

Vocabulário do futebol

por Eduardo Pires Castanho Filho (Drepo)

Entre 2015 e 2016, em tempos de Copa América, Eurocopa e Brasileirão, assistindo, às vezes cinco jogos por dia, eu resolvi fazer um apanhado do que se fala nesses eventos.

Consegui listar e “traduzir” até agora, 725 verbetes.

Aproveitem! E divulguem.

Vocabulário usado no futebol

1. **Abrir** (a defesa, o jogo) = jogar pelos lados do campo
2. **Acelerar**= fazer a bola ir mais rápida
3. **Achar** = encontrar forma de fazer jogada difícil parecer fácil
4. **Açougueiro**= jogador violento
5. **Açúcar, açúcarada**= bola bem passada, passe bem executado
6. **Acréscimo**= tempo suplementar ao do jogo conferido pelo árbitro
7. **Afunilar**= fazer o jogo fluir para o meio em direção à grande área
8. **Agarra**= disputa de bola na área com um jogador agarrando o outro
9. **Agarrada, agarrão**= jogador é seguro pela camisa ou por um abraço
10. **Ajeitada**= deixar a bola em melhores condições de chute ou passe
11. **Alambrado**= cerca em volta dos campos separando jogadores e torcida
12. **Alçar**= levantar a bola
13. **Aleijar**= fazer falta muito violenta
14. **Alfanje**= passar uma rasteira

15. **Alugar o meio campo**= dominar o meio campo
16. **Alfo** (half)= meia
17. **Alvo**= gol
18. **Amarelar**= levar cartão amarelo;
19. **Amarelar**= se acomodar, acovardar- se
20. **Amassar**= fazer falta indo de encontro ao adversário
21. **Amistoso**= jogo que não vale campeonato
22. **Amizade (clássico da)**= Vasco X Botafogo
23. **Amortecer**= retirar a velocidade da bola
24. **Angu, angu de carço**= jogada confusa, normalmente na grande área
25. **Ângulo**= onde a trave encontra o travessão
26. **Anta**= jogador de poucos recursos que não entende as jogadas
27. **Antecipar, antecipação**= dominar a bola antes do adversário
28. **Anteparo**= ficar na frente
29. **Apagar as luzes**= final do tempo de jogo
30. **Aperitivo**= jogadas bem feitas no início do jogo
31. **Apito**= instrumento do árbitro
32. **Arapuca**= jogada que pode dar errado para o adversário
33. **Árbitro**= juiz
34. **Arco**= gol
35. **Armadilha**= arapuca
36. **Armador, armandinho**= jogador de meio de campo
37. **Apontar**= direcionar a bola
38. **Armar**= criar condições de atacar
39. **Arqueiro**= goleiro
40. **Arrancada, arrancar**= iniciar jogada em velocidade
41. **Arranca toco**= jogador de defesa violento
42. **Arremesso**= bola de lateral feita com as mãos
43. **Arrumar a casa**= organizar a defesa
44. **Artilheiro**= que faz muitos gols

45. **Assistência**= passe visando colocar um jogador em condições de fazer um gol
46. **Assumir**= postura de mando
47. **Atacante**= jogador de frente
48. **Atacar**= ir em direção ao gol contrário
49. **Ataque**= jogadores de frente
50. **Ataque contra defesa**= situação em que um time só se defende
51. **Atitude**= assumir
52. **Atirar**= chutar
53. **Atropelar**= quando um time joga muito melhor
54. **Atrasar**= passar a bola para trás
55. **Auxiliar**= bandeirinha
56. **Avenida**= espaço deixado pelo adversário
57. **Bagrinho**= jogador pouco prestigiado
58. **Bailarino**= jogador muito hábil
59. **Baile**= time que domina o outro
60. **Balão**= chute com força para cima
61. **Balãozinho**= bola levantada de leve
62. **Balé**= time jogando muito bem
63. **Bamba**= jogador muito bom
64. **Bandeirinha**= auxiliar do juiz
65. **Bandeja**= dar um passe bom
66. **Banheira**= estar em impedimento
67. **Bate- bola**= bola de um para outro antes do jogo
68. **Bate rebate**= jogadas indefinidas aonde a bola vai de um time para o outro
69. **Barreira**= conjunto de jogadores que se perfilam em frente ao gol para dificultar uma cobrança de infração
70. **Barrigada**= jogada errada, jogada com a barriga

71. **Bater**= cobrar uma infração impulsionando a bola com os pés ou as mãos no caso de um arremesso lateral ou ainda reposição pelo goleiro
72. **Bate pronto**= chute feito imediatamente à queda da bola no chão
73. **Bater cabeça**= jogada errada onde um companheiro atrapalha outro
74. **Beija flor**= parada no ar antes do cabeceio
75. **Beque** (back) = zagueiro
76. **Beque de fazenda**= zagueiro rústico, de muitos chutões
77. **Bicicleta**= chute dado de costas para o alvo erguendo uma perna antes do chute com a outra
78. **Bica= bicuda, bicudo, de bico, biqueira, de dedão**= chute dado com a ponta do pé
79. **Bichado**= jogador que vive machucado
80. **Bicho**= dinheiro que é recebido por vitória
81. **Bicanca**= bico forte
82. **Bico (abrir o)** = ficar cansado
83. **Bilhar**= gramado perfeito
84. **Bisonho**= jogador ruim
85. **Bizarra**= jogada fora do comum
86. **Bobeira**= ser enganado
87. **Bobinho**= brincadeira para aquecimento onde um jogador tenta tirar a bola de uma roda
88. **Boca do gol**= na frente do gol, perto do gol
89. **Bode cego**= jogador muito ruim
90. **Bola**= o objeto do jogo
91. **Bolada**= acertar a bola em alguém
92. **Bola alta**= bola levantada
93. **Bola centrada**= bola alta normalmente em direção à grande área
94. **Bola cruzada**= bola que vai de um lado para o outro

