



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

FACULDADE DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudos Sócio-Antropológicos do Jogo e do Desporto

**ESTUDO ETNOGRÁFICO E ETNOLÓGICO
DO JOGO DA EMBOCA NA FREGUESIA DE SANTA BARBARA
NA ILHA TERCEIRA/AÇORES**

Júlio da Fonseca

Coimbra

2005

***Estudo Etnográfico e Etnológico do Jogo da Emboca na
Freguesia de Santa Barbara na Ilha Terceira/Açores***

Monografia apresentada visando a obtenção do Grau de Licenciatura em Ciências do Desporto e Educação Física, pela Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra, pelo aluno, Júlio Miguel Ribeiro da Fonseca, no âmbito do Seminário “Estudos Sócio-Antropológicos do Jogo e do Desporto”, com a Orientação da Mestre Ana Rosa Faschardo Jaqueira, e Coordenação do Prof. Doutor Paulo Coelho de Araújo.

Coimbra, 9 de Dezembro de 2005

AGRADICIMENTOS

Lembrar neste momento e agradecer a todos, que de uma forma ou de outra, contribuíram para a realização deste trabalho seria apontar uma grande lista de pessoas. Por isso, aqui fica o meu profundo agradecimento a todos os entrevistados, que me possibilitaram recolher informações sobre o Jogo da Emboca. No entanto, quero agradecer especialmente ao Professor Doutor Paulo Coelho de Araújo pela sugestão do tema do trabalho, por em todos os momentos acreditar na possibilidade da realização deste, pela confiança depositada em mim e por toda a ajuda prestada, essencialmente por ter sempre demonstrado disponibilidade para me ouvir e receber. De igual modo, não poderei esquecer a Mestre Ana Rosa Faschardo Jaqueira por todo o apoio prestado e a disponibilidade demonstrada. Aos dois o meu especial obrigado. À minha irmã por tudo desde sempre e por fim, por serem os primeiros, aos meus pais por me terem ensinado a caminhar, ajudando-me a cumprir este longo trajecto. A todos o meu especial e sincero OBRIGADO!

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	6
I – REVISÃO DA LITERATURA	8
HISTÓRIA DO JOGO	8
MATERIAL DO JOGO	20
REGRAS/JOGADAS	25
ESPAÇO DE JOGO	32
SÍNTESE BIBLIOGRÁFICA – AUTORES, DESIGNAÇÃO DO JOGOS, MATERIAIS, REGRAS/JOGADAS E ESPAÇO DE JOGO.....	36
II - LOCALIDADE DE ESTUDO: CARACTERIZAÇÃO DA FREGUESIA DE SANTA BARBARA	39
III - METODOLOGIA.....	41
DELIMITAÇÃO DO ESTUDO E CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA	41
O MÉTODO	42
AS TÉCNICAS.....	42
PROCEDIMENTOS	43
IV – ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS DO ESTUDO DE CASO REALIZADO NA FREGUESIA DE SANTA BARBAR	45
BLOCO DE HISTÓRIA.....	45
<i>Memoria do Jogo</i>	45
<i>Primeira Experiência</i>	46
<i>Conhecimento de Outros Praticantes</i>	47
<i>Tipo de Aprendizagem</i>	48
<i>Tipo de Competição</i>	48
<i>Periodicidade da Pratica</i>	48
<i>Localidades da Pratica do Jogo</i>	50
<i>Idade dos Praticantes</i>	50
<i>Sexo do Praticantes</i>	50
<i>Área de residência dos Praticantes</i>	50
BLOCO DO MATERIAL DO JOGO	51
<i>Nome do Material</i>	51
<i>Variiedade de Instrumentos</i>	53
<i>Materiais de Fabrico</i>	53
<i>Fabricante dos Materiais de Jogo</i>	53
<i>Fornecedor</i>	53
BLOCO DE REGRAS	54
<i>Tipo de Organização</i>	54
<i>Numero de Pontos</i>	55
<i>Começo do Jogo</i>	55
<i>Obtenção de Pontos</i>	56
<i>Outras Regras/Jogadas</i>	58
<i>Penalizações</i>	58
<i>Arbitragem</i>	59
<i>Individual ou por Equipas/Numero de Participantes/ Limite de Participantes.</i>	59
BLOCO DE ESPAÇO DE JOGO	59
<i>Tipo de Superfície</i>	59
<i>Delimitação/Materiais de Marcação/ Duração das Marcações</i>	60
V - EXPERIÊNCIA PRATICA DO JOGO DA EMBOCA	61
VI - GLOSSÁRIO	76
VII – CONCLUSÕES	80

CONCLUSÕES.....	80
INDICAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS	80
VIII - BIBLIGRAFIA	81
IX – APÊNDICES	83
X – ANEXO.....	106

INTRODUÇÃO

Este trabalho de investigação, realizado no âmbito dos Estudos Sócio antropológicos do Jogo e do Desporto da Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra, com a Orientação da Mestre Ana Rosa Faschardo Jaqueira e Coordenação do Professor Doutor Paulo Coelho de Araújo, tem como título: *“Estudo Etnográfico e Etnológico do Jogo da Emboca na Freguesia de Santa Barbara na Ilha Terceira/Açores”*.

Atendendo às características monográficas deste trabalho temos como objectivos: identificar e descrever emanações do objecto de estudo “Jogo da Emboca”.

Conhecer e analisar documentos que até aqui expuseram o “Jogo da Emboca” é o objectivo do Capítulo I, na Revisão da Literatura, pretendemos analisar e apresentar a informação contida nas diferentes fontes a que tivemos acesso, segundo os diferentes aspectos estruturais tais como: História, Materiais, Regras/jogadas e Espaço de Jogo.

No Capítulo II, Metodologia, desenvolvemos as diferentes etapas do estudo, clarificamos qual o: Método, Técnicas a que recorremos e terminamos com a enunciação dos Procedimentos.

Segue-se o terceiro capítulo, onde fazemos a caracterização da localidade em estudo, freguesia de Santa Barbara na ilha Terceira.

O capítulo IV, “Análise e Interpretação” dos resultados das entrevistas. Seguindo a ordem de aspectos estruturais do jogo, História, Material, Regras/Jogadas e o Espaço, cada um destes blocos foi trabalhado e subcategorizado, facilitando assim as comparações relevantes dos resultados obtidos entre si e os dados obtidos na Revisão da Literatura, permitiu extrair algumas conclusões, que consideramos pertinentes.

No quinto capítulo fazemos um relato de uma experiência prática, como praticantes e construtores de um “jogo da Emboca”.

No penúltimo capítulo apresentamos um glossário, de termos e expressões usados ao longo do trabalho.

Por fim no VII capítulo, as “Conclusões” resumimos os resultados e apresentamos as conclusões sobre os vários aspectos expostos neste trabalho e apresentamos sugestões para trabalhos futuros.

Por ultimo apresentamos a Bibliografia, em que nos baseamos, os Apêndices e os Anexos, documentos estes que possibilitaram uma maior complementaridade ao trabalho desenvolvido.

I – REVISÃO DA LITERATURA

História do Jogo

Situar temporal e especialmente o “Jogo da Emboca” é uma tarefa extremamente complexa, diríamos mesmo impossível, se quisermos identificar a sua origem. O facto de nos deparamos, com alguma frequência, com imprecisões cronológicas e informações contraditórias, dificulta em muito o nosso trabalho. Outro factor que por si só é elucidativo, das dificuldades com que nos deparamos é a escassez de documentos, capazes de nos conduzir aos primórdios do “Jogo da Emboca”.

Poucos são os autores açorianos, que mencionam o “Jogo da Emboca”, sendo excepção, o autor Micalense¹ (Dias, 1922) e os Terceirenses² (Drumond, 1963), (Dias, 1982) e (Lopes, 2003) apesar da sua forte implementação na região, como declara o autor Terceirense, Drumond, dizendo que: *“Antigamente, este jogo constituía o melhor passatempo dos homens das freguesias rurais terceirenses e, por certo, noutras ilhas, porquanto, vem descrito pelo Dr. Urbano de Mendonça Dias em «A Vila», volume 5.º, como um dos jogos usados na ilha de São Miguel.”*

O autor Micalense, Urbano Dias (1922), na publicação histórica de Vila Franca do Campo, com a denominação, “A Vila”, apresenta-nos no quinto volume da obra uma descrição etnográfica, de todas as actividades consideradas pelo autor como os *“Folgares – da minha terra³”*, deste modo o autor, narra todo um conjunto de vivências lúdicas de um povo, tais como: os *“descantes ao ar livre”*, as festas, musicas, danças, os contos e os jogos, em suma o autor pretende com este volume arquivar e descrever singularmente, os folgares da sua terra, os que ainda se usam e de todos aqueles que ainda teve conhecimento.

No espaço dedicado aos jogos, entre muitos, podemos encontrar uma descrição cuidada sobre o “Jogo da Emboca”, o objecto do nosso estudo.

¹ Pessoa que nasceu na Ilha de São Miguel, Açores.

² Pessoa que nasceu na Ilha de Terceira, Açores.

³ O autor quando se refere aos folgares da minha terra está a falar da Vila Franca do Campo.

Na abordagem feita, pelo autor aos jogos, este descreve-nos “*com simplicidade alguns jogos em completo desuso*” em Vila Franca do Campo que “*são os que comumente se chamam – jogos de prendas e jogos de ar livre*”, segundo o autor, “*os primeiros jogam-se geralmente nas salas e nos logares de reunião e neles tomam parte rapazes e raparigas, animado o jogo com aquela alegria própria da gente nova, com seus ditos, seus sorrisos, seus cantares, e são assim chamados por em muitos deles haver penalidades que se pagam, ainda que fingidamente com prendas. “Os segundos os jogos de ar livre, são por outro lado brinquedos próprios somente de rapazes, no campo, nas eiras, nas ruas, pois pela índole não se coadunam nas salas e muitos deles são incompatíveis com a organização fraca das senhoras, que na verdade o jogo do bilro, da barra, do cabo Bulhão, não se casam com a delicadeza do sexo feminino”*; o mesmo se aplica ao “Jogo da Emboca”, pelo facto do autor o incluir nos “jogos dos rapazes, os jogos de ar livre”.

O autor Terceirense Luís Drumond (1963), na sua obra “Estudo do Folclore Terceirense” sobre o título de “Jogos Populares”, compila e descreve um conjunto de jogos que contribuem ou contribuíram, como ocupação dos tempos livres dos terceirenses.

Como o intuito de obter uma melhor exposição do assunto, o autor ordenou o seu trabalho em três partes, dispondo-as do seguinte modo: “A - Jogos infantis”, B - Jogos para rapazes e raparigas” e “ C - Jogos para adultos”, sendo a ultima categorização a usada, pelo autor, para expor o “Jogo da Emboca”.

Nesta obra, Drumond apresenta-nos uma descrição do jogo mais cuidada e elaborada, que a exposição feita anteriormente pelo Micalense, Urbano Dias, preocupando-se em contextualizar toda a dinâmica do jogo, caracterizando com alguma minúcia, o espaço, o material, as jogadas e as regras do jogo.

No entanto, há autores que apenas mencionam a palavra “Emboca”, em glossários de obras etnográficas, como são os casos da Terceirense, Maria Alice Dias (1982), que descreve a “Emboca” como sendo um “jogo popular ao ar livre, muito usado nas freguesias rurais” e do Terceirense, Frederico Lopes (2003) que interpreta o

termo “Emboca” como um “jogo de ar livre, muito usado nas aldeias”, mesmo sabendo que não existe aldeias nos Açores.

No continente português, à semelhança do que acontece nos Açores, são poucos os autores que registam a existência do jogo com as características deste jogo estudado, apenas, (Pomey, 1716); (Feio, 1985); (Sesimbra, 1988); (Amado & Hasse, 1992); (Conde, 1995)⁴, (Cabral, 1998) e (Mendes, 1999), apresentam jogos cujos nomes são distintos do usado nos Açores, tendo em conta a classificação proposta (Caillois, 1990), que refere que o jogo popular tem um carácter ilinxico, na medida em que as fronteiras das regras esbatem-se, sendo estas frequentemente adaptadas aos gostos e caprichos dos praticantes.

Sabendo que, o jogo popular, embora, sujeito a regras, estas variam de região para região, dentro do mesmo país, e até de localidade para localidade, dentro da mesma região, sendo frequentemente adaptadas aos gostos e caprichos dos praticantes, sugerindo-nos toda esta dinâmica, uma abordagem a outros jogos que ostentam denominações diferentes, isto porque, nada sugere, à partida, uma justificação plausível para que o “Jogo da Emboca”, tenha ou tivesse sempre a mesma designação, pois os jogos tradicionais, nos “ *seus nomes, evocam, por si mesmo, as suas características e regras principais*”,(Guedes & Augusto, 1989) o facto de apresentarem características similares entre si, suscitando toda a nossa atenção e a possibilidade de inferir a existência de vínculos, que nos possam ajudar a contextualizar e compreender o “Jogo da Emboca”.

O referido interesse justifica-se pelo facto de “*grande parte dos jogos Tradicionais Portugueses assemelham-se, quer pelo nome, quer pelos objectivos e regras que os caracterizam, aos jogos praticados não só no continente europeu, como também nos outros continentes.*

São pois universais, embora com outras lengalengas, com outros rituais, com outros ritmos, com outras formas de jogar ou características étnicas dos grupos de

⁴ Citado por, (Mendes, 1999)

população, com a sua língua, sua religião e os seus costumes. Variando com os locais de prática, com as maneiras de agir e de comunicar.

Estas variantes são dependentes de cada povo, com as suas formas de estar, de sentir de viver.” (Guedes, 1990)

Dos autores citados, muitos, limitam-se a fazer uma abordagem curta, rudimentar e pouco concludente ao jogo, presumivelmente devido à sua fraca implementação no continente português e à falta de fontes escritas, nas bibliotecas e arquivos.

A comprovar o mencionado, temos o facto de na localidade onde desenvolvemos o nosso estudo, a freguesia de Santa Barbara na Ilha Terceira nos Açores, apenas encontramos um pequeno documento, datado de 1 de Janeiro de 1999 que regista algumas das regras do jogo, o que indica que a maior parte deste património cultural, reside na memória dos praticantes.

Com o intento de esclarecer e justificar a antiguidade e importância do jogo na região conduzimos uma pesquisa bibliográfica, na Biblioteca Publica e Arquivo de Angra do Heroísmo, no Instituto Histórico da Ilha Terceira, na Biblioteca Geral da Universidade de Coimbra, na Faculdade de Motricidade Humana em Lisboa e em paginas Web.

No decorrer da pesquisa deparamo-nos como um documento denominado “*Indiculo Universal*” do Padre Francisco Pomey da Companhia de Jesus que data de 1697. Ao analisarmos minuciosamente o documento, constatamos que na metade inferior da folha de rosto do “*Indiculo Universal*”, que esta edição foi revista e complementada, pelos “Religiosos da Companhia de Jesus, estudantes de Rhetorica, no anno de 1697” (...) “e finalmente impressa em Évora, Na Officina da Universidade. Anno de 1716.”(Pomey, 1716), pelo que permite-nos inferir que o documento original escrito pelo, Padre Pomey, seja antecedente ao ano referido.

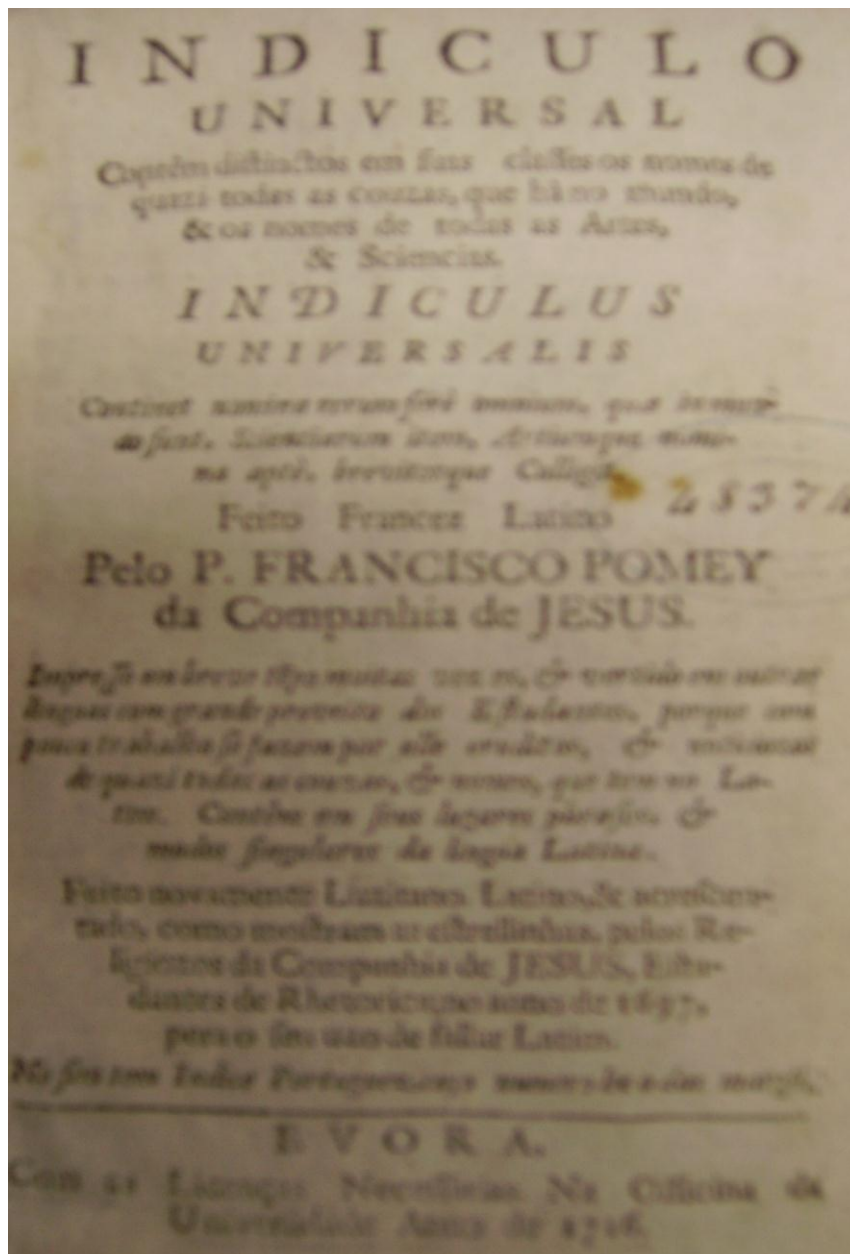


Fig.1 – Folha de rosto do Indiculo Universal

O interesse deste “*Indiculus Universal*” é que ele “*contém distintos em suas, classes os nomes de quase todas coisas, que há no mundo, e os nomes de todas as Artes, e Ciências*”, e compreende igualmente a lista de “*todos*” os jogos conhecidos na época e os instrumentos necessários à sua prática. Conforme, as páginas 386, 388 e 430 (da edição de 1697) encontramos referências ao “*Jogo*” aqui designado por “*Truque de Pê*” e por “*Jogo da Bola*” que por suas referências muito nos aproximam do “*Jogo da Emboca*”.

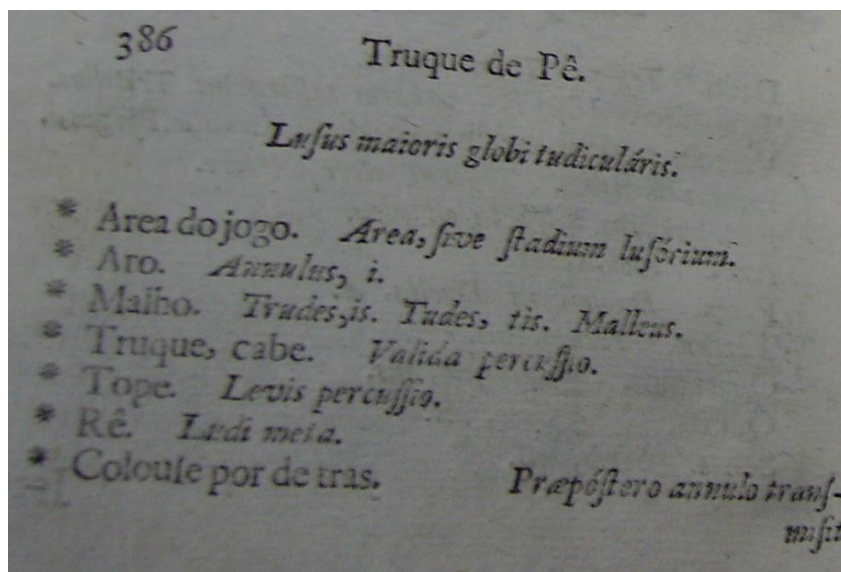


Fig. 2 – Primeira referência ao “Truque de Pê” (pág., 386), (edição de 1716)

Como podemos aferir, no jogo “Truque de Pê”, os termos: “Área de Jogo”, “Aro”, “Malho”, “Truque, Cabe”, “Tope”, “Ré” e “Coloule por de trás”, não fazem parte da versão original escrita pelo Padre Pomey, no entanto são acrescentados na versão de 1716.

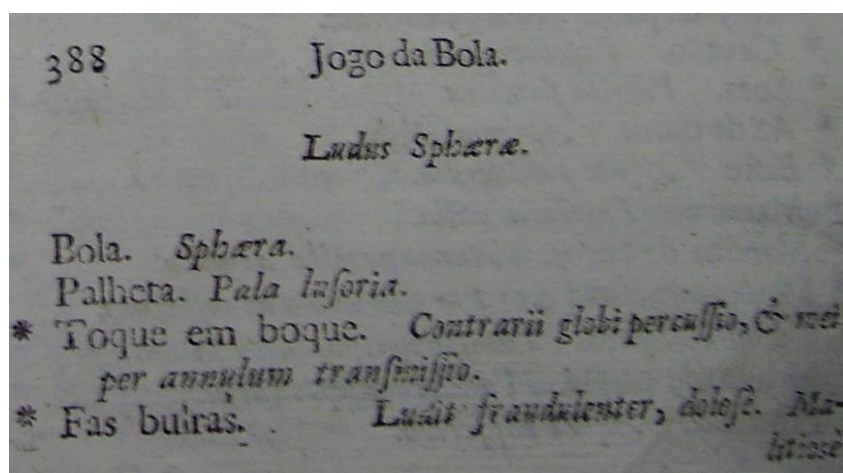


Fig. 3 – Segunda referência ao “Jogo da Bola” (pág. 388), (edição de 1716)

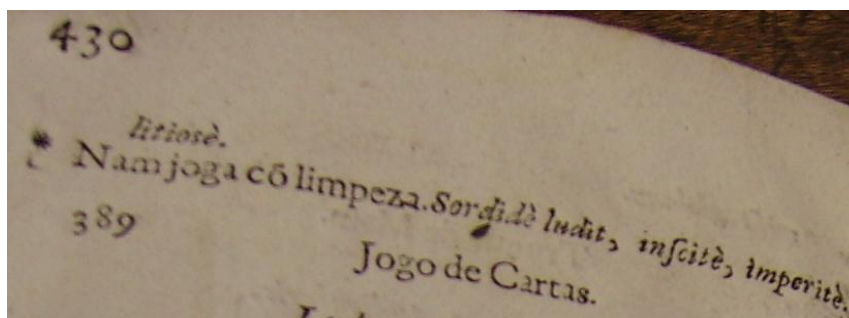


Fig. 4 – Continuação da Fig. 4 (pág., 430), (edição 1716)

Como podemos conferir, através do “Jogo da Bola”, os termos: *bola* e *palheta* pertencem à versão original escrita pelo Padre Pomey, enquanto os termos: “*Toque em boque*”, “*Fas bulras*” e “*Nam joga cõ limpeza*”, são já acrescentos da versão de 1697⁵.

O *aro*, a *palheta* e a *bola* são três dos materiais indispensáveis aos jogos anteriormente aludidos, do mesmo modo que os termos, “*Área de Jogo*”, “*Truque, Cabe*”, “*Rê*” e “*Coloule por de trás*”, “*Toque em boque*”, “*Fas bulras*” e “*Nam joga cõ limpeza*”, nos permitem relacioná-los como veremos mais adiante neste trabalho, com o nosso “Jogo da Emboca”, bem com aos materiais referidos. É natural que este jogo tenha sofrido transformações inerentes à dinâmica do jogo ao longo dos tempos e agregado, novos materiais aos já existentes, e provenientes de outros jogos. Segundo Guedes (1990), os “*jogos são por vezes adaptados às situações do momento, aos condicionalismos da região aos princípios religiosos, e também à maneira de ser dos seus praticantes, garantem a flexibilidade e adaptabilidade das criações culturais.*”

Assim sendo, verifica-se:

- *A assimilação de jogos que são atribuídos a outras culturas;*
- *A transformação do conteúdo, da estrutura e da função do jogo;*
- *A criação de novos jogos;*
- *A formação de jogos híbridos, a inovação e a interpretação de um jogo já existente;*
- *O desaparecimento de jogos que não correspondiam às condições sócio-culturais.”.*

Por isso, é provável que o “*Jogo do Truque de Pê*” e o “*Jogo da Bola*”, possa constituir as primeiras referências ao “*Jogo da Emboca*”. A “*Bola*”, a “*Palheta*” e o

⁵ O asterisco colocado junto dos termos indica que estes foram acrescentados em 1697.

“Aro”, indicam-nos como teremos oportunidade de constatar mais adiante, ao longo do trabalho, serem estes os materiais essenciais ao desenvolvimento do jogo que agora estudamos, bem como, do mesmo modo, as expressões “Área de Jogo” e “Ré”, que coincidem e nos remetem, para a o espaço de jogo, e os termos “*Truque, Cabe*”, “*Coloule por de trás*”, “*Toque em boque*”, “*Fas bulras*” e “*Nam joga cõ limpeza*”, nos indiciam prováveis jogadas ou regras do jogo.

Posteriormente, através de uma pesquisa efectuada na Internet, encontramos uma base de dados sobre Literatura Portuguesa⁶, onde constam alguns poemas de Noronha⁷ em que é possível encontrar várias enunciações de um jogo que coincidem com expressões usadas tanto no jogo da “Bola de Aro” como no “Jogo do Emboca”. A título de exemplo apresentamos o poema “*A uma Dama com quem andava de amores*”:

*Jogando com Paulinha o toque-emboque,
Porque me punha em ré, usou de treta;
Um cabe me armou, coube a palheta,
Morre ela que de ilharga só lhe toque.*

*Eu disse: «– Cabe peço, toque-emboque.»
Mas antes que co' as bocas arremeta,
Por me falar à mão, diz: «– Não se meta,
Por culos, dois da minha que se emboque.»*

*Endireito a palheta em tão boa hora,
Sem buscar tijolinho, e segurei-me,
Dando-lhe ora por dentro, ora por fora.*

*Virou-se para mim, eu alegrei-me
Dizendo-lhe: «– Essa volta me namora.»
Toquei-lhe as bocas do aro e emboquei-me.*

⁶ Na página Web intitulada de “Projecto Vertical”

⁷ Poeta nascido em data incerta em Alenquer e que terá falecido em 1651. Jacinto Cordeiro, no seu Elogio dos Poetas Lusitanos (1631), coloca-o entre os mais célebres poetas do seu tempo.

