

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS**

**ELLEN CAROLINE DE LIMA**

**“PUDE FAZER O QUARTO GOL QUE SIGNIFICOU OS TRÊS PONTOS PARA  
NÓS”: COMO O USO DA UNIDADE LEXICAL *TRÊS PONTOS* POR JOGADORES  
DE FUTEBOL PERSPECTIVA O FRAME RESULTADO EM ENTREVISTAS  
PÓS-JOGO DO BRASILEIRÃO**

**PORTO ALEGRE**

**2023**

ELLEN CAROLINE DE LIMA

**“PUDE FAZER O QUARTO GOL QUE SIGNIFICOU OS TRÊS PONTOS PARA  
NÓS”: COMO O USO DA UNIDADE LEXICAL *TRÊS PONTOS* POR JOGADORES  
DE FUTEBOL PERSPECTIVA O FRAME RESULTADO EM ENTREVISTAS  
PÓS-JOGO DO BRASILEIRÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Linguística, Filologia e Estudos Literários do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Maity Simone Guerreiro Siqueira

Coorientadora: Profa. Dra. Ana Flávia Souto de Oliveira

PORTO ALEGRE

2023

## CIP - Catalogação na Publicação

Lima, Ellen Caroline de  
"PUDE FAZER O QUARTO GOL QUE SIGNIFICOU OS TRÊS  
PONTOS PARA NÓS": como o uso da unidade lexical três  
pontos por jogadores de futebol perspectiva o frame  
Resultado em entrevistas pós-jogo do Brasileirão /  
Ellen Caroline de Lima. -- 2023.

74 f.

Orientadora: Maity Simone Guerreiro Siqueira.

Coorientadora: Ana Flávia Souto de Oliveira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Letras, Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa e  
Literaturas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa e  
Literaturas de Língua Inglesa, Porto Alegre, BR-RS,  
2023.

1. Linguística Cognitiva. 2. Frame. 3.  
Perspectivação. 4. Futebol. 5. Três pontos. I.  
Siqueira, Maity Simone Guerreiro, orient. II.

Oliveira, Ana Flávia Souto de, coorient. III. Título  
Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

ELLEN CAROLINE DE LIMA

“PUDE FAZER O QUARTO GOL QUE SIGNIFICOU OS TRÊS PONTOS PARA NÓS”:  
COMO O USO DA UNIDADE LEXICAL *TRÊS PONTOS* POR JOGADORES DE  
FUTEBOL PERSPECTIVA O FRAME RESULTADO EM ENTREVISTAS PÓS-JOGO DO  
BRASILEIRÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Departamento de Linguística, Filologia e  
Estudos Literários do Instituto de Letras da  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
como requisito parcial para a obtenção do  
título de Licenciada em Letras.

Porto Alegre, 12 de abril de 2023

Resultado: Aprovada com conceito A

BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra. Larissa Moreira Brangel

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Profª. Dra. Maitê Moraes Gil

Universidade do Minho (UMinho)

Profª. Dra. Maity Simone Guerreiro Siqueira (Orientadora)

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Profª. Dra. Ana Flávia Souto de Oliveira (Coorientadora)

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

*Aos pesquisadores que entram em campo em busca de um bom resultado, mas que, antes de obtê-lo, precisam lidar com os desafios que se apresentam dentro das quatro linhas durante os noventa minutos. Quando a vitória parecer incerta ou distante, permaneçam jogando, aperfeiçoando seus esquemas técnico e tático e insistindo no gol, pois, até o apito final, tudo é possível.*

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por tudo. Principalmente, obrigada por ser sempre paciente e bondoso, por ter me dado a oportunidade de Te conhecer e por cuidar de mim todos os dias da minha vida.

À minha mãe, Elenita, por ter me ensinado o caminho da fé e não ter medido esforços para criar eu e meu irmão. Obrigada por ser a pessoa mais generosa que conheço e o principal exemplo de força que tenho na minha vida. Dentre tantos outros motivos, obrigada por me mostrar que se importa comigo fazendo lanchinhos para eu levar à PoA cada vez que retorno à cidade.

Ao meu irmão, Gui, por ser pragmático e, ao mesmo tempo, ter a capacidade de fazer perguntas difíceis sobre qualquer assunto e responder às que são feitas para você com outras perguntas. Sua atitude científica me ajuda a pensar e rever minhas estratégias argumentativas.

À minha vó, Jane, pelas orações (especialmente aquelas para eu conseguir escrever o TCC) e pelas conversas sobre a Palavra e a vida. Obrigada por ser, também, um exemplo de persistência e por me mostrar que é possível enfrentar as dificuldades com bom humor.

Ao meu vô, Luís, pelos momentos de jogo que vimos juntos e por nossas conversas sobre nossos times.

Ao meu pai, Rodrigo (*In memoriam*), por ter, como todos falam, me dado de herança seus gostos e traços da sua personalidade. Infelizmente você não pode estar aqui neste momento importante, mas sei que, no pouco tempo que dividimos, te amei e fui muito amada por você.

À Maity, a única pessoa que eu poderia ter escolhido para me orientar. Obrigada por abraçar a ideia do tema do TCC e pegar na minha mão rumo ao desbravamento do mundo dos frames; pela compreensão que teve comigo quando adiei a pesquisa e pela cadeira de Tópicos de Semântica, que abriu as portas para que eu conhecesse a Linguística Cognitiva e me encontrasse, no estudo da linguagem, dentro desta área.

À Ana, por ter embarcado — ou entrado em campo — na orientação do TCC, como coorientadora, e pegar na minha outra mão para que eu explorasse a terra dos frames. Obrigada por ter contribuído com tanta riqueza de conhecimento sobre esta área. Foi um prazer muito grande te conhecer, e sou muito grata por você ter participado deste processo.

Ao melhor grupo de pesquisa da UFRGS e do Brasil, o METAFOLIA, por terem me recebido com entusiasmo em 2021 e por, desde então, me ensinarem sobre a LC. É uma alegria poder estar cercada de pessoas tão inteligentes e excelentes no trabalho que fazem. Em

especial, agradeço à Carol, ao Felipe e ao Vinícius, porque, além de terem me ajudado com comentários e reflexões sobre o TCC, me tranquilizaram em relação a ele.

Às professoras da banca, Larissa e Maitê, por terem aceitado o convite para compôr tal banca e contribuírem com críticas, sugestões e reflexões sobre este trabalho.

Aos professores que tiveram, de alguma forma, um impacto positivo e significativo para mim durante a graduação: À Lucia Rottava, pela coordenação do Pibid durante o período em que fui bolsista e pelas muitas sugestões no início da minha atuação como professora. À Lia Schulz, pela sensibilidade e empatia com as quais conduziu as aulas de Estágio em Português II, no retorno presencial da UFRGS — obrigada por acolher toda a turma e nos proporcionar um espaço saudável de reflexões sobre o fazer docente e um ensino de línguas que considera a condição humana de professores e alunos. À Simone Sarmiento por ter, durante os estágios de Língua Inglesa, me feito enxergar o ensino de inglês com mais carinho e atenção, e por ter sido minha orientadora no primeiro estágio não obrigatório que fiz. À Jane Tutikian, pela oportunidade de ter, como minha última experiência na graduação, além do TCC, a monitoria — e uma monitoria em uma cadeira de literatura, como eu nunca poderia imaginar. Ao Marcos Goldnadel, por ter sido o primeiro professor por meio do qual tive contato direto com a área da Semântica.

Aos professores que me proporcionaram reflexões valiosas sobre o funcionamento e o ensino-aprendizagem da língua portuguesa — Sérgio Menuzzi, Valdir Flores, Solange Mittmann, Luiza Milano — e sobre a escola e planejamento de aula — Luciane Uberti. À Maria Cristina Martins, por meio da qual conheci e me interessei pelo latim. Ao Sandro Fonseca, por ter me apresentado e despertado meu interesse pela Libras na eletiva de *Panorama de Estudos Linguísticos sobre a Língua de Sinais* e à Erika Silva, por ser a melhor professora de Libras I da Faced — e ter sido a primeira pessoa a me ensinar o sinal de "Inter" em Libras. Aos professores de inglês que, por meio de sua didática e profunda compreensão da realidade dos alunos, tornaram meus estudos da ênfase menos sofridos: Ingrid Finger, Reiner Perozzo e Ian Alexander. Aos professores de literatura, os quais, cada um à sua maneira, resgataram o sentido que a literatura tinha para mim antes de entrar na UFRGS, ao mesmo tempo em que me fizeram olhar para o campo de estudos literários como um lugar de conhecimentos pertinentes e abundantes: Antonio Barros, Cristiane Alves, Rita Lenira, Homero Araújo e, novamente, Jane Tutikian. A grande parte de vocês, muito obrigada, também, pela grande paciência e cuidado com a qual conduziram suas aulas. Isto fez, com toda a certeza, muita diferença na minha aprendizagem.

Ao CEL, por estarem sempre lutando e promovendo debates pelos direitos dos estudantes na Letras e por melhoria de condições no nosso curso e na UFRGS como um todo.

Ao Instituto de Letras e a todos os funcionários que trabalham nele, contribuindo para que nós, alunos, tenhamos boas condições para estudar. Em especial, agradeço ao pessoal da limpeza do prédio de aulas e do IL; ao pessoal da COMGRAD; à Rita e ao Nino da portaria do prédio de aulas; aos bolsistas que trabalham nos diversos setores - mas, principalmente, aos bolsistas da informática, que sempre estão salvando alguém — como eu! — de algum imprevisto com a internet, os projetores ou os computadores.

Aos funcionários do RU 3, no Vale, e RU 4, no Agronomia, por desempenharem a difícil tarefa de alimentar milhares de estudantes. Obrigada por prepararem os alimentos, distribuí-los e reporem-os no buffet e limparem os pratos e talheres. Sem RU, meu rendimento acadêmico teria sido bastante prejudicado, e seria muito difícil ficar acordada nas aulas do período da tarde.

A todos que, de alguma forma, me ajudaram na mudança de Caxias para PoA: ao Vando, por ter levado eu e minha família a Porto Alegre no dia da matrícula; à Silvana, colega da Letras que, também no dia da matrícula, me informou sobre a Casa dos Estudantes da Faculdade de Agronomia e Veterinária (CEFAV) — teria sido muito complicado permanecer na cidade se eu não tivesse conhecido a CEFAV; ao funcionário do último andar da Faculdade de Agronomia que, mesmo sem ser parte de sua função, ajudou eu e minha família a acharmos a CEFAV; ao Oderlei, que levou minha família a Porto Alegre para a prova de toga.

Ao Loki Dixon, meu gato, e à Mima, gata da minha mãe, por, em muitos momentos, terem aliviado o estresse e a ansiedade que pudesse sentir escrevendo o TCC. À Nyk (*In memoriam*), minha cachorra vira-lata que, por dezessete anos, foi minha companheira e me trouxe alegria em todos os momentos da minha vida.

Às minhas tias, principalmente à tia Bete e a tia Eroni, por me abençoarem com recursos materiais desde antes de eu entrar na UFRGS, fazendo com que eu tivesse condições de poder ter ou comprar coisas pontuais que seriam, cada qual a seu momento, muito importantes para mim. À tia Eroni, obrigada, também, por ter me dado a formatura. À tia Bete, obrigada por dividir comigo o amor pelo Colorado.

Aos meus amigos, por estarem comigo em tantos momentos. Aos meus amigos da Benjamin, do eterno "BeCo", por serem os primeiros a me acolher quando me mudei para Porto Alegre: Vic, Millena, Hanna, Vi Souza, Gabi, Will, Jonatas, Lucas, Lael, Pedro, Patrick, Micael, Matheus, Pietra. Obrigada por compartilharem cultos, conversas, jantares, jogos e tantas outras coisas comigo. Sou muito grata por tê-los em minha vida.

À Isly, por ser, além de amiga, uma excelente tradutora. Obrigada por ter me ajudado com as traduções das entrevistas em espanhol, por ter revisado meu resumo em inglês e por sempre me apresentar os melhores artistas do Leste Asiático — Seventeen e NCT Dream me acompanharam em alguns intervalos da escrita do TCC.

Ao Elias, o primeiro cristão que encontrei na UFRGS — e, mais surpreendentemente, na CEFAV. Obrigada por ter se tornado meu amigo e compartilhado comigo conversas sobre Deus, a UFRGS e Porto Alegre.

Aos meus outros amigos da CEFAV, por dividirem comigo os perrengues da vida em república: ao Guilherme Moura, ao Jaime, ao Danilo, ao Nico. Nossas conversas sobre os tópicos mais aleatórios possíveis fizeram com que as adversidades da minha vida acadêmica ficassem em segundo plano e não parecessem o fim do mundo.

Aos amigos do Farol, Bia, Cat, Bryan, Esdras, Marcos e Tiago, por me apresentarem o Farol na UFRGS e, por meio de discussões fundamentadas, me mostrarem que ciência e fé não são inimigas e não tomam o lugar uma da outra.

Aos meus amigos do Ensino Médio, Lucas e Marco Túlio, por terem feito com que eu tivesse, e ainda tenha, boas lembranças da escola e dos anos que estudamos juntos.

Ao Daniel, que, assim como eu, foi doido o suficiente para entrar na comissão de formatura e à Fernanda, que também participou de grande parte deste processo. Obrigada por não terem me deixado perder os fios de cabelo sozinha e me transformado no Coringa com tantos problemas que surgiam no grupo de formandos e em nossas conversas com a produtora.

À Amanda e à Martina, por terem me incentivado, nos quarenta e cinco do segundo tempo, a dar um gás no TCC e "sentar a bunda" na cadeira para escrever as ideias emaranhadas na mente. Obrigada, inclusive, por terem criado um grupo no WhatsApp para que, diariamente, a gente falasse sobre nossos trabalhos.

À Sandra, minha terapeuta, por ter começado a me atender no momento mais difícil da minha vida — a pandemia. Obrigada por todo o cuidado que teve ao me ajudar a entender o que estava sentindo, a saber como lidar com crises de ansiedade e a não jogar tudo para o alto e trancar o curso. Ainda, obrigada por ter me ajudado a organizar os pensamentos da minha mente e a encarar o TCC, na medida do possível, com leveza.

Aos pastores e suas esposas que tiveram um papel fundamental na minha caminhada cristã, Gisele, Taís, Daniel e Valter e às irmãs Kátia e Lela. Obrigada pelos ensinamentos sobre Jesus e os desafios da vida cristã, pelos aconselhamentos em situações difíceis e pelas orações.

À Catarina, por sempre aparecer na minha casa, em Caxias, com “besteirinhas” para eu comer enquanto escrevia o TCC.

À professora Maribel, por ter sido, além de professora, uma amiga nos meus anos escolares e pelas nossas conversas sobre, entre outras coisas, a UFRGS — quando eu ainda nem fazia ideia de que conseguiria, de fato, entrar na UFRGS.

Às demais professoras que passaram pela minha vida. Especialmente, à professora Sandra, da primeira série, e às professoras Cris, Tenisa, Alexandra e Alessandra, do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio.

Às professoras Jece, Dai e Anay, por terem me acompanhado no Pibid, na Residência Pedagógica e nos estágios obrigatórios de Língua Portuguesa. Obrigada por terem me recebido com entusiasmo no Gema e por contribuírem para o meu desenvolvimento como docente.

Aos alunos com os quais tive a oportunidade de compartilhar a sala de aula, por me possibilitarem um aprendizado contínuo sobre o que é ensinar, aprender e ser professora e por me lembrarem, a cada encontro, dos motivos que me fizeram escolher esta profissão.

Ao Ludopédio e ao Museu do Futebol, por terem expandido minha visão sobre os trabalhos dedicados ao futebol que são feitos nas Ciências Humanas e da Linguagem. Obrigada por, entre outras coisas, me incentivarem a falar — e procurar continuar falando — sobre o futebol jogado em campo, mas, também, aquele jogado fora dele.

Ao Sport Club Internacional, por me fazer amar o futebol, mas, acima dele, por eu poder te amar. Trago amor e paixão, por ti, Inter.

*"Terminado o jogo, repórteres o cercaram, crivando-o de perguntas. Eram de tal natureza que Dario respondeu:*

*"— Não me venha com problemáticas, pois tenho solucionáticas.*

*"Eis aí. Dario disse mais do que disse, dizendo apenas sobre futebol."*

— Carlos Drummond de Andrade, *Falou e disse* (in *Quando é dia de futebol*, p. 81)

## RESUMO

Esta pesquisa busca explicar como jogadores usam a unidade lexical (UL) *três pontos* para falar de resultado em entrevistas pós-jogo do Campeonato Brasileiro de Futebol Masculino. Tem-se como objetivo geral analisar quais aspectos semânticos de três pontos acionam o frame Resultado quando este aparece, no contexto da fala, imediatamente associado aos frames i) Competição; ii) Partida ou iii) Competição e Partida ao mesmo tempo. Frame é o conceito-chave utilizado no trabalho, sendo entendido, a partir de uma abordagem cognitivista da linguagem, como o construto que esquematiza na mente as experiências de mundo vivenciadas pelos seres humanos. A experiência humana entendida por futebol, por exemplo, tem elementos e ações ligadas a si (e.g., bola, campo de futebol, fazer um gol) organizados em uma estrutura cognitiva de conhecimento (FILLMORE, 1975). Esta estrutura reflete-se na estrutura semântica de palavras, como jogo em casa, expulsão e gol olímpico, unidades lexicais cuja compreensão do significado depende da consideração sobre o espaço onde o jogo acontece, i.e. o campo. Para investigar os modos de uso de *três pontos* por jogadores de futebol, 39 entrevistas do retorno do Brasileirão 2022 foram transcritas e reunidas no corpus que constitui este trabalho — a UL estudada foi empregada em todas estas entrevistas. Identificou-se se as unidades lexicais próximas a três pontos evocavam o frame Competição ou Partida e, a partir disso, classificou-se os tipos de uso da UL estudada. Os resultados apontaram que o uso de *três pontos* com maior ocorrência, no contexto da pesquisa, perspectiva o frame Resultado a partir de elementos e ações associadas ao frame Partida. Assim, *três pontos* destaca o resultado positivo (a vitória) que um time obteve em uma partida ou busca obter em uma partida futura. Além disso, o principal tipo de uso da unidade lexical *três pontos* indica que o fato das entrevistas pós-jogo ocorrerem logo após o término da partida pode induzir os atletas a destacarem aspectos semânticos da unidade lexical que estejam diretamente associados ao frame Partida. Considerando-se os resultados obtidos, sugere-se a inclusão da unidade lexical *três pontos* no dicionário temático de futebol Field (CHISHMAN, 2018), visto que o uso de tal UL é recorrente e relevante no futebol, no que diz respeito a campeonatos que, como o Brasileirão, funcionam por pontos corridos. Ainda, propõe-se a divisão de Resultado em dois subframes — Resultado da competição e Resultado da partida — ao discutir-se os resultados do futebol. Por fim, apresenta-se um modelo de esquematização parcial do subframe Resultado da competição, o qual refere-se ao funcionamento de competições futebolísticas com sistema de pontos corridos.

Palavras-chave: Linguística Cognitiva. Frame. Perspectivação. Futebol. Três pontos.

## ABSTRACT

This research aims to explain how football players use the lexical unit (LU) *três pontos* (*three points*) to talk about result in Male Brazilian Football Championship's post-game interviews. Its main objective is to analyze which semantic aspects of *três pontos* trigger the Result frame when it appears, in the players' speech context, immediately associated to the frames i) Competition; ii) Match or iii) Both Competition and Match simultaneously. Frame is the key concept used in this research and it is understood, through language's cognitivist approach, as the construct that schematizes in the mind the world experiences lived by humans. For instance, the experience that is understood by *football* has elements and actions associated to itself (e.g., ball, football field, score a goal) organized in a knowledge cognitive structure (FILLMORE, 1975). This structure is reflected on the words' semantic structure, as in *home match*, *get sent off*, and *Olimpico goal*, lexical units whose meaning's comprehension requires considering the space where the match happens, i.e., the field. In order to investigate the ways in which *três pontos* is used by football players, 39 interviews of Brazilian Football Championship season's second half were transcribed and united in a *corpus* — in all these interviews, the studied LU was used. It was identified in the research which frame (Competition or Match) was evoked by the lexical units appearing next to *três pontos*. Then, it was classified the types of use of *três pontos*. Results pointed out that *três pontos* was used more often, in the research context, to profile the Result frame with elements and actions associated with the Match frame. Thus, *três pontos* highlights the positive result (win) that a team obtained or intend to obtain in a match. Therefore the main type of *três pontos* use indicates that, once post-game interviews occur right after the match's end, players may be induced to highlight *três pontos* semantic aspects directly linked to the Match frame. Considering the results, the research suggests the inclusion of lexical unit *três pontos* on the football thematic dictionary Field (CHISHMAN, 2018), once this lexical unit use is recurring and relevant in football championships with a round-robin system. Furthermore, it is proposed the division of the Result frame into two subframes: Competition's Result and Match's Result. Finally, the research presents a Competition's Result subframe partial schema model, which refers to the way round-robin football competitions function.