95. **Bola e tudo**= gol onde o autor entra também dentro do gol
96. **Bola de segurança**= chute para fora da área de perigo
97. **Bola fora**= sai dos limites do campo
98. **Bola murcha**= jogador desmotivado
99. **Bola na mão**= quando a bola bate na mão sem haver intenção
100. **Bola na rede**= gol
101. **Bola parada**= cobrança de uma infração: falta, escanteio, impedimento
102. **Bola perdida**= quando a bola sai do domínio do time
103. **Bola perigosa**= jogada que gera condições de gol
104. **Bola quadrada**= bola mal direcionada
105. **Bola venenosa**= difícil de ser defendida
106. **Bolão**= jogada bem feita
107. **Boleiro**= jogador
108. **Bomba**= chute forte
109. **Bote**= retirar a bola do adversário com um lance rápido
110. **Abotinada**= entrada violenta no adversário
111. **Brucutu**= zagueiro violento
112. **Bumba meu boi**= chute pra qualquer lado para tirar a bola da área
113. **Cabeçada**= jogada feita com a cabeça
114. **Cabeça de área**= volante
115. **Cabeça de bagre**= jogador de poucos recursos
116. **Caçar borboleta**= goleiro que sai para pegar a bola e só pega vento
117. **Cacete**= entrada faltosa no adversário
118. **Cacetada**= cacete só que mais forte
119. **Cai cai**= se jogar no chão simulando falta
120. **Cá e lá, lá e cá**= jogo equilibrado
121. **Cafofa**= chute fraco
122. **Caixa**= peito
123. **Caixa de ferramentas**= recursos faltosos

124. **Caixinha de surpresas**= resultados inesperados
125. **Cal**= marca do pênalti
126. **Calcada**= tipo de falta
127. **Calçada**= pisar no adversário
128. **Calcanhar**= parte posterior do pé com a qual se fazem passes
129. **Cama de gato**= tipo de falta na qual na disputa de uma bola alta um dos jogadores não pula
130. **Camisa**= parte superior do uniforme
131. **Camisa doze**= torcida
132. **Camiseta**= camisa
133. **Cancha**= campo
134. **Canela**= chute errado feito com a parte inferior dianteira da perna
135. **Canela de vidro**= jogador que sente muito as faltas
136. **Canelada**= falta feita na canela
137. **Caneleira**= protetor da canela
138. **Caneta**= drible que passa a bola entre as pernas do adversário
139. **Canja**= jogo fácil
140. **Canhão**= chute forte
141. **Canhota**= chute com a perna esquerda
142. **Cantinho**= chute rasteiro rente à trave
143. **Capitão**= líder formal do time
144. **Capotão**= bola
145. **Cara a cara**= de bem perto
146. **Carambola**= quando a bola bate nas pernas do adversário e volta
147. **Careca**= campo sem grama
148. **Carga**= falta
149. **Carimbar, carimbada** = acertar a bola em alguém ou no gol
150. **Carniceiro**= jogador violento
151. **Carrapato**= jogador que marca o outro de bem perto
152. **Carrasco**= jogador que estabelece a derrota do outro time

- 153. **Carregar, carregada**= conduzir a bola
- 154. **Carregador de piano**= jogador que corre o tempo todo ajudando os companheiros
- 155. **Carretilha**= tipo de drible onde o jogador prende a bola entre o calcanhar de um pé e o peito do outro pé e joga a bola por cima de si e do adversário
- 156. **Carrinho**= tipo de jogada onde o jogador se atira no chão para tomar a bola do adversário
- 157. **Cartilha**= jogar de acordo com as orientações
- 158. **Cartola**= dirigente
- 159. **Casca de ferida**= jogador que não dá sossego ao adversário
- 160. **Cascudo**= jogador experiente
- 161. **Casquinha**= quando a bola é apenas tocada de leve
- 162. **"Catenaccio"**= sistema defensivo italiano
- 163. **Catimbar**= criar situações para irritar o adversário
- 164. **Cavadinha**= chute fraco por cima
- 165. **Cavalo**= jogador violento
- 166. **Cavalo paraguaio**= time que começa bem o campeonato e vai caindo ao longo do torneio
- 167. **Cavar falta**= fingir que recebeu uma falta
- 168. **Center alfo** (center half)= centro médio, médio volante, primeiro volante
- 169. **Cartão**= usado para advertir e expulsar jogadores que cometam infrações
- 170. **CDB** = come, bebe e dorme, jogador pouco utilizado, eterno reserva
- 171. **Cena**= fingir alguma falta ou contusão
- 172. **Central**= zagueiro de área
- 173. **Centroavante**= homem de referência
- 174. **Cera**= retardar o jogo
- 175. **Chaleira**= chute com um pé por trás do outro
- 176. **Chamar a resposta**= organizar o time

