

COMPETITIVIDADE: COMPARAÇÃO ENTRE SEU CONCEITO NO ESPORTE E NA MODALIDADE DE ULTIMATE FRISBEE

Palavras-Chave: COMPETIÇÃO, ULTIMATE FRISBEE, PEDAGOGIA DO ESPORTE

Autores/as:

LUISA BASTOS, FCA, UNICAMP

Prof.(ª) Dr.(ª) JOSÉ ALCIDES SCAGLIA (orientador) FCA, SIGLA UNICAMP

INTRODUÇÃO:

No Brasil, a modalidade de Ultimate Frisbee chegou no fim da década de 1980, especialmente em São Paulo (GONZÁLEZ; OLIVEIRA; DARIDO, 2014).

A partida tem início quando as equipes sorteiam a saída e se alinham em sua end zone, o grupo defensor faz o lançamento inicial, conhecido como pull. Quando ocorre a marcação de um ponto, há troca de zona de pontuação, de maneira que a equipe a qual marcou faz o lançamento inicial, ocorrendo tão somente após a sinalização e aval de ambas as equipes, com levantamento do braço, alternando-se, por sua vez, a direção de ataque e defesa a cada ponto. No Ultimate Frisbee não se desloca estando em posse do disco, tampouco o retira das mãos do oponente, não obstante, a permanência de retenção do disco se limita a 10 segundos, mantendo-se um dos pés no chão – similar a lógica do “pé-de-pivô” empregado no

basquetebol – e movimentando o pé que está móvel. Por esse motivo, deve-se lançá-lo para os/as demais integrantes da equipe, referindo-se de lançador/a quem se encontra nesta situação. A posse do disco muda quando ele é derrubado, seja em razão de um passe errado, seja em decorrência da interceptação, havendo qualquer uma das ocorrências, inverte-se a posse do disco, sendo essa ação denominada de turnover (reversão). Cada time poderá realizar quantas substituições preferirem” (SILVA; REIS; SCAGLIA; CARNEIRO, 2023, p. 76). É um esporte auto-arbitrado, portanto é necessário e esperado que todos os jogadores possuam conhecimento sobre as regras (MAIELO; COSTA, 2020).

Vale ressaltar uma singularidade do esporte de disco, que é chamada de *Spirit Of The Game* (SOTG) ou Espírito de Jogo, que consiste em princípios e regras que devem ser conhecidas, respeitadas e aplicadas pelos

participantes. O mesmo ou *fair play* corresponde ao termo jogo justo ou jogo limpo, ou seja, pauta o espírito esportivo dentro de valores éticos e morais, através de um embasamento filosófico e uma disposição iminente ao jogador. Sendo assim, é um conjunto de regras que regularizam a maneira da resolução de conflitos e comportamento dos jogadores para com seu time e seus adversários (SILVA; REIS; SCAGLIA; CARNEIRO, 2023).

O jogo altamente competitivo é encorajado, mas nunca deve sacrificar o respeito mútuo entre os jogadores, a adesão às regras do jogo acordadas ou a alegria básica do jogo. (WFDF, 2017).

Segundo Forquin (1993), o conteúdo que é transmitido na educação é sempre algo que nos afeta enquanto seres humanos, e essa produção pode ser denominada de cultura. Portanto, pode-se dizer que “esse patrimônio de jogos, esportes, danças, ginástica, lutas, práticas corporais de aventura, além de outras, construído ao longo do tempo, pode-se denominar de cultura corporal, cultura corporal de movimento ou cultura de movimento” (OLIVEIRA, A. A. B. DE; DARIDO, S. C.; GONZÁLEZ, F. J.). Desse modo, é possível entender que a manifestação do esporte e o comportamento de seus participantes estão intimamente relacionados e influenciados pela dinâmica social, como por exemplo, no quesito de competitividade. Além de que, a educação física no Brasil possui um caráter histórico baseado no militarismo, ou seja, baseado na disciplina, organização e excelência extrema,

sem a possibilidade de criação e/ou aprendizado. (ARAÚJO, LUCAS ANSELMO DE. 2015). Esse fator influencia no conceito criado sobre competitividade.

