gottfried Dienst³, árbitro da partida, e o azerbaijano Tofik Bahkramov⁴, árbitro-auxiliar. Isto porque, aos 11 minutos do tempo extra, uma finalização do inglês Geoff Hurst⁵ acertou o travessão da meta defendida pela Alemanha, quicou em cima da linha e saiu. A bola não atravessou a linha, mas Dienst, em dúvida, consultou Bahkramov.

¹ Texto original: *duels...full of unforeseen turns and even real miracles. And who does not want to be a magician if even for just 90 minutes?*

² Fonte: <https://trivela.com.br/os-50-anos-do-gol-fantasma-na-final-mais-polemica-das-copas-do-mundo-inglaterra-1966/>

³ Apesar do erro, Gottfried apitou posteriormente a final da UEFA EURO de 1968. Ele já havia comandado duas finais de European Cup - o torneio de clubes da época - em 1961 e 1965, além de ser considerado o melhor árbitro de sua geração.

⁴ Ele era jogador profissional de futebol, mas uma grave lesão o fez migrar para o apito. Após a sua morte, em 1993, o estádio nacional do Azerbaijão foi renomeado para *Tofik Bahkramov Stadium*. Sua biografia foi lançada em 1995, e um memorial em sua homenagem foi inaugurado em 2004.

⁵ Em uma visita ao memorial de Bahkramov, em 2004, Hurst declarou "tenho 100% de certeza que o gol foi legal. Eu e toda a Inglaterra gostaríamos de agradecer à família de Bahkramov".

Um detalhe importante: nenhum dos dois falava a mesma língua. Apesar da dificuldade de comunicação, Bahkramov indicou a validade do gol, que foi confirmado por Dienst, para delírio dos milhares de torcedores presentes em Wembley. Estava concretizado aquele que é considerado, até os dias atuais, o maior erro de arbitragem da história do futebol.

A Alemanha ainda tentou reagir na partida, lançando-se toda ao ataque. No último lance do jogo, todos os atletas alemães foram para a área inglesa. A defesa britânica ficou com o rebote, com Geoff Hurst sendo lançado rapidamente para marcar o seu terceiro tento, o quarto dos ingleses. O 4 a 2 ficou eternizado como a final mais polêmica da história dos Mundiais.

Pouquíssimas regras do jogo foram modificadas nos 50 anos decorrentes à final de Wembley, mas os erros de arbitragem em partidas de futebol passaram a ser constatados com uma frequência cada vez maior em cada estádio de futebol do planeta. O episódio protagonizado por Dienst e Bahkramov fez com que as decisões tomadas pelo árbitro e seus assistentes chegassem à grande mídia, onde, não raro, os equívocos dos responsáveis pela condução do evento rendem mais tempo de debate do que a prática do jogo em si.

Após insistentes pedidos por mudanças por parte dos atletas, técnicos, federações e clubes, a FIFA⁶ - entidade responsável por comandar o futebol no planeta - resolveu, em 2017, tomar uma iniciativa inédita, ao anunciar que a Copa do Mundo de 2018, disputada na Rússia, seria a primeira em que árbitros e assistentes teriam o auxílio da tecnologia para tomar as suas decisões. Assim foi criado o VAR.



⁶ Sigla do nome, em francês: *Fédération Internationale de Football Association*.

Figura 1 - Goleiro alemão Hans Tilkowski observa a bola, enquanto Geoff Hurst comemora o gol ilegítimo: o maior erro de arbitragem da história do futebol.

Fonte: Trivela/divulgação

1.2 Caso Edilson Pereira de Carvalho: uma mancha na arbitragem brasileira

Em 2005, a arbitragem brasileira certamente viveu o momento de maior contestação em toda a sua história. Isto não se deu em função de ocasionais e corriqueiros erros em sinalizações ou às decisões tomadas dentro do gramado, mas graças a um episódio que manchou a reputação dos profissionais nacionais, conhecido como "a Máfia do Apito".

O caso foi revelado pela revista *Veja*, na capa da edição de 23 de Setembro de 2005. A reportagem, assinada pelo repórter André Rizek e pela editora Thaís Oyama, trouxe detalhes de um longo esquema de manipulação de resultados no campeonato Brasileiro daquele ano. Ele culminou na anulação de 11 partidas da competição, fato que gera discussões até os dias atuais.

O esquema da Máfia do Apito era comandado pelo empresário Nagyb Fayad, o "Gibão", que delegava ordens aos árbitros paulistas Edilson Pereira de Carvalho e Paulo José Danelon. Os juízes recebiam cerca de 10 mil reais para "fraudar" a partida, tomando decisões que viessem a favorecer a equipe na qual as apostas haviam sido feitas. A legislação brasileira não permite que jogos de azar sejam praticados em território nacional, ou seja: estas apostas ocorriam em um mercado clandestino, abastecido por altas cifras de grandes empresários do país.

Após a divulgação da reportagem, Gibão, os dois árbitros e outras sete pessoas foram presas pela Polícia Federal. O grupo permaneceu por 5 dias na cadeia. Edilson Pereira de Carvalho na época era um dos únicos juízes brasileiros (eram somente 10) com o escudo Fifa no país, fato que o tornava uma referência na profissão. Ele havia apitado duas semifinais da Taça Libertadores - a competição continental mais importante da América Latina - no ano anterior e vivia o melhor momento de sua carreira.



Figura 2 - Edilson Pereira de Carvalho com o emblema da Fifa no peito: o pivô do maior escândalo de arbitragem do futebol brasileiro.

Fonte: Trivela/divulgação.

A denúncia da Máfia do Apito pôs em cheque a legitimidade dos confrontos apitados por Edilson Pereira de Carvalho no campeonato Brasileiro de 2005. Em função disso, em uma decisão extremamente polêmica, o então presidente do STJD⁷ - Superior Tribunal de Justiça Desportiva - Luiz Zveiter, decidiu pelo cancelamento dos 11 jogos⁸ que haviam sido apitados pelo árbitro na competição. Os 11 foram realizados novamente, tendo alguns 5 meses de hiato entre a sua realização original e a remarcação.

JOGOS ANULADOS EM 2005

Campeonato Brasileiro

Vasco 0 x 1 Botafogo

Ponte Preta 1 x 0 São Paulo

Paysandu 1 x 2 Cruzeiro

Juventude 1 x 4 Figueirense

Santos 4 x 2 Corinthians

Vasco 2 x 1 Figueirense

Cruzeiro 4 x 1 Botafogo

Juventude 2 x 0 Fluminense

Internacional 3 x 2 Coritiba

São Paulo 3 x 2 Corinthians

Fluminense 3 x 0 Brasiliense

⁷ Órgão autônomo, custeado pela Confederação Brasileira de Futebol - CBF - encarregado por discutir as legalidades do futebol no Brasil.

⁸ Disponível em: <https://esporte.uol.com.br/futebol/ultimas/2005/10/02/ult59u96691.jhtm>

Figura 3 - Gráfico com os 11 jogos
remarcados de 2005.
Fonte: Globoesporte.com

O principal beneficiado pela remarcação dos jogos foi o Corinthians, que havia sido derrotado nos dois clássicos paulistas apitados por Edilson Pereira de Carvalho. A partida contra o Santos, disputada novamente no dia 13 de Outubro, na Vila Belmiro (na original, realizada em 31 de Julho, o alvinegro praiano havia vencido por 4 a 2) foi marcada por uma grande confusão⁹. O árbitro Cléber Wellington Abade marcou um pênalti duvidoso para o Corinthians aos 39 do segundo tempo, quando a partida estava empatada em 2 a 2. Após a cobrança e conversão do gol corintiano, uma confusão generalizada envolvendo atletas e comissão técnica das duas equipes foi instaurada. A torcida santista invadiu o gramado e tentou agredir o juiz, que encerrou o jogo antes dos 45 minutos previstos na regra, alegando falta de segurança para o prosseguimento do espetáculo.

Com o empate em 1 a 1 na partida remarcada entre São Paulo e Corinthians (o Tricolor havia vencido o confronto original por 3 a 2), o Corinthians somou 4 pontos que o colocaram de vez na briga por mais um título brasileiro. E o campeonato ainda sofreria com mais uma polêmica: no dia 20 de Novembro, em jogo válido pela 40ª rodada, Internacional e Corinthians - então vice-líder e líder - se enfrentaram no Beira-Rio, num confronto que iria decidir os rumos do campeonato. Aos 28 minutos do segundo tempo, quando o jogo estava empatado em 1 a 1, o goleiro corintiano Fábio Costa derrubou o volante colorado Tinga dentro da área. O árbitro Márcio Rezende de Freitas¹⁰ não assinalou a penalidade e ainda expulsou o atleta do clube gaúcho, interferindo diretamente no resultado da partida.¹¹

O Corinthians encerrou o campeonato de 2005 com 81 pontos, contra 79 do Internacional. Os quatro pontos obtidos a partir dos jogos anulados por terem sido apitados por Edilson Pereira de Carvalho foram, portanto, fundamentais para que o clube paulista viesse a conquistar o título na oportunidade.

⁹ Disponível em: <http://esportes.terra.com.br/futebol/brasileiro2005/interna/0,,OI707810-E14847,00-Confusao+no+fim+marca+Corinthians+e+Santos.html>

¹⁰ No dia seguinte ao jogo, o árbitro pediu desculpas pelo erro. Ele declarou: "Vou assumir meu erro e pedir desculpas. Eu vim preparado para apitar um jogo de alto nível e era uma boa forma de encerrar a carreira."

¹¹ A matéria do portal UOL do dia 20/11/2005, dia em que o jogo foi disputado, traz a manchete: "Ajudado, Corinthians empata 'final' com o Inter. Disponível em: <https://esporte.uol.com.br/futebol/ultimas/2005/11/20/ult59u97902.jhtm>



Figura 4 - Momento em que Fábio Costa atinge Tinga: mais uma polêmica no apito em 2005.
Fonte: UOL

1.3 Outros erros emblemáticos do apito

Neste capítulo, vamos falar sobre os erros de arbitragem mais emblemáticos do futebol brasileiro, aqueles que ficaram eternizados em função da relevância que tiveram e por, em alguns casos, terem decidido importantes competições, beneficiando uma determinada equipe injustamente.

É impossível falar dos erros de arbitragem mais emblemáticos do futebol brasileiro sem lembrar-se da tumultuada decisão do campeonato Paulista de 1973¹² entre Santos e Portuguesa, considerada por muitos especialistas uma das partidas mais polêmicas da história do futebol brasileiro.

No tempo regulamentar, as duas equipes empataram pelo placar de 0 a 0. A decisão, portanto, se daria nas cobranças de pênaltis. Zé Carlos, do Santos, errou a primeira tentativa. Isidoro, da Lusa, também perdeu. Na sequência, Carlos Alberto e Edu marcaram para o Peixe, enquanto Calegari e Wilsinho perderam para a Portuguesa. O árbitro Armando Marques¹³ ignorou o fato de cada equipe ainda ter

¹² História disponível na reportagem: <http://globoesporte.globo.com/sp/santos-e-regiao/noticia/2013/08/um-campeonato-dois-campeoes-conheca-historia-do-paulista-de-73.html>

¹³ É considerado o melhor árbitro brasileiro da sua geração. Apitou diversas finais de campeonatos estaduais e do campeonato Brasileiro. Trabalhou na Copa do Mundo de 1966 e também na de 1974.

direito a mais duas cobranças¹⁴ e encerrou a partida antecipadamente, decretando o Santos campeão e gerando uma grande confusão.

A federação paulista de futebol, anos mais tarde, reconheceu o erro e nomeou as duas equipes campeãs da referida competição. O ex-árbitro alegou ter se perdido nas contas, esquecendo-se que Zé Carlos do Santos havia desperdiçado a sua cobrança, fato que daria a Portuguesa a possibilidade do empate.



Figura 5 - Armando Marques, em 1973: graças ao erro, as duas equipes foram decretadas campeãs.

Fonte: Lance!/divulgação.

Na final do campeonato Brasileiro de 1995¹⁵, disputada entre Santos e Botafogo, o árbitro *Márcio Rezende de Freitas*¹⁶ cometeu três erros que interferiram diretamente no resultado da partida. Primeiramente, ele confirmou o gol do atacante botafoguense Túlio Maravilha, que empurrou a bola para a rede em posição irregular. Depois, não viu a irregularidade do volante santista Marcelo Passos, que anotou o gol de empate dos mandantes em impedimento. Por fim, anulou o que seria o único gol legítimo do jogo, que seria anotado por Camanducaia, atacante do Santos. A decisão prejudicou o alvi-negro praiano, que acabou sendo superado nos pênaltis pelo alvi-negro carioca, perdendo o título.

¹⁴ Na época, a regra do futebol dizia que cinco cobranças de pênaltis deveriam ser realizadas de maneira obrigatória, mesmo que uma equipe já não pudesse mais alcançar o empate

¹⁵ Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/futebol/brasileirao-serie-a/noticia/2012/10/apitei-marcio-rezende-admite-erros-na-decisao-de-95-entre-santos-e-bota.html>

¹⁶ Anos após o episódio, em 2012, o árbitro declarou em uma entrevista ao portal Globoesporte: "Todo mundo (cobrou após a partida). Eu tinha vencido três troféus Charles Miller (prêmio dado ao melhor árbitro do Brasileiro na época). E mesmo com aquele erro ganhei o troféu."

O erro mais grotesco de arbitragem já ocorrido em solo brasileiro também aconteceu em um confronto entre duas equipes paulistas, mas desta vez na Copa Paulista de 2006¹⁷, uma competição disputada no segundo semestre do ano entre equipes menores do interior do estado. O jogo Santacruzense e Atlético de Sorocaba estava empatado em 0 a 0. Em um ataque do time da casa, o atacante chutou a bola, que bateu na rede pelo lado de fora. Os atletas das duas equipes, vendo que o lance não havia dado em nada, já estavam se preparando para retomar a partida. Só que, ao alcançar a bola para que o goleiro do Atlético de Sorocaba batesse o tiro de meta, um gandula colocou a bola dentro da meta dos visitantes. A árbitra da partida, Sílvia Regina de Oliveira, não percebendo o que havia efetivamente acontecido, assinalou o gol do Santacruzense, dando início a uma grande confusão.

A partida ficou interrompida por diversos minutos, mas, após o tumulto, o árbitro auxiliar, Marco Antônio Motta Junior, confirmou a marcação original de Sílvia Regina, num episódio que ficou eternizado como "o gol do gandula".



Figura 6 – O momento em que o gandula (de verde) chuta a bola contra a meta adversária: um dos erros mais grotescos do futebol brasileiro.

Fonte: Reprodução/Youtube.

A Copa do Mundo, além de ser o maior evento esportivo do planeta, também se acostumou a ser palco de algumas presepadas dos árbitros ao longo da sua história. O já citado episódio da final de 1966 é o caso mais conhecido, mas algumas outras histórias também ficaram eternizadas. Se em casa os ingleses foram beneficiados, o mesmo não ocorreu em outras duas oportunidades.

¹⁷ Fonte: <https://oglobo.globo.com/esportes/arbitra-valida-gol-marcado-por-gandula-em-sao-paulo-4561471>

Em 1986, 20 anos após a polêmica de Wembley, Inglaterra e Argentina disputavam as quartas de final da Copa do Mundo. Os hermanos venceram o confronto em 2 a 1, tendo o primeiro gol como a grande polêmica do jogo. Após um cruzamento na área britânica, o argentino Diego Armando Maradona e o goleiro inglês Peter Shilton disputaram a bola por cima. O camisa 10 usou a mão para superar o arqueiro rival e o gol irregular foi assinalado. O lance ficou eternizado como "La Mano de Dios".¹⁸



Figura 7 - O momento em que o "Deus" do futebol argentino, Maradona, desvia a bola com o braço: "La Mano de Dios".

Fonte: Lancel/Divulgação

Em 2010, na única Copa do Mundo disputada no continente africano, os alemães tiveram a vingança que sempre sonharam diante dos ingleses. Os germânicos venciam por 2 a 1 os tradicionais rivais no momento em que o meia inglês Frank Lampard chutou com força de fora da área. A bola bateu no travessão da meta defendida pelo goleiro alemão Oliver Kahn e claramente entrou no gol, mas o árbitro uruguaio Jorge Larrionda não validou o tento, o que causou grande indignação dos britânicos. O lance abalou emocionalmente os ingleses, que acabaram sendo goleados pelo placar de 4 a 1.¹⁹

¹⁸ Disponível em: <https://www.lance.com.br/copa-do-mundo/anos-copa-viu-mano-dios-golaco-maradona.html>

¹⁹ Disponível em: <https://www.terra.com.br/esportes/com-show-e-erro-de-juiz-alemanha-vinga-1966-e-goleia-inglaterra,f3690f3e4389a310VgnCLD200000bbcecb0aRCRD.html>



Figura 8 - A bola entrou, mas o gol não foi assinalado.
Fonte: Lance!/divulgação

Também em 2010, um lance muito polêmico marcou a final entre Holanda e Espanha. Logo no início da partida, o volante holandês De Jong atingiu com um dos pés o peito do espanhol Xabi Alonso, num choque de extrema violência. O árbitro inglês *Howard Webb*²⁰ deu apenas o cartão amarelo para o atleta da Laranja Mecânica.

A Espanha acabou se tornando campeã pela primeira vez em sua história pelo placar de 1 a 0 na prorrogação, num jogo muito duro. O gol do título foi marcado pelo meia Iniesta, na época jogador do Barcelona, já na prorrogação. Ao longo de todo o jogo, a Holanda teve diversas chances de marcar e não as aproveitou. Uma história que poderia ter sido bem diferente se a expulsão a De Jong tivesse sido aplicada.

²⁰ Apesar do erro, Howard Webb foi eleito o melhor árbitro de 2010.



Figura 9 - A agressão de De Jong a Xabi Alonso, em 2010: ficou apenas no cartão amarelo.

Fonte: Lance!/divulgação

Por fim, em 2002, a dona da casa, Coréia do Sul, terminou o mundial na 4ª colocação - a sua melhor posição na história das Copas do Mundo - graças a sua torcida... e à arbitragem. Nas oitavas de final, Coréia e Itália empataram em 1 a 1 no tempo regulamentar. Logo no primeiro lance da prorrogação, o meia italiano Francesco Totti foi derrubado dentro da área dos coreanos, numa penalidade clara. O árbitro Byron Moreno deu a ele o segundo amarelo por simulação, expulsando-o de campo. Depois, houve um impedimento mal assinalado no meia Tommasi, que partia sozinho com a bola em direção ao gol adversário. A Coréia do Sul acabou vencendo o confronto por 2 a 1. A Itália teve de esperar mais quatro anos para conquistar o seu tetracampeonato.

Nas quartas de final, a Coréia do Sul enfrentou a Espanha. O único gol da partida foi marcado pelos espanhóis na prorrogação e equivocadamente anulado pelo árbitro egípcio *Gamal Ghandour*²¹. Ele afirmou que o cruzamento efetuado pelo meia Joaquim - o centroavante Morientes completaria para o gol - havia saído pela linha de fundo, mas a bola passou muito longe da marca que sinaliza o fim do

²¹ Ghandour nunca admitiu o seu erro. Em uma entrevista ao jornal *El Mundo*, da Espanha, realizada em 2015, ele declarou: "Se pudesse voltar àquele dia, faria exatamente a mesma coisa que eu fiz durante os 126 minutos".

gramado. Um lance que, por ter se dado depois dos equívocos contra os italianos, acabou colocando a arbitragem da Copa do Mundo na Ásia sob suspeita²².



Figura 10 - A bola cruza a área coreana: o lance mais absurdo da Copa de 2002.
Fonte: Youtube/divulgação.

²² Fonte: <https://trivela.com.br/coreia-e-japao-15-anos-a-arbitragem-escandalosa-que-tirou-a-espanha-da-copa/>

2 A TECNOLOGIA NO ESPORTE

Portanto com o poder da imagem o poder do árbitro se desfaz. A sua credibilidade imaculada é rompida e ele ainda terá que enfrentar o próximo jogo televisionado, mas o árbitro de futebol ainda apita, ainda regula o espetáculo imprevisível (GOMES; SILVA, 2005, p. 9).

O futebol é um esporte que envolve cifras estratosféricas ao redor de todo o planeta. Segundo um levantamento oficial da CBF divulgado na primeira semana de Agosto de 2018 - logo após o fechamento da janela de transferências internacional no Brasil - quase R\$900 milhões circularam no país em transferências de atletas. 330 jogadores vinculados à algum clube brasileiro foram transferidos neste período, sendo 58 deles com algum tipo de compensação financeira.

Se somarmos às transferências os investimentos em salários de atletas, dirigentes, comissão técnica e os gastos com infraestrutura em todos os clubes brasileiros, os valores tornam-se ainda mais elevados. Por isso, embora o VAR ainda esteja em implementação e ainda encontre restrições em diversos países (entraremos em detalhes sobre o assunto posteriormente), há um grande interesse por parte daqueles que gerenciam o esporte para que a tecnologia colabore positivamente com o jogo, dando a ele mais transparência e trazendo a sensação de justiça a aqueles que investem tanto nas competições.

Antes de pontuar como o VAR está sendo implementado no futebol, destacamos neste capítulo o uso da tecnologia de auxílio à arbitragem em outros esportes que se utilizam deste artifício há mais tempo, para apontar práticas que podem ser replicadas e aquelas que são especificidades de cada modalidade.

2.1 Basquete, a divisão das decisões

No basquete, três árbitros são designados para comandar, na quadra, a partida. Eles têm a mesma responsabilidade e dividem-se em tarefas distintas com o intuito de manter a dinâmica do esporte. Quando a bola sai pela linha de fundo, por exemplo, um dos juízes sinaliza de quem é a posse, enquanto o outro cuida do posicionamento dos atletas para o reinício do espetáculo.

A tecnologia começou a ser utilizada para auxiliar a arbitragem no basquete em 2002. Na oportunidade, houve a implementação da revisão de alguns lances capitais do jogo em um televisor. Já houve três ampliações da utilização do árbitro

de vídeo na NBA²³, a liga de basquete norte-americana: em 2008, 2014 e 2016.

As mudanças implementadas pelo comitê de gestão da NBA para a temporada de 2016 foram bastante expressivas e trouxeram alguns elementos que, por enquanto, só são percebidos neste esporte. No basquete, exclusivamente, os árbitros de vídeo tem autonomia para tomar algumas decisões dentro da partida sem que os árbitros de quadra sejam consultados.

A Central de Replay da NBA tem sede em Nova Jersey e tem comunicação direta com todos os palcos de jogos da liga profissional de basquete norte-americana. Ela é composta por, no mínimo, um árbitro de vídeo - a federação estipulou o limite máximo de quatro profissionais, e o critério de escala é o número de jogos simultâneos de uma determinada rodada e a relevância dos confrontos.

Segundo Kiki Vandeweghe, vice-presidente executivo de operações da NBA e responsável pela implementação das mudanças no apito, "Tem situações de replay que são muito simples e não é necessário o envolvimento dos árbitros de quadra para determinar com precisão o resultado". Ele ainda enaltece que o mais importante neste esporte é manter a velocidade do jogo, elemento crucial para o basquete. Por isso, as mudanças têm por principal intuito fazer com que o jogo seja interrompido pelo menor período de tempo possível.

As jogadas que podem ser decididas de maneira autônoma pelos árbitros da Central do Replay são as seguintes:

- Arremessos 2 pontos/3 pontos (em casos de cesta ou falta);
- Cesta convertida antes do fim do período;
- Bola fora;
- Estouro do tempo de ataque (em casos de cesta convertida);
- Goaltending ou interferência;
- Revisão do tempo de jogo em caso de má funcionamento do cronômetro;
- Revisão dos 24 segundos de ataque;
- Número de jogadores em quadra.

2.2 Vôlei e tênis: o sistema de desafios

Dentre os esportes mais populares, o tênis foi o primeiro a utilizar-se da

²³ Sigla para National Basketball Association, é a principal liga de basquete norte-americana. Foi criada em 1946.

tecnologia para auxiliar a arbitragem. Em 2001, os engenheiros da empresa inglesa *Roke Manor Research Limited* criaram o *Hawk-eye*²⁴, que revolucionou a modalidade. Trata-se de um sistema que utiliza câmeras de vídeo de alta definição espalhadas pela quadra para criar uma imagem 3D. Desta forma, é possível monitorar todos os ângulos e identificar a trajetória da bola, independentemente da velocidade a qual ela está submetida, o que por vezes é impossível a olho-nu. A margem de erro deste recurso é de 3,6 milímetros, número considerado irrelevante pelos praticantes e organizadores da modalidade. É importante ressaltar que, hoje, os tenistas do circuito masculino profissional costumam efetuar saques entre 180 e 240 km/h, dificultando a tarefa dos árbitros de linha.

A ATP²⁵, associação profissional de Tênis, responsável por gerenciar o esporte no planeta, gostou da tecnologia assim que ela foi mostrada, mas mostrou resistência na sua implementação em um primeiro momento - um fenômeno semelhante ao que vêm acontecendo no futebol atualmente. A situação começou a ser modificada após uma partida entre Serena Williams²⁶ e Jennifer Capriati, válida pelas quartas-de-final do US Open de 2004. Na oportunidade, Serena foi derrotada e fez duras críticas à arbitragem, afirmando ter sido prejudicada em diversos lances.

Com a ajuda do *Hawk-eye*, a organização do torneio constatou que a tenista norte-americana havia efetivamente tido diversas decisões equivocadas contra si. A juíza brasileira Mariana Alves, que arbitrou a polêmica partida, acabou sendo excluída da competição. Depois deste episódio, a ATP optou por implementar o sistema, testado inicialmente em 2005, no Challenger de Nasdaq. Alguns outros torneios profissionais de menor relevância foram utilizados neste mesmo ano para a realização de experimentos e aperfeiçoamento do uso da tecnologia. O US Open de 2006 foi o primeiro Grand Slam a contar com o recurso eletrônico de arbitragem em todas as suas partidas.

Em 2008, devido às reclamações de alguns tenistas e também em função da transparência, a ATP criou o sistema de desafios. Cada atleta pode desafiar a chamada do árbitro três vezes por set. Se o desafiante acertar no desafio, ou seja, nos casos em que a marcação do juiz efetivamente estava equivocada, não há a

²⁴ A tradução, do inglês, seria "olho de gavião". Optei por utilizar o termo original, como tem sido prática nas reportagens sobre o assunto.

²⁵ Sigla, do inglês, Association of Tennis Professionals. Criada em 1972, tem sede em Londres.

²⁶ Vencedora de 23 Grand Slams, os campeonatos de maior relevância no Tênis, é a segunda tenista com mais títulos na história.

subtração do número de pedidos. Já se a marcação original estiver correta, o tenista perde um desafio. O replay do lance é exibido no telão do estádio, para que árbitro, atletas e o público presente no evento tenham acesso à mesma imagem.

10 anos após a sua implementação, o *Hawk-eye* pode ser considerado uma experiência bem-sucedida. A tecnologia também tem sido utilizada agora por treinadores profissionais, que se utilizam das imagens em 3D para estudar os adversários e também para melhorar os pontos vulneráveis dos tenistas que treinam.

Apesar do sucesso, algumas pessoas dentro do esporte ainda demonstram receio com a tecnologia. Após ser eliminado do Masters de Indian Wells, em 2013, o ex-tenista australiano Leyton Hewitt criticou duramente a utilização do *Hawk-eye*, afirmando que "trocar humanos por máquinas é um grande retrocesso".

Quem também não ficou satisfeito com a tecnologia foi o tenista italiano Fábio Fognini. Em 2015, no US Open, ele enfrentou o americano Steve Johnson. Em um importante ponto do quarto set, houve um equívoco do sistema: a imagem mostrada pelo *Hawk-eye* mostrava que a bola lançada por Fognini havia tocado na linha, mas a marcação era de bola fora. O tenista reclamou veementemente. O árbitro Darmien Dumosois ficou alguns minutos sem reação, gerando a ira do italiano, mas depois corrigiu a marcação do recurso eletrônico. Após o jogo, o tenista, que venceu a partida, declarou: "O juiz não era bom. Parecia que ele estava dormindo na cadeira".



Figura 11 - O erro do Hawk-Eye: imagem mostra bola dentro, mas considera que ela não toca a linha.

Foto: Reprodução/Youtube.

Depois do sucesso no tênis, o *Hawk-eye* hoje é utilizado também em outros esportes profissionais, como sinuca, rugby, vôlei e críquete. O futebol foi outro que se apropriou do recurso, através da criação da "tecnologia da linha do gol", homologada pela Fifa em 2012. Um chip foi adicionado a bola e, com a utilização da imagem 3D, é possível monitorar se a mesma atravessou ou não a linha da meta adversária. Caso o gol seja confirmado, o relógio do árbitro apita para que ele seja avisado.

Coincidência ou não, os ingleses - beneficiados em 1966 e prejudicados em 2010 - foram os primeiros a implementar a novidade. No jogo entre Chelsea e Hull City, válido pela primeira rodada do campeonato inglês da temporada 2013/2014, disputado em Agosto de 2013, o lateral dos Blues, Ivanovic, finalizou de cabeça, mas o goleiro McGregor tirou a bola em cima da linha. O relógio do árbitro não apitou e a imagem em 3D confirmou que a bola não havia atravessado inteiramente a linha do gol.



Figura 12 - Imagem captada pelo Hawk-eye, mostrando que não houve gol em Chelsea x Hull City.

Fonte: Reuters.

O voleibol foi outro esporte que apropriou-se da tecnologia do Hawk-eye para auxiliar a arbitragem. Esta modalidade conta com um sistema de desafios em que o capitão de cada equipe pode desafiar a marcação do árbitro até duas vezes por set, mas, diferentemente do que ocorre no tênis, não há a possibilidade de mais desafios em caso de acerto dos desafiantes: são apenas duas chamadas. Outro detalhe é que a reivindicação só pode ser feita até sete segundos após a marcação original do ponto e somente em algumas situações específicas, como ilustra a figura abaixo.

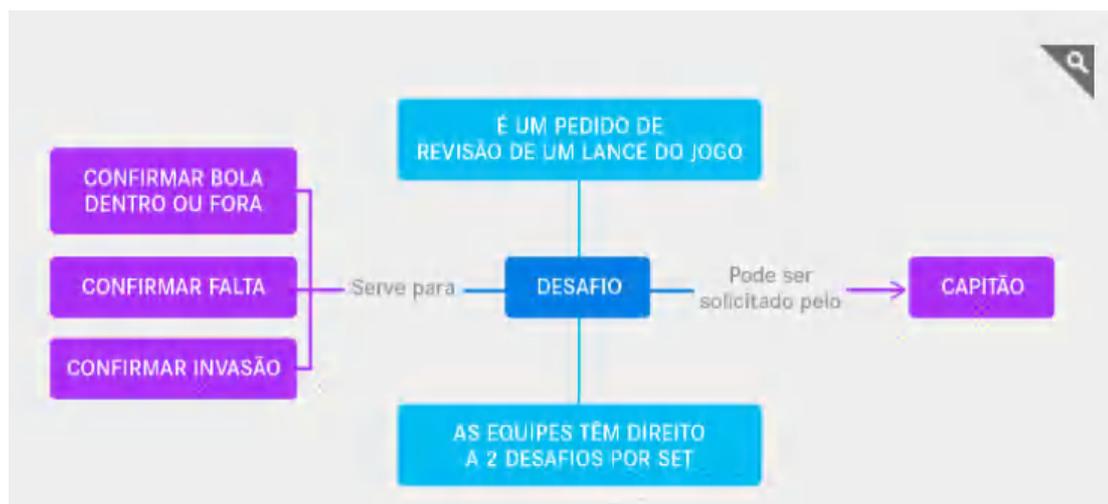


Figura 13 - Situações nas quais o desafio pode ser solicitado.
Fonte: Dicionário do Voleibol.

O primeiro teste do árbitro de vídeo no voleibol ocorreu em 2012, em uma etapa do Mundial disputada em Doha, no Catar. No Brasil, as finais da Superliga Feminina de Vôlei da temporada 2012/2013, disputadas entre RJX e Sada/Cruzeiro em Abril de 2013, foram os primeiros jogos oficiais com o uso da tecnologia. Na oportunidade, o equipamento de monitoramento responsável por produzir as imagens 3D a serem analisadas foi importado da Polônia.

Em entrevista para o portal Toque de Bola, o juiz das finais de 2013, Anderson Luiz Caçador, falou sobre a tecnologia usada na oportunidade: "Nós fomos apresentados a um sistema, um programa com 16 câmeras espalhadas em torno da quadra, que pegavam as linhas de fundo, laterais, de ataque central, a rede e as antenas. [...] Treinamos na quarta, retomamos no sábado mais cedo para treinar de novo, para ficar mais apurado, e na hora do jogo a coisa funcionou muito bem".

Além de comemorar o fato de nenhum incidente ter ocorrido, Anderson classificou a experiência como positiva e enalteceu a importância da utilização da tecnologia na arbitragem: "É um respaldo para nós, árbitros, mas também um risco. Se a arbitragem marca e fica toda hora errando, ela perde a credibilidade. Não foi o nosso caso, ainda bem, porque a gente marcou e estávamos certos. [...] Ao fim do jogo eles poderiam falar que os árbitros erraram em algumas bolas, na opinião deles. E ali a gente comprovou que nós não erramos".

Em entrevista dada para o canal Sportv, em 2016, a atleta da Seleção Brasileira de Vôlei, Fabizinha, também falou sobre a importância do árbitro de vídeo na modalidade. Segundo ela, "há momentos em que nem o juiz, nem ninguém têm

certeza se a bola foi dentro ou não. A tecnologia veio para acabar com esta incerteza".

Assim como está acontecendo com o futebol, no vôlei era grande a discussão em torno da dinâmica das transmissões com a utilização do árbitro de vídeo. A *FIVB*²⁷ - Federação Internacional de Vôlei - refletiu sobre esta questão e implementou um código de regras mais rígido aos árbitros em 2016, tendo em vista as Olimpíadas do Rio de Janeiro, realizadas no mesmo ano, que foram as primeiras com o uso da tecnologia.

Antes de entrar nas nuances do novo código de conduta do vôlei, há de se destacar que a preocupação com as transmissões televisivas já havia feito com que a FIVB mudasse as regras do esporte previamente: em 1998, o sistema de pontuação utilizado nos jogos oficiais foi modificado. O sistema de "vantagem" - em que só a equipe que estivesse sacando somava pontos - foi extinto, sendo estipulado que 25 pontos corridos são necessários para que um time vença um set. A modificação se deu em função de uma pressão das emissoras de televisão, que, alegando não saber se uma partida duraria duas ou quatro horas, passaram a boicotar o voleibol no final dos anos 90.

Na nova norma da arbitragem no vôlei, criada em 2016, a FIVB orienta os árbitros para que a regra dos 8 segundos seja cumprida à risca. Ou seja: após a conclusão de um lance de pontuação e indicação do árbitro, os atletas têm 8 segundos para colocar a bola em jogo novamente. Diferentemente do que ocorria anteriormente, o retardo na retomada da partida tornou-se passível de punição. Na prática, a medida culminou em abraços mais curtos e comemorações mais tímidas após cada jogada.

Um estudo encomendado pela entidade afirma que, nas Olimpíadas de Moscou, disputadas em 1980, os atletas demoravam, em média, 10 segundos para retomarem a partida após a marcação de uma pontuação, contra 20 segundos nas Olimpíadas de Pequim em 2012. Devido a este fato, as partidas de vôlei costumavam passar das duas horas. Entretanto, a FIVB considera uma hora e 45 minutos o tempo ideal para um jogo da modalidade.

E não foram apenas os atletas e a arbitragem que tiveram de se adaptar às mudanças para tornar o voleibol mais dinâmico: uma limitação às transmissões

²⁷ Sigla, em francês, para *Fédération Internationale de Volleyball*. Fundada em 1947, tem sede na Suíça.

televisivas também foi imposta pela federação. Ficou estipulado que a emissora responsável pelas imagens só pode gerar replay das jogadas oito vezes por set e que nenhuma repetição pode demorar mais do que sete segundos. Em função disso, há uma orientação para que o juiz sempre verifique a transmissão antes de reiniciar o jogo.

2.3 NFL, um case de sucesso

O futebol americano ainda não tem a audiência do futebol, o esporte mais popular do Brasil, mas é o que registra maior ascensão por aqui nos últimos cinco anos. Segundo dados levantados pela ESPN - emissora responsável pelas transmissões da modalidade norte-americana em solo nacional - houve um crescimento de 78% de audiência desse esporte de 2014 para cá. No dia 7 de Fevereiro de 2017, por exemplo, mais de 754 mil brasileiros assistiram a incrível virada do New England Patriots de Tom Brady sobre o Atlanta Falcons, no Superbowl LI. O evento é o recorde de audiência televisiva dentre as modalidades esportivas no Brasil, se excluirmos o futebol.

Alguns fatores ajudam a explicar o crescimento acentuado de outros esportes no país, sobretudo o futebol americano, que é considerado pelos especialistas um case de sucesso. Um deles é o quesito organização: enquanto o futebol na América do Sul é comandado pela *Commembol*²⁸, uma Confederação conhecida mundialmente por ser retrógrada e tomar decisões extremamente questionáveis em suas competições (por exemplo, a eliminação do Santos diante do Independiente na Copa Libertadores de 2018), nos Estados Unidos a NFL - sigla para National Football League - faz com que um produto local se torne atrativo e ganhe repercussão em todo o planeta.

Outro fator que faz com que o futebol americano ganhe adeptos no Brasil é a arbitragem. Cansados de ter seus times de futebol prejudicados por decisões equivocadas dos homens que comandam a partida, os brasileiros encontram na modalidade norte-americana um sistema que, contando com o auxílio da tecnologia há quase 30 anos, não mede esforços para tornar a disputa cada vez mais sadia e justa.

²⁸ Fundada em 1916, tem sede no Paraguai. Organiza todas as competições continentais entre clubes e Seleções.

No futebol americano, as partidas são apitadas por 9 árbitros de campo: o árbitro principal, 3 auxiliares, dois supervisores de linha, um de campo, um de fundo e um lateral. As discussões para a inclusão do auxílio da tecnologia na modalidade iniciaram nos anos 40, quando a televisão norte-americana passou a transmitir os jogos, mas só em 1976 o martelo foi batido para que testes começassem a ser realizados.

Em 1978, a NFL testou a utilização do árbitro de vídeo em sete partidas da pré-temporada, mas a avaliação foi de uma experiência mal-sucedida. Na época, os gestores da competição consideraram que o procedimento tinha um custo muito elevado, o que inviabilizaria a sua instalação em todos os estádios que iriam sediar os jogos. Além disso, foi dito que a tecnologia testada na ocasião era insuficiente para alcançar os resultados pretendidos pela entidade.

O assunto só voltou à pauta nos Estados Unidos em 1985. Neste ano, a tecnologia auxiliou a arbitragem em 8 jogos da pré-temporada. Os resultados obtidos foram considerados satisfatórios, fazendo com que a Liga viesse a realizar uma votação com os clubes em 1986, para saber se o árbitro de vídeo seria ou não implementado na modalidade. Com 23 votos a favor, 4 contra e uma abstenção, o auxílio do vídeo passou a fazer parte do cotidiano dos espectadores de futebol americano logo após o plebiscito.

Na oportunidade, não havia uma central do árbitro de vídeo como existe hoje, ou seja, o árbitro responsável pelo auxílio eletrônico ia até o estádio onde a partida era realizada, assim como fazem os demais responsáveis pela arbitragem. O sistema de desafios também não existia ainda. Inicialmente, o recurso do vídeo só poderia ser solicitado nas seguintes situações:

- Jogadas de posse de bola: fumbles, recepções, interceptações ou um jogador inelegível recebendo um passe;
- Jogadas envolvendo as linhas de gol, laterais, do fundo do campo ou de scrimmage;
- Qualquer infração que possa ser facilmente detectável, como mais de 11 jogadores em campo.

Na primeira temporada, ocorreram cerca de 1,6 revisões por jogo e apenas 10% das jogadas acabaram sendo revertidas. O sistema foi utilizado até 1991, quando a NFL optou por parar com a experiência. Na oportunidade, a federação alegou que o custo da operação era muito elevado e não trazia um retorno

significativo - apenas 12,6% das chamadas originais foram revertidas entre 1986 e 1991.

Em 1996, alguns testes foram realizados, com regras um pouco mais semelhantes às praticadas nos dias de hoje, com a implementação do sistema de desafios (cada técnico pode desafiar a chamada do árbitro três vezes por tempo, mas cada chamada custa um tempo técnico) e a possibilidade de revisões em três casos específicos: jogadas de pontuação, dúvida sobre o número de jogadores em campo²⁹ e avaliação para saber se o lance aconteceu dentro ou fora do campo de jogo. O sistema de vídeo voltou a ser utilizado em 1999.

Até 2007, votações anuais eram realizadas para decidir se o árbitro de vídeo iria ser utilizado na temporada que seria iniciada ou não. No ano referido, uma grande conferência aconteceu e a Liga responsável pela competição optou por encerrar estes plebiscitos, tornando a utilização do recurso eletrônico na arbitragem obrigatório em todos os jogos oficiais por ela realizados.

Os árbitros de vídeo trabalhavam nos estádios em que os jogos eram sediados até 2014, quando foi criada uma central do apito em Nova York. Batizada de Art McNally Game Day Central, em homenagem ao diretor de arbitragem que implementou o recurso eletrônico no futebol americano, em 1976, a central é ampla e repleta de telões, onde uma grande equipe acompanha, ao vivo, todos os jogos de futebol americano que estão sendo realizados.



Figura 14 - Central do Apito da NFL, em Nova York: aqui são tomadas as grandes decisões do esporte.

Fonte: Reprodução/Liga dos 32.

²⁹ No futebol americano, é frequente a punição à equipes que reiniciam a partida com mais de 11 jogadores em seu campo de jogo. O time é sancionado com a perda de jardas. O árbitro de vídeo auxilia nesta contagem.

