
EDUCAÇÃO FÍSICA

FELIPE MASSOLA SINTONI

AGRESSIVIDADE NO RUGBY



Rio Claro
2015

FELIPE MASSOLA SINTONI

AGRESSIVIDADE NO RUGBY

Orientador: Afonso Antônio Machado

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de Bacharel em Educação Física.

Rio Claro
2015

796.333 Sintoni, Felipe Massola
S618a Agressividade no rugby / Felipe Massola Sintoni. - Rio
 Claro, 2015
 35 f. : il.

Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Educação
Física) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de
Biociências de Rio Claro

Orientador: Afonso Antônio Machado

1. Rugby. 2. Psicologia do esporte. 3. Esporte. 4.
Agressão. I. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas que me ajudaram durante a faculdade, meus pais pelo apoio que me deram durante minha vida, meu orientador que sempre me incentivou. Agradeço a Caroline Campacci pelo apoio que me deu nesses anos, nas horas que eu mais precisei, também ao meu amigo Ítalo Inforzato que virou um irmão pra mim durante esse tempo e ao Guilherme Ambar por ter me mostrado um novo mundo e me apresentado pessoas incríveis. Muito obrigado a todos que de alguma forma me ajudaram a mudar minha vida.

RESUMO

O rúgbi é um esporte coletivo de contato e algumas vezes durante o jogo ocorrem situações de confrontos que provocam alterações no estado emocional do jogador, fazendo com que ele possa sentir medo, raiva, ansiedade e outras emoções, este fato pode torná-lo mais agressivo. Através disso, uma pesquisa foi realizada na tentativa de explicar o que acontece dentro e fora de campo e que pode influenciar o jogador durante uma partida. Aqui fazemos uma apresentação do que é o jogo de rúgbi e suas regras, contamos um pouco da história da psicologia e seus ramos de trabalho também, dando enfoque na psicologia do esporte da sua importância para o esporte e a educação física. E finalmente mostramos o que acontece com o jogador que fica agressivo durante a partida, os motivos, as situações que o levam a ser agressivo.

Palavras-chave: Rúgbi, esporte, psicologia do esporte, agressão.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
O JOGO DE RÚGBI: HISTÓRIA E REGRAS	6
Rugby no Brasil.....	8
As regras.....	10
PSICOLOGIA: ORIGEM E ÁREAS DE ATUAÇÃO	12
A origem da Psicologia	12
O Desenvolvimento da psicologia.....	13
As áreas de atuação da psicologia.....	16
A PSICOLOGIA E O RÚGBI.....	21
A AGRESSIVIDADE NO JOGO DE RÚGBI.....	27
CONCLUSÃO	31
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32

INTRODUÇÃO

Existem inúmeros esportes, com bola e sem bola, individuais ou coletivos, esportes praticados ao ar livre ou em lugares fechados e esportes sem e com contato. O rúgbi é um esporte coletivo e de contato, utiliza uma bola e é jogado em um local aberto e demarcado, ao ser explicado assim por cima ele parece ser um esporte comum, então o que fez com que ele se destacasse e fosse o alvo desse trabalho? O formato da bola ou o número de jogadores?

Não, o que me chamou no esporte foi à vivacidade dos jogadores, em como eles correm atrás da bola, a disputa por ela, a proteção para que a outra equipe não fique com sua posse. Quando estão em campos eles aparentam não ter medo do adversário, não se intimidam. Assistindo os jogos eu via sua força de vontade, sua garra e muitas vezes como eles não tinham medo de se machucar ou quando se machucavam não se abalavam.

Muitas vezes eles discutiam em campo, tinham comportamentos agressivos durante a partida e isso me fez questionar o porquê dessas atitudes, era normal do jogador? Era normal do esporte? Isso ocorre somente no rúgbi? Depois de muito ler e analisar textos, tentar um aprofundamento no assunto, descobri que a agressão é presente no mundo competitivo, ela faz parte do esporte, seja ele de alto rendimento, seja uma competição no nível universitário, o ser humano é influenciado por diferentes informações e sensações que fazem surgir a agressão no esporte.

Para poder entender melhor o que acontece durante a partida, mostrarei o que é o jogo de rúgbi, iremos ver como ele surgiu, algumas regras, como funciona a partida. Muito importante também é mostrar como funciona a ciência e a área de estudo que analisa e nos permite chegar em algumas conclusões e que essa área é emergente dentro dos esportes e da educação física.

E finalmente apresentarei o ponto chave do estudo, que provavelmente foi o ponto que mais chamou a minha atenção durante toda a pesquisa. Mas isso será mostrado ao final do trabalho, vamos começar primeiro por entender o jogo e suas regras, deixando mais claro a forma como o jogo desenrola, poderemos entender melhor o que acontece com os jogadores em campo e sua maneira de agir.

O JOGO DE RÚGBI: HISTÓRIA E REGRAS

O rúgbi surgiu na Inglaterra durante o século XIX, porém a origem da sua criação é controversa, reza a lenda que o aluno da *Rugby School*, William Webb Ellis tomou a bola em suas mãos e avançou rumo ao campo adversário, desrespeitando as regras do futebol vigente na região (*Rugby School Football Rules*), que permitia que a bola fosse segurada com as mãos somente se o jogador recuasse um pouco. Dessa forma surgiu a lenda da origem do rúgbi.

Porém nessa mesma época os antigos jogos com bola, chamado *football* estavam sendo incorporados nas aulas de educação física das escolas britânicas. Dessa forma existiam vários estilos de *football*, com suas regras não escritas ou formalizadas, então quando se fala que o rúgbi surgiu do futebol, não podemos pensar no futebol de hoje em dia. Inclusive um dos estilos, o *Caid* irlandês, jogo tradicional celta, influenciou em muito esses jogos através de seus alunos irlandeses nas escolas inglesas.

Segundo o historiador Tony Collins William Webb não inventou o rúgbi, na verdade ele tem pouca influencia no desenvolvimento do esporte durante os anos, sua vem devido há outro aluno que o apontou dizendo ser o garoto que correu com a bola na mão. O jogo de rúgbi ganhou fama através de outro garoto, que por sua vez não existiu de verdade, mas fazia parte de um livro de Thomas Hughes intitulado *Tom Brown's Schooldays*, e seu personagem notório foi o próprio Tom Brown.

Apesar do jogo de rúgbi ser praticado pelo menos em sua essência desde 1820, foi apenas em 1846 que as suas primeiras regras foram escritas, formalizando

o Rugby Football. Em 1863, as leis criadas pela Universidade de Cambridge para unificação dos diversos football não foram aceita pelos representantes do Rugby Football, surgindo assim dois esportes totalmente diferentes.

*Com a popularização do rugby football foi surgindo às uniões, a principal e a primeira delas: a Rugby Football Union, com a presença de vinte e dois times ingleses, a partir dela saíram a União Escocesa de Rúgbi (SRU), a União Irlandesa de Futebol Rúgbi (IRFU) e a União Galesa de Rúgbi (WRU). Com o aparecimento de quatro uniões nacionais veio surgir futuramente a *International Rugby Board* (IRB), que contou com a presença do País de Gales, Irlanda e Escócia, tendo a Inglaterra se juntado futuramente. Com isso também surgiram às partidas e campeonatos internacionais, sendo o primeiro deles o *Four Nation*, que era composto pela Inglaterra, Escócia, País de Gales e Irlanda, a França veio se juntar ao torneio somente em 1910, mudando o campeonato para o nome de *Five Nation* e apenas em 2000 a Itália completou o torneio que hoje conhecemos como *Six Nation*.*

Além do Rúgbi Union, existem mais dois tipos de modalidades dentro do rúgbi, elas são o *Rúgbi Sevens*, que surgiu em 1883, na pequena cidade escocesa de Melrose, que é o coração do rúgbi escocês, a chamada *Scottish Border*, aonde a pequena população tinha algumas dificuldade em juntar quinze para cada equipe. Dessa forma, o Melrose RFC inovou criando um torneio de dois dias, aonde a partida de rúgbi seria jogada com dois times com sete jogadores, o tempo da partida reduzido, porém mantendo as regras do *rúgbi union*, o torneio virou uma tradição, e a modalidade se tornou fazendo e foi adotada em outras partes do mundo, sendo oficializada em 1973.

