

UNIVERSIDADE DE COIMBRA

FACULDADE DE CIÊNCIAS DO DESPORTO E EDUCAÇÃO FÍSICA

ESTUDOS SÓCIO-ANTROPOLÓGICOS DO JOGO E DO DESPORTO

**O JOGO DO BETO NO DISTRITO DE
GUARDA:
ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.**

ORLANDO DE SOUSA

COIMBRA

2004

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

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, no âmbito do Seminário “Estudos Sócio-Antropológicos do Jogo e do Desporto”, com Orientação da Mestre Ana Rosa Jaqueira, e Coordenação do Prof. Doutor Paulo Coêlho de Araújo.

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

AGRADECIMENTOS

À minha Mãe Lurdes

Ao meu Amigo António Lemos

À minha Mãe Fátima

Ao Professor Paulo Coêlho de Araújo

À Dra. Maria Filomena Brito, do ILLP da FLUC

Ao Dr. Norberto Gonçalves, da AJTG

Ao Sr. Santos Silva e à Junta de Freguesia de Maçainhas

*Aos Sujeitos e Colaboradores que contribuíram para a realização deste
trabalho*

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

ÍNDICE	
AGRADECIMENTOS	7
ÍNDICE	9
ÍNDICES DE FIGURAS, QUADROS E GRÁFICOS	11
ELENCO DE SIGLAS, ABREVIATURAS E SINAIS	13
INTRODUÇÃO	14
I – REVISÃO Bibliográfica: O JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA	17
HISTÓRIA DO JOGO	17
MATERIAL DE JOGO	21
REGRAS E FUNÇÕES	25
ESPAÇO DE JOGO	33
CONCELHO DE GUARDA E O LOCAL DO ESTUDO: A FREGUESIA DE MAÇAINHAS	36
II - METODOLOGIA	37
1. DELIMITAÇÃO DO ESTUDO E CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA	37
2. O MÉTODO	38
3. AS TÉCNICAS	38
4. PROCEDIMENTOS	39
III - ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS	41
1. HISTÓRIA	41
2 MATERIAL	51
3. REGRAS E FUNÇÕES	57
4. ESPAÇO DE JOGO	69
IV- CONCLUSÕES	75
1. CONCLUSÕES	75
2. INDICAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS	78
V – BIBLIOGRAFIA: ELENCO DE OBRAS CITADAS E CONSULTADAS	81
VI – ANEXOS	89
1. GUIÃO DE ENTREVISTA	90
2. TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS	92
3. MATRIZES DE CATEGORIZAÇÃO	119
4. ANÁLISE DE CONTEÚDO: INDICADORES, AGRUPAMENTOS E RESULTADOS	123
4.1 HISTÓRIA	123
4.2 MATERIAL	132
4.3 FUNÇÕES	136
4.4 REGRAS	144

ÍNDICE	
4.5 ESPAÇO DE JOGO	158
5. FIGURAS E GRÁFICOS	169

ÍNDICES DE FIGURAS, QUADROS E GRÁFICOS

ÍNDICE DE FIGURAS

FIG.	ASSUNTO	Pág.
1	Idade dos Praticantes	20
2 a 10	Materiais de jogo:	23
11 e 12	Espaço de jogo e tipo de terreno	33
13 a 15	Pegar no pau	53
16 a 19	Pegar na chona	54
20 e 21	Início do Jogo	62

