

# OPINIÕES SOBRE O LIVRO

(EDIÇÕES ANTERIORES)

No ano de Copa no Brasil, a mais conceituada revista alemã dedicada à “cultura ludopédica” lançou um caderno especial. Ali, encontramos, pela primeira vez fora dos círculos estrita e isoladamente acadêmicos da Alemanha, um miniglossário da linguagem futebolística do Brasil (da “bola quadrada” à “zebra”). A pequena lista traduz ao pé da letra um total de 16 expressões e explica de forma divertida a sua expressividade no português do Brasil — uma homenagem inédita e necessária para a riquíssima e tão viva linguagem ludopédica que os brasileiros vêm criando e ampliando há mais de um século. Um dicionário como este, do estimado colega Zé Arnaldo Guimarães, tem o grande mérito de documentar — não somente para os brasileiros, e sim para o mundo — a excepcionalidade do “futebolês” verde-amarelo. Através do léxico, Arnaldo convida a explorar as origens histórico-culturais e nos conta episódios da história do futebol em sua verdadeira “pátria”.

— **Prof. Doutor Marcel Vejmelka**  
**Universidade Mainz, Alemanha**

Nosso país ainda é muito carente de dicionários de variada espécie. Os chamados especializados, como é o caso do *Dicionário de Futebolês*, são sempre bem-vindos, nessa área tão apaixonante para o brasileiro de todas as camadas sociais. No entanto, sempre haverá interesse em produzir novas obras que procurem elucidar os termos e expressões que vão surgindo em cada época. Perpassando cada página, podemos verificar, além dos termos normais, outros como: vestir a amarelinha, tique-taque (toque de bola dos jogadores do Barcelona

ZÉ ARNALDO GUIMA

atual), timão (Corinthians), Galo (Atlético) etc. Hoje, com a Copa de 2014, no Brasil, surgem novas “arenas” (estádios de futebol, com variados nomes). Portanto, é com muita satisfação que lemos este novo trabalho do professor e compositor Zé Arnaldo Guimarães.

— **Prof. Dr. Manoel Pinto Ribeiro**  
**UERJ**

O lançamento da excelente obra do compositor e professor Zé Arnaldo Guimarães retoma uma trilha aberta pela publicação de *Futebol e Palavra*, Tese de Doutorado defendida na UFRJ, em 1980, por Ivan Cavalcanti Proença. Se este pesquisador abriu as portas da Academia para tema tão arraigado na cultura brasileira, Zé Arnaldo, com ginga e competência, dá sequência aos estudos lexicográficos sobre a linguagem do futebol. Comprova que, no futebolês, também se encontram os valores denotativo e conotativo da linguagem, que as figuras de palavras não são privilégio da literatura. Dublê de professor e sambista, ele nos confirma, com texto leve e prazeroso, que quem não gosta de samba e bola, bom sujeito não é.

— **Prof. Doutor André Valente**  
**UERJ**

# **DICIONÁRIO DE FUTEBOLÊS**

Amos

Amostra

# **DICIONÁRIO DE FUTEVOLÊS**

A língua é uma caixinha  
de surpresas

**ZÉ ARNALDO  
GUIMA**



MINOTAURO

# Dicionário de Futebolês

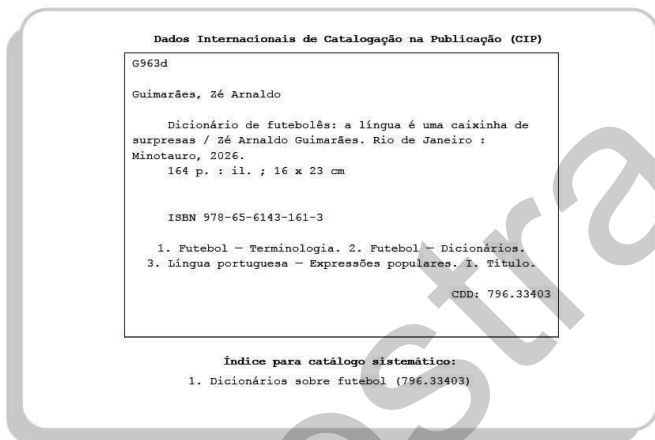
Copyright © 2026 Minotauro

Minotauro é um selo da Editora Almedina do Grupo Editorial Alta Books (Starlin Alta Editora e Consultoria LTDA).