A outra modalidade de rúgbi surgiu em um momento crítico do esporte, o crescimento levou a discussão sobre o liberalismo ou não do profissionalismo, o ato de remunerar ou não os atletas. Na época, a ideia de pagamento desvirtuaria os princípios do jogo e era ilegal. Com o exemplo no *Football Association*, que teve um grande crescimento por causa do profissionalismo, colocou a discussão no *rugby football*, que teve uma grande visualização, na mídia ou dentro de estádios, entre 1870 e 1880, de acordo com Collins.

A RFU se recusou a liberar a remuneração e colocou algumas imposições que fizeram vinte e dois times se desligarem da liga. Surgiu assim o *Northern Rugby Union* (NRU), que foi criado em uma reunião no Hotel George, em Huddersfield, que teve a participação de vinte clubes (todos do norte da Inglaterra), endossados por outros dois clubes no dia seguinte, totalizando vinte e dois times fundadores. Em 1922, a NRU virou a conhecida hoje RFL, *Rugby Football League*, que fez mudanças muito distintas nas regras, fazendo surgir o *Rúgbi League*, que mudou o esporte jogado pelos clubes de rúgbi da liga.

A *Rugby Football Union* manteve como ilegal o profissionalismo até 1995, quando em vinte e cinco de agosto de 1995, após dois meses da Copa do Mundo, declarou o *Rúgbi Union* um esporte livre, com permissão da profissionalização dos atletas.

Rugby no Brasil

O rúgbi surgiu no Brasil por volta do século XIX, através de administradores, banqueiros, comerciantes, militares, clérigos, homens de negócios e estudantes de intercâmbio que tiveram o contato com o esporte na Inglaterra, sendo as duas formas de futebol espalhadas pelo mundo também, porém o rúgbi sempre foi mais praticado pelas elites locais, inclusive no Brasil.

O primeiro clube de rúgbi datado no Brasil foi Clube Brasileiro de Futebol Rúgbi, em 1891, no Rio de Janeiro, de acordo com o historiador Tomás Mazzoni, porém o time não teve continuidade. A outra equipe datada vem de 1895, com São Paulo Athletic Club, que mesmo tendo atividades de rúgbi desde 1888 para seus associados, somente oficializou o time anos depois com Charles Miller, que também organizou o primeiro time de futebol do país, porém a equipe de rugby foi desfeita em 1896, pois Miller deu total atenção para o futebol. Nesse mesmo ano no Rio de Janeiro, o Paissandú Atlético Clube, clube mais antigo do país, também realizou algumas atividades de rugby, porém não seguiu em frente no esporte.

O esporte começou a ser praticado de forma verdadeira no Brasil apenas em 1925, em São Paulo, com a restituição no São Paulo Athletic Club, a fundação do

Britânia Football Club pelos senhores James Macintyre e Gordon Rule e também o surgimento de novas equipes em Santos e no Rio de Janeiro.

Em 1927 houve a criação de uma taça, feita pelo embaixador britânico Beilby Alston, para ser entregue aos vencedores dos torneios realizados até 1940 entre Rio de Janeiro e São Paulo. Nesse período também foi criada a seleção brasileira de rugby que enfrentou diversos adversários, dentre eles a seleção do Reino Unido, em 1936, que terminou em 82 x 0 para os britânicos, com um recorde feito pelo príncipe Alexander Obolensky (príncipe russo que defendia a seleção inglesa), que marcou dezessete tries durante a partida.

Como a maioria dos praticantes de rúgbi no Brasil nessa época eram ingleses, com a chegada da Segunda Guerra Mundial muitos tiveram que voltar para defender a Inglaterra, fazendo que o rúgbi sofresse uma descontinuidade, voltando somente em 1947. A partir de então, a Seleção Brasileira fez seus primeiros jogos fora de casa, participando do campeonato Sul Americano em 1951. Em 1963 foi criada a União de Rugby do Brasil (URB), por Harry Donovan e Jimmy Macintyre, que também organizaram o primeiro Campeonato Sul-Americano em São Paulo, com o Brasil ficando em segundo lugar. Nesse mesmo ano surgiu o Campeonato Brasileiro de Rugby, tendo o SPAC como campeão.

Em 1972, a UBR se transformou em ABR – Associação Brasileira de Rugby e foi reconhecida pelo Conselho Nacional de Desporto e foi uma das fundadoras do CONSUR, Confederação Sul-Americana de Rúgbi, em 1989. Com esse crescimento, em 1995 a ABR foi reconhecida pela IBR, maior órgão mundial do rúgbi, permitindo que em 1996 o Brasil fizesse parte das eliminatórias para Copa Mundial de Rugby, válidas para o Mundial de 1999.

O rúgbi feminino no Brasil vem se mostrando muito forte, tendo conquistado todos os Campeonatos Sul-Americanos desde sua primeira participação em 2004. E conseguindo seu maior feito participando da Copa do Mundo em 2009 e garantindo o décimo lugar.

A ABR foi transformada em CBRu, Confederação Brasileira de Rugby, devido a inclusão do esporte nos Jogos Olímpicos de 2016, que irão acontecer no Rio de Janeiro.

As regras

Assim como qualquer outro esporte, o rúgbi tem suas regras e limitações de campo, nessa parte do trabalho iremos explicar algumas mais importantes para o entendimento do mesmo.

Começando pelo básico, o tamanho do campo, ele tem seu limite máximo de centro e quarenta metros de comprimento por setenta de largura, sendo a mesma medida oficial tanto para o jogo de *sevens* ou *union*. A bola de rúgbi tem o mesmo peso da bola de futebol, com a diferença que a primeira é oval.

O tempo de jogo varia de acordo com a modalidade, assim também como o número de jogadores, o jogo de *union* consiste em dois tempos de quarenta minutos cada, com quinze jogadores para cada lado. O *sevens* já consiste em dois tempos de sete minutos cada, sendo que em finais de campeonatos esse tempo é aumentado para dez minutos e ele é composto de sete jogadores de cada lado. No rúgbi *league* existe uma diferença no número de jogadores, que é de treze para cada lado, e também nas dimensões do campo, que são menores devido às mudanças feitas na regra.

Uma das principais diferenças entre o rúgbi *league* e o rúgbi *union* é a forma de posse de bola. No *union* ela é feita através da “conquista da bola”, o que isso significa: a bola está sempre em disputa durante o jogo, seja em uma penalidade, na lateral ou mesmo enquanto a bola está em jogo. Já no *league* essa posse de bola é feita pela “regra dos seis *tackles*”, algo parecido ao futebol americano, aonde cada time tem direito a posse de bola seis vezes, mudando essa posse ao pontuar ou não finalizar a jogada no limite das tentativas. É por causa dessa regra que o campo no rúgbi *league* é menor e tem as suas marcações principais diferentes da do *union*. O rúgbi *sevens* segue as mesmas diretrizes do *union*, mudando somente em suas formações fixas.