Keywords: Cognitive Linguistics. Frame. Perspectivization. Football. Three points.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FLUXOGRAMAS

Fluxograma 1 — Esquematização da cena Futebol	23
Fluxograma 2 — Esquematização do subframe Resultado	31
Fluxograma 3 — Proposta de esquematização do subframe Resultado_da_competição	63

### GRÁFICOS

Gráfico 1 — Ocorrência da unidade lexical três pontos no retorno do Brasileirão 2022 (em número de respostas por rodada)	42
Gráfico 2 — Frequência de uso da unidade lexical <i>três pontos</i> destacando os frames Competição, Partida e Competição e Partida	44
Gráfico 3 — Uso da unidade lexical <i>três pontos</i> de acordo com o resultado geral da partida após a qual o jogador concedeu entrevista	60
Gráfico 4 — Uso da unidade lexical <i>três pontos</i> de acordo com a posição do time do jogador entrevistado no início da rodada	61

### QUADROS

Quadro 1 — Acepções da palavra <i>futebol</i> nas visões dicionarística e enciclopédica do significado	20
Quadro 2 — Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Competição	29
Quadro 3 — Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Evento_esportivo	30
Quadro 4 — Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Resultado	32
Quadro 5 — Informações gerais sobre partidas e entrevistas pós-jogo da 20ª rodada do Campeonato Brasileiro de Futebol 2022	37
Quadro 6 — Unidades lexicais base para a identificação dos frames Partida e Competição	39
Quadro 7 — Transcrições cujo uso de <i>três pontos</i> perspectiva Resultado a partir de Competição	46
Quadro 8 — Transcrições cujo uso de <i>três pontos</i> perspectiva Resultado a partir de Partida	50
Quadro 9 — Transcrições cujo uso de <i>três pontos</i> perspectiva Resultado a partir de Partida e Competição	56

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

LC	Linguística Cognitiva
T	Transcrição
UL	Unidade lexical

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>17</b>
2.1 CONHECIMENTO ENCICLOPÉDICO.....	18
2.2 FRAME.....	21
<b>2.2.1 Os frames Competição, Partida e Resultado.....</b>	<b>28</b>
2.3 O CAMPEONATO BRASILEIRO DE FUTEBOL E A UNIDADE LEXICAL <i>TRÊS PONTOS</i> .....	33
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>35</b>
3.1 COLETA DE DADOS.....	35
3.2 TRANSCRIÇÕES.....	37
<b>4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>42</b>
4.1 <i>TRÊS PONTOS</i> COMO UNIDADE LEXICAL PERSPECTIVADORA DE RESULTADO EM RELAÇÃO À COMPETIÇÃO.....	45
4.2 <i>TRÊS PONTOS</i> COMO UNIDADE LEXICAL PERSPECTIVADORA DE RESULTADO EM RELAÇÃO À PARTIDA.....	49
4.3 <i>TRÊS PONTOS</i> COMO UNIDADE LEXICAL PERSPECTIVADORA DE RESULTADO EM RELAÇÃO À PARTIDA E À COMPETIÇÃO.....	56
4.4 OS CASOS TIQUINHO SOARES E YURI ALBERTO.....	58
4.5 RESULTADOS GERAIS DA PESQUISA.....	60
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>65</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>67</b>
<b>APÊNDICE A — PARTIDAS E ENTREVISTAS DO RETORNO DO BRASILEIRÃO 2022.....</b>	<b>70</b>
<b>ANEXO A — TABELA DE CLASSIFICAÇÃO DO BRASILEIRÃO 2022 (CLASSIFICAÇÃO FINAL).....</b>	<b>74</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A relevância cultural que o esporte mais popular do mundo desempenha no Brasil não é novidade. Por ser parte identitária do país, o futebol atravessa muitos campos — literário, musical, midiático. Dentre tantos campos, está presente, também, no linguístico. Não é coincidência que palavras e expressões como *chute*, *dar bola*, *aos quarenta e cinco do segundo tempo* e *jogar pra escanteio* ultrapassem *as quatro linhas* e adentre espaços que pouco ou nada tem a ver com o esporte. Por outro lado, mesmo que haja riqueza linguística evidenciada em expressões associadas ao meio futebolístico, não é raro ouvir-se que os jogadores, principais personagens do esporte, “falam sempre a mesma coisa”. Tal opinião, muitas vezes proferida por torcedores, jornalistas e espectadores do esporte em geral como um senso comum, desconsidera que o sentido atribuído a uma fala depende de um conjunto de fatores: quem fala, o que fala, como fala, quando fala, por que fala.

Como forma de promover, no campo científico da linguagem, a discussão sobre a diversidade de sentido que as falas de jogadores de futebol manifestam quando falam sobre um mesmo tópico, apresentamos, neste trabalho, uma análise de como a unidade lexical (UL) *três pontos* perspectiva, i.e., destaca, diferentes frames relacionados ao resultado sobre o qual os atletas falam em entrevistas pós-jogo do Campeonato Brasileiro de Futebol.

O Campeonato Brasileiro, ou Brasileirão, é a principal competição de futebol do país. Durante oito meses do ano, vinte jogos acontecem semanalmente. Quando um time vence uma partida, três pontos são acrescidos à sua campanha — se empata, recebe um ponto. A soma destes pontos é exibida na tabela de classificação do campeonato, atualizada sempre que um jogo termina. Ao término da competição, vence o time que tiver obtido mais pontos em todos os jogos. Contudo, a unidade lexical *três pontos* parece ser usada pelos jogadores não só para referirem-se aos pontos somados na tabela, mas, também, para referirem-se ao resultado positivo de uma partida, i.e., a vitória. Assim, procuramos investigar quais aspectos de resultado a unidade lexical destaca em cada fala: se aspectos mais ligados ao resultado da competição ou se aspectos mais ligados ao resultado da partida.

Para isso, adotamos a perspectiva cognitivista da linguagem e fazemos uso da noção de *frame* (FILLMORE, 1975; FERRARI, 2020), que diz respeito à organização das experiências de mundo dos seres humanos em estruturas cognitivas de conhecimento. Essas, por sua vez, incidem sobre a estrutura semântica da linguagem ao fornecerem as bases conceptuais a partir das quais entendemos-na.

Desta forma, o objetivo principal da pesquisa é analisar como a unidade lexical *três pontos* perspectiva o frame Resultado em falas de jogadores de futebol no Brasileirão. Nossa hipótese é a de que a UL *três pontos* aciona diferentes aspectos do frame Resultado de acordo com o frame — Competição ou Partida — ao qual Resultado encontra-se imediatamente relacionado. Para investigar isto, observamos respostas de jogadores a entrevistas pós-jogo do Brasileirão 2022. A partir delas, classificamos os usos de *três pontos* com base no frame mais destacado em cada fala.

Por fim, a organização deste trabalho, após esta introdução, está dividida em quatro partes: primeiramente, apresentamos, no referencial teórico, os conceitos e noções que embasam a perspectiva teórica adotada na pesquisa, partindo-se da noção de *cognição corporificada*, fundamental para a compreensão da perspectiva cognitivista da linguagem e chegando-se à definição de *frame*, construto central do trabalho; nessa mesma seção, contextualizamos os frames Competição, Partida e Resultado, dos quais esta pesquisa ocupa-se, além de descrevermos o funcionamento do Campeonato Brasileiro de Futebol. Em seguida, discorremos sobre a metodologia utilizada no trabalho, momento em que relatamos os processos realizados para chegarmos e procedermos à análise do material coletado; ainda, justificamos a escolha dos critérios usados em tais processos. Na terceira seção da pesquisa, promovemos a análise dos resultados obtidos, discutindo de que maneira o uso de *três pontos* perspectiva diferentes frames. Por fim, encerramos o trabalho com as considerações finais, quando sintetizamos as principais reflexões feitas durante a pesquisa e levantamos possibilidades sobre que aspectos do tema que podem ser mais explorados futuramente.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Ao adotar-se a perspectiva da Linguística Cognitiva (LC), entende-se que, para uma compreensão suficiente do significado de palavras ou expressões, é preciso considerar fenômenos e processos que extrapolam o nível estritamente linguístico. Atentar-se ao contexto situacional no qual uma palavra é usada é um exemplo disso: uma palavra provavelmente terá significados distintos de acordo com o contexto no qual for empregada. Em outros casos, ainda que tenha um mesmo significado em suas múltiplas realizações linguísticas, pode destacar diferentes aspectos deste significado, a depender do que o falante julgou ser relevante na situação. Assim, interpretar, a partir da perspectiva da Linguística Cognitiva — e, mais especificamente, da Semântica Cognitiva —, o processo de significação das palavras e de fenômenos a ele associados exige a apropriação de conceitos cujos pressupostos constituem-se, simultaneamente, de fatores de ordem linguística e cognitiva.

Para chegarmos à definição do conceito de frame, considerado o conceito-chave para a compreensão de nosso objeto de estudo, é importante, antes, pontuar algumas noções da LC que, sendo entendidas como basilares da perspectiva cognitivista, situam a posição adotada neste trabalho e orientam o entendimento dos frames, na medida em que fornecem as bases motivadoras do significado desses frames (FERRARI, 2020).

Primeiramente, consideramos a noção de cognição corporificada (*embodied cognition*), por meio da qual as bases motivadoras das experiências humanas podem ser explicadas. A partir dela, entende-se que as experiências corpóreas embasam as estruturas conceptuais utilizadas para compreender o funcionamento do mundo (EVANS; GREEN, 2006). Isso justifica-se tendo em vista que todas as experiências vivenciadas pelos seres humanos acontecem porque o corpo dos indivíduos está inserido no mundo. Este corpo, ao configurar-se de maneira específica — diferentemente da estrutura física de qualquer outro ser vivo —, experiencia as situações de tal maneira que somente poderia fazê-lo porque possui esse corpo e não outro. Desta forma, as situações são primeiramente compreendidas por meio da interação entre corpo e ambiente: pensamos a partir das percepções sensorio-motoras construídas nessa interação e em termos dessa interação. A esse processo, chamamos de *embodiment* (corporificação). É importante notar que o ambiente no qual um indivíduo está inserido participa sempre de uma determinada cultura. Por isso, a noção de cognição corporificada diz respeito, também, aos aspectos culturais que compõem um ambiente (GIBBS, 2005).

Dado que a LC defende uma perspectiva não modular da linguagem, i.e., os princípios cognitivos que organizam a linguagem são comuns a todos os processos cognitivos — e não exclusivos aos fenômenos linguísticos — (LAKOFF, 1990), entende-se que a cognição participa da construção do significado linguístico. Assim, tendo em vista a relação entre mente, corpo e mundo justificada pela cognição corporificada, entende-se que as estruturas conceptuais corporificadas são refletidas na linguagem em sua estrutura semântica (EVANS; GREEN, 2006). Neste trabalho, tratamos a noção de cognição corporificada como intrínseca aos processos aqui estudados.

Outro conceito essencial da LC que está diretamente ligado à cognição corporificada é o de *esquema imagético* (ou esquema de imagem). Os esquemas imagéticos são parte das representações cognitivo-conceituais motivadas pelas experiências corpóreas. Mais além, referem-se às experiências corpóreas pré-conceituais, ou seja, àquelas diretamente associadas à interação sensório-motora do indivíduo com o ambiente e indicam os padrões esquemáticos recorrentes em tais experiências (JOHNSON, 1987). O esquema imagético TRAJETÓRIA, por exemplo, esquematiza a experiência de locomover-se de um ponto de partida (ORIGEM) para um ponto de chegada (DESTINO) através de um caminho (TRAJETO). Assim, esquemas como o de TRAJETÓRIA constituem-se como elementares, uma vez que estruturam a própria cognição e seu sistema conceptual.

A constituição dos esquemas imagéticos em estruturas de conhecimento possibilita que suas bases conceptuais encontrem-se imbricadas nas diversas estruturas semânticas (morfemas, palavras, expressões etc.). Além disso, a estrutura de significação dos esquemas imagéticos permite que suas bases conceptuais sejam associadas a outros domínios de significação que não àqueles diretamente relacionados às experiências corpóreas, oferecendo base conceptual para o entendimento de domínios complexos e abstratos, como as interações sociais e a argumentação racional (JOHNSON, 1987), por meio de modelos metafóricos ou metonímicos.

Há, ainda, uma terceira noção que amplia a relevância dos aspectos culturais das experiências e que busca explicar, também, as bases conceptuais motivadoras do significado: *conhecimento enciclopédico*. Dado que a compreensão desta noção é essencial para o entendimento dos frames, visto que ela é responsável por promover a relação de significação entre os frames e suas realizações linguísticas em cada contexto, dedicamos a subseção seguinte para elucidá-la.

## 2.1 CONHECIMENTO ENCICLOPÉDICO

A LC assume que o significado das palavras é flexível e que, portanto, não se restringe ao preenchimento de traços semânticos. Diferentemente do que ocorre na abordagem formalista, na qual a análise do significado é direcionada à observação dos traços semânticos de uma palavra, a compreensão do significado na perspectiva da Semântica Cognitiva inclui a interpretação de como a linguagem é significada por meio de estruturas cognitivas que processam e sistematizam as experiências de mundo dos seres humanos. Desta forma, o significado linguístico encontra-se atrelado ao conhecimento de mundo, uma vez que a linguagem atua como sistema categorizador do mundo (GEERAERTS; CUYCKENS, 2007).

Assim, entende-se que o significado não pode ser definido sem a consideração desse conhecimento. Não apenas a definição do significado depende do conhecimento de mundo, como se dá a partir dele. Por isso, uma visão de significado dicionarística, que atribui às palavras um significado central baseado nas informações encontradas na definição da palavra, não é, na abordagem cognitivista da linguagem, considerada suficiente para a construção do significado e a compreensão do processo de significação. Isto ocorre porque a visão dicionarística faz separação entre conhecimento linguístico e de mundo e, ainda, entre conhecimento semântico e pragmático (FERRARI, 2020).

Com isso, ao entender que o significado é construído a partir do conhecimento de mundo adquirido e processado nas experiências vivenciadas pelos indivíduos, a LC adota uma visão enciclopédica do significado. Aqui, o conhecimento enciclopédico é constituído pelas informações que se tem a respeito de um tópico a partir das experiências vivenciadas e que são armazenadas na memória do falante (FONTANA; ROSSETTI, 2007).

Desta maneira, a LC entende que não há limites claros entre os significados linguístico e enciclopédico. Nesse sentido, o conhecimento linguístico é entendido como uma “subparte” do conhecimento enciclopédico (FERRARI, 2020). Assim, sendo o significado de uma palavra dependente do contexto de sua realização, sua definição pode — e provavelmente irá — deslocar-se daquela primeiramente estabelecida pelo conhecimento dicionarístico. Podemos observar, por exemplo, que o significado de uma palavra é influenciado pelo seu contexto de realização ao contrastarmos definições de *futebol* encontradas em dicionários e definições por nós construídas a partir das variações dos principais aspectos que compõem o que se entende por futebol. Aspectos como a profissionalização ou não dos participantes no esporte, o grupo etário dos participantes (crianças, adultos etc.) e o fim para o qual o esporte é praticado (atividade de lazer, atividade para promoção da saúde etc.) ou colocado em pauta (análise do desempenho das equipes, descrição das regras do esporte etc.) motivam diferentes possibilidades de significação de

*futebol*, como demonstrado abaixo, por meio do emprego dessa palavra em diferentes situações da experiência humana:

QUADRO 1 — Acepções da palavra *futebol* nas visões dicionarística e enciclopédica do significado

DEFINIÇÕES A PARTIR DA VISÃO DICIONARÍSTICA	EXEMPLOS (Retirados do site <i>Ludopédio</i> )	DEFINIÇÕES A PARTIR DA VISÃO ENCICLOPÉDICA
<p>1. [Esporte] Esporte em que duas equipas, geralmente de 11 jogadores, se esforçam por introduzir uma bola na baliza do campo do adversário, sem intervenção das mãos, durante uma partida, em geral dividida em dois tempos de 45 minutos cada um. (FUTEBOL <i>in</i> PRIBERAM, 2023)</p> <p>1. Esp. Jogo disputado por duas equipes de 11 jogadores cada, num campo que possui dois gols, e cuja finalidade é, sem usar as mãos, fazer com que a bola entre no gol do adversário: "... quem negará ao futebol esse condão da catarse circense..." (Oswald de Andrade, Ponta de lança))</p>	<p>“Aí, na época, comecei a estudar na Penha, e daí eu brincava de <b>futebol</b> lá perto de casa.”</p> <p>“[...] todos os relatos apresentados sobre o <b>futebol</b> jogado fora das entidades oficiais têm a massiva participação da classe trabalhadora [...]. Além disso, todos esses jogos apresentados foram disputados em domingos, demonstrando o quanto o <b>futebol</b> era uma importante forma de lazer dos trabalhadores da cidade.”</p>	<p>Esporte com pelo menos um jogador em cada “time” (muitas vezes sem goleiro e/ou com gol improvisado), cuja prática tem como principal intuito o lazer.</p>
<p>2. Fig. Técnica, estilo de jogar futebol. (FUTEBOL <i>in</i> AULETE, 2023)</p> <p>1. ESP Jogo entre dois grupos de 11 jogadores, em campo retangular, durante o qual cada grupo procura chutar a bola para dentro da baliza da equipe adversária, sem o uso das mãos, tantas vezes quantas forem possíveis, durante os noventa minutos de prática; quem dirige o jogo é o juiz, auxiliado pelos “bandeirinhas” (juizes de linha); balípodo, ludopédio. (FUTEBOL <i>in</i> MICHAELIS, 2023)</p>	<p>“Finalista do Paulistão e da Copa Sul-Americana, a equipe de Rogério Ceni sucumbiu nas decisões com um <b>futebol</b> muito aquém do esperado.”</p> <p>“Segundo se diz, o Brasil tem o melhor <b>futebol</b> do mundo [...]”</p> <p>“O artigo descreve a experiência de trabalhar com adolescentes, na perspectiva da prevenção e promoção da saúde em uma Unidade Básica de Saúde da cidade de São Paulo, sob a estratégia da integralidade do Programa Saúde da Família. Utiliza-se o <b>futebol</b> como local de encontro e participação ativa dos integrantes, os profissionais e usuários [...]”</p> <p>“Triste constatar que ele não pode habitar a incerteza do ser homem, nem quando joga <b>futebol</b> na Educação Física, nem quando toma uma dose de vacina.”</p>	<p>Análise da qualidade e desempenho de times, geralmente tendo em vista um ou mais campeonatos.</p> <p>Atividade física coletiva praticada com o intuito de bem-estar físico e/ou emocional (exercício físico).</p>
	<p>“O <b>futebol</b> nas Olimpíadas para homens acontece desde 1908. Para mulheres, somente a partir de 1996.”</p> <p>“O <b>futebol</b> ganhará a partir deste ano 12 novas regras na tentativa de deixar a disputa em campo mais dinâmica e aumentar o tempo de bola rolando.”</p>	<p>Esporte com caráter competitivo.</p>

Fonte: Elaborado pelo autora (2023).

A partir do quadro acima, é possível observar que as definições dicionarísticas assumem um significado central semelhante para a palavra *futebol*: esporte jogado por duas equipes (ou dois grupos) de 11 jogadores cada, durante dois tempos de 45min, cujo principal objetivo é fazer gol no campo adversário sem que, em nenhum momento, mãos e braços sejam usados. Embora o dicionário Aulete apresente uma definição para a palavra que se refira ao seu emprego em sentido figurado, sua primeira definição é semelhante às outras quanto às informações que contém. Desta forma, a definição dicionarística de *futebol* desconsidera suas realizações específicas que, mesmo ressaltando nuances particulares, evocam significados recorrentes. É o caso, por exemplo, da primeira definição sugerida por nós a partir da visão enciclopédica: *futebol* como uma atividade de lazer que, geralmente, não dura 90min ou possui 11 jogadores de cada lado — nas partidas jogadas por crianças como brincadeira, é comum que se considere *futebol* qualquer partida com, pelo menos, um jogador de cada lado. O gol, por sua vez, costuma ser delimitado por objetos que não são próprios de um campo de futebol, como chinelos e pedras, e a partida se dá sem a presença de nenhum árbitro.

Portanto, considerar e partir do conhecimento enciclopédico associado às palavras para definir seu significado faz com que esse significado seja ampliado e transformado de acordo com o contexto. Mais uma vez, isso reforça o caráter dinâmico e flexível do significado, que não se prende a uma palavra, mas realiza-se momentaneamente por meio dela. O conhecimento enciclopédico embasa diferentes aspectos da arquitetura teórica da LC, podendo, por sua vez, ser explicado a partir de diferentes propostas teóricas. Como veremos abaixo, *frame* é uma das noções que está associada à de conhecimento enciclopédico.

## 2.2 FRAME

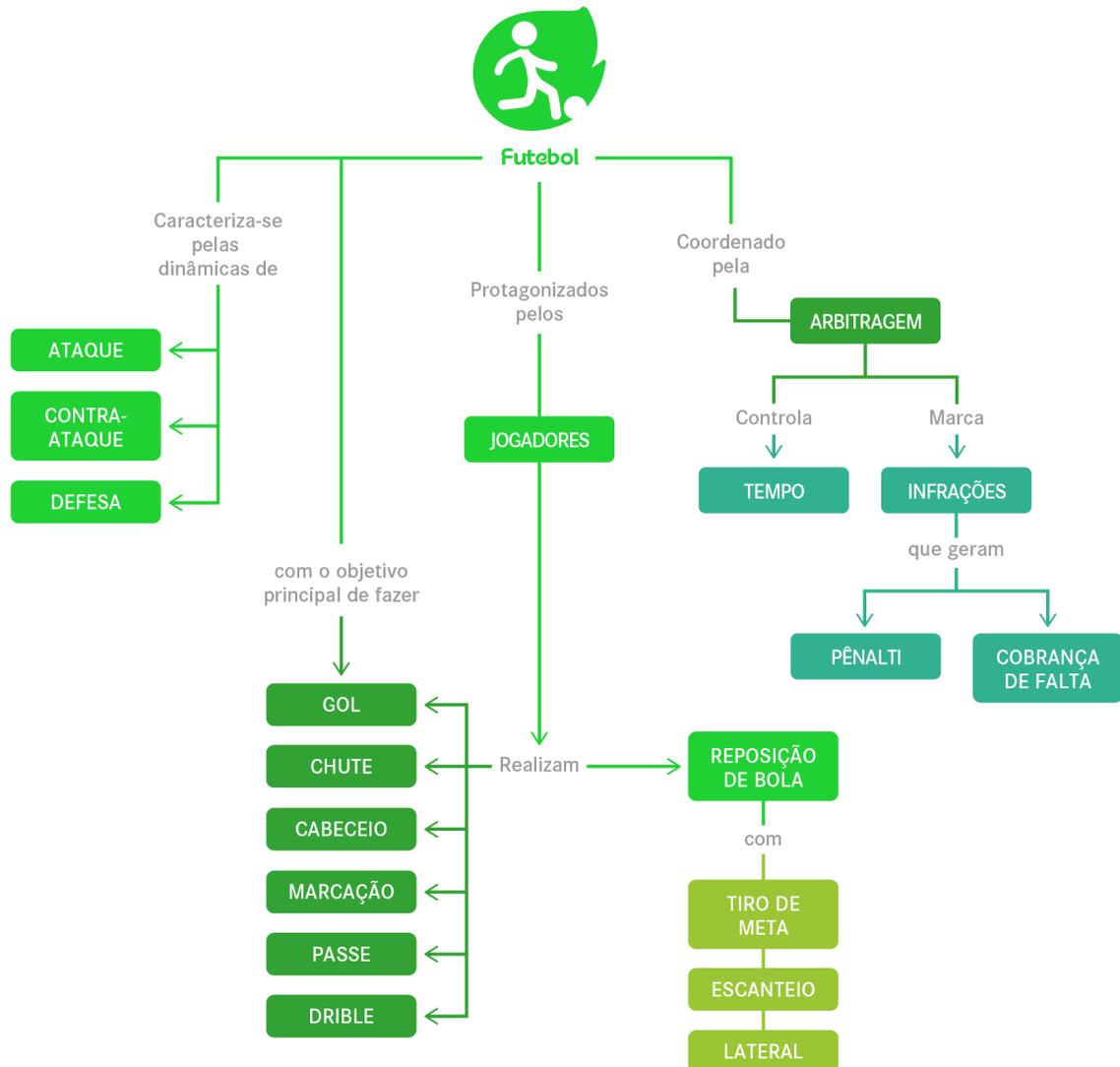
Por ser um termo utilizado em diferentes áreas de conhecimento além da Linguística, como na Psicologia, na Inteligência Artificial e até no Audiovisual, a noção de *frame* é polissêmica. Mesmo dentro de uma só perspectiva teórica, a concepção do termo é fluida, como é demonstrado na *Semântica de Frames* (1975, 2009) — abordagem da LC que estuda diferentes processos de significação a partir desta noção. Apesar dessa característica, a noção de *frame*, nessa abordagem, sempre está relacionada ao conhecimento enciclopédico construído pelos sujeitos a partir de suas experiências de mundo. São as bases culturais, fontes do conhecimento enciclopédico, aquelas que predominantemente conceptualizam os frames

— embora, é importante ressaltar, as bases físicas da interação entre indivíduo e ambiente também atuem como bases conceptualizadoras dos frames.