ÍNDICE DE QUADROS

QUADRO	ASSUNTO	Pág.
1	OS MATERIAIS DO JBDG SEGUNDO A BIBLIOGRAFIA	22
2	NÚMERO DE JOGADORES E FUNÇÕES SEGUNDO A BIBLIOGRAFIA	27
3	A POSIÇÃO DOS JOGADORES NA BIBLIOGRAFIA	28
4	O ESPAÇO DE JOGO SEGUNDO A BIBLIOGRAFIA	35
5	DIMENSÕES E FORMA DOS OBJECTOS	52
6	INTERDIÇÕES E PENALIZAÇÕES	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO	ASSUNTO	Pág
01	CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA	38
02	ORIGEM DO NOME	41
03	OUTRAS DENOMINAÇÕES	42
04	JOGOS SEMELHANTES	42
05	IDADE DO JOGO: IDADE DOS SUJEITOS VS PRIMEIRA EXPERIÊNCIA	44
06	CAUSAS DO DECLÍNIO DO JOGO	45
07	LOCAIS DE PRÁTICA	46
08	TRANSMISSÃO DO JOGO	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO	ASSUNTO	Pág
09	NATURALIDADE E RESIDÊNCIA DOS SUJEITOS VS. LOCAL DE APRENDIZAGEM	47
10	IDADE DOS PRATICANTES	48
11	GÉNERO PRATICANTES (VS LOCAL, VS GÉNERO DE SUJEITO)	49
12	FREQUÊNCIA DO JOGO E ÉPOCA DE PRÁTICA	50
13	OBJECTOS DE JOGO	51
14	MATÉRIAS PRIMAS	55
15	NÚMERO DE JOGADORES	57
16	IDENTIFICAÇÃO E FUNÇÃO DOS JOGADORES	58
17	ACÇÃO DOS BATEDORES	58
18	QUANTOS BATEM	59
19	ACÇÃO DOS LANÇADORES	60
20	QUANTOS LANÇAM	60
21	QUEM VENCE O JOGO	61
22	INICIAR O JOGO	62
23	REINÍCIO DO JOGO PÓS PONTUAÇÃO	63
24	FINAL DO JOGO	63
25	POSIÇÃO DO LANÇADOR E DO BATEDOR NO INÍCIO DO JOGO	64
26	POSIÇÃO DOS RESTANTES JOGADORES NO INÍCIO DO JOGO	65
27	POSIÇÃO DO LANÇADOR E DO BATEDOR DURANTE O JOGO	65
28	POSIÇÃO DOS RESTANTES JOGADORES DURANTE O JOGO	66
29	TENTATIVAS DE LANÇAMENTO/BATIMENTO	67
30	PONTUAÇÃO	67
31	ESQUEMA DO ESPAÇO DE JOGO	69
32	IDENTIFICAÇÃO E FUNÇÃO DAS LINHAS	71
33	ZONAS	72
34	PERMANÊNCIA DO ESPAÇO DE JOGO; TIPO DE TERRENO	73

ELENCO DE SIGLAS, ABREVIATURAS E SINAIS

AGRUPS, Agrupamentos

AJTG, Associação de Jogos Tradicionais da Guarda, Guarda.

Aprox., aproximadamente.

Ex., exemplo.

FCDEF-UC, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade de Coimbra

Fig., Figura.

GAAC, Grupo Alfageme Amizade e Cultura, Santarém

ILB, Inquérito Linguístico Boléo

JBDG, Jogo do Beto no Distrito de Guarda

Pág, pág, Página

RESULT, Resultados

RPS, Respostas

SJS, Sujeitos

Ø, diâmetro

§, remissão para...

INTRODUÇÃO

«Não é fácil teorizar sobre a actividade lúdica.»

António Cabral

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 Orientação da Mestre Ana Rosa Jaqueira, e Coordenação do Prof. Doutor Paulo Coêlho de Araújo, tem como título “O Jogo do Beto no Distrito de Guarda: Estudo na Freguesia de Maçainhas”.

Os conhecimentos aqui reunidos, surgiram em resposta ao estímulo de um trabalho de Maia (2003), que descreve um jogo do beto numa freguesia do concelho de Lousã (distrito de Coimbra), diferente do que é identificado no Distrito de Guarda, e ao facto de, pelo que conseguimos apurar, serem inexistentes documentos escritos com descrições do Jogo do Beto, relativas especificamente aos locais onde realizámos o estudo.

Atendendo às características monográficas deste trabalho temos como objectivos: 1) identificar e descrever emanações do objecto de estudo “**Jogo do Beto no Distrito de Guarda**”, e 2) comparar as descrições do “jogo do beto” recolhidas numa Freguesia do Concelho de Guarda, nos seus três povoados principais: Cubo, Maçainhas e Chãos.

Numa pesquisa às Monografias produzidas por esta Faculdade ao abrigo dos Estudos Sócio-Antropológicos do Jogo e do Desporto, verificámos que muitas delas repetem determinados assuntos, como, por exemplo, os referentes aos trabalhos de Huizinga e Callois. Tentámos, na medida do possível, não repetir neste trabalho, assuntos assaz abordados. O enfoque é claro num só tema: o Jogo do Beto no Distrito de Guarda.

Conhecer os trabalhos e documentos que até aqui versaram sobre o Jogo do

Beto no Distrito de Guarda é o objectivo do Capítulo I, a Revisão Bibliográfica, onde procurámos analisar e apresentar a informação contida nas diferentes fontes a que tivémos acesso, segundo os diferentes aspectos estruturantes do jogo em que nos apoiamos: História, o Material, as Regras e Funções, e o Espaço de Jogo.