A pontuação no rúgbi *union* e *sevens* é feita da seguinte maneira:

- **Try:** pontuação máxima, vale cinco pontos. É feita quando o jogador apoia a bola no chão na área chama de *in-goal*, isto é, atrás da linha das traves do gol.
- **Conversão:** após o *try* a equipe que pontou tem direito a um chute a gol valendo dois pontos. O chute é feito em uma linha reta que passe pelo local aonde o jogador que fez o *try* apoia a bola.
- **Penal ou Chute de Penalidade:** faltas graves podem ser punidas com um chute ao gol do local aonde foi marcada a falta, a bola deve ser apoiada no chão e passar pelo meio das traves, valendo três pontos se convertido.
- **Drop Goal:** valendo três pontos, o jogador pode chutar a bola em qualquer momento da partida, devendo a bola obrigatoriamente tocar o solo e passar pelo meio das traves para sua validação.

No rúgbi *league* o que muda é o valor de cada pontuação, sendo eles:

- *Try:* quatro pontos
- *Conversão:* dois pontos
- *Penal:* dois pontos
- *Drop Goal:* um ponto

Diferente de muitos esportes, no rúgbi a bola somente pode ser recebida por um jogador atrás ou na mesma linha de quem está efetuando o passe ou o chute. O jogador que estiver á frente dessa linha durante o chute está impedido e não pode correr atrás da bola e durante o passe se o jogador que está a frente dessa linha receber a bola é marcado falta.

A principal maneira de se parar uma jogada durante uma partida de rúgbi é o *tackle*, que só pode ser efetuado da linha do peito para baixo e somente no jogador que estiver com a bola. A função do *tackle* é derrubar o jogador que obtém a posse de bola e dessa forma montar o *ruck*, que é uma formação fixa, aonde os jogadores buscam proteger a bola do seu adversário, mantendo-a em seu lado do campo. Por sua vez o jogador adversário pode tentar deslocar o defensor, a fim de trazer a bola para o seu lado e ganhar sua posse. Esse tipo de formação não é vista no rúgbi *league*.

Além dessa formação fixa, existem mais duas no jogo, sendo elas o *scrum*, que é formado quando acontece uma penalidade, ele consiste na junção de oito jogadores (*union*), e um nono jogador, do time que recebeu a falta, vem e introduz a bola no meio da formação (a bola sempre está em disputa no rúgbi) e os atletas tentam puxar a bola com os pés para o seu lado do campo.

A outra formação é *lineout*, que é quando a bola sai pela lateral, duas filas paralelas são formadas e a bola deve ser lançada no meio desse corredor, nessa formação os jogadores podem ser erguidos pelos do seu próprio time e não pode ser deslocados pelos adversários enquanto não relarem no chão novamente.

De uma forma geral essas são algumas regras do rúgbi, as principais que propiciam o confronto direto entre os atletas, que é um dos pontos principais apresentado nesse trabalho. Agora iremos falar do campo de estudo do qual provém esse trabalho.

PSICOLOGIA: ORIGEM E ÁREAS DE ATUAÇÃO

A origem da Psicologia

Não existe uma data totalmente fixa para o surgimento da psicologia, mas as teorias “psicológicas” sempre estiveram nas tradições de muitas culturas. Naquela época a psicologia tratava de assuntos relacionados com “a alma humana”. Eles

tentavam entender as questões da natureza do homem, a percepção, a consciência, a loucura. Porém, não se tem muito mais a dizer sobre a sua origem em si, somente sobre o seu desenvolvimento com o passar dos anos, pois como dizia [Hermann Ebbinghaus](#): "A psicologia possui um longo passado, mas uma história curta".

O Desenvolvimento da psicologia

Como já foi dito, apesar da psicologia ter sua origem nas tradições humanas, a psicologia enquanto ciência tem sua origem enraizada nos filósofos gregos. Podemos ainda dizer a clínica psicológica surgiu com Hipócrates, porém ela não surge com esse nome, nem separada de tudo. Ela vem como uma forma de necessidade de especialização que ocorre devido ao grande aumento dos conhecimentos na clínica médica, que teve seu auge no final do século XVIII e começo do século XIX.

Nessa mesma época temos a “revolução científica” pós-iluminista, que criou uma nova definição de campos de saberes, dividindo assim a psicologia da medicina e da filosofia. Foi nessa mesma época que surgiu o primeiro laboratório de psicológico, fundado por [Wilhelm Wundt](#), fisiólogo alemão que publicou em 1879 seu livro *"Principles of Physiological Psychology"*, em [Leipzig](#), na [Alemanha](#). O seu laboratório formou a primeira geração de psicólogos, que propagaram a ciência pelo mundo criando novos laboratórios.

Com essa propagação, novas perspectivas se delinearam, começando pelo médico e filósofo americano William James, que escreveu o livro, que é considerado para muitos a obra mais significativa da psicologia *"The Principles of Psychology (1890)"*, que diferente de Wundt, que tinha como estudo mais centrado na estrutura humana junto com a mente, James abordava mais as funções da mente.

Sendo assim, nesse período a psicologia já era uma ciência estabelecida, tendo mais de quarenta laboratórios na América do Norte até o ano de 1900, nos dando a possibilidade de definir psicologia da seguinte forma: Ciência que tem por objetivo explicar como o ser humano pode conhecer e interpretar a si mesmo e o

mundo a sua volta, incluindo a interação entre indivíduos, com a natureza, objetos, sistemas sociais, econômicos e políticos dos quais faz parte.

Ela tem como objeto de estudo seres vivos que estabelecem trocas simbólicas com o meio ambiente. Está diretamente relacionada com as ciências humanas (filosofia) e biológicas (biologia, neurobiologia, psicofarmacologia e educação física), apresentando também alguns elementos comuns às ciências sociais (sociologia e antropologia) e exatas (ergonomia e psicofísica).

O seu crescimento pelo mundo fez com que vários estudiosos realizassem diferentes estudos com aspectos diferentes, fazendo com que surgissem algumas vertentes dentro da psicologia. As mais famosas teorias são: o Behaviorismo, o Estruturalismo, a Psicanálise, o Construtivismo, o Funcionalismo e a Psicologia da Forma ou Gestalt.

Wundt foi o responsável pela criação do Estruturalismo, buscando forma um banco de dados que pudesse ser replicado por outros autores, seu método consistia em reações simples a estímulos realizados sobre condições controladas. O objetivo era o estudo da estrutura consciente da mente e do comportamento, sobretudo as sensações, seu estudo ultrapassou fronteiras devido á [Edward Titchener](#), que o divulgou nos Estados Unidos.

Para William James, a mente consciente é um constante fluxo, ela está sempre em interação com o meio ambiente, por isso sua atenção estava mais centrada para a função dos processos mentais conscientes, dando assim origem ao nome de sua teoria, o funcionalismo, que era baseado nas ideias de [John Dewey](#), que dedicou mais ao trabalho prático na educação.

Em reação ao funcionalismo de James, e ao comportamentalismo que estava por vir, surgiu a psicologia de Gestalt ou da forma, que se dedicava principalmente ao estudo dos processos de percepção, defendendo que os fenômenos psíquicos só podem ser compreendidos se forem visto como um todo e não em divisão de elementos perceptuais, tendo como lema para expressar seus

pensamentos á frase “O todo é mais que a soma das suas partes”. Essa teoria é representa [Max Wertheimer](#), [Kurt Koffka](#) e [Wolfgang Köhler](#).