Copyright © 2026 ZÉ ARNALDO GUIMARÃES

ISBN: 978-65-6143-161-3

Impresso no Brasil – 1ª Edição, 2026 – Edição revisada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 2009.



Todos os direitos estão reservados e protegidos por Lei. Nenhuma parte deste livro, sem autorização prévia por escrito da editora, poderá ser reproduzida ou transmitida. A violação dos Direitos Autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e com punição de acordo com o artigo 184 do Código Penal.

O conteúdo desta obra foi formulado exclusivamente pelo(s) autor(es).

**Marcas Registradas:** Todos os termos mencionados e reconhecidos como Marca Registrada e/ou Comercial são de responsabilidade de seus proprietários. A editora informa não estar associada a nenhum produto e/ou fornecedor apresentado no livro.

**Material de apoio e erratas:** Se parte integrante da obra e/ou por real necessidade, no site da editora o leitor encontrará os materiais de apoio (download), errata e/ou quaisquer outros conteúdos aplicáveis à obra. Acesse o site [www.altabooks.com.br](http://www.altabooks.com.br) e procure pelo título do livro desejado para ter acesso ao conteúdo.

**Suporte Técnico:** A obra é comercializada na forma em que está, sem direito a suporte técnico ou orientação pessoal/exclusiva ao leitor.

A editora não se responsabiliza pela manutenção, atualização e idioma dos sites, programas, materiais complementares ou similares referidos pelos autores nesta obra.

**Produção Editorial:** Grupo Editorial Alta Books  
**Diretor Editorial:** Anderson Vieira  
**Editor da Obra:** Rodrigo Mentz  
**Vendas Governamentais:** Cristiane Mutüs  
**Produtor Editorial:** Ellen Mendes



Rua Viúva Cláudio, 291 – Bairro Industrial do Jacaré  
CEP: 20.970-031 – Rio de Janeiro (RJ)  
Tels.: (21) 3278-8069 / 3278-8419

[www.altabooks.com.br](http://www.altabooks.com.br) – [altabooks@altabooks.com.br](mailto:altabooks@altabooks.com.br)  
**Ouvidoria:** [ouvidoria@altabooks.com.br](mailto:ouvidoria@altabooks.com.br)



Editora  
afiliada à:

## A LÍNGUA É UMA CAIXINHA DE SURPRESAS

O futebol é apaixonante. Não é à toa que é o esporte preferido no mundo todo. Seus jogos são transmitidos pelo rádio, pela TV e pela internet, e em qualquer um dos canais, alcançam audiências extraordinárias. O público é cada vez maior e, a cada dia, novos interessados são seduzidos por essa paixão.

Estranhamente, porém, ainda há aqueles que ignoram solenemente o futebol e que, por isso, não sabem nada a respeito dele e de seu jargão. Durante os jogos de maior apelo, porém, é difícil ficar alheio à euforia que toma conta das pessoas em volta. Por isso, mesmo os que não ligam para o futebol, acabam aderindo à onda torcedora que toma conta dos colegas de trabalho, vizinhos e parentes, namorados, cônjuges e filhos.

O problema é que esses torcedores de ocasião, os que só se motivam com o futebol nesses momentos, não conseguem acompanhar as discussões que são travadas em qualquer lugar, basta que alguém puxe o assunto, na véspera e depois dos tais jogos, porque não entendem nada do que acontece numa partida. Não conseguem nem mesmo torcer direito, diante da TV, porque gritam “Uh!” para bolas que passam muito longe do gol ou aplaudem tremendas pixotadas dos jogadores.