Neste poema, podemos, encontrar, varias enunciações que coincidem com expressões usadas tanto no jogo da **“Bola de Aro”** como no “Jogo do Emboca”. Logo na primeira quadra do poema. Encontramos expressões como **“toque-emboque”**, simultaneamente o nome de *“um jogo de rapazes, que consiste em tocar a bola de um companheiro, e embocar no aro”*, jogado com o *“Beto”*, *“espécie de pá com que se joga o toque emboque”*.(Bluteau, 1721)⁸. No entanto, **“toque-emboque”** também corresponde, a um nome de uma jogada, do jogo da “Bola de Aro”, *“que tem como objectivo fazer a bola entrar no aro, tocando antes na bola do adversário.”*(Mendes, 1999).

O segundo verso, através, da expressão **“me punha em ré”**, ilustra-nos uma acção do jogo bem sucedida, que tanto no jogo da “Bola de Aro”, como no “Jogo da Emboca”, como no “Cabo Marré”, no jogo das “Bolas de Ferro ao Aro ” e no jogo das “Bolas de Ferro” se denomina de **“Cabo”**.

No terceiro verso, **“um cabe me armou, coube a palheta”**, para além da referência a **“cabe”** que corresponderá ao “Cabo”, jogada muito característica dos jogos já mencionados. Todo o verso nos remete, para uma regra do “Jogo da Emboca” que nos diz, que só se pode “dar um Cabo” quando cabe a “palheta” entre as duas bolas do jogo ou entre a bola do adversário e o “Aro”.

O quarto e ultimo verso da primeira quadra, **“Morre ela que de ilharga só lhe toque”**, este verso descreve uma situação que acontece, quando o jogador da “Emboca” não conclui a jogada do “Cabo” com sucesso, batendo apenas de ilharga na bola adversária, fazendo com que a própria bola chegue à Ré, e por isso, o adversário ganha quatro pontos e a mão⁹. Podemos ainda associar a palavra **“Morre”** utilizada pelo poeta, ao facto do jogador da “Emboca” ser penalizado com o insucesso da jogada do “Cabo”, porque “perde a mão¹⁰” e o adversário conquista quatro pontos.

⁸ Citado por (Rodrigues, 2002)

⁹ Direito de jogar primeiro no jogo seguinte.

¹⁰ Expressão muito usada, pelos jogadores terceirenses, quando se perde o direito de jogar.

Na segunda quadra do poema, e no primeiro verso da mesma, *“Eu disse: «-Cabe peço, toque-emboque”*, coincide com uma jogada da “Bola de Aro”, descrita por Mendes (1999), *“como a jogada do toque em boque e cabo e tudo.”*

No segundo verso da mesma quadra, aparece-nos a referencia as *“Bocas”* que no “Jogo da Emboca”, são umas cruces ou traços marcados num dos lados do aro, identificando assim, por onde a bola deverá entrar de forma a obter pontos, descrição e procedimentos, este igual em todos os jogos já mencionados, com excepção ao jogo das “Bolas de Ferro”, onde o Aro é substituído por um buraco feito no solo com uma das bolas do jogo, assumindo igualmente a designação de “Bocas”.

No quarto verso desta quadra, figura a palavra *“culos”* que será o equivalente a “Culhas” no Jogo da Emboca” e a “Culas” no jogo da “Bola de Aro”. As “culhas” ou “Culas” é a parte posterior do aro é a parte lisa do aro inversa cunha das “Bocas”.

No primeiro terceto do poema, e no seu primeiro verso, está referenciada, a palavra *“palheta”*, que consiste no material com que se joga a bola, isto; em todos os jogos já referenciados.

No ultimo verso do poema, *“Toquei-lhe as bocas do aro e emboquei-me”*, descreve-nos a acção de fazer passar a bola pela boca do aro, designação coincidente a todos os jogos já referenciados, mas que no jogo dos Açores tal acção é denominada por emboca, a qual determina, o nome que é atribuído ao jogo por nós identificado “Jogo da Emboca”, coincidência esta, que reporta-nos, ao citado por Guedes e Augusto, (1989) acerca dos jogos tradicionais, de que muitas vezes *“seus nomes, evocam, por si mesmo, as suas características e regras principais”*.

Neste sentido, concordamos plenamente com Drummond, quando se refere ao “Jogo da Emboca” como *“um entretenimento que consideramos muito antigo”*, no entanto ao contrário do que nos sugere o citado autor em 1963, quando nos diz que: *“o vimos praticar (o jogo da emboca) por pessoas já idosas, há mais de quarenta e cinco anos”*, e posteriormente, Noronha Feio em 1985, quando afirma que: *“ Há cerca de 200 anos que se conhece a pratica deste jogo (do aro) num só local, em São Miguel de*

Machede”, complementado por Mendes,(Mendes, 1999) ao sugerir que este “jogo existe pelo menos à há mais de 300 anos”.

Pelas colocações anteriores, e concordando com os dados constantes do Indículo Universal de Pomey de 1697 e confirmado pelo “Vocabulário Portuguez e Latino” de 1712, podemos inferir um espaço temporal de existência desta expressão lúdica em Portugal muito maior do que o afirmado por Mendes (1999).

No entanto, através da contextualização cronológica do poema de Tomás de Noronha, estamos em condições de inferir que este jogo é mais longínquo do que o referido, podendo mesmo arriscar a sua aproximação aos 400 anos de existência ou até mesmo muito mais anos, que se aproxima dos 400 anos de existência, podemos ir ainda mais além em termos temporais, se tivermos em consideração o romance histórico de autoria de João Lemos, “Os Gafos da ilha de Sama”, que nos relata da vila de Aveiro durante o séc. XVI, que rodeada por muralhas desde 1440, referência vários jogos, praticados dentro destes espaços da dita vila de Aveiro, dentre os quais podemos destacar os jogos do *toque-emboque*, do *truque* e da *choca*, este ultimo, o jogo mais popular, “praticado por alguns nobres nos séculos XV e XVI” (Alleau & Matignon, 1973). Esta nossa última colocação nos remete para a consideração da existência deste jogo ou similar, para bem mais de 500 anos de existência.



Fig. 5 – Imagens de uma partida de Choca¹¹, nos finais do séc. XVII

¹¹ Imagens retirada de (Alleau & Matignon, 1973)

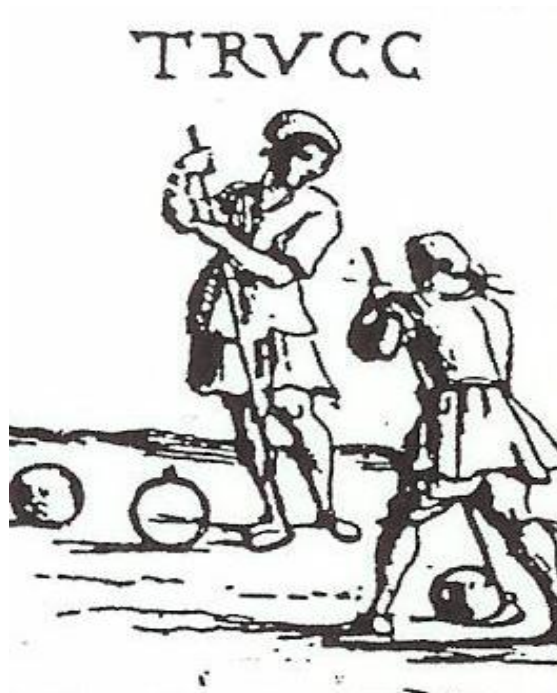


Fig. 6 – Jogo do Truque¹² (Trucc¹³)



Fig. 7 – Retábulo da Sé de Évora

Outro elemento que nos remete à interpretação da idade do jogo, é o facto de na Sé de Évora, existir um quadro que retrata em pano de fundo, dois fidalgos a jogarem ao jogo da Bola de Aro. Apesar do quadro não fazer qualquer referência ao autor ou à data em que foi feito, o Dr. Joaquim Caetano do Museu de Évora enquadró a pintura na Escola Portuguesa de finais do séc. XVII, princípios do séc. XVIII. Por outro lado, esta

¹² Retirada do livro do (professor Paulo Coelho)

¹³ Designação em Latim do Jogo do Truque.

pintura leva-nos a colocar a hipótese sobre o tema principal do quadro, que parece ser o jogo da Bola de Aro em torno do qual se desenvolve a pintura, visto ter sido esta iconografia elaborada na cidade de Évora, que assinala a importância desta expressão lúdica através de representação pictórica.

A confirmar-se a nossa suspeita, poderemos depreender, ser provável, estarmos perante um momento lúdico, e assim, perante o jogo como passatempo juvenil. Assim, parece-nos indiscutível o conhecimento já existente sobre o Jogo da Bola de Aro ou similar, o qual era praticado por membros da "nobreza", como se pode deduzir pelo traje dos jogadores, o que nos permite inferir ter sido este, certamente, um jogo de elite.

Através das informações que dispomos, parece-nos que o “Jogo da Emboca” pode ser enquadrado no domínio dos jogos tradicionais, mas não populares. Isto porque a sua prática se conhece desde tempos mais recuados como afirmamos anteriormente, por serem os seus praticantes membros da nobreza como nos revela o documento iconográfico apresentado, todavia, não nos permitindo ter a certeza de não ter sido esta manifestação se estendido para as classes populares antes dos finais do século XIX e/ou princípios do século XX.

Material do Jogo

Cronologicamente, o registro mais antigo que encontramos, sobre o material de jogo, data de 1967, no documento “Indiculus Universal”. Neste documento o autor apresenta-nos, o “Aro” no jogo “Truque de Pê” e a “Bola” e a “Palheta” no “Jogo da Bola”, sendo esta referência extremamente importante, pois estamos convictos que os referidos jogos são os primórdios do actual “Jogo da Emboca”, se considerarmos a presença de dois elementos essenciais para o desenvolvimento do jogo dos Açores, o aro e as bolas na imagem denominada de Truque na figura 5.

Através deste documento e analisando o “Jogo do Truque de Pê”, podemos encontrar materiais do jogo como: “Aro”, designação que actualmente é usada no “Jogo da Emboca”, também podemos inferir, através da análise da figura 5, que o mesmo é usado de modo idêntico, no actual “Jogo da Emboca”.

Outro elemento evidenciado no “Truque” é o “Malho¹⁴”, do qual podemos depreender, que seja o que actualmente se designa no “Emboca” como “Palheta”, porque segundo o já citado por Guedes (1990), a dinâmica dos jogos tradicionais, possibilita mutações e adaptações, *às situações do momento, aos condicionalismos da região e também à maneira de ser dos seus praticantes, garantem a flexibilidade e adaptabilidade das criações culturais.(...)*.

No mesmo documento, na página 388, encontramos o “Jogo da Bola”, que apresenta como material de jogo, a “Bola” e a “Palheta¹⁵” dois elementos coincidentes e indispensáveis ao nosso jogo (“Jogo da Emboca”), que complementado pelo referido no "Vocabulário Portuguez e Latino" de 1712, define “Aro de jogar” como o *“anel de ferro, que se volta, e pelo qual se fazem passar as bolas cõ a palheta”*. Nesta definição, já se identificam juntos os vários instrumentos de jogo: a bola e a palheta (próprios, primitivamente, ao Jogo da Bola) e o aro (relativo inicialmente, ao Jogo Truque de Pê).

Igualmente, descreve-se “palheta” no "Dicionário de Língua Portuguesa" de 1862, como o “instrumento de jogar à pella ou ao aro”.

Posteriormente, podemos encontrar uma breve descrição do material de jogo, na obra do autor Micalense, Urbano de Mendonça Dias, “A Vila” que data de 1922, onde o autor descreve o Aro como um “arco de ferro” que “por meio de uma espiga” cravada no solo permite “o arco girar para trás ou para diant’, pois a espiga cravada na terra funciona como um eixo”. Para além da “espiga de ferro” o autor apresenta-nos outras características importantes, do arco¹⁶, como é o facto deste, de um lado estar devidamente marcado, definindo assim “a boca” e do outro lado, “as costas” do arco não possuindo nenhuma marcação, designando-se na linguagem do jogo como “as famas”.

“Marca-se neste arco de um lado – a boca, do outro as costas, ou como se diz na linguagem do jogo as famas...” (Dias, 1922).

¹⁴ Objecto utilizado para jogar a bola.

¹⁵ Instrumento de madeira, com forma de faca, de tamanho variável aproximadamente 35 a 40 cm, usado para jogar a bola, no “Jogo da Emboca”.

¹⁶ Nome que o autor atribui ao objecto de Jogo da Emboca que na Ilha Terceira, se chama “Aro”.

O referido autor, faz uma abordagem muito sucinta dos materiais, da *bola*, mencionando apenas que é de madeira, e do mesmo modo descrevendo a palheta, como “*uma pequena pá de madeira, de meio metro de comprido aproximadamente*”.

Mais tarde, em 1963, o Terceirense Luís Drumond na sua obra, “Jogos Populares”, sobre estudo do folclore Terceirense, revela-nos alguma preocupação e cuidado na descrição do material do “Jogo da Emboca” jogado na ilha, apresentando-nos uma descrição minuciosa, que passo a transcrever:

“Para jogar a Emboca, usava-se o material seguinte:

- Duas bolas de madeira bem rija, com diâmetro igual;*
- Um aro de ferro – o Ás – de diâmetro sensivelmente superior ao das bolas, ligado a um espigão de tamanho proporcionado, para se poder fixar no solo;*
- Quatro palhetas de madeira, em forma de faca, com um tamanho proporcionado ao das bolas (palmo¹⁷ e meio, mais ou menos);*
- Um cepo de madeira, em forma de paralelepípedo e de tamanho variável.”*

O autor à semelhança do que fizera Urbano Dias, tem também a preocupação de mencionar o facto de numa das faces do aro, existir, umas cruces ou traços que tinham a designação de “boca ou de Barras”, sendo a face contrária às “Barras” designada por “Culhas”.

Os objectos de jogo acima mencionados à excepção do “*cepo*” que apenas é utilizado e considerado como material inerente, ao “Jogo da Emboca” praticado na Ilha Terceira, também nos são apresentados em outras publicações, não como material semelhante ao “Jogo da Emboca” mas como material do jogo da “Bola de Aro” da localidade de São Miguel de Machede e dos jogos, “Cabo Marre”, “Bolas de Ferro ao Aro” e “Bolas de Ferro”, jogados em Sesimbra. Todavia, apenas o ultimo jogo citado, apresenta algumas alterações, a nível do material, sendo notória a substituição do Aro por outro tipo de “Bocas”.

¹⁷ Unidade de medida muito usada nos meios rurais Açorianos e que equivale a 22 cm.

Todos os jogos que passamos a descrever, captaram a nossa atenção, por todas as razões, por nós já relatadas e devidamente apoiadas em (Caillois, 1990) e em (Guedes & Augusto, 1989), sobre dinâmica dos jogos populares.

No que concerne ao “Jogo da Bola de Aro” de São Miguel de Machede, vários são os autores que o referenciam, são os casos de: (Feio, 1985), o qual nos apresenta apenas um fotografia do material colhido, sem o devido acompanhamento da legenda. Ainda sobre este jogo aludido, em publicação da Câmara Municipal de Sesimbra (1988) sobre os jogos populares do mesmo concelho, podemos encontrar referência sobre o jogo do “Cabo Marre”, cujo material utilizado apresenta-se idêntico ao do Jogo de São Miguel de Machede, aí encontrando uma descrição um pouco mais elaborada, cingindo-se à descrição que passo a citar: *“um aro ligeiramente maior que a bola de madeira e que tenha um efeito giratório; duas bolas de madeira com 7,5 cm de diâmetro; duas palhetas de madeira, com o comprimento de 25 cm e a largura de 6 cm cada”*, fazendo-se acompanhar de um pequeno desenho devidamente legendado.

Os jogos das “Bolas de Ferro ao Aro” e o das “Bolas de Ferro”, também presentes na citada publicação, em termos de material é muito semelhante ao “Cabo Marre”, distinguindo-se apenas no tamanho, (mais pequeno) e no tipo de material usado para fazer as bolas, sendo estas de ferro. Relativamente ao jogo das “Bolas de Ferro”, constatamos, que o dito jogo é muito semelhante, ao supracitado, jogo das “Bolas de Ferro ao Aro”, sendo as principais diferenças, o nome do jogo, fruto do desaparecimento, do “Aro” como elemento inerente à esta manifestação, sendo este substituído por um “buraco feito no chão com uma das bolas do jogo”, a que se dá o nome igualmente de “Bocas”, se evidenciando como outra novidade apresentada neste jogo, a denominação “Muda”, para identificar-se a cavidade feita no solo, onde é colocada a bola para o lançamento de saída.

Os autores (Amado & Hasse, 1992), apenas limitam-se a apresentar uma fotografia e um texto, que do material, apenas diz, ser a bola de madeira, o aro de ferro e que se joga com uma palheta.

O autor António Cabral (1998), no livro, “Jogos Populares Portugueses de Jovens e Adultos, apresenta-nos o “Jogo Cabo Marre”, através de uma descrição

retirada da publicação da Câmara Municipal de Sesimbra. Na mesma obra o autor apresenta-nos o jogo do “Aro”, limitando-se a referir sobre os materiais de jogo, que o aro é de ferro, que a bola é de madeira e que se joga com uma vara chamada palheta, também nesta publicação a descrição do material do jogo, sendo escassa ou quase inexistente nesta publicação, a descrição detalhada desta expressão lúdica.

(Mendes, 1999), no seu trabalho de monografia, demonstrou ter preocupações com a descrição detalhada do material, assim como, o cuidado de contextualizar a actividade humana determinada por esta pratica, (o jogo da bola de aro), e fá-lo recorrendo-se de varias categorias tais como: a designação do material; variedade dos instrumentos; fornecedor dos instrumentos do jogo; fabricante dos instrumentos do jogo e por fim os materiais de fabrico, além da descrição mais detalhada da forma de jogar e das suas jogadas específicas

Como todo o respeito por todos aqueles que desenvolveram estudos Sócio-Antropológicos no âmbito das expressões lúdicas portuguesas, não posso deixar de registar o facto de encontrarmos em algumas dessas obras, descrições de materiais do jogo, todavia, não de forma exaustiva, nem a manifestação dos seus autores em descrever pormenorizadamente as formas de jogar e outras características inerentes aos mesmos, uma vez que, são estas informações, aquelas que constituem o suporte da pratica lúdica, ou são pelo menos, acessórios importantes para a preservação do seu património lúdico da cultura Portuguesa.

A importância dos materiais é notória porque em todos os casos, os materiais de jogo criam um sistema de obrigações que condiciona o jogador. Na perspectiva de Henriot¹⁸ o objecto obriga, condiciona, joga. Buytendijk¹⁹ evidencia, o problema de modo mais claro, dizendo que: *“não sucede apenas alguém jogar com alguma coisa, mas também alguma coisa jogar com o jogador”*. Esta interpretação demonstra-nos que o jogo é sempre um diálogo, uma inter relação dinâmica entre o jogador e o envolvimento. *“Os objectos de jogo estabelecem os limites da acção, e nos indicam o que o pode acontecer”*. (Serra, 1990)

¹⁸ Citado por Cameira Serra, nas jornadas de reflexão os Jogos Tradicionais em Portugal, realizadas na Guarda em 2, 3 e 4 de Abril de 1990.

¹⁹ (Idem)

O mesmo autor acima citado, evidencia um problema com as quais nos deparamos aquando da pesquisa bibliográfica, que é o facto de inúmeros autores, quando descrevem os jogos tradicionais portugueses praticados numa comunidade, prendem-se apenas com a narração pormenorizada do desenvolvimento do jogo, explicação dos lances e obtenção de pontos. Esquecendo-se no mais das vezes da caracterização pormenorizada dos utensílios e materiais utilizados, bem como a relação dialéctica do corpo com esses apetrechos. Cingem-se como refere Roland²⁰ a produzir descritivamente o jogo, apresentando o texto sem o contexto.

Regras/Jogadas

Respeitando a ordem cronologia, que orienta este trabalho, vamos nos centrar no “Indiculo Universal” de 1697, documento que nos fala no “Truque de Pê” do “Coloule por de Trás” “que é possivelmente a regra, hoje conhecida no Jogo da Bola de Aro, por “Colar por trás de Culas” (ou seja, introduzir a bola pela parte de trás do aro)” (Mendes, 1999). O “Coloule por de Trás” é presumivelmente a acção que no “Jogo da Emboca” da Ilha Terceira, se define como “embocar” pelas “Culhas”, (ou seja, introduzir a bola pela parte de trás do aro), que dá origem à regra “passar as Culhas”, que consiste em fazer passar a bola pela “Boca” do aro (lado do aro marcado com, cruces ou barras), para que possa “Passar as Culha” e assim, poder pontuar na próxima vez, que introduza a bola pela “Boca” do aro.

O mesmo jogo o “Jogo do Truque de Pê”, apresenta-nos ainda, o “Truque, cabe”, jogada/regra que nos permite depreender ser a acção desenvolvida no “Jogo da Emboca”, a qual designamos por “Cabo”.

Na obra “A Vila”²¹ o autor apresenta-nos o jogo de uma forma muito sucinta, preocupando-se principalmente no desenvolvimento da acção do jogo, evidenciando de uma forma bastante diluída no texto, algumas das regras intrínsecas do mesmo. Começa por nos dizer que o jogo é praticado num “terreiro”²², revelação esta, que constitui para nós a primeira regra, uma vez que podemos situar e identificar o espaço da acção, seguindo-se a descrição de que o “arco de ferro, cravado ao solo por meio de uma

²⁰ (Idem).

²¹ (Dias, 1922)

²² Lugar de terra batida

espiga”, que permite que este gire, “para trás ou para diant”, sendo esta regra importantíssima, uma vez que confere uma maior dinâmica ao jogo, e uma mutação estratégica constante dos jogadores, pela necessidade destes encontrarem o melhor meio, para fazer passar a sua bola pela “boca” do aro e assim “marcar um tento”.

“O arco cravado no terreno com o bater das bolas gira sobre o seu eixo e faz assim muitas vezes a boca ficar para o lado oposto ao do risco; deve-se pois entender que as bolas entram sempre pela boca do arco, esteja ela para que lado estiver.”

Identificado o espaço do jogo, o autor, Urbano Dias (1922), diz-nos que, podem nele participar dois jogadores, *“podendo no entanto entrar quatro, apaireados dois a dois”*.

No que se refere ao início do jogo, identificamos que este dá-se quando os jogadores, “a uma distancia aproximadamente cinco metros do arco”, delimitada por “um traço no terreno”, atiram “a sua bola de madeira, com o auxilio de uma palheta, de modo a passar o arco”. No entanto Urbano Dias, só considera o início do jogo, após o referido arremesso, quando “o primeiro parceiro toma a sua palheta, uma pequena pá de madeira, de meio metro de comprimento aproximadamente, e com ela bate na sua bola fazendo todo o empenho dela passar o arco.”

A obtenção de pontos segundo o autor é feita de dois modos, fazer passar a bola pela “boca do aro” e desta forma o “jogador marca um tento”, ou então batendo a bola contra a bola adversária, “com tal força que a leve para além do risco onde os jogadores se colocam para lançarem a bola, e se assim fizer marcará dois tentos. O jogador porem bateu na bola mas não a levou alem do risco, por tal razão não ganha tento algum, mas continua a jogar, pondo a sua bola no risco e em frente da outra bola e faz – o Cabro – isto é bate na sua bola com pontaria a embotar, passando o arco.”

O autor conclui a sua dissertação dizendo que “logo que se contem vinte e quatro tentos, marca-se um jogo”.

Drumond (1963), é sem duvida o autor de entre todos os consultados, quem melhor narra o “Jogo da Emboca”, demonstrando a preocupação em caracterizar não só, a acção e o modo como se desenvolve o jogo, mas dedica uma especial atenção à

descrição dos materiais e à identificação das principais regras. O referenciado autor dos “Jogos Populares – Estudo do Folclore Terceirense”, depois de contextualizar o jogo, começa por caracterizar o material e o espaço onde o mesmo se pratica, o que para nós constitui a primeira abordagem às regras, porque ao descrever o espaço, o tipo de material utilizado e as respectivas dimensões, estabelece padrões essenciais à Prática do “Emboca”.

Drumond, relativamente as regras começa por dizer “*neste entretenimento, (Jogo da Emboca) podiam tomar parte dois ou quatro jogadores, e quando era de quatro, jogavam dois contra os outros dois.*” Diz-nos ainda, que “*para iniciar a partida, um jogador colocava o cepo atrás do Ás e assentava sobre ele a sua bola. Um outro jogador, do grupo contrário, ia colocar a outra bola à frente do Ás, a uma distância que era variável com a sua habilidade e com a do parceiro contrário.*”

Outra jogada/regra referida por Drumond era aquela em que o jogador que tinha a bola em cima do Cepo, metendo-lhe a palheta por baixo, atirava-a sobre a outra, de modo a faze-la chegar Ré. Acto este a que se dava a designação de Cabo.

Se o jogador conseguia impelir a bola contrária até à linha da Ré, sem que a sua atingisse a mesma linha, ganhava quatro pontos. Porem, no caso contrário, nada tinha a marcar.

De modo idêntico, tinha o direito de dar mais dois cabos, pelo que os lugares onde estavam colocadas as bolas inicialmente eram assinalados com uma cruz.

Logo que o primeiro jogador executava os três cabos, o parceiro contrário procedia do mesmo modo, sendo as bolas colocadas nos mesmos lugares.

Qualquer dos dois jogadores não podia negar-se a dar os três cabos acima referidos e, no caso de nenhum deles ganhar pelo menos um, davam a vez aos respectivos parceiros, os quais procediam de modo idêntico.

Bastava que um dos jogadores conseguisse ganhar um cabo para não se repetir a jogada.

Logo que os dois jogadores acabavam os três cabos, iam colocar-se na Ré, colocando os és de modo a não ultrapassarem o traço que a definia.

O último que tinha ganho um cabo, tendo a palheta na mão direita, assentava a bola sobre ela e atirava-a para a frente, de forma a faze-la passar pelo aro.

Se a bola entrava no Ás, o que tinha jogado marcava dois pontos e permitia-lhe jogar a seguir. O outro jogador dava a vez ao respectivo parceiro, que entrava no jogo do mesmo modo. No caso de o primeiro jogador não conseguir que a bola passasse pelo aro, o segundo atirava a sua de modo idêntico e, se ganhava os dois pontos, tinha o direito a nova jogada, enquanto os parceiros contrários se substituíam como se indicou. Quando um dos jogadores atirava a bola e ela não chegava até à altura do Ás, perdia um ponto e entregava a palheta ao seu parceiro.

Se nenhum dos Jogadores conseguia meter a sua bola no aro, o que primeiro atirava perguntava ao outro se desejava bater. No caso de o interrogado responder afirmativamente, ele colocava a sua bola sobre a palheta e assentando a ponta desta um pouco atrás do Patrão, fazia com que ela deslizesse para a frente, procurando dificultar a jogada. Deve notar-se que a ponta da palheta não se deveria colocar à frente do patrão pois, nesse caso, perdia-se um ponto e a mão.