A perspectiva comportamentalista é vertente da psicologia que tem mais renome no mundo da ciência. Ela trás em sua teoria o modelo evolucionista de Dwarvin, que reconhece três níveis de seleção, o filogenético, o ontogenético e o cultural. O comportamentalismo diz que o comportamento é uma relação interativa de transformação mútua entre o organismo e o ambiente que o cerca, no qual os padrões de conduta são naturalmente selecionados em função de seu valor adaptativo.

A ciência que verifica esses postulados teóricos na psicologia é a chamada Análise do Comportamento, ela se baseia em experimentos empíricos, controlados e de alto rigor metodológico com animais, que levaram a descoberta dos processos de condicionamento e a formulação de técnicas que podem ser aplicadas nos seres humanos. Seu maior destaque é por não se basear em abordagens somente teóricas, excluindo também a divisão dualista de corpo físico e mente metafísica, ou seja, emoções, sentimentos e pensamentos são entendidos como substancialmente matérias e sujeitos as mesmas leis do corpo, porém não descartando a subjetividade. As práticas terapêuticas derivadas dessa vertente constituem a de melhor eficiência e são cientificamente reconhecidas.

Existe outra vertente muito interessante, que é a psicanálise, o mais interessante sobre ela foi o seu surgimento. Durante anos e anos os médicos tentavam curar uma doença que parecia não ter cura, remédios, tratamentos de choque, nada parecia influenciar nessa doença exclusivamente feminina que datava desde a época do Egito, a histeria. Ela confundiu todas as fronteiras da medicina conhecida até aquele momento, fazendo com que o criador da psicanálise desenvolvesse um método próprio de investigação.

A psicanálise introduziu uma nova maneira para medicina moderna enxergar as doenças, mostrando que não existem somente fatores biológicos causadores de doenças, os fenômenos psíquicos também interferem na saúde do indivíduo. Freud assim entra para a história, mostrando que algumas doenças tem origem na mente das pessoas. Inovando no método de investigação, denominado de Livre

Associação, aonde o paciente fala o que lhe convir, o terapeuta escuta e tenta identificar traços do problema na fala, problemas esses que muitas vezes se remontem a infância e assim mostrar para o mesmo o que está acontecendo, trabalhando na solução do problema. Foi dessa forma que Freud conseguiu solucionar um dos problemas da medicina naquela época.

A psicologia no Brasil

Assim como no resto do mundo, a psicologia no Brasil surgiu primeiro, como ideias e crenças populares e depois de alguns anos se tornou ciência. Durante o século XIX, seguindo mais para o final do mesmo, a psicologia esteve presente em várias partes do Brasil, porém vinculadas a outras áreas de conhecimento, por exemplo o curso de pedagogia, sendo ele uma das formas de entrada da psicologia Brasil, a outra porta de entrada foi alguns anos mais tarde, pela “psicologia industrial”, devido ao aumento dos centros urbanos industrializados. A preocupação com os fenômenos psicológicos no interior da medicina e da educação promoveu um reconhecimento da psicologia como área de saber específico (ANTUNES, 2004). Assim como a história da psicologia em si, não há muito para contar sobre a psicologia no Brasil, ela foi aos poucos se desenvolvendo e criando suas áreas de atuações, que é abordado no próximo capítulo.

As áreas de atuação da psicologia

Devido ao seu desenvolvimento durante anos e por sempre estar correlacionada a uma área, a psicologia possui uma área de trabalho muito abrangente. Sua aproximação com a área de neurociências nos últimos vinte anos aumentou ainda mais seus campos de estudos, de tal forma que hoje se acrescenta a psicologia o estudo dos processos neurológicos subjacentes aos processos mentais. Aqui iremos apresentar algumas áreas e suas funções:

- **Psicologia clínica:** trata com pessoas com patologias ou dificuldades, o psicólogo trabalha como um facilitador do auto-conhecimento, podendo incluir aqui as visitas em casa, por dificuldades do paciente em sair da mesma ou dificuldade de locomoção.
- **Psicologia escolar:** trabalha com crianças e adolescente encaminhados pela escola.
- **Psicologia hospitalar:** proporciona acolhimento ao paciente hospitalizado, ajudando-o com o enfrentamento do quadro. Trabalha juntamente com profissionais da área da saúde.
- **Psicologia institucional:** atua observando o andamento da instituição (entendida como uma constituição de pessoas que se relacionam em diferentes níveis e normas no trabalho)
- **Psicologia jurídica:** faz avaliações do perfil psicológico de quem está sendo julgado, muitas vezes dando seu parecer ao juiz, para que este tome sua decisão.
- **Psicologia organizacional:** ele aplica ferramentas de pesquisa de clima, avaliações de desempenho e levantamentos sobre a administração do tempo, podendo trabalhar também na parte de recursos humanos, como recrutamento e seleção de pessoal.

- **Psicologia de área acadêmica:** desenvolve pesquisas acadêmicas em universidades, de modo a contribuir para a construção do conhecimento.
- **Psicologia de assessoria e consultoria:** o psicólogo atua como consultor, prestando serviços em diversas áreas.
- **Psicologia social:** atua em Organizações não governamentais.
- **Psicologia do esporte:** procura-se ativar o potencial do atleta profissional, investigando conflitos que possam comprometer seu rendimento. Analisando sentimento que possam desencadear processos inerentes à prática do esporte.

A psicologia do esporte é um campo que vem crescendo muito nos últimos anos devido ao aumento da preocupação com a área da saúde e bem-estar, tanto de praticantes quanto de profissionais no esporte. Principalmente nesse último, a psicologia do esporte vem se unir as chamadas Ciências do Esporte, que junta antropologia, filosofia e sociologia.

A psicologia do esporte vem trabalhar de forma “pluridisciplinar” de acordo com Bracht (1995), na tentativa de aproximar o diálogo entre outras áreas do esporte como biomecânica e fisiologia, porém elas ainda não trabalham de forma interdisciplinar, pois elas se somam, mas não se relacionam uma com a outra, explicando o termo de Bracht.

A psicologia do esporte não é muito abordada na graduação de psicologia em si, fazendo que muitos nem saibam que essa área existe. Mas o mais importante nesse campo é que: ele exige um estudo muito específico por parte do psicólogo,

pois nele existem teorias específicas de uma realidade específica do contexto esportivo (HORN, 1992).

Já alguns cursos de Educação Física proporcionam uma vivência nessa área, preparando melhor o profissional de educação física do que o psicólogo. Porém, muito cuidado deve ser tomado ao colocar em prática tal conhecimento, o educador físico precisa estudar muito sobre a área a fim de colocar em prática o que sabe sobre o assunto, pois em questões da mente o psicólogo tem a formação muito mais completa sobre o assunto.

A psicologia do esporte é muito recente, de acordo com Machado (1997), foi na década de 20 que encontramos as primeiras publicações, sofrendo uma fase de alta produção na época de 60, com nomes que marcaram a história da área, culminando em trabalhos e pesquisas até os dias de hoje. Apesar da demora para o assunto se desenvolver aqui no Ocidente, na União Soviética métodos e técnicas já eram utilizados para o desempenho esportivo desde o começo do século XX.

Para área de atuação, em 1983, o Centro Olímpico Americano indicou três campos (LESYK, 1998): o clínico, o profissional tem que ser capacitado, com preparação específica nas áreas de Psicologia e do Esporte, não podendo ter somente uma formação, seja em Psicologia ou Educação Física. O pesquisador, no qual o objetivo é estudar ou desenvolver um determinado conhecimento na área, sem ter intervenção direta no atleta ou equipe; e o educador que trabalha nas universidades, desenvolvendo a disciplina e nos dois cursos, Psicologia ou Educação Física. Não exigindo formação específica nos últimos dois casos.