Muito da incompreensão do jogo que essas pessoas demonstram, e que aborrecem os “iniciados”, tem a ver com o seu “analfabetismo” em relação ao dialeto que utilizam os aficionados do futebol. Jogadores, treinadores, torcedores e jornalistas não param de criar expressões para denominar ou ilustrar personagens, atos ou situações do futebol. Acompanhar o futebol é também falar e entender a sua língua.

Conhecer a linguagem do futebol é importante, também, porque ele é tão presente em nossas vidas, e seus termos tão representativos e conhecidos que algumas expressões do futebol acabam saindo dos estádios e das transmissões esportivas e vão bater uma bolinha em outros gramados. Aqui e acolá, ouvimos

expressões adaptadas do futebol usadas em situações sociais, familiares e profissionais. O filho que obteve sucesso na escola é o nosso campeão e ao menino que ficou reprovado, atribui-se um rebaixamento. Dizemos que uma colega está batendo um bolão se ela está com o corpo em dia ou que um namorado, por má conduta, levou um cartão vermelho. Se um problema foi adiado, dizemos que ele foi jogado para escanteio. E, se um funcionário se destacou na empresa ao efetuar uma grande venda ou apresentar uma ótima ideia para um novo negócio, diz-se que ele marcou um golazo.

Não conhecer esses termos, portanto, significa pôr-se à margem das conversas dos mais íntimos com o “velho e violento esporte bretão” e se ver impedido de acompanhar integralmente as transmissões dos jogos, os programas esportivos e as mesas-redondas, em que se discute o futebol e as partidas desse esporte verdadeiramente apaixonante. Este livro pretende deixar o leitor, em forma, por dentro desse dialeto, o futebolês, para que, daqui para a frente, ele não fique que nem “bobinho” nas rodas de conversa sobre os jogos.

Boa leitura e bons jogos.

# PREFÁCIO À PRIMEIRA EDIÇÃO

## UM GOLAÇO DE LETRA

Percebemos que estamos mais velhos quando os convites para as “peladas” são substituídos por escrever um prefácio, ainda que tenha partido de um ex-professor seu, da época de colégio, o que, de certa forma, lhe devolve a juventude. Se pendurei as chuteiras, que aproveite o campo das letras com cuidado para, como diríamos nós e o autor, não isolar a bola.

Houve época em que a maior preocupação era dizer aos menos atentos que “o homem de preto” era o árbitro da partida. Hoje, com praticamente um jogo por noite na televisão, não há mais essa dúvida. E se tem tanta transmissão de futebol nos diferentes veículos de comunicação, nada mais justo que traduzir o dialeto antes restrito e machista.

Impossível nos primeiros minutos de leitura não começar a desafiar o autor, ainda que em pensamento: “será que ele se lembrou de ‘jogar contra o patrimônio?’; duvido que tenha escrito ‘orelha da bola’...”

O melhor é relaxar e curtir um misto de diversão e saudade de lances ou partidas que algumas expressões possam proporcionar.

Zé Arnaldo Guimarães foi meu professor — ou técnico? — de redação e literatura. Dividimos palco apresentando um talk show, fui seu assessor de imprensa, escreveu o prefácio do meu primeiro livro e hoje me retribui a tarefa. Confesso que depois de ler esta obra, me senti um “homem de confiança” (VER) do autor.

Que o torcedor/leitor aproveite cada lance das próximas jogadas/páginas.

Zé Arnaldo Guimarães marcou um golaço!

— **Gustavo Nagib**  
**Jornalista e escritor**

## PREFÁCIO À SEGUNDA EDIÇÃO

A segunda edição revisada e ampliada do *Dicionário de Futebolês*, mais uma vez cumpre a tarefa de deixar à disposição dos leitores torcedores — ou torcedores leitores — um rico repertório de palavras e expressões do futebol, viril esporte bretão que se transformou em paixão nacional para a maioria dos brasileiros, garantindo que podemos entrar em campo sem correr o risco de ficar na zona do agrião, onde qualquer erro pode ser fatal.

Nesta publicação está presente o espírito do torcedor, aqui exposto pela riqueza da Língua Portuguesa associada à criatividade de seus usuários. E nosso dicionarista sai jogando sem pisar na bola, driblando sentidos, selecionando formas de dizer que caracterizam a linguagem peculiar do futebol brasileiro.