Simultaneamente os frames, por sua vez, esquematizam o conhecimento enciclopédico, caracterizando-o e descrevendo-o a partir de estruturas cognitivas que orientam a estrutura semântica das palavras. Embora outros construtos da LC também se ocupem da caracterização e descrição do conhecimento enciclopédico, cabe aos frames a função de organizá-lo em redes de significação que refletem o conjunto de conhecimentos acionados em cada cena da experiência humana.

As cenas da experiência humana, ou seja, as experiências de mundo vividas coletivamente — seja por um ou mais de um grupo de indivíduos — são esquematizadas na mente por meio do conhecimento enciclopédico a elas relacionado. Isto significa dizer que as experiências têm elementos e entidades associadas a si organizadas em estruturas de conhecimento (FERRARI, 2020). Assim, cada estrutura corresponde a um frame, que descreve a cena da experiência humana ao sistematizá-la no conjunto de conhecimentos que esta mesma cena aciona. Estes conhecimentos, por sua vez, são estáveis, ainda que dinâmicos, visto que são culturalmente consolidados pelas experiências que constroem-os. Ou seja, são recorrentes nas múltiplas realizações da cena com o passar do tempo, acabando por constituírem-se como informações padrão, estáveis da cena. Abaixo, pode-se observar como a cena Futebol é esquematizada por meio de conhecimentos estáveis relacionados à ela:

### FLUXOGRAMA 1 — Esquematização da cena Futebol



Fonte: CHISHMAN (2016)

Os aspectos acima apresentados são conhecimentos culturalmente veiculados nas diversas manifestações do que se entende por *futebol*. Além deles, novas informações podem ser acrescidas em uma cena ao longo do tempo, também tornando-se estáveis: atualmente, com a introdução do VAR (árbitro assistente de vídeo) no futebol, há o conhecimento, por exemplo, da existência de dois tipos de arbitragem (de campo e de vídeo) na maior parte dos jogos profissionais, bem como a ideia que o VAR tem acesso a imagens do jogo que podem alterar decisões previamente tomadas pelos árbitros de campo.

Evidentemente, embora haja um conjunto de informações mais fixas utilizadas para compreender a cena Futebol, outros conhecimentos podem ser acionados, a depender do contexto emergente e da intenção do falante. Se os torcedores assistem a uma partida jogada

sob muita chuva, por exemplo, provavelmente se atentarão para as condições do gramado, a fim de analisar se a partida ou os jogadores estão sendo prejudicados por conta dele. Neste caso, o lugar onde os atletas jogam, ou seja, o campo de futebol, é elemento importante para a descrição da cena. Assim, diz-se que os elementos que acionam uma cena perspectivam — i.e., destacam — determinados aspectos dela.

Com base nisso, entende-se que a perspectivação de uma cena é o ponto de vista adotado pelo falante ao acionar tal cena cognitiva e linguisticamente. Na fala do indivíduo, a cena é colocada em perspectiva por um recorte específico representado pelas palavras usadas, as quais salientam certos elementos ou aspectos da cena — e não outros. Como descreve Verhagen:

Em um sentido mais geral, um item lexical normalmente designa, ou “perspectiva” (na terminologia de Langacker), uma subestrutura dentro de uma estrutura maior (a “base”), e saber qual estrutura maior está envolvida é parte do conhecimento do significado daquele item. As palavras *dedo* e *polegar*, embora perspetive diferentes subestruturas, compartilham a concepção de uma mão como sua base; o mesmo acontece com *teto* e *chão* no que diz respeito a uma sala, e assim por diante. (2007, p. 50, tradução nossa).<sup>1</sup>

Desta forma, o significado de uma palavra — assim como sua compreensão — depende da cena à qual encontra-se associada (OLIVEIRA, 2022) e, mais especificamente, do conhecimento enciclopédico que aciona enquanto subestrutura de uma estrutura maior. Semelhantemente, cenas mais específicas (que seriam correspondentes a subestruturas) podem perspectivar cenas mais gerais (equivalentes a estruturas maiores), na medida em que destacam uma porção do conhecimento enciclopédico de cenas “maiores”.

No exemplo anteriormente apresentado, campo é, além de elemento da cena Futebol, uma cena com estrutura própria (Cf. CHISHMAN, 2016). Desta forma, é possível dizer que a cena Futebol é perspectivada não apenas pelo elemento *campo*, integrante da cena Futebol, como a partir da própria cena Campo.

Ao contrário do que se possa imaginar, as cenas estruturadas pelos frames não dizem respeito apenas àquelas potencialmente visuais — e.g., a cena Futebol, cuja imaginação da situação constrói uma imagem mental visual; antes, é considerada cena qualquer *segmento coerente de crenças, ações, experiências ou imaginações humanas*, como aponta Fillmore:

---

<sup>1</sup> No original: “More generally, a lexical item usually designates, or ‘profiles’ (in Langacker’s terminology), a substructure within a larger structure (the ‘base’), and knowing what larger structure is involved is part of knowing the meaning of that item. The words *finger* and *thumb*, while profiling different substructures, share the conception of a hand as their base; the same holds for *ceiling* and *floor* with respect to a room, and so on.”

[...] as pessoas associam determinadas *cenas* a determinados *frames* linguísticos. Uso a palavra *cena* em um sentido bem geral, incluindo não só cenas visuais, mas também tipos familiares de transações interpessoais, cenários padrões definidos pela cultura, estruturas institucionais, experiências enativas, imagem corporal, e, em geral, qualquer tipo de segmento coerente de crenças, ações, experiências ou imaginações humanas. Uso a palavra *frame* para qualquer sistema de escolhas linguísticas - os casos mais fáceis sendo os grupos de palavras, mas também incluindo escolhas de regras gramaticais ou categorias linguísticas - que podem ser associadas a instâncias prototípicas de cenas. (1975, p. 124, grifos do autor, tradução nossa).<sup>2</sup>

Desta maneira, há cenas mais abstratas e/ou específicas que se realizam a partir de outras cenas mais concretas e/ou amplas. A cena Reação é um exemplo: de acordo com a ferramenta FrameNet Brasil (FN-Br) da UFJF<sup>3</sup>, esta cena possui como definição “Um Agente realiza uma ação de Reação em consequência de um evento Gatilho. Em muitos casos, uma Entidade\_reativa causa a Reação após a ocorrência do Gatilho.” (TORRENT *et al.*, 2014). Como mostra o FrameNet, a manifestação dessa cena origina-se a partir de outras: Reação deriva de Afetar\_pelo\_evento que, por sua vez, vem de Evento. Isto indica que as cenas compartilham conhecimentos, de forma que estabelecem relações de significação — e mesmo de subordinação — entre si.

É importante dizer que, embora Fillmore (1975) inicialmente diferenciasse cena (*scene*) de frame, tomamos, nesta pesquisa, a noção de frame como abrangente. A partir disso, adotamos a posição de que frame dá continuidade ao que se entende por cena, e passamos, neste trabalho, a utilizar o termo a partir do entendimento de que a sistematização das cenas da experiência em estruturas de conhecimento evocadas pela linguagem constitui os frames, os quais, por sua vez, são responsáveis por configurar o significado das unidades lexicais (ULs).

Entendemos como unidade lexical (UL) a unidade igual ou maior à palavra, que evoque significado e realize-se nos níveis sintático-semântico-pragmático. Quando maior que

<sup>2</sup> No original: “[...] people associate certain *scenes* with certain linguistic *frames*. I use the word *scene* in a maximally general sense, including not only visual scenes but also familiar kinds of interpersonal transactions, standard scenarios defined by the culture, institutional structures, enactive experiences, body image, and, in general, any kind of coherent segment of human beliefs, actions, experiences or imaginings. I use the word *frame* for any system of linguistic choices — the easiest cases being collections of words, but also including choices of grammatical rules or linguistic categories — that can get associated with prototypical instances of scenes.”

<sup>3</sup> Esta ferramenta baseia-se no FrameNet da University California, Berkeley, inicialmente desenvolvida por Fillmore (1997). O FrameNet da UC Berkeley (<https://framenet.icsi.berkeley.edu/>) é uma base de dados lexicais da língua inglesa que apresenta a definição de frames (cenas) e dos elementos a eles associados. Junto disto, a base indica a relação que frames têm entre si e mostra exemplos contextualizados de como os frames e seus elementos são realizados linguisticamente. É possível realizar a consulta de frames a partir de uma lista ou da busca individual de palavras. O FrameNet Brasil da Universidade Federal de Juiz de Fora (<https://webtool.framenetbr.ufjf.br/>) segue o mesmo padrão, apresentando uma base de dados lexicais em língua portuguesa. Contudo, sua atual edição ainda não oferece exemplos de como os frames são realizados linguisticamente.

a palavra, consideramos uma UL como uma combinação de palavras que retrate um significado em seu conjunto e, conseqüentemente, funcione como uma só unidade — e.g., expressões idiomáticas, locuções (adjetivas, adverbiais etc.), sintagmas (nominais, verbais, preposicionais etc.). Assim, tomamos as ULs em uma noção ampla, desde que represente um valor semântico, i.e., um significado a partir de determinado contexto. Desta forma, os frames estruturam as ULs que, em uma relação de construção mútua, acionam os frames.

Ao acionar os diferentes aspectos de um frame, as ULs realizam linguisticamente os chamados *elementos de frame*, i.e., os elementos e entidades integrantes do conhecimento de um frame. Estes elementos são definidos em termos dos papéis semânticos que desempenham no frame, tendo em vista a relação estabelecida com os demais elementos. São divididos em elementos de frame nucleares e não-nucleares, sendo os elementos nucleares aqueles responsáveis por estruturar as informações mais pertinentes para a compreensão do frame.

No frame Futebol, por exemplo, Jogadores são um elemento nuclear (Cf. Fluxograma 1). Este elemento constitui-se como nuclear em razão de ser fundamental para a compreensão do frame — seria impossível entender Futebol sem a ideia retratada por este elemento que representa as pessoas, na condição de atletas, que participam do esporte. A partir disso, unidades lexicais como “time”, “Pelé”, “trio de ataque”, “dupla Gre-Nal” realizam linguisticamente o papel semântico do elemento de frame Jogadores. Por outro lado, os elementos não-nucleares, ainda que relevantes, não são essenciais para a compreensão geral de um frame. No frame Futebol, o elemento Tempo é um exemplo, pois o entendimento da cena não depende primeira e diretamente desse aspecto. Para compreender que, no futebol, dois times jogam um contra o outro e o principal objetivo é fazer gols, não é preciso acessar o elemento de frame Tempo; da mesma maneira, se crianças jogam no campinho do bairro, Tempo provavelmente não será um elemento relevante para a compreensão da cena, pois, em grande parte das vezes, o futebol jogado como brincadeira não tem demarcação e divisão de tempo.

Ademais, os elementos de frame são bastante estáveis, dado que o conhecimento estruturado pelos frames é estável — graças às convenções culturais. Contudo, como demonstrado acima, há inúmeras formas de acioná-los linguisticamente, considerando fatores como o contexto emergente e a própria língua do falante — e.g., para falar sobre a fase eliminatória de um campeonato de futebol, usamos em PT-BR a expressão “mata-mata”, enquanto no inglês emprega-se “playoff”. Isto reforça o caráter fluido do significado — neste caso, mostrando que um mesmo elemento de frame pode ser acionado por diferentes ULs, as quais simultaneamente conservam a estrutura semântica do elemento e ampliam seu

significado com nuances específicas: ambas as palavras referem-se a jogos eliminatórios, mas “mata-mata” ressalta um aspecto de confronto entre os times participantes dessa fase, ao passo que “playoff” evidencia a consequência de estar fora dos próximos jogos do campeonato em caso de eliminação. Assim, um frame pode ser perspectivado de diversas maneiras na fala dos locutores, i.e., ter diferentes partes evidenciadas por meio de ULs que explicitam determinados aspectos e não outros.

A flexibilidade do significado também pode ser estudada e evidenciada em um movimento contrário ao descrito acima: além de múltiplas ULs evocarem um mesmo frame ou elemento de frame, uma mesma UL pode acionar diferentes frames. Um exemplo é apresentado por Brangel e Oliveira (2023), que demonstram como a UL “máscara” pode acionar os frames Adorno (e.g., máscara de carnaval), Estética (e.g., máscara de beleza) e Equipamentos\_de\_proteção (e.g., máscara PFF2). Ainda que a UL mantenha uma estrutura semântica comum nesses frames, ou seja, signifique, em parte, “algo colocado sobre o rosto”, seu significado varia de acordo com o frame ao qual subordina-se no momento de realização linguística. Neste caso, uma mesma UL perspectiva diferentes frames, mostrando como o significado que carrega é esquematizado por diferentes estruturas de conhecimento.

Por fim, uma UL pode evocar um mesmo frame em diferentes situações, constituindo-no em um subframe, que é originado e está subordinado a um frame maior. A UL *bola*, por exemplo, está associada ao frame Equipamentos\_esportivos (TORRENT *et al.*, 2014). Por estar presente em muitos esportes, essa UL refere-se a múltiplos elementos no mundo que, apesar de serem semelhantes, não são propriamente iguais. Ainda que *bola*, em suas múltiplas realizações, mantenha uma estrutura semântica prototipicamente ligada a “objeto esférico”, seu significado é ampliado e transformado de acordo com o frame ao qual está associado: *bola de vôlei* difere consideravelmente de *bola de tênis*. Assim, mesmo que a UL esteja associada ao frame Equipamentos\_esportivos, estará mais diretamente ligada a um subframe dele. Ambos — chamados *Equipamentos* no Dicionário Olímpico, mas, aqui, nomeados por nós *Equipamentos\_de\_voleibol* e *Equipamentos\_de\_tênis* — aproximam e contrastam o significado de *bola* nos dois esportes.

Em outras palavras, entendemos que a UL *bola* perspectiva o frame Equipamentos\_esportivos por meio de subframes, i.e., a UL evidencia diferentes aspectos da estrutura semântica de Equipamentos\_esportivos ao estar diretamente subordinada a Equipamentos\_de\_vôlei ou a Equipamentos\_de\_tênis. No vôlei, por exemplo, a bola é um equipamento sempre manuseado com alguma parte do corpo dos atletas; já no tênis, só é

permitido encostar na bola ao realizar o saque; no tempo restante, os atletas conduzem a bola somente a partir da raquete.

Assim, um frame pode ser perspectivado de diferentes formas por uma mesma unidade lexical. Como veremos, esta pesquisa considera tal processo para investigar de que maneira a UL *três pontos* perspectiva o frame Resultado quando este encontra-se subordinado aos frames Competição e Partida. Na próxima subseção, descrevemos os frames diretamente relacionados à pesquisa, destacando aspectos relevantes de sua organização e mostrando como se relacionam no meio futebolístico.

### 2.2.1 Os frames Competição, Partida e Resultado

Para compreender a relevância da unidade lexical *três pontos* no contexto estudado, é preciso, antes, descrever a estrutura dos frames Competição, Partida e Resultado, explicando como eles se relacionam e esquematizam o Campeonato Brasileiro de Futebol.

No FrameNet Brasil (FN-Br), Competição é o frame que

[...] se relaciona com a ideia de que pessoas (Participante\_1, Participante\_2, ou Participantes) participam em uma atividade regida por regras (a Competição) com o intuito de alcançar algum resultado vantajoso (frequentemente o Prêmio). A Classificação e a Pontuação são feitos por diferentes critérios avaliados conforme o grau da vantagem do resultado.<sup>4</sup> (TORRENT *et al.*, 2014)

Embora a definição deste frame não se restrinja ao contexto de competições esportivas — é possível acioná-lo, por exemplo, em concursos de diferentes naturezas (público, literário, musical, de beleza etc.) —, a associação deste frame ao meio esportivo é recorrente e bastante notória. Isto é ressaltado por meio das unidades lexicais *jogar*, *jogo* e *game* que o FN-Br apresenta como exemplos de ULs evocadoras desse frame. A partir disso, é possível dizer que Competição fornece bases relevantes para a compreensão dos esportes.

Por estar diretamente associado aos esportes e, conseqüentemente, ao futebol, o frame Competição é exibido no Dicionário Field<sup>5</sup>. Ali, é definido tendo-se em vista o próprio frame Futebol, uma vez que pode encontrar-se subordinado a ele: “A competição consiste no

<sup>4</sup> Esta definição conserva aquela apresentada pelo FrameNet da UC Berkeley.

<sup>5</sup> O Dicionário Field (<http://dicionariofield.com.br/>) é um dicionário futebolístico desenvolvido pelo grupo de pesquisa SemanTec da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos-RS). Seus verbetes estão subordinados a frames (chamados de *cenários*) associados ao futebol. Os verbetes do dicionário são definidos com base em frames, e são contextualizados por meio de exemplos. Semelhantemente, os frames também são definidos, e apresentam o conjunto de unidades lexicais que evocam-lhes. O Field disponibiliza a consulta de frames e verbetes em português, espanhol e inglês.

conjunto de ações, elementos e etapas relacionadas aos *eventos em que ocorrem as disputas de futebol*.” (CHISHMAN, 2018, grifo nosso). Se considerarmos os eventos de disputas de futebol como as partidas jogadas pelos atletas, entendemos que o frame Competição esquematiza a configuração de tais partidas e dos papéis desempenhados por seus participantes — os times —, como exibido no quadro a seguir — a partir do conjunto de unidades lexicais de Competição apresentadas pelo FrameNet Brasil e pelo Dicionário Field:

**QUADRO 2** — Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Competição

<b>ULs DO FRAME COMPETIÇÃO</b>	
<b>FrameNet Brasil</b>	<b>Dicionário Field</b>
brigar; campeonato; combate; competição; competidor; competir; competitivo; concorrência; desafio; disputa; disputar; encarar; game; jogar; jogo; liga; rivalidade; torneio.	amistoso; atropelar; cabeça de chave, campanha; campeão; campeonato; CBF; clássico; classificação; classificar; conquista; conquistar; convocação; convocar; decisão; decisão por pênaltis; delegação; derrota; derrotar; disputa; disputar; eliminação; eliminar; eliminatória; enfrentar; escalação; escalar; fase de grupo; final; finalista; invencibilidade; invicto; jogar; jogo; jornada; lanterna; levar vantagem; líder invicto; liderança; liderar; lutar; oitavas de final; quartas de final; reagir; repescagem; rodada; semifinal; semifinalista; taça; temporada; título; troféu; vencer; zona de classificação.

Fonte: Compilado pela autora de FrameNet Brasil e Dicionário Field (2023).

Assim, com base nas ULs acima apresentadas, bem como nas definições deste frame, entendemos Competição como o contexto geral em que as partidas ocorrem e ao qual estão subordinadas. Quando em conjunto, as partidas podem constituir-se em um campeonato, seja a nível mundial (e.g., Copa do Mundo, Mundial de Clubes), continental (e.g., *Champions League*, Libertadores da América), nacional (e.g., Copa do Brasil, Brasileirão); regional (e.g., Copa do Nordeste, Copa Verde), estadual (e.g., Gauchão, Cariocão) ou local (e.g., interclasse).

Embora o Field considere *partida* apenas como uma unidade lexical evocadora de Competição, compreendemos que o significado acionado por essa UL pode desdobrar-se extensamente, de forma a apresentar uma série de aspectos que orientam e organizam as ações sucedidas em uma partida de futebol. Por isso, tomamos Partida também como um frame — aqui relacionado ao futebol — e como um subframe de Competição, na medida em que esquematiza parte desta estrutura de conhecimento. Neste trabalho, compreendemos a organização do frame Partida como aquela equivalente à esquematização de Futebol apresentada no Fluxograma 1 (Cf. subseção 2.2) pelo Dicionário Olímpico.

Embora a existência do frame *Partida* não seja explicitada na esquematização de Futebol do Dicionário Olímpico, todos os frames nela apresentados constituem ações e elementos que desdobram-se em uma partida. Ademais, outras modalidades (e.g., handebol, golfe) apresentadas no mesmo dicionário sinalizam o frame *Partida*. Isto indica que, mesmo não havendo um padrão adotado pelo dicionário para apontar o frame *Partida* — ou outro equivalente, como *Jogo* —, a presença desse frame está implícita na configuração dos esportes, uma vez que eles constituem-se a partir de um evento específico — organizado, justamente, por frames como o de *Partida*.

No FrameNet Brasil, *Evento\_esportivo* é o frame que mais se aproxima do de *Partida*, sendo definido como: “Cada uma das disputas entre praticantes de um Esporte.” (TORRENT *et al.*, 2014). Dado que este frame generaliza as disputas de diferentes esportes, suas unidades lexicais são, também, diversas e, por isso, não se restringem ao meio futebolístico (e.g., paraolimpíada, corrida). Apesar disto, o frame *Evento\_esportivo* apresenta ULs relacionadas ao futebol, como visto no quadro abaixo:

**QUADRO 3** — Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame *Evento\_esportivo*

ULs do frame <i>Evento_esportivo</i>
apresentação; brasileiro; combate; Copa América; Copa do Mundo; Copa; corrida; duelo; evento; game; jogo de ida; jogo de volta; jogo em casa; jogo fora de casa; jogo; jogos olímpicos; luta; mundial; olimpíada; olímpico; paraolimpíada; partida de ida; partida de volta; partida em casa; partida fora de casa; partida; prova; regata; temporada.

Fonte: Compilado pela autora de FrameNet Brasil (2023).

Algumas unidades lexicais de *Evento\_esportivo* podem, portanto, se referir a uma partida de futebol — como é o caso de *jogo de ida*, *jogo fora de casa*, *partida*. Em razão disto — e da definição do frame —, consideramos parte das ULs de *Evento\_esportivo* como a base das ULs do frame *Partida*. É importante pontuar que, apesar de considerarmos parte das ULs de *Evento\_esportivo* como ULs, também, de *Partida*, não tomamos o frame *Evento\_esportivo* como equivalente ao de *Partida*. Isto dá-se ao fato de *Evento\_esportivo*, como encontra-se no FN-Br, tomar como ULs não só aquelas que referem-se à ocorrência de uma disputa (e.g., *partida*), como aquelas que dizem respeito ao conjunto de disputas de uma competição (e.g., *Copa do Mundo*) — ainda que o frame seja definido como “[c]ada uma das disputas” (TORRENT *et al.*, 2014, grifo nosso). Como descrito anteriormente, o conjunto de disputas de uma competição é, neste trabalho, entendido como parte da estrutura da própria competição e, conseqüentemente, parte do frame de mesmo nome. Tais ULs de

Evento\_esportivo são consideradas, neste trabalho, como ULs de Competição. Assim, aliamos as ULs de Evento\_esportivo que se referem a ações e elementos de uma partida à esquematização do Fluxograma 1 (Cf. subseção 2.2), correspondente, neste trabalho, ao frame Partida, como abordado anteriormente.

Apesar de não ser explicitamente descrito na esquematização exibida no Fluxograma 1, os subframes lá apresentados se subordinam ao de Partida. Dentre os frames apresentados naquela esquematização, Gol é o que se encontra mais diretamente ligado ao de Resultado, também entendido como um subframe de Partida, na medida em que expressa uma consequência direta do que acontece em campo durante um jogo. Abaixo, podemos observar a esquematização específica de Resultado:

**FLUXOGRAMA 2** — Esquematização do subframe Resultado



Fonte: CHISHMAN (2016).