Temos que dentro da Psicologia do Esporte existem vários campos de atuação citados por diferentes autores, como Lesyk (1998), que já foi citado acima, Martens (1987) que afirma que existem dois campos, um acadêmico, focado em pesquisas e estudo das áreas e outro voltado para atuação e intervenção. Singer (1988) mostra outros desdobramentos para a área, “o *especialista em psicodiagnóstico* - faz uso de instrumentos para avaliar potencial e deficiências em atletas; o *conselheiro* - profissional que atua apoiando e intervindo junto a atletas e

comissão técnica no sentido de lidar com questões coletivas ou individuais do grupo; o *consultor* - busca avaliar estratégias e programas estabelecidos, otimizando o rendimento; o *cientista* - produz e transmite o conhecimento da e para a área; o *analista* - avalia as condições do treinamento esportivo, fazendo a intermediação entre atletas e comissão técnica; o *otimizador* - com base numa avaliação do evento esportivo busca organizar programas que aumentem o potencial de performance.” Mas a ideia essencial dos autores é que sempre haverá o campo de pesquisa, atuação e ensino para a Psicologia do Esporte, e em cada campo desse é possível um aprofundamento ainda maior e Samulski (1992) que destaca a importância de uma formação abrangente dividindo em quatro grupos de aplicações:

- **Esporte de Rendimento:** busca a otimização da performance numa estrutura formal e institucionalizada.
- **Esporte escolar:** o psicólogo tenta entender os princípios analisar o processo de ensino, educação e socialização, tendo por objetivo a formação do indivíduo para a cidadania e para o lazer.
- **Esporte Recreativo:** visa o bem-estar e a educação da saúde através do exercício. O psicólogo analisa os interesses, motivos e atitudes, a fim de saber o que melhor agrada aquela população como prática esportiva.
- **Esporte de reabilitação:** voltado para prevenção e intervenção em pessoas com algum tipo de lesão decorrente da prática esportiva ou não.

Psicologia do Esporte tem como intuito estudar e atuar em situações que envolvam motivação, personalidade, agressão e violência, liderança, dinâmica de grupo e bem-estar de atletas. O nível técnico de atletas e equipes de alto rendimento

vem crescendo e se tornando cada vez mais equilibrado e a preparação emocional vem se tornando um diferencial.

A PSICOLOGIA E O RÚGBI

Encontramos como material de estudo da Psicologia do esporte as personalidades, sentimentos e situações que expõem a pessoa ou atleta de forma com que ele mude seu temperamento, seu humor ou que deixe traços da sua personalidade mais visíveis para análise.

A agressão, ansiedade, estresse, frustração, medo, auto-superação, realização, prazer, alegria e divertimento, aparecem entrelaçados como os principais sentimentos associados à prática esportiva (DOBRÁNSZKY & MACHADO, 2001). A história mostra que mudanças na vivência social de longo prazo fez com que a violência expressiva no esporte fosse cada vez mais reprimida e temida, fazendo com que fosse diminuída. Porém, a mudança do esporte antigo para o moderno fez com que a violência fosse usada como forma instrumental.

Elias (1975, p. 105) diz que “o esporte é manifestação específica do desenvolvimento social”, sendo assim, os problemas apontados no esporte hoje, podem ser esclarecidos através de uma análise de um longo contexto de mudanças sociais e no esporte. Para entendermos as mudanças, temos primeiramente que entender o que é violência expressiva, ela consiste em uso da violência dentro dos contextos que são permitidos pelas regras do esporte, ela é exercitada e percebida, tendo um retorno positivo e não é cobrado pela sociedade. Ou seja, a violência expressiva corresponde ao nível de tolerância social de violência física.

A evolução provocada no esporte por causa da sociedade acarretou mudanças nas regras de vários esportes, mostrando um grande decréscimo na violência, Dunning (1979) interpreta a mudança de regras no futebol e no rugby

como uma tendência de civilização no comportamento, comparando as propriedades do jogo populares, os esportes na sua “antiguidade”, e os esportes modernos.

As mudanças apresentadas entre os jogos populares e os esportes modernos mostram uma civilização crescente, aonde podemos ver com clareza alterações das regras, que se tornaram mais objetivas, formais e legitimadas pela burocracia, enquanto antigamente eram feitas de acordo com a tradição. A inclusão do árbitro na partida e uma ênfase maior na habilidade em vez da força.

Ainda, de acordo com Dunning (1979, p.27) “o jogo começou a crescer mais civilizado assim como mais complexo”. Isso pode ser visto nas sete regras sobre violência física no esporte (DUNNING, 1979, p.93 f.), que falam sobre a proteção do jogador no rugby, como exemplo, a regra sete: “que o único que pode ser atacado é aquele em posse da bola”, e a seis que fala que é “proibido o uso de ferro na sola da chuteira ou pregos projetados para fora”. Todas as mudanças foram feitas para proteger a integridade física do jogador e diminuir a violência física durante o jogo.

Porém, a aceitação de violência vai de sociedade para sociedade e de esporte para esporte, alguns permitem uma violência física acima da que a sociedade aceita, esportes como hockey no gelo e handball utilizam muito da violência expressiva, porém, seus atletas veem de sociedades aonde o uso da violência é bem mais tolerável do que em outros lugares.

Esportes onde a violência expressiva é mais aceita não sofreram tanto com as mudanças da sociedade tão rapidamente quanto outros esportes, mas em algum ponto essas influencias de controle de violência chegaram ao jogo, como é visto no handball, que antes de começar uma nova temporada, a Federação Internacional de Handball adicionou novas regras na intenção de fazer o jogo menos brutal.

Comparando diferentes autores como Albrecht (1979), Faulkner (1974), Heinilä (1974) e Smith (1979), temos que uma das maiores causas de violência instrumental é o sucesso no esporte. Atletas que tem um desempenho melhor ou que são vitoriosos em competições costumavam ser mais agressivos que os jogadores da outra equipe. Kurrek (1974) fez um estudo que mostrava que grande

parte das jogadas sujas que aconteceram no Torneio Mundial de Handball de 1970 tinha cunho violento e que os campeões dos jogos usavam mais do jogo sujo do que os perdedores. Esse foi um dos motivos de algumas regras serem mudadas, a fim de preservar os jogadores e impedir que os que jogavam de forma mais brutal, extrapolando as regras do jogo, fossem sempre campeões.

A violência instrumental é trabalhada durante a carreira do esportista e ela é aprovada pelos jogadores, treinadores e pelas próprias regras do esporte que aceitam uma violência exacerbada. A condição de ter que ganhar um jogo importante aumenta as chances dos jogadores se tornarem mais violentos, mais do que em amistosos ou nos treinos. O fair-play veio para tentar substituir um pouco dessa violência instrumental, criando a moral do esporte, aonde é mais importante jogar limpo do que praticar violência para ganhar um jogo.

Outro fator que influencia a violência é a experiência dos jogadores, jogadores mais velhos tendem a serem mais brutais e os mais novos são treinados para usarem da violência instrumental, até que ela se torne algo comum e aceitável, como é mostrada nos jogadores mais velhos. Os jogadores mais novos são instigados a praticarem uma agressão física contra seu oponente, a reclamarem de um de seus colegas de times, a manifestar seu desacordo com ações fortes e contundentes.