Mas, além disso, Zé Arnaldo Guima nos disponibiliza um material muito rico para estudos mais aprofundados na área acadêmica, facilitando o jogo em outras áreas de pesquisa linguística. E ele o faz sem firulas, sem enfeitar a jogada ou entregar os pontos diante das múltiplas atividades que dignamente exerce: professor, sambista, dicionarista e... peladeiro como ele mesmo se autodefine, sem bola perdida. Um gol de placa!

Zé Arnaldo Guimarães fez o trabalho de casa direitinho! E, mais uma vez, encaixa a bola lá no ângulo, onde a coruja dorme.

— Prof. Doutora Denise Salim Santos  
UERJ

## SUMÁRIO

1. A	1
2. B	13
3. C	22
4. D	39
5. E	47
6. F	55
7. G	63
8. H	70
9. I	72
10. J	75
11. K	81
12. L	82
13. M	87
14. N	95
15. O	99
16. P	102
17. Q	115
18. R	117
19. S	123
20. T	131
21. U	141
22. V	143
23. W	147

24. X  
25. Y  
26. Z

148  
149  
150

Amostra

# A

**Abafa:** marcação por pressão, na saída de bola do adversário.

**Abafar:** marcar por pressão, adiantar a marcação na saída de bola do adversário.

**À Bangu:** fazer algo de qualquer maneira, ignorando as regras do futebol, livremente.

**A barreira abriu:** diz-se de uma barreira mal formada, que permite ao cobrador chutar entre dois jogadores que deveriam estar juntos para impedir a passagem da bola entre eles.

**ABC:** time da cidade de Natal, capital do Rio Grande do Norte. As letras são uma homenagem à Argentina, ao Brasil e ao Chile, que firmaram o Pacto ABC, de cooperação mútua, em 1915, no ano da fundação do clube potiguar.

**A bola está queimando:** é uma crítica aos jogadores que visivelmente sentem o peso ou a responsabilidade de uma partida e, por nervosismo, livram-se da bola rapidamente. E, em geral, os jogadores a quem a bola queima cometem erros primários por precipitação.

**A bola não para no pé:** é uma crítica ao jogo em que nenhum jogador fica muito tempo com a bola, preferindo passá-la sempre de primeira, para fugir à responsabilidade ou porque o jogo está muito pegado.

**Abraçar a bola:** diz-se do encaixe preciso e sem rebotes do goleiro num chute à meia-altura.

**Abraçar o time:** diz-se da torcida quando entende as dificuldades do time, no campo, e reage na arquibancada com gritos e cantos de incentivo, mesmo nas derrotas.

**Abrir o time:** ato do treinador ao promover uma mudança tática que leva o time a jogar de forma ofensiva e, conseqüentemente, mais vulnerável.

**Abrir a porteira:** usa-se essa expressão para se definir um momento da partida em que a equipe mais forte consegue finalmente furar o bloqueio

defensivo do adversário e fazer um gol. Presume-se, então, que a partir desse gol, outros ocorrerão naturalmente.

**Abrir as pernas:** facilitar as ações para o adversário, deixar a bola passar sem oferecer resistência, entregar o jogo;

**Abrir o cofre:** gastar as economias do clube para uma contratação de emergência.

**Abrir o placar:** fazer o primeiro gol da partida.

**Abusado:** jogador de recursos que aplica dribles desmoralizantes ou sempre opta pelas jogadas mais difíceis e plásticas.

**Abusar:** exagerar num lance que começou bonito.

**Acabar com o jogo:** jogar muito, ser decisivo, gastar a bola, bater um bolão, ser o melhor em campo.

**Acabou o amor:** expressão que indica que a torcida não confia mais no time, perdeu a paciência com o técnico e com os jogadores.