- 177. **Chamar o jogo**= se colocar como opção de iniciar jogadas
- 178. **Chanfrada**= tipo de falta passando uma rasteira no oponente
- 179. **Chapa**= chute com a parte interna do pé
- 180. **Chapéu**= drible onde a bola é jogada por cima do adversário e pegada do outro lado
- 181. **Chapuletada**= tipo de falta chutando o adversário
- 182. **Chavecar**= fazer pouco do adversário
- 183. **Chilena**= chute tipo chaleira
- 184. **Chinelinho**= jogador que joga pouco
- 185. **Chocolate**= goleada, vitória por muitos gols
- 186. **Clássico**= jogo entre clubes tradicionais e grandes
- 187. **Clássico alvinegro**= Santos X Corinthians
- 188. **Clássico atletiba**= Atlético X Coritiba
- 189. **clássico bavC**= Bahia X Vitória
- 190. **Clássico choque-rei**= São Paulo X Palmeiras
- 191. **Clássicos derby**= Corinthians X Palmeiras e Ponte Preta X Guarani
- 192. **Clássico dos gigantes**= Fluminense X Vasco da Gama
- 193. **Clássico flaflu**= Flamengo X Fluminense
- 194. **Clássico grenal**= Grêmio X Internacional
- 195. **Clássico majestoso**= Corinthians X São Paulo
- 196. **Clássico mineiro**= Cruzeiro X Atlético Mineiro
- 197. **Clássico do povo**= Corinthians X Flamengo
- 198. **Clássico da rivalidade**= Flamengo X Botafogo
- 199. **Clássico da saudade**= Santos X Palmeiras
- 200. **Clássicos vovô**= Fluminense X Botafogo
- 201. **Choradeira**= reclamações
- 202. **Chouriço**= derrota
- 203. **Chutão, chutaço** = chute forte
- 204. **Chute**= ato de impulsionar a bola com o pé
- 205. **Chuteira**= calçado apropriado para a prática do futebol
- 206. **Chuva de gols**= jogo de muitos gols

207. **Chuveirinho**= chute alto cruzado em direção à área
208. **Cintura dura**= jogador de poucas habilidades, facilmente driblável
209. **Círculo central**= círculo que fica no centro do campo e tem que ser respeitado nas saídas de bola
210. **Clássico**= jogo entre times tradicionais, grandes
211. **Cobertura**= bola alta que passa por cima do adversário
212. **Cobra**= bom jogador
213. **Cobrador**= aquele que faz a execução das infrações
214. **Cobrança, cobrar**= executar uma infração com chute ou arremesso
215. **Cobrão**= craque
216. **Cochilada**= desatenção
217. **Coco**= de cabeça
218. **Cocuruto**= alto da cabeça
219. **Colar**= fazer marcação homem a homem
220. **Coletivo**= simulação de jogo em treino
221. **Combinado**= time feito da junção de dois ou mais times
222. **Comer a bola**= jogar bem
223. **Concentração**= lugar onde os jogadores se reúnem antes de um jogo
224. **Contra ataque**= ataque feito em velocidade com o outro time desorganizado na defesa
225. **Colocada**= chute com direção certa
226. **Compactação**= time que fica com seus jogadores próximos uns dos outros
227. **Compasso**= abertura das pernas
228. **Concentrar**= ficar em concentração
229. **Contra pé**= chutar a bola no pé contrário ao do apoio do goleiro
230. **Corner**= tiro de canto, escanteio
231. **Corpo mole**= falta de empenho

- 232. **Coringa**= jogador capaz de exercer várias funções
- 233. **Correria**= jogo sem técnica, na base do entusiasmo
- 234. **Corisco**= jogador rápido
- 235. **Corta luz**= deixar a bola passar para iludir o adversário
- 236. **Cortada, cortar**= modificar a trajetória da bola
- 237. **Costurar, costurada**= driblar em série mais de dois adversários
- 238. **Cotovelada**= falta feita com os cotovelos
- 239. **Couro**= bola
- 240. **Coveiro**= jogador que faz seu time perder em função de vários erros
- 241. **Coxa**= gol feito com parte superior da perna
- 242. **Cozinha**= grande área
- 243. **Craque**= jogador muito bom, de grandes qualidades técnicas e humanas
- 244. **Cravada**= falta feita com os cravos da chuteira
- 245. **Cravo**= pinos de metal existentes no solado da chuteira para evitar escorregões
- 246. **Criança**= bola
- 247. **Cruzamento**= bola cruzada
- 248. **Cu de boi**= confusão, bate rebate
- 249. **Curva**= trajetória mutante de um chute
- 250. **Dancinha**= coreografia de comemoração de um gol
- 251. **Dar o sangue**= dedicação
- 252. **De dedão**= chute com a ponta do pé, bico
- 253. **De leve**= tocar a bola com pouca força
- 254. **De manual**= jogada executada com maestria
- 255. **De prima, de primeira** = chute sem parar a bola
- 256. **Defensor**= jogador que compõe o sistema defensivo do time
- 257. **Defensivo**= esquema de jogo que privilegia a defesa
- 258. **Deixada, deixar**= não ir à bola para que ela fique com um companheiro

259. **Deixadinha**= deixada
260. **Dente de leite**= jogador muito jovem
261. **Desarme, desarmar**= tirar a bola de um adversário
262. **Descaída**= amortecer e fazer a bola rolar pelo corpo
263. **Deslocada, deslocar**= enganar um adversário com um movimento do corpo
264. **Despachar**= tirar a bola de situação adversa com um chute forte
265. **Dínamo**= jogador que corre o tempo todo e dá ritmo ao time
266. **Direita**= com o pé direito
267. **Distintivo**= símbolo do time
268. **Dividida**= dois jogadores adversários chutam a bola ao mesmo tempo
269. **Dobradinha**= dois times fazem resultados iguais
270. **Dois em um**= dois jogadores de um time vão ao mesmo tempo para tirar a bola do
Adversário
271. **Dois tempos**= o chute é feito em dois movimentos com um pequeno intervalo de tempo
Entre eles
272. **Dois toques**= tipo de treinamento no qual não é permitido reter a bola
273. **Domínio**= supremacia exercida por um time sobre o outro
274. **Domingada**= erro crasso de um zagueiro, referência ao grande zagueiro brasileiro Domingos da Guia, que às vezes cometia esse tipo de erro
275. **Driblar**= jogada onde se ludibria o adversário, essência do chamado futebol- arte
276. **Drible da vaca**= o jogador chuta a bola por um lado do adversário, passa ao seu redor e pega a bola do outro lado.
277. **Drible da foca**= o jogador ergue a bola, a equilibra na testa e passa pelo seu opositor