A partir da criação da Central do Apito, a NFL criou uma nova regra para a modalidade: todas as jogadas de pontuação passam a ser passíveis de revisão com o recurso eletrônico. Isto fez com que os técnicos não tenham a necessidade de gastar os seus desafios com os lances que, teoricamente, são os mais importantes dentro de uma partida.

Na figura abaixo, temos um levantamento completo da utilização do árbitro de vídeo no futebol americano profissional desde 1999:

Ano	Jogos	Total de jogadas revisadas	Média de revisões/jogo	Total de jogadas revertidas	% de jogadas revertidas	Tempo médio por revisão
1999	248	195	0.8	57	29%	2:54
2000	248	247	1.0	84	34%	3:05
2001	248	258	1.0	89	34%	3:04
2002	256	294	1.1	94	32%	3:01
2003	256	255	1.0	66	26%	3:13
2004	256	283	1.1	88	31%	3:18
2005	256	295	1.2	92	31%	3:16
2006	256	311	1.2	107	34%	2:37
2007	256	327	1.3	122	37%	2:38
2008	256	315	1.2	117	37%	2:40
2009	256	328	1.3	126	38%	2:39
2010	256	361	1.4	133	37%	2:42
2011	256	390	1.5	172	44%	2:30
2012	256	435	1.7	170	39%	2:33
2013	256	423	1.7	185	44%	2:25
2014	256	439	1.7	151	34%	2:13
2015	256	415	1.6	176	42%	2:16
2016	256	345	1.3	149	43%	2:25

Figura 15 - Levantamento completo do árbitro de vídeo no futebol americano.
Fonte: Liga dos 32.

Analisando os dados, percebe-se que o número de jogadas revisadas tende a crescer exponencialmente a cada ano. O percentual de jogadas revertidas - salvo algumas exceções - também acompanhou este crescimento: enquanto apenas 29% das chamadas originais eram revertidas em 1999, o índice passa dos 40% em 2011,

2013, 2015 e 2016. Por outro lado, o aumento no número de lances revisados vem acompanhado de uma diminuição no tempo dedicado a cada interrupção: até 2005 cada jogada conferia à partida uma pausa, em média, superior a três minutos. De 2006 a 2012 cada pausa durava em torno de dois minutos e meio. De 2013 para cá, as interrupções tem sido inferiores a dois minutos e meio por jogada.



Figura 16 - Árbitro da NFL entra na cabine para revisar a jogada: interrupções inferiores a 2 minutos e meio.

Fonte: Reprodução/Trivella.

Outra diferença gritante do futebol americano para o futebol é a flexibilidade quanto à mudança de regras. Ao longo dos anos, várias iniciativas da NFL têm sido feitas com o intuito de deixar o jogo mais dinâmico e justo. Em 2015, um lance protagonizado pelo *wide-receiver* Dez Bryant, do Dallas Cowboys, gerou uma grande polêmica. Ele aconteceu num jogo de playoff contra o Green Bay Packers, na casa do adversário.

O Dallas Cowboys estava com a bola. O Green Bay Packers vencia por 26 a 21 e se classificava para a final da conferência. Era o último lance da partida. O quarterback Tony Romo faz um lançamento de mais de 20 jardas e o *wide-receiver* Dez Bryant consegue uma recepção improvável, pegando a bola a cerca de duas jardas da *endzone*, mas terminando o seu movimento dentro do campo de pontuação. A festa da torcida adversária é interrompida pela voz do árbitro da partida, que reverte a decisão inicial, decretando o passe incompleto. Até hoje, é quase impossível chegar a uma conclusão olhando as imagens, que reproduzo na sequência.



Figura 17 - Sequência de frames da polêmica jogada de Dez Bryant.
Fonte: Reprodução/Youtube.

A pergunta a ser respondida aqui é: Dez Bryant teve o controle da bola ao atravessar a *endzone*? O terceiro frame sugere que sim, mas o primeiro entrega a artimanha do recebedor, que usou a bola como apoio para conseguir atravessar a linha.

Nas regras do jogo, não havia nada que considerasse este apoio como uma jogada irregular, fato que fez com que a NFL sofresse duras críticas e pedidos para que a partida fosse anulada. Por isso, no ano seguinte, o texto da regra foi mudado - embora siga sendo extremamente subjetivo: agora, além da recepção e do *football*

*move*³⁰, o recebedor deve ser capaz de se estabilizar e se tornar um corredor para que o passe seja considerado completo.

Neste ano, outra alteração tem sido bastante debatida no futebol americano: a da marcação de faltas em quarterbacks. Era prática comum pelos defensores das equipes os choques contra os arremessadores, sendo passíveis ou não de falta. Entretanto, considerando que alguns jogadores da linha de defesa chegam a pesar mais de 150kg e os quarterbacks tenham, em média, de 70 a 90kg, não é necessário um contato de força extrema para que algumas lesões aconteçam. Em 2017, um choque de Anthony Barr sobre Aaron Rodgers fez com que o arremessador do Green Bay Packers - que semanas atrás havia assinado um contrato que o tornou o maior salário da história da modalidade - sofresse uma fratura severa na clavícula, perdendo toda a temporada.

O portal "Liga dos 32", especializado em futebol americano, traduziu o texto original da nova regra da seguinte forma:

1. O quarterback não pode ser atingido após lançar a bola: basicamente, o pass rusher deve estar ciente de que a bola já saiu da mão do quarterback e evitar sempre que possível que o contato seja feito.
2. O pass rusher não pode cair sobre o quarterback: quando o pass rusher derrubar o quarterback, ele deve evitar a todo o custo cair com seu peso sobre o corpo do quarterback, parte que existe na regra desde 1995 mas que tem recebido muita ênfase nesta temporada. Além disso, o pass rusher não pode erguer o quarterback e derrubá-lo no chão.
3. O quarterback não pode ser atingido na cabeça ou abaixo dos joelhos: bastante clara. O quarterback não pode ser atingido na cabeça, seja por capacete, facemask, mãos, cotovelos, ombros ou qualquer outra parte do corpo do defensor. Além disso, qualquer pancada abaixo dos joelhos é faltosa.

A nova regra já gerou polêmica na primeira semana da temporada de 2018 ano, com a marcação de uma falta duvidosa do defensor Clay Matthew, do Green Bay Packers, sobre o arremessador Kirk Cousins, do Minnesota Vikings, após Cousins ter se livrado da bola. A infração fez com que a equipe visitante, que perdia

³⁰ O *football move* seria o "movimento natural do atleta" e é um critério a ser analisado no momento de uma recepção. Os árbitros costumam considerar a jogada válida quando o recebedor mantém o controle da bola por um determinado período de tempo e quando há a intencionalidade desta posse. Da mesma forma, algumas faltas são marcadas ou não em função destes "movimentos naturais".

o jogo por 29 a 21, conseguisse levar a partida para a prorrogação. Após a partida, a marcação foi criticada por Alberto Riveron, o chefe de arbitragem da NFL, que afirmou que a jogada já havia sido concluída quando Matthew fez o contato com o quarterback adversário e que não havia visto intencionalidade no choque.



Figura 18 - Momento em que Matthew atropela Cousins: polêmica da rodada 1 de 2018.
Fonte: Reprodução/Liga dos 32.

Para finalizar as polêmicas, é impossível não citar a temporada de 2012, considerada a mais controversa no que tange à arbitragem no futebol americano. Um fator extra campo, entretanto, foi o grande motivador da maior crise no apito da história deste esporte: antes do começo da referida temporada, houve um impasse entre a NFL e os árbitros, que reivindicavam por um novo acordo trabalhista. A Liga resolveu iniciar a sua principal competição usando árbitros substitutos. Estes profissionais eram credenciados, mas atuavam em níveis amadores, sendo utilizados - até então - somente em competições universitárias não-oficiais.

Logo na primeira rodada, a partida entre Seattle Seahawks e Green Bay Packers acabou em uma grande confusão. A arbitragem não viu uma falta do recebedor de Seattle, Golden Tate, sobre o defensor MD Jennings. Após mais de 10 minutos de paralisação para revisão da jogada, os árbitros mantiveram a equivocada decisão original e validaram a jogada, culminando na vitória dos Seahawks por 14 a 12.

Uma semana depois, um novo erro da arbitragem ocorreu, desta vez no confronto entre Pittsburgh Steelers e San Diego Chargers. Um equívoco individual do cronometrista da partida fez com que os Chargers perdessem 18 segundos em sua última posse. Isto acabou culminando na anulação do último touchdown da equipe, que, com a confirmação da pontuação, venceria a partida por 24 a 20 - eles

acabaram sendo derrotados por 20 a 17. O detalhe deste episódio é que a transmissão oficial do evento também se perdeu na contagem ao ir para um dos breaks comerciais e, por consequência, não registrou a falha.

Como pudemos constatar até aqui, apesar do grande investimento na tecnologia para auxílio de arbitragem e da flexibilização das regras na tentativa de beneficiar a modalidade, alguns erros no apito também são cometidos no esporte mais popular dos Estados Unidos.

3 MUDANÇAS TECNOLÓGICAS NAS TRANSMISSÕES ESPORTIVAS

3.1 As regras do VAR no futebol

O julgamento da jogada não é previsível como no teatro, no templo, no circo da Antiguidade, mas há o elemento da imprevisibilidade do espetáculo, vigiado em tempo real por centenas de milhões de pessoas. O telespectador é o juiz apenas através da opinião pública a respeito do evento esportivo (GOMES; SILVA, 2005, p. 8).

A Fifa, entidade responsável por comandar o futebol no planeta, começou as conversações sobre a implementação do árbitro de vídeo no futebol em Agosto de 2014 - logo após o término da Copa do Mundo do Brasil. Ao menos, isto é o que alega a entidade, já que há pelo menos outros dois registros de pessoas que reivindicam pela propriedade intelectual sobre o mecanismo.

Uma reportagem do jornal *Marca*, da Espanha, realizada em junho de 2018, afirma que o espanhol Francisco López teria criado sistema que vêm sendo utilizado no futebol atualmente no ano de 1999. Na época, o projeto teria sido apresentado ao Ministério de Educação e Cultura espanhol com o título "*O futebol no século XXI (Tecnologia de futuro para as equipes de arbitragem)*". Ele ingressou com uma ação na justiça, cobrando uma indenização de 15 milhões de Euros da Fifa pelo "plágio".

Já o engenheiro boliviano Fernando Méndez Rivero alega que criou um mecanismo idêntico ao utilizado pela Fifa atualmente em 2004, depois de ficar transtornado com uma derrota do seu clube, o Oriente Petrolero, causada por um erro de arbitragem. Ele afirma que gastou 7 meses no projeto, que teria sido feito no seu computador particular, que registrou a patente no Senapi - um serviço de proteção à propriedade intelectual na Bolívia - e que o projeto foi enviado à diversas entidades que comandam o futebol no planeta, incluindo a FIFA. Ele também pede uma indenização milionária na justiça pela sua obra.

Independentemente de quem o tenha criado, o fato é que o árbitro de vídeo foi testado pela primeira vez no futebol justamente nos Estados Unidos, a terra do futebol americano. A experiência foi realizada em um jogo da United Soccer League - que seria equivalente à terceira divisão norte-americana - entre Orlando City II e New York Red Bulls II, em Agosto de 2016. Na oportunidade, o árbitro Ismail Eifath -

auxiliado pelo árbitro de vídeo Allen Chapman - solicitou a revisão de dois lances da partida. Em um deles, confirmou a penalidade do zagueiro Conor Donovan, do Orlando, sobre o atacante Junior Flemming e ainda expulsou o defensor pela infração.



Figura 19 - Ismail Elfath revisa a jogada em uma tela: primeira utilização do VAR na história do futebol.
Fonte: Reprodução/Twitter.

Para entender: o *VAR* (sigla para *Video Assistant Referee*, em inglês) é um sistema eletrônico de apoio à arbitragem e foi utilizado pela primeira vez em uma Copa do Mundo em 2018, na Rússia. Cada uma das 64 partidas do Mundial contaram com uma equipe composta por um árbitro de vídeo e três auxiliares. Os profissionais trabalharam em um amplo estúdio instalado em Moscou durante a competição.



Figura 20 - Central do VAR montada para o Mundial de 2018 em Moscou, Rússia.
Fonte: Sergei Karpukhin/REUTERS.

O árbitro de vídeo tem comunicação com o árbitro da partida durante todo o tempo, mas só pode interferir na mesma diante das seguintes situações:

- Em caso de expulsão de um atleta por conduta violenta;
- Na revisão de uma eventual penalidade;
- Em caso de impedimento, seja para anular ou confirmar um gol num lance em que exista dúvidas sobre o posicionamento de um determinado atleta, ou para saber se o esportista cometeu alguma infração ou não ao realizar o tento;
- Em caso de assinalação equivocada de cartão, ou seja: se um jogador recebe o cartão amarelo ou vermelho em função de uma infração cometida por outro atleta, é o árbitro de vídeo quem fica com a responsabilidade de corrigir este equívoco.

Para assinalar a solicitação da interferência externa, o árbitro deve realizar o gesto do desenho de um retângulo com as mãos. Em muitos casos, o que têm se percebido é que os comandantes do espetáculo optam, antes de solicitar a revisão da imagem, por uma consulta "informal": após determinado lance de jogo, eles levam uma das mãos ao ouvido, estabelecendo uma conversa rápida com o árbitro de vídeo sobre a jogada. A FIFA salienta que esta comunicação posterior a lances capitais é permitida e não a considera uma revisão oficial.

A presença do árbitro de vídeo fez com que a entidade que comanda o futebol fizesse a revisão de apenas uma regra do esporte: antes, havia a orientação para que os jogadores viessem a parar a jogada depois que um impedimento fosse assinalado. O atleta que desse sequência ao lance estava passível de punição com o cartão amarelo. Com a implementação do VAR, a nova orientação é para que os jogadores dêem sequência em qualquer lance, independentemente do que foi assinalado pelo árbitro auxiliar de lado, chamado popularmente aqui no Brasil de "bandeirinha".

3.2 O tempo morto em uma transmissão esportiva

O grande desafio de uma transmissão televisiva no futebol é preencher o período de tempo em que a bola não está em jogo de maneira atrativa. Afinal de contas, prender a atenção do espectador nestes lapsos de tempo é fundamental para prender a audiência. Telles da Silveira (2013) trabalha com o conceito de

tempo morto para definir o preenchimento dessas lacunas. Segundo ele, as imagens mostradas nestes momentos são de suma importância para a construção da narrativa do evento futebolístico.

Estas imagens, que emergem principalmente (mas não exclusivamente) durante os tempos de bola parada, dão a ver outras imagens do jogo que não seguem a posição de câmera geralmente usada para apresentar uma visão totalizante da ação na teletransmissão. (...)creio que muito do que é mostrado nestes momentos seja o essencial da teletransmissão, mais do que os momentos de bola rolando, ainda que sejam neles que ocorram as faltas, os lances duvidosos, os gols (TELLES DA SILVEIRA, 2013, p. 16-17).

Antes de entrar em detalhes sobre as imagens referidas pelo autor, é importante destacar os motivos pelos quais o "tempo morto" no futebol se dá de uma maneira totalmente distinta do mesmo na comparação com outros esportes. Para isto, podemos pegar os exemplos de dois esportes já citados neste trabalho - o basquete e o futebol americano.

Nestas duas modalidades, o cronômetro da partida é interrompido quando a bola sai do campo de jogo e reiniciado quando ela se coloca em disputa novamente. Este movimento é percebido tanto na teletransmissão dos eventos destes esportes quanto por aqueles que comandam o espetáculo - um cronometrista é designado para auxiliar a arbitragem com esta questão.

Para preencher este "tempo morto" nas transmissões esportivas destas modalidades, um dos recursos mais utilizados é a inserção de *breaks comerciais*. Ao acompanhar um jogo de futebol americano aqui no Brasil, por exemplo, onde a ESPN detém os direitos de transmissão da atração, podemos ver alguns comerciais sendo reprisados quase uma centena de vezes ao longo de uma mesma jornada esportiva, que tem duração média de três horas.

A presença maciça da publicidade dentro da construção da narrativa esportiva do futebol americano explica as altas cifras que este esporte movimenta. Por outro lado, preencher o tempo morto com este recurso prejudica o dinamismo de uma transmissão, fazendo com que a NFL sofra recorrentes críticas pelos interessados na modalidade. Em uma entrevista pós-jogo concedida no dia 16 de Janeiro de 2017, o dono dos Baltimore Ravens, Steve Bisciotti, resumiu em poucas palavras este problema.

"Não é preciso ser nenhum gênio para entender que ninguém quer ver dois minutos de comerciais, voltar para o jogo, chutar a bola, e depois mais um minuto e

meio de comerciais. Eu acho isso um absurdo desde que eu tinha 20 anos", declarou Bisciotti.

Se no futebol americano as interrupções são uma constante, no futebol o tempo morto tem de ser trabalhado sob uma perspectiva um pouco distinta, em função da característica que o torna um esporte peculiar: o tempo corrido. O cronômetro nesta modalidade nunca é interrompido, mesmo que a bola saia do campo de jogo ou que um atleta esteja recebendo atendimento médico. O jogo se divide em dois tempos de 45 minutos; ao final de cada um deles, o árbitro pode adicionar mais alguns minutos - baseado no seu critério, que é extremamente subjetivo - para compensar o tempo em que a bola não esteve em disputa. Estes acréscimos, em média, costumam variar entre dois e cinco minutos.

Na Copa do Mundo de 2018, realizada na Rússia, cada partida durou, em média, 97 minutos e 46 segundos, segundo os números oficiais da FIFA. Destes, 56 minutos e 55 segundos foram com a bola rolando (58% do tempo total), enquanto durante 40 minutos e 51 segundos (42% do tempo) a bola ficou parada.

O tempo acrescido por um árbitro ao final de cada ciclo de 45 minutos será, portanto, sempre insuficiente na comparação com o tempo de interrupção dentro de um evento. Por isso, é necessário observar que - especificamente no futebol - o tempo morto faz parte do espetáculo e, diferentemente do que ocorre nas transmissões de outras modalidades, tem igual ou maior relevância em relação ao período cronológico em que a bola está em disputa. Telles da Silveira (2013) endossa esta característica nas teletransmissões.

A televisão (ao menos a ocidental) acelera o ritmo daqueles tempos em que nada relevante está acontecendo: preenche-os com replays, links de outras localidades, rostos de espectadores, etc. Há, inclusive, um número maior de dispêndio técnico nos tempos mortos do que nos vivos: enquanto, por exemplo no futebol, apenas duas ou três câmeras são suficientes para transmitir os momentos de bola rolando, há outras trinta capturando imagens variadas, esperando a oportunidade para irem ao ar (TELLES DA SILVEIRA, 2013, p. 48).

Ao analisar como o tempo morto é preenchido em uma partida de futebol, portanto, não é pertinente comparar a sua narrativa com a utilizada por teletransmissões de outros esportes. É necessário entender as suas especificidades e buscar referências em outros formatos televisivos.

Fazendo uma analogia com o entretenimento, utilizaremos como exemplo o programa *The Voice*, da TV Globo. O foco principal da atração são as exibições

musicais de artistas aspirantes. Cada edição tem, em média, quatro apresentações, que duram de dois a três minutos. Tendo como tempo total 23 minutos, em média, é possível afirmar que o The Voice utiliza somente 1/3 do seu tempo para o que realmente se propõe.

Nos outros dois terços do programa, a narrativa é construída de modo a gerar expectativa para o que realmente importa. Isto é feito através de distintos recursos televisivos, levados ao público pelo apresentador Tiago Leifert e pelos jurados - que, via de regra, são músicos renomados no cenário nacional. O preenchimento do tempo morto da atração, neste caso, é fundamental para o sucesso da mesma. De acordo com Telles da Silveira (2013, p. 47), "Se há a pausa narrativa entre o "gancho" de um bloco do programa e sua resolução no próximo, o tempo "morto" que interpela a ambos é parte constitutiva do produto televisivo".

Se no futebol constatamos que há um número cada vez maior de câmeras dispostas a registrar os acontecimentos periféricos da partida, ao invés de simplesmente mostrar os eventos ocorridos quando a bola está rolando, podemos presumir que a construção narrativa do espetáculo tem - assim como nos programas do gênero entretenimento - tanta importância quanto o evento em si. Outra característica importante desta narrativa é o fato de estas imagens trazidas pelas teletransmissões futebolísticas tornarem-se atemporais. As cenas capturadas são reproduzidas repetidamente e ganham nova significação a cada reutilização. Como destaca Telles da Silveira (2013, p. 49), dentro desta perspectiva "um replay, por mais que reprise exatamente a mesma imagem, será experimentado como um tempo 'novo', bastante vivo".

Ainda segundo o autor:

Agora, a sucessão de planos em cortes não é mais padronizada e intuitiva, mas às vezes até contraprodutiva: os "planos imersivos" – que contêm ora imagens do fora de campo como treinadores, torcedores e celebridades, ou então closes de jogadores – se interpõem ao plano principal durante o tempo de bola corrida, ou seja, quando o tempo não é morto. [...] o hábito continua a ligar os pontos, mas agora eles favorecem mais a sensação (a emoção da partida) do que o sentido (a compreensão do espaço e daquilo que acontece) (TELLES DA SILVEIRA, 2013, p. 43).

Esta forma de construção narrativa adotada nas transmissões esportivas contemporâneas torna ainda mais fundamental o trabalho do comunicador responsável por mediar o espetáculo. Além de detalhar os acontecimentos do evento, é este profissional que será o responsável por situar o espectador no

aspecto da temporalidade, destacando o momento no qual o registro foi feito e as suas consequências dentro de uma partida. Neste trabalho, quando necessário, iremos utilizar a análise de discurso para entender se o narrador estava sendo coerente com relação ao fato que estava sendo reproduzido e qual a mensagem que estava sendo passada naquele momento, ou seja, como uma determinada imagem estava sendo significada pelos transmissores da atração.

A ausência de um padrão, que dificulta a tarefa dos mediadores do espetáculo, também é destacada por Lipovetsky e Serroy (apud BEDENDO, 2010). Eles sugerem que a constante repetição de imagens para a construção da narrativa e preenchimento do tempo morto são, na verdade, o cerne das teletransmissões e que as especificidades dentro dos eventos que norteiam uma partida de futebol conferem à cada transmissão um aspecto de exclusividade.

Supressão dos tempos mortos, inserção de sequências pré-gravadas, entrevistas ao vivo, focalização sobre os atletas vedetes, replay das imagens decisivas, tomadas múltiplas e diferenciadas em vários planos os replays e as diferentes velocidades conferem uma força estética e sensitiva, ao mesmo tempo que hiper-real, á imagem esportiva. Acabaram-se as retransmissões uniformes: a cobertura deve ser agora polimorfa e o estilo ritmado (LIPOVETSKY; SERROY apud BEDENDO, 2010, p. 13).

Se não há um padrão nas teletransmissões futebolísticas, há, ao menos, uma tendência: a de que o tempo morto venha a ser cada vez mais preenchido, a partir do grande crescimento do número de imagens utilizadas em um evento. Segundo Telles da Silveira (2013), na final da Copa do Mundo de 2002, 931 takes foram reproduzidos pela geradora oficial do evento. Em 2006, este número subiu para 1029. Já em 2010, na África do Sul, 1121 imagens foram utilizadas para mostrar a vitória da Espanha sobre a Holanda.

3.3 A economia da atenção

Em uma sociedade onde qualquer pessoa pode ter um smartphone com acesso à internet, o que se têm percebido é a chegada de um volume cada vez maior de informações aos receptores, contrastando com a absorção cada vez menor do conteúdo gerado pelos emissores. Dentro desta perspectiva, é necessário tentar compreender como funciona a atenção humana, tendo em vista que uns dos grandes desafios das novas teletransmissões de futebol têm sido o de preencher o tempo morto de modo a entreter o espectador e fazê-lo manter o foco na mensagem

que está sendo transmitida.

Iniciamos esta explanação trazendo o conceito de atenção para Lima (2005, p. 114):

[...] A atenção pode ser definida como a capacidade do indivíduo de responder predominantemente os estímulos que lhe são significativos em detrimento de outros. Nesse processo, o sistema nervoso é capaz de manter um contato seletivo com as informações que chegam através dos órgãos sensoriais, dirigindo a atenção para aqueles que são comportamentalmente relevantes e garantindo uma interação eficaz com o meio.

A boa dinâmica de uma transmissão televisiva exige que estes estímulos se deem em uma ordem "rítmica e acelerada", como já destacaram Lipovetsky e Serroy (apud BEDENDO, 2010). O que se percebe é a utilização de cada vez mais imagens, sob os mais diversos ângulos, para preencher os tempos mortos da partida e também para conferir a ela uma narrativa síncrona. A reprodução de cenas em diferentes velocidades - normal, slow e superslow - é praxe nas teletransmissões e têm o objetivo de criar esta alternância de ritmos que irá ditar o tom da narrativa.

Aqui, um parêntese: algumas destas imagens com qualidade comparável à do cinema repetidas dezenas de vezes ao longo de uma transmissão e posteriormente nos programas de debate futebolísticos não podem ser utilizadas pelos administradores do árbitro de vídeo. Como uma imagem reproduzida em uma velocidade muito diferente da sua natural pode causar uma diferença na sensação do impacto causado por um atleta em relação ao outro, existe uma orientação do comitê de arbitragem da Fifa para que todos os lances revisados pelo árbitro da partida no monitor estejam na velocidade em que aconteceram originalmente.

Muitos autores dentro do campo da psicologia têm elaborado diferentes teorias na tentativa de explicar os limites da *atenção humana*. Halowell e Ratey (1999), por exemplo, falam sobre a complexidade desta tarefa:

[...] o sistema atencional envolve quase todas as estruturas do cérebro, de uma forma ou de outra. Ele governa nossa consciência, nossa experiência na vigília, nossas ações e reações. É o meio pelo qual interagimos com nosso ambiente, seja esse ambiente composto de problemas de matemática, de outras pessoas ou das montanhas nas quais estamos esquiando (HALOWELL; RATEY, 1999, p. 318).

Para Lima (2005), a atenção pode ser dividida em três categorias: a atenção seletiva seria a capacidade de privilegiar determinados estímulos em detrimento de outros; a atenção alternada é a capacidade do indivíduo de desengajar o foco

atencional de um ponto e engajá-lo em outro, alternando o senso atencional. Já a atenção sustentada é a capacidade do indivíduo de manter o foco atencional em determinado estímulo ou sequência de estímulos por um determinado período de tempo para o desempenho de uma tarefa.

Neste trabalho, vamos partir do pressuposto de que a atenção praticada pelos telespectadores no momento em que lances capitais da partida são reproduzidos em uma teletransmissão esteja atrelada ao conceito de atenção sustentada, com base em duas premissas: o primeiro é o fato do árbitro do jogo ter um período de tempo realmente ínfimo para tomar uma decisão que pode modificar o resultado de um confronto. O segundo - tomando por base a perspectiva de Halowell e Hately (1999) - é a suposição de que, mesmo que estejamos assistindo uma partida de futebol em um local público, com muitas pessoas ao redor, a reação natural do ser humano é parar de realizar qualquer outra tarefa e focar totalmente a sua atenção na tela quando um lance emblemático é reproduzido em uma transmissão - principalmente se esta repetição se dá diversas vezes e com a utilização de imagens de diferentes ângulos e em diferentes velocidades. O receptor, neste momento e submetido a este ambiente, tem o intuito de se tornar também emissor, o que o leva a investir a sua atenção no lance reprisado para que ele venha a formar os seus próprios argumentos para expor a sua ótica sobre a determinada polêmica.

E será que é possível quantificar, em uma transmissão esportiva, o período de tempo no qual uma pessoa consegue manter a sua atenção exclusivamente atrelada à tela principal na qual a partida está sendo reproduzida? Possivelmente esta questão não tenha uma resposta definitiva. Tentando nos apoiar em outras áreas do conhecimento, a educadora norte-americana Tracey Tokuhama-Espinoza, por exemplo, em seu estudo, realizado em 2010³¹, defende que um aluno só consegue prestar atenção em aula de 10 a 20 minutos. Por outro lado, segundo um estudo recente encomendado pela Microsoft³² - uma das maiores empresas de tecnologia do planeta - este tempo seria muito menor: um ser humano só teria a capacidade de concentrar-se totalmente em uma tarefa específica por 8 segundos.

Já Comparato (1995) traz, em sua definição, uma referência à atenção tendo como base a experiência de um telespectador.

³¹ Disponível em: <http://educacaodeficiente.blogspot.com/2011/07/dilema-de-mestre-atencao-do-aluno-dura.html>

³² Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/tempo-de-concentracao-das-pessoas-na-era-digital-menor-que-de-um-peixe-16153807>

Na televisão o tempo de atenção é de apenas três minutos. Se passado este tempo não fomos atraídos, mudamos de canal. O fato de o televisor se encontrar num ambiente iluminado, onde as pessoas falam entre si, o telefone toca, uma criança chora, a panela está no fogo etc., exige que o tempo dramático seja incisivo e que as ações se sucedam com muito mais dinamismo do que no cinema. Aqui o peso da palavra é menor (COMPARATO, 1995, p. 60).

A FIFA não estipulou, inicialmente, um tempo limite de pausa para a utilização do VAR, mas há uma orientação para que as interrupções geradas pela revisão de um lance capital da partida não se prolonguem por mais de um minuto cada. Por outro lado, já constatamos neste trabalho que no futebol americano - onde o árbitro de vídeo tem sido utilizado de maneira ininterrupta desde 1999 - as revisões, em média, levam menos de dois minutos e meio para serem concluídas. E também que, segundo Comparato (1995), três minutos é o tempo limite de atenção de um telespectador frente a uma determinada situação. Assim sendo, o período de tempo considerado para os critérios de análise estabelecidos neste trabalho será entre um e dois minutos e meio por intervenção.

3.4 A dinâmica das transmissões

Neste tópico, tentaremos entender como funciona a dinâmica das transmissões de futebol, principalmente no que tange às imagens. Iremos tentar compreender como funciona a divisão das câmeras - item que pode variar, dependendo de quem é o mediador do espetáculo - o que cada flagrante representa e como funciona a tomada de decisão nestas situações, ou seja, como definir se uma imagem é mais relevante em detrimento de outra.

Em uma transmissão televisiva, o plano principal - que também pode ser chamado de plano aberto - é o mais importante. É a ele que a geração responsável pelo evento irá recorrer durante a maior parte do tempo. A câmera, neste caso, encontra-se fixada no centro do raio de ação e acompanha a bola, fazendo movimentos em um eixo horizontal que têm como pontos de referência as duas goleiras. A FIFA produz, a cada Copa do Mundo, os seus *Manuais de Transmissão*. A definição a seguir foi traduzida de um destes números, disponibilizado na Copa do Mundo de 1998, na França.

Câmera 1: é a câmera principal, posicionada na linha do centro do gramado. É a mais importante em uma transmissão. O ângulo tem de ser suficiente para mostrar o andamento da jogada, mas não aberto a ponto da bola e dos

jogadores se tornarem apenas manchas na tela. A filosofia básica é que sejam mostrados todos os envolvidos na jogada, e não alguém que esteja claramente fora do lance. A câmera segue a direção da jogada, em termos da direção do movimento de câmera (Manual de Transmissão, XV Copa do Mundo FIFA, 1998 - Tradução minha³³).

Já o plano médio é, por definição, "um recorte mais próximo (no sentido de ampliação, de *zoom in*) do Plano Principal, usado para ressaltar ações dos jogadores, observar *in loco* o desenvolvimento de uma jogada" (TELLES DA SILVEIRA, 2010). Este tipo de cena é muito utilizada em replays, para detalhar como a jogada de um gol foi construída, por exemplo.

Por fim, temos o plano fechado ou detalhe, onde a câmera faz um *close up* em um atleta para mostrar a sua reação diante de determinada jogada. Este tipo de cena é fundamental na construção da narrativa de uma transmissão, pois coloca em evidência alguns atletas, que passam a se tornar personagens dentro da história que está sendo contada. Owens (2007) destacou esta especificidade.

Um diretor pode imergir no espaço particular de um indivíduo através da cena e com isto trazer a sua audiência para este espaço. Ele ou ela podem dar, através de uma situação imagética, a percepção para que um espectador possa se relacionar com o atleta e sentir a dor, a pressão, o gosto da vitória ou a angústia da derrota (OWENS, 2007, p. 109 - tradução minha³⁴).

³³ Texto original: "Camera one: Main camera positioned at midfield. Camera one is the main coverage camera or master shot. The shot is wide enough to show the flow of play, but not so wide that the ball and players become specks on the screen. The basic philosophy is to show everyone involved in the play, but not anyone who is clearly out of the flow. The camera leads the play in terms of direction camera movement.

³⁴ Texto original: "The director can get inside the personal space of the individual in the shot and draw the audience in. He or she can develop a visual situation in which the audience member can relate to the athlete and feel the pain, pressure, and thrill of victory or agony of defeat".



Figura 21 - Exemplos de plano principal (figura acima), médio (meio) e detalhe (abaixo) em uma transmissão. Fonte: reprodução/Sportv.

Estes três são, basicamente, os ângulos utilizados em uma transmissão esportiva. A utilização de recursos eletrônicos dos mais diversos e a presença de diversas câmeras cinematográficas para registro das referidas cenas são nuances que conferem a cada teletransmissão um tom de exclusividade. Quanto maior o número de equipamentos de registro presentes em uma cobertura, maiores serão as possibilidades.

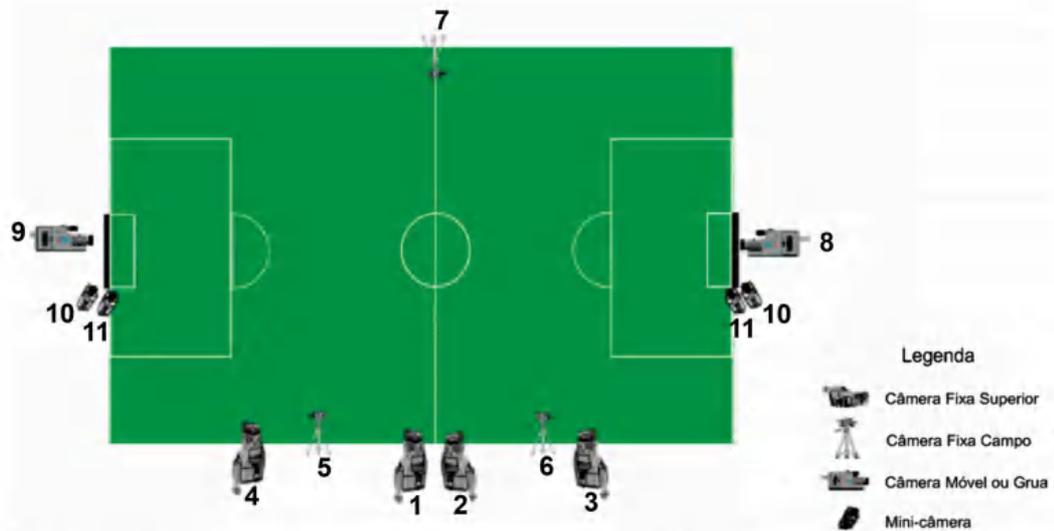


Figura 1. Modelo de posicionamento das câmeras em campo
Figure 1. Model of the placement of cameras on the Field

Figura 22 – Posicionamento das câmeras.
 Fonte: Ushinohama e Affini (2010).

A imagem acima foi retirada de um artigo de Ushinohama e Affini (2010). As autoras fizeram uma análise comparativa entre um mesmo jogo do Campeonato Brasileiro de 2009 sob as óticas da Band TV e da TV Globo - as duas empresas que detinham os direitos de transmissão³⁵ do futebol nacional na época. A figura abaixo - também retirado deste trabalho - trás algumas conclusões sobre o assunto.

Elementos	TV Bandeirantes	TV Globo
Câmeras	10 (8 fixas e 2 móveis)	13 (11 fixas e 2 móveis)
Planos	Geral até <i>Close-up</i>	Grande geral até <i>Close-up</i>
Movimentos	Grua – <i>Pan</i> – <i>Tilt</i> – <i>Zoom</i>	Grua – <i>Pan</i> – <i>Tilt</i> – <i>Zoom</i>
Eixo	2 (principal e oposto)	2 (principal e oposto)
Recursos Visuais	<i>Replay</i> – Comp. Gráfica – <i>Slow motion</i> – <i>Freeze</i> – Tira-teima	<i>Replay</i> – Comp. Gráfica – <i>Slow motion</i> – <i>Freeze</i>
Transições	Corte Seco – <i>Fade</i>	Corte Seco – <i>Fade</i>
Áudio	Locução – Técnico – Torcida – Repórteres	Locução – Técnico – Torcida – Repórteres

Figura 23 – Elementos de transmissão.
 Fonte: Ushinohama e Affini (2010).

³⁵ Band TV e TV Globo dividiram os direitos de transmissão do futebol em TV aberta até o final de 2016, quando a Band optou por não renovar a sua licença, deixando a concorrente com o monopólio do mercado.

Apesar da TV Globo trabalhar com três câmeras a mais do que a sua concorrente, foi constatado que a diferença no volume de imagens geradas e utilizadas entre as duas transmissões não era relevante a ponto de tornar-se um ruído para o espectador que acompanhasse o jogo pela Band TV. Além disso, a utilização de mais recursos visuais pela Bandeirantes - onde os narradores chamam a participação do internauta a todo o momento - dava a falsa sensação de que era a Bandeirantes a que dispunha de um maior volume de imagens, e não a sua concorrente.

Este uso de elementos tecnológicos para auxiliar a tarefa dos comunicadores responsáveis por levar uma transmissão ao ar tem sido crescente e novos recursos têm aparecido a cada dia, como destaca Toledo (2002):

É sabido que, cada vez mais, os recursos tecnológicos intervêm nas transmissões das TVs. O uso de câmera lenta com qualidade comparável à do cinema (super slow motion) e de um recurso chamado "touch screen", que permite "desenhar" sobre a imagem congelada, para ajudar os comentaristas na discussão das "jogadas" (FOLHA DE SÃO PAULO, 16/6/1994 apud TOLEDO, 2002, p. 199).



Figura 24 - Linha de impedimento destacada em uma transmissão por recurso gráfico.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

Para falar sobre edição, é importante destacar que "A quebra no tempo é sinalizada pelo corte com fade, servindo para inserir o replay e/ou retornar a transmissão direta e ao vivo" (USHINOHAMA; AFFINI, 2010).

A intenção é levar ao telespectador o maior número informações através das imagens, de diferentes ângulos e visões, não se importando em perder o reinício da bola em jogo. Em vários momentos, a sequência de replays termina com um dos times já no campo de ataque, buscando o cruzamento

ou a infiltração de jogadores na área. Há a inserção do “tira-teima” durante a partida, para análise de um lance, se foi ou não impedimento. (USHINOHAMA; AFFINI, 2010, p. 12-13).

Iremos constatar posteriormente neste trabalho que a utilização deste recurso de edição para demarcação do tempo presente na análise feita pelas autoras em 2010, nem sempre é replicada nos dias atuais, em que algumas geradoras optam por utilizar somente o corte-seco - ou seja, a veiculação de uma sequência de planos sem a utilização de nenhum efeito de transição.

Fechine (2008) explica esta característica contemporânea peculiar das transmissões de futebol, em que a velocidade da geração das imagens traz a elas um elemento de atemporalidade, mudando as percepções pré-concebidas de tempo e espaço que temos fora do mundo televisivo.

No caso da televisão, o espaço no qual se dá a relação entre aquele que vê (espectador) e aquilo que é visto (o que é exibido na tela) é um espaço próprio à transmissão – um espaço que não existe em outra dimensão que não a da própria exibição – e que, por isso mesmo, configura-se como um aqui sem qualquer correspondência fora da duração que o faz ser (FECHINE, 2008, p. 141).

O espaço situado pela autora é permeado pelas narrativas específicas de cada transmissão esportiva e as suas histórias, suas peculiaridades, seus heróis e vilões. A transformação de um evento esportivo em espetáculo - iniciada na Roma antiga, no Coliseu - faz com que determinados personagens se sobreponham aos outros dentro do conto futebolístico. É o diretor de imagens o encarregado de ilustrar esta história, com a árdua tarefa de escolher, dentre tantas opções, a melhor cena a ser utilizada - na Copa do Mundo de 2018, sabe-se que a FIFA utilizou imagens providas por 32 câmeras cinematográficas em cada um dos 64 jogos. Alguns elementos são fundamentais nesta tomada de decisão, como pontua Owens (2007).

Por exemplo, um perdedor que está sofrendo com uma lesão ou perdendo a cabeça na partida pode se tornar a história que o diretor quer cubrir. Os americanos têm uma afinidade natural com a síndrome de vira-latas, e isto pode fazer com que o vira-lata roube o espaço da estrela.
[...] O diretor tem de ser o mais jornalístico possível nestas situações, fazendo um julgamento justo e balanceado de todos os competidores (OWENS, 2007, p. 109-110 - tradução minha³⁶).

³⁶ Texto original: "For example, a loser who is suffering from injury or losing control of a match may be the story the director wants to cover. American audiences have a natural affinity for the underdog and this can be translated into interesting coverage if the underdog is attempt to upset the star."(...) The director should try to be as journalistic as possible in these situations. He or she should provide balanced and fair coverage of all contestants."

Por fim, iremos abordar ao longo do trabalho os recursos gráficos implementados nas teletransmissões com a utilização do VAR. Abaixo, trazemos um exemplo retirado de uma transmissão da Copa do Mundo de 2018. Por enquanto, percebemos que o padrão adotado pela FIFA nesta competição não foi replicado por outras entidades, tendo cada uma implementado o árbitro de vídeo com base em suas especificidades.



Figura 25 - Utilização do VAR na final da Copa do Mundo.
Reprodução: TV Globo

Durante o mundial, sempre que o VAR foi solicitado, a tela se dividiu em três, com o lance polêmico sendo reprisado na esquerda, uma imagem do árbitro principal do confronto no canto superior direito e a cabine com os árbitros de vídeo no canto inferior direito.

