



Departamento de Psicologia Social e das Organizações

## Contextos Emocionais na Arbitragem do Futebol

João Paulo Carvalho Aragão e Pina

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de

Mestre em Psicologia das Emoções

Orientador:

Professor Doutor Francisco Esteves, Professor Auxiliar,  
ISCTE-IUL

Setembro, 2010

## Agradecimentos

O meu agradecimento sincero a quem, por isto ou por aquilo, me ajudou nesta aventura: Agostinho Correia, André Campos, Antonino Silva, António Montiel, Carlos Matos, Carlos Moura, Catarina Pacheco, Domingos Gomes, Duarte Araújo, Helena Santos, João Capela, João Pacheco, Jorge Sousa, José Neves, Pedro Margalhos, Rosário Mexia, Rui Lança, Rui Rodrigues, Tiago Costa e Tiago Trigo.

Aos amigos que muito me incentivaram: Teresa Garcia e Vítor Pereira.

Aos familiares que mais me apoiaram: Júlia, Mónica, Natália, Raquel e Rita.

Aos Professores por tudo o que me ensinaram durante o mestrado e pela disponibilidade que sempre demonstraram. Em especial ao Professor Francisco, meu orientador, pela confiança, pela partilha e pelo exemplo.

A quem tornou viável a recolha de dados: à Universidade Lusófona e, em particular, ao Professor Doutor Jorge Proença e ao Professor Luís Vilar; ao Director do Jornal Desportivo onde recolhi os dados de 25 jornalistas da área do desporto; à Directora de Desporto do jornal diário que me ajudou a completar a amostra de jornalistas; à Comissão de Arbitragem da Liga Portuguesa de Árbitros de Futebol e, em especial, ao seu Presidente, Vítor Pereira; aos Núcleos de Árbitros de Futebol de Lisboa e da Brandoa.

Finalmente, mas não por último, a todos os participantes que tornaram possível este trabalho.

Eu sei!

Tu sabes!

Há quem saiba...

O quanto orgulhoso estarias neste momento,

E o quanto me apetecia abraçar-te e dizer-te

Obrigado!

## Resumo

O presente estudo teve como principal objectivo analisar a influência do som ambiente na tomada de decisão dos árbitros de futebol. Cinco grupos de participantes (árbitros da LPFP e outros árbitros, jornalistas, estudantes de desporto e outros estudantes), num total de 156 sujeitos, foram aleatoriamente submetidos a uma tarefa experimental de análise de 36 jogadas, distribuídas por quatro tipos (Sem Falta, Falta, Falta e Cartão Amarelo e Falta e Cartão Vermelho), onde foi manipulado o som ambiental (Assobios, Silêncio e Aplausos).

Os resultados mostram que: (i) os árbitros acertam mais do que os restantes participantes, excepto na análise do tipo de jogada “Sem Falta”; (ii) as repetições das jogadas contribuem para um maior número de acertos em alguns tipos de jogadas e, sobretudo, para os especialistas; (iii) no primeiro visionamento, em velocidade normal, a condição “Assobios” favorece os acertos. No 2º visionamento, em câmara lenta e num ângulo diferente, a condição “Silêncio” favorece os acertos; (iv) os “Assobios” parecem ajudar à tomada de decisão; (v) os participantes identificam mais rapidamente os tipos de jogada “Falta e Sanção Disciplinar” do que as restantes; (vi) as decisões mais rápidas acontecem na condição “Assobios” e as mais lentas na condição “Silêncio”; (vii) os árbitros da LPFP e os Jornalistas, seja no primeiro ou no segundo visionamento, são os que demoram mais a tomar as decisões.

Palavras-chave: emoções, som, tomada de decisão, árbitros, futebol

Classificação de categorias e códigos:

**3720** Sports

**2346** Attention

**2340** Cognitive Processes

Abstract

The main objective of the present study was to analyze the influence of the crowd noise in association football referees decisions. 156 participants separated in five groups ("professional" and amateur referees, journalists and sport and other courses students) were randomly assigned to an analysis experimental task of 36 challenges, covering four categories (No Foul, Foul, Foul and Yellow Card and Foul and Red Card), where the crowd noise was manipulated (Whistles, Applauses and Silence).