No Capítulo II, Metodologia, destinado ao desenvolvimento das diferentes etapas do estudo, procedemos à delimitação do estudo e caracterização da Amostra, seguidas de informações sobre o Método e as Técnicas a que recorremos. Terminamos com a enunciação dos Procedimentos. A delimitação do estudo decorreu de um estudo exploratório que efectuámos depois de uma pesquisa documental extensa, que nos levou a vários locais do Distrito de Guarda. A escolha recaiu sobre uma freguesia relativamente próxima (cerca de 4Km) do centro urbano da Cidade de Guarda: Maçainhas. A constituição da Amostra foi intencional, e foi fruto de um perfil traçado aquando do estudo exploratório, resultando num corpo de quinze Sujeitos de ambos os sexos, (oito de Cubo, quatro de Maçainhas, e três de Chãos), com idade média de setenta anos. O método que seguimos foi o *etnográfico*, por se adaptar à natureza deste trabalho e proporcionar a obtenção de informação rica e específica, de forma flexível. Entrevistar semi-estruturadamente, observar e recolher por meios fotográficos e áudio aspectos do jogo destacados pelos nossos informadores, e posteriormente proceder à análise de conteúdo dos seus discursos, com a respectiva análise categorial temática, constituíram as técnicas que aplicámos. Nos procedimentos, destacamos o estudo exploratório que nos permitiu uma aclimatização ao instrumento (guião de entrevista) que Maia (2003) desenvolveu, e consequente adaptação ao nosso estudo bem como melhorar a abordagem e capacidade de recolha de informação aquando das entrevistas.

Segue-se o terceiro Capítulo "Análise e Interpretação" dos resultados. Seguindo a ordem de aspectos estruturantes do jogo, História, o Material, as Regras e Funções, e o Espaço, procurámos dar a todas as categorias a mesma atenção: apresentação por extenso dos resultados da análise de conteúdo (e respectivas categorização e estatísticas), comparações relevantes dos resultados entre si e os dados obtidos na Revisão Bibliográfica, e conclusões que considerámos pertinentes.

Destacamos o facto de que, numa área administrativa relativamente pequena como é a freguesia de Maçainhas, ao contrário do que poderíamos esperar, encontramos não uma mas quatro emanações possíveis do Jogo do Beto no Distrito de Guarda, por nós relacionadas com aspectos das regras e com a geometria do espaço de jogo.

A finalizar o estudo propriamente dito, temos o Capítulo IV, das Conclusões, onde resumimos os resultados e apresentamos as conclusões sobre os vários aspectos versados neste trabalho e apresentamos sugestões para trabalhos futuros.

Precedidos pela Bibliografia, estão os Anexos, onde colocámos todos os dados em que nos baseámos para a realização deste trabalho. Sempre que considerámos que tal enriqueceria o trabalho, recorremos a figuras para ilustrar e proporcionar ao Leitor uma visão complementar do que colocámos no enunciado.

Cremos ter deixado um contributo válido para a preservação do Jogo do Beto no Distrito de Guarda que merece ser continuado, da mesma forma que nós respondemos a um estímulo vindo de um trabalho que conseguiu resgatar um jogo com o mesmo nome condenado ao desaparecimento.

I – REVISÃO Bibliográfica: O JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA

HISTÓRIA DO JOGO

A Guarda é o Distrito com maior número de localidades relacionadas com o *jogo do beto*, se tivermos em conta a pesquisa efectuada por Maia (2003), que nos permitiu ter uma noção da distribuição em Portugal dos jogos identificados como sendo do jogo do beto. A prevalência deste jogo no distrito de Guarda é confirmada por um documento da AJTG (sd a¹), onde se afirma que “*já não possui a universalidade que caracterizou outrora a sua implantação*” no mesmo Distrito, não se conhecendo efectivamente a totalidade das terras em que se jogou o jogo do beto no Distrito de Guarda (JBDG). Apesar de encontrarmos bastantes referências, não unânimes, a locais onde se jogou este jogo, o espectro bibliográfico sobre o mesmo no distrito de Guarda é reduzido, mesmo tendo em consideração documentos relativos à organização de eventos culturais e recreativos subordinados aos jogos populares e tradicionais organizados no Distrito por diferentes entidades. Por um lado temos obras que apontam para locais específicos como é o caso de Borges (1989, 2002), que descreve o *beto* em Mata de Lobos e Figueira de Castelo Rodrigo, e por outro, temos trabalhos não orientados para o estudo dos jogos populares e tradicionais, que, como os do Inquérito Linguístico Paiva Boléo (1942-1972) identificam locais onde o jogo do *beto* está ou esteve presente no vocabulário popular.