Mas a violência instrumental não é encontrada somente em esportes chamados de contatos, outras modalidades tiveram que se adaptar a fim de promover uma diminuição da violência, como no tênis, onde foram colocados os cartões para diminuir os atos violentos.

O importante é entender que o esporte sofre mudanças junto com a sociedade e entre essas mudanças está o uso da violência instrumental, sempre sendo ajustada para entrar nas normas aceita pela sociedade. É uma via de duas mãos, onde as novas regras diminuem a violência expressiva, mas aumentam a violência instrumental. O aumento do nível esportivo fez com que mudanças também ocorressem nessa área de violência, o esporte deixou de ser diversão para virar um

emprego que somente o melhor ganharia o salário, forçando os atletas a sofrerem de outros distúrbios psicológicos que levassem a agressão.

Outro ponto que influencia no esporte é a ansiedade. A ansiedade é uma causa muito frequente em atletas e técnicos de alto nível, ela pode aparecer dias antes de alguma partida ou torneio importante, provocando diferentes reações nos atletas, sendo elas boas ou ruins, que podem atrapalhar ou ajudar na hora do jogo ou da competição, ela também pode vir junto com uma informação errada, ou informações demais, que fazem com que o atleta não consiga processar a ideia, fazendo com que ele fique ansioso por não conseguir ter controle sobre a situação.

De acordo com Williams (1991), um estado de ansiedade elevado pode causar diferentes reações como medo, irritabilidade, preocupação e culpa. Esse estado pode ser identificado através de uma série de sintomas fisiológicos como aumento da frequência cardíaca e da pressão sanguínea, aumento da tensão muscular, suor em excesso, boca seca e dificuldades respiratórias, e também sintomas psicológicos que podem acontecer dias antes da partida ou evento importante: insônia, perda de autocontrole, fadiga, preocupação, e os que aparecem alguns momentos antes da partida tais como: falta de confiança, aumento de conflitos pessoais e diminuição da capacidade de processamento de informação.

Esses sintomas causam efeitos negativos no rendimento esportivo, principalmente na capacidade de tomar decisões. Atletas que possuem ansiedade-traço alta têm tempos melhores em teste feitos sobre tempo de reação de estímulos visuais e auditivos sobre aqueles que possuem a ansiedade-traço menor, sendo as respostas deles mais irregulares e variáveis.

A síndrome da ansiedade pré-competitiva é uma das grandes causas que afetam o alto rendimento, atletas que possuem um controle maior sobre a situação conseguem ter um rendimento melhor daqueles que estão expostos na mesma situação. Sendo esse controle um dos principais pilares para diferenciar um atleta de alto rendimento do outro.

A ansiedade pré-competitiva pode ser ameaçadora para o atleta e se manifesta de forma cognitiva, fisiológica e motora que podem ser analisadas e avaliadas. Na competição existem muitas fontes de ansiedade, sendo elas a rivalidade com o adversário ou uma decisão do arbitro. Os níveis de ansiedade podem aumentar ou diminuir no decorrer do período de pré, durante ou pós competição, tendendo a diminuir durante a competição em esportes que exijam força e resistência e aumentar nos que exigem precisão e incerteza conforme passa o tempo.

Como foi dito, a ansiedade é uma das principais variáveis que interferem no desempenho dos atletas (Figueiredo, 2000), trazendo a agressão como um dos meios de demonstrar a ansiedade que aflige o esportista, além dos fatores fisiológicos e motores, como é visto em alguns estudos onde pesquisadores têm investigado a relação da ansiedade com outros construtos presentes no contexto esportivo.

Outros motivos que levam a agressão estão inseridos na dinâmica do jogo: a distância de confronto, espaço individual de interação, grau de violência e facilidade de domínio da bola já propicia uma forma de transgressão da regra (PARLEBAS apud BETTI, 1997). Outros fatores que influenciam comportamentos agressivos durante eventos esportivos são destacados por Samulski e Barreto, entre eles estão: importância da partida, nível de rendimento dos jogadores, comportamento do árbitro, técnicos e torcedores, posição e tarefa tática do jogador, além das expectativas para a partida, hostilidade, ofensas verbais ou físicas dirigidas a um colega ou ao próprio jogador, influência a agressão nos atletas.

Assim também como a mídia, que exalta a vontade e garra de forma brutal, como diz Machado (1997): “Hoje, a mídia, com seu poder de influência no mundo juvenil, repete lances de extrema violência com requintes didáticos; a câmera lenta possibilita que se divida o momento da agressão, tornando-se fácil a cópia e a repetição do gesto, por vezes seguidas” (MACHADO, 1997, p74).

Isso faz com que o jogador seja agressivo e utilize-se disso para ganhar jogos e manter um bom desempenho, já que as competições da atualidade são encaradas

como forma de inclusão e exclusão, o melhor tem mais amigos e reconhecimento dos pais e técnicos. Porém um atleta que não se foca em agredir o adversário tem um desempenho maior, pois ele se preocupa com o seu desempenho, não com o que o adversário faz, aumentando assim as chances de se sobressair (MARQUES, 2003).

Sendo assim, a agressão é um elemento inerente ao sucesso desportivo (MAXWELL, 2004), fazendo com que a definição de agressão proposta por Baron e Richardson (1994): “qualquer forma de comportamento dirigido com o objetivo de ferir ou magoar outro ser vivo motivado para evitar tal tratamento” não se encaixe mais no âmbito esportivo, sendo trocada pela de Maxwell (2004): “como qualquer comportamento (intencional) não reconhecido como legal no âmbito das regras oficiais de conduta, dirigido para um adversário, árbitro (juiz), colega de equipa ou espectador, que é motivado para evitar tal comportamento”. De acordo com alguns autores, essa definição não é precisa para o ambiente esportivo, já que ela tem uma visão muito limitada de agressão no esporte.

Kerr (2006) afirma que a definição de Maxwell não faz diferenciação entre os esportes, tais como os de contato físico em equipe como Rugby, hockey no gelo e Futebol Americano, aonde alguns tipos de agressões e violências são permitidos pelas regras. Outro ponto abordado é que em alguns esportes as regras ou leis são, em algumas circunstâncias, superadas pelas normas dos jogadores, e o que eles acham que é ou não correto, isso é ainda mais visível no hockey de gelo, aonde a “briga” não é permitida pela regra, porém é aceita entre os jogadores, técnicos e árbitros (COLBURN, 1985, 1989; DRYDEN, 2004).

Outra afirmação de Kerr (1997) fala que os jogadores, principalmente dos esportes mostrados acima, não são “motivados a evitar tal comportamento”, sendo que eles tem a consciência que estão susceptíveis a sofrerem de agressões legais ou ilegais e aceitas ou não aceitas durante um jogo.

A AGRESSIVIDADE NO JOGO DE RÚGBI

Sendo o jogo de rugby uma prática esportiva de contato, existem situações de confrontos que algumas vezes podem não ocorrer de forma igual, como por exemplo, um jogador mais leve fazer oposição a um jogador mais forte e pesado que ele. Esse tipo de situação causa mudanças no estado emocional do jogador. Mas o que tornaria o jogador agressivo nessa situação?

Primeiramente vamos analisar o que é o confronto, no dicionário, confrontar significa por frente a frente. Na psicologia, temos que o confronto pode ocorrer de três formas: pode ser pessoal (quando o atleta busca a superação de uma marca, independente dos adversários); com um adversário na forma de contato direto (lutas e a maioria dos esportes coletivos) e indireto (como na maioria dos esportes individuais: ginástica, GRD, tênis de mesa, atletismo e em alguns esportes coletivos, como o voleibol).