3.5 Metodologia

Para a análise, primeiro vamos destacar os lances nos quais o VAR foi solicitado, em diferentes campeonatos e com transmissões distintas.

Será realizada uma análise individual dos lances para entender se a interrupção durou o período de tempo compreendido entre a sugestão de paralisação dada pela FIFA e o tempo médio de interrupção para revisão de uma jogada no futebol americano; Além disso, vamos averiguar quais os recursos televisivos de preenchimento do *tempo morto* utilizados pelos mediadores das

atrações nas quais estas interferências ocorreram. Também será analisada, se necessária, a fala dos narradores e comentaristas no momento em que os lances polêmicos eram mostrados, de modo a tentar compreender, em sua plenitude, que ideia a equipe de transmissão estava repassando aos telespectadores no momento dos acontecimentos.

Quando necessário for, iremos falar sobre as questões gráficas da transmissão consequentes da utilização do VAR e em como a narrativa em cima do acontecimento original foi construída.

Concluídas as análises individuais, iremos traçar um paralelo entre as transmissões, de modo a tentar entender se houve alguma distinção na execução dos processos e se a dinâmica do esporte foi afetada de alguma forma pela transmissão e/ou pela interrupção dos eventos esportivos proporcionada pelos meios tecnológicos.

4 O VAR NAS TRANSMISSÕES TELEVISIVAS

4.1 Mundial de Clubes 2016: a primeira experiência

O VAR não dá a resposta final, oferece uma solução para esses erros sérios que um árbitro faz e depois se lembra por anos. Mas tem que ficar claro que o futebol não é um jogo perfeito (Perluigi Collina³⁷, em entrevista concedida ao portal GOAL, 2018).

O Mundial de Clubes FIFA de 2016 foi escolhido como o primeiro evento oficial da entidade submetido à utilização do árbitro de vídeo. Disputada entre os dias 8 e 18 de Dezembro do referido ano no Japão, a competição contou com sete equipes e oito jogos foram realizados até que um campeão fosse decretado - neste caso, o Real Madrid, da Espanha, que também viria a conquistar os dois mundiais seguintes.

Em cada uma das partidas, as equipes do árbitro de vídeo tiveram 23 diferentes ângulos à disposição para eventualmente - e quando solicitado - interferir nos casos de gols, pênaltis, cartão vermelho e erros na identificação de jogadores, quando os mesmos sofriam algum tipo de sanção.

Nenhuma revisão de lance foi solicitada nos três primeiros jogos: Kashima Antlers 2 x 1 Auckland City, Mamelodi Sundowns 0 x 2 Kashima Antlers e Jeonbuk Hyundai 1 x 2 América do México. No primeiro, o árbitro de vídeo holandês, Danny Makkelie, apenas confirmou na comunicação interna a posição legal do atacante sul-coreano Kim Dae-Wook no gol de falta anotado pela equipe neozelandesa. O árbitro Janny Sikazwe, de Zâmbia, optou por não rever a jogada por concordar com a validação da mesma.

Na primeira partida em que o árbitro de vídeo foi solicitado, a grande polêmica do Mundial. Na vitória do Kashima Antlers, do Japão, por 3 a 0 sobre o Atletico Nacional, da Colômbia, o árbitro húngaro Viktor Kassai marcou um pênalti de Orlando Berrio, do Atletico, sobre Nishi Daigo, do Kashima. O lance, que foi determinante para o resultado da partida, será analisado aqui neste trabalho, já que, para muitos, trata-se do primeiro grande erro da história do VAR em uma partida

³⁷ Perluigi Collina, italiano, foi um dos mais renomados árbitros de sua geração, tendo sido eleito por 6 vezes consecutivas o melhor árbitro do ano no planeta. Apitou as finais das Olimpíadas de 1996, da Champions League de 1999, da Eurocopa de 2000 e da Copa do Mundo de 2002. Atualmente, é o Coordenador do comitê de Arbitragem da FIFA. O trecho destacado foi retirado de uma entrevista disponível em: <https://www.goal.com/br/not%C3%ADcias/collina-com-o-var-quem-toma-a-decisao-final-ainda-e-o/hzvpbtfkbyvi128mc9h4ra70h>

oficial, fato que, na oportunidade, gerou muitas dúvidas sobre a adoção da tecnologia. Os registros utilizados na sequência foram capturados da transmissão da Fox Sports, que transmitiu a partida no dia 14 de Dezembro de 2016.

Eram marcados 28 minutos e 50 segundos no cronômetro da partida quando um atleta do Kashima Antlers bateu uma falta, levantando a bola na área defendida pela equipe do Atletico Nacional. A bola foi arrematada para fora e o tiro de meta foi assinalado. A transmissão da partida coloca o replay do lance, mostrando a execução equivocada da jogada e a equipe que comanda o espetáculo - narrador e comentaristas - já estão falando sobre outro assunto referente ao jogo.

Quando a cena é cortada para o tempo real da partida novamente - 29 minutos e 15 segundos no cronômetro, 25 segundos depois da execução da jogada - percebe-se que o árbitro da partida está com a mão no ouvido, comunicando-se com a equipe do VAR. A câmera é fixada no juiz Viktor Cassai, da Hungria, por alguns segundos. Aos 29 minutos e 37 segundos, ele soa o apito, e a transmissão imediatamente corta a imagem para a central do árbitro de vídeo da FIFA. Na imagem, muito escura, só é possível ver a silhueta de três homens, cercados por uma grande quantidade de monitores - possivelmente um para cada um dos 24 ângulos aos quais os responsáveis por auxiliar a arbitragem tinham acesso.



Figura 26 - Central do VAR no Mundial do Japão/2016: imagem escura e muitos monitores.
Fonte: Reprodução: Fox Sports

A imagem acima é mostrada na transmissão por cinco segundos. Depois disso, a cena é cortada para o árbitro Viktor Cassai, que é mostrado correndo em

direção à linha lateral do gramado. Ele demora 15 segundos no trajeto e mais 15 para analisar o lance. O ângulo mostrado pela televisão não mostra a imagem que Viktor está analisando e ela tampouco é reproduzida pela transmissão até este momento, o que faz com que os transmissores da partida não saibam qual é a irregularidade da jogada e o que houve de errado com a marcação original. A geração de caracteres coloca um símbolo do VAR no canto da tela, para sinalizar que o árbitro de vídeo acionou o juiz por algum motivo.



Figura 27 - Transmissão mostrando o árbitro revisando a jogada: não é possível saber que imagem ele está analisando.

Fonte: Reprodução: Fox Sports.

Quando o cronômetro marca 30 minutos e 05 segundos - 1 minuto e 15 segundos após o acontecimento da jogada - o árbitro Viktor Cassai estende o braço esquerdo e aponta para a marca do pênalti, assinalando uma penalidade a favor do time japonês. A equipe que está transmitindo a partida mostra surpresa com a decisão, pois ainda não entendeu qual foi a irregularidade.

Somente aos 30 minutos e 18 segundos - 1 minuto e 28 segundos após o acontecimento original - um replay é inserido na transmissão para explicar a situação. A imagem mostra, no canto superior da tela, o atacante Orlando Berrio, do Atletico Nacional, dando um encontrão no meia Nishi Daigo, do Kashima Antlers. A bola, que acabou sendo levantada em outro ponto da grande área defendida pelos colombianos, não é mostrada na cena, o que mostra que o lance não foi mostrado originalmente na transmissão pelo fato de ter sido um acontecimento periférico dentro do espectro da jogada.



Figura 28 - Berrio (de preto, no canto superior esquerdo da tela, logo abaixo do placar) acerta Daigo (de branco, ao lado de Berrio, enquanto a bola não é mostrada).
Fonte: Reprodução: Fox Sports.

Na sequência, os colombianos reclamam com o árbitro e uma pequena confusão se inicia. A geração da partida reproduz o lance de outro ângulo aos 30 minutos e 38 segundos de jogo, mostrando uma imagem de outra câmera com um zoom de aproximação e congelando a cena no momento do contato, o que torna a infração mais clara. Neste momento, a equipe da transmissão passa a concordar com a marcação apontada pelo árbitro de vídeo, alegando que o atacante do Atletico Nacional efetivamente deslocou o atleta da equipe japonesa.

A penalidade é cobrada somente aos 32 minutos e 09 segundos de jogo - dois minutos e dezenove segundos após o acontecimento original. O meia Shoma Doi, do Kashima Antlers, efetua a cobrança no canto esquerdo do goleiro argentino Franco Armani, do Atletico Nacional, que nada pôde fazer. A geração da partida mostra a comemoração pelo tento, na sequência a cena é cortada para a festa da torcida japonesa - já que o gol foi marcado pelo time da casa - e depois o lance que deu origem à penalidade é mostrado novamente. Neste momento, o narrador da partida dá um discurso sobre as mudanças no futebol e fala sobre a importância da utilização da tecnologia no auxílio à arbitragem.

O grande problema da jogada, entretanto, não foi percebido de imediato pelos comunicadores responsáveis pela transmissão do espetáculo, vindo à tona somente após o jogo ir para o intervalo. Na Sportv, uma das emissoras responsáveis pela geração da partida no Brasil, uma imagem foi recuperada logo depois que a

transmissão foi retomada do bloco comercial, no chamado "show do intervalo". Nela, é possível perceber que Nishi Daigo, do Kashima Antlers, estava em posição de impedimento quando recebeu o encontrão de Orlando Berrio, do Atlético Nacional, fora do lance onde a bola estava sendo disputada. Segundo o depoimento do comentarista de arbitragem Arnaldo César Coelho³⁸, da Rede Globo, o posicionamento de Daigo deslegitimou a marcação indicada pelo árbitro de vídeo, já que, neste caso, o lance deveria ter tido sequência normalmente.

Após o jogo, o equívoco do VAR no primeiro lance em que foi utilizado repercutiu internacionalmente. O jornal Estadão, de São Paulo, por exemplo, chegou a utilizar a palavra "vexame" para classificar a intervenção equivocada do árbitro de vídeo, que interferiu diretamente no resultado da partida. Em nota, a FIFA rechaçou as críticas, ignorando o impedimento de Daigo, afirmando que "a penalidade efetivamente aconteceu" e elogiando a postura do árbitro Viktor Cassai e da equipe responsável pelo auxílio à arbitragem.

Analisando a transmissão, é possível afirmar que o fato de a imagem que estava sendo revisada pelo árbitro não ter sido mostrada no momento em que a revisão acontecia prejudicou o entendimento dos telespectadores, que naquele momento não conseguiram entender o que estava se passando. Trata-se de um lance fora do contexto da bola, uma disputa "fora de jogo", o que justifica o fato de replays não terem sido inseridos pra explicar o que estava acontecendo naquele momento, tendo em vista que lances desta natureza são muito mais interpretativos do que disputas corriqueiras, o que dificulta o trabalho da geração.

Entretanto, ignorar o impedimento foi um erro grave do árbitro e também da equipe de transmissão. No replay inserido pela geração oficial da partida aos 30 minutos e 19 segundos de jogo, já é possível perceber o impedimento de Nishi Daigo, fato que passou batido pelos comunicadores dos veículos que transmitiam a partida em solo brasileiro - Fox Sports, Sportv e TV Globo. Somente após a repercussão do lance nas redes sociais a imagem foi recuperada e o debate veio à tona, sendo que, nos três veículos, o break para o intervalo comercial foi necessário para que isto viesse a acontecer.

³⁸ Arnaldo César Coelho foi um renomado árbitro de futebol. Destacou-se por ser o primeiro não-europeu a apitar uma final de Copa do Mundo - o confronto entre Itália e Alemanha Ocidental, em 1982. Posteriormente, atuou como comentarista de arbitragem da Rede Globo por 30 anos, aposentando-se no final de 2018.

4.2 Supercopa da Holanda: o 2-0 que virou 1-1

Uma grande polêmica marcou a final da Supercopa da Holanda de 2017, chamada “Taça Johan Cruyff” em homenagem ao camisa 10 da Laranja Mecânica, a maior seleção da história da Holanda, que chegou às finais das Copas do Mundo de 1974 e 1978. Cruyff faleceu em Março de 2016 e encerrou a carreira no Feyenoord, clube onde marcou época e que, coincidentemente, foi um dos finalistas e sede da partida em homenagem ao ex-atleta.

No dia 5 de Agosto de 2017, no estádio De Kuip, em Rotterdã, Feyenoord – campeão holandês na temporada 2016/2017 - e Vitesse, o campeão da Copa da Holanda, duelavam por mais uma taça no primeiro jogo oficial da temporada. Era o primeiro jogo com o auxílio do VAR na Holanda, já que, na oportunidade, estava em votação no país se a liga nacional iria ou não utilizar-se do árbitro de vídeo no campeonato doméstico, que começaria em poucas semanas.

Logo aos 7 minutos de jogo, o volante holandês Jens Toornstra abriu o placar para os donos da casa. Tudo corria bem até os 54 minutos – os 9’ da segunda etapa – momento em que a grande polêmica se iniciou. Utilizaremos nesta análise a minutagem referente ao tempo total de partida decorrido até o instante do lance, já que este foi o mecanismo de contagem de tempo utilizado pela Fox Sports, emissora que realizou a transmissão do espetáculo, ao vivo, no território holandês. As imagens foram disponibilizadas no canal do youtube da estação televisiva, de onde coletamos o material que será analisado nas próximas linhas.³⁹

Aos 54 minutos e 2 segundos, após intensa troca de passes, o atacante do Vitesse, o eslovaco Tim Matavz, avança com a bola dominada em direção à meta adversária. Ele ingressa na área defendida pelo Feyenoord e só o goleiro adversário, o australiano Brad Jones, está à sua frente. Ele hesita no momento de realizar a finalização e, aos 54 minutos e 4 segundos, o volante marroquino El Ahmadi, do Feyenoord, acerta um bote (numa jogada chamada popularmente aqui no Brasil de “carrinho”) em Matavz, desarmando-o. Analisando o lance em sua velocidade normal, em um primeiro momento, no ângulo disponibilizado pela emissora de TV que transmitia a partida, é impossível saber se o volante acerta a bola – o que validaria a jogada – ou se ele atinge a perna do seu adversário.

³⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PWNmRTdMEAY>



Figura 29 - Momento em que El Ahmady acerta Matavz: por este ângulo, impossível saber se acerta jogador ou bola.
Fonte: Reprodução: Fox Sports.

Aos 54 minutos e 7 segundos, a câmera fecha no árbitro holandês Danny Makkellie, que estica o braço esquerdo, sinalizando que a jogada deve ter prosseguimento. Em segundo plano, no fundo da imagem, é possível perceber Matavz no chão encarando El Ahmadi, e o marroquino fitando-o de volta.



Figura 30 - Momento em que Matavz(sentado, de amarelo) encara El Ahmadi e reclama com o árbitro, enquanto Makkellie manda o jogo seguir.
Fonte: Reprodução: Fox Sports.

Na sequência, o goleiro Brad Jones repõe a bola rapidamente e em apenas 10 segundos ela cruza praticamente todo o campo, encontrando o meia do Feyenoord, o holandês Vilhena, na entrada da área do Vitesse. Aos 54 minutos e 21 segundos de jogo ele finaliza de longa distância – está a cerca de 10 passos da entrada da área, aproximadamente 35 metros do gol – o goleiro do Vitesse, Pasveer,

falha grosseiramente, e a bola sobra livre para o atacante do Feyenoord, o dinamarquês Jorgensen, que finaliza e marca o gol para o time da casa.

A câmera principal da transmissão mostra a comemoração do atacante dinamarquês muito rapidamente, pois, aos 54 minutos e 30 segundos, o corte vai para um plano fechado, onde o árbitro Danny Makkellie é mostrado com o braço esquerdo levantado, o que aponta para uma possível irregularidade. Os atletas do Vitesse cercam o árbitro e discutem com ele. Na imagem, é possível identificar o capitão da equipe, o zagueiro Guram Kashia, apontando veementemente para a área do adversário, numa clara referência ao lance entre Matavz e El Ahmadi.

A transmissão foca, na sequência, nos treinadores das duas equipes. Ambos parecem, pelos semblantes, não estarem entendendo o que está se passando. Aos 54 minutos e 44 segundos, a câmera mostra Makkellie – ainda cercado pelos atletas do Vitesse – com a mão esquerda junto ao ouvido onde uma escuta está instalada, comunicando-se com a cabine onde estão os responsáveis pelo VAR.

Após muita demora, somente aos 55 minutos e 28 segundos (1 minuto e 24 segundos após a origem do lance) Makkellie desenha o retângulo com as mãos, indicando que a jogada será por ele revisada. Ele demora 27 segundos para deslocar-se até a beira do gramado, onde um monitor o espera. Chama a atenção que, diferentemente do que observamos nas outras partidas analisadas neste trabalho, em Roterdã não foi instalada uma cabine fechada para que o árbitro pudesse analisar o lance novamente sem interrupções externas. Um monitor de Led foi anexado à uma mesa, como mostra a imagem abaixo, ao lado da torcida do Feyenoord. Na cena, também é possível perceber que um homem de terno, que na transmissão não foi identificado, fica o tempo todo ao lado do árbitro, revendo o lance com ele e fitando-o com os olhos.

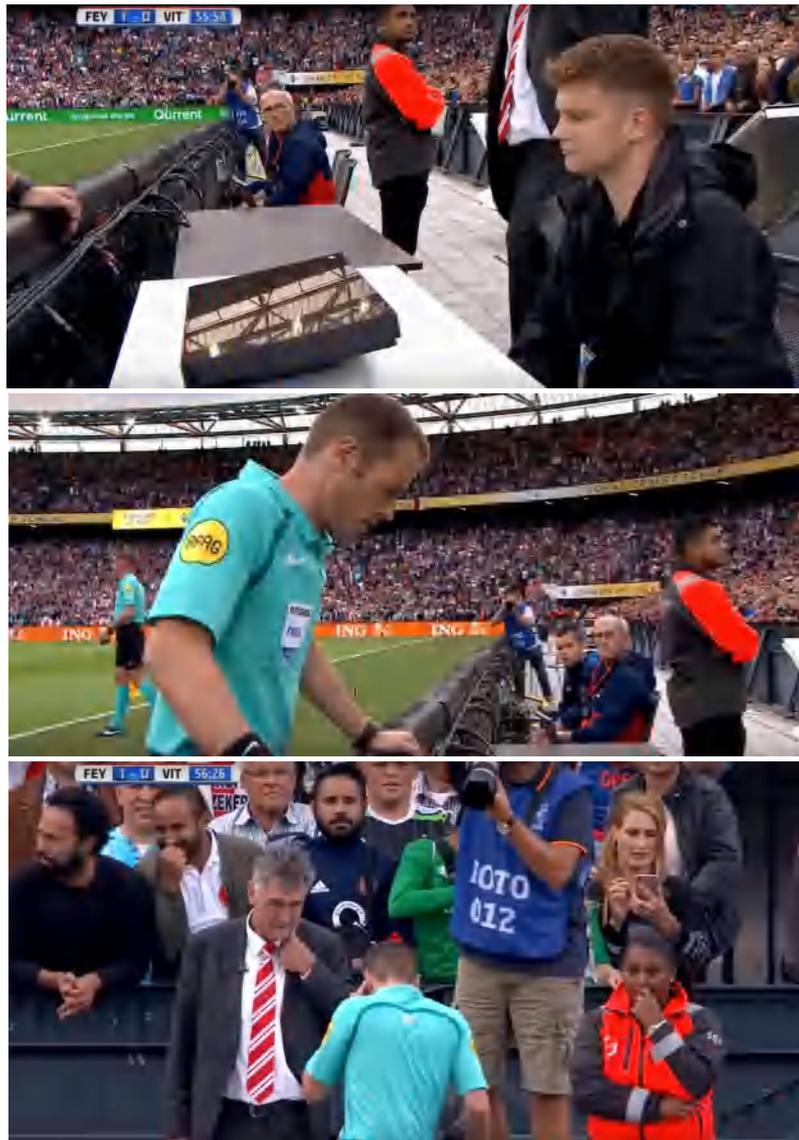


Figura 31 - Na primeira imagem, o monitor improvisado em uma mesa; no centro, o árbitro revisa a jogada; abaixo, a pressão sobre o juiz: erro de infraestrutura.
 Fonte: Reprodução: Fox Sports.

O reflexo do monitor faz com que a imagem reproduzida pela transmissão não mostre o que o árbitro está vendo. Nenhum replay é inserido durante a revisão, que dura aproximadamente um minuto, e os comunicadores que transmitem o jogo não falam sobre um lance especificamente, limitando-se a um discurso sobre os avanços da tecnologia no futebol. Durante a revisão, a torcida de ambos os times é mostrada de maneira rápida, mas a cena é fixada predominantemente em Danny Makkellie, que se comunica diversas vezes com o árbitro de vídeo.

Aos 56 minutos e 30 segundos (2 minutos e 25 segundos após o lance original), Makkellie deixa o monitor e sinaliza o pênalti para o Vitesse, invalidando o gol do Feyenoord. Ele ainda mostra o cartão amarelo para o volante El Ahmadi, do

time da casa. Só então, aos 56 minutos e 52 segundos (2 minutos e 48 segundos após a origem da jogada) a transmissão insere um replay com um ângulo mais conclusivo da jogada, uma imagem mais aproximada, que mostra que El Ahmadi efetivamente atingiu a perna de Matavz, cometendo a penalidade.

A confusão segue, com discussão forte envolvendo o árbitro e os atletas de ambas as equipes. A transmissão se divide entre o que está acontecendo naquele momento e o replay mais conclusivo sobre a penalidade de El Ahmadi, destacado no parágrafo anterior. Esta imagem é reproduzida mais duas vezes. A penalidade só é cobrada aos 57 minutos e 48 segundos (3 minutos e 44 segundos após o lance original), quando o holandês Büttner empata o jogo para o Vitesse. A decisão da arbitragem fez com que um 2-0 para os donos da casa se tornasse um 1-1.

Aos 58 minutos e 5 segundos, depois de mostrar a comemoração do Vitesse, a transmissão flagra uma reclamação de Jorgensen junto ao árbitro. O atacante dinamarquês sinaliza em direção à área da equipe adversária, fazendo uma clara alusão ao gol que havia marcado. Danny Makkellie conversa com o atacante, mas não é possível entender, pelo ângulo que a televisão mostra, qual é a argumentação do juiz.

Somente 5 minutos depois do gol, aos 63 minutos, a transmissão recupera a imagem do gol marcado por Jorgensen. É constatado que o atacante estava em posição de impedimento, o que tornaria o gol ilegítimo. Após o jogo, a Fifa se pronunciou, elogiando a arbitragem de Danny Makkellie e considerando a decisão dele com o auxílio do árbitro de vídeo como “acertada”. Apesar disso, a repercussão do episódio fez com que, por maioria de votos dos clubes, o VAR não viesse a ser implementado no campeonato holandês na temporada 2017/2018. A decisão foi revista no ano passado, e a temporada 2018/2019 está sendo a primeira por lá em que todos os jogos contam com o auxílio da tecnologia na arbitragem.



Figura 32 - Frame capturado aos 54:22, no momento em que Jorgensen conclui, mostrando o impedimento do atacante: lance só foi recuperado pela transmissão aos 63'.
Fonte: Reprodução: Fox Sports.

Em relação ao polêmico lance, podemos concluir que o árbitro Danny Makkellie teve muita sorte ao constatar corretamente que o gol marcado por Jorgensen, do Feyenoord, na sequência da jogada era ilegítimo. Se havia dúvidas quanto à possível penalidade, o jogo deveria ter sido interrompido, e não ter tido sequência – como o próprio juiz claramente autorizou 3 segundos após a conclusão da infração original.

Além disso, houve muita demora para solicitação da revisão do lance (58 segundos após a finalização da jogada) e também para a análise das imagens (1 minuto). O fato de, possivelmente, o árbitro ter analisado os dois lances - a falta de El Ahmadi e o gol de Jorgensen (como a transmissão não mostrou a imagem que Makkellie estava revendo, não é possível ser conclusivo quanto a isso) – e a ausência de uma cabine adequada para que o juiz realizasse o seu trabalho, com evidente interferência externa, contribuíram e de certa forma justificam a falta de agilidade neste segundo momento.

A transmissão da televisão prejudicou o entendimento do espectador frente ao que estava acontecendo ao não mostrar novamente os lances após a conclusão de toda a jogada. A geração teve 1 minuto e 58 segundos para adicionar algum replay que viesse a esclarecer o que estava acontecendo, mas esta imagem só foi reproduzida instantes depois da decisão do árbitro ter sido concluída.

Embora a precária instalação disponibilizada pela organização do espetáculo não ajudasse neste sentido, o fato da transmissão não ter mostrado a imagem que estava sendo reproduzida no monitor de Led do gramado, ou seja, o lance que o

árbitro estava revisando naquele momento, prejudicou ainda mais o entendimento frente ao que estava acontecendo e para o que estava sendo assinalado naquele momento. Por fim, o fato de o impedimento de Jorgensen no tento do Feyenoord ter sido mostrado somente 5 minutos após a conclusão de toda a confusão prejudicou ainda mais a situação, dando ao torcedor do time da casa que acompanhava o jogo pela TV, por diversos minutos, a sensação de que a equipe estava sendo severamente punida, quando, na verdade, o lance por eles reclamado era de fato ilegítimo.

4.3 Copa das Confederações de 2017: a expulsão do jogador errado

A Copa das Confederações da Fifa (em inglês, o original, FIFA Confederations Cup) é uma competição entre seleções que teve a sua primeira edição em 1997. A sua ideia é reunir apenas os campeões de cada continente, em embates para decidir quem fica com a taça. Este torneio é considerado a segunda maior disputa entre selecionados nacionais do planeta - atrás apenas da Copa do Mundo. O Brasil é o maior vencedor da competição, com quatro conquistas.

Desde 2005, a Copa das Confederações passou a ser realizada de quatro em quatro anos, além de funcionar como uma espécie de "evento-teste", passando a ser realizada no mesmo país que receberá a Copa do Mundo no ano seguinte. Apenas alguns dos estádios do Mundial são selecionados para esta competição, também é responsável por testar a infraestrutura e a mobilidade urbana das cidades escolhidas para sediar o maior evento esportivo do planeta.

Em 2017, a Copa das Confederações foi realizada na Rússia - país que receberia a Copa do Mundo em Junho de 2018 - e contou com uma grande novidade: a presença do VAR, o árbitro de vídeo, que viria a ser utilizado no Mundial de seleções pela primeira vez um ano depois. Os olhos do mundo estavam voltados para a antiga União Soviética e era de fundamental importância para os defensores do auxílio da tecnologia no futebol que o evento fosse um completo sucesso, já que, em Março de 2018, uma votação junto à International Football Association Board⁴⁰ (IFBA) determinaria se o recurso eletrônico poderia ser utilizado na Copa.

⁴⁰ Fundada em 6 de Dezembro de 1883 em Manchester, a IFAB reúne representantes da Inglaterra, Escócia, Irlanda e País de Gales. A FIFA delegou a esta entidade a responsabilidade de administrar

A competição contou com oito seleções: as 6 campeãs continentais, mais a Rússia (país-sede) e a Alemanha (campeã da Copa do Mundo de 2014). Na primeira fase da competição, 12 jogos foram realizados, com o VAR sendo solicitado em 29 oportunidades, segundo o chefe de arbitragem da FIFA, Massimo Busacca. Nos cinco lances de gol que tiveram interferência do árbitro de vídeo, quatro tiveram as decisões originais modificadas, como iremos destacar na sequência:

- Aos 20 minutos do primeiro tempo do jogo Portugal x México, foi solicitada a revisão da jogada do gol anotado pelo português Nani. O árbitro argentino, Nestor Pitana, não se dirigiu ao monitor para observar novamente o lance, mas, seguindo a indicação dos árbitros de vídeo, anulou o tento marcado pelos portugueses ao marcar um impedimento do autor do gol.
- Aos 46 minutos do primeiro tempo do jogo Camarões x Chile, o árbitro esloveno, Damir Skomina, anulou um gol de Vargas, do Chile, após revisar a jogada com o auxílio da tecnologia. Na imagem, fica clara a posição de impedimento do atacante. A primeira etapa terminou com uma grande confusão e forte protesto por parte dos chilenos.
- Nesta mesma partida, aos 46 minutos do segundo tempo, o auxiliar esloveno Robert Vukan assinalou um impedimento de Alexis Sanchez, do Chile, em uma jogada que culminou em um gol assinalado por Vargas. O árbitro Damir Skomina solicitou a revisão do lance e não foi ao monitor, mas validou o gol, pois recebeu a comunicação do árbitro de vídeo de que o meia chileno estava em posição legal na origem da jogada.
- Aos 10 minutos do segundo tempo do jogo entre Alemanha e Austrália, o árbitro norte-americano Mark Geiger solicitou o auxílio da tecnologia para revisar a jogada do gol marcado pelo australiano Juric. A dúvida era se o atleta havia ou não utilizado o braço para desviar a trajetória da bola. O juiz não foi ao monitor para observar o lance novamente. Os árbitros de vídeo consideraram que o toque do meio-campista com a mão foi involuntário e o tento foi validado após a revisão.
- Aos 14 minutos do segundo tempo do jogo entre Rússia e México, o árbitro da Arábia Saudita, Fahad Al-Mirdasi, anulou o gol marcado pelo mexicano Chicharito Hernandez por impedimento. O detalhe é que ele solicitou a

utilização do árbitro de vídeo e apontou a irregularidade poucos segundos depois que o tento foi assinalado pelo atacante, dando a entender que a informação chegou ao seu comunicador assim que a jogada foi finalizada.

Ainda segundo Massimo Busacca, "nenhum erro grave foi constatado" nas jogadas que sofreram revisão ao longo da primeira fase da competição. Na sequência, destacaremos dois lances capitais nos quais o árbitro de vídeo foi utilizado e gerou grande polêmica acerca das decisões tomadas.

O primeiro deles aconteceu no jogo entre Nova Zelândia e México. Aos 45 minutos do segundo tempo, o zagueiro neo-zelandês Boxall entrou com muita força em cima do volante mexicano Héctor Herrera, que revidou na hora, derrubando o adversário no chão. O lance gerou uma briga generalizada entre os atletas das duas equipes, com trocas de socos e empurrões por parte de vários jogadores. A confusão durou cerca de 20 segundos e foi interrompida pelos árbitros auxiliares, que invadiram o gramado para separar os atletas. O árbitro gabonês Bakary Gassama ia reiniciar a partida normalmente aos 46 minutos e 12 segundos - exatos 50 segundos após o incidente. A reclamação dos mexicanos prosseguiu e neste momento iniciou-se a comunicação do árbitro com os responsáveis pelo VAR.

Três minutos após a agressão, Bakary Gassama resolveu solicitar a revisão da jogada, dirigindo-se até o monitor posicionado próximo à linha lateral do gramado. A confusão foi tão grande que fez com que até mesmo a geradora responsável pela transmissão oficial da partida viesse a se perder. Explico: sempre que o VAR era solicitado na Copa das Confederações, uma tela com o emblema oficial da competição era mostrada, com a tela se dividindo em três partes iguais. Geralmente, uma destas telas trazia o replay do lance que viria a ser analisado, outra acompanhava o árbitro e na terceira, posicionada no canto inferior direito, a câmera mostrava uma reação ao vivo de um dos envolvidos na jogada ou a cabine dos árbitros de vídeo.

Neste momento, entretanto, diante da demora do árbitro, duas das câmeras reproduzidas pela transmissão focavam em Bakary Gassama, mostrando-o por diferentes ângulos a fazer o famoso símbolo de solicitação do VAR.



Figura 33 - Reprodução da transmissão de México e Nova Zelândia: o árbitro é mostrado desenhando o retângulo do VAR por dois ângulos diferentes.

Fonte: Reprodução/Sportv.

Bakary Gassama demora mais 20 segundos para se deslocar até o monitor. Neste momento, o comentarista da transmissão da Sportv, Lédio Carmona, faz uma crítica: "O nosso grande Gassama, de Gâmbia, é muito fraco. Muito fraco". O árbitro demora exatos 48 segundos para ver o lance novamente. Depois, aplica apenas o cartão amarelo para Boxall, da Nova Zelândia, Hector Herrera e Reyes, do México. O jogo é reiniciado cinco minutos e 25 segundos após a confusão - muito mais do que a orientação de um minuto da FIFA, os dois minutos e meio de interrupção média da NFL ou os três minutos de atenção destacados por Comparato (1995).

Na capa da reportagem do dia 21 de Junho de 2017 - data da realização do jogo - o portal *Globoesporte.com* traz a manchete: "Árbitro se enrola no fim, México escapa de zebra, e bate a Nova Zelândia de virada". Nos destaques, a reportagem é taxativa, relatando o episódio como uma "lambança do juiz" e dando a entender que os atletas envolvidos no episódio deveriam ter sido expulsos.

O mais emblemático lance da Copa das Confederações de 2017 aconteceu justamente no último jogo da primeira fase da competição e será objeto de análise deste trabalho. A expulsão do camaronês Makoun na partida diante da Alemanha entrou para a história e deu importância para o árbitro de vídeo, podendo ter sido decisivo em prol do uso da tecnologia na Copa do Mundo que viria a ocorrer no ano seguinte. Na oportunidade, o VAR ajudou a evitar um erro que possivelmente não tenha precedentes na história recente do esporte.

O polêmico lance que será analisado aqui ocorreu no dia 25 de Junho de 2017 no Estádio Olímpico de Fisht, na cidade de Sochi, Rússia. Os registros a seguir foram retirados da Sportv, que transmitiu o confronto ao vivo. As imagens também foram disponibilizadas na internet posteriormente.⁴¹ A Alemanha vence a seleção de Camarões pelo placar de 1 a 0 e o cronômetro da partida marcava exatos 15 minutos e 35 segundos da segunda etapa quando o lateral-direito camaronês Mabouka atingiu com muita força o volante alemão Emre Can. Em um primeiro momento, vendo a imagem ao vivo, o lance se dá de maneira muito rápida, tornando difícil a tarefa de mensurar o real impacto da jogada.

Logo na sequência, aos 15 minutos e 40 segundos, a geração oficial da partida, realizada pela FIFA, corta a cena e traz um close do atleta Mabouka, o agressor. A camisa de número "2" utilizada pelo jogador fica em destaque na televisão. Em seguida, aos 15 minutos e 43 segundos, é reproduzido um replay em que é possível ver que o atleta camaronês foi extremamente desleal, cravando as travas da sua chuteira na parte posterior da coxa do seu adversário e não visando a bola em nenhum momento da disputa.



Figura 34 - Exato momento em que Mabouka atinge a parte posterior da coxa de Emre Can: entrada desproporcional.

Fonte: Reprodução/Sportv.

Quando a geração retoma o corte para o que está acontecendo naquele

⁴¹ Imagens disponíveis na reportagem: <http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-das-confederacoes/jogo/25-06-2017/alemanha-camaroes/>

momento, aos 15 minutos e 48 segundos, a cena já mostra a reclamação do camaronês Siani, o camisa 15, com o árbitro colombiano Wilmar Roldán. A câmera segue acompanhando Siani, que mostra estar completamente indignado. Aos 15 minutos e 58 segundos, um GC⁴² na tela informa que o atleta foi advertido com o cartão amarelo. Os comunicadores que estavam trabalhando na transmissão da emissora brasileira Sportv, que transmitia o jogo no Brasil, neste momento dizem não entender o que aconteceu e sugerem que o cartão pode ter sido recebido em função de alguma reclamação, que poderia não ter sido flagrada pela geração oficial da FIFA.



Figura 35 - Momento em que, através do recurso gráfico da geradora oficial, chega a informação do cartão amarelo para Siani, de Camarões.
Fonte: Reprodução/Sportv.

A reclamação de Siani permanece. A geração volta a exibir a forte entrada de Mabouka em Emre Can. Neste momento, o GC com tempo e placar do jogo é retirado do canto superior esquerdo da tela. Cinco segundos se passam para que a cena seja cortada novamente para os acontecimentos de momento da partida. A imagem mostrada agora é a do árbitro Wilmar Roldán com a mão direita junto ao ouvido, claramente comunicando-se com a equipe que está na cabine do VAR em Moscou.

A geração mostra o árbitro por 12 segundos ininterruptamente. Ele desloca-se de um lado a outro, mas não toma nenhuma atitude. A cena é cortada rapidamente para Mabouka, o agressor, e depois volta para Wilmar Roldán. O GC do cronômetro é inserido novamente no canto superior esquerdo da tela, aos 16 minutos e 44

⁴² Abreviação, na linguagem televisiva, para "Geração de Caracteres"

segundos (1 minuto e 09 segundos após o lance original). A câmera fica fixada na ação do juiz por mais 11 segundos, em que ele é mostrado andando de um lado para outro e fazendo alguns gestos, mas sem se fazer entender. A equipe de comunicadores que transmite o jogo pela Sportv confessa não estar entendendo o que está se passando naquele momento.

Exatamente aos 17 minutos (1 minuto e 25 segundos após o lance original), a imagem mostra o árbitro desenhando o retângulo, o que simboliza que o auxílio do VAR está sendo solicitado. Ele demora 13 segundos para se deslocar até a beira do gramado, onde um monitor está instalado para que o lance seja revisado. A geração oficial divide a tela em três, recurso que foi utilizado ao longo de toda a Copa das Confederações e também na Copa do Mundo. A tela maior, na esquerda, sempre traz um replay da jogada que está sendo analisada. No canto superior direito, Wilmar Roldán e o monitor são mostrados. No canto inferior direito, a cabine do VAR, em Moscou.

Na próxima imagem que destaco, é possível reparar, na cena reproduzida pela geração oficial da partida, o lance sendo reproduzido novamente e o número "2" com grande destaque às costas do camaronês Mabouka, enquanto o lateral pratica a agressão em cima do alemão Emre Can.



Figura 36 - Geração oficial da FIFA no momento da utilização do VAR: número "2" em evidência na camiseta do atleta camaronês.

Fonte: Reprodução/Sportv.

Wilmar Roldán demora apenas 10 segundos para revisar a polêmica jogada. Depois, ele se desloca até o centro do gramado e, aos 17 minutos e 30 segundos (1

minuto e 55 segundos após o lance original) expulsa o camisa 15 de Camarões, o volante Siani, que nada tinha a ver com a agressão. Uma grande confusão se inicia, com praticamente todos os atletas do selecionado africano indo em direção ao árbitro. A cena é cortada para um close-up em Siani, que é mostrado aplaudindo ironicamente o juiz.

A discussão se prolonga por exatos 35 segundos. A geração oficial da partida neste momento volta a retirar o GC com o cronômetro do canto superior esquerdo da tela. Aos 18 minutos e 05 segundos (2 minutos e 30 segundos após o lance original) - segundo a nossa contagem - o árbitro volta a deslocar-se em direção ao monitor posicionado junto à linha lateral do gramado. Ele demora 8 segundos no deslocamento e analisa a jogada novamente por mais 22 segundos. Desta vez, a geração flagra uma conversa entre Wilmar Roldán e a equipe do VAR, no momento em que a revisão está acontecendo.

Um detalhe é que, neste instante, a geração oficial da FIFA não reproduz mais a jogada original. Na nova divisão da tela, as cenas mostradas têm o intuito de repercutir a confusão. A câmera mostra uma conversa entre o treinador de Camarões e o quarto árbitro - o delegado da partida - no canto inferior direito, por exemplo.



Figura 37 - Nova revisão do árbitro: imagens mostram a confusão (esq. e canto inferior direito) e não mais o lance original.

Fonte: Reprodução/Sportv.

Aos 18 minutos e 47 segundos (3 minutos e 12 segundos após o lance original), segundo a nossa contagem, Wilmar Roldán finalmente mostra o cartão

vermelho ao lateral camaronês Mabouka. Os atletas do selecionado africano seguem reclamando. Mais 44 segundos se passam até que o jogador expulso deixe o gramado. Neste momento, o jornalista Maurício Noriega, comentarista da transmissão da Sportv, reclama da demora na tomada de decisão da arbitragem. Numa evidente crítica ao VAR, ele diz: "Esse negócio ainda vai dar trabalho na Copa do Mundo". O jogo é reiniciado aos 19 minutos e 46 segundos (4 minutos e 11 segundos depois da origem da jogada).

Questionado sobre a polêmica da expulsão, que tomou as manchetes do mundo no dia seguinte à realização da partida, o chefe de arbitragem da FIFA, Maximo Busacca, deu a seguinte declaração:

"Tenho que concordar, foi muito longo (o tempo de interrupção da partida). Mas, no fim, o jogador correto foi expulso. Temos que melhorar no futuro, não foi bom agora, mas a honestidade do jogo estava lá, o correto saiu. O mais importante é que depois de 12 jogos não teve um erro claro perdido pela arbitragem", disse ele, em entrevista reproduzida pelo portal globoesporte.com.

Analisando o ocorrido, é possível destacar que Wilmar Roldán havia sido rápido na sua tomada de decisão após realizar a primeira revisão da jogada. Ele iria reiniciar a partida com apenas um minuto e 55 segundos de interrupção - o tempo médio que se gasta em uma jogada revista na NFL é de dois minutos e meio - muito em função de ter perdido somente 10 segundos vendo o lance original novamente.

Fica evidente também que, no momento da primeira revisão da jogada, o árbitro levou em conta somente a intensidade do lance, sem prestar a atenção no autor da infração. Entretanto, o erro se torna ainda mais gritante na medida em que o replay inserido pela geradora oficial da partida coloca em evidência o número "2" às costas da camiseta do lateral camaronês. Esta imagem mostrada aos telespectadores é a mesma reproduzida no monitor ao qual o juiz tinha acesso, fato que enaltece o grosseiro erro que cometera.

Quanto à transmissão, no primeiro momento o recurso videográfico (GC) é utilizado para informar tanto os telespectadores quanto os comunicadores responsável pela mediação do conteúdo sobre o que está acontecendo. Posteriormente, o fato de o corte das cenas buscarem o lateral Mabouka em diversos momentos passa exatamente a mensagem de que não havia dúvidas por parte dos responsáveis pela geração quanto ao evento. O erro restringiu-se somente ao árbitro.