A esquematização apresenta três resultados gerais possíveis para uma partida. Estes resultados podem ser expressos pelas próprias palavras *vitória*, *empate*, *derrota*, além de poderem ser perspectivados por meio de outras ULs (e.g., *vitória de virada*, *goleada*, *um passeio*). Assim, inicialmente consideramos como unidades lexicais de Resultado todas aquelas apresentadas nos dicionários Olímpico e Field (Cf. Quadro 4). É importante dizer que, apesar do Field nomear como *Placar* o frame relacionado ao resultado de uma partida, discordamos desta terminologia, visto que *Placar*, segundo a definição do Field, é o frame que se refere ao “resultado em *números* da partida de futebol, que corresponde ao *número de*

*gols marcado por cada equipe.*” (CHISHMAN, 2018, grifos nossos). Adotamos, portanto, a terminologia utilizada pelo Olímpico, i.e., Resultado, seguindo, também, a definição nele apresentada para este frame: “No futebol, o resultado de uma partida é avaliado com base na *quantidade de gols* marcados por cada equipe. Vence o time que marcar mais gols durante o tempo regulamentar. Em *jogos não decisivos*, é possível que haja *empate* entre as duas equipes.” (CHISHMAN, 2016, grifos do autor).

Desta forma, passamos à exibição das unidades lexicais que acionam o frame Resultado, de acordo com os dois dicionários:

**QUADRO 4** — Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Resultado

<b>ULs DO FRAME RESULTADO</b>	
<b>Dicionário Olímpico</b>	<b>Dicionário Field</b>
derrota; derrotar; desempatar; desempate; empatar; empate; ganhar; ganhar de virada; perder; placar; resultado; reverter o resultado; vitória; vitória de virada; zebra.	converter; desempate; empatar; empare; ganhar; ganhar de virada; goleada; perder; placar; ponto; pontuar; resultado; resultar; reverter; vitória; vitória de virada; zebra.

Fonte: Compilado pela autora de Dicionário Olímpico e Dicionário Field (2023).

Com base no que foi apresentado, fica evidente a interrelação entre Competição, Partida e Resultado que, aqui, constituem uma relação hierárquica: Competição, orientando-se por um conjunto de regras, organiza, por meio destas mesmas regras, o funcionamento de Partida, que, por sua vez, apresenta Resultado. Isto pode ser visto, por exemplo, em campeonatos com fases eliminatórias: na terceira fase da Copa do Brasil, os times jogam duas vezes cada, contra um mesmo time — nos chamados *jogo de ida* e *jogo de volta*. Se, ao fim do segundo jogo, a soma dos dois placares resultar em empate (e.g., 3x1 para o time A, no jogo de ida, e 2x0 para o time B, no jogo de volta), o regulamento da competição prevê que a decisão de quem avança para a próxima fase é definida por meio de disputa de pênaltis. Neste caso, o pênalti não é, no frame de Partida, consequência de uma infração cometida por um jogador e sinalizada pelo árbitro, mas, sim, uma etapa complementar do jogo.

Além do resultado de uma partida, conjecturamos que há, também, um resultado diretamente ligado ao frame Competição, que difere daquele associado a uma partida — e que é frequentemente realizado linguisticamente pelas ULs *vitória*, *empate* e *derrota*<sup>6</sup>. Este resultado ligado à Competição diz respeito ao término de uma fase ou rodada da competição,

<sup>6</sup> Embora estas ULs possam evocar o frame Competição, como descrito no Quadro 2, entendemos que elas acionam mais emergentemente o frame Resultado, o qual, por sua vez, está imbricado ao frame de Partida.

e pode ser realizado por meio de ULs apresentadas nos quadros 2 (e.g., *liderança*, *zona de classificação*) e 3 (e.g., *pontuar*). Assumimos, portanto, que o frame Resultado pode estar diretamente relacionado ao de Partida ou ao de Competição.

Assim, considerando os frames apresentados, suas definições e as unidades lexicais que lhes acionam, passamos à descrição do Campeonato Brasileiro de Futebol e de como a unidade lexical *três pontos*, objeto de estudo da pesquisa, está situada neste contexto.

### 2.3 O CAMPEONATO BRASILEIRO DE FUTEBOL E A UNIDADE LEXICAL *TRÊS PONTOS*

O Campeonato Brasileiro de Futebol Masculino (Série A), popularmente conhecido como Brasileirão, é a principal competição esportiva do país. Em 2022, teve sua terceira maior média de público, com 21.646 pessoas presentes por partida (CBF, 2022), além de ter sido considerado o campeonato de futebol mais forte do mundo, desse mesmo ano, pela Federação Internacional de História e Estatísticas do Futebol (IFFHS) (BRITO, 2023).

Ao todo, vinte times participam da competição, que ocorre anualmente entre abril e dezembro<sup>7</sup>. Durante este período, cada time joga duas vezes com cada um dos outros dezenove times, sendo um jogo em casa (aquele em que o clube joga como mandante, i.e., no seu estádio) e outro jogo fora de casa (aquele em que joga como visitante no estádio do time adversário). Assim, há 38 rodadas da competição, cada qual com dez partidas. Ao fim das 38 rodadas, é campeão o time que obtiver mais pontos acumulados durante a competição — daí a classificação do campeonato ser chamada de *pontos corridos*.

O número de pontos recebidos pelos times em cada rodada é definido após o fim de cada partida: em caso de vitória, o time soma à sua campanha três pontos; se perde, não soma nada; se empata, ele e seu adversário recebem um ponto cada. Estes pontos são organizados em uma tabela de classificação (Anexo A), que dispõe os vinte clubes de forma decrescente em relação ao número de pontos conquistados e que é atualizada ao fim de cada rodada.

Os quatro times mais bem colocados na tabela integram a chamada *zona de classificação* ou *G4*, pois garantem vaga direta para a disputa da principal competição continental (Libertadores da América) do ano seguinte; o quinto e o sexto colocados fazem parte do *G6*, tendo o direito de disputar as fases preliminares da Libertadores. Entre a sétima e a décima segunda posição da tabela, os times conquistam vagas diretas num segundo torneio

---

<sup>7</sup> Em 2022, a competição excepcionalmente terminou em novembro devido ao início da Copa do Mundo no mesmo mês.

continental (Copa Sul-Americana)<sup>8</sup>. Por fim, os últimos quatro colocados da tabela ocupam a chamada *zona de rebaixamento* ou *Z4*, sendo o último time chamado de *lanterna* da competição. Ao fim do campeonato, estes clubes são rebaixados para a segunda divisão (Série B) do campeonato do ano seguinte, e os quatro clubes melhor posicionados na Série B se classificam para a disputa da Série A.

A partir da organização do Campeonato Brasileiro, é possível identificar unidades lexicais que acionam o frame Resultado em relação à Competição, tais como *zona de classificação*, *G4*, *zona de rebaixamento*, *Z4*, *G6*, *tabela* e *tabela de classificação*, já mencionadas anteriormente. Além delas, ULs relacionadas à pontuação também podem ser consideradas parte do frame Resultado, como é o caso de *pontuar*, *pontos*, *pontuação* e, como abordado neste trabalho, *três pontos*.

Há, contudo, um emprego da unidade lexical *três pontos* aparentemente recorrente entre jogadores de futebol no Campeonato Brasileiro — e nas demais competições que funcione por pontos corridos em alguma fase ou em toda sua extensão — que parece estar mais ligado à partida do que a uma competição como um todo: o uso da UL como sinônimo de “vencer uma partida” ou “vitória”. Neste caso, *três pontos* funciona como uma metonímia PARTE PELO TODO — i.e., representam três pontos acrescidos na campanha do time e expressos na tabela de classificação do campeonato, em consequência da vitória do time na rodada que, por sua vez, foi definida com base na quantidade de gols feita pelo clube na partida — (LITTLEMORE, 2015).

Portanto, entendendo que a unidade lexical *três pontos* aciona o frame Resultado ao se falar sobre futebol, procuramos investigar de que maneira esta UL perspectiva tal frame, visto que, na fala de jogadores, esta é uma UL recorrente e fundamental para a compreensão de como Resultado é conceptualizado em campeonatos com sistema de pontos corridos. Assim, partimos do pressuposto de que *três pontos* pode evocar aspectos dos frames Competição e Partida ligados a Resultado. A fim de proceder à análise e à discussão da relação estabelecida entre a unidade lexical *três pontos* e o frame Resultado, descrevemos, na seção seguinte, o método adotado nesta pesquisa.

---

<sup>8</sup> É importante dizer que, embora este seja o padrão de classificação para as vagas das competições continentais, a classificação dos times pode não depender apenas do Brasileirão. Em 2022, dois times asseguraram vaga ao vencer outras competições: Flamengo, que venceu a Copa Libertadores, e Palmeiras, que ganhou a Copa do Brasil. Assim, como os dois clubes estavam no G6 do Brasileirão, mas já haviam se classificado para a Libertadores por conta de suas vitórias, duas vagas foram disponibilizadas para o 13º e o 14º colocados do Campeonato Brasileiro.

### 3 METODOLOGIA

Este estudo é de natureza empírica e tem caráter quali-quantitativo. O objetivo principal é analisar como a unidade lexical (UL) *três pontos* perspectiva o frame Resultado em falas de jogadores de futebol sobre o Brasileirão. Parte-se da hipótese que a UL *três pontos* evoca diferentes aspectos semânticos do frame Resultado de acordo com o frame — Competição ou Partida — ao qual Resultado encontra-se imediatamente relacionado.

A fim de pesquisar isto, tomamos como objeto de estudo respostas de jogadores em entrevistas pós-jogo do Campeonato Brasileiro de Futebol que tivessem sido televisionadas logo após as partidas. Além da condição de ser uma competição por pontos corridos e de se constituir como o principal campeonato do esporte do país (Cf. subseção 2.3), a escolha por limitar a análise ao Brasileirão dá-se por este ter uma quantidade expressiva de partidas ao longo do ano (380), fator que proporciona uma coleta numericamente suficiente e significativa de dados.

Quanto à decisão de examinar respostas oriundas de entrevistas pós-jogo, atribuímos à razão destas tomarem como um dos tópicos centrais de discussão o resultado alcançado por um time, seja na partida em questão ou na classificação geral do campeonato. Além disso, o fato das entrevistas pós-jogo televisionadas ocorrerem minutos após a saída de campo dos atletas e serem feitas por profissionais sem ligação direta com o clube, sugere maior espontaneidade na fala dos jogadores — quando em comparação, por exemplo, às entrevistas pós-jogo direcionadas às redes sociais que são feitas pela equipe de comunicação do time num espaço de tempo maior entre o fim da partida e a saída dos atletas do estádio. Desta forma, um nível maior de espontaneidade das respostas reduz as possibilidades delas serem elaboradas previamente ou orientadas por terceiros — como pela assessoria de imprensa, comissão técnica, direção do clube, empresários etc.

A partir da definição do tipo de material a ser observado, foi realizada a coleta de dados de acordo com os parâmetros apresentados na seguinte subseção.

#### 3.1 COLETA DE DADOS

A coleta de dados deu-se a partir de documentação indireta, por meio de pesquisa documental de entrevistas pós-jogo do Campeonato Brasileiro de Futebol 2022. Apenas entrevistas pós-jogo cujas partidas tivessem sido transmitidas no canal de televisão aberta Globo ou nos canais de televisão fechada Premiere e Sportv foram consideradas — estes

canais pertencem ao grupo Globo, detentora dos direitos de transmissão oficial das partidas da competição no ano de 2022. Entrevistas de partidas cuja transmissão não contemplasse nenhum dos canais pertencentes ao grupo Globo não foram incluídas na pesquisa.

A coleta do material deu-se de duas formas:

i) Gravação da entrevista em tempo real: as entrevistas eram gravadas simultaneamente ao momento em que os jogadores concediam-nas. Nestes casos, acessava-se o canal de transmissão da partida no site do Globoplay<sup>9</sup> — para transmissões da Globo — ou no site dos Canais Globo<sup>10</sup> — para transmissões do Premiere e Sportv —, gravavam-se as entrevistas e armazenavam-se-nas no computador;

ii) Busca no site do Globo Esporte<sup>11</sup>: caso não fosse possível assistir e/ou gravar as entrevistas em tempo real, fazia-se uma busca no site Globo Esporte a partir da ferramenta “Times”, que direciona o usuário a páginas exclusivas para cada clube das séries A e B do Brasileirão.

Esta coleta abrangeu as dezenove rodadas do retorno<sup>12</sup> da competição — da vigésima (20<sup>a</sup>) à trigésima oitava (38<sup>a</sup>) rodada —, que compreendeu as partidas realizadas no período de 30/07/2022 a 13/11/2022. Do total de 190 jogos das dezenove rodadas pesquisadas, 159 tiveram, após seu término, entrevista com pelo menos um jogador de um dos times. Em geral, cada jogo apresentava uma entrevista com um jogador de cada time. Contudo, em algumas partidas, mais de um jogador do mesmo time era entrevistado. Nesse caso, se os jogadores eram entrevistados simultaneamente, considerávamos como apenas *uma* entrevista; já nas situações em que os atletas de um mesmo time eram entrevistados em momentos diferentes — ou seja, sem a presença do(s) outro(s) colega(s) de clube —, cada entrevista era contabilizada separadamente.

Ao todo, foram reunidas 282 entrevistas. Para sistematizar os dados encontrados, o conjunto de jogos das dezenove rodadas do campeonato foi disposto em um quadro (Apêndice A). Nele, constam informações gerais sobre as partidas e suas respectivas entrevistas. Em relação aos jogos, são apresentados os times que jogaram, número da rodada, data e horário em que cada jogo aconteceu, resultado da partida em número de gols e canal que transmitiu o jogo. Quanto às entrevistas, diferenciamos-nas pelo uso (ou não) dos atletas da unidade lexical estudada, além de indicar sua procedência (gravação ou site GE).

---

<sup>9</sup> <https://globoplay.globo.com/>

<sup>10</sup> <https://canaiglobo.globo.com/>

<sup>11</sup> <https://ge.globo.com/>

<sup>12</sup> Também chamado de “segundo turno”, diz respeito à segunda metade de rodadas de jogos da competição, compreendendo as partidas ocorridas entre a décima nona (19<sup>a</sup>) e a trigésima oitava (38<sup>a</sup>) rodada.

A fim de exemplificar a disposição do quadro construído, exibimos abaixo a organização dos dados gerais referentes à vigésima rodada da competição.

**QUADRO 5** — Informações gerais sobre partidas e entrevistas pós-jogo da 20ª rodada do Campeonato Brasileiro de Futebol 2022

INFORMAÇÕES GERAIS SOBRE PARTIDAS E ENTREVISTAS PÓS-JOGO DO RETORNO DO <i>BRASILEIRÃO 2022</i>										
RODADA	DATA	HORÁRIO	PARTIDA		RESULTADO DA PARTIDA (EM NÚMERO DE GOLS)		USO DA UL TRÊS PONTOS		CANAL DE TRANSMISSÃO DA PARTIDA	MEIO DE COLETA DA ENTREVISTA
			TIME DA CASA	TIME VISITANTE			TIME DA CASA	TIME VISITANTE		
20ª	30/07	16h30	Ceará	Palmeiras	1	2	Não	Não	Premiere	Gravação
			Goiás	Coritiba	1	0	Não	Não	Premiere	Gravação
		19h	Corinthians	Botafogo	1	0	Não	Não	Premiere	Gravação
		20h30	Flamengo	Atlético-GO	4	1	Não	Não	Premiere	Gravação
	31/07	16h	Athletico-PR	São Paulo	1	0	Sim	Não	Globo	Site GE
			Internacional	Atlético-MG	3	0	Não	Não	Globo	Site GE
		18h	América-MG	Avai	3	1	-	-	-	-
			Cuiabá	Fortaleza	0	1	Não	Não	Premiere	Site GE
	19h	Bragantino	Juventude	1	0	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE	
	01/08	20h	Santos	Fluminense	2	2	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Com base neste quadro, foram selecionadas apenas as entrevistas nas quais os jogadores fizeram uso da unidade lexical *três pontos*. Com isso, o corpus<sup>13</sup> da pesquisa constituiu-se de 39 entrevistas — nove gravadas e trinta retiradas do site GE. A partir deste corpus, realizamos a transcrição das entrevistas, conforme descrito na próxima subseção.

### 3.2 TRANSCRIÇÕES

Três entrevistas do corpus foram concedidas por dois jogadores de um mesmo time ao mesmo tempo (Transcrições nº10, nº30 e nº32). Contudo, apenas um dos atletas do time empregou a UL estudada e, portanto, todas as transcrições contêm resposta(s) de apenas um jogador cada. Assim, obtivemos 39 transcrições, cada qual constituída:

- i) pela resposta do jogador na qual a UL estudada foi empregada e
- ii) pela pergunta feita pelo(a) repórter que antecedeu a resposta do jogador.

Embora as perguntas das entrevistas tenham sido transcritas, não constituíram-se como objeto de análise; antes, transcrevemo-las com o intuito de obter, se necessário, maior contextualização das entrevistas que originaram as respostas dadas pelos atletas. Ainda, se o

<sup>13</sup> Adotamos uma noção ampla de corpus, entendendo-o como “uma coletânea de textos em linguagem natural, escritos ou falados, geralmente armazenados de forma organizada e informada, além de serem digitalizados a fim de que possam ser lidos por computador” (SHEPHERD, 2009, p. 150).

jogador empregasse a UL estudada em mais de uma resposta, transcrevíamos todas as perguntas e respostas relacionadas à UL na ordem *Pergunta 1 → Resposta 1 → Pergunta 2 → Resposta 2* etc., dentro de uma mesma transcrição.

Do conjunto de 39 entrevistas, obtivemos 37 entrevistas concedidas em língua portuguesa. Destas, 35 foram dadas por jogadores brasileiros e duas por falantes nativos de espanhol — um colombiano e um paraguaio. Outras duas entrevistas foram concedidas em espanhol por dois jogadores uruguaios. Visto que esta pesquisa concentra-se nos usos de *três pontos* em relação ao Campeonato Brasileiro de Futebol, decidimos traduzir para o português brasileiro as entrevistas dadas em espanhol, pois entendemos que a unidade lexical em espanhol *tres puntos* corresponde, no contexto das entrevistas, à UL *três pontos*. Desta forma, todas as entrevistas foram transcritas em português brasileiro e compiladas em corpus.

Dado que, nesta pesquisa, a investigação não considera o modo como os jogadores falam em suas entrevistas, mas *do que* eles falam, escolhemos transcrevê-las de maneira a aproximá-las da linguagem culta. Para isso, optamos por uma transcrição de áudio editada (AMBERSRIPT, 2021) que se baseou nos seguintes critérios:

- i) Supressão de interjeições, palavras interrompidas, gaguejos, repetições e marcas de hesitação;
- ii) Escrita de palavras de acordo com a linguagem culta — verbos falados em forma contraída, por exemplo, foram transcritos em sua forma padrão;
- iii) Emprego de concordância nominal e verbal;
- iv) Uniformização da pontuação: vírgula para pausas breves e ponto final para pausas longas e/ou mudança de tópico na fala.

Apesar dos critérios acima estabelecidos, houve flexibilização nas transcrições quando pensamos ser adequado. Isso ocorreu, por exemplo, ao optarmos por manter a repetição do advérbio *então* na maioria das transcrições em que estava presente, enquanto *ali* foi excluído na maior parte das vezes. Além disso, mantivemos nas orações as marcas indicadoras de diferentes pessoas gramaticais, característico da linguagem coloquial, bem como todos os usos de *a gente*; ainda, preservamos o uso encontrado nas falas dos pronomes demonstrativos em 2ª pessoa — *esse(s)*, *essa(s)*, *isso* — em contextos nos quais, pela norma-padrão, seria empregado o pronome demonstrativo em 1ª pessoa — *este(s)*, *esta(s)*, *isto*.

Após a transcrição das entrevistas, classificamo-nas em três categorias, de acordo com a maneira como *três pontos* era empregado por cada jogador em sua resposta para falar de resultados do Brasileirão e de suas partidas:

- i) uso de *três pontos* perspectivando Resultado a partir do frame Competição;

- ii) uso de *três pontos* perspectivando Resultado a partir do frame Partida e
- iii) uso de *três pontos* perspectivando Resultado a partir dos frames Competição e Partida ao mesmo tempo.

Nessa etapa, uma (1) transcrição foi excluída, pois o jogador utilizou a UL *três pontos* para se referir a uma outra competição. Assim, o corpus da pesquisa foi reduzido para 38 transcrições.

Para classificar os frames associados à UL *três pontos* nas respostas dos atletas em Competição ou Partida, foi elaborado um quadro no qual as ocorrências da UL e os frames por ela perspectivados foram apresentados. O quadro foi composto por excertos das transcrições — o qual, posteriormente, foi dividido em três (Cf. seção 4), de acordo com cada tipo de uso da UL *três pontos*. Quanto aos excertos, seus tamanhos variam, uma vez que procuramos manter o contexto no qual a construção de sentido de *três pontos* foi realizada. A partir daí, deu-se a classificação dos frames.

A classificação dos frames baseou-se em dois parâmetros:

i) identificação, nos excertos analisados, de unidades lexicais associadas aos frames Competição (e.g., *tabela de classificação, campeonato*) e Partida (e.g., *jogo, gol*) (Cf. subseção 2.2), cujo sentido completasse aquele carregado pela UL *três pontos*. A identificação partiu das ULs dos frames Competição, Partida e Resultado — o qual poderia estar vinculado a qualquer um dos outros dois frames — apresentadas pelo FrameNet Brasil, Dicionário Field e Dicionário Olímpico que tivessem relação com o modo de funcionamento do Brasileirão. Contudo, durante a classificação dos frames encontrados nos excertos, estendemos a associação à partida ou à competição de unidades lexicais que, embora não fossem categorizadas por nenhuma das plataformas mencionadas, entendêsemos, também, como ULs evocadoras desses frames — principalmente por serem recorrentes nas falas dos jogadores e/ou estarem diretamente relacionadas à unidade lexical *três pontos*. Dessa forma, a produtividade de ULs não categorizadas pelo Field, Olímpico e FrameNet Brasil foi apresentada na seção 4, durante a discussão dos resultados.