**Academia:** como era conhecido o Palmeiras, por seu futebol vistoso na década de 1960.

**Acariciar:** dominar a bola com carinho, sem usar a força, mas o jeito.

**Acelerar:** dar mais velocidade ao jogo, com passes mais verticais.

**Acertar o canto:** chutar a bola no gol, bem rente à trave, lugar considerado indefensável para o goleiro.

**Achar um companheiro:** fazer o passe para um companheiro que parecia estar escondido entre os adversários.

**Achar um gol:** diz-se de um time que faz um gol imerecidamente, sem ter jogado para isso. É uma das expressões que confirmam a tal falta de lógica do futebol e que justifica a máxima “Quem não faz, leva”.

**Achar um passe:** fazer um passe quando não parecia possível e quando, aparentemente, não havia companheiros desmarcados.

**Acidente de trabalho:** a falta não premeditada.

**Aço:** sufixo aumentativo que exageradamente é repetido pelos narradores após um gol considerado bonito ou de difícil feitura.

**Acordou a coruja:** expressão que indica que a bola entrou “lá onde a coruja dorme”.

**Acosar:** marcar de muito perto, perseguir o adversário sem lhe dar espaço para respirar.

**Açougueiro:** diz-se do jogador violento. Carniceiro.

**Acréscimos:** tempo que o juiz dá a mais ao regulamentar de 45 minutos, no fim das etapas do jogo, para compensar mínima e insuficientemente as diversas paralisações, justificadas ou não, ocorridas durante a partida.

**Acumular gordura:** fazer pontos no início da competição, abrir uma dianteira em relação aos concorrentes.

**Ademir da Guia:** grande craque da Academia do Palmeiras.

**Ademir Menezes:** grande destaque do Vasco da Gama, time que era chamado de Expresso da Vitória e que foi a base da Seleção de 1950.

**Adeptos (Pt):** torcedores em Portugal.

**Adiantar demais:** deixar a bola correr muito à frente, perder o controle dela por conduzi-la na direção ao gol do adversário, muito longe do pé, oferecendo-a, fácil, assim, ao adversário.

**Admoestado com a cartolina amarela (Pt):** jogador que recebe advertência com cartão amarelo.

**Ado:** terceiro goleiro da Seleção de 1970, tricampeã do Mundo no México.

**Advertência verbal:** admoestação preventiva, cautelar do árbitro a um jogador, antes de lhe aplicar um cartão amarelo ou até mesmo um vermelho.

**Advogado do Fluminense:** expressão irônica usada pelos torcedores dos outros times em referência à vitória jurídica conquistada pelo Tricolor das Laranjeiras, em 2013, em que foi evitada nos tribunais a queda do clube carioca para a segunda divisão do Campeonato Brasileiro.

**Afastado:** jogador que, por ter cometido uma indisciplina, fica impedido de treinar com o grupo principal e perde o lugar no time.

**Afastar:** chutar a bola para longe de sua própria área, momentaneamente afastando o perigo que rondava a sua meta.

**AFC:** Confederação Asiática de Futebol (Asian Football Confederation), fundada em 1954, com sede em Kuala Lumpur, na Malásia.

**Afinar:** tirar o pé numa dividida.

**Afonsinho:** polêmico jogador revelado pelo Botafogo do Rio na década de 1960, conhecido por seu comportamento e por seus posicionamentos políticos, contrários à ditadura que se instalou no Brasil em 1964.

**Afundar:** recuar o time.

**Afundar:** fazer mal ao time, levá-lo às últimas posições.

**Afunilar o jogo:** tentar entrar na área adversária pelo meio, concentrar o jogo numa parte do campo apenas.

**Agarrar (a bola):** é o ato praticado pelo goleiro de dominar com as mãos a bola chutada contra o seu gol. Encaixar, agasalhar, amansar.

**Agasalhar:** encaixar a bola, o goleiro, com segurança, sem dar rebote ao adversário.

**Agilidoso (Pt):** jogador que reúne ao mesmo tempo habilidade e agilidade em suas movimentações com a bola.

**Agregador:** jogador que com suas atitudes e sua liderança une o grupo de atletas de que faz parte. É o chamado jogador de grupo, aquele que se adapta ao time e trabalha pelo bem-estar geral e não por glórias individuais.