Chamou a atenção o fato do GC com o cronômetro da partida ser retirado da tela durante vários momentos ao longo de toda a confusão, fato que não encontramos em lances nos quais o VAR foi utilizado de outras competições até o dado momento. Não é possível ser conclusivo quanto ao motivo deste fenômeno - uma hipótese é de que a equipe responsável pela geração estivesse tentando "ludibriar" os telespectadores, fazendo com que eles não pudessem olhar para o relógio enquanto a jogada não tivesse um desfecho. Entretanto, a longa parada protagonizada por Wilmar Roldán - quase cinco minutos até o reinício do jogo - certamente afetou a dinâmica da transmissão, fazendo com que os comunicadores responsáveis pela mediação do espetáculo dirigissem ao árbitro um grande volume de críticas.

É possível presumir que houve um erro de comunicação entre o árbitro e a equipe do VAR, mas o fato de a geração não reproduzir o áudio da central do apito em Moscou faz com que não possamos ser taxativos neste sentido. Por outro lado, podemos concluir que, se não fosse o auxílio da tecnologia, o árbitro colombiano teria sido o protagonista de uma das maiores lambanças às quais se têm registro na história recente do futebol.

4.4 O VAR na América Latina: Recopa Sul-Americana 2018

A análise a seguir está disponível no artigo *O VAR e o tempo: a dinâmica das transmissões esportivas com a utilização do árbitro de vídeo na Recopa Sul-Americana de 2018*, escrito por mim e destaca a primeira experiência com a utilização do árbitro de vídeo em partidas oficiais na América do Sul. As imagens foram retiradas do canal Fox Sports, que transmitiu as duas partidas ao vivo no país.

No dia 14 de Fevereiro, Independiente e Grêmio faziam o jogo de ida da final da Recopa Sul-Americana. Eram marcados 23 minutos e 50 segundos no cronômetro da partida quando o atacante Gigliotti, do Independiente, acertou com o cotovelo o rosto do zagueiro Kannemann, do Grêmio. A imagem da televisão estava acompanhando a bola, mas, na parte de baixo do vídeo, é possível ver o zagueiro caindo no chão. A transmissão imediatamente fecha no árbitro-auxiliar Christian Lescano, do Equador, que está com a mão tapando a boca, possivelmente comunicando-se com o árbitro da partida, o também equatoriano Roddy Zambrano. O juiz dá o cartão amarelo para o atacante argentino e uma grande confusão se

inicia, com atletas dos dois times cobrando uma atitude do comandante do espetáculo. Aos 24 minutos e 42 segundos, a câmera fecha no árbitro e mostra nele um semblante calmo, dando a entender que a decisão não será modificada. Instantes depois, ela encontra o zagueiro gremista, que permanece no chão. O carro-maca é chamado para tirar de campo o jogador contundido. Até este momento, o telespectador do confronto não consegue ter a real dimensão do que acontecendo, ficando em dúvida se o defensor da equipe brasileira efetivamente foi agredido ou se ele estava realizando uma simulação.

Apenas aos 25 minutos e 38 segundos - portanto, quase dois minutos depois do ocorrido - a transmissão da partida insere um replay com outro ângulo do lance, mostrando de maneira um pouco mais nítida e conclusiva a agressão de Gigliotti a Kannemann. A imagem é reproduzida duas vezes, a primeira em velocidade normal e a segunda em slow-motion. O ângulo mostrado é o de uma imagem aérea e a ação entre os dois atletas está no canto baixo do vídeo. A distância prejudica a leitura do lance em velocidade normal, mas a câmera lenta deixa o braço do atacante no rosto do defensor em evidência. A equipe de transmissão se posiciona sobre o ocorrido somente após a visualização da última cena.



Figura 38 - Frame do replay da transmissão, em que o braço de Gigliotti atinge Kannemann. Eles estão na parte de baixo do vídeo.

Fonte: Fox Sports.

Somente aos 26 minutos e 10 segundos - dois minutos e meio depois da ação - o árbitro do jogo solicita a utilização do VAR, se dirigindo à lateral do campo. A transmissão fixa na câmera principal, que fica estática por 28 segundos no centro do gramado, mesmo não existindo nenhuma ação dos jogadores. O juiz só é

encontrado aos 26 minutos e 38 segundos, com um plano fechado do rosto dele, enquanto ele revisa o lance em uma tela. Após acompanhar o lance por aproximadamente 20 segundos, o árbitro expulsa Gigliotti aos 27 minutos e 07 segundos - 3 minutos e 17 segundos após a agressão. O atacante ainda bate-boca com o 4º árbitro ao se retirar do gramado e o jogo só é reiniciado aos 28 minutos e 25 segundos - 4 minutos e 25 segundos depois do ocorrido.

No dia 21 de Fevereiro, Grêmio e Independiente disputavam o jogo de volta da final da Recopa Sul-Americana. Aos 38 minutos e 08 segundos de partida, o zagueiro venezuelano Amorebieta rebate a bola na entrada da área de sua equipe. Ele atinge a pelota, mas deixa o pé no peito do meia gremista Luan. O árbitro paraguaio Enrique Cáceres interrompe o jogo aos 38 minutos e 16 segundos por conta da reclamação dos atletas do Tricolor gaúcho. A imagem da transmissão imediatamente fecha em Luan, que está no solo, se contorcendo de dor. Os atletas das duas equipes cercam o juiz, que coloca a mão na escuta que carrega na orelha direita - um sinal claro de que está se comunicando com Andrés Cunha, do Uruguai, o árbitro de vídeo. Nos 30 segundos seguintes, as imagens se dividem entre a confusão entorno do árbitro principal e Luan, que permanece no solo. O meia levanta-se do chão aos 39 minutos e 10 segundos - um minuto depois do ocorrido - e de imediato levanta a camiseta, mostrando a marca das travas da chuteira do rival grifadas em seu peito. A transmissão acompanha em tempo real a todos os acontecimentos acima descritos. Um replay é inserido somente aos 39 minutos e 37 segundos - um minuto e 29 segundos depois do lance - mostrando por outra câmera, em um ângulo mais fechado, a agressão de Amorebieta em Luan. Aos 40 minutos e 7 segundos - exatamente dois minutos depois do acontecimento original - o árbitro da partida desenha o retângulo, solicitando a revisão do lance. Neste instante, a transmissão da Fox Sports insere na tela um pequeno gráfico com um símbolo escrito VAR, indicando que o árbitro de vídeo foi acionado. Uma câmera fechada acompanha o movimento do juiz deslocando-se até a linha lateral do gramado na íntegra, sem cortes. Enrique Cáceres demora a realizar o trajeto e adverte verbalmente jogadores das duas equipes durante este deslocamento. Aos 40 minutos e 50 segundos - dois minutos e 43 segundos depois da agressão - o árbitro chega à linha lateral. Há um corte de câmera e o novo ângulo mostra o juiz de costas com o monitor da revisão da jogada à sua frente. Aos 41 minutos, enquanto esta imagem é mostrada, a transmissão insere uma pequena tela no canto

superior esquerdo da televisão, exibindo a central do árbitro de vídeo (composta por três profissionais) responsável pelo espetáculo.



Figura 39 - Frame da transmissão: Enquanto o árbitro revisa o lance, a televisão também mostra a equipe do árbitro de vídeo e exibe o símbolo do VAR.
Fonte: Fox Sports.

O árbitro analisa o lance por 30 segundos. Depois, desloca-se até o centro do gramado e expulsa o zagueiro Amorebieta quando o cronômetro marca 41 minutos e 44 segundos - 3 minutos e 36 segundos após a agressão. A mesma câmera do frame acima acompanha o juiz ao longo de todo o deslocamento e só há o corte para outro ângulo quando o comandante da partida para na frente do defensor venezuelano. Só então uma imagem à margem do acontecimento é reproduzida na transmissão: a câmera mostra a torcida gremista comemorando a expulsão do atleta adversário. Amorebieta parte para cima do árbitro e uma pequena confusão se inicia. Ele retira-se do gramado somente aos 43 minutos - 4 minutos e 53 segundos depois do lance original. Neste momento, a transmissão gera um replay que recupera a agressão. A bola volta a rolar somente aos 43 minutos e 25 segundos - 5 minutos e 17 segundos após o ocorrido.

4.4.1 Conclusões prévias

Em ambos os casos de utilização do VAR nas finais da Recopa Sul-Americana de 2018, o tempo de paralisação dos árbitros responsáveis pelas partidas nos momentos de utilização do árbitro de vídeo ultrapassou muito a recomendação da FIFA, que pressupôs que um minuto fosse o tempo necessário

para a reavaliação de uma jogada polêmica. Elas também estouraram o tempo de interrupção médio de uma partida de futebol Americano, onde um lance demora menos de dois minutos e meio para ser revisado. No jogo de ida, o equatoriano Roddy Zambrano precisou de 3 minutos e 17 segundos para expulsar o atacante Gigliotti e reiniciou a partida 4 minutos e 25 segundos após a agressão do argentino. Já na partida de volta, o paraguaio Enrique Cáceres precisou de 3 minutos e 36 segundos para dar o cartão vermelho ao zagueiro Amorebieta, mas reiniciou a partida somente 5 minutos e 17 segundos após a agressão, em função do defensor recusar-se a deixar o gramado.

Na primeira partida, o fato do lance que originou a expulsão do atacante argentino acontecer fora da zona onde a bola estava sendo disputada deve ser enaltecido, já que este elemento acabou prejudicando o árbitro da partida e a equipe responsável pela transmissão do evento. Ainda assim, podemos dizer que Roddy Zambrano demorou demais para tomar a sua decisão, pois o amarelo a Gigliotti é dado segundos após a agressão ser efetuada, mas a revisão do lance com o auxílio do árbitro de vídeo só é solicitada dois minutos e 30 segundos depois.

Não há como concluir que houve falha de comunicação entre o árbitro da partida e o árbitro de vídeo neste caso. Roddy Zambrano não viu o lance em sua origem e deu o amarelo à Gigliotti com base na orientação do árbitro-auxiliar Christian Lescano. O árbitro de vídeo só pode comunicar-se com o árbitro principal da partida se for solicitado ou se discordar da decisão tomada pelo juiz. Neste caso, o paraguaio Mario Diaz de Vivar, designado para a função, pode ter acompanhado a decisão de Christian Lescano.

Apesar da expulsão de Gigliotti ter se originado de um lance complicado, ficou nítida a sensação de que a equipe responsável pela transmissão da primeira partida não estava preparada para uma possível intervenção do árbitro de vídeo. O fato da imagem ter ficado estática por 28 segundos após o auxílio do VAR ter sido solicitado é a maior prova disso. Além disso, a geração demorou muito - 2 minutos - para inserir um replay que esclarecesse o lance e a equipe de transmissão não soube situar o telespectador sobre a situação mesmo depois de o juiz ter dado o cartão amarelo para o atacante argentino. Podemos concluir que, neste caso, o tempo morto não foi preenchido de uma forma que conferisse fluidez à narrativa.

Por outro lado, no jogo de volta da Recopa foi perceptível o esforço da equipe responsável pela transmissão da partida para corrigir as falhas de preenchimento do

tempo morto percebidas no primeiro confronto. Um símbolo com a sigla VAR foi acrescentado ao canto superior esquerdo da tela assim que o árbitro Enrique Cáceres desenhou o retângulo com as mãos, enquanto a equipe do árbitro de vídeo foi mostrada em um quadro menor no mesmo instante em que o juiz principal revisava o lance da agressão no monitor.

Enrique Cáceres também foi mostrado pelas câmeras ao longo de todo o seu trajeto até a lateral do gramado. Enquanto ele analisava novamente o lance, a transmissão o mostrava de costas, com o monitor em perspectiva - um ângulo totalmente diferente ao do primeiro jogo, no qual o rosto do árbitro era mostrado em primeiro plano, sem que o monitor fosse exibido.

A confusão com Amorebieta, que recusou-se a sair do gramado após ser expulso, fez com que o segundo jogo demorasse mais a ser reiniciado após a intervenção do VAR na comparação com o primeiro. Ainda assim, os mecanismos de preenchimento do tempo morto utilizados na segunda geração dão a impressão de que houve maior fluidez nesta transmissão do que na primeira - mesmo com o fato do jogo nela ter parado por 1 minuto a mais na comparação com o confronto da semana anterior.

Fica a impressão de que, se os recursos televisivos apropriados forem utilizados quando a bola parar de rolar por parte dos geradores do espetáculo, a dinâmica da transmissão não será perdida e a atenção do telespectador pode vir a ser mantida ao longo de toda esta pausa. Tal qual ocorre no esporte, na comunicação o tempo é imprescindível para que todos possam se adaptar às mudanças que a nova tecnologia está proporcionando.

4.5 Copa do Mundo de 2018: A Copa do VAR

A Copa do Mundo da FIFA de 2018 aconteceu entre os dias 14 de Junho e 15 de Julho do referido ano, em 11 cidades da Rússia e envolveu 32 selecionados nacionais, com um total de 64 jogos realizados. A França, apontada como uma das favoritas antes do início do torneio, confirmou a sua condição e faturou o título, levando o segundo mundial de sua história.

A competição poderia ser chamada de "Copa da Rússia" ou mesmo "Copa da França" em virtude da campeã, mas entrará para os anais da história como "a Copa do VAR", levando em consideração a grande repercussão causada pelo auxílio da

tecnologia nos jogos. A novidade marcou o evento e teve tanto destaque na imprensa internacional quanto o bom futebol apresentado por Mbappé, Griezmann e companhia.

A IFBA (International Football Board Association) reuniu-se no para o seu 132º encontro anual no dia 3 de Março de 2018 em Zurique, na Suíça, na sede da FIFA. Como já havia sido explicado no capítulo 4.3, o órgão é o responsável por elaborar e administrar as regras do futebol profissional no planeta e seria o responsável por votar se o VAR poderia ou não vir a ser utilizado na Copa do Mundo daquele ano.

Poucos meses antes, em Janeiro, um relatório foi elaborado pela IFBA acerca da atuação do árbitro de vídeo desde Março de 2016. 804 partidas de 20 campeonatos oficiais foram analisadas no estudo e os resultados foram considerados "positivos e encorajadores". De acordo com o levantamento:

- 56,9% das revisões foram para lances de pênalti ou gol;
- Houve uma média menor do que cinco revisões por jogo;
- A checagem de cada lance durou, em média, 20 segundos;
- 68,8% dos jogos não tiveram lances revisados no vídeo;
- O índice de acerto nos lances revisados foi de 98,9%;
- O impacto foi decisivo para o resultado do jogo em 8% dos casos;
- Média de tempo gasto em revisões de jogada: de 60 a 70 segundos por lance;
- A média de tempo perdido é menor que 1% do tempo total de jogo;
- Um erro considerado claro não foi corrigido em 5% dos casos (média de 1 erro a cada 20).

Não tivemos acesso ao estudo realizado por IFBA, que foi entregue para a votação do dia 3 de Março em carácter de confidencialidade. Entretanto, alguns dos tópicos por ele apresentados ⁴³são extremamente contestáveis, tomando como base os dados analisados até então neste trabalho e outros que iremos trazer nas próximas páginas. Não registramos nenhuma revisão de lance no vídeo que se desse em um tempo inferior a 120 segundos, contrariando o relatório, por exemplo. Isto por si só já faria com que o tempo perdido em um jogo em que o árbitro teve de

⁴³ Dados trazidos da seguinte reportagem: <https://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/international-board-aprova-arbitro-de-video-e-fifa-deve-confirmar-uso-na-copa.ghtml>

ir até o monitor fosse superior a 1%. De qualquer maneira, voltaremos a este levantamento no decorrer da dissertação.

O fato é que, após a votação, o VAR foi oficializado como uma "regra opcional" para jogos profissionais nacionais e internacionais, o que significa que a sua utilização ainda não é obrigatória, cabendo às federações responsáveis pelas competições a decisão de adotar ou não o auxílio da tecnologia nos torneios que vierem a organizar.

Diante do registro positivo realizado pela IFBA e da experiência na Copa das Confederações de 2017, considerada "um sucesso" - apesar dos problemas apontados por este trabalho no capítulo 4.3 - a FIFA realizou uma votação no dia 16 de Março de 2018, em um encontro em Bogotá, na Colômbia, para decidir sobre o auxílio da tecnologia no Mundial de Seleções. Por maioria de votos, foi então instituída a utilização do VAR em todos os 64 jogos da Copa do Mundo do referido ano.

A utilização da tecnologia teve influência direta no jogo praticado pelas equipes, como indicam alguns números disponibilizados pela FIFA. O cartão vermelho surgiu no futebol na Copa de 1970 e curiosamente não foi utilizado nenhuma vez naquela edição, fato até então inédito, já que trata-se do único mundial sem o registro de atletas expulsos. Em 2018, apenas 4 jogadores receberam esta punição - o número mais baixo desde 1978, quando três atletas foram colocados para fora do gramado pela arbitragem. A título de comparação, em 2014, 10 cartões vermelhos foram mostrados pelos juízes. Em 2010, foram 17 e em 2006, o número mais impressionante: 28 cartões, o recorde negativo até agora.

Fica evidente que os atletas tiveram um maior cuidado e evitaram cometer determinadas faltas, pois sabiam que estavam sendo vigiados por diversas câmeras, que poderiam flagrar e revisar qualquer infração, e não apenas pelo trio de arbitragem. Esperava-se que a média de gols realizados aumentasse em função do VAR, mas isto não aconteceu: 2,6 gols por partida, contra 2,7 do Mundial de 2014. Apesar disso, chamou a atenção o aumento substancial de gols marcados em lances de bola parada (escanteios e faltas), já que dos 169 tentos marcados na Rússia, 72 tiveram origem neste tipo de jogada - 42,6% do total. A presença do auxílio tecnológico fez com que os defensores não tivessem a possibilidade de utilizar alguns "recursos" dentro da área, como agarrar a camiseta do adversário "levemente" ou deslocar o jogador rival, lances que passavam despercebidos a olho

nu, mas que não escapam das lentes. Com isto, os atacantes conseguiram balançar a rede mais vezes em lances desta natureza.

Sobre a transmissão, é importante destacar que a equipe do árbitro de vídeo - composta por um responsável (chamado pela entidade de VAR) e três assistentes (denominados AVAR1, AVAR2 e AVAR3) - foi instalada ao longo da Copa do Mundo em uma central em Moscou e contou com 33 câmeras para monitorar os eventos da partida. Destas, oito captavam as imagens em super-slow-motion e quatro em ultra-slow-motion, para que nada passasse despercebido. Todas estas imagens foram geradas pelo IBC (International Broadcast Center) da FIFA, o mesmo responsável por gerar um sinal único para todas as emissoras de televisão, rádio e internet que retransmitiram a competição em 219 países.

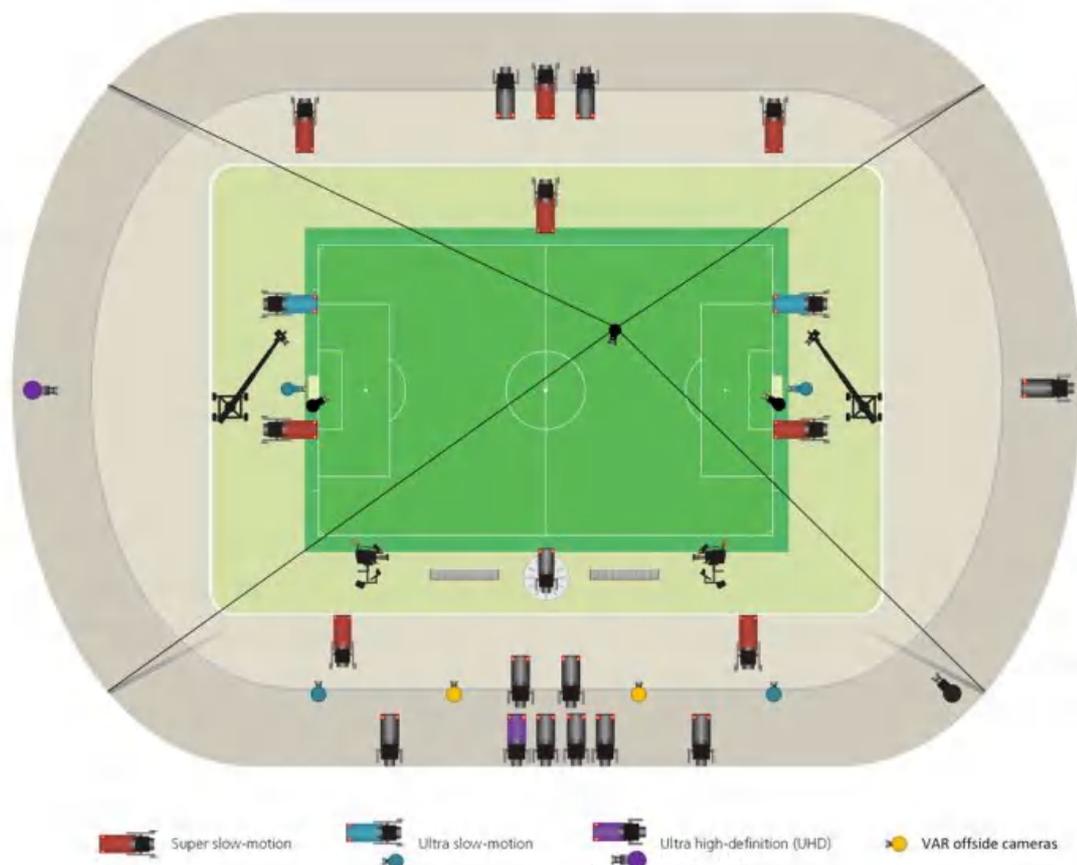


Figura 40 - Disposição das câmeras na Copa: 33 ângulos e diferentes velocidades de captação das imagens.

Fonte: site oficial da FIFA.

Em suma, na Rússia, da mesma forma que havia ocorrido na Copa das Confederações realizada no ano anterior, todas as imagens às quais a equipe do árbitro de vídeo tinha acesso também foram reproduzidas pela geração oficial do espetáculo, fazendo com que o telespectador tivesse acesso a absolutamente tudo

que estava à disposição do árbitro e dos integrantes do VAR para a tomada de uma decisão polêmica.



Figura 41 - Registro da equipe do VAR (de verde) e dos operadores técnicos em ação durante o jogo França x Peru: 33 ângulos à disposição dos profissionais.
Fonte: Reprodução/FIFA.

Uma equipe de 13 árbitros foi designada para atuar exclusivamente no VAR ao longo da Copa do Mundo, mas outros juízes que estiveram no Mundial também auxiliaram no vídeo em algumas oportunidades devido ao grande número de jogos. Sandro Meira Ricci, que representou o Brasil na competição, apitou três partidas (Dinamarca 0 x 0 França, Croácia 2 x 0 Nigéria e Rússia 2 x 2 Croácia) e foi o árbitro de vídeo principal em Tunísia x Inglaterra. Em entrevista ao programa Seleção Sportv, da emissora a cabo Sportv, Ricci falou sobre a dificuldade em exercer a tarefa e confessou que cometeu um erro a favor dos tunisianos - os ingleses, mesmo sendo prejudicados, acabaram vencendo o confronto de qualquer forma pelo placar de 2 a 1.

"Estou bem à vontade, porque criticar o meu lance é mais fácil. Houve um agarrão (SIC) do defensor da Tunísia no Kane (atacante da Inglaterra). A primeira sensação que tive foi de pênalti, aí fui buscar um melhor ângulo e às vezes não é necessário buscar. Eu deveria ter chamado imediatamente o árbitro (Wilmar Roldán, da Colômbia). Ao invés de checar o que eu já tinha visto, eu busquei a imagem que me permitisse apoiar a decisão do árbitro. Foi quando encontrei um braço do Kane e foi aquilo que me deu a chance de apoiar o árbitro, mas foi um equívoco, foi um pênalti claro. Foi um dos três erros da primeira fase reconhecidos pela FIFA", explicou Ricci.

A entidade responsável por comandar o futebol não se pronunciou publicamente sobre os outros erros de arbitragem cometidos ao longo da Copa. Ainda neste capítulo, iremos analisar outros lances polêmicos que certamente fazem parte desta estatística. Em uma coletiva de imprensa cedida no estádio Luzhniki, em Moscou, no dia 29 de Junho de 2018 - logo após o final da primeira fase da competição - o diretor de arbitragem da FIFA, Perluigi Collina, disse que 99,3% das decisões tomadas pelos árbitros nos primeiros 48 jogos do torneio foram acertadas. "O VAR não significa perfeição, ainda poderá haver alguma interpretação errada ou erro de informação", limitou-se a explicar.

Na Copa do Mundo, segundo os dados oficiais disponibilizados pela FIFA (2018), o árbitro de vídeo foi utilizado 445 vezes nas 64 partidas - uma média de 7.1 checagens por jogo - mas apenas 20 lances foram revisados oficialmente pelo árbitro principal junto ao monitor. Destes, em 17 a decisão original da arbitragem foi modificada. Outro dado que chama a atenção diz respeito à quantidade de penalidades anotadas: 29, um recorde em toda a história da competição. Até então, as edições de 1990, 1998 e 2002 mantinham os números mais altos no quesito, todas com 18 penalidades assinaladas.

Três das maiores polêmicas da Copa ocorreram com a Seleção Brasileira: uma possível falta do meio-campista suíço Zuber no zagueiro brasileiro Miranda no primeiro gol da Suíça (jogo da primeira fase, que acabou empatado em 1x1); um suposto pênalti cometido pelo zagueiro suíço Akanji no atacante brasileiro Gabriel Jesus, na mesma partida e outra possível penalidade em Jesus, desta vez efetuada pelo zagueiro belga Kompany na derrota para a Bélgica por 2 a 1, que acabou eliminando a seleção canarinho do Mundial. Analisaremos os três lances na sequência, utilizando como base gravações das transmissões da Rede Globo, que reproduziu as duas partidas ao vivo em solo nacional.

No dia 17 de Junho de 2018, Brasil e Suíça se enfrentaram na Arena Rostov, na cidade de mesmo nome, Rússia, em jogo válido pela primeira rodada da Copa do Mundo de 2018. Aos 4 minutos e 26 segundos do segundo tempo, segundo o cronômetro oficial da partida, a câmera mostra o meia Shaquiri, da Suíça, que está prestes a cobrar um escanteio no lado esquerdo do campo. Ele cruza a bola na área e o meia Zuber, da Suíça, acerta a cabeça na bola, colocando-a no fundo da rede defendida pelo brasileiro Alisson. O lance é muito rápido quando mostrado ao vivo e, num primeiro momento, nenhuma irregularidade é percebida. Aos 4 minutos e 39

segundos, a geração mostra, em um ângulo mais fechado, a comemoração dos atletas suíços. A imagem permanece ali por 6 segundos, depois a cena é cortada para a torcida dos europeus.

Aos 4 minutos e 52 segundos, o narrador Galvão Bueno⁴⁴, da TV Globo, começa a descrever o lance, afirmando que houve uma "bobeira da defesa brasileira". Três segundos depois, ainda enquanto o relato do comunicador é desenvolvido, o primeiro replay do gol é inserido na transmissão. É mostrada uma imagem capturada por uma grua, provavelmente fixada à uma estrutura junto ao teto do estádio de Rostov. Na cena, um plano bem aberto, não é possível perceber nenhuma irregularidade na jogada. Shaquiri cruza a bola, Zuber sobe aparentemente sozinho e marca o gol com enorme facilidade.

Aos 5 minutos e 03 segundos (37 segundos após a origem da jogada), a geração oficial da FIFA insere um replay do gol por um ângulo um pouco mais fechado, registrado por uma câmera que estava na parte lateral do gramado do estádio. Na imagem, é possível perceber, em segundo plano, que Zuber utiliza as duas mãos para deslocar o zagueiro brasileiro Miranda, dando-lhe um empurrão nas costas. O narrador ainda não percebe a irregularidade e comenta: "Não pode deixar ele cabecear sozinho assim, no meio da pequena área".

Assim que Galvão Bueno termina a frase, aos 5 minutos e 09 segundos, outro ângulo do lance, mais fechado, é inserido. Agora a câmera traz um plano detalhe do atleta Zuber, mostrando que o suíço faz o movimento do empurrão de maneira acintosa, com a clara intenção de deslocar o zagueiro brasileiro que o marcava. Neste momento, o comentarista de arbitragem da TV Globo, Arnaldo César Coelho, afirma veementemente: "Falta! O gol foi irregular".

⁴⁴ Galvão Bueno é narrador da Rede Globo desde 1981, onde cobre futebol e automobilismo. Folclórico, sempre trazendo frases e bordões inusitados, é considerado o comunicador esportivo mais famoso do Brasil.



Figura 42 - Momento em que Zuber (o segundo da esq. para a dir., de vermelho) empurra Miranda (de amarelo, o terceiro): lance mostrado com riqueza de detalhes.

Foto: Reprodução/TV Globo.

Na sequência, enquanto o comentarista de arbitragem descreve o lance, uma imagem captada por uma câmera posicionada atrás da goleira é mostrada. Nela, é possível perceber o contato entre os dois jogadores, como reproduzimos abaixo.



Figura 43 - Sequência de imagens mostrando o contato de Zuber (calção 14, de vermelho) sobre Miranda: cena reproduzida em detalhes. Fotos: reprodução/TV Globo).

Neste momento, o narrador Galvão Bueno indaga: "Para que que têm(sic) o árbitro de vídeo? Tem que olhar!". Aos 5 minutos e 25 segundos (59 segundos após o lance original), na sequência das imagens reproduzidas acima, a geração mostra um curioso registro dos atletas brasileiros. Com os braços erguidos, o zagueiro Miranda, com a camisa 3, e o meia Willian, com a 19, fazem gestos simulando um empurrão, numa clara alusão à infração que, supostamente, teria sido cometida pelo atleta suíço.



Figura 44 - Atletas brasileiros sinalizam com os braços: bronca com a arbitragem. Fonte: Reprodução/TV Globo.

Somente aos 5 minutos e 32 segundos (1 minuto e 6 segundos após o lance original) a câmera vai atrás do árbitro mexicano Cesar Ramos. A imagem mostra o atacante brasileiro Neymar saindo de perto do juiz, indicando que o camisa 10 reclamava de maneira formal enquanto o replay do polêmico lance era exibido pela geração. Ramos apita e aponta para o centro do gramado, confirmando o gol da Suíça. Em nenhum momento ele é mostrado colocando a mão no ouvido, o que sinalizaria a checagem da jogada junto à equipe do árbitro de vídeo. A cabine do VAR em Moscou também não é mostrada. Aos 5 minutos e 42 segundos (1 minuto e 16 segundos após a jogada original), o jogo é reiniciado normalmente. O narrador Galvão Bueno faz duras críticas ao árbitro: "É a desmoralização do árbitro de vídeo", ele afirma.

Já aos 27 minutos da segunda etapa, a câmera aberta da transmissão mostra a bola no pé do volante brasileiro Renato Augusto. Ele aciona Gabriel Jesus dentro

da área, o brasileiro tem um contato com o zagueiro suíço Akanji e cai no chão. Vendo o lance ao vivo, na velocidade normal da jogada, não é possível concluir se o contato foi suficiente para interromper a trajetória do atacante ou se foi o chamado "contato natural de jogo" - o que não iria configurar a penalidade máxima.

Na sequência, uma imagem fechada de Gabriel Jesus é mostrada. O atacante está no chão e leva as duas mãos à cabeça, mostrando estar incrédulo com o ocorrido. O árbitro mexicano Cezar Ramirez é mostrado rapidamente. Ele não demonstra nenhuma reação e ordena que o jogo tenha sequência. A imagem volta para o atacante brasileiro, que reclama demais, pronunciando diversos improperios.

Um replay é inserido pela geradora 15 segundos após a finalização da jogada original. O plano fechado mostra a jogada de frente, com riqueza de detalhes, registrada por uma câmera que está no mesmo nível do gramado. Na imagem, fica claro que o defensor da suíça agarra o atacante brasileiro com as duas mãos. O comentarista de arbitragem da TV Globo, Arnaldo César Coelho, afirma: "Agarrado e derrubado. Um pênalti claro".



Figura 45 - Momento em que Akanji (vermelho) agarra Gabriel Jesus (amarelo): possível penalidade.

Foto: Reprodução/TV Globo.

Na sequência, outra imagem inédita é trazida. O ângulo foi registrado por uma câmera posicionada atrás da goleira onde a polêmica jogada ocorreu. Na cena frontal, a impressão de que o zagueiro suíço utilizou de uma força desproporcional para levar o atacante brasileiro ao solo fica ainda mais nítida.



Figura 46 - Contato entre os atletas visto de frente: zagueiro parece deslocar o atacante.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

Enquanto a imagem mostrada acima é reproduzida pela geração oficial da partida, exatos 33 segundos após a origem da jogada, o narrador Galvão Bueno questiona: "Cadê o tal do juiz de vídeo?" O comentarista de arbitragem Arnaldo César Coelho responde: "Agora já foi. Ele já deixou passar".

Após a realização da partida, a CBF, entidade máxima do nosso futebol, enviou um ofício à FIFA assinado por Rogério Caboclo, o chefe da delegação brasileira. No documento, a federação questionou os procedimentos adotados pelo árbitro de vídeo, o teor da comunicação entre o árbitro Cesar Ramirez e a equipe do vídeo e solicitou a cópia das gravações de áudio e vídeo da central do VAR em Moscou ao longo da realização da partida.

Além disso, foi perguntada a razão pela qual a tecnologia não foi utilizada nos dois lances polêmicos destacados aqui neste trabalho. Na nota, a CBF ainda diz considerar "importante ter aberto este debate, para evitar erros em procedimentos futuros, bem como colaborar para o aperfeiçoamento e uso da tecnologia".

A FIFA respondeu três dias depois, com um ofício assinado pelo chefe da comissão de arbitragem, Pierluigi Collina, e pelo secretário-geral adjunto, Zvonimir Boban. O documento não cita especificamente nenhum dos lances reclamados pela confederação brasileira. Ela diz: "Como tem sido repetidamente comunicado, a pergunta que os VARs devem fazer a si mesmos quando o árbitro toma uma decisão durante uma partida não é 'a decisão do árbitro foi correta?'. Eles devem se perguntar se 'a decisão do árbitro foi clara e obviamente errada?', pois a interpretação do árbitro, em todas as demais situações, é e permanece a única relevante quando uma decisão é tomada".

A entidade ainda negou o fornecimento de uma cópia das gravações de áudio e vídeo da central do VAR ao longo da realização da partida, alegando que já havia sido combinado antes do início da Copa do Mundo que este material não seria disponibilizado. Ela ainda desautorizou dirigentes brasileiros que fizeram comentários sobre a polêmica arbitragem e afirmou que "o Comitê de Arbitragem da Fifa não fornece comentários não oficiais sobre as decisões dos árbitros" e que "a entidade informou à CBF que não fez e nem fará nenhuma avaliação pública da atuação da arbitragem no jogo entre Brasil e Suíça, válido pela primeira rodada do grupo E".

4.6 Brasil e Bélgica: nova polêmica

No dia 6 de Julho de 2018, Brasil e Bélgica se enfrentaram pelas quartas-de-final da Copa do Mundo, na Arena Kazan, Rússia. Os diabos vermelhos venciam a seleção canarinho pelo placar de 2 a 0. Aos 10 minutos do segundo tempo, Philippe Coutinho inverte a bola para Gabriel Jesus. A câmera aberta da transmissão mostra o atacante recebendo a bola em condição legal no canto direito do gramado, com os marcadores belgas ainda distantes do brasileiro.

Gabriel Jesus dá um drible da meia-lua no belga Vertoghen e se choca com o zagueiro Kompany, indo ao chão. A bola sai pela linha de fundo. Observando a jogada enquanto ela é reproduzida ao vivo, em sua velocidade normal, no ângulo mostrado pela câmera principal, não é possível concluir se o belga atingiu a bola ou a perna do atleta brasileiro. Caso a primeira opção seja a correta, o lance deve prosseguir normalmente. Se for a segunda, a penalidade deve ser assinalada.

Tão logo a jogada é finalizada, aos 10 minutos e 07 segundos, um plano fechado do árbitro sérvio Mirolad Mazic é mostrado. Ele apita e ergue a mão direita. Não é possível entender o que foi sinalizado. A cena é cortada rapidamente para o atacante Gabriel Jesus, que parece estar se contorcendo de dor no chão do gramado.

Aos 10 minutos e 13 segundos, a geração da partida insere o primeiro replay da jogada. É reproduzida uma cena captada por uma câmera na lateral do gramado, um plano fechado. A imagem esclarece que o zagueiro Kompany não tocou na bola. Entretanto, apesar da proximidade com a ação, não é possível saber, por este

ângulo mostrado, se o defensor belga efetivamente atingiu a perna do atacante brasileiro.



Figura 47 - Replay do lance de Kompany (no chão, de vermelho) sobre Gabriel Jesus (o 9, de amarelo): ângulo reproduzido é inconclusivo.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Aos 10 minutos e 25 segundos, a geração volta a mostrar os acontecimentos ao vivo. A imagem está fechada no zagueiro Kompany, da Bélgica. A tela imediatamente se divide em três, seguindo o protocolo utilizado pela transmissão nos casos em que o árbitro de vídeo é solicitado. O narrador Galvão Bueno explica que "está sendo checada a possibilidade do pênalti". O canto inferior direito da tela mostra a cabine do VAR em Moscou. Chama a atenção que um dos homens da equipe responsável pelo auxílio à arbitragem está de pé, gesticulando muito. Ele parece discutir com o colega que está à sua esquerda. Como a FIFA não permitiu o vazamento do áudio da cabine ao longo da transmissão e nem disponibilizou o conteúdo posteriormente, considerando-o sigiloso, não podemos ser conclusivos sobre o conteúdo da conversa.



Figura 48 - Momento em que os árbitros de vídeo checam o lance: tela dividida em três, enquanto, no canto inferior direito, um dos profissionais gesticula de pé.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

Como destaca a ilustração acima, no canto superior direito é mostrado o árbitro Miroslav Mazic. Aos 10 minutos e 31 segundos, a imagem de Kompany no canto esquerdo é substituída pela inserção de outro replay, desta vez com um ângulo inédito do polêmico lance. A câmera que efetuou o registro está em uma posição frontal à jogada e o plano é bastante aproximado. Gabriel Jesus é mostrado de costas, enquanto o zagueiro belga efetua o carrinho vindo do lado esquerdo da tela. A imagem dá a nítida impressão de que o defensor efetivamente atingiu a perna do atacante brasileiro com força suficiente para derrubá-lo no chão, cometendo a penalidade.



Figura 49 - Momento em que há o choque entre Kompany e Gabriel Jesus: clara sensação de pênalti.

Foto: Reprodução/TV Globo.

Neste momento, o comentarista de arbitragem, Arnaldo César Coelho, comenta: "É pênalti. Esta imagem mostra que o pé dele atinge o Gabriel". Aos 10 minutos e 40 segundos, outro ângulo é mostrado, gravado por uma câmera posicionada atrás da goleira onde o lance se originou. A imagem não é tão conclusiva quanto à anterior, mas deixa nítido que o choque entre os dois atletas evidentemente existiu.



Figura 50 - Mais um ângulo do lance: choque entre os atletas existiu.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Posteriormente, uma imagem da reclamação acintosa dos atletas brasileiros Roberto Firmino e Neymar com o árbitro no momento em que o lance original ocorreu é recuperada. Aos 10 minutos e 50 segundos, os acontecimentos de momento voltam a ser mostrados na tela da esquerda. Os jogadores envolvidos na polêmica são mostrados rapidamente em planos fechados. No canto superior direito, é possível perceber que o árbitro Miroslav Mazic está com o braço direito erguido. Por 27 segundos, as imagens de Kompany, do juiz e da cabine do VAR são fixadas na tela. Não é possível entender o que está sendo decidido.



Figura 51 - Kompany, Mazic e a cabine do VAR: imagens fixadas por 27 segundos.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Durante estes 27 segundos, das três cenas, a que mais chama a atenção é a da cabine do VAR, em Moscou, onde provavelmente o lance está sendo debatido. O narrador Galvão Bueno passa a tentar deduzir o que está se passando. "Olha ali o agito na sala, ó. Alguém ali tá fazendo um gesto de que foi". Observamos a imagem repetidas vezes e constatamos que é impossível ser conclusivo quanto a qualquer gesto realizado pela equipe do auxílio à arbitragem, embora pareça efetivamente que uma discussão está ocorrendo naquele instante.

Aos 11 minutos e 27 segundos (1 minuto e 27 segundos depois do acontecimento original), o árbitro Miroslav Mazic aponta para o centro do gramado e determina o prosseguimento da partida. Mesmo com a demora na execução da consulta e possível indefinição quanto ao lance, ele opta por permanecer com a sua orientação inicial, que era a não-marcação do pênalti. O fato de ele não ter solicitado a revisão da jogada no monitor mesmo tendo à disposição uma imagem que parece deixar em evidência uma possível penalidade chama a atenção. Galvão Bueno mostra irritação e berra no microfone da TV Globo: "Pi-po-cou!"

O Brasil viria a diminuir a vantagem no placar com Renato Augusto minutos depois, mas a derrota foi inevitável. O resultado foi considerado a maior vitória da seleção da Bélgica, que avançou para as semifinais da Copa do Mundo pela primeira vez na sua história, sendo derrotada para a França, que iria se tornar a campeã. "Vacinação" após a polêmica do jogo com a Suíça, a CBF desta vez não tomou nenhuma atitude quanto à possível penalidade.