278. **Efeito**= rotação que se dá na bola para que ela altere a forma da sua trajetória
279. **Elástico**= drible no qual o jogador empurra e puxa de volta a bola com o mesmo pé e com bastante rapidez
280. **Embolada**= jogada onde participam vários jogadores ao mesmo tempo
281. **Embolar**= deixar o jogo ficar muito compacto
282. **Embaixada**= jogada na qual a bola é erguida e baixada repetidas vezes pelo mesmo jogador
- Demonstrando sua habilidade
283. **Embatucar**= ficar sem alternativa
284. **Encaçapar**= marcar gol
285. **Empurrão**= tipo de falta feita com os braços
286. **Encaixada**= goleiro segura a bola junto ao peito
287. **Encaixar a marcação**= não deixar o adversário fazer jogadas
288. **Encaixotar**= deixar o time adversário sem opções de jogadas e restrito ao seu campo
289. **Encarada**= não se intimidar
290. **Encher o pé**= chutar com força
291. **Encobrir**= passar a bola por cima
292. **Encurralar**= não deixar o outro time jogar
293. **Enfiada, enfiar**= chute entre os adversários e que alcança outro jogador do time
294. **Enrolar, enrolada**= procrastinar o jogo
295. **Enterrar**= cometer erros que levem à derrota
296. **Entortada, entortar**= dar dribles desconcertantes
297. **Envolver**= dominar o adversário
298. **Esborrachar**= cair no chão sem se proteger
299. **Escanteiada**= bola colocada pela linha de fundo pelo time que se defende
300. **Escanteio**= cobrança do tiro de canto, ou seja, do escanteio
301. **Score** (score) = resultado

- 302. **Escrete** (scratch) = seleção
- 303. **Escudo**= distintivo do time
- 304. **Esfera**= bola
- 305. **Esférico**= bola
- 306. **Esgueia**= chute de lado
- 307. **Esmerilhada**= jogada mal feita
- 308. **Esquadrão**= time de boa qualidade
- 309. **Espalhar**= chute pra qualquer lado apenas para aliviar uma situação de perigo
- 310. **Espalmar, espalmada**= jogada do goleiro que para evitar um gol joga a bola para frente ou para os lados
- 311. **Esquerda**= chute com a perna esquerda
- 312. **Esquerdinha**= jogador canhoto normalmente hábil
- 313. **Espirrada, espirrar**= bola vai com destino não previsto
- 314. **Espirrar o taco**= errar o chute
- 315. **Equipe**= time
- 316. **Estaleiro**= jogador que vive machucado e na enfermaria
- 317. **Esticar, esticada**= dar um passe longo
- 318. **Estiloso**= jogador de jogadas plasticamente bem feitas
- 319. **Estufar a rede**= fazer gol
- 320. **Expulsão**= jogador que é excluído do jogo por cometer infrações graves
- 321. **Falta**= infrações do jogo, normalmente resultando na queda do jogador. Resultam numa inversão da posse de bola e são cobradas com chutes
- 322. **Fardamento**= uniforme
- 323. **Fechar a porta**= goleiro que faz muitas defesas difíceis
- 324. **Fechar o gol**= fechar a porta
- 325. **Fechada**= jogador passa na frente e dá trombada no adversário
- 326. **Fera**= jogador bom e de muita vontade
- 327. **Ferrolho**= defesa compactada

- 328. **Fianca**= chute com o lado externo do pé
- 329. **Figura**= jogador importante
- 330. **Filé**= jogador bom
- 331. **Filó**= rede do gol
- 332. **Fina**= passar perto
- 333. **Finalizar**= chutar para o gol
- 334. **Fininha**= passar bem perto
- 335. **Fintar**= driblar
- 336. **Fisgada**= problema muscular
- 337. **Fogueira**= situação difícil
- 338. **Foguete**= chute forte
- 339. **Folha seca**= chute dado com três dedos no qual a bola tem uma súbita descaída
- 340. **Fominha**= jogador que não passa a bola
- 341. **Formiga, formiguinha**= dínamo
- 342. **Forquilha**= ângulo
- 343. **Frango**= gol em falha do goleiro
- 344. **Frangueiro**= goleiro que sofre frangos
- 345. **Frear**= diminuir o ritmo do jogo
- 346. **Furar, furada**= não acertar a bola num chute, errar o chute
- 347. **Furão**= jogador que costuma furar
- 348. **Furar a rede**= gol com chute muito forte
- 349. **Fuzilar**= chutar muito forte
- 350. **Gadanho**= jogador ruim que arranca grama com chute
- 351. **Galera**= parte da torcida
- 352. **Gandula**= apanhador das bolas que vão para fora
- 353. **Garçom**= jogador que dá passes para gol
- 354. **Garfada**= ser roubado pelo juiz
- 355. **Garrancho**= jogada mal feita
- 356. **Gás**= com vontade
- 357. **Gastar a bola**= jogar muito bem
- 358. **Gato**= jogador que altera idade para parecer mais jovem