Quando não se riscava o patrão, as jogadas para diante do Ás podiam fazer-se de dois modos: o primeiro, consistia em colocar a bola sobre a palheta e, assentando a ponta desta no mesmo lugar onde estava a bola, jogava-se para a frente do aro ao modo normal; o segundo, exigia uma certa habilidade, pois, para o realizar, era necessário assentar um pé junto do aro e o outro para trás, tanto quanto possível. Em seguida, apanhando a bola só com o auxílio da palheta – á falhança – rodava-se sobre os calcanhares e, trazendo-a em equilíbrio, jogava-se para a frente, sem que a ponta da palheta ultrapassasse o Ás. Este sistema de jogar deu lugar à designação especial de – apanhar a bola à falhança.

O jogador que tinha a bola atrás do aro dava o Cabo, se lhe convinha, podendo utilizar o cepo que deveria ser colocado no lugar onde estava a bola.

Quando a posição das bolas não era boa, por estarem longe ou enfiadas com o aro, o jogador que estava atrás podia dizer que não lhe convinha dar o cabo e mudar a sua bola para outro ponto, o outro jogador tinha o direito de mudar também a sua bola para mais longe ou para outro lado. Estas mudanças que, muitas vezes, não passavam de um simples toque com a ponta da palheta, podiam repetir-se até que o jogador que desejava dar o cabo as considerasse em boa posição ou se resolvesse a dá-lo.

Se, após várias jogadas, ou toques, o que estava atrás entendia que a posição das bolas não lhe era favorável, podia declarar que o cabo não lhe convinha e jogar também para a frente do mesmo modo que o parceiro contrário, procurando colocar a bola de modo a impedir que o outro fizesse passar a sua pelo aro, acto este designado por emboca.

Aquele que já tinha a bola adiante, tentava embocar e, se o não conseguia, competia ao outro jogador fazê-lo. O primeiro que embocava ganhava um ponto e aquele que jogava com ele perdia a mão em favor do seu parceiro.

Às vezes sucedia que, estando as duas bolas em frente do aro, aquele a quem correspondia jogar não podia fazer a emboca por causa da posição da outra bola. Nesse caso, podia dar-lhe com a sua, de modo a afastá-la para trás ou dar um pequeno toque com a sua bola no aro, para que ele se voltasse, prejudicando assim a jogada do parceiro contrário.

Convém notar que, em qualquer ocasião, mesmo diante do aro, o jogador cuja bola estava mais longe da linha da Ré tinha o direito de dar um Cabo, desde e que coubesse uma palheta entre as bolas.

Aquele que dava um Cabo, e levava a bola contrária à Ré, ganhava quatro pontos; porém, se a sua bola também ia à Ré era o parceiro contrário que marcava os referidos pontos. Em qualquer dos casos, o que perdia dava a vez ao respectivo parceiro e começava-se nova jogada.

Quando um jogador atirava a bola da Ré e ela voltava o aro contrário, deveria dizer imediatamente – Culhas! – Pois, se não o dissesse, caso o outro metesse a sua, ganhava dois pontos. Se o segundo a jogar fizesse passar a sua bola pelo Ás, estando

este com o lado das Culhas voltado para a Ré, ficava com Culhas e teria que passá-la outra vez ao contrário, ou bater com ela na do parceiro adverso, para poder embocar ou dar um cabo.

Além das regras já indicadas, havia a considerar mais as seguintes:

- Se um dos parceiros já tinha a bola adiante do As e o outro, ao jogar, lhe tocava com a sua, perdia a jogada e o contrário marcava um ponto;
- Igual penalidade sofria aquele que, ao pretender embocar a sua bola, fazia com que a do parceiro adverso passasse pelo aro;

Na ocasião em que os dois jogadores deviam ir para a Ré, a fim de iniciarem nova jogada, um deles podia declarar que ficava de espera e colocar a sua bola no lugar que mais lhe com viesse para dar um Cabo. Porém, não se deve esquecer que qualquer jogador podia dar um cabo, desde que a sua bola estivesse mais para cima do que a do parceiro contrário, e assim, aquele que ia para a Ré tinha o direito de usar de tal prerrogativa.

- Quando, ao jogar para a frente, a bola ficava encostada ao Ás, dizia-se que estava doce e fazia-se nova jogada.
- Neste jogo, também se faziam várias combinações, as quais eram fixadas no início da partida, por acordo entre todos os jogadores, pelo que citamos as seguintes:

- Modo de jogar a bola para a frente do aro, que podia ser a partir do risco Patrão, do lugar onde ela se encontrava, ou estendendo o pé para a retaguarda - à falhança.

- Mudar de palhetas ao meio do jogo, -quando nem todas eram boas.

- Jogar os primeiros quinze pontos ao modo normal, sendo a partida iniciada na Ré, e os restantes em Cabos.

- Substituição dos parceiros que perdiam a partida por outros que aguardavam ocasião para poderem jogar. Era o que se designava por *Perdidos à rua*. Muitas vezes, eram as pessoas da assistência que impunham esta regra para poderem jogar.

Os três cabos iniciais, que se dão moderna mente, não passam de uma combinação, que, por se praticar mais ou menos correntemente, já assumiu foros de disposição regulamentar do jogo. Há uns quarenta anos, o uso de tal regra era desconhecido na Vila de São Sebastião.

Terminava a partida quando um dos jogadores conseguia ganhar trinta pontos os quais costumavam ser marcados com a ponta da palheta.”

Pensamos, ser importante, fazer uma abordagem as regras de outros jogos como o “Jogo da Bola de Aro”, o “Cabo Marre”, das “Bolas de Ferro ao Aro” e “Bolas de Ferro”, uma vez que são jogos que apresentam muitas semelhanças com o nosso objecto de estudo.

Na publicação da Câmara Municipal de Sesimbra (1988) o jogo “Cabe Marre” expõe as regras seguintes:

O jogo é praticado em duas partes de dez minutos cada. Único. Em caso de igualdade pontual, haverá duas séries de seis lançamentos, uma para cada jogador, do aro à ré.

O campo terá o comprimento de 2,7 m do aro à linha da ré.

a) Designa-se por «linha da ré» a risca final do jogo.

O jogo começa com uma das bolas colocadas a 25 cm da linha da ré e a outra a 25 cm do aro, no enfiamento deste.

1º Começa o jogador que tem a bola atrás do aro.

2º A posse da bola de saída será obtida pelo sistema de moeda ao ar.

Contagem de pontos: Cabo -2 pontos.

a) Considera-se por «cabo» sempre que uma das bolas faça a outra ultrapassar a linha da ré, desde que a distância inicial entre as mesmas seja superior ao comprimento da palheta.

b) Quando a distância referida em a) for inferior ao comprimento da palheta tem a designação de «chiboque», sendo o jogador obrigado a bater a sua bola contra a do adversário, não havendo lugar à marcação ou penalização de qualquer ponto. Entrada no aro pelo cunho ou boca – um ponto.

Penalizações: entrada pelo inverso do cunho – um ponto; não ultrapassando a linha do aro imaginariamente paralela à linha da ré – um ponto; quando o cabo não

ultrapassar a linha da ré, fazendo «Marre» – dois pontos; arrastar a Palheta durante a jogada -um ponto.

Caso haja entendimento entre os jogadores será permitido «cadó».

a) Possibilidade de colocar a bola em local jogável.

O jogo das “Bolas de Ferro ao Aro” descrito na publicação da Câmara Municipal de Sesimbra (1988), em termos de regras é idêntico ao “Cabo Marré”, diferenciando-se nas seguintes regras:

O campo terá o comprimento de 1,5 m do aro à linha da ré.

a) Designa-se por “linha da ré” a risca final do jogo.

O jogo começa com uma das bolas colocadas a 15 cm da linha da ré e a outra a 15 cm do aro, no enfiamento deste.

O jogo das “Bolas de Ferro” em termos de regras e funções é em quase idêntico ao das “Bolas de Ferro ao Aro” as únicas diferenças residem no facto, do Aro ser substituído pelas “Bocas” e do terreno de jogo adquirir uma marca designada “Muda”.

(Cabral, 1998), relativamente ao “Jogo do Aro” e no tocante as regras, apenas refere o facto de no jogo participarem geralmente dois jogadores, enquanto que (Amado & Hasse, 1992), vão um pouco mais longe dizendo que “geralmente é jogado com o mínimo de dois jogadores”, que “enterra-se o pé do aro no solo de maneira que fique solto e possibilite a rotação em volta de si próprio” e que “todas as jogadas são efectuadas com a palheta segurando-se, em geral no cabo, e batendo na bola com a superfície mais larga. No entanto, em algumas situações do jogo, em particular, quando a bola se encontra mais próxima do aro, esta pode ser jogada com o cabo ou até à mão.

Espaço de Jogo

Relativamente ao espaço de jogo, e começando por fazer uma análise ao Indículo Universal, não poderemos descortinar, qual o espaço onde se desenrola a prática do jogo, uma vez que o autor, apenas referencia, “Área de Jogo”, acompanha da respectiva tradução em Latim, tal motivo impossibilita-nos, tirar qualquer conclusão.

Urbano Dias, na sua obra “A Vila”, à semelhança de Pomey, também é pouco elucidativo, resumindo a sua abordagem, ao espaço do jogo, dizendo apenas que

“levanta-se no meio de um terreiro um arco de ferro” e que “a uma distancia aproximada a cinco metros do arco, dá-se um traço no terreno: é dali que os jogadores têm de atirar a sua bola de madeira”.

Apesar do citado autor ser conciso, relativamente ao tema que abordamos, as palavras, “terreiro” e “terreno”, alude que a pratica do jogo, decorre num espaço de terra, e por conseguinte ao ar livre.

O mesmo autor referencia a existência de um “traço no terreno”, que circunscreve a área onde os jogadores dão inicio ao jogo, esta menção sugere-nos que o espaço de jogo era delimitado por um traço e que o mesmo faz parte do jogo, isto porque, segundo o autor, quando um jogador bate a sua bola contra a bola do adversário, “como tal força que a leve para além do risco onde os jogadores se colocam para lançarem a bola, e se assim fizer marcará dois tentos”.

“O jogador porem bateu na bola mas não a levou além do risco, por tal razão não ganha tento algum, mas continua a jogar, pondo a sua bola no risco e em frente da outra bola e faz – o Cabro²³...” (Dias, 1922)

Ao examinarmos, a obra de Drumond (1963), podemos constatar, que o referido autor já revelou maior preocupação na descrição do espaço do jogo, dizendo que “obtido o respectivo material, arranjava-se um local, mais ou menos plano e traçava-se um rectângulo, com cerca de 40 a 50 palmos de comprimento por 10 a 12 de largura, cujos lados eram por vezes, limitados por tábuas assentes de cutelo ou por pedras.”

“Em seguida, colocava-se o aro, em posição vertical, a cerca de um metro e cinquenta centímetros do meio da tabela menor que ficava mais alta, enterrando-se o espigão de modo que uma bola, deslizando normalmente, passasse o Ás sem dificuldade.”

A exposição de Drumond, acima transcrita, permite-nos caracterizar, o tipo de superfície utilizada, “local mais ou menos plano”, de terra, como nos sugere a

²³ Bater a bola com pontaria a embocar, passando o aro.

expressão, “enterrando-se o espigão, na mesma descrição podemos verificar que por vezes o campo era delimitado, “por tábuas assentes de cutelo ou por pedras” assumindo uma forma de um rectângulo, “com cerca de 40 a 50 palmos de comprimento por 10 a 12 de largura”, outra informação importante é o facto de o autor identificar a posição do aro no terreno, dizendo que o aro, coloca-se a “cerca de um metro e cinquenta centímetros do meio da tabela menor que ficava mais alta”.

A exposição feita pelo autor Terceirense, Luís Drumond, revelou-se importantíssima para nós, uma vez que, é o autor que melhor caracteriza o espaço de jogo, a partir de um relato de 1963, e que ainda hoje poderemos considerar actual, pelo facto, do Jogo da Emboca jogado presentemente na Terceira, decorrer em condições similares às descritas pelo autor.

Relativamente aos outros autores, Açorianos, que referenciam o “Emboca” nas suas obras etnográficas, Maria Alice Dias (1982) e Frederico Lopes (2003), pouco podemos apurar acerca do espaço do jogo, pelo facto dos referidos autores apresentarem uma definição muito abreviada do termo “Emboca”, e desta curta explicação, apenas, salientam o facto de ambos os autores, de ser este um “*jogo ao ar livre*”.

A publicação da Câmara Municipal de Sesimbra (1988), relativamente ao espaço de jogo, do “Cabo Marre” apresenta-nos, uma descrição estéril, que unicamente nos diz que “o campo terá o comprimento de 2,7 metros do aro à linha da ré”; sobre as “Bolas de Ferro ao Aro”, sendo a única diferença a registar em analogia com o jogo anterior, o caso do comprimento do campo ser mais pequeno, apenas, 1,5 metros de extensão. Segundo a publicação supracitada o jogo das “Bolas de Ferro”, possui um campo, de 2 metros de comprimento da “Bocas” à “Linha da Ré” e a uma distância de uma palheta, para dentro do campo e na direcção da “Bocas” é feita uma cavidade, designada por “Muda”.

Noronha Feio, relativamente ao “Jogo da Bola de Aro”, de São Miguel de Machede, apresenta-nos apenas uma fotografia, de um jogador em pleno jogo, mas seguindo a máxima, uma imagem vale mais do que mil palavras, podemos concluir que o espaço de jogo é plano, em terra batida e jogado ao ar livre, não sendo perceptível qualquer marcação no terreno.

Autores mais recentes como, João Amado e Manuela Hasse, caracterizam o espaço de jogo da Bola de Aro, como sendo praticado de “preferência nas ruas ou locais de terra batida”, onde se marca “três linhas paralelas e equidistantes, onde a primeira constitui a linha contígua do eixo do próprio aro, a segunda é a “linha de anaia” ou cabo e a terceira, a linha de lançamento”, concluindo assim a descrição alusiva ao espaço do jogo.

António Cabral sobre o mesmo jogo, apenas faz menção as três linhas feitas no terreno de jogo, já descritas pelos autores anteriores, e termina dizendo que o aro é enterrado na areia, uma descrição em tudo idêntica à anterior, evidenciando-se pouco esclarecedora. O mesmo autor, descrevendo o jogo, Cabo Marre, jogado em Sesimbra, limita-se apenas a transcrever o já mencionado na publicação da Câmara Municipal de Sesimbra.

Mendes (1999), autor da monografia “O Jogo da Bola de Aro em São Miguel de Machede”, apresenta-nos uma descrição do espaço do jogo bastante alicerçada, caracterizando o tipo de superfície e dizendo que, o local privilegiado, deve ser um espaço de terra batida, plano e liso, enquanto que, relativamente à delimitação do campo, este não tem limites, tal como conhecemos no Jogo da Emboca da Terceira, nem parece ter uma forma definida, os únicos limites que existem são: a linha de “Arraia de Jogo” e a “Linha de Cabos”, estas linhas provisórias, que devem desenhar-se no chão perpendicularmente ao eixo do aro.

A distância da linha de “Arraia de Jogo” ao aro dever ser aproximadamente de 10 metros, enquanto que a distância da “Linha de Cabos” ao aro dever aproximadamente de 20 metros.

Síntese Bibliográfica – Autores, Designação do Jogos, Materiais, Regras/Jogadas e Espaço de Jogo

O quadro abaixo representado, apresenta de forma resumida e simplificada, tudo o que nos foi possível, apurar ao longo da nossa pesquisa bibliografia sobre os jogos de bolas, que pela dinâmica inerente aos jogos tradicionais, prenderam a nossa atenção, sendo os mesmos alvos de uma análise e estudo metódico.

No seguinte quadro, apresentamos todos os autores que ao longo do tempo, nos foram dando referências, úteis ao nosso estudo, como: a designação dos jogos, materiais, regras/jogadas e espaço de jogo.

Relativamente as regras e jogadas do jogo, optamos, por aborda-las em simultâneo uma vez, que as mesmas nos jogos tradicionais, são muitas vezes coincidentes sendo frequente o nome usado para designar uma regra o nome de um a jogada ou acção de jogo.

Quadro I - Designações e Descrições dos Jogos de Bola §§§§§§

AUTOR	Designação do Jogos	Materiais	Regras/ Jogadas	Espaço de Jogo
(Pomey, 1716)	<i>“Truque de Pê”.</i>	- “Aro”. – “Malho”.	- “Coloule por de trás”.	- “Area do jogo”.
	<i>“Jogo da Bola”.</i>	- “Bola”. – “Palheta”.	- “Coloule por de trás”. – “Toque em boque”. – “Fas bulras”. – “Nam joga cô limpeza”.	- “Area do jogo”.
(Dias, 1922)	<i>“Jogo da Emboca”.</i>	- Aro, Bolas e palhetas.	- “Cabro” - “o arco cravado no terreno gira sobre o seu eixo” - “Aro enterrado na areia de modo a permitir a sua rotação.”.	- Exterior (ao ar livre). - “A uma distância aproximada a cinco metros do aro, dá-se um traço no terreno.”
(Drumond, 1963)	<i>“Jogo da Emboca”.</i>	- “Aro de Ferro (Ás)”. – “Duas bolas de madeira”. – “Quatro palhetas de madeira”. – “Cepo de madeira”.	- “Cabo”.- “Culhas”. - Perdidos à rua. - “À falhança”. - Aro enterrado no solo de modo a permitir a sua rotação.	- No exterior (ao ar livre) - “Local plano”. - “um rectângulo com cerca de 40 a 50 palmos de comprimento por 10 a 12 de largura, cujos lados eram, por vezes, limitados por tábuas assentes de cutelo ou por pedras.” - Distancia do aro à tabela menor que ficava mais alta oposta à Ré +/- 1,5 metros. - “Patrão”
(Noronha, 1980)	<i>“Toque-emboque”.</i>			- No exterior (ao ar livre).
(Dias, 1982)	<i>“Jogo da Emboca”.</i>			- No exterior (ao ar livre).
(Feio, 1985)	<i>“Jogo do Aro”.</i>	- Aro, Bolas e palhetas. - “Um aro”. – “Duas bolas de madeira”. – “Uma palhetas”.		- No exterior (ao ar livre) - “Local plano”. - Sem delimitações

§§§§§§

(Sesimbra, 1988)	<i>“Cabo Marre”</i> .	- Aro, Bolas e palhetas.	- “Cabo” - “Chicoboque”	- Comprimento 2,7 metros do Aro à linha da Ré.
	<i>“Bolas de Ferro ao Aro”</i> .	- Aro, Bolas e palhetas.	- “Marre” - “Cadó” - “Aro com efeito giratório”.	- Comprimento 1,5 metros do Aro à linha da Ré.
	<i>“Bolas de Ferro”</i> .	- Bolas e palhetas.	- “Cabo” - “Marre” - “Cadó”	- Comprimento 2 metros das Bocas à linha da Ré. - À distancia de uma palheta, para dentro do campo e na direcção da “Bocas” é feita uma cavidade designada por “Muda”.
(Amado & Hasse, 1992)	<i>“Jogo do Aro”</i> .	- “Um Aro”. - “Duas bolas”. – “Uma palheta”.	- “Cabo” - “Algumas situações do jogo a bola pode ser jogada com o cabo (da palheta) ou à mão”.	- “Ruas ou locais de terra batida”. - “Marcam-se três linhas paralelas equidistantes”. Linha contínua do eixo do próprio aro e a segunda é a linha de anaia ou cabo e a terceira é a terceira é a linha de lançamento.
(Conde, 1995)	<i>Jogo da Bola de Aro</i>	- Aro, Bolas e palhetas.		- Comprimento 2,7 metros do Aro à linha da Ré.
(Cabral, 1998)	<i>“Cabo Marre”</i> .	- Aro, Bolas e palhetas.	- “Cabo” - “Chicoboque” - “Marre” - “Cadó” - “Aro com efeito giratório”.	- Comprimento 1,5 metros do Aro à linha da Ré.
(Mendes, 1999)	<i>“Bolas de Ferro ao Aro”</i> .	- Aro, Bolas e palhetas.	- “Anhas” - “Jogada de Sacouto” - “Embocada”	- Não tem limites - Traço no terreno a 5 metros do Aro (local de lançamento das bolas). - Três linhas paralelas equidistantes”. Linha com eixo do próprio aro e a segunda é a linha de anaia ou cabo e a terceira é a terceira é a linha de lançamento.
(Lemos, 2001)	<i>Toque-emboque</i>			- No exterior (ao ar livre).
	<i>Truque</i>			- No exterior (ao ar livre).
(Lopes, 2003)	<i>“Jogo da Emboca”</i> .			- No exterior (ao ar livre).

II - LOCALIDADE DE ESTUDO: CARACTERIZAÇÃO DA FREGUESIA DE SANTA BARBARA²⁵

Localizada a cerca de 13 km da sede do município, cidade de Angra do Heroísmo, a freguesia de Santa Bárbara é uma das mais antigas e importantes do Concelho.

Ocupa quase 18 km² de terras baixas e muito férteis, sobretudo, para os cereais, uma vez que está rodeada de pequenas elevações que abrigam as respectivas. Uma dessas elevações (a Serra de Santa Bárbara) é a mais alta (1.080 metros) de toda a ilha Terceira.

Actualmente e de acordo com a estimativa da Junta de Freguesia, terá 1. 317 Habitantes, o que traduz um declínio substancial, provavelmente derivado de um forte incremento da emigração para os E U A, e Canadá.

A freguesia de Santa Bárbara assenta numa economia de base agrícola e rural. Tradicionalmente, a principal base económica da população foi, e ainda é, a agricultura, embora também se registassem um grande número de oficiais de ferreiro, carpinteiros e fagueiros (lenhadores). Nas últimas décadas, desenvolveu-se a indústria de lacticínios, a arte das rendas e bordados feitos em casa e os ofícios ligados á construção civil.

O sector secundário, continua marcado pelas oficinas de carpintaria e mecânica, o comércio é muito reduzido e escasso e a população depende, em grande parte, de Angra do Heroísmo para se abastecer de bens e de produtos que ultrapassam o consume corrente. Os acessos são razoáveis e existem transportes regulares e diários.

Na área da escolaridade, funcionam escolas para o ensino pré-primário e para o básico, 1º. Ciclo. A partir desse nível, as crianças frequentam os estabelecimentos existentes em Angra do Heroísmo.

²⁵ Condensado e adaptado a partir de (Rodrigues, 2001)

No âmbito da saúde, a dependência de Angra do Heroísmo é praticamente total, uma vez que na freguesia apenas funciona um posto médico. A situação é semelhante no capítulo da assistência social.

Para prática desportiva, existem um campo de futebol e um polidesportivo, habitualmente utilizados por duas equipas de futebol de cinco e por uma de basquetebol feminino, a Casa do Povo é a instituição que melhor dinamiza estas actividades. As práticas culturais são escassas, por falta de espaços adequados, embora exista uma Filarmónica, (fundada em 1877) e um Grupo de Violas.

III - METODOLOGIA

O nosso objecto de estudo, o Jogo da Emboca, caracteriza-se por ser um jogo que está caindo em desuso, encontrando num pequeno grupo de idosos, os únicos resistentes, de uma pratica secular.

Assim, o método usado na escolha da nossa amostra, não foi aleatório, centrou-se num grupo de idosos, que encontram no Jogo da Emboca, o principal meio de entretenimento e de convívio.

Delimitação do Estudo e Caracterização da Amostra

O estudo foi essencialmente conduzido num grupo de praticantes, residentes na freguesia de Santa Barbara e na vizinha freguesia das Doze Ribeira. A dimensão da nossa amostra é de (12) doze indivíduos do sexo masculino, com idades compreendidas entre os 57 e os 85 anos, todos residentes nas freguesias de Santa Barbara e Doze Ribeiras, tendo todos eles em comum o gosto pela prática do Jogo da Emboca e frequência do mesmo espaço de jogo.

A técnica de amostragem utilizada foi a não probabilística de conveniência²⁶, isto porque a amostra foi seleccionada de acordo com vários critérios, que consideramos importantes, tendo em conta o objectivo da nossa investigação, tais como: a) a prática e conhecimento do Jogo da Emboca; b) residirem na proximidade do local de estudo; c) idade superior a cinquenta e cinco anos, e d) participação voluntária no estudo. Em relação à idade, constatamos através do estudo exploratório que os indivíduos com idades superiores a cinquenta e cinco anos são os principais praticantes e os mais dedicados ao Jogo da Emboca, por conseguinte os melhores conhecedores do jogo.

²⁶ Segundo (Carmo & Ferreira, 1998).

O Método

Recorremos ao método etnográfico, por ser um processo de investigação que melhor se aplica a este estudo em particular por permitir segundo (Carmo & Ferreira, 1998), uma extensa e variada recolha de dados, de uma forma naturalista, isto é, sem que o investigador interfira na situação que está a estudar, gestão do estudo e das técnicas de forma flexível que bem conduzidos, permitem uma compreensão da cultura de uma dada organização, da maneira como os seus elementos interagem uns com os outros e da influência do contexto no comportamento dos indivíduos.

As Técnicas

Iniciamos o nosso trabalho, com um estudo exploratório, recolhendo os dados, através da observação participante, análise de documentos, recolha de artefactos, gravações vídeo e áudio e entrevistas exploratórias conduzidas de forma aberta, tendo como objectivo a identificação dos elementos do jogo de forma a permitir-nos depois recorrer a outras técnicas como: a entrevista semi-directiva²⁷, e a análise do conteúdo das respostas recolhidas pela entrevista.

A técnica da entrevista foi aplicada com o formato de semi-directiva, sendo organizada em cinco blocos distintos, a história, material, regras, participantes e espaço do jogo. Este instrumento de pesquisa, foi elaborado através de uma sequência de perguntas-guia, relativamente abertas, de forma a possibilitar ao entrevistado falar abertamente, com as palavras que desejar e pela ordem que lhe convier. Isto permite ao entrevistador, conduzir a entrevista de forma natural colocando as questões no momento mais apropriado, empenhando-se por reencaminhar a entrevista para os objectivos sempre que o entrevistado deles se afastar.

Por fim, procedeu-se à análise de conteúdo das respostas recolhidas, através de um sistema categorial²⁸, que possibilitou organizar as respostas, permitindo uma maior compreensão e exposição do jogo e dos seus elementos característicos.

²⁷ (Quivy & Campenhoudt, 1998)

²⁸ Idem

Procedimentos

Para a realização deste trabalho foi essencial recorrer à recolha do maior número de informações que, possibilitassem de algum modo, constituir uma base de dados sobre o jogo em Portugal e particularmente na Ilha Terceira nos Açores. Esta pesquisa foi bastante morosa, exigindo de nós uma total disponibilidade e dedicação, uma vez que as fontes documentais eram escassas e muitas vezes de difícil interpretação. No entanto, tínhamos a consciência que o trabalho que nos propusemos fazer, apresentaria dificuldades acrescidas, pelo facto de ser um jogo em vias de extinção, a confirmação das referidas dificuldades veio-se a comprovar aquando da pesquisa bibliográfica. Este facto conduziu-nos, a uma maior atenção sobre os poucos praticantes que ainda praticam o jogo e sobre todos aqueles que do jogo só subsiste a memória.

Numa primeira fase, foi fundamental, percorrer toda a Ilha Terceira, com o intuito de identificar, pessoas ou lugares onde permanecesse a pratica do jogo ou a memória deste.

Assim, foi inevitável definir a amostra, que por meio de estudo exploratório no terreno nos conduziu à freguesia de Santa Barbara, Ilha Terceira nos Açores. Do reconhecimento da possível amostra, resultou a identificação de doze indivíduos, pelo facto, de ainda hoje, serem assíduos praticantes, apresentarem um elevado conhecimento do jogo e uma disponibilidade total para participarem no estudo.