A confederação brasileira ganhou os holofotes por ter questionado de maneira pública os critérios utilizados pelo árbitro de vídeo ao longo do mundial, mas ela não foi a única a reclamar. Os ingleses, sérvios e marroquinos também se manifestaram, exigindo transparência por parte da FIFA e alegando que foram prejudicados em algumas situações. Nas próximas linhas do trabalho, trataremos alguns lances que trouxeram muita polêmica na Copa e como eles foram transmitidos no aspecto comunicacional. Posteriormente, iremos analisar uma jogada da final entre França e Croácia, a primeira na história com a utilização da tecnologia para auxílio à arbitragem.

Já que citamos os sérvios, iniciaremos com Sérvia x Suíça, jogo realizado no dia 22 de Junho, em Kaliningrado, Rússia. O confronto teve tensão extra em função de uma situação política: a independência de Kosovo⁴⁵, que, apesar de ter sido declarada em 2008, nunca foi reconhecida pelos sérvios. Três atletas do selecionado suíço nasceram na localidade - Behrami, Shaqiri e Xhaka - e o pai do terceiro foi um preso político nos tempos da antiga Iugoslávia.

O lance polêmico ocorreu com apenas 20 segundos da segunda etapa. Gravamos a transmissão da TV Globo, que foi utilizada como base para a análise. Na câmera aberta, a imagem mostra a bola nos pés do meia Tadic, da Sérvia, posicionado no canto superior do vídeo, à direita da área defendida pela Suíça. Ele cruza a bola na área e ela vai em direção ao centroavante Mitrovic, que está posicionado entre dois atletas suíços. Ele sofre um contato, vai ao chão, levanta os braços e o juiz apita. Neste momento, ao analisar a jogada ao vivo, o telespectador que vê o choque e imediatamente ouve o som desferido pelo árbitro Felix Brych, da Alemanha, têm a clara impressão de que o pênalti será assinalado.

A cena é cortada para o árbitro, que aponta o braço direito na direção do centro do gramado, indicando uma falta a favor da equipe de defesa, a Suíça. A câmera é fixada em Brych por apenas um segundo, e depois um plano fechado do atacante Mitrovic é mostrado. Ele levanta-se rapidamente e reclama muito, fazendo o sinal do número dois com as mãos em direção ao juiz, o que significa que ele alega ter sofrido a falta dos dois adversários que o cercavam.

⁴⁵ A independência foi declarada após a chamada "Guerra dos Balcãs", em que milhares de pessoas do Kosovo foram exterminadas pelas tropas sérvias ou expulsas do país. A Sérvia e a Rússia - sua aliada política - não reconhecem a separação kosovar até os dias atuais. Ainda existem zonas de conflito na fronteira entre os dois países.

Vale destacar que, diferentemente do que observamos em alguns dos lances analisados até aqui, o corte da geração televisiva aqui acontece de uma maneira muito rápida, e nenhuma imagem é fixada por mais de dois segundos no ar. Apenas dez segundos após a origem da jogada, o primeiro replay é inserido na transmissão. A imagem, registrada por uma câmera posicionada em um ângulo lateral ao do gramado, mas com um plano bem aberto, é inconclusiva. Surge a dúvida acerca do lance, pois neste momento não é possível entender se o defensor puxou Mitrovic ou se o atacante forçou o contato com o adversário.



Figura 52 - Momento em que Mitrovic (de vermelho, o mais abaixo no vídeo) se choca com os adversários: imagem pouco conclusiva.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

Na sequência - 20 segundos após a origem da jogada - a geração volta a mostrar o acontecimento de momento. Um plano fechado é inserido e mostra Mitrovic discutindo com o árbitro Felix Brych. A imagem é a mais longa a ser mostrada pela transmissão até aqui: 5 segundos. Eles discutem, o juiz corre em direção ao centro do gramado e apita para o reinício da partida.

Tão logo o som do apito é emitido, a geração insere mais um replay. Desta vez, o registro da câmera é de um plano fechado que mostra Mitrovic e os dois defensores - que agora conseguem ser identificados, Schar e Litchensteiner - no momento em que a bola está sendo cruzada na área. A imagem mostra que Litchensteiner agarra o centroavante adversário por trás e dá a nítida impressão de que há um puxão, que desloca o sérvio até o chão. O contato configuraria o pênalti contra os suíços.



Figura 53 - Acima, Lichensteiner (camisa 2, de branco) segura Mitrovic (9, de vermelho) com os dois braços; No centro, o momento em que ele faria o puxão e só é possível ver o braço esquerdo de Schar; Abaixo, os três no solo: impressão de penalidade.
Fonte: TV Globo/Reprodução.

Após a partida, o presidente da federação de futebol da Sérvia, Slavisa Kokeva, fez graves acusações contra os organizadores da partida. Em entrevista à

BBC, da Inglaterra, ele deu a seguinte declaração⁴⁶: "Vamos enviar um protesto à FIFA. Eu não acho que o problema está apenas no VAR, foi tudo direcionado pelas pessoas que escolhem os árbitros. Está claro para a Europa e para o resto do mundo que a Sérvia foi brutalmente roubada. Não espero que a FIFA tome alguma atitude em relação a este roubo brutal porque, repito, foi tudo direcionado".

Como já percebemos até aqui, a presença do árbitro de vídeo não evitou que as polêmicas se fizessem presentes ao longo do Mundial. Um dos jogos que mais repercutiram neste quesito foi o embate da primeira fase entre Portugal e Irã, disputado no dia 25 de Junho na Arena Mordov em Saransk, Rússia. Esta partida foi recorde em número de utilizações do VAR, pois teve três lances revisados no monitor. As decisões tomadas afetaram diretamente o resultado final do confronto. A análise na sequência teve como base a transmissão da TV Globo. As imagens foram disponibilizadas pela emissora na sua plataforma de streaming, o Globoplay.⁴⁷

O primeiro lance aconteceu aos 5 minutos da segunda etapa. O plano aberto era mostrado na transmissão quando o atacante português Cristiano Ronaldo dominou a bola na entrada da grande área do adversário. Ele sofre um contato com um atleta adversário e vai ao solo. Imediatamente, a geração corta para um ângulo fechado do craque luso, que é mostrado erguendo os braços e reclamando da possível penalidade. A bola ainda estava na entrada da área defendida pelo Irã quando o árbitro paraguaio Enrique Cáceres apitou, solicitando a paralisação da partida apenas 6 segundos após o choque em Cristiano Ronaldo. A rapidez na pausa indica que o árbitro de vídeo possivelmente o tenha alertado sobre uma irregularidade no lance. O juiz e o atleta português são mostrados rapidamente, em planos bem fechados.

Dezesseis segundos depois da jogada original, a geração oficial da partida insere o primeiro replay. A cena é a de um plano detalhe, bem fechado, que mostra o momento no qual Cristiano Ronaldo colide com o iraniano Ezatollahi, indo ao solo. Analisando esta imagem, não é possível definir com clareza a existência da penalidade. O narrador da transmissão da TV Globo, Cléber Machado, afirma que a infração não existiu: "Estivesse eu na sala de vídeo, não daria esse pênalti, não". O

⁴⁶ Fonte: <https://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/servia/noticia/federacao-servia-acusa-fifa-por-roubo-brutal-em-derrota-para-a-suica.ghtml>

⁴⁷ Vídeo disponível no link: <https://globoplay.globo.com/v/6831623/>

comentarista Júnior⁴⁸, ex-atleta, concorda: "Quando ele deu o toque, ele viu que não ia chegar na bola. Ele que esbarrou no jogador".



Figura 54 - O momento em que Ezatolahi e Cristiano Ronaldo entram em contato: imagem inconclusiva.
Foto: Reprodução/TV Globo.

Na sequência, um replay de outro ângulo é inserido pela geração. O plano também é fechado, bastante semelhante ao mostrado na ilustração acima, mas foi registrado da posição oposta à da primeira cena. Por este novo registro, reproduzido na velocidade normal, é possível perceber com clareza que Cristiano Ronaldo já está com o joelho totalmente flexionado no momento em que há o primeiro contato entre ele e Ezatolahi, dando razão ao discurso dos comunicadores.



Figura 55 - Momento do contato no novo ângulo: atacante já está praticamente no chão quando o defensor chega.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

⁴⁸ Júnior foi o lateral-esquerdo da Seleção Brasileira nas Copas de 1982 e 1986. Além disso, é o recordista de jogos profissionais pelo Flamengo, com 865 partidas. Após a aposentadoria, migrou para o futebol de areia, onde defendeu o Brasil por 10 anos. É considerado o maior jogador da história da modalidade. Atua como comentarista da TV Globo desde 1998

A imagem da transmissão volta para os acontecimentos de momento 38 segundos após a origem da jogada. A câmara aberta mostra a bola com o goleiro iraniano Alireza. Não há ninguém próximo a ele. A impressão que o telespectador tem depois de ouvir o discurso e ver estas imagens é de que o jogo será reiniciado normalmente. Entretanto, quando o defensor iraniano vai recolocar a bola em jogo, se ouve o apito do juiz.

O árbitro Enrique Cáceres não é mostrado fazendo símbolo do retângulo que indicaria a revisão da jogada com as mãos, mas não é possível saber se o gesto foi feito e a geração oficial simplesmente não registrou este momento ou ele não seguiu o protocolo determinado pela FIFA. De qualquer forma, o paraguaio se desloca até a linha lateral do gramado. Ele demora 25 segundos para se dirigir até o monitor, pois para no meio do caminho para discutir com Hajisafi, o capitão da seleção iraniana.

Aqui, um detalhe importante: diferentemente do que observamos em outros estádios, na arena Mordov o monitor de revisão do árbitro é colocado em um local de difícil acesso, atrás de uma cabine com representantes da FIFA. Isto faz com que, em um primeiro momento, a imagem do árbitro revisando a jogada não seja disponibilizada pela geração, quebrando o protocolo padrão das transmissões do Mundial.

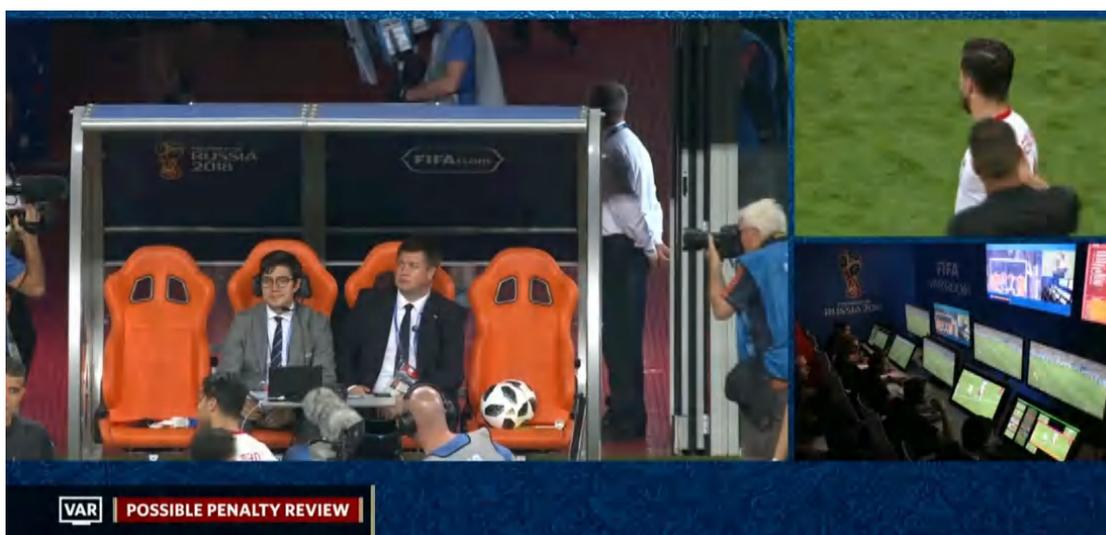


Figura 56 - Cabine instalada em frente ao monitor (à esq.): Pela primeira vez, não se têm o registro do árbitro enquanto a jogada é revisada.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

O ruído de comunicação foi corrigido somente 10 segundos depois de a revisão do árbitro já estar sendo realizada. Na nova divisão da tela, o replay da

jogada é colocado à esquerda, o árbitro é mostrado pelo registro de uma *hand-cam*⁴⁹ no canto superior direito e a cabine do VAR segue no canto inferior direito. No ângulo trazido pela geração - claramente, um improviso - o telespectador tem acesso exato à visão do árbitro naquele momento, fato que claramente foge do protocolo das transmissões, pois, nas outras partidas analisadas, a imagem do monitor nunca é visível. Percebe-se que a cena reproduzida para Enrique Cáceres é sempre a mesma: a primeira que analisamos aqui e consideramos inconclusiva.



Figura 57 - Enrique Cáceres sendo mostrado no canto superior direito: acesso à visão exata do árbitro.

Fonte: Reprodução/Sportv.

Em função do ruído de comunicação que ocorreu por alguns segundos, não é possível concluir se o árbitro da partida teve acesso à outra imagem - a mais conclusiva, que indicava que a penalidade não havia ocorrido - ou se ele realmente tomou o seu veredito com base em apenas uma cena. O fato é que, após analisar o lance por 25 segundos, Enrique Cáceres deixa o monitor, corre até o centro do gramado e aponta o pênalti para Portugal um minuto e meio após a finalização da jogada original.

A segunda polêmica da partida ocorre aos exatos 35 minutos da segunda etapa. A câmera aberta da transmissão mostra a bola sendo rebatida pelo goleiro iraniano Alireza. No lado esquerdo do vídeo, fora da jogada, é possível ver Cristiano Ronaldo dividindo espaço com Pouraliganji, do Irã. O defensor vai ao solo e aparentemente fica se contorcendo de dor. O jogo segue em andamento por mais 12 segundos, até ser interrompida pelo árbitro.

⁴⁹ *Hand-cam* ou *handycam* é uma câmera de proporções menores, utilizada nas transmissões esportivas para se chegar a lugares com acesso um pouco mais difícil. Por vezes, um colete estabilizador é utilizado pelo cinegrafista para conferir estabilidade às imagens

A cena é cortada para um plano fechado do atleta Karim, do Irã, reclamando com o português Cristiano Ronaldo. Rapidamente, a geração busca Pouraliganji, que segue no chão, levando a mão esquerda ao rosto. Depois, é flagrada uma discussão entre o atacante lusitano e o árbitro da partida. Esta sequência de imagens relatada agora se desenvolve num intervalo de poucos segundos, com os planos sendo mostrados de maneira muito rápida e dinâmica.

Trinta e três segundos após o lance original, a geração insere o primeiro replay. A primeira imagem recuperada foi gravada em um plano bem aberto, num ângulo bem semelhante ao da câmera principal da transmissão. Analisando esta cena, não é possível concluir se houve ou não uma agressão de Cristiano Ronaldo.



Figura 58 - Primeiro replay reproduzido: cena muito distante.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Em seguida, uma cena mais próxima, de um ângulo mais fechado, é recuperada pela geração. Há um movimento brusco de câmera que prejudica a plena interpretação do ocorrido, uma clara dificuldade imposta pelo fato de o lance ter se dado fora de jogo, ou seja, longe do perímetro em que a bola estava em disputa. Por uma fração de segundos, é possível perceber que o atacante português realmente atinge o defensor iraniano. O narrador Cléber Machado interpreta da seguinte forma: "Não sei se ele deu a cotovelada, mas esse braço dava para ter evitado". O comentarista Júnior concorda: "Ele correu um risco ali".



Figura 59 - O exato momento em que Cristiano Ronaldo atinge o adversário: possível agressão.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

A transmissão volta a mostrar os acontecimentos de momento com plano fechado de Cristiano Ronaldo, demonstrando um semblante de visível preocupação. Exatamente 54 segundos após a jogada, o árbitro Enrique Cáceres é mostrado fazendo o símbolo de um retângulo com as mãos, o que significa que mais um lance será revisado no monitor.

O juiz demora 26 segundos para se deslocar até o monitor. Desta vez, um plano aéreo, possivelmente registrado por uma grua fixada junto ao telhado da Arena Mordov, é o escolhido para acompanhar a trajetória do árbitro. Um detalhe importante é revelado neste momento: a cena acaba mostrando a câmera utilizada para acompanhar Enrique Cáceres durante a revisão. O *cameraman* está posicionado no nível do gramado e é possível ver uma pequena estrutura montada exatamente entre ele e o monitor de vídeo. Possivelmente, os responsáveis pelo corte na transmissão não estivessem cientes da existência deste empecilho.

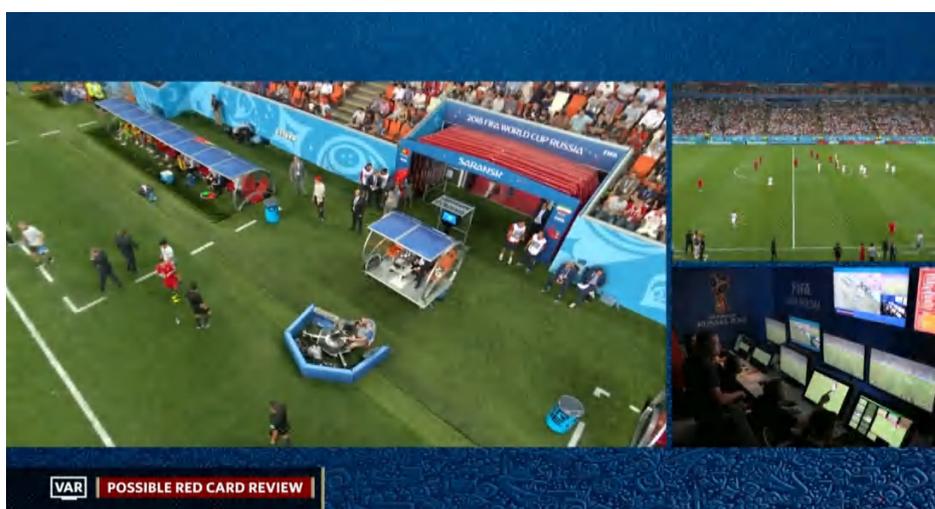


Figura 60 - Na esquerda, um *cameraman* (de colete cinza, no centro da imagem) registra a vinda do árbitro. Atrás dele, a estrutura improvisada e o monitor da revisão: visão bloqueada.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

No momento da revisão, mais uma vez o árbitro é mostrado no canto superior direito da tela, em um registro efetuado por uma *hand-cam*. A geradora da partida começa a reproduzir, no lado esquerdo da imagem, o mesmo replay da possível agressão pelo único ângulo disponível. É possível perceber que o árbitro está tendo acesso a exatamente a mesma cena que está sendo vista pelos telespectadores neste momento. O lance é repetido diversas vezes em velocidade normal, *slow-motion* e com um recurso de *zoom*⁵⁰ feito pelo editor de imagens.



Figura 61 - Momento em que a imagem com *zoom* (a esq.) é mostrada: Árbitro e telespectadores estão vendo a mesma coisa.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

A transmissão da TV Globo aciona o comentarista de arbitragem Paulo César de Oliveira⁵¹ enquanto a imagem acima destacada é reproduzida. Ele explica: "Para o árbitro de vídeo, foi uma conduta violenta, passível de cartão vermelho direto. Por isso o juiz foi chamado. Para mim, também. É lance de expulsão".

Durante a revisão, é possível ver que Enrique Cáceres se comunica o tempo todo com a equipe do árbitro de vídeo. Ele demora 53 segundos para analisar a jogada novamente. Depois, o juiz se desloca até o centro do gramado - sempre acompanhado pelo olhar da câmera na transmissão - e aplica apenas o cartão amarelo para Cristiano Ronaldo. O cartão é apresentado dois minutos e 40 segundos após a origem do lance.

⁵⁰ Nome técnico dado à uma imagem ampliada em muitas vezes através da edição de imagens

⁵¹ Paulo César de Oliveira é um ex-árbitro brasileiro. Pertenceu aos quadros da CBF e da FIFA durante 15 anos. Aposentou-se precocemente em 2014, aos 40 anos, para tornar-se o comentarista de arbitragem da TV Globo.



Figura 62 - Mais de 2 minutos e meio de interrupção e apenas o cartão amarelo é apresentado.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Por fim, o terceiro lance em que o árbitro de vídeo foi solicitado em Portugal x Irã ocorreu aos exatos 45 minutos do segundo tempo. O plano aberto da transmissão mostra a bola indo na direção da área defendida pelos portugueses. O zagueiro lusitano Pepe afasta a bola com um chutão. Neste momento, o árbitro apita diversas vezes e coloca a mão no seu ouvido esquerdo, indicando que está se comunicando com a central do VAR, em Moscou. Vendo a jogada ao vivo, não é possível entender o que se sucedeu.

O jogo fica paralisado por alguns instantes. 20 segundos após o fim da jogada, o plano geral dá lugar a um take do banco iraniano, mostrando os atletas do reservado de pé, ainda sem o entendimento da situação. A cena é cortada para um plano fechado de Enrique Cáceres, numa intensa discussão com os atletas portugueses. Chama a atenção o fato de o juiz permanecer emitindo o som do apito a todo o momento, o que confunde ainda mais os jogadores.

O primeiro replay do lance é inserido pela geração 33 segundos após a finalização da jogada. A imagem mostra o atacante iraniano Azmound desviando a bola de cabeça dentro da área portuguesa. Ela atinge o lateral português Cedric, que está com o braço esquerdo erguido. O primeiro ângulo mostrado não é o mais nítido, e através dele não é possível ter certeza sobre a pelota ter atingido o braço ou o ombro do defensor, o que poderia vir a caracterizar ou não o pênalti.



Figura 63 - Primeiro ângulo mostrado: braço ou ombro?
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Logo na sequência, outro replay é reproduzido. O registro foi feito por uma câmera posicionada frontalmente à linha de ação da jogada. Apesar de o plano ser um pouco mais aberto, o novo ângulo é mais esclarecedor. Analisando a imagem, parece nítido que Cedric, mesmo não tendo a intenção, ergue o braço esquerdo e com ele atinge a bola, cometendo a penalidade. Também chama a atenção o fato de Enrique Cáceres estar realmente próximo à jogada. O narrador da TV Globo, Cléber Machado, comenta: "Se ele for olhar o vídeo, com aquele "braço" (SIC) aberto..."



Figura 64 - Segundo ângulo e o momento em que a bola tocaria no braço de Cedric.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Quarenta e oito segundos após a jogada, o corte da geração volta a mostrar os acontecimentos de momento. Um plano fechado do árbitro Enrique Cáceres é mostrado. Ele segue com a mão colocada no ouvido esquerdo, comunicando-se com a central do VAR. Muitos jogadores o pressionam. A imagem é fixada no juiz por 39 segundos e, durante todo este período, ele apenas conversa com alguns atletas.

Mais dois replays de ângulos diferentes são inseridos na transmissão. No primeiro, os atletas envolvidos no lance estão de costas para a câmera. Azmound fica na frente de Cedric no momento do toque, ou seja: absolutamente nada é mostrado. O segundo registro traz uma tomada aérea, num plano muito aberto e distante da jogada. Mais uma vez, uma imagem inconsistente, que não traduz o que de fato ocorreu.



Figura 65 - Acima, Azmound na frente da bola. Abaixo, um plano muito aberto: imagens inconsistentes.

Foto: Reprodução/TV Globo.

Enquanto as duas imagens acima são reproduzidas na transmissão, o árbitro solicita a revisão da jogada no monitor pela terceira vez na partida - o recorde da Copa do Mundo de 2018. O narrador anuncia a novidade quando os replays ainda estão em andamento. Um minuto e 52 segundos depois do lance original, a geração volta a mostrar os acontecimentos de momento, com um plano fechado de Enrique Cáceres já em deslocamento.

A câmera aérea fixada ao telhado do estádio que acompanhou o árbitro no segundo lance desta vez permanece nele no momento da revisão por mais alguns instantes. O conteúdo do monitor analisado por Enrique Cáceres fica ainda mais visível a partir desta nova composição de tela.



Figura 66 - Momento da terceira revisão: telespectador tem acesso à visão do árbitro com riqueza de detalhes.

Foto: Reprodução/TV Globo.

Apenas o primeiro ângulo do lance - o que havia nos deixado em dúvida se a bola tocou no braço ou no ombro do defensor português - foi reproduzido para o árbitro na revisão, que durou 33 segundos. A imagem foi repetida diversas vezes na velocidade normal e em *slow-motion*. O árbitro confirmou a penalidade máxima a favor dos iranianos, dois minutos e 40 segundos depois da finalização da jogada original. Com a cobrança, o Irã conquistou o empate, resultado insuficiente para que permanecessem na disputa pelo título da Copa do Mundo.

4.7 A primeira final com o VAR

França e Croácia se enfrentaram pela primeira vez em uma final de Copa do Mundo em 2018. O país do leste europeu, que conquistou a sua independência apenas em 1992, nunca havia chegado à decisão da competição mais importante entre seleções do planeta. Por coincidência, a melhor campanha deles até então havia sido em 1998, quando foram derrotados pelos franceses em território francês - os donos da casa viriam a se sagrar campeões pela primeira vez diante do Brasil.

Havia ainda um grande tabu a ser quebrado: a Croácia nunca havia vencido a França na história dos confrontos entre as duas equipes. Antes do grande embate, os franceses tinham superado os adversários três vezes, e em duas oportunidades o jogo terminou empatado.

A final foi disputada no dia 15 de Julho de 2018 no Estádio Lujniki, em Moscou. Os franceses abriram o placar aos 18 minutos do primeiro tempo, num cruzamento de Griezmann em que o croata Mandzukic acabou desviando contra a própria meta, fazendo o primeiro gol contra em uma decisão de Copa. Aos 27, Perisic acertou um belo chute da entrada da área e empatou para a Croácia.

Apenas 6 minutos depois, o lance que culminou na primeira revisão de jogada em uma final na Copa do Mundo na história, ocorrido aos 33 da primeira etapa. Os eventos destacados na sequência serão analisados com base em uma gravação da transmissão da TV Globo. A imagem do plano geral mostra o francês Griezmann no canto direito, indo cobrar um escanteio na área defendida pelos croatas. Ele cruza fechado e o meia Perisic - o autor do gol de empate - desvia a bola para fora. O lance é muito rápido e o ângulo aberto não ajuda na percepção da infração. Entretanto, quase que imediatamente após o toque do croata, o atacante Giroud, camisa 9 da França, gesticula acintosamente para o árbitro argentino Néstor Pitana, indicando que o adversário afastou a bola com o braço, o que caracterizaria uma penalidade.

Na sequência, a cena é cortada para um plano fechado do volante francês Matuidi. Ele grita e gesticula freneticamente com os braços, pedindo para que o árbitro marque o pênalti para a sua equipe. A cena fica fixada nele por seis segundos. Neste momento, os jogadores da França cercam o árbitro, que os afasta e coloca a mão no ouvido, iniciando uma comunicação com a central do VAR em Moscou.

São 13 segundos com a utilização da mesma câmera fechada, que mostra os fatos acima detalhados. 19 segundos após a conclusão da jogada, o primeiro replay é inserido pela geração. A cena é a de um plano fechado, que flagra os jogadores envolvidos na ação de costas para a câmera que registrou a imagem. Analisando-a, é possível perceber que a bola efetivamente tocou o braço de Perisic, mas o ângulo não é o ideal para esclarecer se a infração ocorreu.



Figura 67 - Momento em que Perisic (camisa 4, de branco) toca a mão na bola: imagem pouco esclarecedora.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Em seguida, um replay de outro ângulo é reproduzido. Desta vez, a cena capturada é a de uma câmera posicionada atrás da goleira, que curiosamente é mostrada na imagem acima - o cinegrafista está de colete cinza e camisa azul, abaixo de uma bandeira da China. No novo registro, que flagra os atletas em uma posição frontal, é possível perceber que o croata pula com os braços erguidos, utilizando-se deste recurso para desviar a bola. A infração, que poderia se tornar uma penalidade máxima, fica bastante evidente.



Figura 68 - Sequência de imagens mostrando que Perisic ergue o braço para atingir a bola. Penalidade parece evidente.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Ao ver a imagem acima reproduzida, o comentarista de arbitragem da TV Globo, Arnaldo César Coelho, afirma: "Ih, é pênalti. Ele abre o braço e faz o movimento com o braço. É pênalti". Enquanto o profissional dá esta explicação, mais um ângulo do lance é inserido pela geração. Ele também dá a sensação de que a infração ocorreu.



Figura 69 - Momento exato em que a bola toca no braço de Perisic, no 3º ângulo exibido pela geração.

Foto: Reprodução/TV Globo.

O narrador da TV Globo, Galvão Bueno, provoca: "Será que o VAR vai marcar ou vai pipocar? Será que o juiz vai ver ou não vai ver?". Mais um ângulo é adicionado pela geração, desta vez com o registro de um plano bem aberto, de uma câmera aérea, em uma velocidade bem reduzida. A imagem mostra exatamente o momento em que a bola bate no atleta croata e todo o movimento do jogador, mas chama a atenção a distância entre a lente e o assunto: enquanto os outros replays traziam a situação com uma grande quantidade de detalhes, neste a assimilação do acontecimento fica bem mais difícil.



Figura 70 - Mais um ângulo do lance: plano aberto dificulta o entendimento da situação.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Após a reprodução da imagem acima destacada, exatamente 50 segundos após a conclusão da jogada, a geração da partida volta a mostrar os acontecimentos de momento. O plano aberto mostra o árbitro Néstor Pitana apontando para o chão e conversando tranquilamente com o atacante Giroud, da França. Não é possível entender exatamente o que está acontecendo. Para quem está olhando o jogo ao vivo, a impressão que se tem é a de que a partida será reiniciada normalmente, tendo em vista que não há atletas de nenhuma das equipes pressionando o juiz e a bola se encontra nas mãos do goleiro croata Subasic.

Entretanto, exatamente um minuto depois do término do lance original, a cena é cortada para um plano fechado, que mostra Néstor Pitana representando um retângulo com as mãos, o que significa que, pela primeira vez na história, uma jogada seria revisada com o auxílio da tecnologia em uma final de Copa do Mundo.

O árbitro demora 14 segundos para se dirigir até o monitor instalado ao lado do gramado. Durante o trajeto, o comentarista de arbitragem Arnaldo César Coelho diz: "Já aconteceu um caso em que ele (Pitana) foi ver e não deu o pênalti. Vamos ver se nessa ele vai olhar e considerar que a mão foi intencional, e aí dar o pênalti".

Um detalhe importante: a exemplo do que observamos na análise de Irã x Portugal, desta vez uma cabine também foi instalada em frente ao monitor de revisão da jogada. Apesar disso, desta vez a geração da partida já iniciou o acompanhamento do trajeto do juiz utilizando-se de uma câmera aérea, provavelmente fixada junto ao telhado do Estádio Lujniki. Não há cortes quando Pitana chega ao local onde irá rever o lance: o mesmo take aéreo segue mostrando o juiz (na figura abaixo, à esquerda da tela). Não é possível, neste primeiro momento, ter acesso ao que o árbitro está vendo. Uma outra imagem do argentino é registrada no canto superior direito da tela, mas a cena apenas mostra que ele está ali, não trazendo nenhuma informação nova para o telespectador.

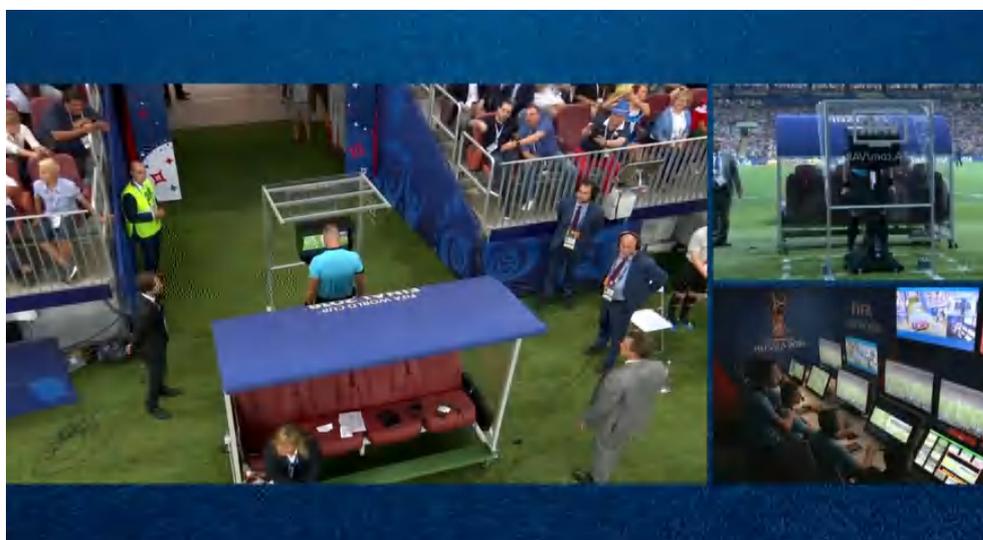


Figura 71 - Divisão de tela no primeiro momento: duas câmeras (esq. e canto sup. direito.) trazendo a mesma informação.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Cinco segundos depois, a transmissora oficial da partida corrige o erro e passa a exibir, à esquerda, a imagem que o árbitro está recebendo da cabine do VAR naquele momento. Chama a atenção o fato da cena que Pitana está analisando ser dividida em duas partes, já que o monitor que ele utiliza não tem grandes dimensões (entre 8 e 10 polegadas). Além disso, em um dos vídeos enviado pelo técnico de operações que auxilia os árbitros em Moscou, o da direita do corte, a câmera escolhida simplesmente não traz um ângulo que beneficie a leitura da jogada. A cena, que não foi escolhida pela geradora de televisão no momento em que os replays da infração foram exibidos, mostra um plano fechado capturado de dentro da goleira e diversos elementos estão colocados na tela antes do foco da ação - como o goleiro Subotic e outros defensores croatas - tirando a nitidez no

entendimento do lance, que aparece somente em segundo plano. Estes ruídos de imagem possivelmente prejudicaram o juiz da partida no primeiro instante da sua avaliação.



Figura 72 - Televisão mostra a cena observada pelo árbitro (à esquerda, dividida em duas): Na esquerda, nitidez. Na direita, jogada somente em segundo plano. Fonte: Reprodução/TV Globo.

Os dois replays selecionados pelo VAR são reprisados simultaneamente quatro vezes em um intervalo de 9 segundos. Depois disso, a imagem some e o quadro à esquerda fica com a tela totalmente preta. Dois segundos depois, cena é cortada novamente para o árbitro Néstor Pitana, capturado pela câmera aérea presa à estrutura do estádio Lujniki. Neste momento, se percebe na transmissão da televisão que o erro se deu com o sistema de auxílio à arbitragem, tendo em vista que o monitor do juiz também está sem reprodução.

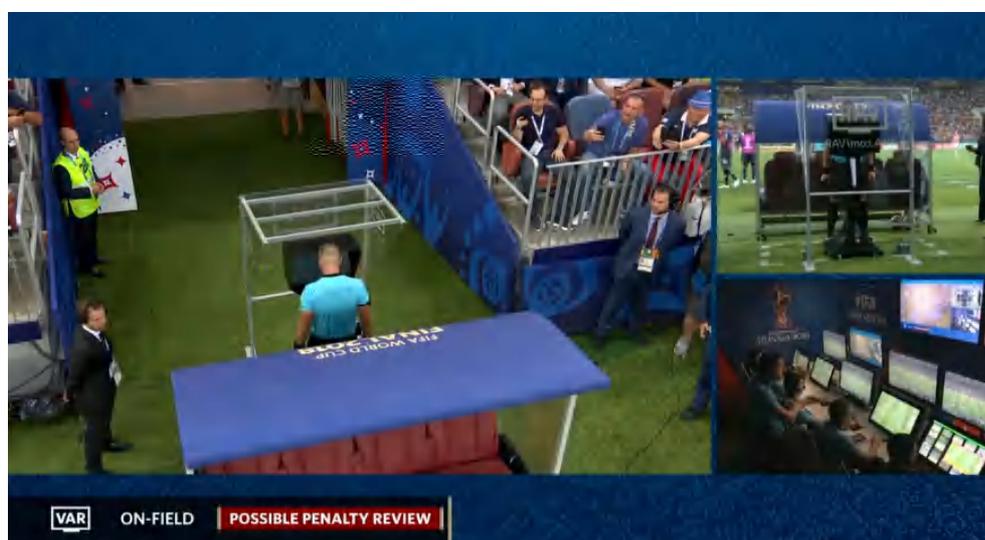


Figura 73 - Momento em que o monitor de Néstor Pitana fica totalmente em preto. Fonte: Reprodução/TV Globo.

A imagem no monitor do árbitro é reestabelecida oito segundos depois de falhar. A geração da partida opta por mudar a cena escolhida para ilustrar o canto superior direito do quadro. O novo ângulo, captado por uma câmera posicionada no gramado, próxima à cabine de revisão, mostra Néstor Pitana de frente para a sua estrutura, numa possível tentativa de evidenciar o fato do sinal ter sido reestabelecido.



Figura 74 - À esquerda, o monitor com imagem. No canto superior direito, uma imagem mais próxima, para evidenciar o retorno do sinal de vídeo.

Foto: Reprodução/TV Globo.

A esta altura, o narrador Galvão Bueno, talvez sem perceber o erro técnico do árbitro de vídeo, demonstra impaciência: "Já tá demorando muito o Néstor Pitana". Neste instante, ele está revisando a jogada há 40 segundos e 1 minuto e 40 já se passaram desde o acontecimento original.

A geração volta a exibir a jogada que está sendo revisada pelo árbitro. O ângulo escolhido pelos auxiliares do VAR é o mesmo do quarto replay reproduzido pela televisão - um plano aéreo, distante da jogada, cena que julgamos pouco esclarecedora. A diferença é que, durante a transmissão, esta imagem foi mostrada em slow-motion, o que ajudou na percepção da ação tomada pelo atleta croata. Neste momento, a cena foi repetida diversas vezes em sequência, de uma maneira muito rápida. Para se ter um parâmetro, a velocidade é tanta que foi difícil até mesmo para nós separarmos o frame referente ao momento em que a bola toca na mão de Perisic, mesmo tendo à disposição para efetuar a coleta um programa de edição de imagens que separa um a cada quatro keyframes por segundo.



Figura 75 - Momento em que a bola bate na mão de Perisic no ângulo separado pelo VAR: pouca nitidez.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

Pitana analisa a imagem acima por exatos 16 segundos. Depois, ele deixa o monitor, mas, após dar dois passos em direção ao gramado, gira os calcanhares e retorna para a cabine onde o lance estava sendo revisado. O árbitro se comunica com a central do VAR e reclama de alguma coisa. A cena de antes do lance volta a ser reproduzida.

Somente após alguns instantes, uma imagem diferente é inserida pelos auxiliares do árbitro de vídeo. A cena é igual à reproduzida pela geração oficial da partida segundos depois da reclamação dos atletas franceses pela infração, a primeira a ser vista pelo telespectador: um plano bem fechado, capturado por uma câmera posicionada atrás da goleira, que flagra Perisic de costas, erguendo o braço e colocando a mão na bola. Mesmo não sendo do melhor ângulo disponível, a imagem evidencia que a infração de fato ocorreu.



Figura 76 - Momento em que Perisic (camisa 4, de branco) toca com o braço na bola: ângulo mais nítido.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

Depois de ver a imagem destacada acima por apenas quatro segundos, o árbitro Néstor Pitana corre para o centro do gramado e assinala o pênalti a favor da França. Exatos dois minutos e dez segundos se passaram desde o acontecimento do lance original. A revisão da jogada demorou no total um minuto e, coincidentemente, a imagem que esclareceu a questão foi a primeira a ser vista pelos telespectadores e a última a ser vista pelo juiz.

Após o encerramento da Copa do Mundo, o ex-árbitro gaúcho e comentarista de arbitragem da TV Globo, Leonardo Gaciba, elogiou a utilização do VAR no evento, mas ressaltou que ainda "há muito a ser feito", em entrevista concedida à GaúchaZH.

Ele afirma: "A grande questão é que tivemos muitos erros que não foram corrigidos ou avaliados. (...) Houve outros 17 erros capitais, nas minhas contas. Pênaltis não marcados, faltas que resultaram em gols. O empurrão no Miranda (*no gol de Zuber, da Suíça, contra o Brasil*), a falta do Diego Costa sobre o Pepe (*no empate entre Portugal e Espanha*), o pênalti a favor da Sérvia não dado (*sofrido por Mitrovic, contra a Suíça*). São situações que considero erros capitais, e esse processo precisa ser melhorado".

No capítulo dois deste trabalho, vimos que alguns esportes como tênis e vôlei utilizam-se do recurso dos desafios para que os jogadores ou o treinador de uma equipe venham a reclamar de algum lance duvidoso e ele passe a ser revisado com o auxílio da tecnologia. Gaciba entende que uma medida semelhante seria necessária para melhorar o desempenho do VAR no futebol, já que, segundo ele, "a arbitragem não tem por que chamar a revisão para si".

O ex-árbitro também sugere outra mudança no sistema que foi adotado ao longo da Copa do Mundo: "O problema que existe é o protocolo. O futebol é interpretativo, com árbitros que possuem interpretações diferentes. Eu preferiria que o árbitro de vídeo não tivesse interpretação. Por exemplo: se eu comprovar, com imagem, que não houve contato, não é falta".

4.8 O VAR em território nacional: a polêmica final da Copa do Brasil de 2018

Dois mil e dezoito foi o ano em que o árbitro de vídeo ou foi implementado, ou ao menos especulado em todas as grandes ligas do planeta. Como não poderia ser diferente, no futebol brasileiro o recurso eletrônico foi centro de discussões, debates

e votações em todos os cantos do país. Dirigentes favoráveis e contrários ao uso da nova tecnologia tiveram discussões acaloradas e trocas de farpas com o intuito de defender os seus pontos de vista sobre uma mudança que teria por objetivo deixar o resultado conquistado dentro do campo de jogo o mais justo possível.

No dia 5 de Fevereiro de 2018, na sede da CBF, no Rio de Janeiro, os presidentes dos 20 clubes da Série A do Campeonato Brasileiro se reuniram com os organizadores do torneio para decidir, através de uma votação, pela utilização ou não do VAR na competição que se iniciaria em três meses. Por 12 votos a 7 - o representante do São Paulo Futebol Clube se retirou de maneira prematura do encontro - foi decidido que a tecnologia de auxílio à arbitragem não seria adotada.