A síntese das ULs dos frames Partida e Competição por meio das quais iniciamos a análise encontra-se no quadro abaixo:

**Quadro 6** — Unidades lexicais base para a identificação dos frames Partida e Competição

PLATAFORMA DE PESQUISA	FRAME DE ORIGEM*	UNIDADES LEXICAIS DO FRAME COMPETIÇÃO	UNIDADES LEXICAIS DO FRAME PARTIDA
Dicionário Field	Competição	atropelar; campanha; campeão;	atropelar; clássico; conquista;

		campeonato; CBF; classificação; classificar; conquista; conquistar; decisão; delegação; disputa; disputar; final; invencibilidade; invicto; jornada; lanterna; líder invicto; liderança; liderar; lutar; reagir; rodada; taça; temporada; título; troféu; zona de classificação.	conquistar; decisão; derrota; derrotar; disputa; disputar; enfrentar; escalação; escalar; jogar; jogo; lutar; reagir; vencer.
	Placar (Resultado)	empate; ponto; pontuar; resultado; reverter.	converter; desempate; empatar; empate; ganhar; ganhar de virada; goleada; perder; placar; ponto; pontuar; resultado; resultar; reverter; vitória; vitória de virada; zebra.
Dicionário Olímpico	Resultado	empate; resultado.	derrota; derrotar; desempatar; desempate; empatar; empate; ganhar; ganhar de virada; perder; placar; resultado; reverter o resultado; vitória; vitória de virada; zebra.
FrameNet Brasil	Competição	brigar; campeonato; competição; competidor; competir; competitivo; concorrência; desafio; disputa; rivalidade.	brigar; competidor; competir; competitivo; desafio; disputa; encarar; jogar; jogo; rivalidade.
	Evento_esportivo	apresentação; Brasileirão; temporada.	duelo; evento; jogo em casa; jogo fora de casa; jogo; partida em casa; partida fora de casa; partida.
*Frame ao qual a unidade lexical está associada na plataforma pesquisada.			

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O segundo parâmetro utilizado para a classificação dos frames foi:

ii) reconhecimento de inferências indicadoras dos frames Competição e Partida, quando as unidades lexicais no excerto não eram suficientes para a identificação de como Resultado era perspectivado. Para isso, fizemos uso do método indutivo, observando ocorrências similares e procurando construir uma generalização que apontasse o frame que perspectivava Resultado. Utilizamos a substituição como critério principal para classificar os usos de *três pontos* em relação à Partida, substituindo tal UL por *vitória* ou *vencer a partida*, que seria o equivalente a ganhar três pontos em uma partida (Cf. subseção 2.3).

A partir a classificação por nós estabelecida, as 38 transcrições transformaram-se em 39 excertos, dos quais: 35 apresentam somente uma resposta por entrevista fazendo menção à unidade lexical *três pontos*; dois excertos apresentam, cada, as respostas de um mesmo jogador em uma mesma entrevista, cujo uso de *três pontos* foi posteriormente classificado

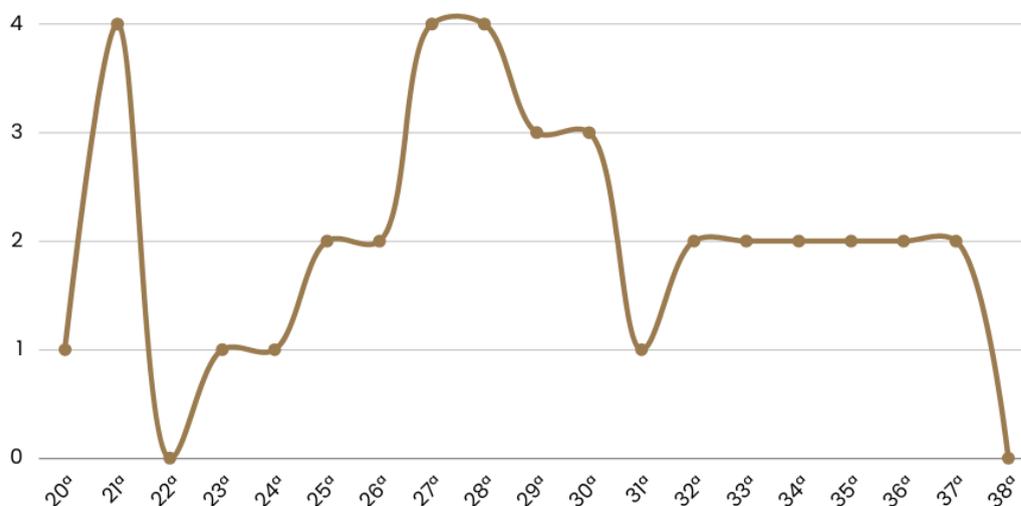
como sendo de um mesmo tipo em ambas as respostas; por fim, para fins de análise, uma resposta foi dividida em dois excertos, tendo em vista que foram identificados diferentes tipos de uso de *três pontos* nessa mesma resposta.

Com base nos procedimentos descritos nesta seção, apresentamos os resultados e sua discussão na seção seguinte.

#### 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A presença da unidade lexical *três pontos* em falas de jogadores de futebol pôde ser efetivamente apurada em entrevistas pós-jogo do Brasileirão. Nas dezenove rodadas analisadas — da 20<sup>a</sup> à 38<sup>a</sup> —, 38 transcrições mencionaram esta UL para falar sobre resultados do Campeonato Brasileiro e de suas partidas. Apesar do número de respostas mencionando a UL não ser expressivo quando comparado à quantidade de entrevistas observadas (282), o fato de *três pontos* ser sucessivamente empregado em diferentes rodadas da competição indica que o significado que carrega é relevante para os jogadores falarem sobre futebol e, mais especificamente, sobre resultado(s) do futebol. A seguir, apresentamos a quantidade de vezes que a UL estudada foi usada (eixo Y) em cada rodada (eixo X) do segundo turno do Brasileirão 2022:

**GRÁFICO 1** — Ocorrência da unidade lexical *três pontos* no retorno do Brasileirão 2022 (em número de respostas por rodada)



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

A partir do gráfico 1, apuramos que a média de ocorrência da UL *três pontos* por rodada é composta de dois usos. Embora não seja um número significativo isoladamente, esta quantidade torna-se relevante quando pensamos que, a cada rodada, dez jogos acontecem. Além disso, as rodadas com menor frequência de uso da UL foram aquelas em que, durante a coleta de dados, tivemos maior dificuldade para encontrar as entrevistas pós-jogo: na 22ª rodada, por exemplo, apenas nove das 20 entrevistas possíveis foram coletadas; na 38ª,

quatorze. Entendemos, portanto, que, mais importante que o número de ocorrências da UL em entrevistas pós-jogo, seu constante emprego a médio e a longo prazo indica sua relevância em falas de jogadores de futebol sobre o esporte.

A investigação de como *três pontos* perspectiva o frame Resultado nas falas de jogadores sobre o Brasileirão inicia-se, como já mencionado neste trabalho, com a identificação da relação que esta unidade lexical estabelece com outras ULs encontradas nas falas constituintes do corpus. Isto significa dizer que, no contexto da pesquisa, apesar de *três pontos* ser sempre uma realização linguística do frame Resultado (Cf. subseção 2.3), tal UL pode destacar diferentes aspectos deste frame de acordo com o sentido que constrói junto às demais unidades lexicais.

Considerando as duas possibilidades de significação que *três pontos* aciona no contexto estudado — i.e., a vitória em uma partida ou a soma de três pontos na classificação de um time na tabela do campeonato (Cf. subseção 2.3) —, entendemos que o significado desta UL pode encontrar-se imediatamente relacionado aos frames Partida ou Competição. Desta forma, para compreender a perspectivização de Resultado por meio da unidade lexical *três pontos*, primeiramente observamos se, nas falas dos jogadores, *três pontos* estava associada a ULs que evocassem elementos das cenas de partida ou de competição.

A fim de realizar isto, identificamos em cada excerto da pesquisa as unidades lexicais que completavam o sentido carregado por *três pontos*, atribuindo ao conjunto das ULs o papel de destacar, na fala em questão, o frame Partida ou o frame Competição — mesmo que as unidades lexicais do excerto evocassem primeiramente o frame Resultado, conferimo-lhes o papel de acionarem os frames Partida ou Competição, visto que as unidades lexicais que acionam Resultado podem, também, acionar esses dois outros frames. Inicialmente, consideramos, para a classificação, as unidades lexicais encontradas no FrameNet Brasil (Competição e Evento\_esportivo), no Dicionário Field (Competição e Placar) e no Dicionário Olímpico (Resultado), realocando-as, durante a classificação, a outro frame quando acreditamos ser adequado. Por exemplo, classificamos *Brasileirão*, que, no FN-Br, é unidade lexical de Evento\_esportivo (frame mais relacionado ao de Partida do que ao de Competição), como uma UL de Competição. Além disso, classificamos ULs que não se encontram no FN-Br, Field ou Olímpico como evocadoras dos frames estudados, mas que são por nós entendidas como ULs que referem-se — ainda que não explicitamente — a elementos dos frames Competição, Partida ou Resultado.

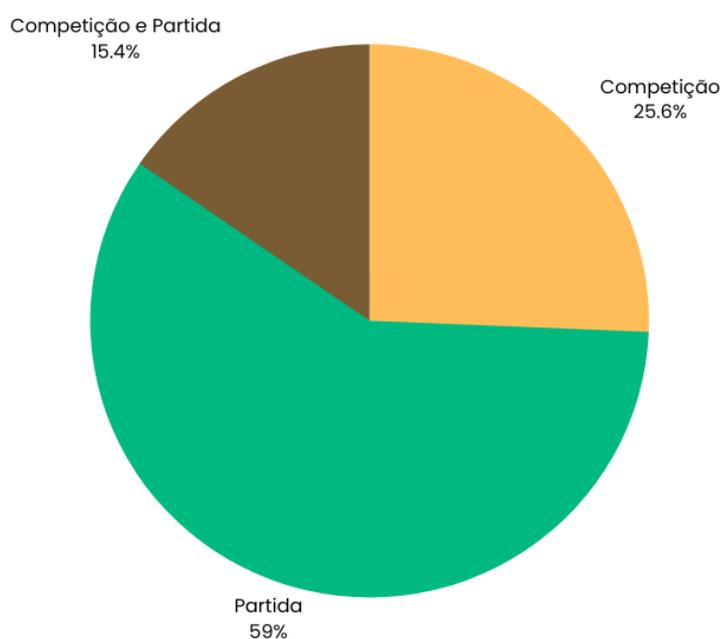
Durante esta classificação, duas categorias foram criadas: usos cujo sentido de *três pontos* junto às demais unidades lexicais destacavam o frame Competição e usos cujo sentido

de *três pontos*, também junto às demais ULs, destacavam o frame Partida. Contudo, no decorrer da classificação, tivemos dificuldade para categorizar determinados usos de *três pontos* em apenas uma das duas categorias. Na maior parte das vezes, isto ocorreu por conta das ULs existentes no excerto analisado estarem relacionadas a um dos frames, mas a inferência indicar que o outro frame também estava presente na construção de sentido do modo como *três pontos* era usado. Visto que o sentido carregado por *três pontos* parecia estar ligado aos dois frames na mesma proporção — mesmo que de formas diferentes, i.e., por meio de ULs ou por meio de inferência —, adicionamos uma nova categoria: usos cujo sentido de *três pontos* acionavam simultaneamente os frames Competição e Partida, sem que um deles fosse ostensivamente mais destacado.

Em razão da forma de classificação estabelecida, observamos, em um dos 38 excertos do *corpus*, dois usos diferentes de *três pontos* (Transcrição nº2). Para que pudéssemos analisar cada um dos dois usos de acordo com as categorias criadas, optamos por dividir esse excerto em dois (Excertos 2a e 2b). Assim, 39 excertos — de 38 transcrições — foram analisados.

O gráfico abaixo mostra a distribuição do uso de *três pontos*, de acordo com as categorias estabelecidas, nos 39 excertos:

**GRÁFICO 2** — Frequência de uso da unidade lexical *três pontos* destacando os frames Competição, Partida, e Competição e Partida



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

A fim de descrever os tipos de emprego de *três pontos* encontrados nas falas dos jogadores, apresentamos, a seguir, a primeira categoria elaborada por nós, i.e., o uso de *três pontos* perspectivando Resultado por meio do frame Competição.

#### 4.1 TRÊS PONTOS COMO UNIDADE LEXICAL PERSPECTIVADORA DE RESULTADO EM RELAÇÃO À COMPETIÇÃO

Inicialmente, esperávamos que o uso de *três pontos* destacando elementos do frame Competição tivesse uma frequência maior do que o constatado na pesquisa, visto que o significado dessa UL, no Brasileirão, diz respeito primeiramente à soma de pontos na tabela — desta maneira, sem a existência da tabela e do regulamento do Campeonato Brasileiro, vencer uma partida não corresponderia, necessariamente, a ganhar três pontos. Entretanto, apenas dez dos 39 excertos integrantes do corpus foram entendidos como falas nas quais o uso de *três pontos* destacava a relação entre os frames Resultado e Competição. Isto equivale a menos de  $\frac{1}{3}$  do *corpus* da pesquisa (25,6%).

Abaixo, apresentamos um quadro que reúne os excertos classificados nesta categoria. Ali, são apontadas quais unidades lexicais completam o sentido de *três pontos* para fazer referência a resultados do Brasileirão. Além disso, apresentamos no quadro o resultado geral da partida após a qual a entrevista pós-jogo ocorreu, bem como a posição que o time do jogador entrevistado ocupava no início (e, quando houve mudança da posição, no fim) da rodada em que concedeu a entrevista. Apresentamos essas informações com o intuito de prover maior contextualização à fala dos jogadores, mas, principalmente, para que analisemos se existe relação entre os resultados das partidas e os diferentes usos de *três pontos*, bem como se há uma associação entre os diferentes usos da UL e a posição, na tabela de classificação, do time do entrevistado durante a rodada em que a partida e a entrevista acontecem.

É importante ressaltar que, se as unidades lexicais presentes no excerto não fossem suficientes para a identificação do frame mais imediatamente relacionado ao de Resultado, baseamos a análise na inferência do sentido expresso por tais ULs e pelo excerto como um todo. Nesses casos, as ULs que serviram de base para a inferência são apresentadas em sublinhado — tomamos este modelo de apresentação, também, para os quadros exibidos nas outras duas subseções seguintes.

QUADRO 7 — Transcrições cujo uso de *três pontos* perspectiva Resultado a partir de Competição

Número da transcrição (1-38)	Resultado geral da partida	Posição do time na tabela no início e ao término da rodada (1-20)	Excerto com emprego de <i>três pontos</i>	Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Competição
3	Vitória	5°	[...] A gente sabia que jogaria contra uma grande equipe. E foram <b>três pontos</b> muito importantes para toda a equipe no seguimento do Brasileiro.	<i>seguimento do Brasileiro</i>
6	Vitória	15° → 13°	[...] Sabíamos da dificuldade que seria, da zona em que estamos. Eu acho que com uma vitória nos ajudaria a sair dessa situação. Não temos nada ganho ainda, porque estamos nessa parte de baixo da tabela. Mais <b>três pontos</b> que nos ajudam, que nos dão mais confiança. [...]	<i>zona sair dessa situação parte de baixo da tabela</i>
10	Vitória	1°	Então, foi muito bom para a gente ganhar essa confiança, esse jogo aí. É continuar focado para o próximo jogo, para a gente continuar bem na liderança, com os <b>três pontos</b> . [...]	<i>liderança</i>
11	Empate	13° → 12°	[...] Mas, a partir daí, a gente tomou controle do jogo e foi um jogo muito intenso, onde faltou a bola entrar dentro do gol para a gente <u>sair com a vitória</u> . Mas eu acredito que a gente continua evoluindo. Lógico que, <u>com a vitória, com os três pontos</u> , seria muito mais fácil falar isso.	INFERÊNCIA
14	Vitória	8°	[...] E, mais do que o gol, é a vitória, cara. Eu acho que você fazer um gol no Corinthians, você <u>ganhar em casa três pontos é muito importante</u> para a gente. [...] O gol fui eu hoje, mas amanhã vai ser outro. E <u>o mais importante é a vitória, são os três pontos</u> .	INFERÊNCIA
16	Vitória	11° → 9°	[...] Dentro de casa, é sempre importante vencer. Esses <b>três pontos</b> nos colocam para brigar na parte de cima da tabela, que é o nosso objetivo.	<i>brigar na parte de cima da tabela</i>
21	Vitória	14° → 9°	[...] E conseguimos ter um bom controle de jogo hoje. E o mais importante de tudo foram os <b>três pontos</b> . São fundamentais nessa altura do campeonato.	<i>nessa altura do campeonato</i>
27	Vitória	11°	[...] E não foi pênalti, não sei por quê. O cara teve contato, ali, no Marcos. Mas, enfim, <u>o</u>	INFERÊNCIA

			<u>importante</u> é a <u>vitória</u> , <u>são os três pontos</u> . Feliz pelo gol.	
28	Empate	4º	[...] Para mim é um gol claro. Isso é incrível, mas <u>nos tiraram uma vitória, três pontos muito importantes</u> . Mas, agora, vamos voltar, porque a gente tem mais um jogo importante fora de casa.  [...] Infelizmente, o campo nos atrapalhou bastante, atrapalhou a gente acelerar um pouco o jogo. Mas, agora, é voltar para casa, descansar bem porque a gente tem um jogo importante fora de casa e esses <u>três pontos vão ser importantes</u> para nós, <u>que nos tiraram daqui</u> .	INFERÊNCIA
34	Vitória	4º	[...] Uma grande vitória, também. A gente sabia que seriam muito importantes esses <u>três pontos</u> fora de casa. Para nos manter dentro do G4, G5, que vai nos colocar dentro da Libertadores para a temporada que vem. [...]	<i>nos manter dentro do G4, G5, que vai nos colocar dentro da Libertadores para a temporada que vem</i>

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Como pode ser observado, o emprego de *três pontos* nos excertos acima apresentados orienta-se por falas que se referem a elementos ou etapas do Brasileirão. Na transcrição nº3 (T3), entende-se que três pontos acrescidos à campanha do time são importantes para a equipe "no seguimento do Brasileiro"; na T10, os pontos ajudam o time a "continuar bem na liderança" do campeonato. Isto demonstra que, ao falar de resultado perspectivando o frame Competição, o que se tem em vista é o campeonato a médio ou longo prazo. Na T21, ao dizer que os pontos "[S]ão fundamentais nessa altura do campeonato.", fica evidente que o resultado é pensado para além da partida jogada.

Além disso, a menção à tabela de classificação do campeonato ou aos seus elementos reforça o uso de *três pontos* como perspectivador de um resultado mais diretamente ligado ao frame Competição: na T16, o resultado auxilia o time a "brigar na parte de cima da tabela", disputando as primeiras posições da competição; na T34, a pontuação ajuda a equipe a permanecer "dentro do G4, G5", que, por sua vez, é a zona de classificação para participar do campeonato continental da "temporada que vem". Na T6, embora as unidades lexicais associadas ao frame Competição não estejam diretamente relacionadas à UL *três pontos*, o contexto da fala orienta que os pontos recebidos ajudam e dão confiança para o time "sair dessa situação" da "zona" em que estão, na "parte de baixo da tabela". Soma-se a isso o fato da posição do time ter mudado consideravelmente após o término da rodada: a equipe estava à

uma posição de adentrar a zona de rebaixamento (a partir da 16ª colocação); contudo, com a pontuação alcançada, o time ascendeu duas posições e afastou-se momentaneamente do Z4.

Portanto, unidades lexicais como *zona*, *liderança* e *tabela* reforçam, nas falas analisadas, a consideração do frame Competição para falar de resultado por meio de *três pontos*.

Além da análise do uso de *três pontos* a partir de unidades lexicais perspectivadoras de Competição, recorreremos, em determinados excertos, a inferências que orientassem o sentido de *três pontos*. Quatro dos dez excertos desta categoria foram classificados exclusivamente por meio de inferência — o que representa quase metade dos usos classificados nesta categoria.

Foi possível perceber, por meio das inferências realizadas, que a caracterização de *três pontos* como um fator *importante* para os times é recorrente ao se falar de competição. Acreditamos que a importância dos três pontos apenas torna-se compreensível se tem-se em vista o campeonato e o desempenho das equipes ao longo dele, uma vez que a importância de três pontos para a partida em si, já acabada, é incongruente. Excertos com ULs relacionadas diretamente ao frame Competição e nas quais os jogadores dizem que os pontos são importantes (e.g., T3, T34) corroboram isso. Ao falarem da importância dos três pontos, parece haver uma valorização do resultado refletido na tabela de classificação do campeonato: na T21, os pontos são "*fundamentais* nessa altura do campeonato" — faltando nove rodadas para o fim da competição; na T34, o atleta ressalta que os pontos seriam importantes não só para o Brasileirão ("Para nos manter dentro do G4, G5"), como para o campeonato continental ("que vai nos colocar dentro da Libertadores para a temporada que vem").

Desta forma, a valorização do resultado ao se falar sobre a importância de três pontos perspectiva-o em relação ao frame Competição, pois, ainda que as ULs do entorno destaquem o frame Partida, elas parecem não contribuir diretamente para a construção de sentido evocado por *três pontos*. Na T10, por exemplo, apesar de haver ULs mais relacionadas ao frame Partida (e.g., "esse jogo aí", "próximo jogo"), há uma rápida mudança de perspectivação para o frame Competição ao se falar dos três pontos, pois o jogador justifica que esses pontos (futuros, possíveis de serem conquistados no próximo jogo) ajudariam o time a "continuar bem na liderança" (i.e., em primeiro lugar na tabela de classificação).

Além disso, inferimos que, em situações nas quais os jogadores usassem a unidade lexical *vitória* para falar sobre o resultado da partida e, em seguida, fizessem uso de *três pontos* (e.g., T11), *três pontos* possivelmente ressaltaria um aspecto diferente na fala do jogador do que aquele mais emergentemente relacionado ao resultado geral da partida.

Admitimos isto tendo em mente que, em excertos deste tipo, o significado de *três pontos* parece ser mais "literal" — i.e., referindo-se à soma de três pontos na tabela de classificação. Na T14, por exemplo, ao dizer que "ganhar três pontos em casa é muito importante para a gente", o jogador parece referir-se ao Brasileirão, pois não seria coerente dizer que "ganhar uma vitória (resultado positivo) em casa é muito importante para a gente". A T27 reforça a perspectivação de Competição por meio de inferência, ao dizer que "o importante [...] são os três pontos". O tempo presente empregado parece indicar que a pontuação é relevante para o andamento da competição. Ainda, embora as ULs da T28 evoquem Partida, o sentido de *três pontos* parece evocar Competição, dado que o jogador expressa que os árbitros da partida "nos tiraram uma vitória, três pontos muito importantes", os quais, considerando a posição da equipe na tabela de classificação, de fato seriam *muito importantes*, uma vez que o time estava, naquele momento, ocupando a última posição com direito à vaga direta para a Copa Libertadores.

A partir disso, inferimos que *três pontos* destacaria, ainda que implicitamente, o frame Competição, pois acreditamos que, caso o jogador tenha preferência em usar a UL *vitória* ao falar do resultado geral de uma partida, provavelmente utilizará *três pontos* tendo em vista outro aspecto de resultado — neste caso, de competição. É válido pontuar que, apesar de considerarmos coerentes e fundamentados os critérios utilizados para inferir a perspectivação de Resultado a partir de Competição, nas situações acima descritas, tais critérios não deixam de ser arbitrários e passíveis de serem discutidos. Assim, ao mesmo tempo em que a falta de ULs relacionadas ao frame Competição permite pensarmos que isto deve-se ao fato de *três pontos* ser, primeiramente, uma UL deste frame e, conseqüentemente, ser suficiente para destacar Competição, pode-se defender que a falta de ULs de Competição abre as possibilidades de inferência para o caminho contrário, ou seja, de entender que o uso de *três pontos* perspectiva Resultado a partir de outro frame que não o de Competição.