**Agulhada:** chute forte, de bico, em geral para fins defensivos.

**Ainda respira:** diz-se do time que ainda não foi matematicamente rebaixado para a segunda divisão do Campeonato Brasileiro, que ainda tem chances matemáticas de salvação.

**Ajax:** tradicional clube da Holanda.

**Ajudar:** jogar junto, ser solidário no campo, contribuir, um jogador, com seu talento ou determinação para o sucesso de um time.

**À la...:** os comentaristas, narradores e torcedores usam essa expressão para descrever uma jogada ou um gol que lembre, por sua plástica, um notável jogador do passado. Um gol à la Romário; um drible à la Garrincha; um lançamento à la Gérson etc.

**Ala (direita ou esquerda):** é o jogador que atua pelos flancos do campo na formação com três zagueiros de área. Nesse sistema, os alas têm mais liberdade para atacar, pois atuam numa área mais avançada do campo, sem tantas obrigações defensivas.

**Alambrado:** a cerca que contorna o gramado em muitos campos de futebol e que impede precariamente a entrada da torcida no campo de jogo.

**Albiceleste:** a Seleção Uruguaia, identificada por suas cores.

**Alçapão:** estádio pequeno e em que a torcida fica muito próxima do gramado, nos alambrados que circundam o campo. A sensação de insegurança que a proximidade da torcida do time da casa transmite acaba intimidando os jogadores do time visitante e os árbitros.

**Alfinetar:** chutar de bico.

**Alteração:** substituição.

**Altinho:** aquecimento que os jogadores fazem antes das partidas ou treinamentos. A atividade consiste em trocar passes sempre pelo alto, sem que se deixe a bola cair no chão.

**Alugar meio campo:** usa-se essa expressão para descrever um time que domina territorialmente a partida, ou seja, seus jogadores ocupam mais partes do gramado e ficam mais tempo com a bola.

**Álvaro Chaves:** rua do bairro de Laranjeiras, no Rio de Janeiro, em que fica o tradicional e histórico campo do Fluminense Football Club.

**Alvinegro:** clube que tem como cores o preto e o branco. Há vários espalhados pelo país: o Santos, o Corinthians, o Vasco da Gama, o Atlético Mineiro e o Botafogo do Rio de Janeiro, entre muitos outros. Essa referência ao

time pelas suas cores é muito utilizada pelos narradores em substituição ao nome do clube, como forma de tornar a narração menos repetitiva e enfadonha.

**Alvirrubro:** time cujas cores são o branco e o vermelho, como o Internacional, de Porto Alegre, o Náutico, de Recife e o Bangu, do Rio de Janeiro, entre muitos outros. Essa referência ao time pelas suas cores é muito utilizada pelos narradores em substituição ao nome do clube, como forma de tornar a narração menos repetitiva e enfadonha.

**Amaciar:** dominar com habilidade a bola que vem pelo alto.

**Amarelão:** jogador que não rende nas partidas decisivas, que se esconde nos jogos mais disputados.

**Amarelar:** diz-se do jogador ou do time que não rendeu o esperado em determinada partida ou competição por sentir o peso da responsabilidade. Amarelar pode significar também aplicar um cartão amarelo. Como em: O juiz amarelou toda a defesa do América, que significa que todos os beques levaram cartão amarelo no jogo.

**Amarelinha:** é como os amantes do futebol chamam a mítica camisa oficial, ou número 1, da Seleção Brasileira.

**Amarrar o jogo:** diz-se de um time que joga na retranca e, além da postura defensiva, faz muitas faltas, impedindo que o jogo do adversário flua.

**Amassar:** encurralar o adversário no campo de defesa dele, pressionar a equipe contrária, sem permitir que ela saia das imediações de sua própria área.

**Amazonas:** Amazonas Futebol Clube, clube de Manaus, fundado em 23 de maio de 2019. Suas cores são o amarelo e o preto e tem como mascote a onça-pintada.

**À meia altura:** é uma bola que, apesar da força do chute, pode ser defendida, porque está no raio de alcance dos goleiros que, em geral, em bolas assim, fazem a clássica ponte.