Realizou-se um processo de identificação dos entrevistados tendo sido atribuído um número a cada um. O trabalho de campo foi realizado na freguesia de Santa Barbara, Concelho de angra do Heroísmo, num lugar designado por ribeira das dez.

Para melhor compreensão do jogo, passamos a ser assíduos frequentadores do local do jogo, onde tivemos a oportunidade de identificar todos os elementos do jogo e de nos iniciar como praticantes. Com o auxílio dos jogadores residentes, podemos aprender e compreender o jogo e assim efectuar um estudo exploratório. Nesta fase do trabalho, os apontamentos, um gravador áudio, uma câmara de vídeo e uma fotográfica

permitiram conversar com as pessoas e colher um grande número de informações, interagindo o mais possível com o seu meio.

Esta abordagem pratica, permitiu-nos contextualizar o jogo e identificar um conjunto de padrões de comportamentos e crenças que possibilitam compreender o modo de agir dos sujeitos do grupo em questão.

A recolha de dados neste estudo foi auxiliada pelo guião de entrevista que (Mendes, 1999) desenvolveu quando realizou o estudo sobre o jogo da Bola de Aro em São Miguel de Machede, Concelho de Évora. Pretendíamos treinar-nos na condução de entrevistas, e verificar se as perguntas que colocávamos seriam apropriadas para extrair e filtrar informações sobre o Jogo da Emboca. A utilização do guião desenvolvido por (Mendes, 1999), justifica-se pelo facto do jogo da Bola de Aro ser muito semelhante ao Jogo da Emboca, apesar de terem nomes diferentes. A utilização, do referido guião, devido às semelhanças entre os dois jogos, ajustou-se perfeitamente ao contexto do nosso estudo.

Depois de testado o guião da entrevista, a aplicação das entrevistas aos sujeitos ocorreu onde e quando eles acharam mais conveniente, para que a entrevista decorresse de forma natural e sintonia como o meio envolvente. O registo e arquivo dos dados, foi feito através de uma gravação áudio.

Congregadas, as respostas foram analisadas quanto ao seu conteúdo, tendo sido elaborado uma categorização e posteriormente subcategorias, que tendo por base os cinco blocos do guião da entrevista, possibilitassem, através de um tratamento quantitativo, dar maior credibilidade às questões, pela quantidade de vezes que se repete uma resposta. Por isso, foi essencial relacionar o entrevistado a um número. Deste modo, em cada pergunta, poderia existir varias respostas, sendo estas codificadas por nós pelo mesmo processo.

IV – ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS DO ESTUDO DE CASO REALIZADO NA FREGUESIA DE SANTA BARBARA

Bloco de História

Os resultados do bloco História permitem-nos, inferir e traçar alguns aspectos relacionados com o passado e a natureza do jogo, depois dos discursos dos indivíduos, participantes da nossa amostra, terem sido sujeitas a análise de conteúdo

Memória do Jogo

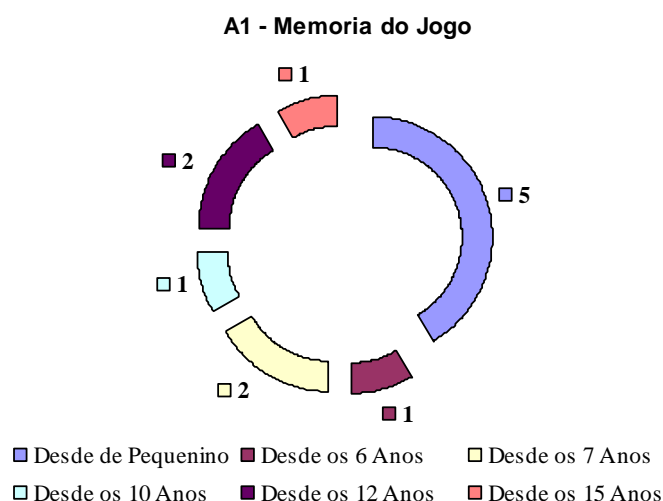
Não podemos mensurar com precisão a idade do jogo, praticado aqui na Freguesia de Santa Barbara, uma vez que não existe qualquer documento ou estudo efectuado, que nos permita, uma real aproximação à origem do jogo, nesta freguesia.

Antes de iniciarmos a apresentação dos resultados propriamente dita, gostaríamos de evidenciar um facto que sobressai logo após uma breve análise às respostas obtidas, junto dos entrevistados, que é o caso do jogo já existir nesta localidade, há pelo menos 51 anos, tendo em conta, que dos 12 entrevistados, o elemento mais jovem, tem 57 anos de idade e afirma que tem conhecimento do jogo desde os 6 anos.

O gráfico A1 que apresentamos, vem comprovar o supracitado, uma vez que 5 dos nossos entrevistados, não são capazes de quantificar, em anos, o momento que tomaram conhecimento do jogo, afirmando que o visionaram “desde pequeninos”. Os restantes 7 entrevistados, recorrendo às suas memórias, tentaram quantificar, por aproximação o período que tomaram conhecimento do jogo, 1 deles afirmando que conhece o jogo “desde os 6 anos”, enquanto que outros 2, afirmaram que conhecê-lo “desde os 7 anos”, apenas 1, diz saber da existência do emboca “desde os 10 anos”, enquanto outros dois referem que “desde os 12 anos”, sabem da presença do jogo na freguesia, por ultimo, apenas 1 diz saber, “desde os 15 anos” da existência do jogo,

facto este que nos permite-nos concluir, que a maior parte dos entrevistados tomaram conhecimento da existência do jogo em criança ou no período de pré-adolescência.

Através da análise do gráfico A1, podemos, inferir que a origem do jogo, na referida freguesia, é muito remota, perdendo-se na memória de muitas gerações, que de herança deixaram o gosto e o saber pratico de um jogo cujo a idade se perde no tempo.



Primeira Experiência

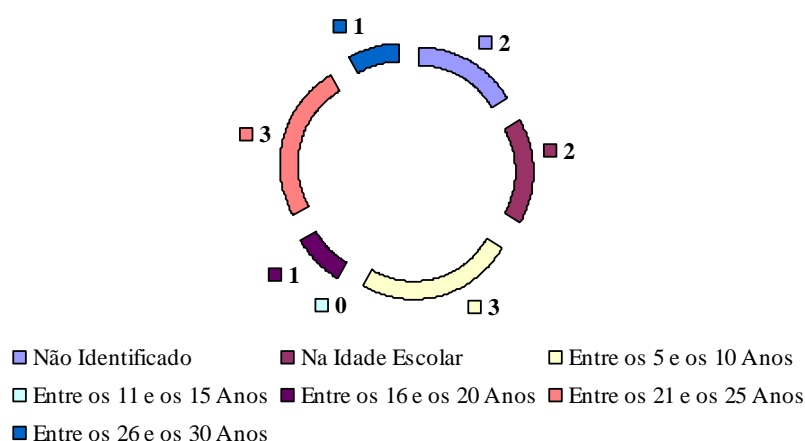
Em relação à primeira experiência pratica do jogo, podemos verificar através do Gráfico A2, que todos os indivíduos da nossa amostra começaram a jogar, como idade inferior ou igual a 30 anos.

Tendo em conta que 2 dos entrevistados não foram capazes de indicar a idade, com que se iniciaram no “Jogo da Emboca” pelo facto de não se recordarem, e que outros 2, afirmam ter começado a jogar ainda em idade escolar, como nos relata os entrevistados números 10 e 9, o primeiro, narrando que “*estava na escola, era pequeno andava na escola*”, enquanto o segundo relata que, “*eu tinha uma emboca minha, a gente quando vinha da escola, veja lá eu ainda andava na escola...a gente jogava quando vínhamos da escola, juntava-se ali aquela canalha a jogar*”, podemos verificar que todos os indivíduos da nossa amostra, começaram a jogar muito cedo, isto porque

através do gráfico podemos encontrar, mais 3 elementos que iniciaram a sua pratica com idade compreendida entre os 5 e os 10 anos.

Os restantes entrevistados que dizem ter iniciado a pratica do Emboca mais tarde são em menor numero (5) e, provavelmente, também começaram a jogar em criança, porém é frequente entre os entrevistados, referirem apenas a idade que tinham quando já jogavam com os adultos e possuíam o pleno domínio técnico-tático do jogo, olvidando as experiências anteriores, pelo facto de as considerarem apenas brincadeiras de crianças. A título de exemplo temos o relato do entrevistado numero 6 que nos diz, “devia ter 18 ou 19 anos quando comecei a jogar emboca como é dado. Mas comecei a jogar com 14 ou 15 anos.”

A2 - Primeira Experiência



Conhecimento de Outros Praticantes

Quando questionamos, os elementos da nossa amostra, sobre o conhecimento de outros praticantes, era nossa intenção, averiguar se existiam outras pessoas, para além das entrevistadas, que pudessem de alguma forma contribuir, para o desenvolvimento do nosso estudo. Ao analisarmos as respostas obtidas, verificamos que os entrevistados, apenas mencionavam, “é os que aqui jogam”, (os amigos e companheiros de jogo), sendo estes na maioria elementos por nós identificados e pertencentes à nossa amostra, também é frequente obtermos respostas como, “lembra-me de muitos, já morreram”, “já morreu quase tudo”, “a força já morreu”.

Tipo de Aprendizagem

Relativamente ao tipo de aprendizagem, verificamos, que as respostas são praticamente unânimes, sendo a aprendizagem por observação e imitação dos jogadores mais “Velhos”, as mais frequentes, apenas o entrevistado numero 7, menciona ter sido um cunhado quem o ensinou a jogar.

Tipo de Competição

Relativamente ao tipo de competição, a questão colocada, aos nossos entrevistados, eram no sentido de saber se existia, torneios organizados ou os jogos limitavam-se apenas a encontros ocasionais.

Ao analisarmos os dados recolhidos através das entrevistas, constatamos que, as respostas são unânimes e categóricas, ao assegurarem que não havia torneios e que os jogos limitavam-se apenas a encontros ocasionais. Porém apesar dos jogos se limitarem a encontros ocasionais, muitas vezes existiam combinações prévias entre os jogadores, com o objectivo de formarem equipas. Esta ocorrência é-nos relatada pelo entrevistado número 11, da seguinte forma: *“oh sim havia até quase sempre até parceiros, por exemplo, eu gostava de jogar mais de parceiro com este. Combinavam-se mesmo para jogar, quando era daquela maneira, quando tinha cinco ou seis pessoas e as vezes tinha mais que se juntavam ali, era perdidos à rua”*, muitas vezes, estas combinações, tinham como objectivo constituir equipas fortes, por se dar o caso de não raras vezes os jogos envolverem dinheiro, tornando-os assim mais competitivos, como afirma o entrevistado numero 12, *“eles jogavam a dinheiro, sabes o que é metia mais entusiasmo, jogavam naquele tempo a meio escudo e a escudo, casavam ali, eram quatro que estavam a jogar pois casavam ali, para picar para ver quais os que ganhavam.”*

Periodicidade da Pratica

No tocante à periodicidade da pratica do jogo, mais uma vez, as respostas são muito coincidentes, afirmando os entrevistados que: “depende muito da épocas, porque de verão, às vezes havia muito que fazer, parava mais um pouco quando era de Inverno,

se o tempo estava bom, acudia mais gente, era mais ao domingo mas de vez em quando, de volta e meia jogavam, aquele que tinha a vida mais encarreirada”. O supracitado testemunho, do entrevistado numero 10, expressa de forma resumida, a intenção de resposta dos restantes participantes.

A principal conclusão que podemos, retirar após a análise desta subcategoria, é que, antigamente, jogavam sobre tudo ao domingo, como nos comprovam claramente as seguintes respostas: “antigamente era ao domingo”, “era mais ao domingo”, “era só ao domingo”, “era só ao domingo e dia feriado”, “era sempre ao domingo depois da missa...”. Porém o entrevistado número 7 diz-nos que antigamente, “era todos os dias à tarde, havia sempre jogos, se não era numa banda era noutra, naquele tempo jogava-se todos os dias.” Contudo reforça, o já citado pelos restantes entrevistados, dizendo, “antigamente era mais ao domingo, mas todos os dias à tarde, jogava-se sempre”, todos aqueles que tinham uma vida mais folgada.

Actualmente, segundo os nossos entrevistados, se as condições climatéricas permitem, joga-se todos os dias. O entrevistado numero 7, alega que actualmente a frequência com que se joga a emboca é menor em comparação com o passado, pelo facto de só existir um espaço de jogo e do Inverno muitas vezes impossibilitar uma pratica regular. “Hoje em dia é raro jogar só ali naquele campo que a gente tem ali e mesmo assim quando chega o Inverno eu vou lá muita vez par jogar e não tenho companhia.”

As principais causas, apontadas, por todos os entrevistados, para o facto de antigamente se jogar, principalmente ao domingo e actualmente se jogar todos os dias, são basicamente duas: o facto de antigamente a vida, ser muito “dura”, tendo que trabalhar muito para poder sustentar a família, não havendo muito tempo para o lazer, e o facto de antigamente não haver reformas, não permitindo que os homens cessassem a sua actividade profissional.

“Agora é todos os dias pois é a gente agora aqui já são velhos já estão reformados, antigamente jogava-se só ao domingo porque de semana não havia tempo, era a trabalhar.”

Localidades da Prática do Jogo

Actualmente só se joga, em Santa Barbara, mas antigamente, como nos afirma o entrevistado numero 11, “havia em quase todas as freguesias”, os restantes entrevistados, apesar de perfilharem da mesma ideia, porém apenas enunciam principalmente as freguesias vizinhas, afirmando que “qualquer uma dessas freguesias (Doze Ribeiras e Cinco Ribeira) tinha três ou quatro jogos.”

Idade dos Praticantes

Quanto à idade dos praticantes, como podemos comprovar através da nossa amostra, os praticantes são na sua maioria idosos já reformados. Após a análise das respostas dos entrevistados, verificamos que todos eles, comprovam o referido dado e alegam que antigamente “eram quase sempre os mais velhos, não digo que pela minha idade que tenho hoje (72 anos), mas vamos lá com 30, 40, de 20 para cima, até aos 50, 60, já de 60 para cima não é para qualquer um”, como nos narra o entrevistado 9.

Outra prova bem elucidativa da idade dos praticantes é-nos dada, pelo entrevistado numero 2, que diz: “*naquele tempo mais ou menos como eu (76 anos), mas começaram em novos. Hoje é mais pessoas idosas*”.

Sexo do Praticantes

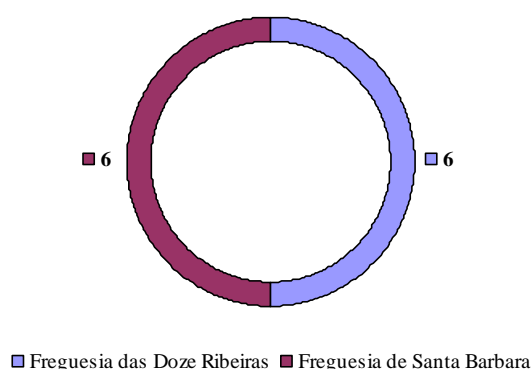
No que toca ao sexo dos praticantes, mais uma vez as respostas obtidas, são unânimes, o jogo é “só de homens” como nos afirma o entrevistado numero 11.

Área de residência dos Praticantes

Antigamente, pelo facto de haver, “Jogos da Emboca” em praticamente todas, as freguesias da Ilha Terceira, o espaço do jogo, coincidia, com a área de residência. Como teremos oportunidade de ver através do gráfico D3, o mesmo, já não se verifica actualmente.

Considerando os indivíduos da nossa amostra, podemos constatar que os mesmos, estão distribuídos uniformemente, entre duas localidades, Freguesia das Doze Ribeiras e Freguesia de Santa Barbara, isto explica-se pelo facto, apenas existir um campo de Jogo da Emboca, em actividade na Ilha e deste ficar situado na freguesia de Santa Barbara, junto da placa que indica o a entrada na freguesia das Doze Ribeiras.

D3 - Área de Residência dos Praticantes



BLOCO DO MATERIAL DO JOGO

Nome do Material

Todos os elementos da amostra, apontaram como material essencial ao jogo, o Aro, as Palhetas, as bolas e o Calço. No entanto, há a registar o facto de um dos entrevistados, dizer que o material indispensável ao jogo, é “Primeiramente o campo com as suas medidas mais ou menos, quer dizer umas medidas, uns são mais outros são menos, mas pronto e depois é as bolas o aro, o calço que é a que bocado de madeira que se põe depois e a respectiva palheta.



Material do jogo para jogar “mão por mão”, 2 Bolas, 2 Palhetas, o Aro e o Calço.

O entrevistado numero 1, insere o giz e o quadro, onde se regista os pontos obtidos no jogo, como material de jogo.



Material de jogo para jogar “mão por mão” e ao fundo o quadro para registar os pontos dos jogadores.

Variedade de Instrumentos

O material de jogo é muito similar, variando apenas na forma ou no tamanho, no entanto não denotam diferenças significativas, como nos comprovam os entrevistados, “Nas palhetas há diferença até para bom é cada um fazer a palheta à sua maneira por à diferença de umas para as outras. A palheta tem o cabo que pega para diante um bocadinho, mas umas como um jeito e outras com outro. Também há a palheta para quem joga com a mão esquerda, a palheta é feita à esquerda.” “Palheta de esquerda, as vezes há um gajo esquerdo que gosta de jogar.” “As vezes uns querem fazer uma palheta à sua maneira mas aquilo é quase tudo igual, a diferença que há é que o que é canhoto tem que ter uma palheta, canhota.”

Materiais de Fabrico

Quanto ao material de fabrico dos instrumentos do jogo, os elementos da nossa amostra, não tem duvidas nem dificuldades em dizer que: as bolas são feitas de madeira, assim como as palhetas e o aro é de ferro. Porém mencionam que as bolas, não podem ser feitas de qualquer madeira e apontam o “bucho”, o “pau branco”, o metrosil e o “almo” como as melhores madeiras, para o confecção das bolas, porem as palhetas, podem ser feitas de uma madeira qualquer.

Fabricante dos Materiais de Jogo

Os entrevistados responderam-nos que, o fabrico do material do jogo é repartido, entre o ferreiro que faz o Aro e o carpinteiro que faz as Bolas e as palhetas sendo que estas podem ser feitas por qualquer pessoa, sendo na maioria das vezes feitas pelos próprios jogadores.

Fornecedor

Os fornecedores dos materiais do jogo são os próprios, jogadores, que vão ao mato, escolher e cortar a madeira para o fabrico das bolas, da mesma forma um dos

jogadores, dá um pedaço de ferro que tem em casa, (que sobrou de uma obra de construção civil ou até então foi oferecido por um pedreiro), para a construção do Aro.

No final, as despesas decorrentes do fabrico das bolas pelo carpinteiro e do aro pelo ferreiro são divididas por todos os jogadores, isto não invalida que um jogador não possa ter material próprio, e o coloque à disposição de todos, se assim acontecer os jogadores encarregar-se-ão de arrumar o material e de o preservar em boas condições.

Bloco de Regras

Tipo de Organização

A competição é feita de duas formas, partidas individuais, “mão por mão”, ou “a pares”, defrontam-se duas equipas, formadas por dois jogadores cada uma.



Jogo “mão por mão”²⁹

²⁹ (Araújo, 2004)

O início da partida, não obedece a nenhuma regra, por isso a partida é iniciada por qualquer um dos dois jogadores, quando é uma partida “mão por mão” ou por qualquer um dos quatro jogadores se é uma partida de “pares”. Nas partidas de pares, enquanto um jogador, conquista pontos mantêm-se sempre a em jogo, até ao momento em que o adversário conquista pontos, sempre que o jogador não adquire pontos cede a “mão” ao seu parceiro de equipa.

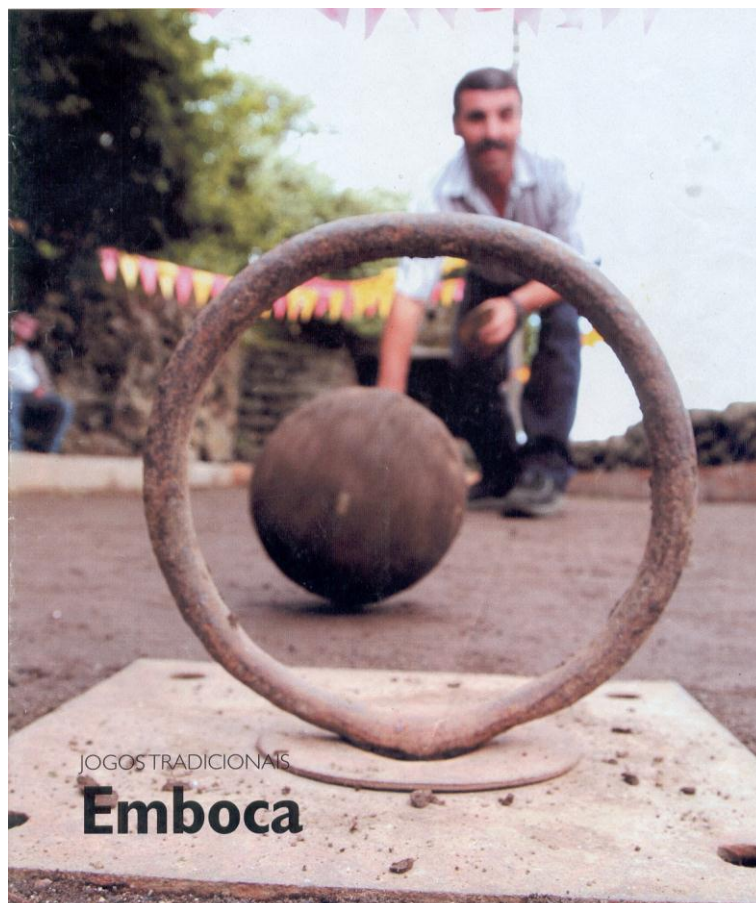
Iniciada a partida, todos os recomeços dos jogos, são feitos pelo jogador que pontuou no jogo anterior. Outro dado importante, havendo interessados em jogar, esperam pela “sua vez”, pois o indivíduo ou a equipa que perde, cede o lugar a outros jogadores, respeitando assim a regra, “perdidos à rua”.

Numero de Pontos

As partidas do Jogo da Emboca, não são cronometradas, porem são delimitadas por um, determinado número de pontos, previamente acordado pelos jogadores, assim o número de pontos pode variar, consoante o numero de jogadores interessados em jogar, podendo uma partida, terminar sempre que se atinge aos 15, aos 20, aos 30 ou até mesmo aos 40 pontos. O mais frequente e por norma é as partidas terminarem aos 30 pontos.

Começo do Jogo

O começo da partida, como já foi referido anteriormente, é feito de forma aleatória, com um dos participantes do jogo, a colocar-se junto à Ré, lançando a respectiva bola, com o auxilio da palheta, em direcção ao Aro, do mesmo modo procede o adversário.



Lançamento da bola no início do jogo³⁰

Obtenção de Pontos

A obtenção de pontos é feita do seguinte modo: 2 pontos se por cada vez que o jogador emboca a bola no aro, através do lançamento de início ou reinício de jogo, 1 ponto cada vez que o jogador durante o jogo emboca a bola no aro e 4 pontos, cada vez que o jogador conclui a jogada do “Cabo”, com sucesso.

³⁰ Idem



Jogada do “Cabo” se bem sucedida são 4 pontos³¹.



Embocar a bola obtenção de 1 ponto³².

³¹ Idem

³² Idem

Outras Regras/Jogadas

Muitas das regras já, foram citadas, no entanto os nossos entrevistados destacam, a regra da permuta da “mão”, para o jogador adversário, sempre que não pontua e no caso do jogo ser a “pares”, procede-se à substituição dos jogadores da mesma equipa.

O jogador que pontua é começa a jogar primeiro no jogo seguinte. Uma das regras mais importantes, pelo facto de permitir ou não, realizar a jogada pela qual se conquista mais pontos (4), é a regra dos “Cabos”. Outra regra que se deve respeitar durante todo o jogo é a regra de “jogar limpo”, isto é não jogar de “mão cheia” ou de “punhado” durante a execução de um “Cabo”, assim como não é permitido empurrar a bola com a muita para além da posição do “Calço” (ver a Baixo) e por ultimo temos a, já citada, regra dos “perdidos à rua”.



Execução da jogada do “Cabo” com infracção da regra “jogar limpo”³³

Penalizações

Um jogador é penalizado sempre com, a conquista de um ponto por parte do adversário, sempre que, der um “Rabão”, do mesmo modo é penalizado, com a

³³ Idem

conquista de 4 pontos do adversário, sempre que após a execução de um “Cabo” a sua bola embata na Ré.

Arbitragem

Todos os entrevistados, afirmaram que nunca existiu, “até á data não tem existido aqui”, “as vezes, os jogadores discutiam, mais um com o outro, mas arranjavam-se. Não tem juiz”, quando não existe entendimento entre dois jogadores, “o árbitro é os que estão a ver”, o entrevistado refere-se à assistência.

Individual ou por Equipas/Numero de Participantes/ Limite de Participantes.

Segundo os entrevistados, “pode-se jogar dois contra dois ou um contra um, mão por mão, pode-se jogar das duas maneiras conforme o número de pessoas que tenha para jogar”, um dos entrevistado diz que também é possível jogar três jogadores neste caso é como se fosse “mão por mão”, “cada um joga para si”, todavia “o normal é quatro ou dois contra dois ou então mão por mão”. O limite de participantes em cada jogo é de 4 jogadores.

BLOCO DE ESPAÇO DE JOGO

Tipo de Superfície

As respostas obtidas pelas entrevistas são evidentes, quanto ao tipo de superfície do jogo, tem que ser uma área de terra batida e plana, como podemos constatar na imagem.



Superfície plana de terra batida

Delimitação/Materiais de Marcação/ Duração das Marcações

Como podemos ver na imagem anterior, o terreno de jogo é sempre delimitado, “Tem que ter sempre uma coisa para aguentar a bola” como nos diz o entrevistado numero 8, normalmente a delimitação é feita com o recurso a tábuas de madeira devidamente colocadas e afirmadas com pregos, a estacas de madeira enterradas no solo, após a delimitação do espaço de jogo, este assume a configuração de um rectângulo, cujo as dimensões são variáveis, de acordo o gosto dos praticantes e com a dimensão do espaço obtido para a construção do jogo.

Se área de construção é ampla o rectângulo de jogo pode ter, 5 metros de largura por 15 de comprimento, independentemente da dimensão do espaço de jogo, o aro é colocado num ponto, cujo a distancia as tabelas laterais é equivalente a metade da largura do terreno e a uma distancia nunca inferior a um metro e meio da tabela oposta à Ré. Não sendo frequente, é possível existir junto à Ré, uma linha provisória, feita com a ponta da palheta por um jogador, que delimita a área de lançamento da bola no inicio do jogo, à excepção desta linha, todas as marcações ou delimitações efectuadas são permanentes, uma vez que o espaço de jogo é concebido exclusivamente para o Jogo da Emboca.