Por fim, apesar de diferentes unidades lexicais se juntarem a *três pontos* para perspectivar Resultado a partir de Competição, há um ponto de convergência entre a maioria das ocorrências: *três pontos* parece funcionar semanticamente, na maior parte das vezes, como agente ou causador. Isto significa dizer que *três pontos* manifesta a condição de causar algo, na medida em que influi sobre a disposição do campeonato: os três pontos são importantes porque ajudam o time a alcançar determinado objetivo na competição.

#### 4.2 TRÊS PONTOS COMO UNIDADE LEXICAL PERSPECTIVADORA DE RESULTADO EM RELAÇÃO À PARTIDA

Semelhantemente ao ocorrido com o uso de *três pontos* perspectivando Resultado a partir de Competição, imaginávamos que o emprego dessa UL tendo em vista o frame Partida também fosse ser recorrente na fala dos jogadores — principalmente por ser de conhecimento de espectadores dos jogos que os atletas costumam utilizar *três pontos* para referirem-se ao resultado positivo de uma partida<sup>14</sup>. Apesar disso, não imaginávamos que a ocorrência de uso de *três pontos* perspectivando Resultado a partir do frame Partida seria tão alta: dos 39 excertos, 23 destacaram elementos de Partida ao se falar sobre resultado (59%). Isto representa mais que o dobro de ocorrências em relação ao uso de *três pontos* como unidade lexical perspectivadora de Resultado a partir de Competição.

Certamente, o momento em que a entrevista ocorre é um fator que pode justificar a alta frequência de uso de *três pontos* perspectivando Resultado a partir de Partida. Como os atletas são entrevistados ao sair de campo, os elementos de Partida são mais emergentes espaço-temporalmente e, por isso, mais prontamente acionados do que os de Competição, tendo em vista as ações dos jogadores em campo durante a partida. Além disso, o alto índice de emprego de *três pontos* destacando Partida possibilita a observação de padrões de uso que não se limitam à repetição de unidades lexicais integrantes dos excertos — como poderia se pensar em um primeiro momento, anterior à análise.

A seguir, exibimos o quadro que reúne os excertos nos quais o sentido de *três pontos* é construído junto de unidades lexicais relacionadas ao frame Partida.

**QUADRO 8** — Transcrições cujo uso de *três pontos* perspectiva Resultado a partir de Partida

Número da transcrição (1-38)	Resultado geral da partida	Posição do time na tabela no início e ao término da rodada (1-20)	Excerto com emprego de <i>três pontos</i>	Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Partida
1	Vitória	5° → 4°	[...] Tivemos dois pênaltis, um convertido e o outro não. Mas o importante é que, a cada jogo que a gente conquista <b>três pontos</b> , a equipe vai ganhando mais confiança, a gente vai	<i>a cada jogo conquista</i>

<sup>14</sup> Isto é reforçado pelo uso de *três pontos* para se referir a partidas de fases eliminatórias, como aconteceu na entrevista excluída do corpus (Cf. seção 3). Ao ser perguntado sobre outra competição, i.e., a Copa do Brasil, o jogador disse: “*Temos que ir lá para jogar, mas, também, sabemos que não vai definir no primeiro jogo. Então, é cuidar, mas é ir para cima, tentar os três pontos, a vitória, para a gente conseguir uma boa vantagem para o jogo de volta.*”. Na Copa do Brasil, não há nenhuma fase que funcione por pontos corridos. Assim, fica subentendido que o jogador, ao empregar a UL *três pontos*, teve a intenção de referir-se à vitória no primeiro jogo para que, no segundo, tivessem vantagem.

			crescendo na forma como a gente vai atuando. [...]	
2a*	Empate	14°	[...] Eu acho que a gente veio propor o jogo. Veio para jogar, veio em busca de um bom resultado e foi isso que a gente conseguiu. A gente criou oportunidades para sair com os <b>três pontos</b> , para fazer mais um gol, mas, infelizmente, não foi assim. [...]	<i>jogar veio em busca de um bom resultado criou oportunidades sair com fazer mais um gol</i>
4	Vitória	1°	[...] E o bilhete foi uma posição, ali, tática que o professor Abel passou para a gente, mas isso fica entre a gente lá dentro de campo, está tudo certo. E é só agradecer a Deus por esse jogo maravilhoso e ter saído com os <b>três pontos</b> .	<i>jogo ter saído com</i>
5	Derrota	11° → 13°	[...] A gente sabe que o nosso campeonato é outro, mas a gente não pode aceitar uma derrota assim, tão elástica, de três a zero. Viemos aqui para jogar, para tentar buscar os <b>três pontos</b> . Se não fosse possível os <b>três pontos</b> , pelo menos um, mas, infelizmente, a equipe do Palmeiras foi muito eficiente. [...]	<i>derrota três a zero jogar buscar a equipe do Palmeiras foi muito eficiente</i>
7	Empate	2° → 3°	[...] Uma pena foram as bolas na trave, chances criadas. Uma pena a gente não sair com os <b>três pontos</b> .	<i>bolas na trave chances criadas sair com</i>
13	Empate	11° → 12°	[...] Depois a gente acabou criando bastante, também, mas acabou não finalizando. A gente sai com uma sensação de tristeza, mas não tem o que fazer. É continuar trabalhando para, na próxima partida, sair com os <b>três pontos</b> .	<i>próxima partida sair com</i>
15	Derrota	10° → 11°	[...] A gente viu uma equipe muito determinada, querendo buscar os <b>três pontos</b> na casa do adversário, líder do campeonato. Uma equipe muito competitiva. Tivemos algumas oportunidades de matar o jogo. [...]	<i>buscar casa do adversário</i>
17	Vitória	5°	[...] O professor sempre brinca comigo que, até nos treinos, eu acredito nessa bola e, um a um, ela sempre sobra. Então, só agradecer a Deus por mais um gol e mais <b>três pontos</b> dentro de casa.	<i>nessa bola gol dentro de casa</i>
18	Vitória	14°	[...] Sabemos que vai ser um jogo muito difícil. Mas vamos dar o nosso melhor, vamos nos entregar ao máximo e fazer o possível para sair com os <b>três pontos</b> de lá.	<i>jogo sair com...de lá</i>

19	Vitória	1°	[...] E, graças a Deus, eu pude fazer o gol. Estou muito feliz de poder sair daqui com os <b>três pontos</b> , como o melhor da partida. [...]	<i>gol sair daqui com melhor da partida</i>
20	Vitória	4° → 5°	E era isso o que a gente queria hoje, voltar a vencer. E conseguimos fazer <b>três pontos</b> , aqui, contra uma grande equipe, que é o Bragantino. [...]	<i>vencer contra uma grande equipe</i>
22	Derrota	15°	[...] A gente é muito forte dentro de casa. Eu tenho certeza que a gente vai trazer os <b>três pontos</b> no próximo jogo.	<i>dentro de casa próximo jogo</i>
23	Vitória	14°	Jogada rápida. Combinação minha e do Lucas. A gente se entende bem nos treinamentos, no dia a dia. Não estava saindo, mas, graças a Deus, hoje a bola pôde entrar e a gente sair com <b>três pontos</b> daqui.	<i>bola sair com</i>
24	Derrota	16° → 15°	[...] Mas nós temos que seguir trabalhando, temos que focar já no domingo, que nós vamos ter um jogo contra o Bragantino dentro de casa. Precisamos fazer os <b>três pontos</b> dentro de casa. [...]	<i>jogo contra o Bragantino dentro de casa</i>
25	Vitória	10°	[...] Mas no segundo tempo o <i>mister</i> deu um puxão nas orelhas. E resultou, dentro de um adversário forte. Mas estou muito feliz. E vamos levar <b>três pontos</b> para casa.	<i>segundo tempo resultou adversário levar...para casa</i>
26	Vitória	2°	[...] Eu olhei para o lateral, que estava olhando para seu goleiro e, quando a bola saiu, tentei só correr. Cheguei antes na bola e pude fazer o quarto gol que significou os <b>três pontos</b> para nós.	<i>lateral goleiro bola correr gol</i>
29	Vitória	19°	[...] A gente sabia da nossa responsabilidade dentro de casa. A gente precisava fazer os <b>três pontos</b> . Muitos lamentaram um ponto contra o Juventude. Eu não lamentei, porque era um jogo fora. Por mais que o Juventude esteja em uma situação ruim, a equipe é qualificada e a gente foi lá, a gente somou um ponto, trouxe para casa. E, hoje, a gente fez o nosso dever de casa que são os <b>três pontos</b> . [...]	<i>dentro de casa hoje, a gente fez o nosso dever de casa</i>
30	Vitória	12°	[...] Não é à toa que é, para mim, o melhor goleiro do campeonato. Então, esse cara aqui nos garantiu mais <b>três pontos</b> hoje. [...]	<i>goleiro esse cara nos garantiu...hoje</i>

31	Derrota	16º	<p>[...] É difícil vir aqui falar, porque, cada vez mais, a gente se aproxima dessa zona tão incômoda. Mas é renovar as energias para, em casa, conquistar os <b>três pontos</b>.</p> <p>[...] Mais do que nunca, secar os adversários é o nosso dever agora. E tentar fazer os <b>três pontos</b> dentro de casa.</p>	<p><i>em casa conquistar dentro de casa</i></p>
33	Empate	13º	<p>[...] Jogamos contra uma grande equipe, que é a equipe do Atlético. Duas equipes muito qualificadas, a gente sabia. A gente veio em busca do resultado, que eram os <b>três pontos</b>. [...]</p>	<p><i>a gente veio em busca do resultado</i></p>
36	Vitória	10º	<p>[...] A gente, na verdade, está deixando a desejar diante do nosso torcedor, diante da nossa torcida, em casa. E, fora de casa, a gente está com um pouco de sorte. Eu não digo sorte, mas está com um, sei lá. Não sei explicar, cara. Mas é agradecer. Agradecer aos jogadores, agradecer à nossa torcida, que compareceu. E estamos felizes pelos <b>três pontos</b>.</p>	<p>INFERÊNCIA</p>
37	Vitória	9º	<p>[...] A gente sabia da importância do jogo de hoje. Do resultado negativo do jogo passado, então, da importância que isso tinha, esse jogo de hoje. A gente entrou muito focado, muito ligado para conseguir os <b>três pontos</b> hoje e sair com o resultado positivo. [...]</p>	<p><i>a gente entrou muito focado, muito ligado para conseguir...hoje sair com o resultado positivo</i></p>
38	Vitória	10º	<p>Primeiramente, agradecer nossos torcedores, que compareceram. Graças a Deus, a gente fez os <b>três pontos</b> hoje. Tava deixando a desejar em casa, todo mundo já sabe. Mas feliz, feliz pelos <b>três pontos</b>. Feliz pela equipe ter jogado um grande jogo. Ter feito um resultado muito bom. [...]</p>	<p><i>a gente fez...hoje em casa jogado jogo ter feito um resultado muito bom</i></p>

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O emprego de *três pontos* perspectivando Resultado por meio de Partida veio, em quase todos os excertos, acompanhado por unidades lexicais desse frame. Assim, na maioria dos casos, não foi preciso basear-se em inferência para analisar o modo como *três pontos* encontrava-se associado ao resultado de partida — diferentemente do ocorrido com a maioria dos casos de perspectivação de Resultado a partir de Competição. Apenas na transcrição nº36 (T36) o processo de inferência foi o principal meio para identificar a associação de *três pontos* ao frame Partida. Ali, embasamo-nos nas sentenças anteriores àquela em que houve o

emprego de *três pontos*. Por serem encontrados, em tais sentenças, muitos elementos ligados ao frame Partida, acreditamos que há grande possibilidade de *três pontos* corresponderem à vitória na partida.

O uso de *três pontos* em falas que destacam elementos de Partida aponta que o significado da unidade lexical está ligado ao resultado positivo ao término de um jogo, ou seja, a vitória de um time na partida. Por isso, as ações de jogo que levam um time a vencer a partida são frequentemente mencionadas no momento em que os atletas falam sobre resultado. Isto fica evidente na T26, quando o jogador diz: "Cheguei antes na bola e pude fazer o quarto gol que significou os três pontos para nós.". Aqui, as ações de correr até a bola, conduzi-la pelo campo de ataque e chutá-la, com sucesso, em direção ao gol do time adversário são entendidas como o conjunto de fatores que ajudou a equipe a obter o resultado positivo procurado. Além disso, ao empregar a UL *significou*, o jogador explicita esta relação de causa e consequência, i.e., de ações do jogo refletirem o resultado da partida.

Outros excertos apresentam um modo similar de falar sobre o resultado de um jogo. Embora unidades lexicais de Partida não sejam explicitamente utilizadas para evidenciar o significado de *três pontos*, as falas dos atletas indicam que o time agiu (ou tentou agir) em campo, de forma a conseguir vencer. Na T29, o atleta diz: "E, hoje, a gente fez o nosso dever de casa que são os três pontos.". Neste caso, se substituirmos *são os três pontos* por *é a vitória*, fica mais perceptível que *dever de casa* refere-se à obrigação ou à tarefa de vencer a partida, que, por sua vez, só é possível por meio do conjunto de ações desempenhadas em campo pelos jogadores. O mesmo ocorre na T33, na qual o atleta diz: "A gente veio em busca do resultado, que eram os três pontos.". Se colocamos *era a vitória* no lugar de *eram os três pontos*, nota-se que o time ir *em busca do resultado* só pode concretizar-se por meio das ações da partida.

Como tem sido explorado até aqui por meio dos exemplos citados, falas sobre resultado que destacam o frame Partida costumam apresentar unidades lexicais relacionadas a elementos e ações realizadas em campo. Em razão disso, ULs como *jogo, partida, bola e gol* são facilmente encontradas nos excertos analisados. Porém, é interessante observar que, apesar de tais unidades lexicais contribuírem para a construção de sentido evocada por *três pontos*, a maioria das ULs que integram o sentido acionado por *três pontos* é composta principalmente por verbos. O verbo *sair*, por exemplo, aparece sete vezes imediatamente associado a *três pontos*. Na T2a, o atleta diz que o time "criou oportunidades para *sair com os três pontos*"; na T4, o jogador agradece pela equipe "*ter saído com os três pontos*".

Novamente, isto ressalta o ambiente do campo de futebol, no qual a equipe atua em busca de um resultado positivo. Desta forma, diferentemente do que acontece com o uso de *três pontos* perspectivando Competição, quando essa UL perspectiva Partida, assume o papel semântico de tema (correspondente à estrutura sintática *objeto*). Isto significa dizer que *três pontos* (expressando a busca ou a obtenção de um resultado positivo na partida, da vitória em um jogo) é modificado, transformado e influenciado pelas ações dos jogadores, em grande parte das vezes expressas linguisticamente pelos verbos. Portanto, para dizer que seu time venceu — tentou vencer ou jogará tendo em vista a vitória —, os atletas podem conceptualizar três pontos como algo que se *conquista* (T1, T31), se *busca* (T5, T15), se “*faz*” (T20, T24, T29, T31, T38), se *leva* (T25) ou se *traz* (T22) — do jogo fora de casa para sua própria casa, seu estádio —, se *garante* (T30) ou se *consegue* (T37).

Dentre os verbos utilizados pelos jogadores para falar sobre a busca pelos três pontos, *sair* é, como apontamos, o mais recorrente. Embora não esteja lexicalizada no Field, a expressão *sair com os três pontos* é um termo bastante conhecido no futebol. Apesar de ser utilizada, na maioria das vezes, por jogadores, os espectadores dos jogos não têm dificuldade para compreender o significado dessa unidade lexical, que é parte do jargão futebolístico. Para além disso, o que é interessante observar no uso de *sair com os três pontos* nas falas dos jogadores — ao menos nos excertos analisados —, é que seu significado é amplamente motivado pelos chamados *esquemas imagéticos* (Cf. seção 2).

Considerando-se a interação sensório-motora dos indivíduos com o ambiente no qual inserem-se, pode-se dizer que a unidade lexical *sair com três pontos* atualiza linguisticamente o esquema imagético DENTRO-FORA, a partir do qual objetos e entidades são enxergados dentro ou fora de um container (JOHNSON, 1987). Assim, *sair com os três pontos* implica o jogador conceptualizar o campo de futebol como um container no qual ele e seu time estão inseridos: ao saírem de campo, i.e., estarem fora do container, os jogadores saem com os três pontos, com a vitória. Isto é evidenciado em excertos nos quais o sentido de *sair com os três pontos* é completado por ULs como *de lá* (T18) e *daqui* (T19, T23), que ressaltam o estádio como referente.

Além disso, unidades lexicais como *dentro de casa* e *fora de casa* também evidenciam o esquema imagético DENTRO-FORA, explicitando a interpretação do estádio como um container. Neste caso, assim como acontece com *sair*, essas ULs indicam um padrão na fala dos atletas — no sentido de serem recorrentes.

É importante pontuar que os esquemas imagéticos também foram encontrados em falas que perspectivam Resultado a partir de Competição, embora com menor frequência. Na T6,

por exemplo, o esquema DENTRO-FORA está presente em *sair dessa situação*, que se refere às últimas posições da tabela do Brasileirão. Neste caso, a zona próxima às últimas colocações é compreendida como um container de caráter negativo, do qual é preciso sair; os três pontos, que na fala do jogador ajuda o time, ajudam-lhes no campeonato, a sair dessas últimas posições. Na T16, é possível perceber que a tabela de classificação funciona a partir do esquema imagético CIMA-BAIXO, em que os times *sobem* ou *descem*, *caem* posições. Ali, os três pontos ajudam o clube a "brigar na *parte de cima da tabela*".

#### 4.3 TRÊS PONTOS COMO UNIDADE LEXICAL PERSPECTIVADORA DE RESULTADO EM RELAÇÃO À PARTIDA E À COMPETIÇÃO

Como mencionado anteriormente, alguns excertos não se adequaram apropriadamente à uma das duas classificações anteriores. Neles, percebemos que o uso de *três pontos* parecia destacar, simultaneamente, elementos de Competição e Partida ao se falar de resultado.

Apesar deste uso ter sido o menos frequente — seis dos 39 excertos (15,4%) —, sua existência demonstra a complexidade de classificar a perspectivação de frames demasiadamente relacionados entre si. Além disso, a existência dessa categoria apresenta mais um modo de uso de *três pontos*, que é refletido no significado que a unidade lexical carrega em seu momento de realização linguística, bem como na forma como a UL perspectiva Resultado.

Ainda, a necessidade de criação desta categoria demonstra o *continuum* de significação que, como acredita a Linguística Cognitiva, há nas categorias pelas quais entendemos e classificamos a linguagem. Isso quer dizer que *três pontos* pode, por um lado, apresentar usos prototípicos para acionar os frames Competição e Partida, mas, por outro, pode desdobrar-se em usos periféricos que evoquem esses frames, os quais, por não serem centrais nem em Competição e nem em Partida, encontram-se entre eles, no *continuum* existente entre as possibilidades de significação desses frames.

Na sequência, exibimos o quadro com os excertos classificados nesta categoria.

**QUADRO 9** — Transcrições cujo uso de *três pontos* perspectiva Resultado a partir de Partida e Competição

Número da transcrição (1-38)	Resultado geral da partida	Posição do time na tabela no início e ao término	Excerto com emprego de <i>três pontos</i>	Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Partida	Unidades lexicais (ULs) evocadoras do frame Competição
------------------------------	----------------------------	--	---	---	--

		<b>da rodada (1-20)</b>			
2b*	Empate	14°	[...] A gente sabe que esse é o nosso time, quando a gente sai propor, pressiona os caras. E a sensação é essa que a gente viu. Veio aqui para procurar os <b>três pontos</b> , mas, infelizmente, saímos com um ponto, que é <u>importante</u> e bom para nós, também.	<i>veio aqui para procurar saímos com</i>	INFERÊNCIA
8	Empate	1°	[...] Hoje tive a oportunidade de entrar, de marcar para o time, mas o importante para o time era que queríamos ganhar. Buscamos até o final, tentando ganhar a partida, porque <u>o importante</u> para nós são os <b>três pontos</b> . [...]	<i>buscamos até o final ganhar a partida</i>	INFERÊNCIA
9	Vitória	10° → 9°	[...] O Pedro é um cara que merece. <u>Hoje os três pontos</u> foram <u>muito importantes</u> para a gente. E vamos seguir lutando em busca de coisas maiores.	INFERÊNCIA	INFERÊNCIA
12	Vitória	12° → 10°	Estou <u>mais feliz pelos três pontos</u> . Sinceramente. Porque a gente já estava buscando essa vitória em casa há algum tempo. Jogo passado, a gente deixou escapar dois pontos, conquistamos um. [...]	<i>estava buscando essa vitória em casa jogo passado</i>	INFERÊNCIA
32	Vitória	13°	[...] Parabenizar o Luan. Ficou um tempo de fora, mas nunca deixou de trabalhar, de se dedicar, de nos ajudar. Um cara que se entrega de corpo e alma em todos os treinos, ajuda bastante. E, <u>hoje, foi coroado</u> com o gol, <u>com os três pontos</u> importantíssimos que nos mantêm vivos em busca da vaga para a Libertadores. [...]	INFERÊNCIA	<i>nos mantêm vivos em busca da vaga para a Libertadores</i>
35	Vitória	4°	[...] E, graças a Deus, pude fazer um gol e dar esses <b>três pontos</b> <u>importantíssimos</u> para o nosso grupo. E, agora, vamos ver. <u>Em busca do segundo lugar</u> . [...]	<i>pude fazer um gol e dar esses...</i>	INFERÊNCIA

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O primeiro fator evidenciado no uso de *três pontos* para falar de um resultado simultaneamente ligado às ações desempenhadas na partida e à campanha do time no campeonato é o de que pelo menos um desses resultados foi sempre classificado a partir de inferência. A inferência de elementos ou acontecimentos ligados ao frame Competição foi mais frequente, corroborando o que havia sido discutido anteriormente (Cf. subseção 4.1). Neste caso, a UL *importante* e suas variantes de número e grau foram, mais uma vez, o ponto de partida para inferir que os pontos eram relevantes para os clubes no andamento da competição.

Contudo, a inferência realizada na T12 foi diferente. Considerando-se que o mesmo jogador havia utilizado *três pontos* em outra entrevista (Cf. subseção 4.4), e que seu uso fora classificado como perspectivador de Resultado a partir de Partida (T38), inicialmente a classificação de T12 seria, também, de perspectivar Resultado por meio de Partida, visto que o jogador expressa, em ambas as entrevistas, *estar feliz pelos três pontos*. Apesar disto, na T12, a pergunta do repórter foi fundamental para inferir que o frame Competição estava presente. O jornalista questiona "No dia do primeiro gol com a camisa do Botafogo, tem que falar: Parabéns para você, pela vitória, pelo gol. Está feliz, agora, por esse momento?". Ao responder à pergunta, o atleta diz "Estou mais feliz pelos três pontos.". Já o frame Partida é evidenciado, principalmente, pela UL *essa vitória*, na qual *essa*, além de referir-se à *vitória*, pode referir-se aos *três pontos*.