**Ameixa:** chute forte.

**América Carioca:** América Futebol Clube, tradicional agremiação do Rio de Janeiro, considerado o segundo clube de todos os torcedores cariocas, conhecido como Mequinha e Diabo.

**América de Natal:** América Futebol Clube, tradicional agremiação potiguar.

**América Mineiro:** América Futebol Clube, tradicional agremiação de Minas Gerais, decacampeão estadual entre 1916 e 1925, um recorde de títulos consecutivos até hoje.

**Amistoso:** partida que não vale pontos, ou seja, não faz parte de um campeonato.

**Amolecer:** ato deliberado de tornar o jogo mais fácil para o adversário.

**Amplitude:** termo que se refere a uma ação tática em que um time se posiciona de forma mais espalhada no campo, para que apareçam mais espaços para as jogadas ofensivas.

**Amuleto:** personagem (animal, jogador, torcedor, funcionário) que supostamente dá sorte a um time. O caso mais clássico é o do cachorro Biriba que, quando estava presente em campo, dava sorte ao Botafogo, clube marcado pela superstição e pelas crendices.

**Andar em campo:** jogar sem interesse, sem se esforçar tanto.

**Anel do Maracanã:** como os narradores antigos se referiam às arquibancadas do Estádio Mário Filho, o Maracanã.

**Anfitrião:** o time que tem o mando de campo joga em casa, em seu campo, na sua própria cidade, diante de seus torcedores.

**Anfitrião:** time que joga em casa, em seu próprio estádio.

**Animal:** apelido de Edmundo, atacante que se notabilizou no Vasco da Gama e no Palmeiras, por causa do seu temperamento difícil. Pode também ser empregado como adjetivo, em situações como jogada animal, ataque animal, defesa animal.

**Anjinho:** ironia com que os jornalistas se referem a um jogador que seja reconhecidamente faltoso e indisciplinado.

**Anjo das Pernas Tortas:** Garrincha, o maior ponta direita da história do Futebol Mundial e, para muitos, o melhor jogador de todos os tempos. Foi o grande responsável pela conquista do bicampeonato mundial pelo Brasil, em 1962, no Chile. Na ausência de Pelé, o outro grande craque daquele timaço, machucado ainda no segundo jogo, Garrincha tomou para si a responsabilidade e comandou a equipe naquela Copa do Mundo. Fez gols de todos os jeitos: de cabeça, de perna esquerda, de falta, e mostrou ao planeta o que a torcida do Botafogo já sabia: que ele era um craque completo, capaz de jogar em qualquer posição do ataque com igual competência e desembaraço, apesar de se restringir, humildemente, como previa a tática da época, à posição em que era sistematicamente escalado.

**Antecipar:** interceptar um passe antes que a bola chegue ao destino planejado pelo adversário.

**Antecipar-se à marcação:** não esperar a bola no pé, ir ao encontro da pelota, para fugir à marcação.

**Antevisão:** característica dos grandes craques, aqueles que veem antes uma possibilidade de jogada, um passe, uma desatenção da defesa adversária; clarividência.

**Antijogo:** cera, retardos deliberados no reinício de uma partida após alguma paralisação (escanteio, tiro de meta, lateral, faltas). O termo se refere ainda às provocações ao adversário e à torcida, ao deboche demonstrado em relação ao time adversário etc. É a atitude contrária àquela que se intitula fair play.

**Antis:** como são chamados os torcedores das torcidas adversárias.

**Apagão:** diz-se do momento em que um time reconhecidamente bom desmorona emocional e taticamente e permite, com essa atitude, um gol ou mais de um adversário sem oferecer resistência.

**Apagar das luzes:** no finzinho do jogo, nos segundos finais de uma partida.

**Apanhar da bola:** tratar mal a pelota, demonstrar falta de domínio, de técnica, de intimidade com o objeto principal de uma partida de futebol.