- 359. **Gaveta**= suborno
- 360. **Gaveteiro**= jogador que aceita suborno
- 361. **Geraldino**= torcedor que frequenta as gerais
- 362. **Gigantes (clássico dos)** = Vasco X Fluminense
- 363. **Ginga**= movimento inesperado do corpo para enganar o adversário, drible com o corpo
- 364. **Girar, girada**= rotação do corpo com a bola junto
- 365. **Gogó da ema**= ângulo
- 366. **Gol**= objetivo do jogo
- 367. **Gol a gol**= tipo de treinamento
- 368. **Gol chorado**= quando a bola demora para entrar no gol
- 369. **Gol contra**= quando jogador do próprio time faz o gol
- 370. **Gol de honra**= em uma goleada o gol solitário do time perdedor
- 371. **Gol de letra**= o gol é feito com a perna posterior, que seria de apoio, chaleira
- 372. **Gol de placa**= gol de belíssima feitura, raríssimo
- 373. **Gol do meio da rua**= feito com chute do meio do campo ou da intermediária
- 374. **Gol espírita**= a bola entra sem ninguém saber direito como foi possível
- 375. **Gol fantasma**= gol espírita
- 376. **Gol olímpico**= a partir de um escanteio a bola ganha efeito e entra direto no gol
- 377. **Gol relâmpago**= gol que sai logo no início do jogo, com menos de um minuto
- 378. **Golaço**= gol de bela feitura
- 379. **Goleada**= acima de quatro gols, com diferença de dois
- 380. **Golquíper** (goal keeper) = goleiro
- 381. **Gomo**= partes componentes da bola
- 382. **Gorduchinha**= bola
- 383. **Gramado**= campo

384. **Grandes**= clubes de tradição, ganhadores da maioria dos títulos estaduais e nacionais
385. **Grande área**= parte do campo onde o goleiro pode pegar a bola com a mão
386. **Grudar**= fazer marcação homem a homem
387. **Guarda meta**= goleiro
388. **Guarda rede**= goleiro
389. **Guarda valas**= goleiro
390. **Guardião**= goleiro
391. **Grosso**= jogador ruim
392. **Grudar, grudada**= ficar próximo ao adversário para dificultar suas jogadas
393. **Homem a homem**= grudar
394. **Infiltração**= jogada na qual o jogador se desloca para o meio da defesa adversária
395. **Infração**= descumprimentos às regras que induzem a paralisação do jogo, inversão da posse da bola e cobrança da infração
396. **Impedimento**= regra na qual um jogador não pode receber uma bola de seu companheiro de equipe se entre ele e a linha de fundo adversária não existir pelo menos dois jogadores adversários
397. **Intermediária**= parte do campo que fica entre as grandes áreas, o meio de campo
398. **Invasão**= torcedor que entra no campo
399. **Inversão, invertida** = passe de um lado para outro do campo
400. **Isolar, isolada**= bola chutada em direção ao gol, mas que sai completamente errada
401. **Japonês**= jogador de poucas qualidades técnicas
402. **Jejum**= artilheiro que fica muitos jogos sem marcar gols
403. **Joelhada**= falta feita com o joelho
404. **Jogar o fino**= jogar bem
405. **Jogar pedra, pedrinha**= jogar mal

406. **Jogada**= são as formas de fazer as várias partes de o corpo entrar em contato com a bola para impulsioná-la.
407. **Jogada de risco**= jogada que pode resultar em gol do adversário
408. **Jogo aberto**= jogo em que os dois times se preocupam em atacar e menos em defender
409. **Jogo embolado**= contrário de jogo aberto
410. **Jogo fechado**= jogo em que os times se preocupam mais em defender
411. **Jogo de corpo**= jogada onde o drible é feito apenas com movimento do corpo
412. **Jogo de risco**= jogo onde podem acontecer eventos extra campo que comprometam a segurança
413. **Jogo perigoso**= jogada onde o pé do jogador ao ser levantado pode atingir a cabeça do adversário
414. **Jogo retrancado**= jogo fechado
415. **Juiz**= árbitro
416. **Juvenil**= jogador jovem, imaturo
417. **Ladrão**= jogador que tira a bola do adversário vindo por trás
418. **Lambreta**= jogada parecida com a carretilha, mas, mais rápida
419. **Lançamento**= passe longo visando colocar o atacante em condições de fazer um gol
420. **Lance**= jogada
421. **Lanterna**= último lugar na classificação
422. **Lanterninha**= time que ocupa a lanterna
423. **Largo**= jogador de sorte
424. **Lasca**= fazer falta
425. **Lasquinha**= chute que passa rente à trave
426. **Lateral**= jogador de defesa que joga pelos lados do campo
427. **Lavada**= goleada
428. **Lavar roupa**= goleiro que não consegue segurar a bola
429. **Leitão**= chutão para o alto para aliviar situação de perigo

430. **Leitura do jogo**= entender o que está acontecendo e criar soluções

431. **Lenha**= fazer faltas em seguida

432. **Lenha**= jogo difícil

433. **Lençol**= chapéu

434. **Letra**= chutar a bola com um pé por detrás do outro

435. **Levantada**= erguer a bola

436. **Ligar**= dar passe precisos

437. **Linha**= jogadores que não jogam no gol

438. **Linha burra**= sistema defensivo cujo objetivo é deixar os adversários em impedimento

439. **Linha da bola**= linha imaginária que segue as laterais do campo e corre paralelamente às