Corinthians, Santos, América-MG, Cruzeiro, Atlético-MG, Atlético-PR, Paraná, Fluminense, Vasco, Vitória, Sport e Ceará foram as equipes que se opuseram à implementação do VAR. O grupo alegou que o custo operacional do sistema - orçado em R\$45 mil por jogo e custeado pelos clubes - era o grande empecilho para que o árbitro de vídeo passasse a ser utilizado.

A CBF, então, optou por adotar o VAR na Copa do Brasil, a partir da fase quartas-de-final. O custo da operação seria bancado com recursos dos patrocinadores. Estava batido o martelo para a primeira experiência do auxílio eletrônico ao árbitro em uma competição nacional.

Antes disso, entretanto, três campeonatos regionais tiveram experiências com o VAR. A primeira em um jogo profissional oficial no futebol brasileiro ocorreu um ano antes, nas finais do campeonato Pernambucano de 2017, disputadas nos dias 7 de Maio e 28 de Junho. Uma estrutura com 7 câmeras foi montada nos estádios Ilha do Retiro (1º jogo) e Cornélio de Barros(2º) e comandada por uma equipe de 7 profissionais - quatro para a parte operacional, um responsável pelo árbitro de vídeo e dois árbitros auxiliares.

O primeiro confronto da final, entre Sport e Salgueiro, disputado na Ilha do Retiro, ficou marcado por ter sido a primeira vez em que um lance foi revisado pelo árbitro da partida - José Woshington da Silva - em um monitor instalado no gramado. O lance é polêmico e a partida foi paralisada por mais de cinco minutos. Nos próximos parágrafos, iremos detalhar este acontecimento, tomando por base a transmissão da TV Nordeste - filiada à Rede Globo, que transmitiu o jogo somente

para o estado de Pernambuco. O vídeo foi divulgado na íntegra em uma reportagem do portal Globoesporte.⁵²

O polêmico lance aconteceu quando o relógio marcava 48 minutos e 52 segundos da segunda etapa. Como o árbitro havia concedido quatro minutos de acréscimo ao tempo regulamentar, o jogo iria até os 49. Tratava-se, portanto, da última jogada da partida. O Sport, equipe da casa, vencia pelo placar de 1 a 0.

Na câmera aberta, o meio-campista Toty, do Salgueiro, entra a dribles na área adversária. O lateral Raul Prata, do Sport, faz o contato e Toty vai ao solo. O árbitro José Woshington da Silva imediatamente apita e marca a penalidade a favor da equipe visitante. O corte da transmissão busca o atleta do time visitante e mostra um plano fechado dele se contorcendo de dor no chão. Diversos atletas do Sport cercam o juiz do espetáculo. Depois disso, a imagem mostrada passa a ser a da torcida do Salgueiro. Cenas das pessoas comemorando dentro e fora do estádio são reproduzidas. O detalhe é que, neste momento, o cronômetro na parte superior esquerda do vídeo é retirada pela geração da TV Nordeste.

A torcida é mostrada por exatos 10 segundos na transmissão. Posteriormente - 25 segundos após o lance original - o primeiro replay da jogada é inserido. Na imagem consta um plano bem fechado e reproduzido em slow-motion nos dando a impressão de que o atleta do Salgueiro joga-se no chão antes que o lateral do time adversário entre em contato com ele. O frame abaixo é uma reprodução desta cena e mostra exatamente o momento em que Raul Prata encosta em Toty.



Figura 77 - Momento do contato entre os atletas: Toty (de azul) já está se lançando no chão.

⁵² Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/pe/futebol/campeonato-pernambucano/jogo/07-05-2017/sport-salgueirope/>

Foto: Reprodução/TV Nordeste.

Na sequência, outro ângulo do lance é mostrado. O acontecimento é registrado de maneira frontal, mas num plano um pouco mais aberto que o anterior, e a imagem é reproduzida em velocidade normal. O detalhe é que o zagueiro Durval, do Sport (o número 4) se coloca exatamente entre a câmera e a ação, o que faz com que não seja possível ver o que ocorreu no momento do contato entre os dois atletas.



Figura 78 - Momento do possível choque: Durval (de vermelho, camisa 4) se coloca na cena, tornando a imagem inconclusiva.

Fonte: Reprodução/TV Nordeste.

A transmissão volta para os acontecimentos de momento aos 49 minutos e 49 segundos - 57 segundos depois do lance original - mostrando o árbitro José Woshington da Silva, que parece estar se comunicando com alguém da central do VAR, instalada numa cabine no lado externo do estádio Ilha do Retiro. Neste momento, o cronômetro é inserido novamente no canto superior esquerdo da tela pela geração, mas ele é retirado novamente apenas 10 segundos depois.

A imagem fica fixada no árbitro durante 30 segundos, enquanto ele conversa com os árbitros de vídeo. Um minuto e 21 segundos depois do contato entre Raul Prata e Toty, José Woshington da Silva representa o retângulo com as mãos, indicando que o lance será revisado no monitor. São 13 segundos de deslocamento até o lado de fora do gramado.

Chama a atenção o fato de não haver uma cabine instalada para a revisão. Uma tela relativamente pequena se comparada com as utilizadas ao longo da Copa do Mundo está instalada junto a um dos bancos de reserva do estádio, fixada junto

ao teto do mesmo. Como este telhado é muito baixo, o árbitro tem de agachar-se para efetuar a revisão da jogada. Não é possível saber, através da transmissão, a imagem exata que está sendo analisada por José Woshington da Silva. A geração traz um plano bem fechado do juiz, de costas para onde está a câmera, trazendo uma cena um pouco constrangedora da situação.



Figura 79 - Registro do árbitro no momento da revisão da jogada: imagem embaraçosa.

Fonte: Reprodução/TV Nordeste.

A imagem acima é mostrada durante cinco segundos. Percebendo a gafe, a geração corta a cena e passa a reproduzir novamente o que está sendo capturado pela câmera aberta da partida. O problema é que, neste momento, ela segue posicionada para a área defendida pelos jogadores do Sport e simplesmente nada está acontecendo no raio de ação do ângulo inserido por 10 segundos na transmissão.



Figura 80 - Imagem do gol vazio mostrada durante 10 segundos na transmissão.
 Fonte: Reprodução/TV Nordeste.

Depois disso, outro ângulo da revisão do árbitro passa a ser mostrado pela geração da TV Nordeste. O registro se dá por uma câmera posicionada no lado oposto ao que está José Woshington da Silva. É possível perceber, no canto direito da cena, de camiseta amarela e colete cinza, o outro cinegrafista, aquele que estava flagrando a situação no plano mais fechado. Neste momento, o quarto árbitro está ao lado do juiz principal, revendo a jogada com ele no monitor.

Por alguns segundos, a imagem que está sendo analisada pelo árbitro é flagrada por este outro ângulo reproduzido. Embora não se tenha a nitidez necessária para que o telespectador veja a jogada junto com José Woshington da Silva, é possível perceber que trata-se de um replay que não foi reproduzido pela transmissão. O narrador da TV Nordeste destaca: "A gente está observando que o ângulo que ele tá analisando ali neste instante é o de uma câmera que tá do lado oposto ao que ocorreu o lance".



Figura 81 - Novo ângulo da revisão: cinegrafista vaza na cena (à dir.; de colete cinza) e a imagem analisada não foi reproduzida na transmissão.
 Fonte: Reprodução/TV Nordeste.

O ângulo acima está sendo mostrado pela geração há 40 segundos - já são 50 desde o início da revisão da jogada - quando algo incomum invade a cena. Um profissional da CBF - possivelmente o delegado da partida, já que não é possível identificar a sua identidade somente analisando a imagem - se coloca exatamente no centro do vídeo, posicionando-se de modo a bloquear a visão do árbitro José Woshington da Silva. Ele diz alguma coisa para o cinegrafista que está sendo

flagrado - o de camiseta amarela e colete cinza - e uma acalorada discussão entre os dois tem início. O episódio dura 15 segundos, até que o homem de terno azul e crachá à mostra deixe o local.



Figura 82 - Discussão entre o profissional da CBF (centro, de terno azul e óculos) e o cinegrafista (direita, camisa amarela e colete cinza) rouba a cena.
Fonte: Reprodução/TV Nordeste.

Quando o homem de terno azul sai do quadro, o árbitro já está revisando a jogada há um minuto e 5 segundos e a mesma cena está sendo mostrada pela televisão há 50 segundos. Neste momento, o primeiro replay inserido pela geração - aquele que indica que Toty atirou-se no chão antes do contato de Raul Prata - é reprisado novamente. O cronômetro volta a ser exibido, contabilizando 51 minutos e 52 segundos de partida - exatos três minutos de paralisação desde o acontecimento original. A cena é cortada para os jogadores do Sport, que mostram indignação. O comentarista da TV Nordeste afirma: "Essa demora é algo que vai ter que corrigir, o esporte tem que ser muito mais rápido e muito mais dinâmico, né?". O narrador completa: "Não dá pra deixar o jogo paralisado por três, quatro, cinco minutos por causa de um lance, né?".

O segundo replay destacado aqui - em que o posicionamento do zagueiro Durval prejudica a visão do telespectador - é reinserido aos 52 minutos e 27

segundos, três minutos e 25 segundos após a jogada. O comentarista da transmissão opina: "Pra mim houve o pênalti, foi bem marcado e, se voltar atrás, vai ser uma lambança."

A imagem feita por uma *handcam* passa a ser exibida pela geração. O movimento, chamado pela linguagem cinematográfica de "panorâmica", mostra o semblante dos jogadores do Sport enquanto a decisão não é tomada pelo árbitro José Woshington da Silva. O "passeio" da câmera dura 58 segundos. Neste período, absolutamente nada de novo acontece. Os comunicadores da transmissão seguem discutindo o lance e reclamando da demora no procedimento de revisão.

Aos 53 minutos e 36 segundos - quatro minutos e 44 segundos após o lance original - a geração reproduz novamente a imagem do árbitro José Woshington da Silva no momento em que ele inicia a sua comunicação com a equipe do VAR, instantes após a marcação da penalidade máxima. A imagem é reproduzida por 6 segundos, depois a cena é cortada novamente para a panorâmica registrada pela *handcam*.

O cronômetro volta a ser retirado da tela aos 53 minutos e 58 segundos - 5 minutos e 6 segundos depois do contato entre Raul Prata e Toty. Os dois gols marcados pelo Flamengo no clássico Fla-Flu, que estava sendo disputado no mesmo horário da final do campeonato pernambucano, são mostrados pela geração. A exibição dura 16 segundos.

Quando o replay do gol marcado por Rodinei, do Flamengo, é encerrado, a geração já retorna com a imagem de um plano fechado no árbitro José Washington da Silva, que está de pé, possivelmente no centro do gramado. Ele faz o símbolo do VAR e confirma a sua marcação original - o pênalti de Raul Prata em Toty - 5 minutos e 26 segundos após a conclusão da jogada. O atacante Jean Carlos para decretar o empate do Salgueiro e colocar números finais à partida, que foi concluída com 7 minutos e 13 segundos de atraso - no total, 11 minutos e 13 segundos depois do final do tempo regulamentar.

O jogo de volta, disputado no estádio Cornélio de Barros no dia 28 de Junho de 2017 - mais de um mês após a realização da primeira partida - foi marcado por uma nova polêmica com o árbitro de vídeo. O lance ocorreu aos 24 minutos e 45 segundos do segundo tempo, em um escanteio a favor do Salgueiro, a equipe da casa. A bola é cruzada na área do Sport e o atacante Álvaro completa para o gol, que iria abrir o placar naquele momento. Entretanto, o assistente Emerson Augusto

de Carvalho indicou que a bola teria feito uma curva e ultrapassado a linha de fundo no momento do cruzamento, anulando a jogada.

O árbitro da partida, Wilton Pereira Sampaio, foi ao monitor e confirmou a marcação original, decretando a anulação do gol do Salgueiro. Não tivemos acesso ao vídeo do lance na íntegra para analisar como a transmissão da TV Nordeste mostrou o procedimento, mas a informação é de que a paralisação durou cinco minutos - um tempo bastante elevado, se considerarmos o tempo médio de paralisação para revisão de jogadas na NFL e também o protocolo da FIFA sobre a utilização do VAR, que orienta as interrupções a não passarem de um minuto.

Tivemos acesso a esta imagem, reproduzida durante a transmissão com o intuito de esclarecer se a bola efetivamente saiu pela linha de fundo do gramado. Por este ângulo - capturado por uma câmera instalada dentro da goleira defendida por Magrão, do Sport - não é possível afirmar se a infração ocorreu. Possivelmente cenas de outros ângulos foram reproduzidas pela equipe do árbitro de vídeo para o árbitro Wilton Pereira Sampaio com o objetivo de esclarecer esta questão.



Figura 83 - Cena registrada de dentro de uma das goleiras em Salgueiro x Sport: imagem inconclusiva.

Fonte: Reprodução/TV Nordeste.

Outros quatro jogos tiveram a utilização do árbitro de vídeo por aqui antes da sua estreia em âmbito nacional, com a Copa do Brasil. No Campeonato Gaúcho de 2018, os três clássicos Gre-Nal disputados na competição contaram com o auxílio do VAR, mas em nenhum deles houve alguma revisão de jogada no monitor, apenas

consultas. O mesmo se deu no jogo único da final do Campeonato Catarinense de 2018, disputada entre Chapecoense e Figueirense.

Na Copa do Brasil, como já explicamos anteriormente, foi decidido que o VAR só seria utilizado a partir da fase quartas-de-final. No total, foram 11 jogos realizados com o auxílio da tecnologia à arbitragem. Apenas dois deles - Bahia x Palmeiras e a final entre Corinthians x Cruzeiro - tiveram jogadas revisadas pelo árbitro junto ao monitor. Estes lances serão destacados neste trabalho na sequência. Em outras cinco partidas, o árbitro de vídeo foi consultado pelo juiz em algum lance capital do espetáculo, mas não houve uma solicitação para a revisão.

A partida entre Bahia e Palmeiras foi disputada no dia 2 de Agosto de 2018 na Arena Fonte Nova, em Salvador. A análise a seguir utiliza como base a transmissão da TV Globo. As imagens foram disponibilizadas em uma reportagem do portal Globoesporte⁵³. O árbitro de vídeo foi solicitado em duas situações, mas apenas na primeira tivemos a revisão do lance no monitor. A jogada iniciou-se aos 5 minutos da segunda etapa, numa arrancada pelo lado esquerdo do meia Dudu, do Palmeiras, que carregou a bola por cerca de 20 metros. Ele efetua um passe para a área e encontra livre o meia Arthur, que domina a bola e se coloca em condições de marcar o gol, tendo a sua frente somente o goleiro do Bahia, Douglas. Neste momento, o volante Gregory, da equipe baiana, se recupera e choca-se em velocidade com o adversário, que cai no chão. O árbitro Anderson Daronco imediatamente marca a penalidade máxima a favor do Palmeiras.

Na sequência do lance, o corte da geração traz um ângulo um pouco mais fechado do árbitro. No fundo, em segundo plano, é possível perceber os atletas palmeirenses comemorando e os do Bahia desolados. Vinte e um segundos após a falta, Daronco se dirige até o volante Gregory e aplica o cartão vermelho, entendendo que o atleta era o último defensor e impediu com falta uma oportunidade clara de gol do adversário.

Os atletas do Bahia cercam o árbitro e iniciam um longo protesto em função da expulsão de um companheiro. O primeiro replay da jogada é inserido pela geração 37 segundos após o choque entre os dois atletas. O plano escolhido é bem aberto, um take aéreo, provavelmente registrado por uma câmera posicionada em

⁵³ Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/ba/futebol/copa-do-brasil/jogo/02-08-2018/bahia-palmeiras.ghtml>

um dos anéis superiores da Arena Fonte Nova, que tem três andares. A imagem é reproduzida em velocidade normal até o contato entre os dois jogadores, e colocada em slow-motion no momento da suposta falta. Por este ângulo, que é um pouco distante para a análise mais precisa da informação, a impressão que se é de que a carga realmente foi faltosa, o que confirmaria a penalidade máxima.



Figura 84 - Contato de Gregory (parte sup. do vídeo) em Arthur: apesar da distância, impressão de pênalti.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

Um segundo replay, reproduzido na sequência do primeiro, é inserido pela geração trazendo um ângulo diferente, um plano detalhe, bem mais fechado e com uma imagem mais conclusiva sobre o acontecimento. Analisando esta cena, o contato entre os jogadores é evidente e fica realmente a impressão de que a carga feita por Gregory do Bahia sobre Arthur do Palmeiras foi passível de falta.



Figura 85 - Momento em que Gregory faz a carga em Arthur: penalidade parece clara.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Um terceiro ângulo do contato é reproduzido na transmissão. A imagem foi capturada por uma câmera posicionada atrás da goleira defendida pelo Bahia e registra o acontecimento de frente. Nesta cena, é possível perceber um detalhe: o braço direito do volante Gregory, que efetivamente empurra o meia Arthur, arremessando-o ao solo.



Figura 86 - Imagem que mostra o braço direito de Gregory nas costas de Arthur.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Exatamente um minuto depois do lance original, a geração volta a mostrar os acontecimentos de momento do espetáculo. Um plano fechado do árbitro Anderson Daronco com jogadores de ambas as equipes cercando-o é exibido. Ele leva a mão ao ouvido esquerdo, comunicando-se com a central do VAR, instalada na parte externa do estádio. O diálogo se estende por um minuto e 5 segundos. Durante este período, o narrador da transmissão, Milton Leite, comenta: "Acho que não é o pênalti, acho que ele está discutindo se o (cartão) vermelho foi ou não foi merecido, né?". O comentarista Maurício Noriega concorda: "O pênalti é indiscutível, mas eu acho que o (cartão) vermelho é exagerado. Ele pode cancelar o vermelho, antes do pênalti ser batido. Ele pode mudar a marcação de um vermelho para um cartão amarelo. Eu acho que era lance para cartão amarelo."

Dois minutos e cinco segundos após o contato entre Gregory e Arthur, Anderson Daronco faz o símbolo do retângulo com as mãos, solicitando a revisão da jogada no vídeo. O deslocamento dele até o monitor instalado no lado de fora do gramado leva 25 segundos. Neste meio tempo, a geração recupera o segundo replay que fora reproduzido - aquele que traz um ângulo bem fechado do contato entre os atletas.

Durante a revisão, a cabine do VAR é mostrada no canto esquerdo da tela, que se divide em duas partes. No canto direito, o árbitro da partida é mostrado em um plano bem fechado, registrado por uma câmera posicionada aparentemente muito próxima a ele. O ângulo traz o monitor em perspectiva, tornando possível ver a imagem exata do lance que Anderson Daronco está analisando naquele instante.



Figura 87 - Momento da revisão no lance: é possível ver exatamente o que o árbitro Anderson Daronco (dir.) está vendo.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

A imagem analisada por Anderson Daronco no monitor é a referente ao primeiro replay inserido pela transmissão - um ângulo bem aberto, registrado por uma câmera posicionada no terceiro andar do anel da Arena Fonte Nova. A cena é repetida diversas vezes e, em alguns momentos, ela é congelada ou reproduzida em *rewind* (ao contrário, de trás para frente). O árbitro conversa o tempo inteiro com a equipe do VAR ao longo da revisão.

Esta primeira imagem é revista pelo juiz durante um minuto e 50 segundos. Depois disto, a equipe do VAR insere no monitor outra cena - a do segundo replay inserido na transmissão, com um ângulo bem fechado, que torna evidente a carga

feita por Gregory em Arthur. A segunda cena é analisada pelo árbitro por apenas 10 segundos.

Depois de dois minutos de revisão da jogada, Anderson Daronco deixa o monitor e vai até o volante Gregory, do Bahia. Ele retira o cartão vermelho aplicado anteriormente ao atleta, o substitui por um cartão amarelo e ainda confirma a penalidade sobre o palmeirense Arthur. A decisão é comunicada 4 minutos e 50 segundos após o lance original.

O outro jogo com a utilização do árbitro de vídeo para a revisão de uma jogada foi justamente a grande decisão da Copa do Brasil de 2018. O confronto, Corinthians x Cruzeiro, foi disputado no dia 17 de Outubro, na Arena Corinthians. Na oportunidade, o árbitro Wagner do Nascimento usou o recurso eletrônico duas vezes, em lances capitais, que afetaram diretamente o resultado da partida. Mais uma vez, utilizamos para a análise a transmissão da TV Globo, com as imagens que foram disponibilizadas em uma reportagem do portal Globoesporte.⁵⁴

A primeira jogada iniciou-se aos 7 minutos da segunda etapa. O goleiro Fábio, do Cruzeiro, rebate uma bola para a entrada da área da meta por ele defendida. O meia Thiago Neves, seu companheiro de equipe, tenta dominar a pelota, mas ela escapa um pouco. Há uma dividida entre Neves e o volante Ralf, do Corinthians, e o atleta alvi-negro vai ao solo. A jogada segue com o atacante Émerson Sheik, do Corinthians, que corre para fora da área e é derrubado. O árbitro Wagner do Nascimento paralisa o jogo e marca a infração sobre o atacante.

A geração da partida corta para uma câmera em um plano fechado, que mostra Jádson reclamando com o juiz. Neste momento, Wagner do Nascimento coloca a mão no ouvido esquerdo, o que indica que alguém da equipe do árbitro de vídeo está se comunicando ou tentando se comunicar com ele. Diversos jogadores do Corinthians cercam o juiz. Ele pede para que os atletas se distanciem e inicia uma conversa com os responsáveis pelo auxílio eletrônico à arbitragem. 54 segundos após o lance original, a transmissão divide a tela em duas partes e passa a exibir, no canto esquerdo, a imagem da cabine do VAR, instalada na parte externa da Arena Corinthians.

⁵⁴ Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/sp/futebol/copa-do-brasil/jogo/17-10-2018/corinthians-cruzeiro.ghtml>



Figura 88 - Tela dividida, mostrando a cabine do VAR (esq.) e o árbitro(dir.)

Fonte: Reprodução/TV Globo.

A comunicação entre equipe do VAR e o árbitro se alonga por mais algum tempo, até que, 1 minuto e 22 segundos após o contato entre Thiago Neves e Ralf, a revisão do lance no monitor é solicitada por Wagner do Nascimento. O narrador Luís Roberto, da TV Globo, comenta: "Não há uma convicção entre os integrantes (do VAR) e ele (Wagner do Nascimento) agora vai interpretar a jogada através do árbitro de vídeo". Chama a atenção o fato de, até este momento, nenhum replay ter sido inserido pela geração da partida, dificultando o entendimento sobre o que de fato ocorreu no lance. Isto nos levanta dúvidas sobre como o comunicador da TV Globo teria chegado a esta interpretação, já que, analisando somente as imagens da geração, não é possível ser conclusivo em relação ao que está efetivamente acontecendo.

O juiz leva 22 segundos para dirigir-se até o monitor, instalado no lado de fora do gramado. Curiosamente, algo diferente do que vimos aqui no trabalho até agora é realizado pela transmissão no momento da revisão da jogada. Em um primeiro momento, Wagner do Nascimento é mostrado em um plano bem fechado, com o monitor em perspectiva, tornando possível que se visualize exatamente a imagem que está sendo por ele analisada - da mesma forma em que ocorreu no jogo entre Bahia x Palmeiras. Entretanto, em poucos instantes, a câmera que está fechada no árbitro realiza um *zoom out*⁵⁵, afastando-se um pouco do juiz, e a tela é dividida em

⁵⁵ Recurso da câmera usado para que a imagem amplie o seu ângulo de ação, afastando-se do assunto destacado

dois, com a cabine do VAR voltando a ser exibida no lado esquerdo. Isto faz com que a cena que o juiz está revisando perca a nitidez, não podendo mais ser acompanhada pelo telespectador que está em casa. No nosso julgamento, este movimento de câmera foi proposital, com o intuito de retirar do público a possibilidade de acompanhar o lance ao mesmo tempo que o árbitro.

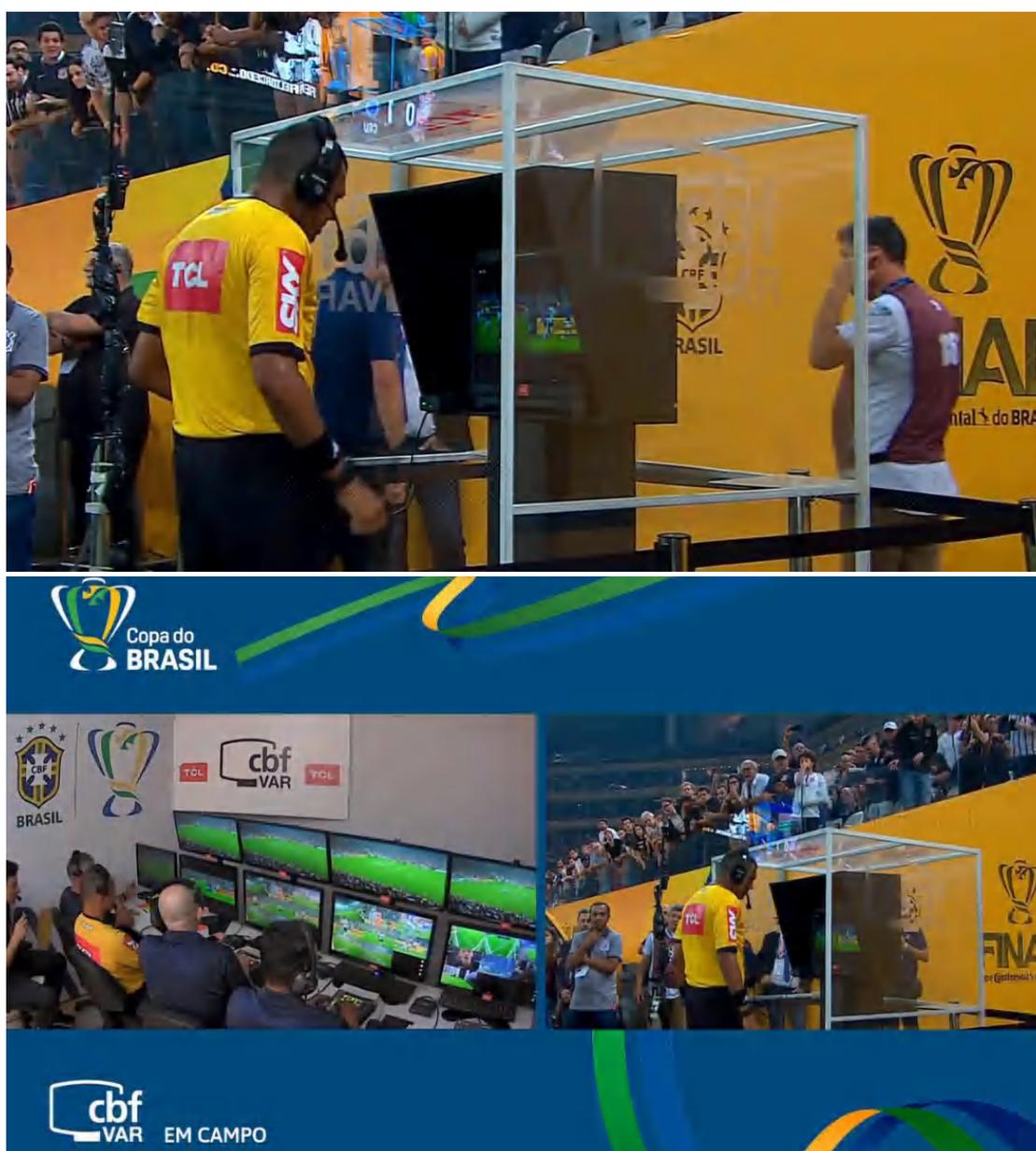


Figura 89 - Na 1ª imagem (acima), é possível ver o que o árbitro está revisando. Poucos segundos depois, na 2ª (abaixo), a cena perde a nitidez.

Fonte: Reprodução/TV Globo.

Como nenhum replay do lance foi inserido pela geração, não conseguimos ter acesso às duas imagens analisadas pelo árbitro na 1ª cena destacada. A revisão no monitor se dá em apenas 20 segundos. Dois minutos e 18 segundos após o contato

entre Thiago Neves e Ralf, Wagner do Nascimento assinala o pênalti a favor do Corinthians.

Somente dois minutos e 36 segundos depois da suposta infração, a geração do espetáculo reproduz o primeiro replay da jogada. A imagem é de um plano bem fechado, que mostra o lance com bastante nitidez. Não é possível perceber, por este ângulo, se Thiago Neves efetivamente encosta em Ralf. Analisando a cena, que é exibida em sua velocidade normal, a impressão que se têm é de que a penalidade não aconteceu.

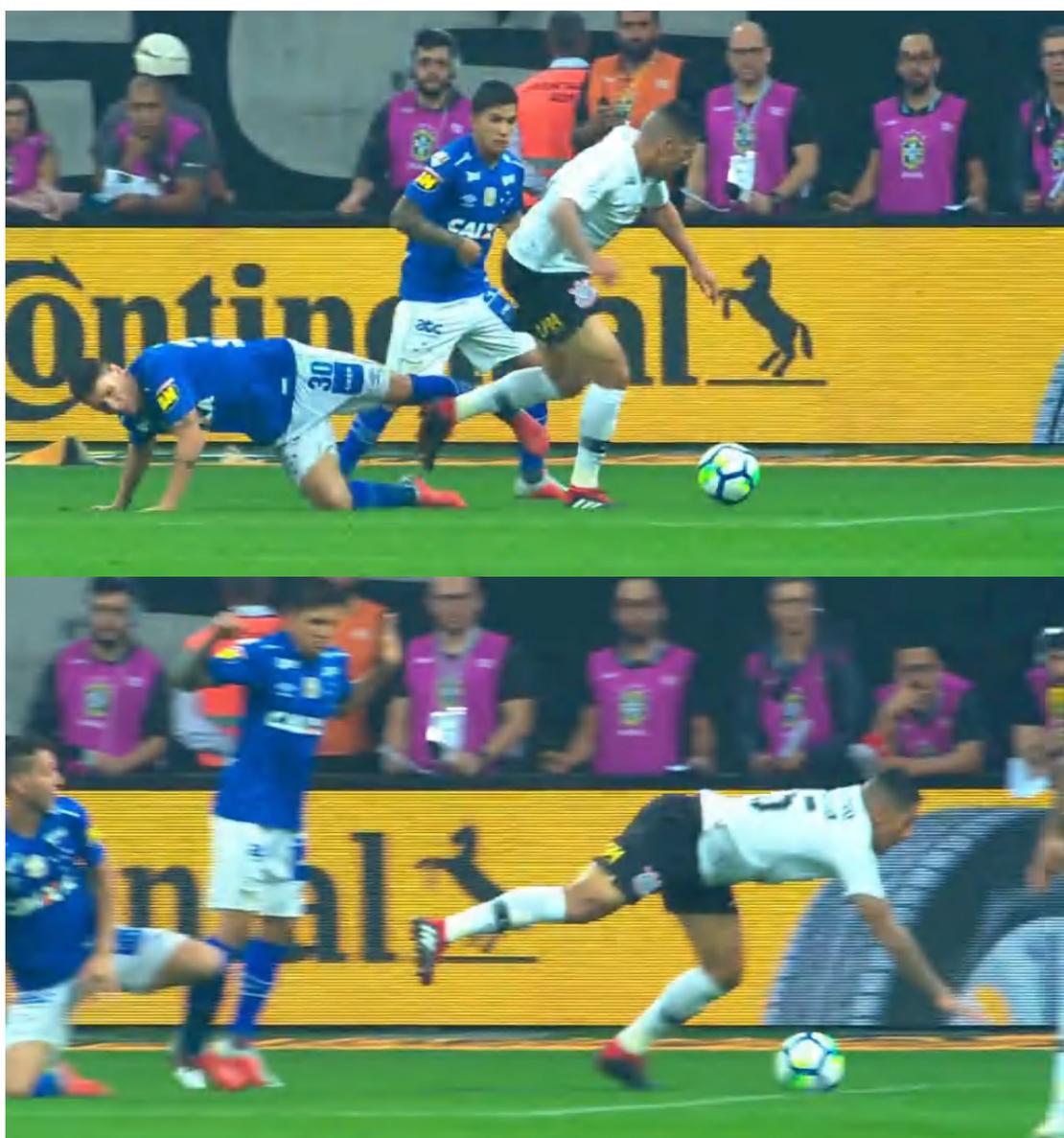


Figura 90 - Momento em que T.Neves supostamente acerta Ralf (acima) e o volante indo ao chão (abaixo): contato não fica evidente.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

Na sequência, um segundo replay é inserido. Registrado por uma câmera posicionada atrás da goleira defendida por Fábio, do Cruzeiro, a imagem evidencia que Thiago Neves tocou em Ralf. Entretanto, com a cena reproduzida na sua velocidade normal, a impressão que se tem é de que o choque seria insuficiente para derrubar o atleta do Corinthians.



Figura 91 - Momento em que Thiago Neves supostamente atinge Ralf.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

O segundo lance polêmico da partida aconteceu aos 24 minutos da etapa final. O goleiro Fábio, do Cruzeiro, espalma um cruzamento efetuado na área da equipe mineira e a bola sobre para o meia Jádson, do Corinthians. Antes que ele consiga dominar a pelota, o zagueiro Dedé, do Cruzeiro, consegue chutá-la para longe e há um choque entre os dois atletas. A bola sobra para o atacante Pedrinho, do Corinthians, que, de muito longe, acerta um belo chute e marca o gol para os alvinegros.

A geração da partida mostra a comemoração dos jogadores da equipe paulista e da torcida, já que, com o tento, o campeão viria a ser decidido nos pênaltis⁵⁶. Entretanto, logo na sequência, o árbitro Wagner do Nascimento é mostrado em um plano bem fechado. Ele está com o braço direito erguido, indicando uma possível irregularidade. Dois replays do gol são reproduzidos em sequência, mas a segunda imagem é interrompida, com o corte voltando a mostrar o juiz. O

⁵⁶ O Cruzeiro havia vencido o jogo de ida pelo placar de 2 a 0 e o Corinthians estava devolvendo os 2 a 0 naquele momento. Na Copa do Brasil, em caso de igualdade nos dois tempos, o campeão é definido em cobranças de pênaltis.

narrador Luís Roberto, neste momento, anuncia que a revisão do lance no monitor foi mais uma vez solicitada.

O auxílio do árbitro de vídeo é solicitado apenas 49 segundos depois de Pedrinho ter marcado o gol e o juiz leva apenas 10 segundos para deslocar-se até o monitor posicionado ao lado de fora do gramado. A tela da transmissão se divide em duas partes novamente, mas, dessa vez, o ângulo que mostra Wagner do Nascimento é o de um plano mais fechado, o que dá pelo menos uma ideia ao telespectador sobre a imagem que está sendo revisada naquele instante.



Figura 92 - Momento da revisão: ângulo mais fechado (dir.) mostra o que o árbitro está vendo.
Fonte: Reprodução/TV Globo.

A imagem no monitor é analisada por apenas 13 segundos. Wagner do Nascimento então corre até o centro do gramado e anula o gol do Corinthians, um minuto e 28 segundos após o lance original. Neste momento, a transmissão da TV Globo utiliza-se de um recurso videográfico para explicar a jogada. Com um efeito chamado "lupa", uma cena com um "super-zoom" feito artificialmente via edição de imagens é reproduzida em uma velocidade bem reduzida. Ela mostra a mão direita do meia Jádson, do Corinthians, atingindo o zagueiro Dedé, do Cruzeiro. Como o lance é mostrado em *slow-motion*, não é possível perceber se o contato foi suficiente para que a falta fosse cometida.



Figura 93 - Recurso videográfico mostra a mão de Jádson (camisa 10, de branco) no peito de Dedé.

Foto: Reprodução/TV Globo.

A polêmica sobre os dois lances foi manchete nos principais veículos do país no dia posterior ao título do Cruzeiro. Em entrevista ao portal Globoesporte.com, o comentarista de arbitragem da TV Globo, Leonardo Gaciba, analisou as duas jogadas. Segundo ele, o pênalti de Thiago Neves em Ralf não existiu: "É uma jogada interpretativa. Pelas imagens que nós temos à disposição, eu não tomaria a mesma decisão que o árbitro tomou. Eu não marcaria a penalidade".

Apesar de discordar de Wagner do Nascimento no primeiro lance capital do jogo, Gaciba concordou com a segunda marcação. "Uma das funções é analisar a origem do lance, e Jádson leva a mão no peito de Dedé. Neste caso, ele acertou", explica.

5: A infância do VAR

Costumo dizer que o árbitro de vídeo precisa saber separar elefantes de formigas. Durante noventa minutos, vamos nos deparar com uma grande quantidade de formigas. Mas precisamos avisar o árbitro central quando houver um elefante. Uma jogada em que há evidência do erro (Wilson Luiz Ceneme,⁵⁷ em entrevista concedida ao BLOG DO PVC, 2018).

O VAR ainda está em fase inicial de implementação. Apesar de já ser manchete e destaque nas principais publicações de comunicação do planeta - reconhecimento que tornou-se mais notório depois da presença do recurso na Copa do Mundo de 2018 - muita coisa ainda tem de ser feita para que os resultados pretendidos pela FIFA e pelas entidades responsáveis por organizar o futebol se transformem em uma realidade e o auxílio tecnológico à arbitragem passe a ser visto como um elemento primordial para a realização do esporte à nível profissional, embora já possamos dizer, com toda a certeza, que a adoção do sistema é um caminho sem volta neste momento.

Como já foi destacado neste trabalho, o VAR foi utilizado pela primeira vez em uma partida oficial em Agosto de 2016, em um jogo da terceira divisão dos Estados Unidos. No Brasil, a estreia foi na final do Campeonato Pernambucano de 2017, disputada em Maio, entre Salgueiro e Sport. Em confrontos de âmbito nacional, a adoção deu-se a partir da fase quartas-de-final da Copa do Brasil de 2018, iniciando-se em Julho, no confronto Santos x Cruzeiro. No campeonato Brasileiro, principal competição do país, ainda não tivemos nenhuma experiência com o auxílio da tecnologia à arbitragem.

Em 2017, oito países foram pioneiros na utilização do VAR em suas ligas nacionais: Austrália, Alemanha, Bélgica, Coreia do Sul, Estados Unidos, Itália, Polônia e Portugal. Na Jupiler Pro League, a primeira divisão belga, o recurso foi disponibilizado em 48 jogos, em um caráter experimental. Nos demais campeonatos, o auxílio à arbitragem foi considerado obrigatório, e todas as partidas realizadas contaram com a nova tecnologia.

⁵⁷ Wilson Luiz Seneme foi um árbitro do quadro FIFA. Apitou as finais do Campeonato Brasileiro e da Copa Sul-Americana em 2011. Aposentou-se prematuramente em 2014, aos 43 anos, devido à problemas físicos. Hoje atua como presidente da comissão de árbitros da Conmebol. Trecho retirado de entrevista concedida ao blog do PVC - disponível em: <https://pvc.blogosfera.uol.com.br/2018/10/31/conmebol-diz-que-gol-do-river-foi-checado-pelo-var/>

Segundo dados disponibilizados pela FIGC⁵⁸ - a Federação Italiana de Futebol - em 73% dos jogos da temporada 2017-2018 do *Calcio*, o campeonato da primeira divisão do país, o VAR foi utilizado de alguma maneira, seja com revisões no monitor ou consultas à equipe do vídeo. No total, foram 115 utilizações em 280 partidas. 35 pênaltis foram marcados e outros 19 foram cancelados graças à tecnologia, que também auxiliou na anulação de 29 gols e na validação de 14.

Já em Portugal, segundo o levantamento disponibilizado pela FPF⁵⁹ - Federação Portuguesa de Futebol - foi gasto um total de 350 minutos em 306 partidas da temporada 2017/2018 para revisões ou consultas proporcionadas pela tecnologia, o que equivale a 1,19% do tempo total de cada jogo, com uma interrupção média de 1 minuto e 14 segundos por lance. 1869 jogadas foram verificadas pelo VAR, sendo 914 gols, 417 cartões-vermelhos 488 pênaltis e 10 situações de identificação errada de algum atleta. O monitor foi utilizado para que o árbitro principal efetuasse a revisão de um lance capital em 68 oportunidades.

A Alemanha - terceira grande liga a adotar o VAR - foi certamente o país onde a implementação gerou mais problemas. Em Novembro de 2017, o coordenador de arbitragem da Federação Alemã, Hellmut Krug, foi demitido, após acusações de que ele estaria interferindo nos jogos do Schalke 04 - tradicional equipe da região de Gelsenkicher. Além disso, uma carta acabou sendo vazada pela imprensa, com um pedido para que os árbitros de vídeo no país "fossem além do protocolo", o que gerou um transtorno entre a FIFA e os administradores do futebol germânico.

Os dados referentes à utilização do árbitro de vídeo na temporada 2017-2018 da Bundesliga não foram disponibilizados no site oficial da Federação Alemã, possivelmente devido ao caso acima citado. De qualquer forma, em uma votação entre os clubes ocorrida em Março de 2018, foi confirmada a continuidade do recurso para a temporada 2018/2019, que ainda estava em andamento no momento da conclusão deste trabalho. Com o intuito de garantir uma maior transparência, os organizadores da competição lançaram três medidas: o lançamento de uma mensagem de texto para os espectadores presentes no estádio instantes após a revisão, confirmando a decisão do árbitro; a divisão da tela para os telespectadores em três partes, mostrando um replay do lance, a cabine do VAR e o árbitro (da mesma forma que observamos ao longo da Copa do Mundo de 2018) e a garantia

⁵⁸ Abreviação para *Federazione Italiana Giuoco Calcio*, em italiano

⁵⁹ Disponível em: <https://www.fpf.pt/News/Todas-as-not%C3%ADcias/Not%C3%ADcia/news/15913>

de que os comunicadores envolvidos na transmissão seriam avisados "o mais rápido possível" sobre os fatos, embora, no comunicado, não fosse especificado como isto se daria.