Vale ressaltar que, segundo ideias de Pierre Bourdieu, através de um estudo sociológico do esporte, existe a sistematização de um *modus operandi* no qual regulamenta o esporte por meio de ofertas e demandas sendo, o mesmo, “apropriado a partir de uma economia simbólica peculiar que atualiza as divisões do mundo social e, muitas vezes, reforça mecanismos de dominação” (SOUZA, J. DE; JÚNIOR, W. M., 2017). Ou seja, o esporte é influenciado pelas dinâmicas sociais, assim como a sociedade é influenciada pelo esporte, demonstrando que no Jogo também existe essa visão de relação de poder e vantagens, influenciando diretamente no conceito e entendimento sobre competitividade e como a mesma é posta pelos jogadores.

Sendo assim, o objetivo desse trabalho é entender as concepções de competitividade e como as mesmas influenciam no âmbito esportivo e social, e comparar esses entendimentos com a lógica competitiva da modalidade de Ultimate Frisbee.

METODOLOGIA:

A pesquisa será constituída através de uma abordagem qualitativa, com caráter descritivo-exploratório, sendo assim, descreverá fatos e fenômenos de determinada realidade (TRIVIÑOS, 1987), além de se preocupar em

investigar o problema, objetivando a compreensão e torná-lo mais explícito (GIL, 2007). Com propósitos didáticos, a pesquisa pode ser segmentada em duas etapas: em seu princípio, a realização de entrevistas-conversas e em sequência, a análise do conteúdo obtido.

As entrevistas-conversas foram realizadas, com jogadores(as) de Ultimate Frisbee, de variadas faixas etárias e contextos sociais, visando perceber suas motivações e razões pela escolha de participar desse esporte e também as percepções individuais relacionadas a competitividade dentro da modalidade.

Vale ressaltar, que “as narrativas orais são narrativas de memória”, implicando na atenção sobre o “que tais memórias representam para o entrevistado e como elas estão sendo (re)construídas e externalizadas no momento da entrevista”. Se por um viés essas recordações não permitem “sacramentar certezas”, por outro, podem “diminuir o campo das dúvidas”, em razão de que encorajam “em propor uma inteligibilidade, em compreender a forma como o passado chega até o presente.” (SILVEIRA, 2007).

Por conseguinte, a análise e o estudo dos relatos foram feitos através do método da Análise de Conteúdo, que consiste em um conjunto de técnicas de análise de comunicação (BARDIN, 2011). Esta espécie de análise percorre entre o rigor da objetividade e a fecundidade da subjetividade (GUERRA, 2015), o que condiz com os interesses deste projeto, que visa, a partir da observação e interpretação dos relatos, identificar singularidades,

semelhanças e diferenças entre a concepção de competitividade na modalidade de Ultimate Frisbee e o conceito social da mesma temática.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

De modo geral, foi constatado através das entrevistas, que competitividade pode ser definida como algo que está relacionado à análise do atleta sobre o seu próprio desempenho, ou seja, é algo subjetivo, que considera a performance pessoal e a autoanálise, além da conexão e alinhamento da equipe, quando em modalidade coletiva. E isso pode ser demonstrado nessas falas: “...ter coisas competitivas, pra mim, era me colocar em situações onde eu ia me desafiar e eu ia realmente me identificar como se eu fosse boa ou se eu fosse ruim.” (Entrevistado 3); “...então pra mim isso é ser competitivo, é sempre eu tentar entregar o meu melhor da melhor forma que eu posso nas melhores circunstâncias que tá disponível pra mim.” (Entrevistado 1); “...disputar uma grande final, o jogo é acirrado, torcida fica a mil, os jogadores estão totalmente conectados e fazendo as jogadas que conectam, defendendo e buscando seu maior ápice naquele jogo. “Então, no frisbee, quando eu comecei, naquela época, eu sempre buscava o meu máximo” (Entrevistado 4); “...eu acho que a competitividade está muito mais ligada a você do que ao próximo. Assim, sendo bem egoísta nessa fala, eu acho que a competitividade, todo dia, é você lutar contra si mesmo. É você sempre vencer a sua melhor versão, que foi ontem, que hoje é uma nova, entendeu? A

competitividade, quando eu chego no esporte, é contra mim mesmo.” (Entrevistado 2).

Além disso, para a competitividade existir em contexto de jogo, podemos dizer que o “Estado de Jogo” (SCAGLIA, 2003) se torna necessário, visto que é demandada a imersão nessa atmosfera, e como em todo esporte, permitir que seja influenciado por ela. Sendo assim, a competição está presente na dinâmica esportiva e da manifestação do jogo, porém de formas diferentes em cada uma delas.