V - EXPERIÊNCIA PRÁTICA DO JOGO DA EMBOCA

Com o objectivo de adquirirmos um conhecimento teórico-prático mais aprofundado do “Jogo da Emboca” procuramos pessoas que, de alguma forma, nos familiarizassem com o jogo e com toda a sua dinâmica. Um conjunto de pessoas, transmitiu-nos todo um saber teórico-prático, assente no saber fazer, que nos permitiu, não só, aprendermos a jogar o emboca como nos possibilitou, recrear dos os procedimentos necessários para que se possa jogar o emboca.

Com os conhecimentos que íamos adquirindo, fomos dando forma à nossa vontade de vivenciar toda a dinâmica inerente ao emboca, então começamos por adquirir o material de jogo, este processo passou por diversas fases: adquirir, um pedaço de ferro, leva-lo ao ferreiro para que este construísse o aro de jogo. Feito o aro, chegara o momento de fazer as bolas de jogo, para tal, fomos ao mato procurar a madeira mais recomenda para o fabrico das bolas, cortamos a madeira e leva-la a um carpinteiro capaz de confeccionar duas esferas de madeira perfeitas e iguais, com um diâmetro sensivelmente menor que o diâmetro do nosso aro.

Feito o aro e as bolas, necessitávamos das palhetes, então, fizemos nós próprios as palhetas, isto porque a maior parte dos jogadores da emboca, confeccionam a sua palheta de acordo com as suas características e gostos pessoais, depois pegamos num pedaço de madeira cortamo-lo e fizemos dele o alço ou cepo.

Adquirido o material de jogo, necessitávamos construir o terreno de jogo, para tal, procuramos o terreno mais indicado, que possibilitasse a construção de um bom campo de emboca, então pedimos autorização ao Concelho Directivo da Escola Básica dos Biscoitos, para construir o campo no recinto da escola, concedido a autorização, posemos mãos à obra, com a ajuda de amigos, vizinhos e praticantes do emboca iniciamos os trabalhos de construção.

Procederemos ao relato de todo o processo da construção do campo do emboca, através da exposição de uma sequencia de imagens que fomos captando e que explicam todas as etapas da construção.



Limpeza e terraplanagem do local de construção



Aplicação de terra argilosa para formação da base da área de jogo



Terraplanagem da terra argilosa



Terraplanagem da terra argilosa



Aplicação de varias camada de terra argilosa na base da área de jogo



Batimento da terra argilosa para formar uma base tipo tijolo, compacta.



Continuação da imagem anterior



Continuação da imagem anterior



Base do área do jog, devidamente compactada e aplanada



Continuação da imagem anterior



Nivelamento da base da área de jogo



Continuação da imagem anterior



Fazer a esquadria do espaço de jogo



Aplicação das tabelas que delimitam o espaço de jogo



Continuação da imagem anterior



Continuação da imagem anterior



Aplicação da ultima camada de terra argilosa e respectivo nivelamento para posteriormente ser batida



Espaço de jogo terminado devidamente delimitado com uma base de terra argilosa batida, plana e lisa.



Espaço do jogo com as bolas e o aro



Equipa de trabalho

Dia da inauguração do Jogo da Emboca









VI - GLOSSÁRIO

A

Acácia – Nome popular de um tipo de madeira.

Almo – Nome popular de um tipo de madeira.

Aparceirados – Equipas de dois jogadores.

Arco de Ferro ou Aro ou Ás – Objecto usado para jogar ao emboca.

Areusco – Terra arenosa.

B

Bater – Expressão equivalente a “dar um cabo”, é utilizada pelos jogadores da emboca.

Barras – Riscos cunhados no aro que indicam por onde a bola deverá entrar obtendo pontos.

Bocas – Sinónimo de “Barras” no Jogo da Emboca. No jogo das “Bolas de Ferro” é um buraco feito no chão com uma das bolas de jogo.

Boca do Aro – Face do aro por onde a bola deverá entrar obtendo pontos.

Bucho – Nome popular de um tipo de madeira.

C

Cabo – Regra/jogada de Jogo

Cabro – Regra/jogada de Jogo da Emboca

Cadó – Regra/jogada que possibilita colocar a bola em local jogavel.

Casar um Escudo – Apostar um escudo

Cepo – Pedaco de madeira usado, para apoiar a bola, para a execução do cabo no Jogo da Emboca da Ilha Terceira.

Chiboque - Regra/jogada de Jogo

Criptomeria – Nome popular de um tipo de madeira.

Culhas – Antónimo de “Bocas do aro” nos jogos com aro.

Custaneiras – Tábuas resultantes da limpeza da madeira.

D

Dar de Arrasto – Execução da jogada do cabo sem o auxílio do cepo.

Dar um Cabo – Designação popular da jogada do cabo

E

Emboca – Nome de um jogo tradicional e Sinónimo do termo embocar.

Embocadela – Sinónimo de embocar

Embocar – Designa a acção de fazer passar a bola pelas bocas do aro.

Embocazinha – Jogo da emboca para crianças.

Espiga de Ferro – Peça de ferro, do aro, cravado no solo para manter o aro na posição vertical.

Espigão – Sinónimo de espiga de ferro

F

Faia - Nome popular de um tipo de madeira.

Estar Doce – Momento em que a bola está encostada à bocas do aro.

Falhaça – Regra/ jogada da emboca.

I

Ir a Sortes – Sortear

L

Lá Fora – Termo usado popularmente pelos açorianos quando se mencionam o Continente Português.

Linha do Aro – Linha imaginária ou não contígua ao aro.

Linha de Anaia – Traço no terreno de jogo que no Jogo da “Bola de Aro” fica uma distância de dez metros do Aro.

Linha de Cabos – Traço no terreno de jogo que no Jogo da “Bola de Aro” fica uma distância de vinte metros do Aro.

Linha da Ré – Traço no terreno de jogo que no “Cabo Marre” fica uma distancia de 2,7 metros do Aro, no jogo das “Bolas de Ferro ao Aro”, fica a uma distancia de 1,5 metros do Aro, no jogo das Bolas de Ferro a uma distancia de 1,5 da “Bocas”.

M

Mão de Dient’/ Mão de Diante – Direito de jogar primeiro.

Mão por Mão – Jogo individual, um conta um.

Marre – Regra/jogada dos jogos Cabo Marre, Bolas de Ferro ao Aro e Bolas de Ferro.

Muda – Marcação feita no solo no jogo das Bolas de Ferro.

P

Palheta – Objecto usado para jogar emboca.

Palheta à Canhota – Palheta confeccionada para o jogador esquerdino.

Palmo – Unidade de medida muito usada nos meios rurais açorianos é equivalente a vinte e dois centímetros.

Para diant’ – Para a frente.

Patrão – Traço no terreno feito atrás do aro a uma distância igual ao comprimento de uma palheta.

Perder a Mão – Deixar de usufruir do direito de jogar.

Perder o Jogo à Mingua – Perder o jogo com facilidade.

Perdidos à Rua – Os jogadores vencidos num jogo cedem o lugar a outros jogadores.

R

Rabão – Designação atribuída à penalização de um ponto, quando a bola arremessada o no inicio do jogo não ultrapassa a linha imaginaria contigua pelo aro.

Ré – A menor tabela do terreno de jogo que fica mais distante do aro.

Riscos - Pontos

T

Tentos - Pontos

Ter a Mão – Usufruir do direito de jogar.

VII – CONCLUSÕES

Conclusões

A freguesia de Santa Barbara na ilha Terceira, Açores, é a única localidade da ilha onde o jogo ainda resiste, sendo praticado, diariamente, por um grupo de idosos, que encontraram no “Jogo da Emboca”, a principal forma de passatempo.

Através das informações que dispomos, parece-nos que o “Jogo da Emboca” pode ser enquadrado no domínio dos jogos tradicionais, mas não populares. Isto porque a sua prática se conhece desde tempos mais recuados como afirmamos ao longo do trabalho, por serem os seus praticantes membros da nobreza como nos revela o documento iconográfico apresentado, todavia, não nos permitindo ter a certeza de não ter sido esta manifestação se estendido para as classes populares antes dos finais do século XIX e/ou princípios do século XX.

Situar temporal e especialmente o “Jogo da Emboca” é uma tarefa extremamente complexa, diríamos mesmo impossível, se quisermos identificar a sua origem. No entanto todos os dados recolhidos, remete-nos para a consideração da existência deste jogo ou similar, para bem mais de 500 anos de existência.

Indicações para Trabalhos Futuros

Tendo em conta que o povoamento dos Açores, teve início no ano de 1439, e que os referidos jogos do truque, do toque-emboque e choca, eram jogados na vila de Aveiro, amuralhada desde 1440, pelos seus residentes, podemos inferir que estes jogos, primárias referências ao “Jogo da Emboca”, poderão ter sido levados, pelos nobres povoadores dos Açores, numa das viagens realizadas com a finalidade de povoar o referido arquipélago. Apesar de não possuímos elementos suficientes que fundamentem a nossa hipótese, gostaríamos de lançar a discussão e ilustrar a necessidade de estudar melhor o “Jogo da Emboca” e outros jogos. Consideramos o nosso estudo não se esgota aqui, é apenas um ponto de partida para a realização de estudos mais exaustivos.

VIII - BIBLIGRAFIA

- Alleau, R., & Matignon, R. (1973). *Dicionário de Jogos*. Porto: Editorial Inova.
- Amado, J., & Hasse, M. (1992). *Jogos e Brinquedos Tradicionais* (1ª ed.). Lisboa: Fundação C. Gulbenkian.
- Araújo, A. (2004, 15/08/04). Emboca Recuperar a Tradição. *Diário Insular* 71, 4, 5, 6, 7, 8, 9. .
- Bluteau, R. (1721). *Vocabulario Portuguez e Latino*. Lisboa Occidental: Officina de Pascoal da Sylva.
- Cabral, A. (1998). *Jogos Populares Portugueses de Jovens e Adultos*. Porto: Editorial Domingos Barreira.
- Caillois, R. (1990). *Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem* (J. G. Palha, Trans. 1ª ed.). Lisboa: Edições Cotovia.
- Carmo, H., & Ferreira, M. M. (1998). *Metodologia da Investigação Guia para Auto-Aprendizagem*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Conde, J. (1995). *Os Jogos Tradicionais na Região de Évora*. Escola Superior de Educação Jean-Piaget, Évora.
- Dias, M. A. B. L. (1982). *Ilha Terceira Estudo de Linguagem e Etnografia*. Angra do Heroísmo: Secretaria Regional de Educação e Cultura/Direcção Regional dos Assuntos Culturais.
- Dias, U. M. (1922). *A Vila* (Vol. 5). Vila Franca do Campo.
- Drumond, L. F. M. (1963). *Jogos Populares Estudo do Folclore Terceirense*. Angra do Heroísmo: Instituto Histórico da Ilha Terceira.
- Feio, N. (1985). *Portugal Desporto e Sociedade* Lisboa Edições Terra Livre.
- Guedes, G., & Augusto, M. (1989). *Actas do 1º Encontro nacional dos Jogos da Malha e Mostra de Jogos Tradicionais Portuguese*. Oliveira de Azeméis: Câmara Municipal de Oliveira de Azeméis.
- Guedes, M. d. G. S. (1990). *Jogos Tradicionais Portugueses Motricidade e Desenvolvimento, Actas das Jornadas de Reflexão: Os Jogos Tradicionais em Portugal* Guarda: IPG e DGD.
- Lopes, F. (2003). *Notas Etnográficas* (2ª ed.). Angra do Heroísmo: Instituto Histórico da Ilha Terceira.

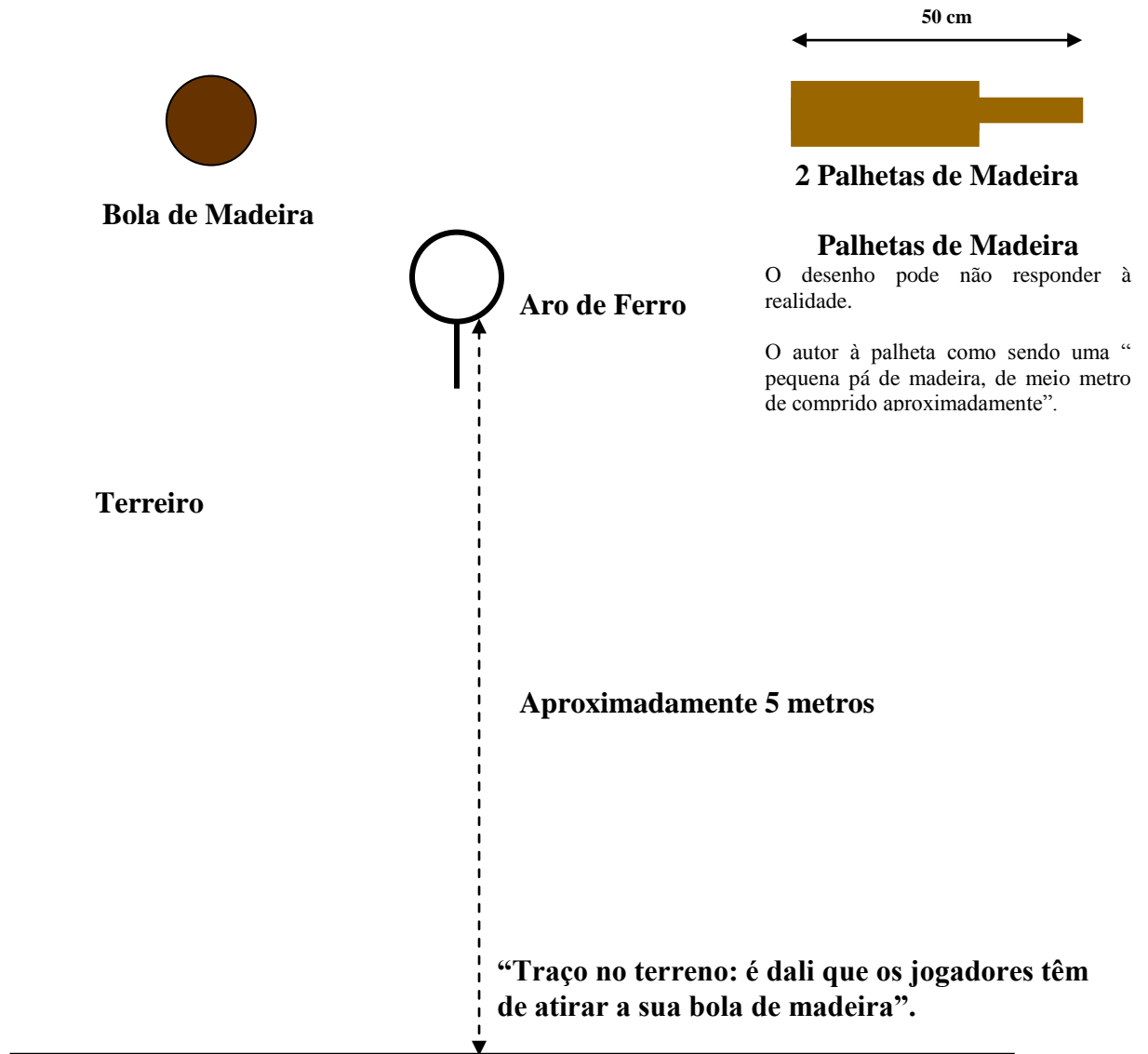
- Mendes, N. (1999). *O Jogo da Bola de Aro em São Miguel de Machede*. Unpublished Monografia Universidade de Coimbra, Coimbra.
- Pomey, P. F. (1716). *Indiculo Universal*. Evora: Officina da Universidade
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. V. (1998). *Manual de Investigação em Ciências Sociais* (2ª ed.). Lisboa: Gradiva.
- Rodrigues, J. (2001). *Freguesias – Autarcas do Século XXI (vol.VIII) – Lisboa, Setúbal, Açores e Madeira* Porto: Edições Asa.
- Rodrigues, M. D. M. (2002). *O Jogo do Beto no Concelho da Lousã*. Unpublished Monografia, Universidade de Coimbra, Coimbra.
- Serra, C. (1990). Materiais de Jogo Recolha e Registo Responsabilidade e Metodologia, *Actas das Jornadas de Reflexão: Os Jogos Tradicionais em Portugal* (pp. 82). Guarda: IPG e DGD.
- Sesimbra, C. M. d. (Ed.). (1988). *Jogos Populares do Conselho de Sesimbra*. Sesimbra: Câmara Municipal de Sesimbra.

IX – APÊNDICES

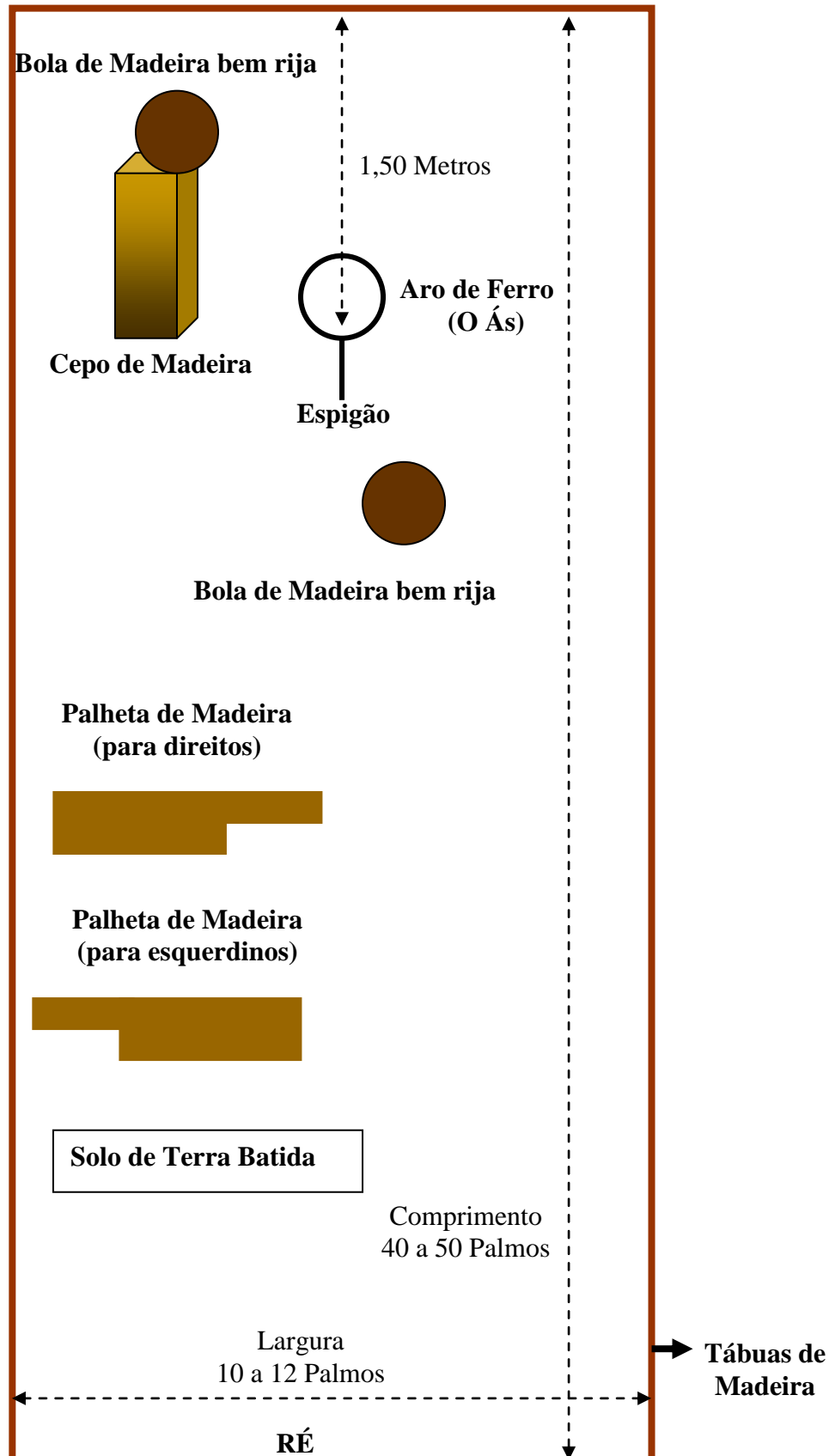
Representações Gráficas

Material do Jogo da Emboca na Ilha de São Miguel

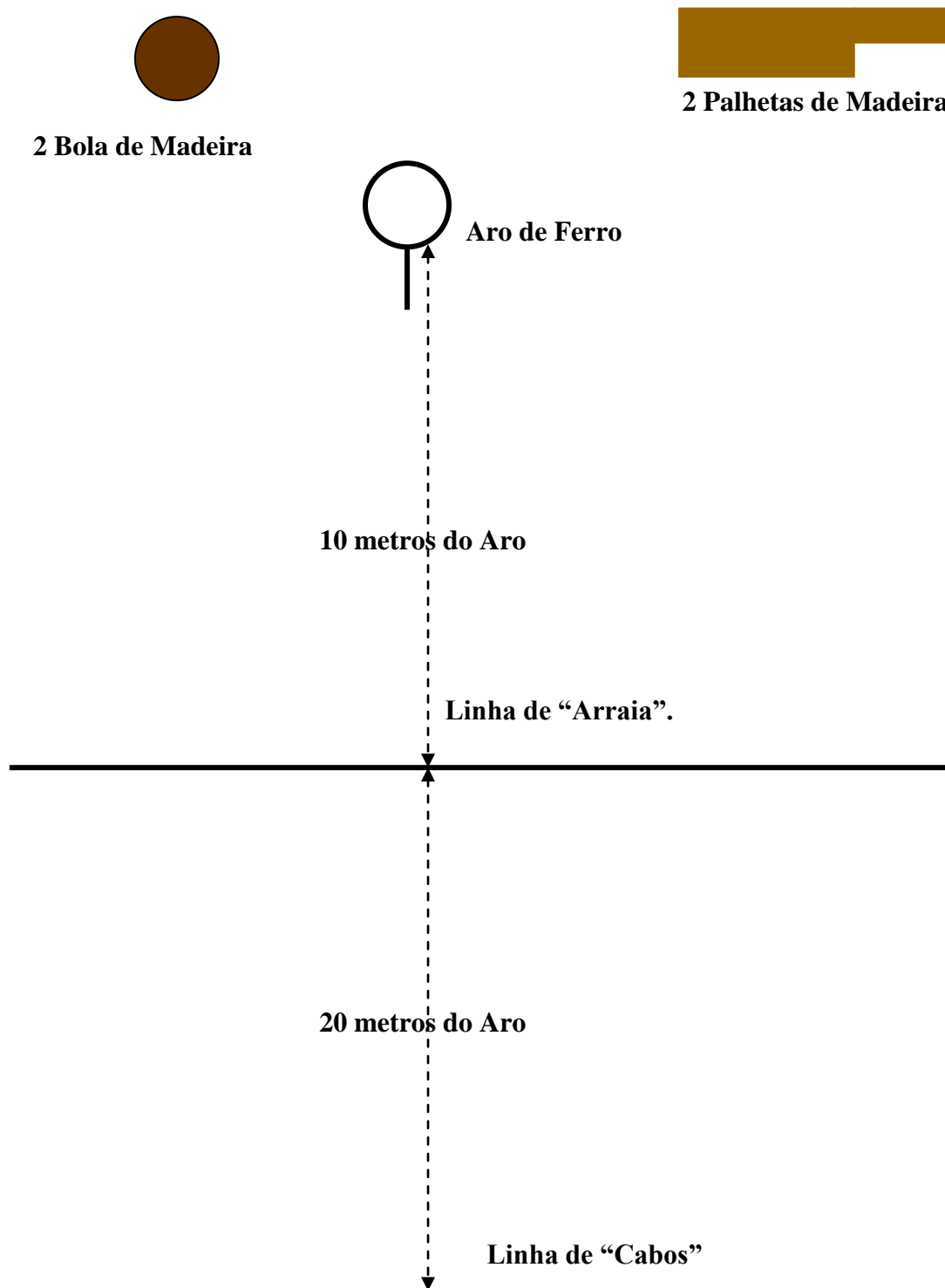
(Dias, 1922)



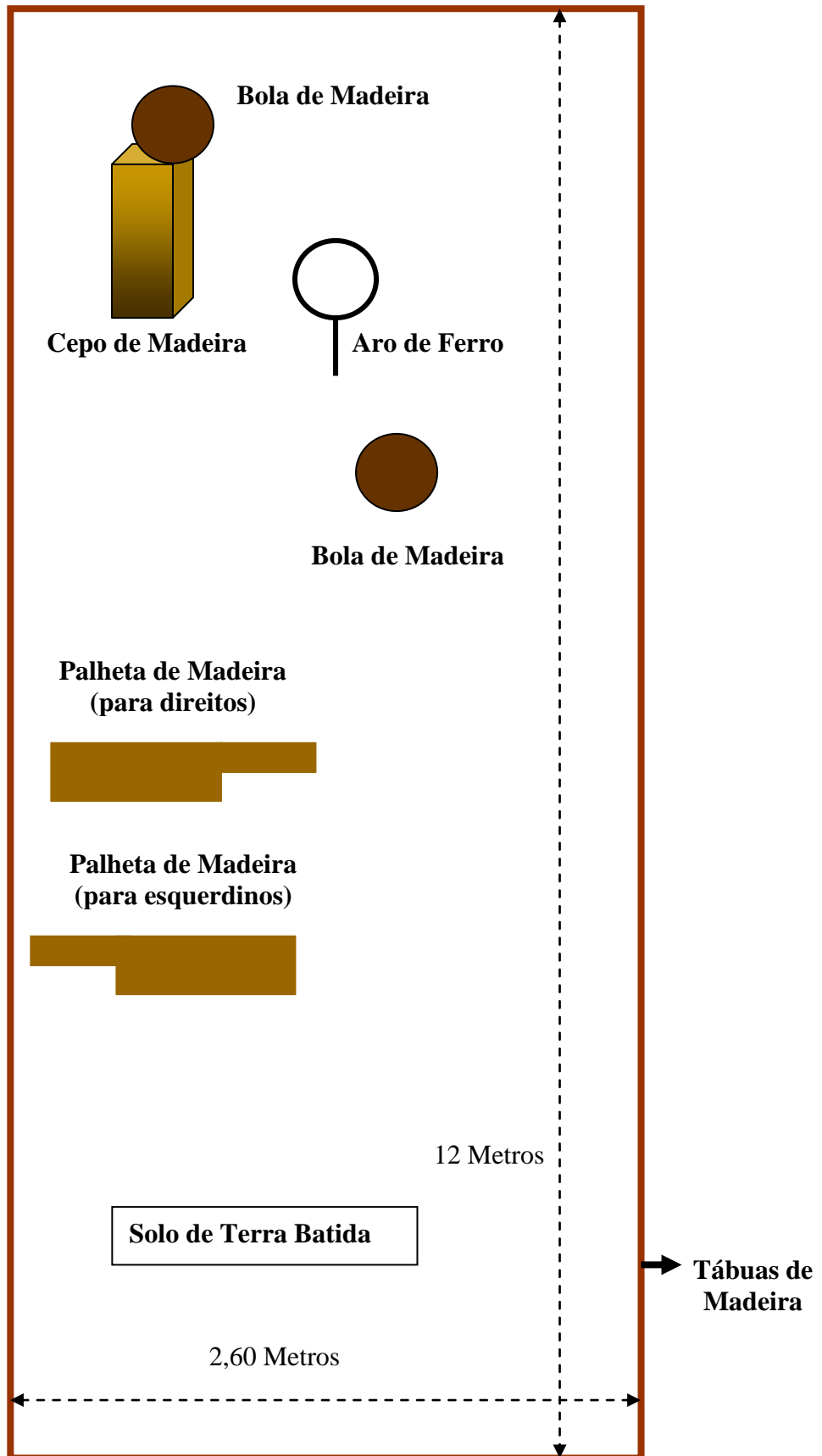
Jogo da Emboca na Terceira, recriado a partir da obra, Jogos Populares – Estudo do Folclore Terceirense, de, Luís Ferreira Machado Drumond, (Do Instituto Histórico da ilha Terceira) Angra do Heroísmo – 1963



Material do Jogo da Bola de Aro em São Miguel de Machede (Évora)
(Mendes, 1999)



Jogo da Emboca
Construído por nós na freguesia dos Biscoitos



Entrevistas – Blocos, Categorias e Subcategorias.