Já na T32, o caminho realizado foi inverso: o excerto apresenta ULs de Competição — "três pontos importantíssimos que *nos mantêm vivos em busca da vaga para a Libertadores*" — e a inferência é feita sobre o frame Partida, quando o atleta diz que "*hoje foi coroado* [seu companheiro de time] *com o gol, com os três pontos*". A ação dentro do jogo, portanto, ocasiona os pontos.

Por fim, a T9 foi classificada totalmente por meio de inferência. A constatação de que tanto o frame Partida quando o frame Competição eram destacados no uso de *três pontos* foi feita por meio de uma unidade lexical dêitica (*hoje*), para Partida, e uma UL já utilizada na inferência de Competição (*importantes*).

Além das três categorias apresentadas nesta pesquisa para classificar o uso de *três pontos*, um outro fator é interessante ser mencionado: jogadores que, nos excertos analisados, empregaram *três pontos* em mais de uma entrevista. Na subseção seguinte, discutimos esses acontecimentos.

#### 4.4 OS CASOS TIQUINHO SOARES E YURI ALBERTO

Dentro dos excertos coletados, dois jogadores empregaram *três pontos* em mais de uma entrevista: Tiquinho Soares, jogador do Botafogo no Brasileirão 2022, e Yuri Alberto, jogador do Corinthians na mesma edição do campeonato. Ambos mencionaram a unidade lexical em quatro entrevistas.

Tiquinho perspectivou quatro vezes Resultado a partir do frame Partida (T12, T25, T36, T38), sendo uma delas simultaneamente perspectivada por Competição (T12). Como visto anteriormente, a presença de Competição no uso de *três pontos* na T12 foi constatada por meio de inferência (Cf. subseção 4.3). Nesta resposta, assim como em dois outros excertos (T36, T38), o jogador diz estar feliz pelos pontos conquistados. Isto pode indicar que, embora o atleta destaque diferentes aspectos da UL *três pontos* — na T38, ele fala sobre *fazer três pontos* e, na T25, sobre *levar três pontos para casa* — há um ponto comum em todos os usos que faz da UL: *três pontos* como algo associado ao estado anímico do jogador. Embora o número de entrevistas concedidas pelo jogador não seja suficiente para afirmar que, de fato, haja um padrão de uso de *três pontos* pelo atleta, os excertos mencionados orientam para essa hipótese. Além disso, a relação entre *três pontos* e o sentimento de felicidade aludido pelo atleta reforça o aspecto semântico de *resultado positivo* que *três pontos* evoca; ainda, direciona esse aspecto para falar sobre como este resultado positivo interage não somente com o time, como um todo, como, também, com um jogador específico, que possui a condição de peça-chave para a obtenção do resultado positivo.

O segundo jogador que empregou *três pontos* em quatro entrevistas, Yuri Alberto, perspectivou Resultado das três formas categorizadas nesta pesquisa: somente a partir de Partida (T17), somente a partir de Competição (T28 e T34) e a partir dos dois frames ao mesmo tempo (T35). Em todos os usos que faz a partir do frame Competição, o atleta valoriza o aspecto de *três pontos*: são ou serão "muito importantes" (T28, T34) e "importantíssimos" (T35). No caso da perspectivação de Partida, o jogador menciona *gol* para falar dos pontos: "Então, só agradecer a Deus por mais um *gol* e mais três pontos dentro de casa." (T17) e "pude fazer um *gol* e dar esses três pontos importantíssimos para o nosso grupo." (T35). Da mesma maneira que não é possível assegurar um padrão de uso de *três pontos* por Tiquinho Soares, não se pode garantir um padrão de emprego dessa UL nas falas de Yuri Alberto. No entanto, o uso de *três pontos* tendo em vista Competição reforça a valorização do resultado positivo para o time; já os usos perspectivando Partida ressaltam a ação de jogo de fazer um gol.

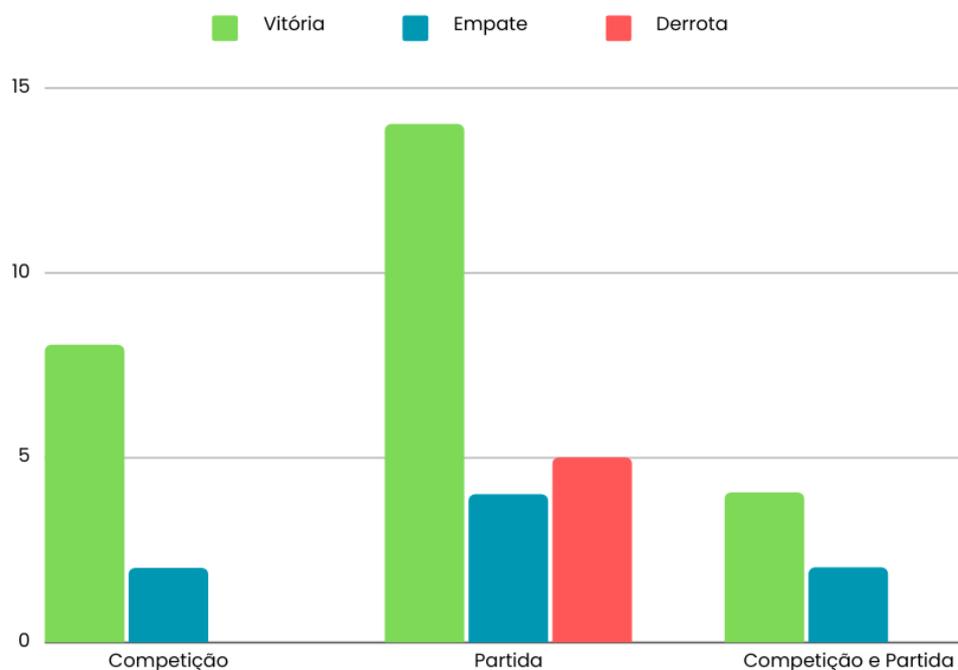
Certamente, para averiguar qualquer padrão de emprego de *três pontos* na fala de um mesmo jogador, seria preciso um corpus expressivamente maior. Contudo, perceber como

dois jogadores fazem uso dessa UL, ainda que por meio de uma amostra mínima, demonstra paradoxalmente a condição fluida do significado: varia nas falas de um mesmo falante que se encontra seguidamente submetido a um conjunto de situações muito semelhantes — evidenciado pela entrevista pós-jogo logo depois do término da partida — e, ao mesmo tempo, mantém sua estrutura semântica em diferentes realizações linguísticas, embora seu significado seja expresso e destacado por meio de diferentes aspectos.

#### 4.5 RESULTADOS GERAIS DA PESQUISA

A discussão realizada até este momento mostra que, apesar de diferentes aspectos de *três pontos* poderem ser destacados por meio de diferentes frames, essa unidade lexical refere-se sempre a um resultado positivo. O gráfico abaixo ressalta isso, mostrando que *três pontos* é significativamente mais utilizado quando o time do jogador entrevistado vence.

**GRÁFICO 3** — Uso da unidade lexical *três pontos* de acordo com o resultado geral da partida após a qual o jogador concedeu entrevista



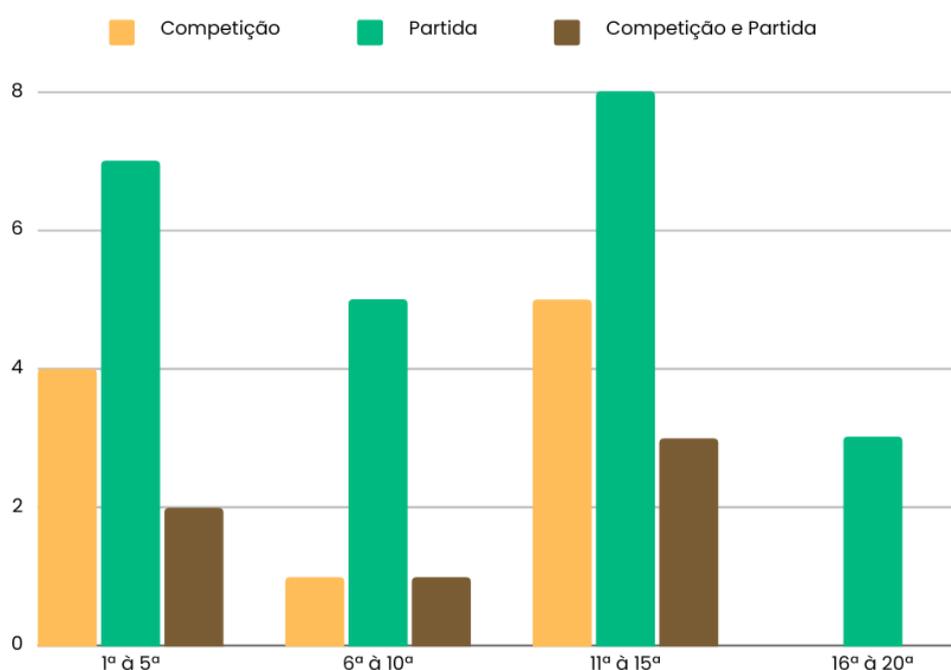
Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Mesmo que *três pontos* signifique, em parte, um resultado positivo, seu uso aparece em contextos nos quais os times empataram ou perderam partidas. Isso indica que os

jogadores evocam o aspecto positivo que gostariam de ter obtido ao término da partida jogada ou que gostariam de ter na sequência do campeonato. Assim, a unidade lexical é utilizada para contextualizar situações diferentes ao mesmo tempo em que reforça um mesmo aspecto de seu próprio significado.

Além disso, o uso de *três pontos* se mostrou ser mais frequente quando o time do jogador entrevistado ocupava a primeira parte da segunda metade da tabela (da 11ª à 15ª posição), como mostra o gráfico seguinte:

**GRÁFICO 4** — Uso da unidade lexical *três pontos* de acordo com a posição do time do jogador entrevistado no início da rodada



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O elevado índice de uso que os jogadores fazem de *três pontos* enquanto seus times ocupam as posições compreendidas entre a 11ª e a 15ª colocações da tabela possivelmente aponta para a maior necessidade que o jogador vê em obter bons resultados junto ao seu time, visto que, por um lado, se caírem para posições a partir da 17ª, entram para a zona de rebaixamento (Z4) da competição, e, por outro, se não avançarem para as primeiras posições, perdem a chance de se classificarem para a principal competição continental e de disputarem o próprio título do Brasileirão. Já o alto uso de *três pontos* pelos jogadores cujas equipes ocupam as primeiras posições, parece estar relacionado ao reconhecimento, pelos jogadores,

da presença ou da necessidade de competitividade do time, que, a cada vez que obtém três pontos, se aproxima da briga pelo título do campeonato e da classificação direta para a Libertadores da América.

Já o uso de *três pontos* por jogadores cujos times estão nas últimas posições do Campeonato Brasileiro (entre a 16<sup>a</sup> e a 20<sup>a</sup>) evidencia que o mais importante é pensar em vencer uma partida de cada vez. Isto justifica-se pela ausência de emprego de *três pontos* destacando o frame Competição ou Competição e Partida ao mesmo tempo: o que mais se destaca na fala do jogador, no momento em que concede a entrevista, é o desempenho que ele e seu time tiveram para tentar obter um resultado positivo no jogo, ou, ainda, o trabalho futuro que precisam realizar nas próximas partidas para que saiam de campo com a vitória.

As análises feitas até aqui indicam que a unidade lexical *três pontos* perspectiva o frame Resultado a partir de diferentes frames associados ao futebol. Mais do que apenas perspectivar Resultado em termos de Competição ou de Partida, *três pontos* parece indicar duas organizações distintas do frame Resultado, de acordo com o frame ao qual está imediatamente relacionado.

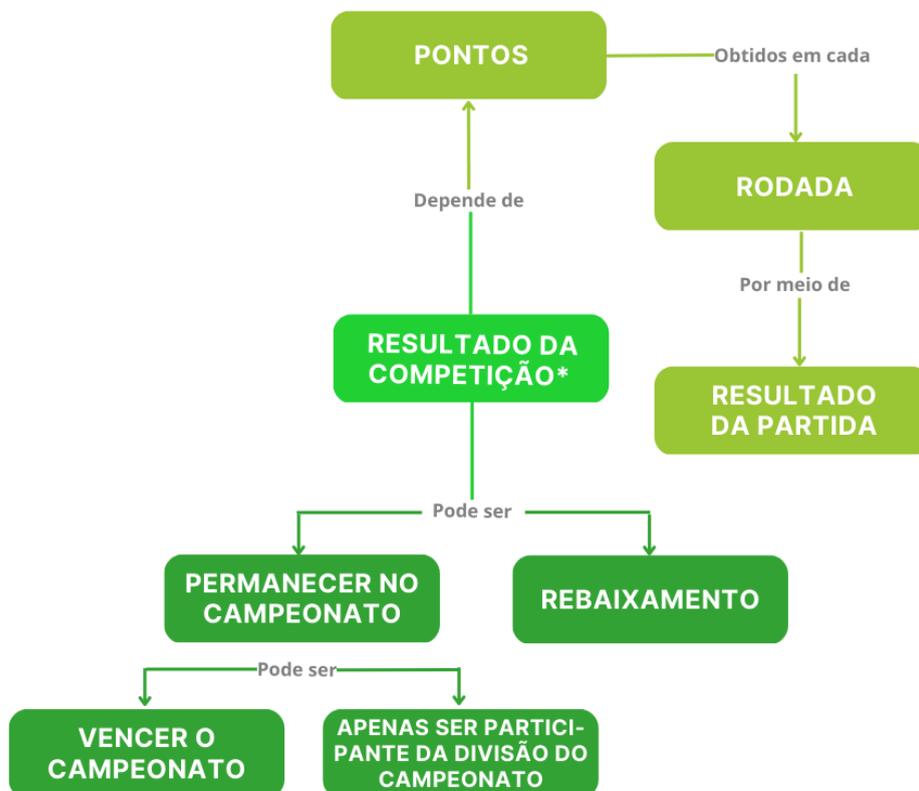
Como visto anteriormente, o resultado ligado ao frame Partida é esquematizado a partir das ações bem-sucedidas que originam o gol (e.g.: chute em direção ao gol; cobrança de falta; cobrança de pênalti). Como apresentado na segunda seção deste trabalho (Cf. subseção 2.2.1), o Fluxograma 2 apresenta uma estrutura do frame Resultado que está relacionada ao frame Partida, exibindo Gol como o elemento modificador de Resultado. Considerando-se isto, não é possível dizer que o resultado mais associado ao frame Competição se organiza da mesma forma, visto que o que diretamente influencia-o é o resultado geral de uma partida (i.e., vitória, empate ou derrota) e não a quantidade de gols. Além disso, a análise do uso de *três pontos* mostrou que as ULs que perspectivam resultado diferem caso este esteja mais ligado à Partida ou à Competição, reforçando o acesso a diferentes aspectos semânticos de Resultado.

Assim, propomos uma divisão do frame Resultado em dois subframes: Resultado\_da\_partida — seguindo a esquematização do frame Resultado disponível no Dicionário Olímpico (Cf. subseção 2.2.1) — e Resultado\_da\_competição. Ao entendermos tais resultados como subframes, reconhecemos que eles estão subordinados a outro frame (Partida, Competição ou Resultado) e que, por isso, ao serem acionados linguisticamente, destacarão determinados aspectos de Partida ou de Competição nas falas dos jogadores — e dos demais sujeitos que fizerem uso dessa unidade lexical. Quando *três pontos* evoca simultaneamente Partida e Competição, há um ponto de encontro entre tais subframes. É

importante dizer que, apesar da organização dos dois subframes não ser igual, sua organização é bastante semelhante. Isto justifica-se pelo fato da natureza destes dois subframes procederem de um mesmo frame (Resultado).

Como o Resultado\_da\_competição não está previsto no Dicionário Field ou no Olímpico, propomos a seguinte esquematização para uma parte deste subframe, i.e., aquela que diz respeito ao Campeonato Brasileiro de Futebol e a outros campeonatos que funcionem inteiramente por pontos corridos — como a Premier League, principal competição de futebol da Inglaterra:

**FLUXOGRAMA 3** — Proposta de esquematização do subframe Resultado\_da\_competição



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Como pode ser observado, o Resultado\_da\_competição depende do Resultado\_da\_partida, e, ao contrário deste, que se baseia diretamente no número de gols feitos em um jogo, o resultado da competição procede do sistema de pontuação adotado pela competição, calculado a partir do resultado geral de uma partida.

Entendemos que esta esquematização de Resultado em dois subframes muda, também, a disposição das unidades lexicais que evocam estes subframes, bem como as ULs que

acionam os frames Competição e Partida. Contudo, como não coube a esta pesquisa realizar tal discussão, limitamo-nos a propor que a unidade lexical *três pontos* seja incorporada ao Dicionário Field e demais dicionários especializados do futebol, dado que, a partir dessa unidade lexical, aspectos dos frames Resultado, Competição e Partida podem ser acionados. Embora o Field apresente a UL *ponto*, compreendemos, com base na análise feita neste trabalho, que o significado de *três pontos* é construído pelo conjunto das duas palavras, e que seu uso figurado, para referir-se à vitória em uma partida, não é capaz de ser evidenciado e explicado somente a partir da UL *ponto*.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da unidade lexical *três pontos* no Campeonato Brasileiro de Futebol é comum aos jogadores. Em entrevistas pós-jogo, os atletas empregam a UL ao falar de um resultado — seja ele obtido ou esperado. Como visto, embora o significado de *três pontos* esteja sempre relacionado a um resultado positivo, o sentido que atribui a falas sobre o desempenho dos times varia, de acordo com aspectos específicos de seu significado que são acionados ao se relacionarem com os frames Competição e Partida. Assim, o uso de *três pontos* por jogadores de futebol constitui-se, na verdade, de usos, no plural.

A partir das categorias propostas na pesquisa para classificar os diferentes usos da unidade lexical estudada — i.e., seu uso perspectivando Resultado em relação à competição; em relação à partida e, simultaneamente, em relação à competição e à partida —, observamos que o emprego de *três pontos* perspectivando o frame Resultado por meio de elementos de Partida foi notoriamente maior que os demais usos. Atribuímos isto principalmente ao fato de termos analisado entrevistas pós-jogo. Sendo as entrevistas feitas logo após o término da partida, ainda na beira do campo, o contexto do jogo é mais imediato aos atletas, que, até então, estavam experienciando as ações de jogo. Por isso, o uso da UL destacando Partida mostra que os três pontos costumam ser entendidos como a vitória, originada pelo conjunto de ações que o time realizou dentro de campo. Ainda, entrevistas concedidas após jogos em que o time do jogador entrevistado venceu são aquelas em que há mais ocorrência da UL. Embora isto aconteça, sobretudo, com o uso tendo em vista Partida, o mesmo padrão acontece nos outros dois tipos de uso. Evidentemente, isto está atrelado ao próprio aspecto positivo que o significado de *três pontos* carrega.

Já em relação à posição dos times na tabela durante a rodada em que seus jogadores foram entrevistados, a maior ocorrência da UL concentrou-se em respostas de jogadores cujos times estivessem no início da segunda metade da tabela — entre a 11<sup>a</sup> e a 15<sup>a</sup> colocação. Isto pode ser explicado pelo fato de que vencer e somar pontos à sua campanha é fundamental — seja para evitar uma consequência negativa, de entrar para a zona de rebaixamento e ser rebaixado ao fim da competição, seja para buscar ascensão no campeonato para brigar por colocações que garantem o acesso a competições continentais.

Tendo em vista estes resultados, entendemos que a unidade lexical *três pontos* aciona diferentes aspectos semânticos do frame Resultado, como inicialmente hipotetizamos: se este está diretamente ligado ao frame Competição, resultado é pensado em termos de pontuação, posições na tabela do campeonato e classificação ou rebaixamento; se Resultado aparece

imediatamente associado ao frame Partida, o resultado é pensando como um contexto específico de vitória na partida jogada — ou na partida idealizada, nos casos em que acontecerá futuramente. Aqui, *três pontos* destaca as ações de jogo que levaram — ou tentaram levar — o time a vencer.

A partir dos resultados e da discussão feita na pesquisa, propomos que a unidade lexical *três pontos* seja incorporada ao Dicionário Field, visto que seu uso é relevante e recorrente no Brasileirão, principal campeonato do país. Além disto, considerando os diferentes aspectos de resultado evidenciados por *três pontos*, propomos a divisão do frame Resultado em dois subframes: Resultado\_da\_partida e Resultado\_da\_competição. Para este, sugerimos parte de como sua esquematização se organizaria nos moldes do Campeonato Brasileiro e de outras competições que funcionem exclusivamente por pontos corridos.

Apesar das reflexões produzidas, entendemos que este trabalho tem limitações. Dentre as principais, destacamos que a análise dos usos da UL foi feita somente a partir de entrevistas pós-jogo. Caso outros tipos de entrevista fossem considerados, os resultados aqui obtidos poderiam diferir. Ainda, analisamos somente falas sobre o Brasileirão. Para uma generalização mais robusta dos usos existentes de *três pontos*, é preciso observar outros pontos que funcionem parcial ou integralmente por pontos corridos. Por último, a esquematização do subframe Resultado\_da\_competição que sugerimos é parcial, e refere-se somente às competições que funcionam como o Brasileirão.

Considerando os fatores apresentados, há muitas possibilidades de explorar variáveis e tópicos que, aqui, não foram contemplados. Dentre os muitos caminhos que se apresentam, destacamos a possibilidade de se observar se os usos de *três pontos* são os mesmos, e na mesma proporção, em campeonatos sediados em outros países e jogados, em sua maioria, por falantes de outras línguas além do PT-BR; a opção de investigar se os jornalistas — em especial aqueles que entrevistam os jogadores — fazem uso da UL, e, em caso afirmativo, como fazem seu uso. Além dessas possibilidades, apresenta-se o desafio de desenvolver um modelo integral de esquematização dos subframes aqui propostos, considerando-se outros tipos de campeonatos futebolísticos.