Destaca-se que, competição é a disputa sobre algo que não pode ser compartilhado, nesse caso do meio esportivo, a vitória. E a alta competitividade é diferente de violência ou “os meios justificando os fins”, que seria atingir o objetivo do jogo, ou seja, o “ganhar a qualquer custo”. Um ambiente altamente competitivo também possui valores e filosofia determinadas pelas equipes, e as mesmas estão sob a vigência das regras daquele determinado esporte. Podemos considerar então, que as faltas cometidas de modo incontrolável, ou até mesmo as provocações intencionais que firam a integridade do atleta, sejam danos e lesões psicológicas ou físicas, não são sinônimos de competitividade, apesar de estarem constantemente sendo atrelados a mesma.

Além disso, na modalidade de Ultimate Frisbee, a existência do Espírito de Jogo, que consiste em regras que se baseiam na manutenção da integridade dos atletas e da dinâmica de jogo, e ser um esporte autoarbitrário, não faz com que seja menos competitivo. Ou seja, o *fair play* também possui

um alto nível de teor competitivo. E o fato de uma modalidade esportiva permitir mais contato físico, não significa tornar-se violência, apenas respeita o que aquele determinado jogo pede. Desta forma, o que caracteriza a violência ou não é a intenção, e não o “grau” de competitividade, se é que o mesmo existe realmente.

Ademais, a concepção social mascara o entendimento da competitividade, a conceituando como ser algo vantajoso em relação ao seu oponente, mesmo que seja desleal. O objetivo se torna a vitória sobre o adversário, de qualquer modo, e não o acontecimento do jogo, da disputa, da manifestação do fenômeno jogo.

CONCLUSÕES:

É possível concluir que, competitividade é algo subjetivo, que varia de acordo com a autoanálise do atleta, ou seja, se mede através do nível de entrega e desempenho do jogador perante sua própria análise. Em outras palavras, competitividade não é a atitude de obter a vitória “a qualquer custo” ou de maneira violenta, e sim o modo como o Jogo é lido pelos praticantes, e como os mesmos se deixam ser afetados pela dinâmica do Jogo - assim, o afeto é subjetivo, sentido de diferentes formas mas todos são influenciados.

Isto posto, o Jogo naturalmente pede a dinâmica competitiva, mas a mesma se expressa de diversos modos e regrada por diferentes modalidades. O limiar é excedido quando

ocorre lesões físicas ou psicológicas, o que se tornaria violência. Porém, aos olhos da sociedade, atitudes como essas, intencionais, são sinônimo de competitividade, assim, mascarando o seu real sentido. Ademais, se as atitudes de disputa são consideradas competitivas, até quando se possui a intenção de ferir a integridade dos jogadores para que haja vantagem, a mesma é ensinada, é também comportamental.

Por fim, se a competitividade é algo subjetivo a cada jogador, qual o motivo da necessidade de se obter vantagem sobre o adversário de forma desleal ou que agrida a integridade física do mesmo? Por que esse conceito é atrelado a competitividade?

BIBLIOGRAFIA

- GONZÁLEZ, F. J.; OLIVEIRA, A.A.B; DARIDO, S.C. **Esportes de invasão: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee**. Editora da Universidade Federal de Maringá, 2014.
- MAIELO, V. P.; COSTA, C. P. F. **Ultimate Frisbee na Educação Física Escolar**. São Paulo: Editora, 2020.
- SILVA, A. S.; REIS, F. P. G.; SCAGLIA, A. J.; CARNEIRO, K. T. **Uma proposição de ensino para ultimate frisbee: dos pressupostos às categorias pedagógicas freireanas**. Lavras, Editora Universidade Federal de Lavras, 2023.
- WORLD FLYING DISC FEDERATION – WFDF. **Basic rules**. 2017. Disponível em: <www.wfdf.org>.
- SILVEIRA, E. S. **História Oral e memória: pensando um perfil de historiador etnográfico**. *Métis: história e cultura*, v. 6, n. 12, p. 35-44, 2007.
- GONZÁLEZ, F. J; OLIVEIRA, A.A.B; DARIDO, S.C. **Esportes de invasão: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee**. Editora da Universidade Federal de Maringá, 2014.
- ARAÚJO, LUCAS ANSELMO DE. **Relato de experiência sobre os esportes de invasão no ensino fundamental**. 2015. 66f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física)–Departamento de Educação Física, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015.
- SOUZA, J. DE; JÚNIOR, W. M.; Bordieu e a sociologia do esporte - Contribuições, abrangência e desdobramentos teóricos. *Tempo social, revista de sociologia da USP*, 2017
- SCAGLIA, A. J.; **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés : todos semelhantes, todos diferentes**. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, 2003