Bloco de História		
Categoria (A)	Subcategorias	Indicadores
Idade do Jogo	A1 Memoria do Jogo	<p>1.2. Deste pequenino. Desde quando comecei a sair para fora de casa já existia este jogo.</p> <p>2.2. Ó era novo, sei lá talvez quinze anos, parece-me que sempre me lembra de haver este jogo.</p> <p>3.2. Já à muito ano, com uns doze anos.</p> <p>4.2. Já à muito ano, eu podia ter dez anos, a uns setenta anos que eu me lembro de haver este jogo.</p> <p>5.2. Desde pequeno, sempre me lembra de haver embocas por aí.</p> <p>6.2. Sei lá, isso foi dos 12 anos para cima.</p> <p>7.2. Eu tinha talvez seis.</p> <p>8.2. Desde pequeno novo. Então não?</p> <p>9.2. Desde de pequeno. O meu pai era um jogador mesmo, era um jogar mesmo...</p> <p>10.2. Desde pequeno, desde de pequeno que conheço este jogo da emboca.</p> <p>11.2. Aí à roda de 62 ou coisa, a gente já jogava a isso, aí com 7 anos ou coisa a gente já jogava a isso.</p> <p>12.2. Eu era pequeno era novo, eu sei lá, foi desde que comecei a ser garoto, foi quando comecei a dar razão de mim, eu sei lá com uns 7 anos ou coisa assim, já havia jogos destes, eu sempre conheci.</p>
	A2 Primeira Experiência	<p>1.3. Ah isso. Então já era rapaz aí para uns dez, onze anos, mais ou menos a que comecei a jogar, os velhos a que jogavam.</p> <p>2.3. Isso talvez para uns vinte.</p> <p>3.3 Também joguei novo, para aí uns vinte anos, mais ou menos.</p> <p>4.3. A primeira vez que comecei a jogar talvez com uns trinta anos à sessenta anos, cinquenta, sessenta anos.</p> <p>5.3. Pela primeira vez que eu comecei a jogar foi mesmo aqui no fundo da ribeira... e depois eu imigrei para a africa do sul e isso abandonou, ficou abandonado.</p> <p>6.3. Devia ter uns 18 ou 19 anos, foi quando comecei a jogar emboca como é dado. Mas comecei a jogar com 14 ou 15 anos.</p> <p>7.3. Tinha aí talvez seis anos, foi ali na canada da praia.</p> <p>8.3. Devia ter para aí uns vinte ou trinta anos.</p> <p>9.3. Eu tinha uma emboca minha, a gente quando vinha da escola, veja lá eu ainda andava na escola... e a gente jogava quando vínhamos da escola, juntava-se ali aquela canalha a jogar.</p> <p>10.3. Olha agora não posso dizer ao senhor porque não me lembro, estava na escola, era pequeno andava na escola.</p> <p>11.3. Com 7 anos.</p> <p>12.3. Era pequeno, pegamos a jogar o emboca, era mesmo rapazinhos novos, a gente tinha uma embocazinha pequena, e pegamos a jogar nisso e depois comecei a jogar mais os grandes.</p>
	A3 Conhecimento de outros praticantes	<p>1.11. Olha aquele Manuel sabe tanto como eu, este que esta ali em pé, o João ali é a mesma coisa, o Valdemar, o gadelha isso é tudo pessoas que tem o mesmo conhecimento que eu tenho, a verdade é assim.</p> <p>2.11. Tem o Francisco Cota.</p> <p>3.11. Lembra-me muitos, já morreram.</p> <p>4.11. Para além dos que jogam na ribeira das 10. Aqui na freguesia não tem... há conheço um aqui mais à frente que o António Parola, esse jogava e ainda esta vivo agora de resto parece-me que não conheço mais nenhum.</p> <p>5.11. Algumas pessoas falam do emboca mas ultimamente de jogarem emboca não.</p> <p>6.11. Não agora já morreu quase tudo.</p> <p>7.11. Não tem aqui, só se for o José pires que saiba uma coisinha e é eu que vou ali, e aquele senhores que jogam ali e uns pequenos que aparecem e pouco mais.</p> <p>8.11. Agora é pouca coisa. (faz referencia apenas aos habituais frequentadores do jogo em Santa barbara).</p>

		<p>9.11. A força deles já morreu.</p> <p>10.11. É os que os que jogam aqui.</p> <p>11.11. O senhor Francisco o irmão que já morreu também jogava bem e de resto dos que jogam qualquer coisa é o Valdemar.</p> <p>12.11. O Elias a que jogava, o tio Manuel o ti Francisco também jogava, o pai daquele.</p>
	<p>A4 Tipo de Aprendizagem</p>	<p>1.4. Foi eu a ver jogar os velhos e depois ia vendo e fazendo conforme eles faziam.</p> <p>2.4. Ninguém ensinou ia vendo e a gente uns com os outros a que iam jogando.</p> <p>3.4. Pois comecei a ver os outros a jogar e depois ia andando a ver e a jogar.</p> <p>4.4. Foi a gente a que foi aprendendo então à nossa custa, a gente via jogar os mais antigos, e depois a gente ia andando até aprender.</p> <p>5.4. Pois eu fui vendo outros mais idosos a jogar e por mim fui vendo e...</p> <p>6.4. Foi aqueles mais antigos.</p> <p>7.4. Foi um cunhado meu.</p> <p>8.4. Pois havia os mais velhos que jogavam e depois a que iam ensinam esses novos.</p> <p>9.4. Não foi ensinado, a gente ia vendo, faziam umas certas e outras erradas, até que começou-se a fazer certo e a jogar.</p> <p>10.4. Foi aquele que esteve aqui a entrevistar, o pai tinha um jogo e quando a gente vinha da escola, jogava lá à frente de casa dele.</p> <p>11.4. Pois a gente via os mais velhos a jogar e depois meu pai adquiriu um embocazinho em ponto pequeno e a gente ia se entretendo naquilo.</p> <p>12.4. Foi os mais velhos, a gente ia vendo como é que eles jogavam e depois a gente, já ia fazendo os jogos como eles faziam.</p>

Bloco de História		
Categoria (B)	Subcategorias	Indicadores
Tipo de Competição	B1 Tipo de Competição	<p>1.9. Não, não se usava isso, era a ver que a que ganhava o jogo até jogavam à moeda e era assim.</p> <p>2.9. Não nunca houve, só começou este ano passado é que começou essa coisa de torneios, não havia nada disso, só havia aquele jogo para se entreterem.</p> <p>3.9. Era uma coisa ocasional.</p> <p>4.9. Era quando calhava não havia torneio, jogava-se então, agente jogava era a dinheiro no tempo jogava-se a meio escudo cada jogo, perdidos à rua, mas era trinta riscos cada jogo, quando acabava trinta, se tinha outros para entrar saiam uns e entrava outros dois, eram quatro que jogavam de cada vez, dois e dois.</p> <p>5.9. Não as pessoas ajuntavam-se lá para jogar e as vezes até alguns jogavam a meio escudo e assim, mas eu nunca joguei a dinheiro, não gosto de jogar jogos a dinheiro.</p> <p>6.9. Não. Era para entreter e as vezes a dinheiro e era também perdidos à rua, jogavam 4 os dois que perdiam davam lugar a outros.</p> <p>7.9. Encontros ocasionais.</p> <p>8.9. Era só para passarem um bocado, para se entreter não era para jogar ao dinheiro, mas também e jogavam ao dinheiro chegavam a jogar ao dinheiro.</p> <p>9.9. As pessoas juntavam-se só para jogar, por exemplo o meu pai foi convidado para ir aos altares, mas não foi torneio nenhum.</p> <p>10.9. Não. Juntavam-se para jogar e as vezes era ai com um meio escudo, a ver quem a que ganhava e divertiam-se daquela maneira.</p> <p>11.9. Ó “sim” havia até quase sempre até parceiros, por exemplo eu gostava de jogar mais de parceiro com este. Combinavam-se mesmo par jogar, quando era daquela maneira, quando tinha cinco ou seis pessoas e as vezes tinha mais que se ajuntavam ali, era perdidos à rua.</p> <p>12.9. Não. Mas eles jogavam então a dinheiro, sabes o que é metia mais entusiasmo, jogavam naquele tempo a meio escudo e a escudo, casavam ali, eram quatro que estavam a jogar pois casavam ali, para picar para ver quais a que ganhavam.</p>

	<p align="center">B2 Periodicidade da Pratica</p>	<p>1.8.1. Agora tem dias que a gente entretece aqui mesmo de semana, daqui a pedaço tem dois ou três que jogam para aí.</p> <p>1.8.2 Era mais ao domingo...</p> <p>2.8.1. Agora dá para jogar todos os dias.</p> <p>2.8.2. Era só ao domingo...</p> <p>3.8.1. Agora é todos os dias.</p> <p>3.8.2. A força era ao domingo.</p> <p>4.8.2. Era só ao domingo e dia feriado.</p> <p>5.8.1. As vezes é todos os dias.</p> <p>5.8.2. Antigamente era ao domingo.</p> <p>6.8.1. Agora a que se joga todos os dias.</p> <p>6.8.2. Era quase sempre ao domingo depois de sair da missa, o pessoal juntava-se, durante a semana era as vezes ali à tardinha, mas naquele tempo era quase só ao domingo.</p> <p>7.8.1. Hoje em dia é raro jogar só ali naquele campo que a gente tem ali e mesmo assim quando chega o Inverno eu vou lá muita vez para jogar e não tenho companhia.</p> <p>7.8.2. Era todos os dias ali à tarde havia sempre jogo, naquele tempo, havia sempre jogos, se não era numa banda era noutra, naquele tempo jogava-se todos os dias. Antigamente o dia mais forte era ao domingo, mas todos os dias à tarde, jogava-se sempre.</p> <p>8.8.2. Jogava-se só ao domingo.</p> <p>9.8.1. É todos os dias.</p> <p>9.8.2. Antigamente, que eu dei-a razão não era todos os dias, era ao domingo, ao pé de minha casa era ao domingo.</p> <p>10.8.2. Isso então depende das épocas que é, porque de verão as vezes na altura havia muito que fazer, parava mais um pouco, quando era de Inverno se estava bom, acudia mais gente, era mais ao domingo mas de vez em quando de volta e meia jogavam, aquele que tinha a vida mais encarreirada.</p> <p>11.8.2. Quando a gente vinha da escola, quase sempre a gente para entreter jogava, se não fizessemos muito barulho, se fizessemos muito barulho a minha punha-nos a andar. Mas os mais velhos eram só ao domingo.</p> <p>12.8.1. No verão a gente joga mais então, no verão a gente tinha aí dias que era todos os dias, da parte da tarde a gente jogava todos os dias.</p> <p>12.8.1. Antigamente era então mais ao domingo.</p>
	<p align="center">B3 Causas</p>	<p>1.8.3. Naquele tempo de semana, não havia tempo, não havia reformados. Hoje não posso me dobrar, não é por não ter vontade porque eu gostava imenso disso.</p> <p>2.8.3. Era só ao domingo porque não havia tempo, de semana é como diz o outro andava tudo a cuidar da sua vida, agora dá para jogar todos os dias, porque a vida esta boa para isso.</p> <p>3.8.3. Agora é todos os dias pois é a gente agora aqui já são velhos já estão reformados, antigamente jogava-se só ao domingo porque de semana não havia tempo, era a trabalhar.</p> <p>4.8.3. Era só ao domingo, dia feriado, de resto era para trabalhar.</p> <p>5.8.3. As vezes é todos os dias a gente tem assim mais tempo disponível joga assim uns dias seguidos e depois esta dois três dias que não se joga...antigamente era ao domingo porque antigamente não havia a facilidade que há hoje antigamente era a trabalhar de sol a sol, não havia tempo era ao domingo a que se entretiam de tarde a jogar aquilo.</p> <p>6.8.3. Agora a que se joga todos os dias, mas naquele tempo era quase só ao domingo, as pessoas de semana estavam era a trabalhar e era de sol a sol, não havia vagar para estar a jogar emboca, sempre lá vinha de Inverno quando há menos que fazer, as vezes ali à tarde juntavam-se ali uns poucos e lá jogavam. Mas ao domingo depois de sair da missa, aqui a missa ao domingo era sempre as 10 horas. Hoje em dia a gente se quiser joga todos os dias, agente agora estamos mesmo reformados, mas naquele tempo para a minha idade não havia reformas.</p> <p>7.8.3. Naquele tempo jogava-se todos os dias hoje em dia é raro jogar só ali naquele campo que a gente tem ali e mesmo assim quando chega o Inverno eu vou lá muita vez para jogar e não tenho companhia.</p> <p>8.8.3.</p> <p>9.8.3. Antigamente que eu dei-a razão não era todos os dias, era ao domingo, ao pé de minha casa era ao domingo, a gente andavam a trabalhar.</p> <p>10.8.3. Porque de verão as vezes na altura havia muito que fazer, parava</p>

		<p>mais um pouco, quando era de Inverno se estava bom, acudia mais gente, era mais ao domingo mas de vez em quando de volta e meia jogavam, aquele que tinha a vida mais encarreirada.</p> <p>11.8.3. A gente agora é que tem os fins-de-semana, mas os antigos não tinham o sábado e coisa, trabalhavam era de sol a sol e era todos os dias.</p> <p>12.8.3. Antigamente era então mais ao domingo, porque sabes o que é não havia... até mesmo pessoas de uma certa idade era trabalhar, quando era ao domingo então iam à missa e era comer e depois o resto da tarde era para jogar na emboca.</p>
--	--	--

Bloco de História		
Categoria (C)	Subcategorias	Indicadores
Localização Geográfica	C1 Localidades de Prática do Jogo	<p>1.10. Aqui nas doze a que era o jogo da emboca, Santa Barbara e Cinco Ribeiras, qualquer uma dessas freguesia tinha três, quatro jogos. E também vinham aqui jogar das Doze e de Santa Barbara também vinham aqui jogar também.</p> <p>2.10. Não só tenho conhecimento aqui.</p> <p>3.10. Santa barbara, doze.</p> <p>4.10. Pessoa das doze, tinha os biscoitos, parece-me que dou razão de se jogar lá e acho que era as cinco também jogava e era São Brás não por eu lá jogar mas ouvia falar que jogavam em São Brás.</p> <p>5.10. De outras freguesias não assim... aqui na freguesia da Serreta também jogavam e jogavam muito era o jogo do croque.</p> <p>6.10. Na Serreta jogavam era ao croque.</p> <p>7.10. Nas doze ribeiras, nas cinco ribeiras havia em muitos lugares.</p> <p>8.10. Jogavam aqui em Santa Barbara, nas Doze e na Serreta, mas também havia jogo noutras terras nessas freguesias.</p> <p>9.10. Nos altares jogavam e nos biscoitos.</p> <p>10.10. Havia aqui nas doze uma ou duas, embocas aqui nas doze.</p> <p>11.10. Havia em quase todas as freguesias.</p> <p>12.11. Pois então não jogavam? Tinha aqui um emboca pela banda debaixo da ponte, o pai daquele era de Santa Barbara, vinha, vinha também uns outros que eram de Santa Barbara vinham jogar aqui.</p>

Bloco de História		
Categoria (D)	Subcategorias	Indicadores
Dados Biográficos dos Participantes	D1 Idade Tenho uma dúvida.	<p>1.6. E já tem outros, lá na outra banda já à anos, já tem lá na outra banda com cento e tal anos, cento e quinze, cento e dezasseis anos nada menos. Tinha jogos que os velhos a que jogavam e tinha outros que era formado por mais novos e também era eles a que jogavam.</p> <p>2.6. Naquele tempo mais ou menos como eu, mas começaram também parece-me que em novos. Hoje é mais pessoas idosas.</p> <p>3.6. De varias idades, uns com trinta outros com quarenta, dai para cima.</p> <p>4.6. 20, 30, 40 anos.</p> <p>5.6. Antigamente tanto jogava rapaz novos como mais idosos, aquilo era tudo em conjunto e hoje também mais ou menos... mas os idosos a que se interessam mais com isso, os novos hoje estão a não querer as coisas.</p> <p>6.6. Era homens para a minha idade (69), tinha mais novos mas tinham homens para a minha idade e mais velhos, eram pessoas assim mais velhas é que jogavam e depois a que iam ensinando a gente e depois os mais novos começavam a jogar também, os mais novos contra os mais velhos.</p> <p>7.6. José Pires que também sabia jogar, em rapaz jogava também a isto e tinha mais dois ou três aí, mas agora... mas antigamente havia muitas pessoas que jogavam a isto, novos e velhos tinham muitos jogavam, mas principalmente os velhos eram um disparate.</p> <p>8.6. 20, 30 anos, é mais de vinte para cima.</p> <p>9. 6. Eram quase sempre mais velhas, não digo pela idade que tenho hoje, mas vamos lá mas 30, 40 de vinte para cima, até 50, 60, já de 60 para cima, já não é para qualquer um.</p> <p>10.6. Isso então, eram pessoas aí, mais ou menos para a nossa idade, outros mais novos ou coisa parecida.</p> <p>11.6. Pois é já pessoas adultas.</p> <p>12.6. É sempre mais velhos, os novos a que depois vão andando, foi como quando a gente fez aqui aquele torneio, já apareceu uns rapazinhos mais novos, mas vai andando sempre é pelos mais velhos e depois os mais novos vão andando e vão aprendendo também.</p>
	D2 Sexo	<p>1.7. As mulheres não jogam.</p> <p>2.7. Mulheres, eu nunca conheci. Sempre rapazes e homens mais antigos.</p> <p>3.7. Nunca vi mulheres a jogar, isto é só homens.</p> <p>4.7. As mulheres não jogavam.</p> <p>5.7. Nunca vi, se alguma jogou nunca vi.</p> <p>6.7. É só homens nunca vi jogar mulheres nenhuma.</p> <p>7.7. Sempre por homens.</p> <p>8.7. É de homens, não tinha mulheres então, as mulheres nesse tempo mesmo, não andavam cá por fora ficavam era a bordar em casa não é como agora, ficavam a bordar em casa, a fazer a vida de casa e essa coisa toda.</p> <p>9.7. Era só homens.</p> <p>10.7. As mulheres não jogavam.</p> <p>11.7. Só homens.</p> <p>12.7. É só por homens.</p>

	D3 Área de Residência dos Praticantes	<p>1.10. Aqui nas doze a que era o jogo da emboca, Santa Barbara e Cinco Ribeiras, qualquer uma dessas freguesia tinha três, quatro jogos. E também vinham aqui jogar das Doze e de Santa Barbara também vinham aqui jogar também.</p> <p>2.10. Não só tenho conhecimento aqui.</p> <p>3.10. Santa barbara, doze.</p> <p>4.10. Pessoa das doze, tinha os biscoitos, parece-me que dou razão de se jogar lá e acho que era as cinco também jogava e era São Brás não por eu lá jogar mas ouvia falar que jogavam em São Brás.</p> <p>5.10. De outras freguesias não assim... aqui na freguesia da Serreta também jogavam e jogavam muito era o jogo do croque.</p> <p>6.10. Na Serreta jogavam era ao croque.</p> <p>7.10. Nas doze ribeiras, nas cinco ribeiras havia em muitos lugares.</p> <p>8.10. Jogavam aqui em Santa Barbara, nas Doze e na Serreta, mas também havia jogo noutras terras nessas freguesias.</p> <p>9.10. Nos altares jogavam e nos biscoitos.</p> <p>10.10. Havia aqui nas doze uma ou duas, embocas aqui nas doze.</p> <p>11.10. Havia em quase todas as freguesias.</p> <p>12.11. Pois então não jogavam? Tinhas aqui um emboca pela banda debaixo da ponte, o pai daquele era de Santa Barbara, vinha, vinha também uns outros que eram de Santa Barbara vinham jogar aqui.</p>
--	--	--

Bloco de Material		
Categoria (A)	Subcategorias	Indicadores
Instrumentos do Jogo	A1 Nome	<p>1.13. Pois é o aro, as palhetas, o calço o quadro e o giz.</p> <p>2.13. Tem que ter o aro, tem que ter as bolas tem que ter as palhetas e é o jogo.</p> <p>3.13. As palhetas e as bolas o aro o calço.</p> <p>4.13. É preciso um aro, é preciso as bolas, é preciso as palhetas e o que a gente diz que é o calço.</p> <p>5.13. Primeiramente é o campo com as suas medidas mais ou menos, quer dizer umas medidas, uns são mais outros são menos, mas pronto e depois é as bolas o aro, o calço que é a que bocado de madeira que se põe depois e a respectiva palheta.</p> <p>6.13. É o aro, as palhetas, o calço e as bolas.</p> <p>7.13. As palhetas, 4 palhetas direitas, 4 palhetas de esquerda, as vezes há um gajo esquerdo que gosta de jogar, aro, as bolas e o calço.</p> <p>8.13. As palhetas, o calço, o aro e essa coisa toda.</p> <p>9.13. As bolas o aro, as palhetas, o calço pelo menos essas coisas tem que ter.</p> <p>10.13. É as palhetas as bolas e o aro.</p> <p>11.13. O aro, as bolas e as palhetas.</p> <p>12.13. É preciso o aro, as bolas, precisam as palhetas o calço, tem que ter o campo e as tábuas à volta.</p>
	A2 Variedade de Instrumentos	<p>1. 13. Nas palhetas há diferença até para bom é cada um fazer a palheta à sua maneira por à diferença de umas para as outras. A palheta tem o cabo que pega para diante um bocadinho mas umas como um jeito e outras com outro. Também há a palheta para quem joga com a mão esquerda, a palheta é feita à esquerda.</p> <p>7.13. Palhetas de esquerda, as vezes há uma gajo esquerdo que gosta de jogar.</p> <p>10.13. As vezes uns querem fazer uma palheta à sua maneira mas aquilo é quase tudo igual, a diferença que há é que o que é canhoto tem que ter uma palheta, canhota.</p>

Bloco de Material		
Categoria (B)	Subcategorias	Indicadores
Matéria-prima	B1 Materiais de Fabrico	<p>1.13.2. O aro é feito de ferro, aqui a gente tem feito as bolas é de miosil, as primeiras eram feitas de paus branco duraram poderes de tempo, as palhetas levinho, levinho é de criptoméria, mas também não duram nada, mas se for palhetas de roseira à feia essas a que duram, são mais pesadinhas mas é que duram.</p> <p>2.13.2 O aro é todo em ferro, as bolas é em madeira, há madeira melhor que outra, nalgum tempo usavam muito era bucho e era pau branco, as palhetas, eles fazem de varias coisas, mas a palheta mais firme é de eucalipto.</p> <p>3.13.2. O aro é de ferro, as bolas é de madeira.</p> <p>4.13.2. É feito de madeira, de tábuas, o aro é de ferro, as bolas e as palhetas são de madeira. Para as bolas têm uma madeira especial tem que ser ou buxo ou uma faia que é como tem agora ali nas 12 mas eu não sei o nome então.</p> <p>5.13.2. É feito de madeira assim uma madeira mais ou menos o aro é feito de ferro, as bolas usava-se antigamente era madeira de buxo era o pau branco agora a gente apanhamos uma madeira aqui na serreta que chamam o mitrosil também é boa para isso as palhetas é madeira de pinho ou até desta madeira exótica, antigamente não havia madeira exótica faziam era de madeira de pinho.</p> <p>6.13.2. As bolas são de madeira, mas é de madeira dura, não é qualquer, uma madeira, o aro é de ferro e as palhetas é de madeira também. As palhetas, bom é ser de uma madeira forte, de uma madeira mais dura se for madeira muito fraquinha aquilo parte num instante, mas para as palhetas qualquer uma madeira dá.</p> <p>7.13.2 As palhetas pode ser feito com qualquer uma madeira, se for madeira mole é mais fraca, as bolas para ser feitas não pode ser de qualquer uma madeira, até a madeira que eu amanhei, não sei dizer o nome dela é ali para a banda da serreta, ali para a banda do farol, faia da serreta é nitrosil é dessas que eu tenho, elas estão aí arrumadas, não é qualquer uma madeira que a bom para isso, porque há muita madeira que se faz isso e racha. Antigamente não sei como é que eles faziam bolas, eu até tenho aí duas bolas com mais de quarenta anos.</p> <p>8.13.2. O aro é de ferro, as bolas é do pau da Serreta do metrosil e de pau branco também se faz, as palhetas é de madeira que seja mais forte é de eucalipto ou de outra qualquer.</p> <p>9.13.2. As palhetas são feitas de acácia, criptoméria, qualquer uma madeira dá, já o aro é de ferro, antigamente era uma dificuldade para arranjar um aro porque não havia ferro, não era como hoje que há, as bolas é de pau branco do bidueio que é o almo.</p> <p>11.13.2. O melhor material é pau branco e bucho para as bolas, a palheta até pode ser de madeira de toda a obra, era dessa madeira que aguentava mais, tinha muitos que tinham palheta sua mesmo, pois à pessoas que são canhotos e tem que ter a palheta à canhota. O aro é sempre de ferro e com a marcação por um lado a baixo.</p>
	B2 Fabricante	<p>1.14. O aro que temos aqui foi feito aqui em Santa Barbara, num ferreiro que já lá está à nossa espera, trabalhava muito bem, as bolas foi um rapaz que mora aqui em cima que é que trabalha de carpinteiro é que fez as bolas. As palhetas cada um a que faz a sua e depois aqui o João a que acaba de as aparelhar, pois o João aqui é jeitoso para certas coisas de carpinteiro.</p> <p>2.14. As bolas eram um carpinteiro, o aro era um ferreiro.</p> <p>3.14. O aro é num ferreiro e as bolas num carpinteiro.</p> <p>4.14. As bolas tem que ser feitas é um marceneiro, num torno, aqui no tempo não havia, o aro também era feito para lá, era feito num ferreiro e até que no tempo era custoso arranjar ferro para fazer um aro, não havia, hoje é muito fácil já há ferro.</p> <p>5.14. As palhetas eu faço, eu tenho aqui ferramenta e quando me pedem eu faço seja lá para quem for mas qualquer um faz só que muitos fazem é com uma navalha, feito à mão não tem ferramenta como eu tenho para as fazer, as bolas é um carpinteiro que tem um torno, o aro é um ferreiro.</p> <p>6.14. Eram esses carpinteiros é que faziam isso e o ferreiro fazia o aro.</p> <p>7.14. Quem fazia era essas pessoas, por exemplo quem me fez aquelas bolas foi um rapazinho que é carpinteiro aqui mais abaixo. Antigamente</p>