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, C. D. de. Falou e disse. *In*: DRUMMOND, L. M. G.; DRUMMOND, P. A. G. (Org). **Quando é dia de futebol**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2014, p. 80–81.
- BRANGEL, L.; OLIVEIRA, A. Palavras, mundo e significação: o léxico da pandemia sob uma perspectiva semântico-cognitiva. **PROLÍNGUA**, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 70–85, 2023. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/prolingua/article/view/63853>>. Acesso em: 16 mar. 2023.
- BRITO, M. IFFHS põe o Brasileirão como o campeonato mais forte do mundo. **Metrópoles**, 2023. Disponível em: <[https://www.metropoles.com/colunas/futebol\\_etc/iffhs-poe-o-brasileirao-como-o-campeonat-o-mais-forte-do-mundo](https://www.metropoles.com/colunas/futebol_etc/iffhs-poe-o-brasileirao-como-o-campeonat-o-mais-forte-do-mundo)>. Acesso em: 17 mar. 2023.
- CBF divulga relatório de público e renda do Brasileirão Assaí, Brasileiro SportingBet Série B e da Copa Intelbras do Brasil. **CBF**, 2022. Disponível em: <<https://www.cbf.com.br/futebol-brasileiro/noticias/index/cbf-divulga-relatorio-de-publico-e-renda-do-brasileirao-assai-brasil>>. Acesso em: 17 mar. 2023.
- CHISHMAN, R. (Org.). **Dicionário Olímpico**. São Leopoldo: Unisinos, 2016. Disponível em: <<https://www.dicionarioolimpico.com.br/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.
- CHISHMAN, R. (Org.). **Field** — dicionário de expressões do futebol. 2ª ed. São Leopoldo: Unisinos, 2018. Disponível em: <<http://dicionariofield.com.br/>>. Acesso em: 09 mar. 2023.
- FERRARI, L. **Introdução à Linguística Cognitiva**. São Paulo: Contexto, 2020.
- EVANS, V.; GREEN, M. **Cognitive Linguistics: an introduction**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- FILLMORE, C. J. An alternative to checklist theories of meaning. *In*: COGEN, C. *et al.* (Ed.). **Proceedings of the First Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society**. Berkeley: Berkeley Linguistics Society, 1975, p. 123–131.
- FILLMORE, C. J. Semântica de Frames. Tradução: Galeno Fae da Silva. *In*: **Cadernos de Tradução**, Porto Alegre, nº 25, jul–dez, 2009.
- FILLMORE, C. J. *et al.* **FrameNet**. Disponível em: <<https://framenet.icsi.berkeley.edu/>>. Acesso em: 08 mar. 2023.
- FONTANA, N.; ROSSETI, M. Relendo a relação entre conhecimento enciclopédico e leitura. **Linguagem & Ensino**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 187–210, 2007. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/15655>>. Acesso em: 07 mar. 2023.
- FUTEBOL. *In*: **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. S.l. Melhoramentos, 2023. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/futebol>>. Acesso em: 07 mar. 2023.

FUTEBOL. *In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha]. *S.l.*, 2008–2021. Disponível em: <<https://dicionario.priberam.org/futebol>>. Acesso em: 07 mar. 2023.

FUTEBOL. *In: Dicionário online Caldas Aulete*. *S.l.* Lexicon Editora Digital. Disponível em: <<https://www.aulete.com.br/futebol>>. Acesso em: 07 mar. 2023.

GEERAERTS, D.; CUYCKENS, H. Introducing Cognitive Linguistics. *In: GEERAERTS, D.; CUYCKENS, H. (Ed.). The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press, 2007, p. 3–21.

GIBBS, R. Bodies and persons. *In: GIBBS, R. Embodiment and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005, p. 14–41.

JOHNSON, M. **The Body in the Mind**: the bodily basis of meaning, imagination, and reason. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.

LAKOFF, G. The Invariance Hypothesis: is abstract reason based on image-schemas? **Cognitive Linguistics**, v.1, n.1, p. 39–74, 1990. Disponível em: <<https://escholarship.org/uc/item/9140s4x1>>. Acesso em: 10 mar. 2023.

LITTLEMORE, J. ‘He coughed and spluttered a lot and sneezed his lunch all over the place’: Types of metonymy and their behaviour in real-world data. *In: LITTLEMORE, J. Metonymy: hidden shortcuts in language, thought and communication*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015, p. 19–41.

OLIVEIRA, A. Representação feminina em dicionários: análise semântico-cognitiva do verbete mulher em dicionários tipo 4. **Cadernos de Estudos Linguísticos**, Campinas, v. 64, p. 1–17, 31 dez. 2022. Universidade Estadual de Campinas. <http://dx.doi.org/10.20396/cel.v64i00.8658733>. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cel/article/view/8658733/31701>. Acesso em: 11 mar. 2023.

SHEPHERD, T. M. G. O estatuto da Linguística de corpus: metodologia ou área da Linguística?. **Matraga-Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ**, v. 16, n. 24, 2009.

TORRENT, T. *et al.* **Webtool [FNBr]**. Juiz de Fora: UFJF, 2014. Versão 3.6.1. Disponível em: <<https://webtool.framenetbr.ufjf.br/>>. Acesso em: 13 mar. 2023.

TABELA do Brasileirão da Série A 2022. **CBF**, 2022. Disponível em: <<https://www.cbf.com.br/futebol-brasileiro/competicoes/campeonato-brasileiro-serie-a/2022>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

TUDO o que você precisa saber sobre transcrição de áudio. **Amberscript**, 2021. Disponível em: <<https://www.amberscript.com/pt-pt/blog/tudo-sobre-transcricao-audio/>>. Acesso em: 21 fev. 2023.

VERHAGEN, A. Construal and perspectivization. *In*: GEERAERTS, D.; CUYCKENS, H. (Ed.). **The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics**. Oxford: Oxford University Press, 2007, p. 48–81.

## APÊNDICE A — PARTIDAS E ENTREVISTAS DO RETORNO DO BRASILEIRÃO 2022

### LEGENDA

-	Não foi possível gravar a entrevista e não foi possível encontrá-la no site do GE.
---	--

INFORMAÇÕES GERAIS SOBRE PARTIDAS E ENTREVISTAS PÓS-JOGO DO RETORNO DO <i>BRASILEIRÃO 2022</i>										
RODADA	DATA	HORÁRIO	PARTIDA		RESULTADO DA PARTIDA (EM NÚMERO DE GOLS)		USO DA UL TRÊS PONTOS		CANAL DE TRANSMISSÃO DA PARTIDA	MEIO DE COLETA DA ENTREVISTA
			TIME DA CASA	TIME VISITANTE			TIME DA CASA	TIME VISITANTE		
20ª	30/07	16h30	Ceará	Palmeiras	1	2	Não	Não	Premiere	Gravação
			Goiás	Coritiba	1	0	Não	Não	Premiere	Gravação
		19h	Corinthians	Botafogo	1	0	Não	Não	Premiere	Gravação
		20h30	Flamengo	Atlético-GO	4	1	Não	Não	Premiere	Gravação
	31/07	16h	Athletico-PR	São Paulo	1	0	Sim	Não	Globo	Site GE
			Internacional	Atlético-MG	3	0	Não	Não	Globo	Site GE
		18h	América-MG	Avai	3	1	-	-	-	-
	01/08	20h	Cuiabá	Fortaleza	0	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Bragantino	Juventude	1	0	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
			Santos	Fluminense	2	2	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
21ª	06/08	16h30	Botafogo	Ceará	1	1	Não	Sim	Premiere	Gravação
			Juventude	América-MG	0	1	-	-	-	-
		19h	Atlético-GO	Bragantino	2	1	Não	Não	Premiere	Gravação
			Avai	Corinthians	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
	07/08	20h30	São Paulo	Flamengo	0	2	Não	Sim	Premiere	Site GE
			Fluminense	Cuiabá	1	0	Não	Não	Globo	Site GE
		16h	Palmeiras	Goiás	3	0	Sim	Sim	Premiere	Gravação
			Fortaleza	Internacional	3	0	-	Não	Premiere	Site GE
		19h	Atlético-MG	Athletico-PR	2	3	Não	Não	Sportv/Premiere	Gravação
			Coritiba	Santos	1	2	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
08/08	20h	Coritiba	Santos	1	2	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE	
22	13/08	16h30	Goiás	Avai	1	1	-	-	-	-
			Corinthians	Palmeiras	0	1	Não	Não	Premiere	Site GE
		20h30	Cuiabá	Juventude	1	0	-	-	-	-
			Botafogo	Atlético-GO	0	0	-	-	-	-
	14/08	11h	Coritiba	Atlético-MG	0	1	-	-	-	-
			Ceará	Fortaleza	0	1	Não	Não	Globo/Premiere	Site GE
		16h	Flamengo	Athletico-PR	5	0	Não	Não	Globo	Site GE
			São Paulo	Bragantino	3	0	Não	-	Globo	Site GE
		18h	América-MG	Santos	1	0	-	Não	Premiere	Site GE
			Internacional	Fluminense	3	0	-	Não	Sportv/Premiere	Site GE
23	20/08	16h30	Atlético-MG	Goiás	0	1	Não	Não	Premiere	Gravação
			Fluminense	Coritiba	5	2	Não; não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
	21/08	11h	Juventude	Botafogo	2	2	Não	Não	Premiere	Site GE
			Palmeiras	Flamengo	1	1	Não	-	Globo	Site GE
		18h	Athletico-PR	América-MG	1	1	-	-	-	-
			Atlético-GO	Cuiabá	1	1	-	-	-	-
			Bragantino	Ceará	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Fortaleza	Corinthians	1	0	Sim	Sim	Premiere	Site GE
	22/08	20h	Santos	São Paulo	1	0	Não	Não	Premiere	Site GE
			Avai	Internacional	0	1	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE

24	27/08	16h30	Coritiba	Avaí	1	0	Não	Não	Premiere	Site GE
			Goiás	Atlético-GO	2	1	Não	Não	Premiere	Gravação
		19h	Fluminense	Palmeiras	1	1	Sim	Não	Premiere	Gravação
		21h	Ceará	Athletico-PR	0	0	Não	Não	Sportv	Gravação
	28/08	16h	América-MG	Atlético-MG	1	1	Não	-	Globo	Site GE
			São Paulo	Fortaleza	0	1	-	-	-	-
		18h	Botafogo	Flamengo	0	1	Não	Não	Premiere	Site GE
	Cuiabá		Santos	0	0	-	Não	Premiere	Site GE	
29/08	20h	Internacional	Juventude	4	0	Não	-	Sportv	Site GE	
	21h30	Corinthians	Bragantino	1	0	Não	Não	Premiere	Site GE	
25	03/09	16h30	Juventude	Avaí	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Athletico-PR	Fluminense	1	0	-	-	-	-
		19h	Bragantino	Palmeiras	2	2	Não	Sim	Premiere	Site GE
		20h30	América-MG	Coritiba	2	0	Não	-	Premiere	Site GE
	04/09	11h	Flamengo	Ceará	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Corinthians	Internacional	2	2	Não	Não	Globo/Premiere	Site GE
		16h	Fortaleza	Botafogo	1	3	Não	-	Globo/Premiere	Site GE
			Atlético-GO	Atlético-MG	0	2	Não	Não	Premiere	Site GE
		19h	Cuiabá	São Paulo	1	1	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
	05/09	20h	Santos	Goiás	1	2	Não	Sim	Sportv/Premiere	Site GE
26	07/09	17h	Atlético-MG	Bragantino	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Ceará	Santos	2	1	-	Não	Premiere	Site GE
	10/09	16h30	Internacional	Cuiabá	1	0	Não	Não	Premiere	Site GE
			Fluminense	Fortaleza	2	1	Não	Não	Premiere	Site GE
		21h	Palmeiras	Juventude	2	1	Sim	Não	Sportv/Premiere	Site GE
	11/09	11h	Avaí	Athletico-PR	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Botafogo	América-MG	0	0	Sim	Não	Premiere	Gravação
		16h	Coritiba	Atlético-GO	2	0	Não	Não	Premiere	Gravação
			São Paulo	Corinthians	1	1	-	Não	Globo/Premiere	Site GE
		19h	Goiás	Flamengo	1	1	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
27	17/09	16h30	Avaí	Atlético-MG	1	0	-	-	-	-
			Botafogo	Coritiba	2	0	Sim	Não	Premiere	Site GE
	18/09	11h	Bragantino	Goiás	1	1	Sim	Não	Premiere	Site GE
			Ceará	São Paulo	0	2	Não	Não	Globo	Site GE
		16h	Flamengo	Fluminense	1	2	Não	Não	Globo	Site GE
			América-MG	Corinthians	1	0	Sim	Não	Premiere	Gravação
		18h	Juventude	Fortaleza	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Palmeiras	Santos	1	0	Não	Sim	Sportv	Gravação
	19h	Athletico-PR	Cuiabá	2	2	-	-	-	-	
19/09	20h	Atlético-GO	Internacional	1	2	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE	
28	25/09	20h	São Paulo	Avaí	4	0	Não	Não	Premiere	Gravação
	27/09	21h	Santos	Athletico-PR	2	0	Sim	Não	Sportv/Premiere	Site GE
			Corinthians	Atlético-GO	2	1	Sim	Não	Premiere	Site GE
	28/09	19h	Coritiba	Ceará	1	0	Não	Não	Premiere	Site GE
			Fluminense	Juventude	4	0	Não	Não	Premiere	Site GE
			Fortaleza	Flamengo	3	2	Sim	Não	Sportv/Premiere	Gravação
			Cuiabá	América-MG	2	1	-	Não	Premiere	Site GE
	21h30	21h45	Atlético-MG	Palmeiras	0	1	-	Sim	Globo	Site GE
Goiás			Botafogo	0	1	-	Não	Globo	Site GE	
		Internacional	Bragantino	0	0	Não	Não	Globo/Premiere	Site GE	

29	01/10	15h	Atlético-MG	Fluminense	2	0	-	-	-	-
			Ceará	América-MG	1	2	-	Não	Premiere	Site GE
			Internacional	Santos	1	0	Não; não	Não; não	Globo	Gravação
		19h	Athletico-PR	Juventude	2	0	-	-	-	-
			Avaí	Atlético-GO	1	2	-	-	-	-
			Flamengo	Bragantino	4	1	Sim	Não	Premiere	Site GE
			Goiás	Fortaleza	0	1	Não	Sim	Premiere	Gravação
	21h	Corinthians	Cuiabá	2	0	Não	Não	Sportv	Gravação	
	03/10	20h	Botafogo	Palmeiras	1	3	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
	20/10	20h	São Paulo	Coritiba	3	1	Não	Sim	Premiere	Site GE
30	04/10	21h30	Juventude	Corinthians	2	2	Não	Não	Premiere	Site GE
	05/10	19h	Atlético-GO	Fluminense	3	2	-	Não	Sportv/Premiere	Site GE
			Bragantino	Cuiabá	2	1	Sim	-	Premiere	Site GE
			Ceará	Goiás	1	1	-	-	-	-
		19h30	Athletico-PR	Fortaleza	1	1	-	-	-	-
	21h30	Flamengo	Internacional	0	0	Não	Não	Globo	Site GE	
		Santos	Atlético-MG	1	2	Não	Não	Globo	Site GE	
	06/10	19h	Palmeiras	Coritiba	4	0	Não	Sim	Premiere	Site GE
		20h	América-MG	São Paulo	1	2	-	Não	Sportv/Premiere	Site GE
			Avaí	Botafogo	1	2	Não	Sim	Premiere	Site GE
31	08/10	19h	Cuiabá	Flamengo	1	2	-	Não	Premiere	Site GE
		21h	Corinthians	Athletico-PR	2	1	-	-	-	-
	09/10	11h	Internacional	Goiás	4	2	Sim	-	Premiere	Site GE
			Fortaleza	Avaí	2	0	Não	Não	Globo	Site GE
		16h	São Paulo	Botafogo	0	1	Não	Não	Globo	Site GE
			Atlético-MG	Ceará	0	0	-	-	-	-
	18h	Coritiba	Bragantino	2	1	Não	Não	Premiere	Site GE	
		Fluminense	América-MG	0	2	Não	Não	Premiere	Site GE	
	10/10	18h30	Atlético-GO	Palmeiras	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
		20h	Santos	Juventude	4	1	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
32	15/10	20h30	América-MG	Fortaleza	1	2	Não	Não	Premiere	Site GE
			Flamengo	Atlético-MG	1	0	Não	Não	Premiere	Site GE
	16/10	16h	Ceará	Cuiabá	1	1	-	-	-	-
			Palmeiras	São Paulo	0	0	Não	Não	Globo	Site GE
		18h	Botafogo	Internacional	0	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Juventude	Atlético-GO	1	1	-	-	-	-
	19h	Athletico-PR	Coritiba	1	0	-	-	-	-	
		Avaí	Fluminense	0	3	Não	-	Sportv/Premiere	Site GE	
17/10	20h	Bragantino	Santos	0	2	-	Sim	Sportv/Premiere	Site GE	
29/10	19h30	Goiás	Corinthians	0	0	-	Sim	Premiere	Site GE	
33	22/10	16h30	Bragantino	Athletico-PR	4	2	Não	Não	Premiere	Site GE
		19h	América-MG	Flamengo	1	2	Não	Não	Premiere	Site GE
			Santos	Corinthians	0	1	Não	Não	Premiere	Site GE
	21h	Palmeiras	Avaí	3	0	Não	-	Sportv/Premiere	Site GE	
	23/10	16h	Fluminense	Botafogo	2	2	Não	Não	Globo	Site GE
			Juventude	São Paulo	1	2	-	Não	Globo	Site GE
		18h	Atlético-GO	Ceará	1	0	Sim	Não	Premiere	Site GE
			Coritiba	Internacional	1	1	-	-	-	-
		Cuiabá	Goiás	1	2	-	Sim	Premiere	Site GE	
24/10	20h	Fortaleza	Atlético-MG	0	0	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE	

34	25/10	21h45	Athletico-PR	Palmeiras	1	3	-	-	-	-
			Flamengo	Santos	3	2	Não	-	Premiere	Site GE
	26/10	19h30	Botafogo	Bragantino	2	1	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
			Corinthians	Fluminense	0	2	Não	Não	Globo	Site GE
		21h45	Goiás	América-MG	2	2	-	-	-	-
	Internacional		Ceará	2	1	Não	Sim	Premiere	Site GE	
	27/10	19h	Fortaleza	Coritiba	3	1	-	-	-	-
			São Paulo	Atlético-GO	2	1	Sim	Não	Premiere	Site GE
		19h30	Atlético-MG	Juventude	1	0	-	Não	Sportv/Premiere	Site GE
		20h	Cuiabá	Avaí	1	0	Não	-	Premiere	Site GE
35	31/10	20h	Ceará	Fluminense	0	1	-	Não	Sportv/Premiere	Site GE
	01/11	19h	Botafogo	Cuiabá	0	2	Não	Não	Premiere	Site GE
		21h30	São Paulo	Atlético-MG	2	2	Sim	Não	Premiere	Site GE
	02/11	16h	América-MG	Internacional	1	0	Não	Não	Premiere	Site GE
			Athletico-PR	Goiás	3	2	-	-	-	-
		19h	Atlético-GO	Santos	2	3	Não	Não	Premiere	Site GE
			Avaí	Bragantino	1	2	Não	Não	Premiere	Site GE
			Juventude	Coritiba	0	1	-	Não	Premiere	Site GE
		21h30	Flamengo	Corinthians	1	2	Não	Sim	Globo	Site GE
	Palmeiras		Fortaleza	4	0	Não	-	Globo	Site GE	
36	05/11	16h30	Fluminense	São Paulo	3	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Santos	Avaí	1	1	-	Não	Premiere	Site GE
		19h	Bragantino	América-MG	1	4	-	Não	Premiere	Site GE
			Goiás	Juventude	1	0	-	-	-	-
	20h30	Corinthians	Ceará	1	0	Sim	-	Premiere	Site GE	
		Internacional	Athletico-PR	2	0	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE	
	06/11	16h	Coritiba	Flamengo	1	0	Não	Não	Premiere	Site GE
			Fortaleza	Atlético-GO	1	1	Não	-	Premiere	Site GE
			18h30	Cuiabá	Palmeiras	1	1	-	-	-
07/11	20h	Atlético-MG	Botafogo	0	2	Não	Sim	Sportv/Premiere	Site GE	
37	08/11	21h30	São Paulo	Internacional	0	1	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
	09/11	19h	Avaí	Ceará	2	0	Não	Não	Premiere	Site GE
			Coritiba	Corinthians	2	2	Não	Não	Premiere	Site GE
			Fluminense	Goiás	3	0	Não	Não	Premiere	Site GE
		20h30	Fortaleza	Bragantino	6	0	Sim; não	-	Premiere	Site GE
		21h30	Atlético-GO	Athletico-PR	1	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Juventude	Flamengo	2	2	Não	Não	Premiere	Site GE
	Palmeiras		América-MG	2	1	Não	Não	Globo	Site GE	
10/11	20h	Atlético-MG	Cuiabá	3	0	Não	Não	Premiere	Site GE	
		Botafogo	Santos	3	0	Sim	Não	Sportv/Premiere	Site GE	
38	12/11	16h	Flamengo	Avaí	1	2	Não	Não	Sportv/Premiere	Site GE
	13/11	16h	América-MG	Atlético-GO	1	1	-	Não	Premiere	Site GE
			Athletico-PR	Botafogo	3	0	-	-	-	-
			Bragantino	Fluminense	0	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Ceará	Juventude	4	1	-	-	-	-
			Corinthians	Atlético-MG	0	1	-	Não	Globo	Site GE
			Cuiabá	Coritiba	2	1	Não	Não	Premiere	Site GE
			Goiás	São Paulo	0	4	Não	Não	Premiere	Site GE
			Internacional	Palmeiras	3	0	Não; não	Não	Premiere	Site GE
Santos	Fortaleza	0	2	-	Não	Sportv/Premiere	Site GE			

## ANEXO A — TABELA DE CLASSIFICAÇÃO DO BRASILEIRÃO 2022 (CLASSIFICAÇÃO FINAL)

### TABELA

Posição		PTS	J	V	E	D	GP	GC	SG	CA	CV	%	Recentes	Próx
✓ 1º	0  Palmeiras - SP	81	38	23	12	3	66	27	39	85	6	71	  	
✓ 2º	0  Internacional - RS	73	38	20	13	5	58	31	27	94	5	64	  	
✓ 3º	0  Fluminense - RJ	70	38	21	7	10	63	41	22	85	11	61	  	
✓ 4º	0  Corinthians - SP	65	38	18	11	9	44	36	8	84	6	57	  	
✓ 5º	0  Flamengo - RJ	62	38	18	8	12	60	39	21	84	4	54	  	
✓ 6º	0  Athletico Paranaense - PR	58	38	16	10	12	48	48	0	95	4	50	  	
✓ 7º	0  Atlético Mineiro - MG	58	38	15	13	10	45	37	8	93	3	50	  	
✓ 8º	+1  Fortaleza - CE	55	38	15	10	13	46	39	7	88	8	48	  	
✓ 9º	+4  São Paulo - SP	54	38	13	15	10	55	42	13	102	9	47	  	
✓ 10º	-2  América Fc Saf - MG	53	38	15	8	15	40	40	0	88	5	46	  	
✓ 11º	-1  Botafogo - RJ	53	38	15	8	15	41	43	-2	98	6	46	  	
✓ 12º	-1  Santos - SP	47	38	12	11	15	44	41	3	102	7	41	  	
✓ 13º	-1  Goiás - GO	46	38	11	13	14	40	53	-13	117	8	40	  	
✓ 14º	0  Red Bull Bragantino - SP	44	38	11	11	16	49	59	-10	93	7	38	  	
✓ 15º	0  Coritiba - PR	42	38	12	6	20	39	60	-21	113	12	36	  	
✓ 16º	+1  Cuiabá Saf - MT	41	38	10	11	17	31	42	-11	82	11	35	  	
✓ 17º	-1  Ceará - CE	37	38	7	16	15	34	41	-7	127	10	32	  	
✓ 18º	+1  Atlético - GO	36	38	8	12	18	39	57	-18	104	9	31	  	
✓ 19º	-1  Avaí - SC	35	38	9	8	21	34	60	-26	102	4	30	  	
✓ 20º	0  Juventude - RS	22	38	3	13	22	29	69	-40	112	8	19	  	

Última atualização efetuada em 13/11/2022 19:36

Fonte: CBF (2022)