No rugby encontramos dois tipos de confronto, o pessoal e o de contato direto. Esses confrontos mexem com o psicológico do atleta, que pode sentir medo, raiva ou ansiedade, dependendo da situação que ele é inserido, diminuindo assim seu desempenho físico e em alguns casos tornando-o agressivo.

Saímos assim da situação de confronto, que é um ponto positivo do esporte, ser confrontado para ultrapassar seus próprios limites ou o do seu adversário, mesmo estando em contato com ele, para passarmos para a agressão.

No esporte o termo agressividade pode ser usado de formas diferentes, existe a agressividade “boa”, que é uma disputa mais firme pela bola, porém dentro das regras, e a agressividade “má”, quando uma falta é aplicada propositalmente. Porém a agressividade é boa ou má dependendo do ponto de vista em que ela é analisada. Mas o intuito aqui não é analisar o motivo da agressão, mas sim o comportamento do atleta que leva a ela.

Na psicologia, agressão é definida da seguinte maneira: “qualquer forma de comportamento dirigido ao objetivo de prejudicar ou ferir outro ser vivo que está motivado a evitar tal tratamento” (Baron e Richardson, 1994, p.7). Para facilitar, Gill (2000) definiu quatro critérios que envolviam essa e outras definições para caracterizar uma agressão:

- É um comportamento
- Envolve danos ou ferimento
- É dirigida a um organismo vivo
- Envolve intenção

Sendo assim, temos que agressão é um comportamento e não uma emoção, ela envolve danos ou ferimentos tanto físico quanto psicológico, é dirigida a um ser vivo, ou seja, tacar a raquete de tênis no chão é um ato de mau gosto, mas não agressivo, e ela tem que ser feita de forma intencional, acertar uma cotovelada enquanto faz um giro no basquete não é agressivo, desde que não tenha sido intencional.

Ainda nessa teoria de agressão “boa” e “má”, temos a agressão hostil e a instrumental, diferenciadas por Husman e Silva (1984). A agressão hostil é quando o objetivo principal da ação é causar dano, seja ele físico ou psicológico, já a agressão instrumental é aquela que marca uma busca a um objetivo não-agressivo, por exemplo o tackle do rugby, aonde o objetivo do jogador é parar o outro colocando-o no chão com o impacto e a técnica correta, porém, se esse mesmo jogador aplicasse o tackle fora da altura permitida, acima do peito, ele estaria sendo agressivo-hostil.

Porém essa teoria é muito simplista pelo fato que um jogador pode agredir o outro de forma hostil e instrumental ao mesmo tempo, como por exemplo, uma falta no futebol para impedir o contra-ataque. Então esses dois tipos de agressão não podem ser diferenciados com tanta facilidade. Temos que entender ainda que muitas vezes a agressão instrumental não é totalmente admissível, tendo ainda que separar o que é comportamento assertivo, jogar dentro das regras com alta

intensidade e emoção, sem causar danos (Widmeyer, Dorsch, Bray e McGuire, 2002), de comportamento agressivo instrumental inaceitável.

Para se entender melhor a agressividade os psicólogos apresentaram quatro importantes teorias sobre as causas de agressão: a teoria do instinto, a teoria da frustração-agressão, a teoria da aprendizagem social, a teoria da frustração-agressão revisada e a mais recente, o modelo de agressão geral.

Para esse trabalho as teorias que mais se encaixam são a da frustração-agressão revisada e o modelo de agressão geral. Primeiramente iremos analisar a teoria da frustração-agressão revisada, ela mistura as teorias da frustração-agressão com a teoria da aprendizagem social e ela diz que, embora a frustração nem sempre leve a agressão, ela aumenta a probabilidade de agressão pelo aumento da excitação, da raiva e de outros pensamentos e emoções (Baron e Richardson, 1994; Berkowitz, 1965, 1969, 1993).

Porém uma agressão por causa da excitação e raiva só ocorre quando ela é socialmente aceita, por exemplo, quando um jogador de rúgbi aplica um tackle alto e seu técnico e equipe aprovam a atitude, assim sempre que ele se sentir frustrado ele vai recorrer para a agressão, porém se na mesma situação ocorrer uma repressão por parte de seu técnico e equipe, a probabilidade de acontecer é menor. Lembrando também que a frustração não aparece do nada, um lance mal marcado pelo árbitro ou um entrada mais dura do adversário fazem com que o jogador se sinta frustrado.

No modelo de agressão geral, nós temos uma nova mistura, que deixa mais completa a forma de se entender como ocorre a agressão. De acordo com o modelo, a frustração é somente uma parcela da agressão, juntamente com ela entra os fatores pessoais, como crenças e atitudes, e também as circunstâncias, como local, provocações pré-jogo, o incentivo para ser agressivo. Simplificando, os fatores pessoais, juntamente com os fatores situacionais modificam o estado interno do atleta, que pode resultar em uma agressão.

Além dos motivos internos do jogador, no rúgbi nós temos quatro influências externas que recaem sobre o jogador, seja dentro ou fora de campo e elas são: o

técnico, o capitão do time, o árbitro e a torcida para entendermos melhor, nós temos que falar a importância dos quatro para uma equipe.

Começaremos primeiro pelo técnico, como treinador do time, ele pode moldá-la do jeito que bem entender, ou seja, se temos um técnico correto, que segue as regras do jogo, ele vai treinar seu time de modo que ele jogue de forma limpa, buscando a integridade tanto da sua equipe quanto do adversário. Porém, se técnico anda passando por frustrações, como por exemplo: uma ameaça ao seu trabalho, uma possível queda do grupo ou uma pressão da diretoria, pode fazer com que ele treine seu time para ser mais violento, beirando ou sendo agressivo dentro de campo, ensinando formas de infringir as regras. Outra maneira é escolhendo um capitão que atenda ao seu perfil e necessidade dentro de campo, entrando assim na outra pessoa que exerce influência em uma equipe de rúgbi.

O capitão do grupo é uma peça muito importante para o time, além de geralmente ser a pessoa com mais experiência em campo, ele é o único que pode falar com o árbitro durante a partida e passa as informações deste para seus jogadores. Então a agressividade do capitão reflete sim em sua equipe, imagine uma situação aonde o árbitro chame-o para repreender a entrada de um jogador, o capitão recebe essa informação, mas para seu jogador ele passa uma mensagem positiva, falando para que ele continuar assim, incentivando-o a ser agressivo, isso faz com que o time se torne mais agressivo. Porém o capitão tem em suas mãos também o poder de repreender seu jogador e impedi-lo de cometer tais infrações, mas esse tipo de atitude depende de como ele está emocionalmente naquela partida e também do comportamento do árbitro.

O árbitro é a peça chave para a contenção da agressão em campo, assim como também pode ser a peça chave para o começo da mesma. No rúgbi, diferente de outros esportes como o futebol, o árbitro tem a voz dentro de campo, somente o capitão é autorizado a falar com ele e mesmo assim de forma discreta e regulada. Sendo assim, qualquer tipo de frustração com o árbitro não possui maneira de ser descarregada sobre ele, então os jogadores transferem ela para o time adversário. O árbitro pode ser agressivo, a seu modo, deixando o jogo correr quando acontece uma entrada mais dura, por exemplo, devido à pressão da torcida ou por aquele ser

um torneio importante, isso influencia nas tomadas de decisões do árbitro e também na partida. O tipo de atitude do árbitro faz com que o jogador perca sua estabilidade psicológica e se transforme em um jogador agressivo.