Figura 94 - Twitter oficial da IFAB, anunciando as mudanças na Bundesliga.

Fonte: Reprodução/Twitter.

Outra mudança adotada pela Bundesliga após o episódio com Hellmut Krug foi a da forma de exibição da cabine do VAR nas transmissões oficiais da partida. Uma *silhueta* - efeito de imagem que introduz uma sombra em pessoas que não podem ser reconhecidas - foi adicionada aos integrantes do árbitro de vídeo mostrados no momento das revisões de jogada. Identificamos o mesmo recurso na nossa análise do jogo entre Kashima Antlers e Atletico Nacional, pelo Mundial de Clubes de 2016.



Figura 95 - Cabine do VAR mostrada durante revisão de lance na Bundesliga: ocultação da identidade dos auxiliares.
Fonte: Reprodução/Fox Sports.

Na temporada 2018-2019, iniciada em Julho de 2018 na maioria dos países e não encerrada até a finalização deste trabalho, as oito ligas que já haviam adotado o VAR em 2017 permaneceram utilizando-o. Na Bélgica, o auxílio da tecnologia foi tornado obrigatório para todas as partidas da Jupiler Pro League, a primeira divisão local.

O árbitro de vídeo também passou a ser utilizado em todas as partidas realizadas nos seguintes países: China, Espanha, França, Holanda e Turquia. Na República Tcheca, México, Arábia Saudita e Emirados Árabes, o VAR está sendo implementado em caráter experimental, somente em alguns jogos isolados dos campeonatos nacionais destes locais. Na Inglaterra, a tecnologia só foi aplicada até o dado momento em alguns confrontos pela FA Cup - o maior torneio entre clubes de lá, que reúne equipes das oito divisões inglesas.

Já o maior torneio europeu de clubes, a Uefa Champions League, adotou o VAR nesta temporada, a partir da fase oitavas-de-final. A Copa dos Campeões da Ásia, o uso terá início nas quartas-de-final. As duas partidas da final da CAF Champions League, realizadas em Novembro de 2018, foram a primeira experiência do árbitro de vídeo em território africano. Na América Latina, a Conmebol utilizou-se do recurso eletrônico pela primeira vez na Recopa Sul-Americana de 2018 - cujos dois jogos foram analisados neste trabalho. Na Copa Libertadores e na Copa Sul-Americana de 2018, a tecnologia foi implementada a partir da etapa quartas-de-final de ambas as competições.

Ao longo desta dissertação, 18 lances de 14 jogos diferentes foram analisados. Os critérios utilizados para a escolha dos mesmos foram o ineditismo (estreia do VAR em território nacional, por exemplo) ou a peculiaridade (o gol de um time se tornar pênalti para a outra equipe) de cada uma destas jogadas.

Na sequência, iremos destacar como cada um deles trabalhou com os quatro critérios propostos pela nossa metodologia - se a interrupção se prolongou pelo tempo mínimo estimado, como o tempo-morto da transmissão foi preenchido, se - analisando a fala dos comunicadores - é possível entender o que estava se passando e se a utilização de algum elemento gráfico foi necessária para isto. Posteriormente, iremos traçar um paralelo entre algumas das jogadas, de forma a encontrar quais foram os recursos televisivos utilizados para que os telespectadores mantivessem a atenção frente à informação que estava sendo repassada e como funcionou a compreensão da jogada em alguns dos casos. Por fim, iremos sugerir soluções para alguns dos problemas apresentados e efetuar as conclusões finais.

No primeiro jogo analisado, a final do Mundial de Clubes de 2016, entre Kashima Atlers e Atletico Nacional, a decisão do árbitro húngaro Viktor Cassai foi tomada de maneira muito rápida - a revisão da jogada é efetuada em apenas 15 segundos e a penalidade é marcada 1 minuto e 15 segundos após o lance original. Apesar da dinâmica do jogo não ter sido prejudicada com a presença do VAR, houve um ruído na experiência para o telespectador, já que o primeiro replay com a recuperação do lance foi exibido somente 1 minuto e 30 segundos depois do choque entre Berrio e Daigo - posteriormente, inclusive, à confirmação da penalidade, fato que prejudicou no entendimento sobre o que estava acontecendo. O tempo-morto da transmissão, portanto, não foi preenchido da maneira correta.

Os comunicadores envolvidos na transmissão também tiveram o mesmo problema apresentado por aqueles que eram submetido à experiência em suas casas. Eles foram honestos, confessando que não estavam entendendo o que se passava naquele momento. A falta de comunicação entre os profissionais da central do apito, no Japão, e os responsáveis pela geração das imagens da partida para todo o planeta pode ter causado este transtorno, já que o lance em questão ocorreu em uma área de ação onde a bola não estava em disputa, o que sempre prejudica a visualização da jogada.

A geração do espetáculo adicionou o símbolo do VAR no canto inferior esquerdo da tela quando o lance estava sendo revisado, numa clara tentativa de ilustrar o que estava acontecendo. O recurso gráfico, entretanto, apenas evidenciou aquilo que a câmera já estava registrando, e não ajudou a explicar o mais importante, que era a origem da jogada. Também chamou a atenção o fato dos

profissionais do árbitro de vídeo serem mostrados com um efeito de *silhueta* em seus rostos, com a clara intenção de não serem identificados.

O equívoco tornou-se maior pelo fato de nem a geração responsável pelas imagens, nem a equipe do árbitro de vídeo terem percebido o impedimento de Daigo, do Kashima Antlers, no momento da infração, o que, segundo o comentarista de arbitragem da TV Globo, Arnaldo César Coelho, anularia o pênalti, afetando diretamente no resultado da partida. No replay inserido pela geração oficial da partida aos 30 minutos e 19 segundos de jogo, já era possível perceber a infração do atleta japonês, fato que passou batido pelos comunicadores dos veículos que transmitiam a partida em solo brasileiro - Fox Sports, Sportv e TV Globo. As três emissoras ainda tiveram tempo para recuperar esta cena e trazer o debate em seus intervalos comerciais, mas, para os responsáveis pelo VAR, o primeiro grande erro em escala internacional do sistema já estava concretizado. A FIFA ainda viria a ignorar a questão, afirmando, através de uma nota, que "a penalidade realmente aconteceu".

O segundo lance analisado foi o da final da Supercopa da Holanda, entre Feyenoord e Vitesse, na qual o gol de Jørgensen, do Feyenoord, foi convertido com o uso do VAR em uma penalidade a favor do Vitesse. O árbitro holandês Danny Makkelie demorou muito (um minuto e 25 segundos) para solicitar o auxílio da tecnologia após a conclusão da jogada. Apesar da estrutura rudimentar instalada em Roterdã, a revisão se efetuou dentro da estimativa de tempo a ela destinada - um minuto.

O erro grande erro do árbitro foi o de levantar o braço direito, autorizando a sequência da jogada no momento em que a penalidade foi cometida por El Ahmadi, do Feyenoord, em Matavz, do Vitesse. Se havia alguma dúvida em relação à jogada, o jogo deveria ter sido paralisado naquele momento, o que não aconteceu. A sorte de Makkali foi que Jørgensen, do Feyenoord, estava em posição irregular quando marcou o gol, apenas 10 segundos após a jogada que originou uma penalidade a favor da outra equipe.

Na transmissão, apesar de se tratar de um lance extremamente complicado e muito inusitado, fica a impressão de que houve uma demora muito grande para que as imagens que esclareceriam a questão para o telespectador fossem recuperadas. Como já destacamos, a geração teve 1 minuto e 58 segundos para adicionar algum replay da jogada, mas estas cenas só foram reproduzidas instantes depois da

decisão do árbitro ter sido concluída. Além disso, a imagem que comprovou que o gol do Feyenoord foi irregular, fundamental para esclarecer toda a questão, deveria ter sido inserida mais cedo, tendo sido mostrada somente cinco minutos depois da marcação do gol de Jørgensen e num momento em que o jogo, inclusive, já havia sido retomado.

A estrutura rudimentar para revisão da jogada instalada em Roterdã não comprometeu a decisão de Makkaliev, mas, somada à ausência dos replays, prejudicou demais o entendimento para o telespectador sobre o que de fato estava acontecendo naquele momento. Como também já citamos, o torcedor do Feyenoord que acompanhou o jogo pela TV passou a ter, por diversos minutos, a sensação de que a sua equipe estava sendo duplamente punida, quando, na verdade, o lance por eles reclamado era de fato ilegítimo. Os comunicadores da Fox Sports, que transmitiu a partida no Brasil, também demonstraram, ao longo da revisão, que não estavam entendendo o que estava se passando.

O terceiro lance analisado foi o do cartão vermelho aplicado pelo árbitro colombiano Wilmar Roldán ao volante camaronês Siani no jogo entre Camarões e Alemanha, válido pela Copa das Confederações de 2017. A infração, na verdade, fora cometida pelo lateral camaronês Mabouka e o VAR, neste caso, auxiliou na correção de um erro grave cometido originalmente pelo juiz.

Roldán demorou muito para solicitar a utilização do recurso eletrônico (1 minuto e 25 segundos). Este prolongamento pode ter levado-o a não prestar a atenção devida ao lance no momento em que a imagem foi por ele revisada junto ao monitor, ato que durou apenas 10 segundos. Isto fez com que o juiz insistisse no seu equívoco em um primeiro instante, tendo de voltar a analisar a jogada segundos depois, graças ao alerta da equipe do árbitro de vídeo.

Não houve nenhum incidente na transmissão neste caso específico. O telespectador que acompanhou o lance teve, desde os momentos iniciais, o pleno entendimento sobre o que de fato aconteceu. O replay da jogada, que esclarece a questão, foi reproduzido pela primeira vez apenas 10 segundos após a sua origem e a imagem foi repetida durante diversas vezes ao longo dos mais de 4 minutos de paralização da partida.

Além disso, um recurso gráfico(GC) foi utilizado para informar o telespectador sobre a primeira decisão de Wilmar Roldán - um cartão amarelo aplicado ao camaronês Siani, que nada tinha a ver com a jogada. Também houve a retirada do

cronômetro da tela por parte da geração, numa clara tentativa de não elucidar a demora no reinício do jogo. Neste caso, apesar desta intenção e do tempo morto ter sido bem preenchido na transmissão, com a reprodução do lance por diversos ângulos diferentes, não havia uma forma de a dinâmica da partida não ser prejudicada, já que a mesma foi interrompida por quase cinco minutos. Em função disso, os comunicadores da Sportv direcionaram ao árbitro um grande volume de críticas, o que mostra que eles estavam cientes de toda a situação.

Como já foi dito anteriormente, é possível presumir que houve um erro de comunicação entre o árbitro e a equipe do VAR, mas o fato de a geração não reproduzir o áudio da central do apito em Moscou faz com que não possamos ser taxativos neste sentido.

O quarto lance analisado no trabalho é o da agressão de Gigliotti a Kanemann, na primeira final entre Independiente e Grêmio, pela Recopa Sul-Americana de 2018. A jogada aconteceu fora da área de ação em que a bola estava sendo disputada, o que prejudicou no entendimento da mesma. Apesar disso, é possível concluir que a geração das imagens da partida demorou muito para reproduzir, na transmissão, um replay que viesse a esclarecer o lance - exibido somente dois minutos após o contato entre os dois atletas. O tempo-morto, portanto, não foi bem preenchido, dificultando a compreensão dos telespectadores sobre o que de fato estava acontecendo. Os comunicadores da Fox Sports - que transmitiu a partida no Brasil - também demonstraram não saber o que se passava até que esta cena fosse recuperada.

O árbitro equatoriano Roddy Zambrano custou muito tempo para solicitar a revisão da jogada no monitor - dois minutos e meio. Ficou a clara impressão de que a geração responsável pelas imagens não estava preparada para o chamamento do VAR, pois o juiz não foi mostrado enquanto se deslocava até o lado de fora do gramado e, além disso, uma cena registrada pela câmera aberta principal da transmissão, que não reproduzia nenhuma ação naquele momento, ficou estática na tela por exatos 28 segundos. A revisão do lance foi rápida, se dando em apenas 20 segundos, mas a interrupção da partida foi demasiada - 4 minutos e 25 segundos até o reinício da partida. Nenhum recurso videográfico foi utilizado na oportunidade.

O quinto lance analisado foi o da expulsão do zagueiro Amorebieta, do Independiente, por um choque com o atacante Luan, do Grêmio, no jogo de volta da Recopa Sul-Americana de 2018. A agressão foi bastante clara e ocorreu com a bola

em disputa, o que facilitou no entendimento da situação. Apesar disso, o primeiro replay foi inserido pela geração somente um minuto e 29 segundos após o término da jogada, e mais 31 segundos seriam necessários para que a revisão do lance no monitor fosse solicitada pelo árbitro colombiano Wilmar Roldán.

Nesta oportunidade, uma imagem do juiz foi mostrada enquanto ele deslocava-se até o monitor, um GC foi inserido no canto superior esquerdo do vídeo com a palavra "VAR" e a cabine onde os árbitros de vídeo estavam instalados foi exibida, o que dá a entender que a geração das imagens preparou-se melhor para a solicitação do auxílio eletrônico à arbitragem do que havia feito na primeira transmissão, realizada uma semana antes. A revisão foi feita em 30 segundos e o cartão vermelho foi aplicado 3 minutos e 36 segundos após a agressão, mas posteriormente uma grande confusão teve início, fazendo com que a partida só fosse reiniciada 5 minutos e 15 segundos depois de Amorebieta atingir Luan.

O sexto, o sétimo e o oitavo lances analisados no trabalho ocorreram durante a Copa do Mundo de 2018, na Rússia: uma suposta irregularidade no gol marcado por Zuber, da Suíça, no confronto com o Brasil e duas possíveis penalidades sobre o atacante brasileiro Gabriel Jesus, uma cometida pelo zagueiro suíço Akanji, outra pelo zagueiro belga Kompany no jogo que decretou a eliminação da Seleção Brasileira. Nestas três jogadas destacadas por esta dissertação, a revisão no monitor não foi solicitada. Entretanto, elas foram aqui introduzidas em função da relevância e da grande repercussão que tiveram.

No gol marcado por Zuber, uma imagem reproduzida pela geração oficial da partida apenas 37 segundos após a conclusão da jogada evidencia que o atleta suíço fez a carga sobre o zagueiro brasileiro Miranda - na opinião do comentarista de arbitragem da TV Globo, Arnaldo César Coelho, a falta existiu e o gol foi irregular. O comunicador faz a afirmação apenas 42 segundos depois do tento ser concretizado. O lance é reproduzido por dois ângulos diferentes, e em ambos, a sensação é de que a infração efetivamente ocorreu.

O lance foi repetido diversas vezes com grande riqueza de detalhes e os comunicadores tiveram pleno entendimento da situação. O jogo foi reiniciado apenas 1 minuto e 16 segundos após a marcação do gol, sem que a jogada fosse revisada pelo árbitro mexicano Cesar Ramos.

Na mesma partida, o lance do suposto pênalti, cometido por Akanji em Gabriel Jesus, também foi bastante nítido. 15 segundos após o contato entre os dois

atletas, a geração oficial da FIFA insere um replay que mostra a jogada com riqueza de detalhes. Um outro ângulo é disponibilizado na sequência. O comentarista de arbitragem da TV Globo, Arnaldo Cezar Coelho, afirma: "Agarrado e derrubado. Um pênalti claro". O jogo é reiniciado apenas 35 segundos depois do lance original, sem nenhuma interrupção. Desta vez, chama a atenção o fato de a transmissão não ter flagrado nenhuma conversa entre o árbitro Cesar Ramos e a equipe do VAR.

No jogo Brasil x Bélgica, o replay trazendo um ângulo bem fechado do choque entre o belga Kompany e o brasileiro Gabriel Jesus é inserido apenas cinco segundos após o término da jogada. Nos 30 segundos seguintes, a transmissão mostra os envolvidos no lance e o árbitro sérvio Miroslav Masic.

A jogada é reproduzida por três ângulos diferentes, e, mais uma vez, o comentarista de arbitragem da TV Globo, Arnaldo Cezar Coelho, afirma que a penalidade aconteceu: "É pênalti. Esta imagem mostra que o pé dele (Kompany) atinge o Gabriel", ele afirma. Há um diálogo entre o juiz e os responsáveis pelo VAR, e a cabine onde estão os árbitros de vídeo, instalada em Moscou, é mostrada pela geração oficial das imagens. Ainda assim, Miroslav Masic opta por não solicitar a revisão no monitor e, um minuto e 27 segundos após a conclusão do lance, o jogo é retomado.

O nono lance analisado é o último neste trabalho que não teve a solicitação para revisão no monitor por parte do árbitro principal do jogo. A reclamação dos sérvios é a de uma possível penalidade sobre o centroavante Mitrovic, que se chocou com dois defensores da Suíça. Aqui, a partida foi reiniciada pelo árbitro alemão Felix Brych apenas 20 segundos após o contato com os atletas. O árbitro de vídeo não foi solicitado e a marcação original do juiz - de falta do jogador da Sérvia - não foi revertida. Observando o replay, que só foi inserido pela geração quando a bola já estava rolando novamente, fica a nítida impressão de que a infração existiu.

Como já foi citado neste trabalho, depois do jogo, o presidente da Federação de Futebol da Sérvia, Slavisa Kokeva, afirmou: " Eu não acho que o problema está apenas no VAR, foi tudo direcionado pelas pessoas que escolhem os árbitros. Está claro para a Europa e para o resto do mundo que a Sérvia foi brutalmente roubada. Não espero que a FIFA tome alguma atitude em relação a este roubo brutal porque, repito, foi tudo direcionado".

A reclamação, neste caso específico, tem caráter político. Segundo o dirigente, a decisão do árbitro alemão seria uma "retaliação ao país", em função do

que ocorreu na guerra dos bálcãs, quando milhares de pessoas foram exterminadas no Kosovo a mando do ex-presidente da Sérvia, Slobodan Milosevic, preso em 2001. Os sérvios ainda não reconhecem a independência kosovar, decretada pela ONU em 2008, e conflitos ainda existem na fronteira entre os dois países. Além disso, três jogadores da seleção Suíça que estavam em campo nasceram no Kosovo.

Os próximos três lances aqui analisados - décimo, décimo primeiro e décimo segundo deste trabalho - ocorreram na mesma partida, Portugal e Irã, que foi recorde de solicitações do árbitro de vídeo na Copa do Mundo. No primeiro, o atacante português Cristiano Ronaldo se choca com o zagueiro iraniano Ehatolahi e vai ao chão. Dois replays são inseridos, 16 segundos após a conclusão da jogada. A primeira imagem deixa dúvidas quanto ao que de fato aconteceu. Na segunda, a penalidade parece não ter ocorrido. Ao ver a última cena, o comentarista da TV Globo, Júnior, é taxativo quanto a inexistência da infração: "Quando ele deu o toque, ele viu que não ia chegar na bola. Ele que esbarrou no jogador".

A revisão do lance é solicitada 38 segundos após o término da jogada. Um ruído de comunicação ocorre, já que o monitor da revisão é instalado atrás de uma cabine com representantes da FIFA, o que gera um ruído de imagem, fazendo com que o árbitro paraguaio Enrique Cáceres não seja mostrado nos primeiros 10 segundos em que está revendo o lance. Posteriormente, a cena registrada por uma *hand-cam* mostra que o juiz está assistindo novamente à possível penalidade pelo primeiro ângulo reproduzido - o que julgamos inconclusivo. Após 25 segundos - um minuto e meio depois do contato entre Cristiano Ronaldo e Ehatolahi - o juiz vai até o centro do gramado e confirma a penalidade.

Não é possível, em função do ruído de imagem de alguns segundos, ter a certeza de que apenas um ângulo foi mostrado para Enrique Cáceres ao longo da revisão da jogada. Entretanto, em outros lances analisados neste trabalho, observamos que nem sempre o registro escolhido para ser reproduzido pela equipe do árbitro de vídeo é o mais conclusivo acerca de determinados lances. Neste caso específico, há a possibilidade de que a exibição de uma imagem mais inconsistente - na comparação com outro registro trazido pela transmissão televisiva - possa ter prejudicado o árbitro em sua leitura, levando-o à marcação de um pênalti que possivelmente não existiu sobre Cristiano Ronaldo.

O segundo lance desta partida também envolve o português Cristiano Ronaldo, que atinge o iraniano Pouraliganji fora do raio de ação de disputa da bola. O primeiro replay é inserido 33 segundos após o choque, registrado em um ângulo muito aberto, em que fica muito difícil entender o que aconteceu. Na sequência, um outro ângulo é trazido pela geração. Apesar da reprodução da jogada em um plano mais fechado, os comunicadores envolvidos na transmissão dividem opiniões. O narrador Cléber Machado interpreta da seguinte forma: "Não sei se ele deu a cotovelada, mas esse braço dava para ter evitado". De acordo com Paulo César de Oliveira, o comentarista de arbitragem da TV Globo: "Para o árbitro de vídeo, foi uma conduta violenta, passível de cartão vermelho direto. Por isso o juiz foi chamado. Para mim, também. É lance de expulsão".

Enrique Cáceres solicita a revisão da jogada 54 segundos a conclusão da mesma. Chama a atenção o fato da trajetória do árbitro, neste momento, ser registrada por uma câmera presa na estrutura aérea do estádio, de modo a evitar um novo ruído de imagem. Isto por si só já evidencia que havia outra forma de mostrá-lo na chamada do lance anterior, e que os responsáveis pela geração das imagens da partida cometeram um equívoco ao escolher, no corte, a cena gravada por uma câmera que tinha a visão bloqueada por uma cabine. Além disso, a cabine já estava ali instalada antes do início do jogo, ou seja: não houve um planejamento ou um ensaio para definir como seria registrada, ao vivo, uma eventual solicitação do VAR.

Durante a revisão, o telespectador consegue enxergar exatamente a mesma imagem que está sendo analisada por Enrique Cáceres. A cena é a do segundo replay - que, de acordo com o comentarista da TV Globo, configurou a agressão de Cristiano Ronaldo e é passível de cartão vermelho. Após 53 segundos, o árbitro paraguaio vai até o centro do gramado e aplica o cartão amarelo ao jogador português - dois minutos e 40 segundos depois do término do lance original.

Podemos afirmar que a demora de Enrique Cáceres junto ao monitor foi anormal, se compararmos esta jogada com a anterior. Entretanto, fica evidente o fato de tratar-se de um lance difícil e em que, claramente, houve conflito de ideias: o árbitro de vídeo só poderia chamar o juiz e indicar que ele deveria rever a jogada se tivesse a certeza de que o atleta agressor merecia cartão vermelho, como explicou o comentarista de arbitragem da TV Globo, já que situações de cartão amarelo não são passíveis de revisão. Mesmo com o VAR, é o árbitro da partida quem segue

tendo a última palavra na tomada de qualquer decisão. O paraguaio chamou a responsabilidade para si, mantendo a sua decisão original e interpretando a imagem de uma maneira diferente na comparação com o que haviam constatado os profissionais responsáveis pelo árbitro de vídeo e também o ex-árbitro Paulo César de Oliveira.

O terceiro lance revisado por Enrique Cáceres foi o de uma infração cometida fora do raio de ação onde a bola estava em disputa. Por isso, em um primeiro momento, na transmissão, não foi possível se ter o pleno entendimento sobre o que havia acontecido. A geração da partida insere os dois primeiros replays, 33 segundos após a jogada. No primeiro, não fica nítido se o lateral português Cedric desvia com o braço ou com o ombro uma finalização do atacante iraniano Azmound. Na segunda imagem, a penalidade máxima parece evidente.

Na sequência, mais dois ângulos diferentes do lance são reproduzidos pela geração, mas ambos são mais inconsistentes do que a segunda imagem. O árbitro parece ter sido avisado pela equipe do VAR a respeito da possível infração. A transmissão perde o momento em que a revisão do lance é solicitada, pois estava mostrando um dos replays. Neste momento, 1 minuto e 52 segundos já haviam se passado desde o lance original.

Enrique Cáceres é mostrado no momento em que revisa a jogada por dois ângulos distintos. A imagem do monitor que o árbitro está olhando fica visível para os telespectadores, que podem constatar que apenas um ângulo dentre os 4 reproduzidos pela geração televisiva é mostrado para o árbitro - e ele é justamente o do primeiro replay, aquele que não deixava claro se a bola havia tocado no braço ou no ombro de Cédric. Ainda assim, o árbitro confirma o pênalti para os iranianos, dois minutos e 40 segundos após o lance original.

O décimo terceiro lance analisado neste trabalho é emblemático, já que trata-se da primeira vez em que o VAR foi utilizado em uma final de Copa do Mundo. O escanteio cobrado pelo francês Giroud atinge o braço do croata Perisic, e os atletas da França reclamam na hora com o árbitro argentino Néstor Pitana. O replay é inserido pela transmissão apenas 19 segundos após o término da jogada - o menor intervalo de tempo que registramos para a repetição de uma imagem em todas as jogadas aqui analisadas.

A primeira cena traz Perisic de costas para a câmera que o registra e, analisando-a, não é possível ter certeza se o atleta efetivamente toca a mão na bola.

A segunda, reproduzida na sequência, é mais conclusiva e dá a entender que a infração aconteceu. Quando esta imagem é inserida na transmissão, o comentarista de arbitragem Arnaldo Cezar Coelho não titubeia e exclama: " Ih, é pênalti. Ele abre o braço e faz o movimento com o braço. É pênalti"

Mais dois ângulos diferentes são inseridos pela geração oficial da partida. No primeiro, que mostra um plano bem fechado, o pênalti também parece evidente. A segunda cena também dá a entender que o atleta croata cometeu a penalidade, mas o registro traz um plano bem aberto, o que dificulta um pouco o entendimento da situação.

Um minuto após o lance, Néstor Pitana solicita a revisão da jogada. Chama a atenção o fato de uma cabine estar instalada exatamente na frente do local reservado para o monitor, da mesma maneira que ocorreu no jogo entre Irã x Portugal. Desta vez, entretanto, o deslocamento do árbitro já é mostrado desde os instantes iniciais por uma câmera aérea, presa junto ao teto do estádio Lujniki. O ruído de imagem que ocorreu na partida que analisamos anteriormente, portanto, pode ter ajudado a evitar um novo equívoco na final.

Mais uma vez, o telespectador tem acesso à imagem que está sendo revisada pelo árbitro. Novamente, a cena escolhida pela equipe do VAR não corresponde a um dos quatro ângulos reproduzidos pela televisão. A cena mostrada no monitor para Pitana foi capturada por uma câmera instalada atrás da goleira defendida pelos croatas e diversos atletas se colocam entre a lente e a ação, dificultando no entendimento da jogada.

Depois disso, há um problema com o sinal e a imagem no monitor do árbitro some, que é reestabelecida 8 segundos depois. Mais 5 segundos são necessários para que os profissionais do VAR mostrem para Pitana uma nova cena. O ângulo escolhido é correspondente ao do quarto replay - aquela imagem mais aberta, que julgamos pouco esclarecedora. O lance é reproduzido em velocidade normal, sem a utilização do recurso de *slow-motion*, por diversas vezes seguidas. Analisando o mesmo plano que o juiz está observando naquele momento, fica realmente muito difícil de se estabelecer qualquer conclusão sobre a jogada.

Néstor Pitana analisa esta última cena por 16 segundos - já se passavam 56 segundos de revisão, no total. Ele deixa o monitor, mas rapidamente dá meia volta e fala alguma coisa no seu comunicador - possivelmente, ele estivesse reclamando sobre a nitidez da imagem reproduzida. Neste momento, o primeiro replay - aquele

que flagrou Perisic de costas, num ângulo um pouco mais aproximado - é exibido ao árbitro, que analisa a imagem durante apenas quatro segundos, se dirige até o centro do gramado e marca o pênalti a favor da França, dois minutos e 10 segundos após o lance original. Coincidentemente, como já foi falado aqui no trabalho, a primeira cena mostrada aos telespectadores foi a última a ser vista pelo juiz e foi fundamental para a resolução da questão.

Os dois próximos lances analisados neste trabalho - o décimo quarto e o décimo quinto - são os primeiros com a utilização do VAR no Brasil. Ambos ocorreram nas finais do Campeonato Pernambucano de 2017, o primeiro evento com a utilização do auxílio à arbitragem em território nacional. Na partida de ida entre Sport e Salgueiro, disputada no dia 7 de Maio, há um choque entre o meia Toty, da equipe visitante, e o lateral Raul Prata, do time da casa, dentro da área defendida pelo rubro-negro de Recife.

O primeiro replay é inserido 25 segundos após o término da jogada. Analisando a cena, registrada em um plano bem fechado, a impressão que se tem é de que o contato não foi faltoso. Na segunda imagem, reproduzida na sequência, um atleta do Sport coloca-se entre a lente da câmera e a ação, dificultando o pleno entendimento do que de fato aconteceu.

O árbitro José Woshington da Silva leva 1 minuto e 21 segundos para solicitar a revisão do lance no monitor. Depois, a revisão da jogada se estende por mais 4 minutos e cinco segundos. O pênalti de Raul Prata em Toty é confirmado. O jogo só é retomado após 7 minutos e 13 segundos de paralização, com a cobrança de Jean Carlos.

Neste caso, a dinâmica da partida foi totalmente afetada pela longa interrupção proporcionada pelo árbitro. Apesar de tratar-se do último lance da partida, a demora na tomada de decisão prejudicou a experiência dos telespectadores que estavam acompanhando a transmissão da TV Nordeste. Os atletas também demonstraram impaciência com o episódio.

O tempo morto não foi preenchido da maneira correta e a geração oficial da partida deu a impressão de que não estava preparada para um eventual chamamento do VAR, tendo em vista José Woshington da Silva foi mostrado primeiramente por um ângulo considerado "desconfortável" e uma imagem que não continha nenhuma informação ou ação foi inserida por 10 segundos na transmissão com o intuito de substituí-lo. Vale a ressalva de que apenas 7 câmeras estavam

sendo utilizadas pela TV Nordeste, mas isto não anula o fato de que, com outros seis ângulos disponíveis, o escolhido pelo corte não estava mostrando absolutamente nada.

Depois dos dois replays terem sido repetidos diversas vezes ao longo da revisão do árbitro, a geração optou por mostrar um pouco do que estava acontecendo naquele momento, exibindo um longo passeio registrado por uma grua, posicionada ao lado do gramado da Ilha do Retiro. Apesar da imagem se concentrar na frustração dos atletas do Sport, enquanto estes esperavam a definição de José Woshington da Silva, a utilização deste recurso televisivo evidencia que havia uma necessidade de preenchimento daquela grande lacuna de tempo. Tanto é que, na sequência, lances capitais de outros jogos, que eram realizados naquele instante em outros lugares do Brasil, passaram a ser reproduzidos pela transmissão.

Nos poucos segundos em que a televisão teve acesso ao conteúdo que estava sendo revisada pelo árbitro, o narrador do espetáculo destacou que o ângulo separado pela equipe do árbitro de vídeo não havia sido reproduzido na transmissão da TV Nordeste. Como o monitor onde José Woshington da Silva assistiu à jogada era pequeno e o registro foi efetuado por uma câmera que estava muito distante do assunto, não foi possível concluir se esta imagem era mais conclusiva do que as trazidas nos replays para os telespectadores.

Utilizando um programa de edição em um computador residencial e congelando a imagem do primeiro replay, reproduzido pela geração televisiva 25 segundos após o fim da jogada original, pudemos constatar que o meia Toty já estava indo em direção ao solo alguns segundos antes de ser atingido por Raul Prata. Entretanto, a penalidade inexistente foi confirmada por José Woshington da Silva e o comentarista da TV Nordeste concordou com a marcação do árbitro durante a transmissão.

A geração não utilizou-se de nenhum recurso gráfico para elucidar a jogada, mas retirou o cronômetro do canto superior esquerdo do vídeo em diversos momentos com o intuito de ludibriar o telespectador, fazendo com que ele não tivesse a plena percepção do quanto havia se passado desde a interrupção da partida. A longa demora deixou claro que a situação não ocorreu dentro da normalidade, o que fez com que o GC fosse reinserido algum tempo depois. Os comunicadores da TV Nordeste teceram críticas ao árbitro, falando sobre a longa demora para o reinício da partida.

No jogo de volta entre as duas equipes, uma nova polêmica da arbitragem, desta vez com a anulação de um gol marcado pelo atacante Álvaro, do Salgueiro. Não tivemos acesso ao vídeo da íntegra deste jogo, que também foi transmitido pela TV Nordeste com exclusividade para o estado de Pernambuco, o que nos tirou a possibilidade de analisar o episódio de uma maneira mais detalhada. De qualquer forma, pudemos constatar que a interrupção do árbitro Wilton Pereira Sampaio foi muito longa - cinco minutos - e julgamos que a imagem trazida pela geração para explicar a situação era inconclusiva. O registro, gravado por uma câmera posicionada atrás da goleira defendida por Magrão, do Sport, não mostra se a bola efetivamente saiu ou não pela linha de fundo, o que seria determinante para a anulação ou confirmação do gol.

Os últimos três lances destacados nesta dissertação ocorreram na Copa do Brasil, primeira competição de nível nacional a utilizar o VAR no Brasil. No primeiro deles - o décimo sexto deste trabalho - analisamos o do jogo entre Bahia x Palmeiras, com uma possível penalidade do volante Gregory, da equipe baiana, sobre o meia Arthur. O árbitro Anderson Daronco inicialmente assinalou o pênalti e ainda mostrou o cartão vermelho para o atleta do Bahia.

Trinta e sete segundos após a finalização da jogada, três replays em sequência foram inseridos pela geração da partida, de três ângulos distintos. Na primeira imagem, um registro efetuado por uma câmera posicionada no terceiro andar da Arena Fonte Nova - definimos o ângulo como um *take aéreo* - existe a impressão de que a infração ocorreu, mas não há como ser conclusivo em relação a isto. Nas outras duas cenas, ambas com planos mais fechados, fica mais evidente a sensação de que o contato de Gregory sobre Arthur foi faltoso.

Daronco leva dois minutos e 5 segundos para solicitar a revisão da jogada no monitor. A equipe do VAR reproduz para a análise do árbitro o *take aéreo*, que é visto por 1 minuto e 50 segundos. Nenhuma decisão é tomada. Na sequência, o segundo replay trazido na transmissão - o que contém um plano mais fechado - é mostrado ao juiz, que leva apenas 10 segundos para correr até o centro do gramado, marcar o pênalti e anular a expulsão do volante Gregory, advertindo o atleta somente com o cartão amarelo. A decisão é comunicada 4 minutos e 50 segundos após o lance original.

É possível afirmar que Anderson Daronco demorou muito - mais de dois minutos - para solicitar a revisão da jogada. Ele também perdeu muito tempo no

monitor, mas isto deve-se a um fato que também foi constatado em outros lances analisados neste trabalho: mais uma vez, a imagem disponibilizada ao árbitro pela equipe do VAR não era a mais esclarecedora para a resolução da questão. No momento em que o juiz teve à sua disposição um ângulo mais conclusivo, apenas 10 segundos foram necessários para que uma decisão fosse tomada.

Apesar do longo tempo de interrupção da partida, neste exemplo é possível afirmar que o tempo morto foi bem preenchido, tendo em vista que diversos ângulos diferentes do lance debatido foram trazidos pela geração do espetáculo e, no momento da revisão da jogada, o telespectador acompanhou na íntegra exatamente a mesma imagem que estava sendo analisada por Anderson Daronco.

O décimo sétimo e o décimo oitavo lances analisados nesta dissertação ocorreram na final da Copa do Brasil de 2018, disputada entre Corinthians e Cruzeiro no dia 17 de Outubro. Na primeira jogada, um contato entre Thiago Neves e Ralf acontece dentro da área defendida pelos cruzeirenses. A jogada segue normalmente e uma falta no corintiano Emerson Sheik é marcada alguns instantes depois, quase na marca do escanteio.

O árbitro Wagner do Nascimento demora um minuto e 22 segundos para solicitar a revisão da jogada. Chama a atenção o fato da transmissão não inserir nenhum replay do lance até este momento, o que faz com que o telespectador que acompanha a transmissão da TV Globo não entenda o que está se passando. O narrador da emissora, Luís Roberto, supõe que há uma divergência entre o juiz e a equipe do árbitro de vídeo. Entretanto, sem o acesso ao áudio da comunicação entre as duas partes e analisando somente as imagens, não é possível compreender como o comunicador chegou a esta conclusão.

Durante a revisão do lance, mais uma peculiaridade: inicialmente, o telespectador tem acesso ao que está sendo mostrado para o árbitro Wagner do Nascimento. Entretanto, depois de poucos segundos, a câmera amplia o seu espectro, distanciando-se do assunto e tirando a nitidez do conteúdo disponível no monitor. Chama a atenção o fato deste distanciamento parecer ter sido proposital. Nos jogos que analisamos da Copa do Mundo, percebemos justamente uma tendência contrária, com os cinegrafistas procurando a todo o momento mostrar o que estava sendo reproduzido na revisão, o que confere transparência à narrativa.

O árbitro revisa a jogada em 20 segundos e marca o pênalti a favor do Corinthians, dois minutos e 18 segundos após a suposta infração. Somente 18

segundos depois da confirmação, os primeiros dois replays do lance são inseridos. Ambos reproduzem planos bem fechados e, analisando as imagens, fica a impressão de que a penalidade não aconteceu.

O segundo lance polêmico desta partida é a anulação do gol de Pedrinho, do Corinthians, que acerta um chute de muito longe na meta defendida por Fábio, o goleiro adversário. No início da jogada, há um contato entre o zagueiro Dedé, do Cruzeiro, e o meia Jádson, do Corinthians. Como a disputa se dá longe da área em que o atacante efetua a finalização, dois replays são inseridos pela geração do jogo em sequência, mas eles só mostram a ação da jovem promessa alvinegra.

Wagner do Nascimento solicita a revisão da jogada em apenas 49 segundos e analisa a imagem no monitor por 13 segundos, anulando o gol um minuto e 28 segundos após o lance original. A transmissão da TV Globo utiliza-se de um recurso videográfico para explicar a jogada: com um efeito chamado "lupa", uma cena com um "*super-zoom*" é feita artificialmente via edição de imagens e reproduzida em uma velocidade bem reduzida. Nela, podemos ver a mão direita de Jádson, do Corinthians, acertando o peito de Dedé, do Cruzeiro. Em função do *slow-motion*, não fica nítido se o contato foi suficiente para configurar a falta.

É possível afirmar que, no primeiro lance da final, o tempo morto não foi preenchido da maneira correta. A ausência de replays da jogada fez com que os telespectadores que acompanhavam a transmissão não tivessem a real noção do que estava sendo debatido. Os comunicadores da TV Globo também demonstraram não ter a compreensão do que estava acontecendo, o que pode ser constatado se tomarmos como base o discurso do narrador Luís Roberto.

No lance do gol anulado de Pedrinho, não constatamos nenhuma irregularidade na transmissão. Os dois replays da jogada inseridos pela geração da partida, logo após a marcação do tento, não mostraram o contato entre Dedé e Jádson pelo fato de ele ter se dado como um elemento periférico da jogada. O árbitro Wagner do Nascimento foi muito rápido ao solicitar a revisão e ao rever o lance, ajudando na dinâmica da transmissão. Posteriormente à marcação, o recurso eletrônico trazido pela TV Globo elucidou com nitidez o que havia acontecido. Segundo o comentarista de arbitragem da emissora, Leonardo Gaciba, não houve a penalidade de Thiago Neves em Ralf, o que configuraria um equívoco do juiz. Por outro lado, o comunicador concordou com a segunda marcação, afirmando que a falta de Jádson em Dedé existiu.

Terminadas as descrições das jogadas, podemos constatar que, tanto no Mundial de Clubes de 2016 quanto na Supercopa da Holanda, o mesmo equívoco aconteceu: a transmissão não percebeu o impedimento de um atleta envolvido em um lance capital. No exemplo trazido da Holanda, o fato da posição ilegal vir a deslegitimar o gol de Jørgensen, do Feyenoord, acabou ajudando o árbitro Danny Makkelie a corrigir o seu erro, pois ele havia deixado o jogo ter sequência quando El Ahmadi, do Feyenoord, cometeu o pênalti sobre Matavz, do Vitesse. Na outra partida, o posicionamento irregular de Dagai, do Kashima Antlers, no momento em que o japonês foi atingido pelo colombiano Berrio, do Atletico Nacional, deveria ter anulado a marcação do árbitro húngaro Viktor Cassai. Neste caso, o erro do juiz modificou diretamente o resultado final do confronto. Em ambas as situações, a geração responsável pelas imagens só percebeu as irregularidades minutos depois da conclusão das jogadas: em Roterdã, o plano que esclareceria a questão só foi inserido pela Fox Sports cinco minutos depois da cobrança do pênalti; no Japão, este replay só foi recuperado durante o intervalo comercial.

Na Recopa Sul-Americana de 2018, ficou perceptível o total despreparo por parte da geradora oficial da partida na primeira vez em que o VAR foi solicitado em um jogo oficial realizado na América do Sul. Diversos equívocos desta transmissão já foram destacados no trabalho, e praticamente todos foram corrigidos de alguma forma na partida de volta, realizada exatamente uma semana depois.

Após o término da Copa do Mundo de 2018, o comentarista de arbitragem da TV Globo, Leonardo Gaciba, concedeu uma entrevista ao portal da GaúchaZH - já utilizada em outro momento desta dissertação. Na oportunidade, ele falou sobre 17 erros capitais que teriam sido cometidos no mundial. Ele também traz a seguinte reflexão: " O problema que existe é o protocolo. O futebol é interpretativo, com árbitros que possuem interpretações diferentes. Eu preferiria que o árbitro de vídeo não tivesse interpretação. Por exemplo: se eu comprovar, com imagem, que não houve contato, não é falta".