The results show that: (i) the referees were more accurate than other participants, except on "No Foul" analysis; (ii) particularly for specialists and for some challenges categories, the video repetitions contributed to a greater number of accurate decisions; (iii) on the first viewing, at normal speed, the condition "Whistles" favors success. In the second viewing (slow motion and a challenge different angle), the condition "silence" favors success; (iv) the "Whistles" seem to help decision making; (v) the participants identified more rapidly the "Foul and Disciplinary Caution" than others; (vi) decisions happened faster in the "Whistles" condition and slower in the "Silence" condition; (vii) Portuguese League referees and Journalists, whether in first or second viewing, took longer to make decisions.

Keywords: emotions, crowd noise, decision making, referees, soccer

Categories and codes classification:

**3720** Sports

**2346** Attention

**2340** Cognitive Processes

Índice Geral

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>1</b>
1.1. O FUTEBOL ENQUANTO ACTIVIDADE ECONÓMICA	1
1.2. PRESSÃO SOCIAL	2
1.3. JULGAMENTOS, TOMADA DE DECISÃO, EMOÇÕES E ESTADO DE ESPÍRITO	3
<i>Julgamentos e tomada de decisão</i>	3
<i>Julgamentos e tomada de decisão no desporto</i>	4
<i>O estudo das emoções nos julgamentos e tomada de decisão</i>	5
1.4. A PREPARAÇÃO DOS ÁRBITROS DE FUTEBOL	7
<i>“Do árbitro atleta ao atleta árbitro”</i>	8
<i>Robustez psico-emocional</i>	8
1.5. ENVIESAMENTOS NA ARBITRAGEM	12
<i>Possíveis justificações para os enviesamentos</i>	16
1.6. O PRESENTE ESTUDO	17
<b>2. MÉTODO</b>	<b>20</b>
2.1. PARTICIPANTES	20
2.2. PLANO EXPERIMENTAL	21
2.3. MATERIAIS	21
<i>Suporte Físico e Programas</i>	21
<i>Vídeos</i>	22
<i>Sons</i>	24
<i>Estado de Humor</i>	24
<i>Questionário</i>	24
2.4. PROCEDIMENTO	24
<b>3. RESULTADOS</b>	<b>25</b>
<b>4. DISCUSSÃO</b>	<b>34</b>
<i>Limitações</i>	37
<i>Estudos Futuros</i>	37
<b>5. REFERÊNCIAS</b>	<b>40</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>45</b>

Índice de Quadros

Quadro 1. Média (em percentagem) dos acertos em função do Tipo de Jogada \_\_\_\_\_ 27

Índice de Figuras

Figura 1. Percentagens de acertos por condição e bloco. \_\_\_\_\_ 26  
Figura 2. Percentagem de acertos por Grupo \_\_\_\_\_ 27  
Figura 3. Total de acertos por categoria e tipo de resposta \_\_\_\_\_ 28  
Figura 4. Percentagem de acertos por bloco e tipo de resposta \_\_\_\_\_ 28  
Figura 5. Percentagem de acertos por bloco, tipo de jogada e categoria \_\_\_\_\_ 29  
Figura 6. Percentagem de acertos por bloco, tipo de jogada e grupo \_\_\_\_\_ 30  
Figura 7. Percentagem de Acertos por Condição e Bloco \_\_\_\_\_ 31  
Figura 8. Tempo de reacção em função da manipulação do som \_\_\_\_\_ 32  
Figura 9. Tempo de reacção em função do Bloco e do Grupo \_\_\_\_\_ 33  
Figura 10. Tempo de reacção em função do Tipo de Jogada \_\_\_\_\_ 33

Índice de Anexos

Anexo A: Consentimento Informado e Questionário \_\_\_\_\_ 46  
Anexo B: Écrans do E-Prime com Instruções \_\_\_\_\_ 52  
Anexo C: Exemplo da Preparação dos Vídeos \_\_\_\_\_ 53  
Anexo D: Curriculum Vitae \_\_\_\_\_ 55