		<p>faziam era à mão, não era com maquinas porque não havia maquinas como há agora, era tudo feito à mão eu tenho ali umas bolas que eram de meu cunhado que já morreu à trinta e tal anos e essas bolas já tem mais de quarenta anos e aquelas bolas foram feitas pela sua mão e ele fez foi à mão.</p> <p>8.14. É um marceneiro.</p> <p>9.14. Era um carpinteiro que tivesse um torno de tornear, o aro era feito por um ferreiro.</p> <p>10.14. Isso fabricam é num carpinteiro, o aro é o ferreiro.</p> <p>11.14. Pois o aro era o ferreiro e as bolas, era o carpinteiro, as palhetas a criatura que organizava aquilo tinha quatro ou cinco palhetas, mas havias pessoas que tinham a sua.</p> <p>12.14. Tem que ser um mestre, tem que ser um carpinteiro, que é que faz as bolas, o aro tem que ser um ferreiro, o ferreiro a que faz o aro.</p>
	<p>B3 Fornecedor</p>	<p>1.15. Por exemplo as bolas foi uma carinha que foi ao farol da Serreta e que agarrou lá um toro seco para fazer as bolas. A palheta, cada um agarra um bocadinho de madeira e faz as suas.</p> <p>2.15. Um cuidava disso e depois se havia despesa era dividido pelos que jogavam. Um jogador pode ter a sua própria palheta, aqui nunca se usou o que se fazia era para todos.</p> <p>3.15. O material é de todos. Mas o jogar pode ter a sua palheta.</p> <p>4.15. Pois se fizessem ficava de todos, até a gente tinha aqui um que jogava muito a isto e que até era marceneiro, carpinteiro como a gente diz a que fazia, as bolas o calço as palhetas e depois ficava para todos.</p> <p>5.15. A gente foi buscar a madeira à Serreta e depois há um carpinteiro aqui mais acima a que fez as bolas.</p> <p>6.15. Aquilo era de varias pessoas. Uma pessoa se quiser pode ter o seu próprio material.</p> <p>7.15. Por exemplo eu tenho um emboca toda completa.</p> <p>8.15. É de todos mas tem que ter um, para arrumar o material para tomar conta daquilo.</p> <p>9.15. Isto aqui é de todos. As palhetas cada um tinha a sua e outros, era ali do monte.</p> <p>10.15. Pois o material, cada um a que resolve o seu material, fora as bolas e aro, porque aquilo não é só para uma vez, aquilo aguenta até não se acabar quando se acabar torna-se a fazer outros, as palhetas arruma-se juntamente com as bolas e o aro.</p> <p>11.15. Pois é de todos, nenhum pode dizer isto é meu.</p> <p>12.15. A gente aqui quando fizemos foi à nossa custa, do nosso trabalho é que amanhámos tudo fomos buscar umas custaneiras, o chão estava feito, agora desta vez a câmara a que deu aquelas tábuas.</p>

Bloco de Regras		
Categoria (A)	Subcategorias	Indicadores
Início do Jogo	A1 Tipo de Organização	<p>1.17. Começa dois pegam cada um na sua bola, chegam ao cabo de cima, o primeiro que bota para baixo a que tem a mão de diante, não é muito justo assim, o direito não é assim, mas aqui é assim, já de uma ocasião quis mostrar como é que se jogava à moda antiga mas não quiseram. Mas aqui quando eu quis mostrar era essa coisa da “etapa” o que fizesse 6 riscos primeiro é que ficava com a mão de diante para jogar, mas foi um guerra brava por monde disso, mas o direito era daquela maneira. Aqui o que pega na bola... nem sequer se vira uma moeda nem nada, aqui é o primeiro que chega ao cabo de cima e bota e pronto.</p> <p>2.17. O primeiro que chega ali acima e que bota a bola primeiro.</p> <p>3.17. O que chega primeiro joga, primeiro.</p> <p>4.17. Por exemplo se é para jogar de quatro e eu jogo mais o senhor, e outros dois jogam juntos, eu principiava a jogar mais um outro e quando e a gente fazia um risco, um ou dois, íamos para cima botar novamente para baixo e aí a que principiava a sair e a entrar. É como eu acabei de dizer ainda agora principiava dois e depois de fazer um risco ou dois ou três a agente até dizia “tapado” era o costume daquele tempo. Estávamos dois, íamos jogando embocavam-se uma vez ou duas e quando eu me embocava duas ou três vezes dizia-se agora agente vamos para cima dizia-se “tapado.”</p> <p>5.17. Eu oiço falar que há varias maneiras de começar o jogo, segundo dizem primeiro iam dois botar as bolas para baixo e depois o que fizesse primeiro 6 pontos depois daí a que começava o jogo é que era o mão de diante como a gente chama é que era o primeiro a botar a bola para baixo, mas a gente aqui não usa já isso, a gente aqui, cada um pega na sua bola e na sua palheta, chega lá cima, olha botas tu ou boto eu, decide-se ali instantaneamente... olha pronto deita lá a tua adiante.</p> <p>6.17. Aquilo, para começar para bom, para ver quem tem a mão de diante, é botar um dinheiro como se na bola. Aqui o que chega, lá baixo primeiro a que bota para baixo, mas o dado é assim, aquilo bom é uma moeda, no tempo aquilo também era a sortes...pois aquilo era a sortes.</p> <p>7.17. É o primeiro que botasse a bola a que jogava primeiro, depois quando estavam a jogar que ganhava era sempre o da frente, naquela altura era o primeiro que botasse a bola.</p> <p>8.17. Qualquer um começa a jogar é quem chegar aqui e botar a bola para baixo a que fica a jogar primeiro.</p> <p>9.17. É aleatório.</p> <p>10.17. Começa o jogo, aqui é o primeiro que bota a que começa.</p> <p>11.17. Chegavam duas criaturas para jogar, o primeiro que chegava à ré botava pata baixo. Quando era a doer, chegavam a por um moeda, mas era raro fazer isso.</p> <p>12.17. Começa qualquer um, mas para ser direito é por sortes, por um dinheiro como fizemos no campeonato, para ser direito é assim. É com um dinheiro ou uma coisa para tirar sortes.</p>

Bloco de Regras		
Categoria (B)	Subcategorias	Indicadores
Duração do Jogo	B1 Numero de Pontos Conseguidos	<p>1.18. 30 Pontos.</p> <p>2.18. Pois há vários já chegaram a fazer de quinze, de trinta, de vinte é conforme os que tem para jogar. Normalmente é trinta riscos.</p> <p>3.18. Tem pontos, uns tem quinze outros tem trinta outros tem vinte, combina-se mas normalmente é trinta pontos é que é a regra do jogo.</p> <p>4.18. É trinta riscos, era sempre tinta riscos, naquele tempo era sempre trinta.</p> <p>5.18. Depende do número de riscos que agente combina, o normal é trinta riscos.</p> <p>6.18. O dado é trinta riscos. O jogo acaba quando um faz trinta riscos, é que ganha. O dado é trinta mesmo antigamente era trinta riscos.</p> <p>7.18. Aquilo é com pontos, se eram muitos era 15 pontos se era poucos era 30 pontos. A gente combinavam-se mais ou menos aquilo que queria, ora a gente vai jogar só 15 pontos ou só vinte o normal é 30, 40 pontos mais ou menos.</p> <p>8.18. É trinta riscos.</p> <p>9.18. É quando faziam 30 pontos.</p> <p>10.18. Dura entre vinte ou trinta pontos, aqui não por horas, aqui fez-se um contrato de vinte riscos, quando chegar aos vinte riscos o que ganhar a que ganhou. As pessoas a que combinam, olha vai ser de trinta, olha vai ser de vinte ou quarenta, conforme, quando é de menos é porque tem mais para jogar, porque não se demorar tanto, quando tem poucos, botam a trinta.</p> <p>11.18. É trinta riscos.</p> <p>12.18. A gente aqui é trinta riscos a que é o dado do jogo, aqui quando foi torneio fizemos foi de quinze, tinha muita gente se fosse para ser de trinta, tinha acabado para a meia-noite, foi por causa disso a que fizemos de quinze.</p>

Bloco de Regras		
Categoria (C)	Subcategorias	Indicadores
Normas de Funcionamento	C1 Começo do Jogo	<p>1.19. Vai ali, acima bota-se a bola para baixo e aí começa o sarilho do jogo, cada um joga à sua maneira, para tentar embocar.</p> <p>2.19. As bolas botam-se, o que joga primeiro dali para baixo, para aqui, é o primeiro a jogar tem a mão de diante e depois anda para trás e para diante a ver qual é o primeiro que se emboca ou se agarra um cabo para dar, se embocar ganha um risco e se der um cabo ganha quatro e continua com a mão da frente.</p> <p>3.19. Pois agente começa a jogar o jogo, e é sempre aquela coisa, é sempre a tentar embocar-se.</p> <p>4.19. Pois vais se jogando até a gente se embocar, a gente está lá trás, não é? O que bota para a frente é o que tem a mão de diante, que é como a gente diz, e depois o outro vem ver se estorva se não estorva o outro emboca-se e eu saio.</p> <p>5.19. Depois de deitar para baixo o primeiro que deitou, é depois o primeiro a deitar a bola para a frente do aro para tentar embocar-se.</p> <p>6.19. Começa-se da ré para baixo a botar a bola, o primeiro que emboca no aro é que ganha o primeiro ponto e é que fica com a mão de diante, quando for para principiar a jogar é que começa sempre primeiro, até quando poder, quando o outro lhe ganhar, ele é que fica com a mão de diante.</p> <p>7.19. Depois a gente vai jogando, o meu companheiro perdeu, eu entro por exemplo eu botei o outro na rua o companheiro do outro entra e joga mais eu.</p> <p>8.19. Tu comesas a jogar, porque é que botaste adiante, jogas para a frente do aro, eu começo a jogar lá por trás, para ver se ganho um cabo para dar na tua para vir aqui para cima para não estar lá ao pé, e depois estamos a jogara a ver quem é que se emboca primeiro. Pois quem se embocar primeiro, já sabe que é que ganha o risco e é quem fica com a mão de diante.</p> <p>9.19. Põe-se as bolas para baixo, o que deitou a bola primeiro para baixo é o primeiro a jogar e depois há enriçada entre o aro o que tiver sorte de se embocar ou dar um cabo esse é que ganha.</p> <p>10.19. Quem joga primeiro depois é o primeiro a jogar, um jogou para diante o outro de trás, se quiser botar no calço bota e se não quiser, estorva para o outro não se embocar.</p> <p>11.19. O que tem a mão de diante bota a bola para cima e quando chegar lá baixo, faz o seu jogo ou vem para a frente do aro para ver se emboca ou tem que fugir sempre ao jeito</p> <p>12.19. Toco-me a mim para ser o primeiro deito a bola para cima depois a sou que é o primeiro a jogar para a frente do aro, para ver se me emboco depois o outro vai tentar a ver se me desvia dali para ver se eu não emboco e se acontece a minha ficar a jeito de ele por a sua no calço para ver se leva à ré ele trata de ver se bota para ver se ganha.</p>
	C2 Obtenção de Pontos	<p>1.20.2. ...se passar pela frente, pois é um ponto, cada cabo que chega à ré são quatro pontos, tanto de calço como de arrasto...</p> <p>2.19. Embocar ganha um risco e se der um cabo ganho quatro.</p> <p>3.19.</p> <p>4. 20.2. ... Tem que saber é a gente principia a jogar vem cá baixo à ré e é botar para cima, se levar dois, se embocar, quer dizer se entrar pelo aro dentro é dois... Se uma pessoa der um cabo de arrasto e a bola for à ré são quatro pontos.</p> <p>5.19. ...põe no calço e dá-lhe uma pancada e se lhe levar à ré automaticamente ganha quatro riscos...5.20.2. ... qualquer maneira, que ele se emboque, ganha um risco e se tenta bater na outra bola e não bate e ela segue sempre que chegue acima à ré perde quatro riscos e o outro ganha quatro.</p> <p>6.19. ...emboca no aro é que ganha o primeiro ponto... 6.20.2. ...Põe-se a bola de lá de cima se levar dois é logo dois pontos...Um cabo de arrasto é dois pontos se não couber palheta se couber é quatro...</p> <p>7.20.2. ... A gente começa os dois a jogar, vamos para trás e manda a bola para a frente se ela entrar no aro é dois pontos, por exemplo estamos lá à frente se eu meter a bola rola um ponto, se não couber palheta e se eu mandar a bola à outra que vaia à ré são dois pontos e se é de cima do calço são quatro pontos.... dar de arrasto são dois pontos e se eu der do calço são</p>

		<p>quatro pontos, se minha chegar lá eu perco quatro pontos, se a dele chegar lá eu ganho quatro pontos.</p> <p>8. 19. Pois quem se embocar primeiro, já sabe que é que ganha o risco.</p> <p>9.</p> <p>10.</p> <p>11. 9. Era mais à base dos riscos do que dos cabos.</p> <p>12.20.2. Quando a gente vai botar para cima, eu boto a bola se ela entrar no aro, são dois pontos e se não entrar que a gente vai jogar e a minha bola depois entrar pelo aro dentro é um ponto, é um risco como a gente costuma a dizer e se estiver no calço e dei-a na da frente que a do outro a que vai chegar lá baixo à ré são quatro pontos e se a minha não der na dele que desapegue sempre, o outro a que ganha os quatro pontos.</p>
	<p>C3 Outras Regras</p>	<p>1.20.2. É como eu acabei de dizer não tendo a etapa, é chegar ali a cima e botar para baixo, o primeiro a botar para baixo a que tem a mão de diante, dali de cima se embocar leva dois, depois dá-se em jogar se passar pelas culhas tem que as passar para trás outras vez e se passar pela frente, pois é um ponto, cada cabo que chega à ré são quatro pontos, tanto de calço como de arrasto, mas para se dar como calço é preciso que caiba palheta, se couber palheta do aro, por exemplo a minha bola se estiver quase encostada ao aro eu não posso bater tem que caber palheta, aí eu posso bater.</p> <p>2.20.2. Se embocar ganha um risco e se der um cabo, ganha quatro e continua com a mão da frente.</p> <p>3.20.2. Dar cabos ir à ré, enfim essa manobra de jogar para trás e para diante.</p> <p>4.20.2. ...não se pode dar uma cabo se não couber palheta ao aro, a gente pondo o calço, não se pode por se não couber se não couber palheta, se estiver a bola ao pé do aro e não couber palheta, não se pode por o calço e se não couber palheta entre as duas bolas também não se pode por o calço, entre uma bola e outra tem que caber palheta e no tempo nem se podia dar de arrasto, ou de arrasto ou de calço tem que caber palheta de uma bola à outra. Nunca se dava isso mas se não coubesse palheta entre uma bola e outra quem desse o cabo e a bola fosse à ré é que perde.</p> <p>5.20.2.</p> <p>6.20.2. Tem que saber como é que se emboca. Pode dar de calço se couber palheta ali ao pé do aro, se a bola estiver ali muito perto e se a palheta não couber não pode dar de calço. De calço não se pode dar se não couber palheta entre uma bola e outra (tem que ser de arrasto). A gente está com uma bola ao pé do aro e a gente dá-lhe de calço para a tirar do aro das bocas, se a minha bola ficar encostado ao aro as bocas, não se pode embocar, tem que puxar para trás, de calço não se pode embocar.</p> <p>7.20.2. Se a bola estiver ao pé do aro e a palheta não couber eu não posso usar calço mas posso dar de arrasto.</p> <p>8.19. Pois quem se embocar primeiro, já sabe que é que ganha o risco e é quem fica com a mão de diante.</p> <p>8.20.2. É não jogar de mão cheia é assim a que se joga.</p> <p>9.19. O que deitou a bola primeiro para baixo é o primeiro a jogar.</p> <p>10.19. Quem joga primeiro depois é o primeiro a jogar, um jogou para diante.</p> <p>11.20.2. As regras do jogo é ser correcto, não tem arbitro. Só não pode dar um cabo se não só se não couber palheta entre a bola e o aro.</p> <p>12.19. Toco-me a mim para ser o primeiro deito a bola para cima depois a sou que é o primeiro a jogar para a frente do aro. 12.20.2. Por exemplo eu joguei para a frente do aro e o outro esta mais a trás do aro uma coisinha, mas se não couber a distancia de uma palheta, se a bola não estiver desviada que não caiba a palheta, aí ele não pode por no calço, pode dar de arrasto na outra bola mas já com o calço não pode dar.</p>

Bloco de Regras		
Categoria (D)	Subcategorias	Indicadores
Fiscalização	D1 Penalizações	<p>5.20.2. se tenta bater na outra bola e não bate e ela segue sempre que chegue acima à ré perde quatro riscos e o outro ganha quatro.</p> <p>7.20.2. Se a bola estiver ao pé do aro e a palheta não couber eu não posso usar calço mas posso dar de arrasto são dois pontos e se eu der do calço são quatro pontos, se minha chegar lá eu perco quatro pontos, se a dele chegar lá eu ganho quatro pontos.</p> <p>12.20.2. se estiver no calço e dei-a na da frente que a do outro a que vai chegar lá baixo à ré são quatro pontos e se a minha não der na dele que desapegue sempre, o outro a que ganha os quatro pontos.</p>
	D2 Arbitragem	<p>1.16. Até à data não tem existido aqui.</p> <p>2.16. Não.</p> <p>3.16. Não.</p> <p>4.16. Não a gente a que já sabia como era, já sabia das regras, não tinha ninguém a dirigir nada.</p> <p>5.16. Não.</p> <p>6.16. Não. O árbitro é os que estão de fora a ver.</p> <p>7.16. Não.</p> <p>8.16. Não. Só se quando esta aprender, é que tem um que vai dizendo é assim é assado essa coisa toda.</p> <p>9.16. Não.</p> <p>10.16. Aqui não, por aqui todos jogam, o pessoal a que vai vendo.</p> <p>11.16. Não. Os quatro, que estavam a jogar a que se entendiam uns com os outros.</p> <p>12.16. As vezes, os jogadores discutiam, mais um com o outro, mas arranjavam-se. Não tem juiz.</p>

Bloco de Participantes		
Categoria (A)	Subcategorias	Indicadores
Os Participantes no Jogo	A1 Individual ou Por Equipas	<p>1.21. A regra é quatro mas pode, jogar mão por mão dois.</p> <p>2.21. Já chegaram a jogar de dois por não ter mais, de quatro, se é dois é mão por mão se é de quatro é dois contra dois.</p> <p>3.21. É quatro, dois contra dois ou mão por mão.</p> <p>4.21. Podem jogar dois, três ou quatro. Quatro são dois contar dois, e se for de três cada um joga para si.</p> <p>5.21. Para um jogo pode ser quatro para jogar dois a dois, se tem mais joga-se ao bota fora joga-se um jogo e os que perderem sai fora e joga outros dois. Pode-se jogar dois contra dois ou um contra um (mão por mão) pode-se jogar das duas maneiras conforme o número de pessoas que tenha para jogar.</p> <p>6.21. Para um jogo pode ser quatro para jogar dois a dois, se tem mais joga-se ao bota fora joga-se um jogo e os que perderem sai fora e joga outros dois. Pode-se jogar dois contra dois ou um contra um (mão por mão) pode-se jogar das duas maneiras conforme o número de pessoas que tenha para jogar.</p> <p>7.21. Pode ser dois ou pode ser quatro, até como pode ser três, cada um joga para si vai se marcando.</p> <p>8.21. Jogam 4, dois contra dois e também podem jogar só dois, mão por mão.</p> <p>9.21. Quatro jogadores ou dois.</p> <p>10.21. Quatro, dois contra dois, mas também da para jogar dois, um contra o outro é mão por mão.</p> <p>11.21. É de dois para cima até que pode ter três e todos jogar. O normal é quatro ou dois contra dois ou então mão por mão.</p> <p>12.21. Quatro, dois a dois ou de dois (mão por mão).</p>
	A2 Número de Participantes	<p>1.21. A regra é quatro mas pode, jogar mão por mão dois.</p> <p>2.21. Já chegaram a jogar de dois por não ter mais, de quatro, se é dois é mão por mão se é de quatro é dois contra dois.</p> <p>3.21. É quatro, dois contra dois ou mão por mão.</p> <p>4.21. Podem jogar dois, três ou quatro. Quatro são dois contar dois, e se</p>

		<p>for de três cada um joga para si.</p> <p>5.21. Para um jogo pode ser quatro para jogar dois a dois, se tem mais joga-se ao bota fora joga-se um jogo e os que perderem sai fora e joga outros dois. Pode-se jogar dois contra dois ou um contra um (mão por mão) pode-se jogar das duas maneiras conforme o número de pessoas que tenha para jogar.</p> <p>6.21. Para um jogo pode ser quatro para jogar dois a dois, se tem mais joga-se ao bota fora joga-se um jogo e os que perderem sai fora e joga outros dois. Pode-se jogar dois contra dois ou um contra um (mão por mão) pode-se jogar das duas maneiras conforme o número de pessoas que tenha para jogar.</p> <p>7.21. Pode ser dois ou pode ser quatro, até como pode ser três, cada um joga para si vai se marcando.</p> <p>8.21. Jogam 4, dois contra dois e também podem jogar só dois, mão por mão.</p> <p>9.21. Quatro jogadores ou dois.</p> <p>10.21. Quatro, dois contra dois, mas também da para jogar dois, um contra o outro é mão por mão.</p> <p>11.21. É de dois para cima até que pode ter três e todos jogar. O normal é quatro ou dois contra dois ou então mão por mão.</p> <p>12.21. Quatro, dois a dois ou de dois (mão por mão).</p>
	<p>A3 Limite de Participantes</p>	<p>1.21. A regra é quatro mas pode, jogar mão por mão dois.</p> <p>2.21. Já chegaram a jogar de dois por não ter mais, de quatro, se é dois é mão por mão se é de quatro é dois contra dois.</p> <p>3.21. É quatro, dois contra dois ou mão por mão.</p> <p>4.21. Podem jogar dois, três ou quatro. Quatro são dois contar dois, e se for de três cada um joga para si.</p> <p>5.21. Para um jogo pode ser quatro para jogar dois a dois, se tem mais joga-se ao bota fora joga-se um jogo e os que perderem sai fora e joga outros dois. Pode-se jogar dois contra dois ou um contra um (mão por mão) pode-se jogar das duas maneiras conforme o número de pessoas que tenha para jogar.</p> <p>6.21. Para um jogo pode ser quatro para jogar dois a dois, se tem mais joga-se ao bota fora joga-se um jogo e os que perderem sai fora e joga outros dois. Pode-se jogar dois contra dois ou um contra um (mão por mão) pode-se jogar das duas maneiras conforme o número de pessoas que tenha para jogar.</p> <p>7.21. Pode ser dois ou pode ser quatro, até como pode ser três, cada um joga para si vai se marcando.</p> <p>8.21. Jogam 4, dois contra dois e também podem jogar só dois, mão por mão.</p> <p>9.21. Quatro jogadores ou dois.</p> <p>10.21. Quatro, dois contra dois, mas também da para jogar dois, um contra o outro é mão por mão.</p> <p>11.21. É de dois para cima até que pode ter três e todos jogar. O normal é quatro ou dois contra dois ou então mão por mão.</p> <p>12.21. Quatro, dois a dois ou de dois (mão por mão).</p>

Bloco de Espaço de Jogo		
Categoria (A)	Subcategorias	Indicadores
Local de Realização	A1 Tipo de Superfície	<p>2.25. Prepara-se a terra se o material é bom é bem batido e depois vai andando e depois mesmo como andar do pessoal vai ficando mais duro.</p> <p>3.25. Bate-se a terra.</p> <p>4.25. Endireitá-lo bem direitinho, bate-lo.</p> <p>5.25. Convêm bater ser a calçado para depois começar a jogar porque se a terra estiver mole a bola não rola.</p> <p>7.25. O lugar mais ou menos que dei para um campo, mais ou menos direito, o chão para ser bom é de barro caldeado com um bocadinho de areusco.</p> <p>8.25. Cavar se for preciso cavar e botar areusco e com umas varas bater para ficar duro.</p> <p>9.25. Endireitar isso bem é com rodos e com enxada para endireitar bem.</p> <p>10.25. Tem que se bater ter a terra e nivelar.</p>
	A2 Espaço	<p>1.24. Tem que ser é aqui.</p> <p>2.24. É sempre o mesmo.</p> <p>3.24. É sempre o mesmo.</p> <p>4.24. É sempre aquele.</p> <p>5.24. É sempre o mesmo.</p> <p>8.24. Tem que ter que ser um campo aparelhado, assim desta maneira.</p> <p>9.24. Tem que ser sempre uma coisa feita.</p> <p>11.24. Este aqui esta reservado para isso.</p>

Bloco de Participantes		
Categoria (B)	Subcategorias	Indicadores
Características do Campo	B1 Delimitação	<p>1.23. Tem sempre as tábuas.</p> <p>2.23. Tem porque se não a bola pode ir muito longe, mas nalgum tempo parece-me que não usavam isto, mas fazia-se era numa canada. Não. O jogo é dentro das tábuas.</p> <p>3.23. Pois com certeza.</p> <p>4.23. Pode não ter, bom é ter, mas havia aqui jogos que não tinha, era aberto tanto para baixo como par cima, só tinha era um risco na ré que era para quando chegasse ao risco saber.</p> <p>5.23. Pode não ter, bom é ter, mas havia aqui jogos que não tinha, era aberto tanto para baixo como par cima, só tinha era um risco na ré que era para quando chegasse ao risco saber.</p> <p>6.23. Tem sempre tábuas. Em tempo quando a gente jogava ali fora, tinha tábuas mas era só nos lados, na ré ali em cima, aquilo que a gente diz que é a ré tinha era um risco, se chegasse ao risco ganha quatro, se passa-se o risco, tinha era só um risco.</p> <p>8.23. Tem que ter sempre uma coisa para aguentar a bola.</p> <p>12.23. É quinze por cinco. 12. 13. Tem que ter o campo e as tábuas à volta.</p>
	B2 Importância das Linhas	<p>1.23.2 Não.</p> <p>2.23.2. Não. O jogo é dentro das tábuas.</p> <p>3.23.2. Não.</p> <p>4.23.2. Pode não ter, bom é ter, mas havia aqui jogos que não tinha, era aberto tanto para baixo como par cima, só tinha era um risco na ré que era para quando chegasse ao risco.</p> <p>5.23.2. Acho que não.</p> <p>6.23.2. Em tempo quando a gente jogava ali fora, tinha tábuas mas era só nos lados, na ré ali em cima, aquilo que a gente diz que é a ré tinha era um risco, se chegasse ao risco ganha quatro, se passa-se o risco, tinha era só um risco.</p> <p>7.23.2. Quando agente manda a bola de trás para a frente, a gente risca mais ou menos meio metro para mandar a bola para a frente só no meio metro é o risco da ré, é aquele risco que a gente não pode passar a mão para a frente, porque tem muitos que vão lá para a frente jogar, aquele risco nunca chegamos a botar lá. Eu as vezes fazia um risco e riscava e dizia não passas daqui, porque as fezes eles esticam a mão cá muito para a frente, aquilo é mais ou menos meio metro ali para mandar a bola, é o espaço de uma pessoa para a pessoa mandar a bola de maneira para não</p>