**Apelar:** fazer falta grosseira ou desmedida.

**Aperitivo:** jogo ou atração anterior a uma partida muito esperada.

**Apertar:** tornar a marcação mais rigorosa, aproximar-se do adversário para tomar-lhe a bola de modo mais incisivo.

**Apetite:** vontade de jogar, determinação, empenho, atitude.

**Apito:** o instrumento de trabalho do árbitro, que com ele marca as infrações cometidas pelos jogadores. É um dos sons do futebol e concorre para a sinfonia atonal que se ouve numa partida, junto com o arrastar das chuteiras no gramado, com os gritos dos atletas, com os cânticos das torcidas, com o barulho dos chutes e cabeçadas, e do choque da bola com a trave ou do seu encontro com a rede, no gol.

**Apoiador:** antigo nome dos meias de ligação.

**Apoiar:** é o ato de um jogador de defesa ir ao ataque, função mais comum no futebol moderno aos laterais. Do lateral que vai bem e constantemente ao ataque, diz-se que apoia bem.

**Apresentar armas:** nos primeiros minutos do jogo, investir com violência ou força excessiva numa jogada.

**Apresentar-se:** fugir à marcação, buscar jogo, oferecer-se como opção de passe.

**Aprofundar:** fazer lançamento longo.

**Apronto:** treino que finaliza a preparação para uma partida.

**Arame liso:** defesa frouxa, que não incomoda o adversário, que dá espaços em demasia.

**Aranha:** Dé, centroavante do Vasco, Bangu e Botafogo que se notabilizou pelo oportunismo e pelo Gol da Pedra de Gelo.

**Arapiraca:** Agremiação Sportiva Arapiraquense.

**Arbitragem:** os homens e mulheres responsáveis, numa partida, pela fiscalização das atitudes dos jogadores, para que se mantenham dentro das regras do futebol.

**Árbitro:** juiz, homem de preto. É quem deve zelar pelo bom andamento das partidas. É quem faz com que os jogadores cumpram as regras do jogo. Veste-se de maneira diferente dos atletas e acompanha de perto os lances, soprando seu apito para marcar as infrações que vê. É auxiliado por dois fiscais, os bandeirinhas, que correm lateralmente à margem do campo, um de cada lado. São responsáveis pela marcação de impedimento e assinalam, levantando a bandeira que carregam, quando a bola ultrapassa uma das linhas que delimitam o gramado.

**Arco:** o gol, as traves.

**Arco-íris:** aglomeração física ou anímica de torcidas diferentes que se unem contra um inimigo comum. Por reunir times de cores de camisa diferentes, assim são chamadas essas associações oportunistas e fugidias.

**Área técnica:** local em que o treinador se movimenta para dar instruções ao seu time. Era uma delimitação de onde o técnico poderia eventualmente conversar com algum jogador do seu time, mas acabou virando o palco onde os treinadores dão o seu show de gestos, caretas, saltos, rezas e mandingas.

**Arena:** nova denominação dos estádios modernos que começaram a ser construídos a partir do fim do século XX, sob recomendações expressas das confederações, visando à sua utilização de várias maneiras e para vários fins diversos, além do futebol.

**Arena Corinthians:** o estádio do timão em Itaquera, região periférica da cidade de São Paulo.

**Arena da Baixada:** o estádio do Clube Atlético Paranaense, em Curitiba.

**Arena do Grêmio:** o estádio do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense.

**Arena do Jacaré:** Estádio Joaquim Henrique Nogueira do Democrata Futebol Clube, de Sete Lagoas, em Minas Gerais.

**Arena Pantanal:** Estádio multiuso de Cuiabá, no Mato Grosso, construído para a Copa do Mundo de 2014, em substituição ao Estádio Governador José Fragelli, o Estádio Verdão, demolido para dar lugar à nova arena.

**Arena Pernambuco:** é um estádio multiuso. Oficialmente denominado Estádio Governador Carlos Wilson Campos, localizado na região metropolitana do Recife, em São Lourenço da Mata, Brasil. Foi construído para sediar a Copa do Mundo de 2014.

**Arilson:** ponta-esquerda do Clube de Regatas do Flamengo nas décadas de 1960 e 1970.