Linhas de fundo e tem por referência a projeção geométrica da bola

440. **Linha de frente**= atacantes de um time

441. **Linha de fundo**= linhas que limitam o campo e na qual estão os gols

442. **Linha de impedimento**= linha imaginária a partir da qual precisa haver dois jogadores

Entre ela e o último jogador da equipe adversária

443. **Linha de lado**= linhas que limitam o campo de jogo pelos lados

444. **Liso**= jogador driblador

445. **Luva**= parte da remuneração de um jogador profissional

446. **Mala branca**= dinheiro de suborno para um time se esforçar para ganhar de outro

447. **Mala preta**= dinheiro de suborno para um time perder de outro

448. **Manchete**= tipo de defesa do goleiro com as duas mãos em concha

449. **Mano a mano**= apenas um defensor marcando um atacante sem ninguém para auxiliá-lo
450. **Mão, mão na bola** = falta feita tocando intencionalmente a mão na bola
451. **Mão de alface**= goleiro que deixa a bola passar entre as suas mãos
452. **Mão de maionese**= mão de alface
453. **Mão furada**= mão de alface
454. **Mão trocada**= defesa feita com a mão contrária ao lado em que a bola foi chutada
455. **Máquina**= jogador muito bom
456. **Maquininha**= dínamo
457. **Marcar, marcação**= ato de tentar evitar a jogada do adversário
458. **Marca da cal**= local da cobrança do pênalti
459. **Marcar por zona**= fazer a marcação do adversário por partes do campo
460. **Maria chuteira**= torcedoras que ficam com jogadores
461. **Marmelada**= jogo combinado
462. **Massacrar**= um time é muito melhor que o outro
463. **Mata- mata**= sistema de campeonato onde os jogos são eliminatórios
464. **Matada, matar a bola** = amortecimento da bola
465. **Matador**= artilheiro
466. **Matar a jogada**= fazer uma falta para paralisar o jogo
467. **Matar de canela**= amortecimento errado da bola
468. **Matar no peito**= matada
469. **Mato**= leitão, chute pra qualquer direção alto e forte
470. **Medalhão**= jogador famoso
471. **Meia altura**= chute nem rasteiro nem muito alto
472. **Meia armador**= jogador de meio de campo

473. **Meia bicicleta**= jogada parecida com a bicicleta feita a uma altura menor

474. **Meia bomba**= chute fraco

475. **Meia boca**= time razoável

476. **Meia cancha**= meio de campo

477. **Meia de ligação**= armador

478. **Meia lua**= semicírculo feito na grande área que limita a distância que deve ser observada da

Marca do pênalti pelos jogadores na cobrança da infração

479. **Meião**= parte do uniforme

480. **Meio campista**= volante ou armador

481. **Meio da rua**= meio do campo

482. **Meio tempo**= uma das duas partes do jogo

483. **Mergulho**= jogada em que o jogador se atira para baixo buscando uma cabeçada

484. **Messi**= craque, mas, não consegue ser campeão pela sua seleção

485. **Meta**= gol

486. **Mexida**= substituição de jogadores

487. **Migué**= jogador que finge não entender as jogadas

488. **Milhões (clássico dos)** = Vasco x Flamengo

489. **Miolo da defesa, miolo da zaga** = zagueiros do centro da defesa

490. **Mira**= pontaria

491. **Moça**= jogador educado

492. **Molhar a camisa**= esforçar-se

493. **Morno**= jogo sem grandes emoções

494. **Morrer na praia**= perder no final do jogo depois de muito esforço

495. **Morrinho artilheiro**= irregularidades do terreno que desviam a trajetória da bola

496. **Morte súbita**= sistema de disputa onde o jogo acaba quando é marcado um gol
497. **Motorzinho**= dínamo
498. **Municiar**= passar bolas para os atacantes
499. **Muralha**= zagueiros eficientes e altos
500. **Música**= time muito bem treinado e entrosado, joga por música
501. **Ninho da coruja**= ângulo
502. **Nó**= dificultar o jogo do adversário
503. **Nó nas pernas**= drible muito bem executado
504. **Nó tático**= armação da equipe de modo que dificulta muito o jogo do adversário
505. **Novato**= jogador sem muita experiência
506. **Nuca**= jogada feita com a parte posterior da cabeça
507. **Nuvens**= chute forte para cima
508. **Obstrução**= impedir com o corpo o adversário passar
509. **Ofissaide** (off side) = impedimento
510. **Olé**= domínio absoluto do jogo com troca de passes sem objetividade
511. **Olheiro**= espião que observa possíveis jogadores para o time
512. **Ombro a ombro**= jogada de contato
513. **Onze**= time, equipe
514. **Operário**= jogador mediano que se esforça durante o jogo inteiro
515. **Palco**= campo
516. **Panela, panelinha** = grupo de jogadores que tem identidade maior entre si
517. **Papagaio**= jogador que fala muito durante todo o jogo
518. **Paradinha**= jogada na qual antes de chutar o jogador faz uma parada para enganar o adversário
519. **Parábola**= curva descrita pela bola em alguns tipos de chute
520. **Parede, paredão**= zagueiro eficiente e alto