		<p>estar a estender-se cá para a frente. Esse é o único risco que tem.</p> <p>8.23.2. É aqui ao pé da ré. Para botar a bola.</p> <p>9.23.2. Julgo que não.</p> <p>10.23.2. Há uma marcação ali em cima que, mais ou menos à roda de um metro e tal, faz-se um risco e não se pode botar a bola, pois isto está na regra que não se pode botar porque alguns botam a bola quase a meio campo. Essa parte esta nas regras.</p> <p>11.23.2. O risco que existe é para não poderem, guindar a bola lá muito adiante.</p> <p>12.23.2. Não.</p>
	<p>B3 Materiais de Marcação</p>	<p>1.23. As tábuas.</p> <p>2.25. As tábuas, é que vai fechar o campo.</p> <p>3.25. Prega-se as tábuas.</p> <p>4.25. Arranjar um soalho de roda.</p> <p>5.25. Finca-se umas estacas bem fincadas bem direitinhas para depois se pregar as tábuas.</p> <p>6.23. Tem sempre tábuas.</p> <p>8.25. É por as tábuas.</p> <p>10.24. Tem que ter as tábuas.</p>
	<p>B4 Duração das Marcação</p>	<p>1.24. Tem que ser é aqui. Se chegar a um lugar qualquer e não tiver o campo não se pode jogar.</p> <p>2.24. É sempre o mesmo. Pode-se jogar em qualquer lugar mas tem-se que aparelhar tudo.</p> <p>3.24. É sempre o mesmo. Pode nas doze para cima eles jogavam e não tinha tábuas nem nada era num lugar onde a estrada era direita, jogavam ali as vezes atravessava a estrada.</p> <p>4.24. É sempre aquele.</p> <p>5.24. É sempre o mesmo porque o terreno tem que estar bem batido bem direito, bem liso não ter pedra porque com a pedra a bola dá em salta e não é um jogo bom.</p> <p>6.24. O campo pode se mudar para outra banda, mas tem-se sempre que fazer um campo.</p> <p>7.24. O campo tem que estar feito, não é como lá fora no continente, que eles jogam em qualquer uma banda, eles mandam uma bola, e não tem ali calços não tem nada... a gente não... é dentro daquela área.</p> <p>8.24. Tem que ter que ser um campo aparelhado, assim desta maneira.</p> <p>9.24. Tem que ser sempre uma coisa feita.</p> <p>10.24. Não se pode jogar sem ter o campo, porque a bola sai para aqui ou para ali, tem que ter as tábuas, o campo tem que estar mais ou menos aparelhado.</p> <p>11.24. Este aqui esta reservado para isso.</p> <p>12.24. Joga-se em qualquer lugar mas tem que ter o terreno preparado para isso como vocês prepararam lá e como a gente tem aqui, agora quando eles foram lá fora não tinha nada preparado, eles não tinham nada preparado foi com umas tabuinhas de forro a que fizeram aquilo, o José diz que era as bolas a rolar como que por cima de um ariusco, aquilo já sabe que não estava nada preparado.</p>

Quadro I – Jogo da Emboca

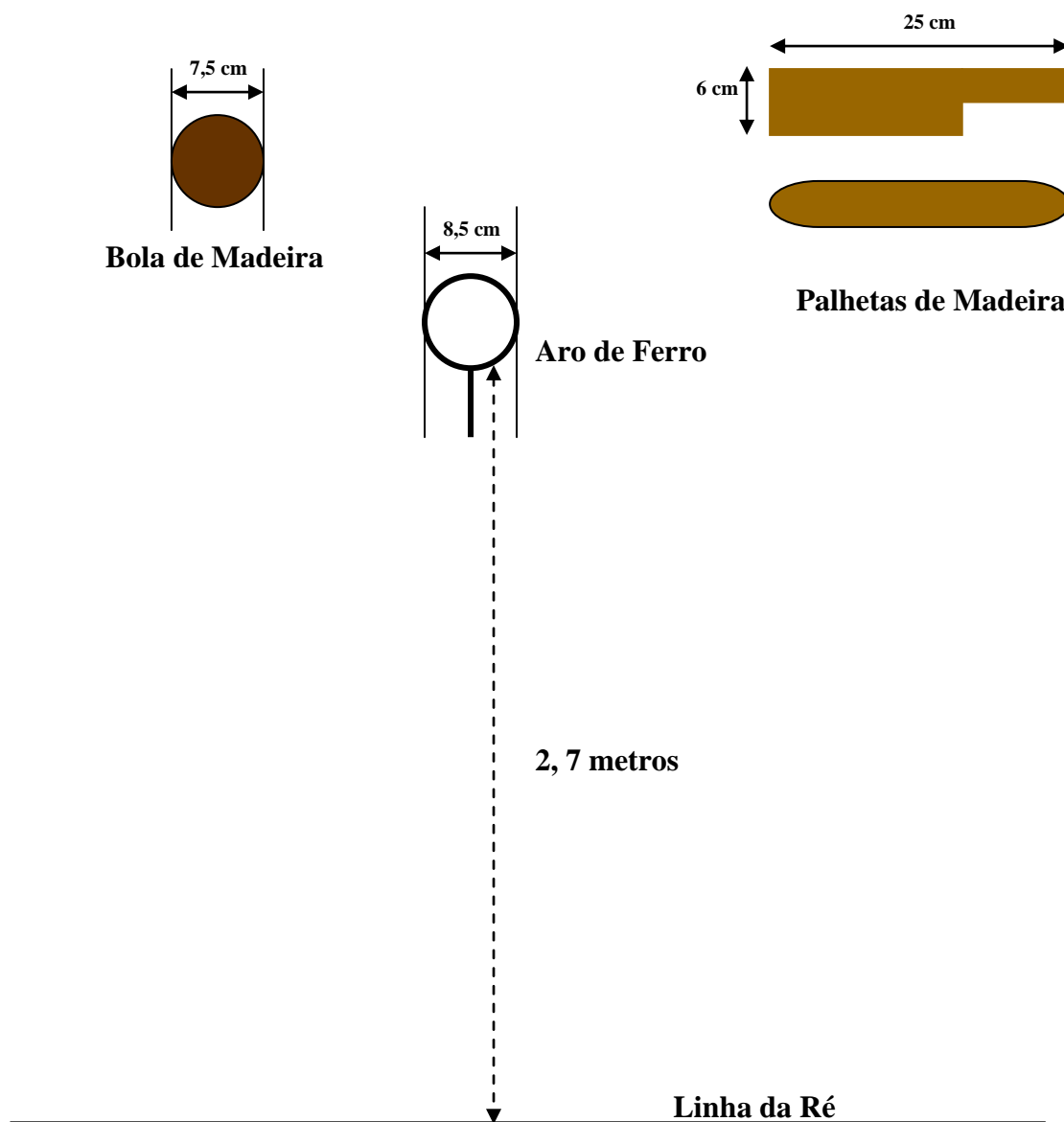
Jogo da Emboca											
Localidade	História	Nome do jogo	Materiais	Local de Jogo	Área do Jogo	N.º de Jogadores	Início do Jogo	Duração do Jogo	Pontos Obtidos	Penalizações	Regras
Ilha Terceira (Açores)	Podemos Inferir após o trabalho Realizado que tem + de 4 séculos Provavelmente + de 5 séculos.	Jogo da Emboca	- 2 Palhetas de madeira Jogo individual - 4 Palhetas de madeira Jogo por equipas (pares) - 2 Bolas de madeira - 1 Aro de ferro.	- No exterior (ao ar livre) - Local plano, liso e de terra batida .	- Delimitado por tábuas formando 1 Rectângulo cujo as Dimensões são variáveis, (depende do Dimensão do terreno escolhido para a construção). - Distancia do aro à Ré variável. Segundo (Drumond, 1963), - O rectângulo de 40 a 50 palmos de comprimento e 10 a 12 palmos de Largura. - Distancia do aro à tabela oposta à Ré +/- 1,5 metros. -“Patrão”	- Dois - Quatro	- Aleatório - local de lançamento das bolas Ré. - segundo (Drumond, 1963) através da regra dos “Cabos”	-30 Riscos (pontos)	- Embocar a bola pela boca no 1º Lançamento do jogo – 2 Pontos. - Embocar a bola pela boca durante o jogo – 1 ponto Cabo – 4 pontos.	- Rabão (não ultrapassar a linha do aro imaginaria Paralela á Ré) – 1 ponto - insucesso do “Cabo” (bola do jogador que deu o cabo Bate na Ré. – 4 pontos.	- “Cabo” - “Culhas” - “Rabão” - “Jogar de mão Cheia ou de Punhado”. - Perdidos à rua.
Ilha de São Miguel (Açores)	Pela mesma Razão do jogo Terceirense Inferimos que tem + de 4 séculos Provavelmente + de 5 séculos.	Jogo da Emboca	- 2 Palhetas de madeira - 2 Bolas de madeira - 1 Aro de ferro.	- No exterior (ao ar livre) - Local plano, liso e de terra batida	-Não tem Limites - Traço no terreno a 5 metros do Aro (local de lançamento das bolas).	- Dois - Quatro	- Aleatório - o local de lançamento das bolas 1 traço no terreno a 5 metros do Aro.	- 24 Tentos (pontos)	- Embocar a Bola pela boca – 1 Ponto. - “Cabo” – 2 Pontos.		- “Cabro”
São Miguel de Machede (Évora)	Segundo (Mendes, 1999) + de 3 século	Jogo da Bola de Aro	- 2 Palhetas de madeira - 2 Bolas de madeira - 1 Aro ferro	- No exterior (ao ar livre) - Local plano, liso e de terra batida	-Não tem Limites - Linha de “Arraia” – 10 metros - Linha de “Cabos” – 20 metros do Aro.	- Dois - Três - Quatro	- Lançamento das bolas da “arraia” para o aro, o jogador cujo a bola se aproximar mais do aro é 1º a Jogar.	- Aos 5 ou 10 pontos.	- Embocar a Bola – 1 ponto “toque em Boque” por “trás de Culas” – 1 ponto. - “Cabo” – Pontos. - “Toque em	- a bola não chega ao aro na jogada da “linha de arraia Para o aro – 1 Ponto. - em condições de terminar o Jogo na jogada de lançamento A “arraia” para	- “Anhas” - “Jogada de Sacouto” - “Embocada”

									boque” – 2 Pontos. - “Toque em boque” e Cabo e tudo 4 pontos.	o aro fizer com que a sua bola bata neste – 1 ponto	
Sesimbra	?	Cabo Marré	- 2 Palhetas de madeira - 2 Bolas de madeira - 1 Aro ferro	- No exterior (ao ar livre) - Local plano, liso e de terra batida	- Comprimento 2,7 metros do Aro à linha da Ré.	- Dois	- A posse da bola De saída será pelo sistema de Lançamento de De moeda ao ar. - o jogo começa com 1 das bolas colocadas a 25 cm da linha da ré e a outra a 25 cm do Aro, no enfiamento deste. - começa o jogador que tem a Bola atrás do Aro	- 2 partes de 10 Minutos. - Em caso de empate Pontual Haverá 2 Séries de 6 Lançamentos, uma para cada Jogador, do Aro à Ré.	Embocar a bola pela Boca - 1 Ponto. - Cabo – 2 pontos	- Entrada pelo inverso da Boca – 1 ponto - Não ultrapassar a linha do aro imaginaria Paralela á Ré) – 1 ponto - No Cabo não ultrapassa a Ré - 2 pontos. - Arrastar a palheta durante a Jogada – 1 ponto.	- “Cabo” - “Chicoboque” - “Marre” - “Cadó”
	?	Bolas de Ferro ao Aro	- 1 Aro de ferro.		- Comprimento 1,5 metros do Aro à linha da Ré.		- A posse da bola De saída será pelo sistema de Lançamento de De moeda ao ar. - o jogo começa com 1 das bolas colocadas a 15 cm da linha da ré e a outra a 15 cm do Aro, no enfiamento deste. - começa o jogador que tem a Bola atrás do Aro.				
		Bolas de Ferro	- 2 Palhetas de madeira - 2 Bolas de ferro ou vidro	- No exterior (ao ar livre) - Local plano, liso e de terra batida	- Comprimento 2 metros das Bocas à linha da Ré. - À distancia de uma palheta , para dentro do campo e na direcção da “Bocas” é feita uma Cavidade designada por “Muda”.			- A posse da bola De saída será pelo sistema de Lançamento de De moeda ao ar. - O jogo começa com 1 das bolas colocadas na “Muda outra colocada atrás da “Bocas”. - Começa o jogador que tem a bola atrás do Aro.	- 2 partes de 10 Minutos. - Em caso de empate Pontual Haverá 2 Séries de 6 Lançamentos, uma para cada Jogador, da “Bocas” à “Muda”.	- Embocadela 1 ponto	- Marre 2 pontos - Arrastar a Palheta durante o “Cabo” ou a “Embocadela”, 1 ponto

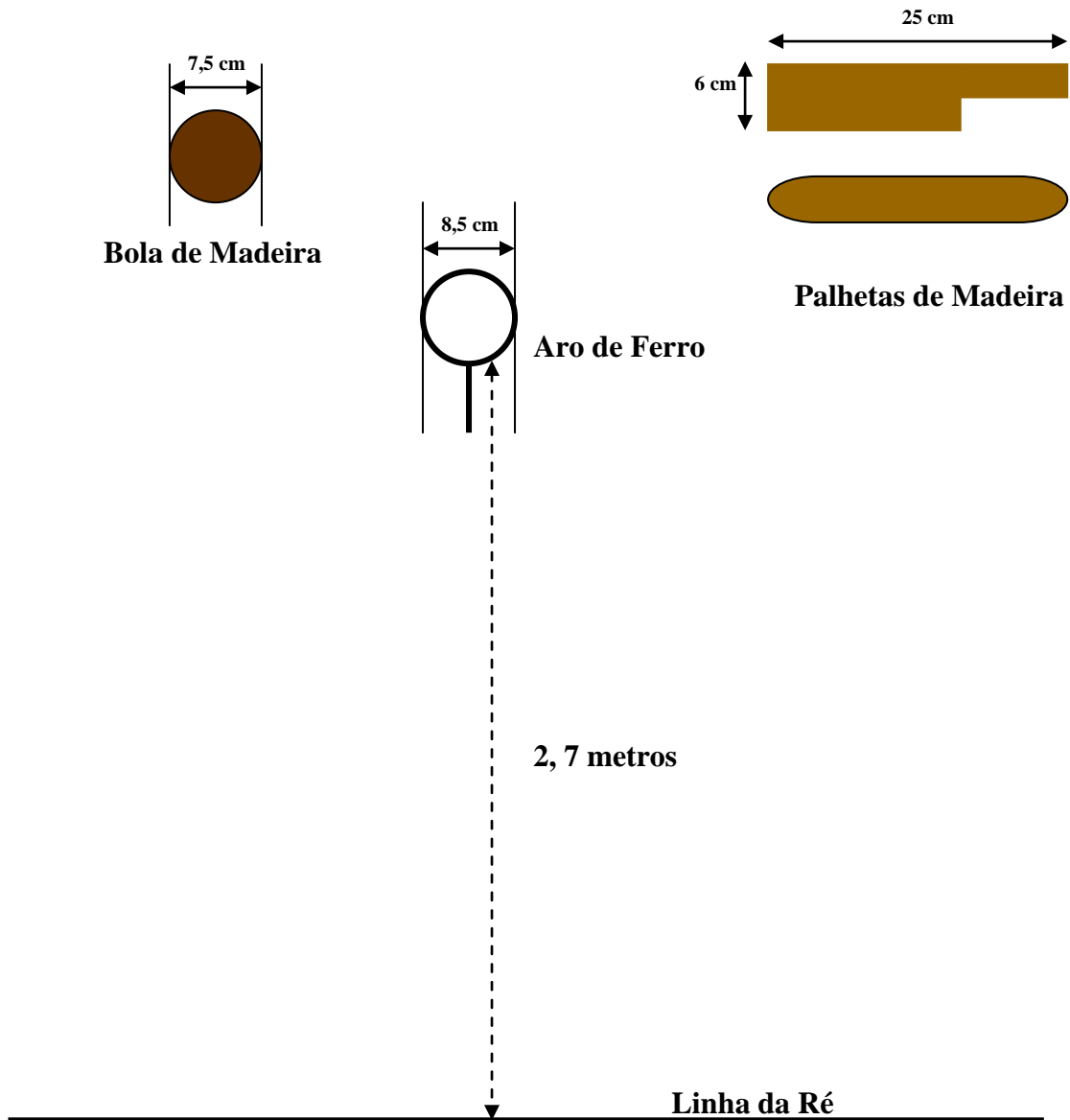
X – ANEXO

Material do Jogo do Aro ou Cabo Marré

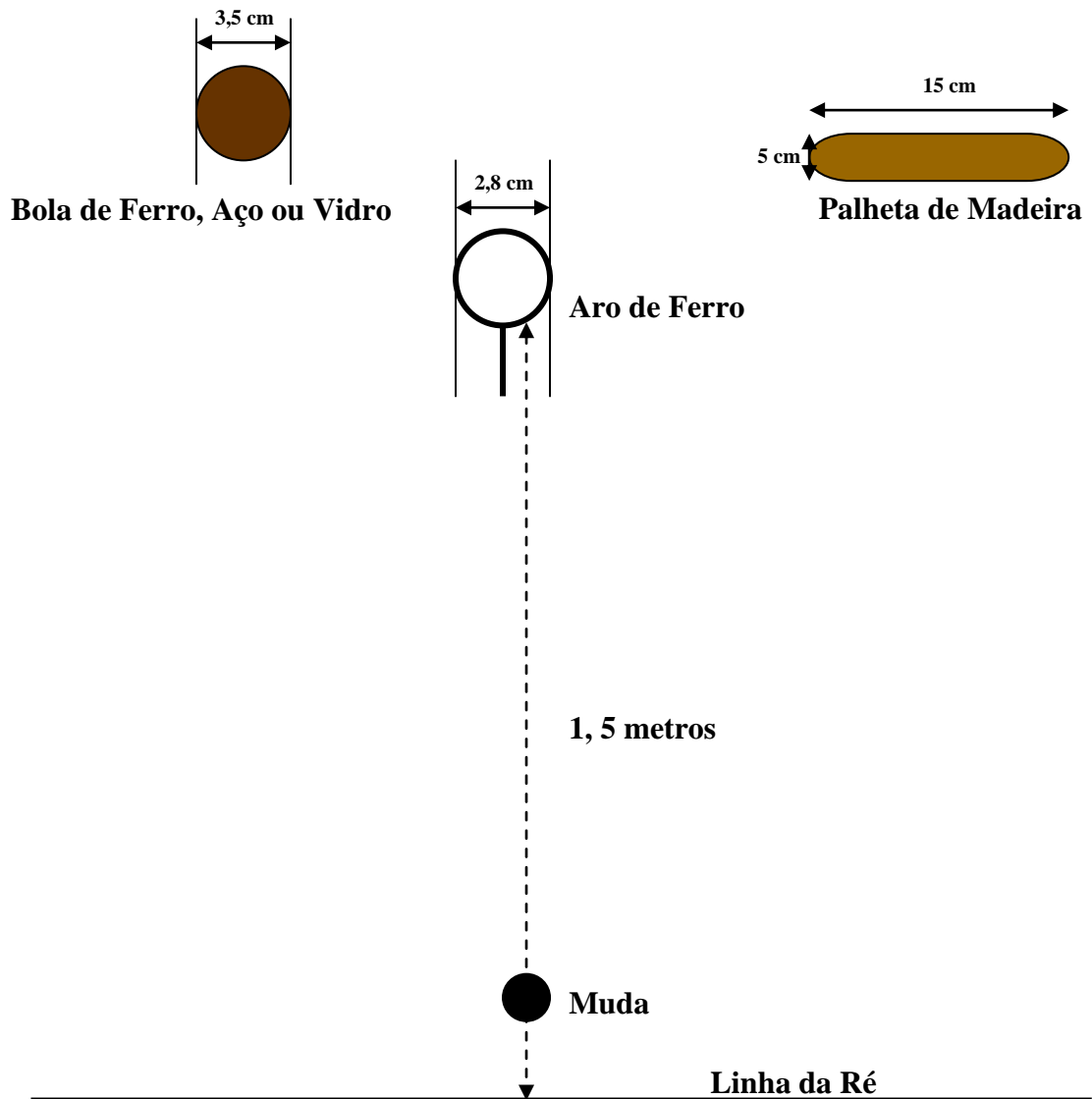
(Câmara Municipal de Sesimbra, 1988)



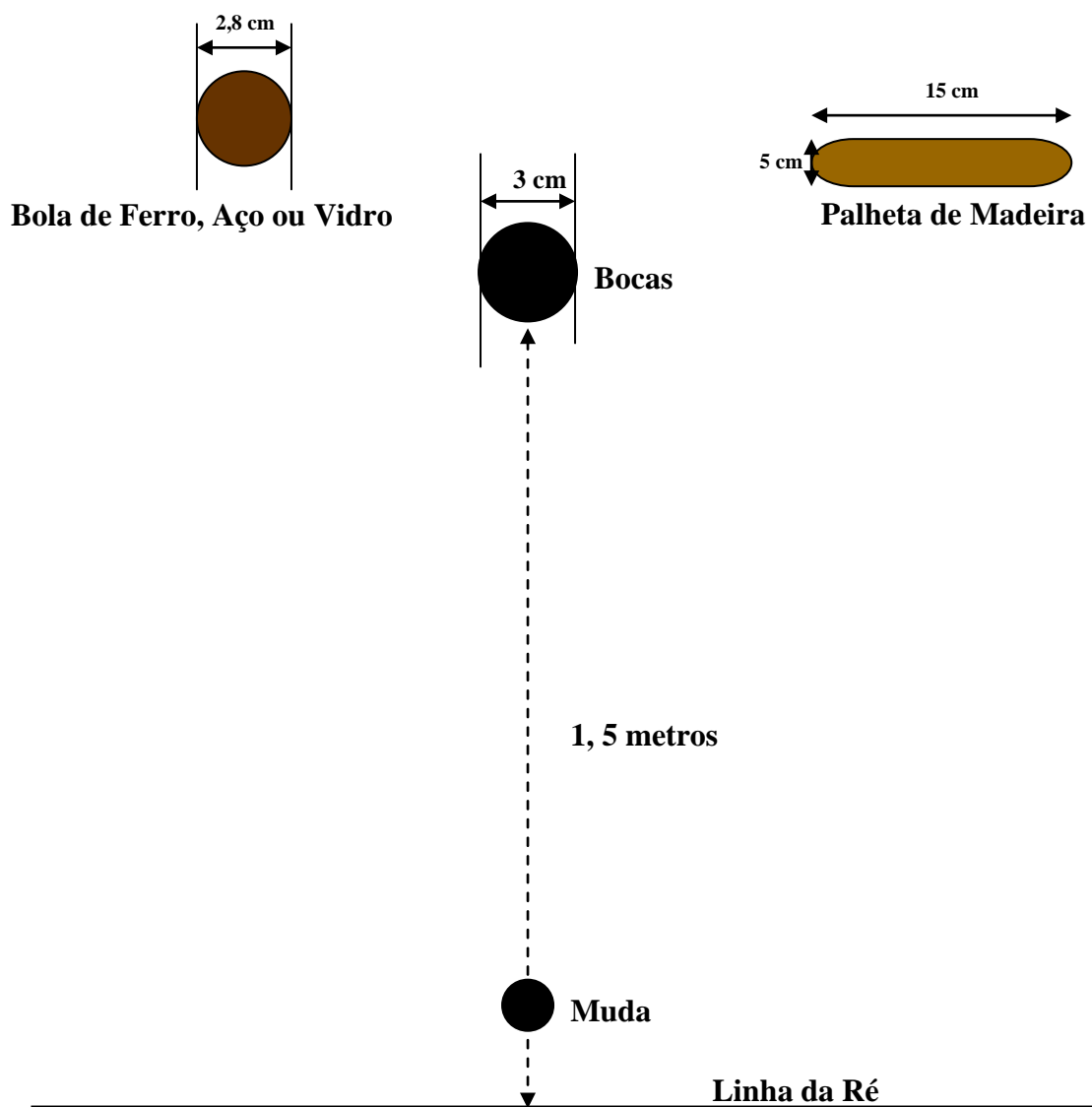
Material do Jogo do Aro ou Cabo Marré
(Câmara Municipal de Sesimbra, 1988)



Material do Jogo Bolas de Ferro ao Aro
(Câmara Municipal de Sesimbra, 1988)



Jogo Bolas de Ferro
(Câmara Municipal de Sesimbra, 1988)



Guião de Entrevista

BLOCO HISTÓRIA

1. Qual a sua idade?
2. Há quanto tempo sabe da existência do jogo?
3. Quando jogou pela primeira vez?
4. Quem lhe ensinou a jogar?
5. Quem introduziu o jogo na freguesia?
6. Qual a idade dos praticantes?
7. Qual o sexo dos Praticantes?
8. Qual a frequência que se joga? E no passado? Quais as causas?
9. Existiam torneios organizados? Ou os jogos limitavam-se a encontros ocasionais?
10. Pessoas de outras freguesias também jogavam?
11. Diga o nome de pessoas que possam ter alguns conhecimentos sobre o jogo?
12. Tem conhecimento de emigrantes que jogaram?

BLOCO MATERIAL

13. Quais os instrumentos necessários para se poder jogar? De que material são feitos? Existem outros materiais?
14. Quem fabrica o material para jogo?
15. Quem fornece o material para o jogo? O jogador pode ter material próprio? Em função de quê?
16. O árbitro, caso exista, de que material necessita?

BLOCO DE REGRAS

17. Quando começa o jogo?
18. Qual a duração do jogo? Essa duração está relacionada com um tempo predefinido, ou com a obtenção de um certo número de pontos?
19. Como se desenvolve a prática do jogo?
20. Existem regras escritas? Quais as principais?

BOLCO DE PARTICIPANTES

21. Quantos jogadores podem participar? O jogo é praticado por equipas ou individualmente?
22. Quem é o responsável pela decisão final, em caso de dúvidas, no decorrer do jogo?

BLOCO DE ESPAÇO DE JOGO

23. O campo tem limites? Quais as linhas que fazem parte do campo e qual a sua importância?
24. O campo é temporário ou permanente? Quais os locais onde se pode jogar? Como se marca o campo?

Regras do Jogo da Emboca

Casa do Povo de Santa Barbara, 01 Janeiro 1999

- 1 – Poderão jogar de dois a quatro jogadores de uma só vez.**
- 2 – Nunca poderão jogar a bola à frente do Risco da ré.**
- 3 – Jogada a bola direita ao arco, se a mesma entrar ganhará dois pontos.**
- 4 – Não chegando a bola ao arco é considerado um rabão, perde um ponto e a vez.**
- 5 – Só poderá ser dado o cabo se entre as bolas ou o arco tiver mais espaço do que o tamanho de uma palheta.**
- 6 – O primeiro jogador a embocar-se ganha um ponto.**
- 7 – Quando for dado um cabo e a bola do adversário chegar à ré, ganha quatro pontos, se for a do próprio perde quatro pontos.**
- 8 – Quando for dado um cabo, se a bola parar à frente das bocas, não pode ser embocada sem que haja o espaço de uma palheta.**
- 9 – Entrada a bola pelas culhas, terá que passar pelas bocas, para tirar as culhas.**
- 10 – Termina o jogo atingindo os 30 pontos.**

A Direcção

João Brito Reis Martins

António Norberto Mendes Dias

José Liduíno Pires