A última influência exercida sobre o jogador vem do lado de fora do campo nos estádios ou também até mesmo de casa, do famoso pai-torcedor. O torcedor geralmente se caracteriza muito com seu time, sofre nas derrotas e fica feliz nas vitórias, isso faz com que muitas vezes os ânimos se exaltem e atos de agressão ocorram, mas como já foi mencionado, também no torcedor a agressão só aparece perante fatores ambientais ou relacionados ao jogo. A oferta de álcool dentro dos estádios facilita essa demonstração de violência, juntamente com lugares em superlotação (Cavanaugh e Silva, 1980; Russell e Arms, 1995).

Outro ponto importante a ser citado é que os jogadores influenciam as atitudes da torcida, DeNeui e Sachau (1996) mostram que atos de agressão entre jogadores são relacionados com a satisfação de alguns torcedores, pessoas essas que buscam no esporte a violência para satisfazer suas necessidades. A rivalidade entre as torcidas e erros na arbitragem também podem deixar os torcedores mais agressivos.

O torcedor família exerce grande influência no jogador, pois ela vem desde casa e durante uma partida pode demonstrar essa agressividade por ver seu parente ser castigado em campo e nada ser feito. Em situações assim, ele pode influenciar a pessoa relacionada a ele a utilizar da agressão também, a fim de que as coisas fiquem iguais. Muitas vezes essa influência familiar acaba tendo um peso muito grande na vida profissional do jogador.

CONCLUSÃO

A agressividade é considerada um comportamento, pois ela é direcionada há outro ser vivo, sendo assim existe emoções que levam a agressão dentro do esporte.

A ansiedade é a principal emoção que conduz à agressividade, ela é muito frequente no meio esportivo, pois os atletas estão sempre sobre pressão para ganhar e ser o melhor. O jogador ansioso tem mais chances de cometer erro, o que gera mais emoções, entre elas o medo e a frustração.

O medo de errar deixa a situação mais difícil para o atleta, e quando ele acontece, a sensação de frustração é eminente, o que é explicado nas teorias de frustração-agressão e agressão geral: a frustração, apoiada em outros pilares, acaba gerando um comportamento agressivo do jogador.

Para agravar ainda mais a situação, Lavallé e Flint (1996) realizaram um estudo com jogadores de futebol e de *rugby* do sexo masculino, com idades entre 19 e 28 anos de uma universidade canadense. Os resultados revelaram que a ansiedade-traço competitiva, através do SCAT (*Sport Competition Anxiety Test*), foi significativamente correlacionada com os fatores de tensão/ ansiedade e raiva /hostilidade, bem como com o escore total dos estados de humor negativos. Mostrando que o índice de dano nos atletas se relaciona de forma significativa com os resultados do SCAT.

Esse estudo merece uma atenção especial e também um aprofundamento maior, pois ele mostra um aspecto no jogador de rúgbi que pode diferencia-lo de outros esportes e dessa forma trabalhar de forma mais clara com o problema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALVO, M.G; ESTÉVEZ, A; PÉREZ, J.G; HERNÁNDEZ, H.P. **Ansiedad y rendimiento atletico en condiciones de estres:** efectos moduladores de la practica. revista de psicología del deporte, 1997.

COLLINS, Tony. *A social history of the English Rugby Union*. Abingdon: Routledge, 2009.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. *A Dança dos Deuses. Futebol, sociedade, cultura*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

GONÇALVES, M.P.; **Ansiedade-traço competitiva:** diferenças quanto ao gênero, faixa etária, experiência em competições e modalidade esportiva em jovens atletas. Psico-USF (Impr.) vol.12 no.2 Itatiba July/Dec. 2007.

JODRA P., PRESIDENTE (APSIDE) DE ESPAÑA "La Ansiedad en el deporte".

Junior, D.R. **A competição como fonte de estresse no esporte.** Rev. Bras. Ciên. e Mov. Brasília v. 10 n. 4 p. 19-26 outubro 2002.

KERR, J.H. **A critique of the development of the Competitive Aggressiveness and Anger Scale.** Faculty of Health and Sport Sciences, Kokushikan University, 7-3-1 Nagayama, Tama, Tokyo 206 8515, Japan. *Psychology of Sport and Exercise* 9 (2008) 721–728.

MARQUES, M.G. **Psicologia do Esporte:** Aspectos Em Que Os Atletas Acreditam. Porto Alegre: Editora da ULBRA, 2003.

PILZ, G.A. **Changes of Violence in Sport.** *International Review for the Sociology of Sport*, 1982; 17; 47, DOI: 10.1177/101269028201700403.

RUBIO, K. **A psicologia do esporte:** histórico e áreas de atuação e pesquisa. *Psicol. cienc. prof.* vol.19 no.3 Brasília, 1999.

SOFIA, R.M; CRUZ, J.F.A. **Adaptação e características psicométricas da "escala de agressividade e raiva competitiva":** estudo preliminar com futebolistas portugueses. Escola de Psicologia, Universidade do Minho, Braga, Portugal; Edições Universitárias Lusófonas, Lda, 2012.

VELHO, N.M; FENSTERSEIFER, A.C.B. **A violência no futebol:** revisão sócio-psicológica. Florianópolis, Revista Brasileira de Cineantropometria e Desempenho Humano v. 7, n. 1, p. 64-74, 2005.

Weinberg, R.S; Gould, D. **Fundamentos da Psicologia do Esporte e do Exercício 4ª Edição.** Artmed, 2008

ÁREAS de atuação da psicologia. Disponível em: <http://www.unipsico.com.br/web2/psicologia/atuacao_psicologia.htm>. Acesso em: 04 dez. 2014.

ESCOLA, Brasil (Ed.). **Nascimento da Psicologia.** Disponível em: <<http://www.brasilescola.com/psicologia/nascimento-psicologia.htm>>. Acesso em: 02 dez. 2014.

EPIPHANIO, Erika Höfling. **Psicologia do esporte: apropriando a desapropriação.** Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1414-98931999000300008>>. Acesso em: 03 dez. 2014.

HISTÓRIA do Rugby. Disponível em: <<http://www.rugbier.com.br/historia-do-rugby>>. Acesso em: 02 dez. 2014

HISTÓRIA do Rugby. Disponível em: <<http://www.portaldorugby.com.br/entenda-o-rugby/historia-do-rugby>>. Acesso em: 02 dez. 2014.

MOREIRA, Jacqueline de Oliveira; ROMAGNOLI, Roberta Carvalho; NEVES, Edwiges de Oliveira. **O surgimento da clínica psicológica: da prática curativa aos dispositivos de promoção da saúde.** Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1414-98932007000400004>>. Acesso em: 03 dez. 2014.

PSICOLOGIA. **Surgimento da psicologia como ciência.** Disponível em: <<http://psicologiad30.blogspot.com.br/2012/03/surgimento-da-psicologia-como-ciencia.html>>. Acesso em: 02 dez. 2014.

RODRIGUES, Natalia. **Qual é a origem e em que época surgiu a profissão de psicólogo?** Disponível em: <<http://guiadoestudante.abril.com.br/orientacao-vocacional/consulte-orientador/qual-origem-epoca-surgiu-profissao-psicologo-503026.shtml>>. Acesso em: 03 dez. 2014.

RUBIO, Katia. **A psicologia do esporte: histórico e áreas de atuação e pesquisa.** Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1414-98931999000300007>>. Acesso em: 03 dez. 2014.

SOUZA, Felipe de. **7 melhores áreas da atuação da psicologia.** Disponível em: <<https://www.psicologiamsn.com/2013/10/7-melhores-areas-da-atuacao-da-psicologia.html>>. Acesso em: 04 dez. 2014.