- 521. **Passarela**= campo
- 522. **Passe**= chute que vai em direção ao companheiro de time
- 523. **Pau**= trave
- 524. **Pau a pau**= jogo disputado
- 525. **Paulada**= falta
- 526. **Paulistinha**= falta onde se atinge a coxa do adversário com uma joelhada
- 527. **Peão**= jogador mediano
- 528. **Pé alto**= infração quando o pé é levantado a uma altura que possa atingir a cabeça do adversário
- 529. **Pedalada**= tipo de drible onde o jogador passa os pés alternadamente sobre a bola sem tocá-la estando ela em movimento
- 530. **Pé de alfanje**= jogador ruim que chuta muito a grama
- 531. **Pé de anjo**= jogador que dá passes precisos e cobra bolas paradas com maestria
- 532. **Pé de apoio**= pé no qual o jogador se apoia da hora de chutar
- 533. **Pé de ferro**= prensar bola entre dois jogadores
- 534. **Pé de chumbo**= bola prensada com força
- 535. **Pega**= início de briga
- 536. **Pé murcho**= jogador de chute fraco
- 537. **Peneira**= seleção de jogadores
- 538. **Pereba**= jogador muito ruim
- 539. **Pelada**= jogo de baixo nível técnico
- 540. **Pé na forma**= treinar para acertar os chutes
- 541. **Pé torto**= jogador que erra sistematicamente a direção dos chutes
- 542. **Pé trocado**= canhoto que chuta com a direita e vice versa
- 543. **Peixinho**= cabeçada que é feita em um mergulho
- 544. **Pelota**= bola
- 545. **Pelo meio**= pelo centro do campo
- 546. **Pênalti, penalidade máxima**= infração cometida dentro da área

- 547. **Perdigueiro**= marcador implacável, que gruda no adversário
- 548. **Perna de pau**= jogador ruim
- 549. **Perneta**= perna de pau
- 550. **Peru**= frango exagerado
- 551. **Petardo**= chute forte
- 552. **Pezinho de moça**= jogador delicado
- 553. **Pintura**= jogada muito bonita
- 554. **Pipoqueiro**= jogador que se omite durante o jogo
- 555. **Pisão**= pisar com os pés no adversário
- 556. **Pisar na bola**= errar o chute
- 557. **Pixotada**= erro clamoroso
- 558. **Placar**= score, resultado
- 559. **Placar clássico**= 3X0
- 560. **Podre**= jogador que se machuca muito
- 561. **Ponta**= jogador atacante que joga pelos lados do campo
- 562. **Ponta de dedo**= defesa quando o goleiro desvia a bola com as pontas dos dedos
- 563. **Ponta de lança**= atacante que faz dupla com o centro avante
- 564. **Ponta pé**= chute sem bola no adversário
- 565. **Ponte**= defesa do goleiro na qual ele faz um vôo de um lado a outro do gol
- 566. **Ponteiro**= ponta
- 567. **Pontos corridos**= sistema de disputa onde vence quem fizer maior número de pontos
- 568. **Portentosa**= vitória por muitos gols
- 569. **Posição, posicionamento** = lugar do campo onde o jogador se posiciona e joga
- 570. **Poste**= trave
- 571. **Pregado**= cansado
- 572. **Preleção**= fala do treinador antes dos jogos
- 573. **Prensar, prensada**= pé de ferro
- 574. **Pressionar, pressão**= marcação homem a homem

575. **Prorrogação**= tempo suplementar quando a partida termina empatada
576. **Proteger**= evitar que o adversário pegue a bola
577. **Punho**= defesa do goleiro feita com essa parte da mão
578. **Puxada**= chute para trás
579. **Puxe-a**= puxada
580. **Quadrada**= bola mal passada dificultando o domínio
581. **Quarto zagueiro**= um dos zagueiros do centro da defesa
582. **Quatro linhas**= delimitação do campo de jogo
583. **Quebrar**= fazer falta forte
584. **Quente**= jogo disputado
585. **Quinteto ofensivo**= jogadores que compõem o ataque do time
586. **Racha**= jogo amistoso
587. **Rachão**= racha
588. **Ralada**= esfolada
589. **Rapa**= falta onde se levanta o adversário do chão
590. **Rasgar**= fazer falta
591. **Raspão**= acertou com pouca força
592. **Rasteira**= tipo de falta
593. **Rebatida**= quando a bola é chutada de volta sem muito cálculo
594. **Rebote**= a bola que é perdida pelo adversário
595. **Rede**= protege o fundo do gol
596. **Redonda**= bola
597. **Referência**= perto do gol
598. **Relada**= acertar de leve
599. **Relvado**= grama do campo
600. **Reserva**= jogador que substitui o titular que está jogando
601. **Retranca**= ferrolho
602. **Rifar, rifada**= chutar a bola de qualquer jeito pra qualquer lado
603. **Ripar, ripada**= falta
604. **Rodar a bola**= fazer a bola ir de um lado a outro do campo

- 605. **Rojão**= chute forte
- 606. **Rolar, rolada**= fazer a bola ir devagar
- 607. **Rolo compressor**= time muito superior
- 608. **Rolinho**= caneta
- 609. **Romper**= ultrapassar os zagueiros
- 610. **Rosário**= goleada
- 611. **Rosca, rosquinha**= chute com efeito
- 612. **Roseira**= rede do gol
- 613. **Roubar, roubada**= tirar a bola do adversário
- 614. **Sabão, sabonete**= jogador driblador
- 615. **Salto alto**= jogar achando que já ganhou com pouco empenho
- 616. **Saco de pancada**= jogador alvo de muitas faltas
- 617. **Salada**= confusão
- 618. **Saída**= início do jogo ou do tempo
- 619. **Sambar, sambada**= dribles gingados
- 620. **Sanduíche**= jogador fica entre dois adversários, dois em um
- 621. **Sanguessuga**= jogador que se esforça pouco
- 622. **Sansão**= Santos X São Paulo
- 623. **Sarrafada**= falta forte
- 624. **Segunda bola**= passe que antecede o chute final ao gol
- 625. **Sem pulo**= chute com a bola a meia altura antes que ela atinja o chão
- 626. **Simular**= fingir
- 627. **Sinuca, sinuca de bico** = jogada difícil que coloca p adversário em dificuldades
- 628. **Sistema tático**= organização do time em campo
- 629. **Sobra**= jogador que fica esperando o adversário passar pelo seu companheiro
- 630. **Sobre passo**= infração cometida pelo goleiro na reposição da bola
- 631. **Socada, socar, soco** = defesa do goleiro dando um murro na bola