Críticas ao protocolo do VAR já haviam sido feitas por membros da federação alemã, no episódio que, inclusive, causou a demissão do coordenador de arbitragem local, Hellmut King. Trazemos na sequência as 12 emendas presentes no documento oficial produzido pela IFAB, que é considerado de utilização obrigatória para todas as federações que resolverem adotar o árbitro de vídeo. O texto original foi disponibilizado em inglês, por isso realizamos a tradução.

Princípios:

1. A tecnologia de vídeo só será utilizada para corrigir erros claros e para incidentes sérios, dentro das seguintes condições: Gol, pênalti/não-pênalti, cartão vermelho direto e erros na identificação de um atleta. (Ex: o árbitro adverte e expulsa um jogador de maneira equivocada).
2. A decisão final será sempre a do árbitro.
3. Os árbitros de Vídeo (VARs) são membros do jogo - toda a informação que os VARs concederem ao árbitro terão o mesmo peso das informações concedidas por árbitro assistente, árbitro adicional ou pelo quarto-árbitro.
4. O árbitro sempre irá tomar alguma decisão, independentemente da existência do VAR. O árbitro não é autorizado a "não ter uma decisão" e delegar a tarefa ao VAR. Se o árbitro decidir dar sequência a uma jogada em que houve uma suposta infração, a decisão (seja ela qual for) não poderá ser revisada. Em raras situações, quando não ficar claro se o infrator deve ou não ser expulso, ou quem deve ser penalizado, o VAR poderá ser consultado.⁶⁰
5. A decisão original tomada por um árbitro não será modificada a menos que a revisão no monitor indique claramente que esta decisão estava completamente equivocada.⁶¹

⁶⁰ Texto original (em inglês): Principles 1. Video technology will only be used to correct clear errors and for missed serious incidents in defined match-changing decisions: goal, penalty/no penalty, direct red card and mistaken identity (e.g. the referee cautions/ sends off the wrong player). 2. The final decision will always be taken by the referee. 3. Video Assistant Referees (VARs) are match officials - any information the VARs provide to the referee will be treated by the referee in the same way as information received from an assistant referee, additional assistant referee or the fourth official. 4. The referee must always make a decision regardless of the existence of VARs i.e. the referee is not permitted to give 'no decision' and refer the situation to the VAR. If the referee decides not stop play for an alleged offence, the decision (to allow play to continue) can be reviewed. On rare occasions, when it is unclear whether a penalised cautionable (YC) offence is a sending-off (RC), or who should receive the sanction, the referee may consult the VAR

⁶¹ 5. The original decision given by the referee will not be changed unless the video review clearly shows that the decision was clearly wrong. 6. Only the referee can initiate a review; the VAR (and the other match officials) can only recommend a review to the referee. 7. Whatever the review process, there is no time pressure to review the decision quickly as accuracy is more important than speed. 8. The players and team officials must not surround the referee or attempt to influence if a decision is reviewed, the review process or the final decision. A player who uses the 'review signal' will be cautioned (YC). 9. The referee should, as far as possible, remain 'visible' during the review process to ensure transparency. 10. If play continues after an incident which is then reviewed, any disciplinary action taken/required during the post-incident period is not cancelled, even if the original decision is changed (except a caution/send-off for stopping a promising attack or DOGSO). 11. There is a maximum period before and after an incident that can be reviewed. 12. The VAR protocol, as far as possible, conforms to the principles and philosophy of the Laws of the Game.

6. Somente o árbitro pode solicitar uma revisão; o VAR (e outros membros da arbitragem) só podem indicar ao árbitro que um determinado lance deve ser revisado.
7. Independentemente do que aconteça no processo de revisão, não há pressão para a tomada de decisão, tendo em vista que um acerto é mais importante do que rapidez no processo.
8. Os jogadores e membros da comissão técnica de uma equipe não devem pressionar o árbitro ou tentar influenciar a arbitragem enquanto um lance é revisado no monitor, durante o processo de revisão ou após o anúncio da decisão final. O jogador que utilizar o "símbolo da revisão" deverá ser advertido.
9. Os árbitros devem, na medida do possível, permanecerem "visíveis" durante o processo da revisão da jogada, de modo a conferir ao mesmo transparência.
10. Se uma jogada revisada têm sequência e uma infração ocorre, qualquer medida disciplinar aplicada após o término da jogada original é mantida, mesmo que a jogada seja revertida. (Exceção em caso de expulsão direta por impedir um ataque promissor do adversário).
11. Existe um "período de tempo máximo" antes e depois do incidente em que o mesmo ainda é passível de revisão.
12. O protocolo do VAR, na medida do possível, respeita os princípios e as diretrizes das Regras do Jogo.

Analisando o protocolo, fica clara a crítica de Gaciba em relação à falta de autonomia do árbitro de vídeo, já que a palavra final será sempre do árbitro principal da partida. Se o exemplo por ele citado fosse concretizado na prática, poderíamos ter, por exemplo, a expulsão de Cristiano Ronaldo no jogo Portugal x Irã, considerando o fato de que a equipe do VAR indicou, na oportunidade, que o atleta deveria ser punido com o cartão vermelho. No basquete isto já acontece, uma vez que alguns lances são decididos automaticamente pelos membros do auxílio tecnológico à arbitragem e sequer passam pelos três juízes em quadra.

Na mesma entrevista, Leonardo Gaciba também sugere a implementação de um sistema de desafios, da mesma forma que ocorre no vôlei e no tênis, para definir as jogadas que serão revisadas. No prefácio do capítulo anterior, trouxemos o depoimento do ex-árbitro e atual presidente da comissão de árbitros da Comnembol,

Wilson Luis Ceneme, que afirmou que "o árbitro de vídeo precisa saber separar elefantes de formigas. Durante noventa minutos, vamos nos deparar com uma grande quantidade de formigas. Mas precisamos avisar o árbitro central quando houver um elefante. Uma jogada em que há evidência do erro".

Os desafios tirariam um pouco da responsabilidade dos integrantes do árbitro de vídeo - que hoje têm o dever de analisar todas as jogadas que acontecem dentro de campo - e a colocaria sobre as comissões técnicas dos clubes e seleções que estivessem se confrontando. Ou, segundo Ceneme, faria com que os "elefantes" ficassem em evidência, já que um pedido para revisão não seria efetuado se não houvesse 100% de certeza sobre determinada irregularidade.

A ideia é interessante, mas para isto seria necessária uma nova mudança na regras do futebol junto à IFAB, o que não é um procedimento fácil de ser realizado. Uma outra possibilidade, mais simples, é a de ampliar o espectro do VAR: se com três árbitros de vídeo são analisadas 10 jogadas por partida, com seis o retorno seria dobrado. A medida poderia auxiliar no processo de "separar as formigas e os elefantes".

6: Conclusão

É possível afirmar que, em todos os lances destacados neste trabalho, os árbitros seguiram ou tentaram seguir o protocolo do VAR, produzido pela IFAB. A única jogada onde há algumas dúvidas é a da Supercopa da Holanda, na qual o árbitro Danny Makkellie claramente autoriza a sequência da partida após o contato entre El Ahmadi e Matavz, para posteriormente marcar a penalidade em cima do atacante. De acordo com o item 4 do ofício, "Se o árbitro decidir dar sequência a uma jogada em que houve uma suposta infração, a decisão (seja ela qual for) não poderá ser revisada." Entretanto, o item 11 da regra contradiz o anterior, afirmando que " Existe um `período de tempo máximo` antes e depois do incidente em que o mesmo ainda é passível de revisão ". Como este tempo não é estipulado de maneira detalhada no regulamento, é possível que o árbitro holandês tenha se abastecido desta prerrogativa para justificar o pedido tardio de revisão da jogada.

Traçando um paralelo entre todos os lances analisados na Copa do Mundo de 2018, é possível garantir que neste evento foi onde constatamos que o tempo morto

foi preenchido da maneira mais correta possível. A grande variedade de câmeras utilizadas para cada transmissão - eram 33 ângulos diferentes por partida - fez com que, em nenhum momento, alguma coisa passasse despercebida. As únicas duas exceções ocorreram no jogo entre Irã x Portugal onde, por 10 segundos, o árbitro Enrique Cáceres não foi mostrado na primeira revisão, e na final, em que o sinal do monitor de Néstor Pitana foi perdido por 8 segundos. Ainda assim, é possível afirmar que a geração oficial da FIFA não teve responsabilidade nenhuma sobre a segunda situação, já que, naquele instante, a imagem que estava sendo reproduzida na televisão era de responsabilidade da equipe do árbitro de vídeo e só estava sendo replicada pela transmissão.

Com base na constatação anterior, podemos afirmar que a dinâmica da transmissão não foi afetada em nenhum momento ao longo da Copa do Mundo da Rússia. Nenhum dos lances analisados neste trabalho teve interrupção superior a 3 minutos e havia uma grande quantidade de imagens para preencher as lacunas de tempo em que a bola não estava rolando, transformando o evento em um espetáculo do entretenimento.

Por outro lado, se para os telespectadores havia à disposição uma grande riqueza de detalhes, com todos os lances capitais sendo reproduzidos por, no mínimo, quatro ângulos totalmente diferentes, pudemos constatar que os árbitros não tiveram a mesma sorte. Na grande maioria das revisões no monitor, apenas um plano foi destacado para a reprodução pelos profissionais do árbitro de vídeo - e, como foi constatado no trabalho, na maior parte das vezes, este ângulo não era o mais esclarecedor ou sequer havia sido escolhido pela equipe da geração oficial da televisão.

É possível constatar que, se houvesse uma maior sincronia entre a equipe que realiza a geração para a transmissão oficial das partidas e os profissionais que trabalham no VAR, os árbitros teriam acesso à imagens mais esclarecedoras, o que poderia facilitar e até dar maior agilidade ao processo de revisão das jogadas.

Chamou a atenção o fato de algumas jogadas emblemáticas não terem sido revisadas pelo árbitro principal em algumas partidas - especialmente o possível pênalti sobre Gabriel Jesus no jogo Brasil e Bélgica. Nele, a interrupção na partida - ocorrida após a possível infração - foi muito longa, e a tela da transmissão chegou a ser dividida, mostrando a equipe do VAR enquanto a equipe de vídeo reavaliava o choque entre os dois atletas. Esta demora indica que realmente havia dúvidas sobre

o que de fato havia acontecido e, nestes casos, há uma orientação para que o lance seja revisado no monitor.

Como no futebol alguns lances são estritamente interpretativos, o fato de a opinião de um juiz divergir do que está sendo dito pelo comentarista de arbitragem não significa necessariamente que o comunicador está certo. Entretanto, observamos que, neste primeiro momento de implementação do VAR, a televisão tem concedido aos comunicadores e até mesmo ao telespectador, no conforto do seu lar, uma gama de informações maior do que o juiz está recebendo dentro de campo. Isto pode, em determinadas circunstâncias, alterar o julgamento do profissional do apito sobre alguma jogada específica e até mesmo gerar um eventual equívoco, que, se cometido em um lance capital, pode mudar o resultado de uma partida.

Apenas em um dos lances analisados, tivemos a certeza de que o árbitro teve acesso ao ângulo mais esclarecedor da jogada e, mesmo assim, contrariou tanto a opinião do comentarista de arbitragem quanto a do profissional responsável pelo árbitro de vídeo: no da suposta agressão de Cristiano Ronaldo no iraniano Pouraliganji, em que o atleta português somente foi advertido com o cartão amarelo.

Nas jogadas emblemáticas em que a revisão não foi solicitada pelo juiz, não é possível saber, na transmissão televisiva, se a equipe do VAR estava de acordo ou não com o veredito inicial do árbitro, tendo em vista que o conteúdo da comunicação entre as duas partes ainda é considerado sigiloso e confidencial pela FIFA. Horas após a realização da partida entre Brasil e Suíça, a entidade negou um pedido da Confederação Brasileira de Futebol, que havia solicitado o envio da gravação dos áudios com as conversas entre o mexicano Cezar Ramires e os árbitros de vídeo.

Meses depois do encerramento da Copa do Mundo, o coordenador de arbitragem da FIFA, Perluigi Collina, disse que teria mostrado o áudio à membros da CBF, sem especificar quem seriam estes membros. Em entrevista, ele afirmou que "as avaliações subjetivas sempre ficam a cargo de quem está com o apito", e completou: "Foi pedido o áudio do VAR, e sentimos que durante a competição não valia a pena. Agora, em um momento mais neutro, decidimos mostrar agora o que aconteceu naquele momento. Busacca e eu lembramos que as decisões podiam ser interpretativas. Contato por si só não significa falta. Em outros esportes pode ser. Não no futebol".

Collina ainda afirmou que a FIFA estuda a criação de um mecanismo para, no futuro, disponibilizar para os torcedores o áudio da comunicação entre o árbitro principal e a equipe do VAR nas partidas, com o intuito de dar ao esporte mais transparência. "Podemos pensar nisso no futuro, mas agora acho cedo demais. Antes de correr, precisamos caminhar, mas isso pode ser interessante. Se você souber como e por que, as decisões serão mais aceitas pela comunidade do futebol", ele afirmou.

De fato, a transparência é uma das questões emblemáticas do VAR e seria necessária para a plena aprovação do sistema. Algumas iniciativas isoladas já surgiram para tentar solucionar esta questão. Em Portugal, após uma grande polêmica envolvendo a atuação do árbitro de vídeo na partida entre Sporting e Estoril, válida pelo campeonato português e realizada em Setembro de 2017, a FPF publicou, em seu site oficial, um conteúdo com a gravação da comunicação entre o árbitro do jogo e a equipe do auxílio tecnológico à arbitragem.

O vídeo produzido pela FPF, entretanto, apresenta alguns problemas. Ele tem duração total de um minuto e traz o lance emblemático da partida dividido em diferentes quadros, que mostram a ação sob diferentes ângulos. O áudio da comunicação entre árbitro principal e VAR é reproduzido em uma qualidade muito baixa, tornando muito difícil o entendimento sobre o que está sendo debatido. Além disso, o fato de a produção ter sido claramente editada retira a autenticidade sobre o conteúdo apresentado.



Figura 96 - Vídeo produzido pela FPF: áudio de pouca qualidade e conteúdo visivelmente editado. Fonte: Reprodução/YouTube.

Na Austrália, o árbitro Jarred Gillet participou de um experimento na partida entre Western Sydney e Brisbane Roar, disputada no dia 18 de Março de 2019 e válida pela primeira divisão local. Como tratava-se do seu último jogo - ele iria mudar-se para a Inglaterra, para concluir o seu PhD em biomecânica - o profissional autorizou uma equipe da emissora de televisão BT Sport a gravar todos os seus diálogos durante os 90 minutos em que estava apitando.

No lance do terceiro gol da equipe da casa - que venceu pelo placar de 4 a 1 - o árbitro-assistente (conhecido no Brasil como "bandeirinha") apontou um impedimento de Riera, que havia marcado o tento. Gillet e o colega discutem o lance de maneira respeitosa. Após uma conversa com a equipe do árbitro de vídeo, o juiz solicita a revisão da jogada e, analisando a imagem, valida o gol. Posteriormente, ele explica a sua decisão para o capitão do Brisbane Roar, McKay. A reportagem produzida pela BT Sport sobre o episódio, com duração de quatro minutos e 15 segundos, é um bom exemplo de como as decisões tomadas pela arbitragem em uma partida de futebol podem ser reproduzidas para o público de uma maneira transparente, apesar do material também ter exposto alguns diálogos cômicos entre o juiz e os atletas.



Figura 97 - Momento em que Gillet explica a sua decisão para McKay, do Brisbane Roar: exemplo de transparência.
Fonte: Reprodução/Fox Sports.

Por fim, concluímos que o tempo-morto nas transmissões esportivas foi bem preenchido nos exemplos dos lances de número 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 16 e 18 aqui analisados. Em alguns dos casos, como o "3" - a expulsão equivocada do atleta de Camarões, Siani, em equívoco cometido pelo árbitro Wilmar Roldán - constatou-se que a utilização de diversas imagens e de ângulos diferentes durante o

longo período em que a partida ficou interrompida fez com que a dinâmica do jogo não se perdesse por completo, com o telespectador tendo, à sua disposição, um vasto material para debater acerca do que estava se sucedendo na oportunidade.

Além disso, comparamos, por exemplo, o caso do quinto lance - a expulsão de Amorebieta no segundo jogo da Recopa Sul-Americana de 2018, entre Grêmio e Independiente - com o quarto, ocorrido uma semana antes - a expulsão de Gigliotti, na disputa anterior entre as duas equipes. Na segunda partida, a sensação que se têm é de que a interrupção foi muito menor do que havia sido a causada pelo cartão vermelho distribuído no primeiro confronto, quando, na verdade, ela foi um minuto superior. Isto ocorreu em função de a geração televisiva ter, no segundo exemplo, utilizado mais recursos para o preenchimento do tempo, dando mais dinâmica à transmissão.

Já nos lances 1, 2, 4, 10, 14 e 17 destacados neste trabalho, o tempo morto não foi preenchido da maneira ideal e tanto a dinâmica do jogo quanto o entendimento sobre o acontecimento foram prejudicados, gerando um ruído para o telespectador. Nos casos 2 e 14 - a polêmica na Supercopa da Holanda e o primeiro jogo da final do Campeonato Pernambucano de 2017 - a falta de uma infraestrutura adequada nos estádios pode ter prejudicado os árbitros, apesar de não justificar a longa demora no reinício da partida em ambas as situações.

Nos casos 1, 4 e 17, o principal problema das transmissões foi a demora na reprodução de replays que viessem a explicar o que havia acontecido - no "17", o pênalti marcado sobre o Corinthians na final da Copa do Brasil, por exemplo, a geração só foi recuperar a imagem mais de dois minutos e meio após a conclusão do lance original - depois, inclusive, da nova marcação do árbitro - o que fez com que telespectadores e a equipe de transmissão não fizessem ideia do que estava acontecendo até aquele instante.

Embora o protocolo da IFAB sugira aos árbitros que não tenham pressa na tomada de decisão, a mesma regra não pode ser aplicada aos responsáveis pelas transmissões televisivas. No momento em que o VAR é acionado, é necessário agilidade para reproduzir a melhor cena e dar ao telespectador o pleno entendimento sobre o que está acontecendo em determinada jogada. Conforme constatamos, isto não ocorreu nas situações citadas acima.

No décimo lance aqui abordado - o pênalti sobre Cristiano Ronaldo no confronto entre Portugal e Irã - o problema não foi a questão do replay, e sim o fato

de a transmissão não ter percebido que havia uma grande cabine em frente ao local onde o monitor da revisão do árbitro estava instalado. Neste exemplo, um caso isolado na comparação com os demais, a geração oficial da FIFA tinha 33 câmeras à sua disposição e, mesmo assim, deixou de reproduzir a imagem do juiz Enrique Cáceres por 10 segundos, num momento em que era fundamental entender o que o paraguaio estava vendo para tentar deduzir qual seria a decisão que ele escolheria.

O único lance analisado sobre o qual não podemos ser conclusivos sobre o tempo morto ou a dinâmica da transmissão é o 15 - a utilização do VAR para anular um gol do Salgueiro diante do Sport, no estádio Cornélio de Barros. Ainda assim, tivemos acesso à imagem que deveria esclarecer a questão, mas ela era pouco nítida, trazendo um ruído para o telespectador.

Podemos constatar, com base nas jogadas analisadas nesta dissertação, que a utilização do árbitro de vídeo em uma partida de futebol irá demandar uma gama maior de recursos televisivos às emissoras, aumentando o custo de uma transmissão para que ela se torne atrativa. A série de erros destacada no primeiro confronto entre Sport e Salgueiro, em 2017, no qual a TV Nordeste teve de inserir replays de gols de outras partidas que aconteciam naquele momento para preencher o tempo morto, se deu pelo fato de que haviam apenas sete câmeras à disposição do responsável pelo corte da geração. Já nos jogos da Copa do Mundo, em que 33 ângulos diferentes podiam ser escolhidos e cada lance polêmico era reproduzido pela perspectiva de pelo menos quatro deles, estes equívocos foram dizimados quase que completamente - percebemos apenas dois ruídos de imagem nos seis confrontos da competição aqui destacados, e, num deles, a responsabilidade não foi da geração oficial da FIFA, e sim da equipe responsável pelo VAR.

A nossa primeira hipótese, desenvolvida após a conclusão das análises, é de que o fato de a comunicação entre árbitro e a equipe do VAR não ser disponibilizada para as transmissões televisivas - além de ser prejudicial sob o ponto de vista da questão da transparência, já que a natureza das decisões tomadas permanecem em sigilo - é o principal problema a ser corrigido na utilização do árbitro de vídeo. Sob o viés dos veículos de comunicação, ter acesso a este conteúdo, mesmo que ele venha a ter a sua reprodução proibida ao público em um primeiro momento, seria fundamental para se ter o pleno entendimento sobre o lance capital que está sendo discutido pelos comandantes do espetáculo, o que daria ao telespectador a possibilidade do debate.

Além disso, uma integração maior entre a geradora responsável pelas transmissões esportivas e os integrantes do árbitro de vídeo seria extremamente benéfica e fundamental para que os erros de ambas as partes sejam dizimados. Durante o trabalho, se constatou que o árbitro principal nem sempre tem acesso às imagens mais claras para a resolução de certas jogadas, e isto foi determinante para alterar o julgamento final em algumas das decisões tomadas ao longo da Copa do Mundo. Se cenas registradas pelas mesmas câmeras estão sendo utilizadas tanto pela equipe televisiva quanto pelos responsáveis pelo VAR de maneira simultânea, não há motivos para que o telespectador receba, em sua casa, os melhores ângulos de um lance polêmico, enquanto o comandante do espetáculo, que tem a maior das responsabilidades, fique restrito à apenas uma perspectiva.

Como foi destacado no último exemplo trazido por esta dissertação, o da reportagem produzida pela emissora BT Sport da Austrália com o árbitro Jared Gillet, existe, hoje, uma condição tecnológica suficiente para que a comunicação entre o juiz e a equipe do VAR seja reproduzida em uma transmissão, conferindo transparência às decisões tomadas e fazendo com que haja um pleno entendimento sobre cada situação de dentro do campo que estiver sendo debatida.

A hipótese da instauração de um sistema de desafios no futebol, levantada pelo comentarista de arbitragem da TV Globo, Leonardo Gaciba, poderia resolver algumas situações para os árbitros de vídeo, que passariam a ter menos responsabilidade, dividindo a tarefa do acompanhamento das jogadas com as comissões técnicas dos clubes envolvidos em uma partida. Acreditamos que uma medida semelhante possa vir a ser adotada em breve, mas isto teria de ser acompanhado por diversas mudanças na transmissão televisiva, que necessitaria de mais recursos gráficos para contabilizar os pedidos de desafio de cada equipe, além de mais câmeras, para mostrar também os responsáveis por este monitoramento.

Por fim, citamos ao longo do trabalho diversas críticas ao protocolo da IFAB, responsável por conceder ao árbitro de vídeo no futebol um formato um pouco engessado, ou seja, que tira a autonomia dos profissionais do VAR, impedidos de tomar determinadas decisões de maneira independente, como ocorre no basquete, por exemplo.

Apesar do esporte mais popular do nosso país ser composto de forma majoritária por lances interpretativos, existem determinadas jogadas mais restritas, em que os julgamentos podem ser feitos de maneira mais incisiva - por exemplo,

para determinar se um atleta está ou não em posição irregular ou em quem a bola bateu por último. Para estes casos, é inconcebível que erros ainda sejam cometidos pela arbitragem mesmo com o auxílio da tecnologia - e, como trouxemos aqui, equívocos desta natureza ainda existem. Com os recursos e a velocidade da televisão à disposição do VAR, estas "decisões não-interpretativas" poderiam ser de responsabilidade dos árbitros de vídeo, sem a necessidade de participação do árbitro principal, o que tornaria o processo mais rápido, dando dinâmica ao espetáculo.

A partir da temporada 2019-2020, o auxílio à arbitragem estará presente em todos os jogos da Premier League, a primeira divisão britânica, considerada, pelas altas cifras que envolve, o campeonato nacional mais importante do planeta. A tecnologia também possivelmente passe ser adotada em outros grandes campeonatos, em países como Japão, Rússia, Ucrânia, Brasil, Argentina e Colômbia.

Fica a expectativa para que, cada vez mais, o árbitro de vídeo se faça presente e auxilie no desenvolvimento do futebol. Como mostramos ao longo deste trabalho, com algumas alterações os erros apresentados nestes primeiros dois anos de VAR podem ser diminuídos consideravelmente - eles nunca serão completamente dizimados, afinal, errar é da natureza humana. Torcemos para que o esporte mais apaixonante do planeta se torne, acima de tudo, uma modalidade mais justa.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. CBF reafirma erros de arbitragem no empate do Brasil com a Suíça. **Portal Agência Brasil**, 20/06/2018. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2018-06/cbf-reafirma-erros-de-arbitragem-no-empate-do-brasil-com-suecia>> Acesso em: 08 abr. 2019.

BLOG DO PVC. Conmebol diz que gol do River foi checado pelo VAR. **Blog do PVC**, 31/10/2018. Disponível em: <<https://pvc.blogosfera.uol.com.br/2018/10/31/conmebol-diz-que-gol-do-river-foi-checado-pelo-var/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

BEDENDO, Ricardo. A Copa dos campos e a Copa das telas: comunicação, tecnologia e as novas interpretações do football. In: XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – Caxias do Sul, RS, 2010. **Anais....** Caxias do Sul: INTERCOM, 2010.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

EDUCAÇÃO DEFICIENTE. Dilemas de mestre - a atenção do aluno só dura 20 minutos. **Blog Educação Deficiente**, 18/07/2011. Disponível em: <<http://educacaodeficiente.blogspot.com/2011/07/dilema-de-mestre-atencao-do-aluno-dura.html>> Acesso em: 08 abr. 2019.

EL PAÍS. Muito além do Super Bowl: futebol americano cresce em audiência e praticantes no Brasil. **Portal El País**, 04/02/2018. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/02/01/deportes/1517507665_087170.html> Acesso em: 08 abr. 2019.

EXTRA. Espanhol afirma que inventou o VAR há 20 anos e exige indenização da FIFA. **Portal Extra**, 30/06/2018. Disponível em: <<https://extra.globo.com/esporte/copa-2018/espanhol-afirma-que-inventou-var-ha-20-anos-exige-indenizacao-da-fifa-22838744.html>> Acesso em: 08 abr. 2019.

FECHINE, Yvana. *Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

FIFA, site oficial. **Refereeing and VAR for the 2018 FIFA World Cup: a new era for football**. 18/07/2018. Disponível em: <https://www.fifa.com/worldcup/news/refereeing-and-var-at-the-2018-fifa-world-cup-a-new-era-for-football>

FIFA, site oficial. **VAR at the 2018 FIFA World Cup**. Disponível em: <https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/>

FOLHA DE SÃO PAULO. Federação muda contagem de pontos. **Folha de São Paulo**, 29/10/1998. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/esporte/fk29109821.htm>> Acesso em: 08 abr. 2019.

FOLHA DE SÃO PAULO. O que você precisa saber sobre o uso do árbitro de vídeo. **Folha de São Paulo**, 13/06/2018. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/2018/06/o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-uso-do-arbitro-de-video-novidade-na-copa.shtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

FOLHA DE SÃO PAULO. Volei quer jogo mais ágil e pune até abraço mais demorado após pontos. **Folha de São Paulo**, 13/06/2016. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/esporte/olimpiada-no-rio/2016/06/1781023-grand-prix-da-1-passo-para-tornar-o-volei-mais-agil.shtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL. CA partilha mais experiências de vídeo-árbitro. **FPF**, 10/09/2017. Disponível em: <<https://www.fpf.pt/pt/News/Todas-as-not%C3%ADcias/Not%C3%ADcia/news/13245>> Acesso em: 08 abr. 2019.

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE FUTEBOL. VAR com impacto de apenas 1,19 por cento no tempo de jogo. **FPF**, 25/05/2018. Disponível em: <<https://www.fpf.pt/News/Todas-as-not%C3%ADcias/Not%C3%ADcia/news/15913>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GAÚCHA ZH. Leonardo Gaciba: "Houve 17 erros capitais do VAR na Copa". **Gaúcha ZH**, 29/06/2018. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/esportes/copa-do-mundo/noticia/2018/06/leonardo-gaciba-houve-17-erros-capitais-do-var-na-copa-cjj0qa9ia0hsd01pa3908fp0z.html>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GAZETA ESPORTIVA. Com a ajuda do VAR, Copa de 2018 é a recordista de pênaltis marcados. **Gazeta Esportiva**, 16/07/2018. Disponível em: <<https://www.gazetaesportiva.com/campeonatos/copa-do-mundo/com-ajuda-do-var-copa-de-2018-e-recordista-de-penaltis-marcados/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Árbitro de vídeo é usado pela primeira vez em jogo da 3ª divisão dos EUA. **Globo Esporte**, 13/08/2016. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/2016/08/arbitro-de-video-e-usado-pela-primeira-vez-em-jogo-na-3-divisao-dos-eua.html>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Árbitro se enrola no fim, México escapa de zebra, e bate a Nova Zelândia de virada. **Globo Esporte**, 21/06/2017. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-das-confederacoes/jogo/21-06-2017/mexico-nova-zelandia/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Bahia e Palmeiras ficam no zero em duelo com VAR "decisivo" na Copa do Brasil. **Globo Esporte**, 02/08/2018. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/ba/futebol/copa-do-brasil/jogo/02-08-2018/bahia-palmeiras.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. CBF fará licitação para árbitro de vídeo nas três últimas fases da Copa do Brasil. **Globo Esporte**, 08/02/2018. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-brasil/noticia/cbf-fara-licitacao-para>>

arbitro-de-video-nas-tres-ultimas-fases-da-copa-do-brasil.ghtml> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Com "ajuda" inédita de árbitro de vídeo, Salgueiro empata com Sport e decide Pernambucano em casa. **Globo Esporte**, 07/05/2017. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/pe/futebol/campeonato-pernambucano/jogo/07-05-2017/sport-salgueirope/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Com mais polêmica no VAR, Alemanha bate Camarões e pega o México na semifinal. **Globo Esporte**, 25/06/2017. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/copa-das-confederacoes/jogo/25-06-2017/alemanha-camaroes/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Com participação de árbitro de vídeo, Sport vence Salgueiro e é campeão pernambucano. **Globo Esporte**, 28/06/2017. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/pe/petrolina-regiao/futebol/campeonato-pernambucano/jogo/28-06-2017/salgueiro-sport/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Federação sérvia acusa Fifa por "roubo brutal" em derrota para a Suíça. **Globo Esporte**, 24/06/2018. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/servia/noticia/federacao-servia-acusa-fifa-por-roubo-brutal-em-derrota-para-a-suica.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Fifa diz que vídeo atuou em 29 lances e que nenhum "erro claro" aconteceu. **Globo Esporte**, 26/06/2017. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/futebol/copa-das-confederacoes/noticia/fifa-diz-que-video-atuou-em-29-lances-e-que-nenhum-erro-claro-foi-validado.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Há 10 anos, futebol era abalado pelo escândalo da máfia do apito. Relembre. **Globo Esporte**, 23/09/2015. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/sp/futebol/noticia/2015/09/ha-10-anos-futebol-era-abalado-pelo-escandalo-da-mafia-do-apito-relembre.html>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. International Board aprova árbitro de vídeo, e FIFA deve confirmar uso na Copa. **Globo Esporte**, 03/03/2018. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/futebol/futebol-internacional/noticia/international-board-aprova-arbitro-de-video-e-fifa-deve-confirmar-uso-na-copa.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Lá como cá: arbitragem no futebol americano mergulha em polêmica. **Globo Esporte**, 25/09/2012. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/outros-esportes/noticia/2012/09/la-como-ca-arbitragem-no-futebol-americano-mergulha-em-polemica.html>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. Mais uma estrela no céu azul francês: em final com seis gols, França vence a Croácia e garante o bi. **Globo Esporte**, 15/07/2018. Disponível em:

<<https://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/jogo/15-07-2018/franca-croacia.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. NFL admite segunda falha de arbitragem em menos de uma semana. **Globo Esporte**, 13/10/2015. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol-americano/noticia/2015/10/nfl-admite-segunda-falha-de-arbitragem-em-menos-de-uma-semana.html>> Acesso em: 08 abr. 2019

GLOBO ESPORTE. Pivô da Máfia do Apito processa a ex, sofre sem emprego e mora com a mãe. **Globo Esporte**, 16/06/2015. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/sp/futebol/noticia/2015/06/pivo-da-mafia-do-apito-processa-ex-sofre-sem-emprego-e-mora-com-mae.html>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. VAR é decisivo, Cruzeiro vence novamente o Corinthians e conquista a Copa do Brasil pela 6ª vez. **Globo Esporte**, 17/10/2018. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/sp/futebol/copa-do-brasil/jogo/17-10-2018/corinthians-cruzeiro.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. VAR rouba a cena na final entre Corinthians e Cruzeiro; Gaciba analisa lances. **Globo Esporte**, 17/10/2018. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/sp/futebol/copa-do-brasil/noticia/var-rouba-a-cena-na-final-entre-corinthians-e-cruzeiro-gaciba-analisa-lances.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GLOBO ESPORTE. VAR vira protagonista, CR7 perde pênalti, e Portugal arranca classificação em empate com o Irã. **Globo Esporte**, 25/06/2018. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/futebol/copa-do-mundo/jogo/25-06-2018/ira-portugal.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GOAL. Com o VAR, quem toma a decisão final ainda é o árbitro. **Goal**, 30/12/2017. Disponível em: <<https://www.goal.com/br/not%C3%ADcias/collina-com-o-var-quem-toma-a-decisao-final-ainda-e-o/hzvpbtfkbyvi128mc9h4ra70h>> Acesso em: 08 abr. 2019.

GOMES, Ricardo Duarte; SILVA, Edilma Pereira da. O olho da Câmera como o Quinto Árbitro: o juiz de futebol e os olhos eletrônicos da cobertura do fato esportivo. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 2005. **Anais...** Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/99797572823511733243868755551316173801.pdf>> Acesso em: 08 abr. 2019.

HALLOWELL, E. M.; RATEY, J. J. **Tendência à distração** – identificação e gerência do Distúrbio do Déficit de Atenção da infância à vida adulta. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

IFAB. **Video assistant referees (VARs) Experiment Protocol (Summary)**. Disponível em: <http://static-3eb8.kxcdn.com/librarydocuments/12/211001_120517_VAR_EN_lang_Spreads.pdf> Acesso em: 08 abr. 2019.

IFAB. **Video assistant referees (VARs) used live in competitions and leagues.** Disponível em: <<http://www.theifab.com/projects/vars/participants-matches>> Acesso em: 08 abr. 2019.

LANCE!. Que vergonha! Veja os erros mais grotescos da arbitragem no futebol. **Lance!**, 21/09/2018. Disponível em: <<https://www.lance.com.br/futebol-internacional/que-vergonha-veja-erros-mais-grotescos-arbitragem-futebol.html>> Acesso em: 08 abr. 2019.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna.** Porto Alegre: Sulina, 2009.

NFL. **Chronology of Professional Football.** Disponível em: <<http://www.nfl.com/>> Acesso em: 22 set. 2010.

LIGA DOS 32. A história da arbitragem de vídeo na NFL. **Liga dos 32**, 25/06/2018. Disponível em: <<http://ligados32.lance.com.br/a-historia-da-arbitragem-de-video-na-nfl/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

LIGA DOS 32. A nova regra de proteção ao quarterback preocupa. **Liga dos 32**, 21/09/2018. Disponível em: <<http://ligados32.lance.com.br/a-nova-regra-de-protecao-ao-quarterback-preocupa/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

LIMA, Ricardo Franco. Compreendendo os mecanismos atencionais. **Revista Ciências & Cognição**, v. 6, p. 113-122, 2005.

MAIS FUTEBOL. Alemanha: Bundesliga vai ter medidas inovadoras no VAR. **Mais Futebol**, 24/08/2018. Disponível em: <<https://maisfutebol.iol.pt/videoarbitro/arbitragem/alemanha-bundesliga-vai-ter-medidas-inovadoras-no-var>> Acesso em: 08 abr. 2019.

O GLOBO. Tempo de concentração das pessoas na era digital é menor que o de um peixe. **O Globo**, 14/05/2015. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/tempo-de-concentracao-das-pessoas-na-era-digital-menor-que-de-um-peixe-16153807>> Acesso em: 08 abr. 2019.

OWENS, Jim. Television sports production / Jim Owens. -- 4th ed - 2007.

O TEMPO. Sandro Meira Ricci admite erro com o VAR na Copa do Mundo. **O Tempo**, 26/07/2018. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/superfc/sandro-meira-ricci-admite-erro-com-o-var-na-copa-do-mundo-1.2005686>> Acesso em: 08 abr. 2019.

R7. FIFA reafirma gol legal contra Brasil e diz: VAR acertou em 99% dos casos. **Portal R7**, 29/06/2018. Disponível em: <<https://esportes.r7.com/copa-2018/fifa-reafirma-gol-legal-contra-brasil-e-diz-var-acertou-em-99-dos-casos-29062018>> Acesso em: 08 abr. 2019.

R7. França nunca perdeu para a Croácia na história do confronto. **Portal R7**, 11/07/2018. Disponível em: <<https://esportes.r7.com/copa-2018/franca-nunca-perdeu-para-a-croacia-na-historia-do-confronto-11072018>> Acesso em: 08 abr. 2019.

RUBIO, Katia. O trabalho do atleta e a produção do espetáculo esportivo. **Scripta Nova, Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales**, v. VI, n. 119(95), 2002.

SPORTV. VAR altera decisão do árbitro 17 vezes. Veja o balanço da novidade da Copa. **Sportv**, 16/07/2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/programas/ta-na-area/noticia/var-altera-decisao-do-arbitro-17-vezes-veja-o-balanco-da-novidade-da-copa.ghtml>> Acesso em: 08 abr. 2019.

TELLES DA SILVEIRA, Marcio. **Futebol da Televisão**: moldurações audiovisuais. 2010. 111f. TCC (Graduação em Comunicação Social - Hab. Jornalismo) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

TELLES DA SILVEIRA, Marcio. **A recriação dos tempos mortos do futebol pela televisão**: molduras, moldurações e figuras televisivas. 2013. 162f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

THE PLAYOFFS. Como funcionam as revisões de arbitragem nos esportes americanos. **The Playoffs**, 04/07/2017. Disponível em: <<http://www.theplayoffs.com.br/blog/entenda-o-jogo-revisoes-da-arbitragem-nos-esportes-americanos/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

TOKUHAMA-ESPINOSA, Tracey. Mind, Brain and Education Science: A Comprehensive Guide to the New Brain-Based Teaching. W.W. Norton & Company, Nova York, 2010.

TOLEDO, Luiz Henrique. **“Lógicas no futebol”**. São Paulo: Hucitec/Fapesp, 2002.

TOLEDO, Luiz Henrique. **Torcidas Organizadas de futebol**. Campinas: Autores Associados; Anpocs, 1996.

TOQUE DE BOLA. Tecnologia, Sim! "Desafio" foi sucesso na final da Superliga Feminina. **Toque de Bola**, 08/04/2013. Disponível em: <<https://www.toquedebola.esp.br/2013/04/tecnologia-sim-desafio-foi-sucesso-na-final-da-superliga-feminina/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

TORCEDORES. Boliviano diz que criou o VAR e quer quantia milionária da Fifa por plágio. **Torcedores**, 11/09/2018. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2018/09/boliviano-quer-processar-fifa-pelo-var>> Acesso em: 08 abr. 2019.

TORCEDORES. Relembre os 10 piores erros de arbitragem que já aconteceram no Brasil. **Torcedores**, 24/02/2017. Disponível em:

<<https://www.torcedores.com/noticias/2017/02/relembre-os-10-piores-erros-de-arbitragem-que-ja-aconteceram-no-brasil>> Acesso em: 08 abr. 2019.

TORCEDORES. VAR: veja o balanço final do árbitro de vídeo no Campeonato Italiano. **Torcedores**, 23/05/2018. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2018/05/var-campeonato-italiano>> Acesso em: 08 abr. 2019.

TRIVELLA. Collina: "O VAR não é a perfeição. Não é possível acertar tudo. Mas estamos próximos". **Trivella**, 29/06/2018. Disponível em: <<https://trivella.com.br/collina-var-nao-e-perfeicao-nao-e-possivel-acertar-tudo-mas-estamos-proximos/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

TRIVELLA. É muito interessante ouvir a gravação das conversas deste árbitro durante um jogo da A-League. **Trivella**, 19/03/2019. Disponível em: <<https://trivella.com.br/audio-conversas-arbitro-jogo-a-league/>> Acesso em: 08 abr. 2019.

TVRS 98/France Telecom. Interactive Broadcasters Handbook (France 98 World Cup). 1998.

UOL. Arbitragem da Fifa mostra incômodo com reclamação de CBF na Copa do Mundo. **Esporte Uol**, 30/06/2018. Disponível em: <<https://esporte.uol.com.br/futebol/copa-do-mundo/2018/noticias/2018/06/30/arbitragem-da-fifa-mostra-incomodo-com-reclamacao-de-cbf-na-copa-do-mundo.htm>> Acesso em: 08 abr. 2019.

UOL. Copa do Brasil mostra que arbitragem ainda precisa aprender com o VAR. **Esporte Uol**, 18/10/2018. Disponível em: <<https://esporte.uol.com.br/futebol/campeonatos/copa-do-brasil/ultimas-noticias/2018/10/18/copa-do-brasil-mostra-que-arbitragem-ainda-precisa-aprender-com-o-var.htm>> Acesso em: 08 abr. 2019.

USHINOHAMA, Tatiana Zuardi; AFFINI, Leticia Passos. Futebol: Aspectos da linguagem audiovisual nas transmissões esportivas. In: XV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE – INTERCOM. **Anais...** 2010.

WRIGHT, Jim. **The 'Russian' Linesman**: "Achtung! Achtung! Nicht ein Tor. Kein Tor. . . Oder noch?" Tofiq Bahramov, of Azerbaijan, and that famous Wembley goal. London, 1995.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br