632. **Solada, solar**= infração cometida quando se usa a sola do pé para paralisar um adversário
633. **Sopa**= jogo fácil
634. **Sua excelência**= árbitro
635. **Subir, subida**= ir para o ataque
636. **Sufoco**= time que está sob domínio do outro
637. **Sururu na área**= confusão
638. **Susto**= defesa feita pelo goleiro no puro reflexo
639. **Tabela**= bola tocada de um jogador para outro com rapidez e em progressão
640. **Tacada**= passe
641. **Tampinha**= jogador baixinho
642. **Tanque**= jogador forte
643. **Tapa buraco**= substituto sem grandes qualificações
644. **Tapetão**= tribunal esportivo
645. **Tapete-verde**= campo
646. **Tática**= organização do time em campo
647. **Tempo de bola**= coincidência do trajeto da bola com o seu domínio
648. **Tento**= gol
649. **Testada**= cabeçada feita com essa parte da cabeça
650. **Tijolada**= chute muito forte
651. **Time**= equipe, agremiação.
652. **Timaço**= time muito bom
653. **Tirambaço**= chute forte
654. **Tiro de canto**= escanteio
655. **Tiro de lado**= escanteio
656. **Tiro de meta**= recomeço do jogo feito a partir da pequena área
657. **Tiro de fundo**= tiro de meta
658. **Titular**= jogador que faz parte do time principal
659. **Topada**= tropeçar com a ponta do pé

- 660. **Toque**= passe de leve
- 661. **Toco**= falta
- 662. **Toquinho**= falta leve
- 663. **Torpedo**= chute forte
- 664. **Tornozeleira**= protetor do tornozelo
- 665. **Torção**= deslocamento lateral do pé ou joelho
- 666. **Torcida**= simpatizantes do time
- 667. **Tostão**= paulistinha
- 668. **Totó, totozinho**=paulistinha
- 669. **Tourada**= jogo difícil
- 670. **Trama**= jogadas trabalhadas e elaboradas
- 671. **Trança pé**= deixar a perna para o adversário tropeçar
- 672. **Tranco**= empurrar o adversário
- 673. **Trava** = cravo
- 674. **Travada**= parar o adversário
- 675. **Trambolhão**= jogar o corpo de encontro ao adversário
- 676. **Tranco, trancada**= travada
- 677. **Trave**= laterais dos gols
- 678. **Travessão**= parte de cima do gol
- 679. **Tremer nas bases**= ficar com medo do adversário
- 680. **Três dedos**= tipo de chute que gera o efeito folha seca
- 681. **Triangulação**= troca de passe entre três ou mais jogadores da mesma equipe
- 682. **Trio de arbitragem**= árbitro e dois bandeirinhas auxiliares
- 683. **Trivial**= três dedos
- 684. **Triscada**= atingir de leve
- 685. **Troca de bola**= triangulação
- 686. **Troca de passe**= triangulação
- 687. **Trombada**= trambolhão
- 688. **Última bola**= chute para o gol
- 689. **Último homem**= derradeiro jogador do time adversário em relação à linha de fundo

690. **Último recurso**= infração cometida para evitar um gol do adversário
691. **Ultrapassagem**= “overlapping” jogador do mesmo time ultrapassa companheiro e recebe a bola na frente
692. **Uniforme**= vestimenta característica do time
693. **Vai e vem**= jogo alternado
694. **Vai num vai**= tipo de finta de corpo
695. **Valorizar posse de bola**= segurar o jogo
696. **Vareio**= time que joga muito melhor que o outro
697. **Várzea**= local de jogos de categoria inferior
698. **Varzeano**= jogador identificado com a várzea
699. **Vazio**= jogar a bola num lugar onde não há adversário
700. **Veia**= acertar a bola em cheio
701. **Vendido**= jogador que não se identifica com o time
702. **Venenosa**= chute cheio de efeito
703. **Vestir a camisa**= identificar-se com o time
704. **Veterano**= jogador mais velho e experiente
705. **Véu da noiva**= rede do gol
706. **Viajar**= chute longo
707. **Viola no saco**= encerrar a participação com derrota
708. **Virada**= quando se está perdendo e vem a ganhar
709. **Vira casaca**= jogador ou torcedor que passa para o adversário
710. **Virar o fio**= - time que está muito bom, mas no seu limite, e começa a jogar mal
711. **Voar, voadas**= saltar, pular
712. **Voadora**= infração na qual o jogador se joga no ar e atinge o adversário com os dois pés
713. **Volante**= médio volante, jogador de meio de campo
714. **Voleio**= meia bicicleta de lado com a bola à meia altura
715. **Vôo**= salto longo
716. **“WM”**= sistema tático
717. **Xanca**= chuteira

718. **Xerife**= zagueiro central que protege a área
719. **Zaga**= a defesa
720. **Zagueiro**= defensor
721. **Zebra**= resultado inesperado e contrário à lógica
722. **Zona do agrião**= grande área
723. **Zona de perigo**= grande área
724. **Zona morta**= local do campo de onde saem jogadas de pouco perigo
725. **Zoeira**= confusão