A AJTG (sd a), no distrito de Guarda, identificou Famalicão da Serra, Aldeia Viçosa, Vinhó, Barca de Alva, Mata de Lobos, Almofala, Vermiosa, como tendo sido locais onde se jogou o JBDG. No mesmo documento, identifica ainda Escalhão, que se destaca por ter uma regra característica, a *livração*, de que falaremos mais à frente. Por seu turno, Borges (1989, 2002) descreveu o beto jogado no Concelho de Figueira de Castelo Rodrigo e na Freguesia de Mata de Lobos, ambos do distrito de Guarda. O ILB remete para os locais de Cubo, Cinco Vilas e Amoreiras. Temos, pelo que se

1 O documento (AJTG, sd a) é do princípio da década de 1980.

consegue apurar na bibliografia, um mínimo de treze locais a cobrir uma parte importante do distrito de Guarda. Falamos de “um mínimo” porque o trabalho da AJTG se refere ao distrito e o de Borges (2002) se refere ao concelho de Figueira de Castelo Rodrigo, áreas geograficamente abrangentes.

Tudo isto confirma a presença do jogo do beto no Distrito de Guarda, mas não é base suficiente para comprovar a implantação do jogo em todo um distrito, ou comprovar a sua uniformidade, fruto da quase ausência de documentos sobre este assunto. Um exemplo elucidativo de ausência é o facto de numa compilação recente de jogos populares e tradicionais, de título “*Brincadeiras da Minha Meninice*”, organizada pela própria AJTG (sd b) não encontrarmos referências ao JBDG.

Para além dos trabalhos da AJTG (sd a) e de Borges (1989; 2002), consideramos ainda uma descrição do *beto* ou *seguro*, numa compilação de jogos populares portugueses de Cabral (1985), baseados no facto de Maia (2003) defender que Cabral (1985) “se refere a um [jogo] com o mesmo nome, *desenvolvendo uma estrutura semelhante ao do jogado no Concelho da Guarda*” (o sublinhado é nosso). O *seguro* ou *beto* não foi no entanto ligado por este autor a qualquer local do distrito de Guarda ou de qualquer outro.

As descrições que identificámos não nos permitiram tirar conclusões precisas acerca da idade do JBDG. No entanto, se tivermos em conta as datas do ILB, no que concerne aos locais de Cubo (realizado em 1969) e de Amoreiras e Cinco Vilas (ambos realizados em 1942), poderemos dizer que no que respeita à memória em registo escrito, o JBDG tem no mínimo trinta e quatro anos no primeiro caso e nos segundos terá mais de sessenta e dois. Estes valores aumentarão algumas décadas se se precisar que foram realizados a partir de memórias de informadores. Para calcular a idade do JBDG, precisaríamos de mais referências.

Não sendo possível determinar a idade, podemos dizer no entanto, baseados em informações da AJTG que o jogo ainda se pratica em alguns locais, nomeadamente Escalhão e Famalicão da Serra, no âmbito de iniciativas de

dinamização de jogos populares e tradicionais, ou da vontade espontânea de alguns moradores.

É obscura a origem do nome do jogo. Se tivermos em consideração a hipótese de Maia (2003), cruzada com os dados históricos, verificamos que as Invasões Francesas ocorridas na década de 1800 (século XIX) passaram também pela Guarda (Rodrigues, 1977; Torres, sd), da mesma forma que passaram na Lousã, zona em que Maia (2003) descreve um Jogo do Beto. Uma vez que tanto Guarda como Lousã têm em comum a passagem das Invasões Francesas, e a presença de tropas Inglesas no mesmo período, não é de estranhar a sugestão, quanto à origem do nome *beto*, de que também no distrito de Guarda o “*termo poderia estar no nosso léxico como um estrangeirismo por influência inglesa, não sendo de todo difícil aceitar que pela presença das tropas Inglesas durante as Invasões Francesas*” (Maia, 2003).

Ao procurarmos nomes alternativos para o JBDG, apenas Cabral (1985) refere que o *beto* também se pode chamar *seguro*. Esta referência isolada associada ao facto de este autor não ter delimitado a área geográfica onde recolheu o jogo, dificulta a identificação de expressões lúdicas que se relacionem com as palavras *beto* e *seguro*, bem como não proporciona indícios que possam contribuir para explicar a origem do substantivo *beto*.

Em termos de jogos semelhantes, ou de semelhanças do JBDG com outros jogos, tanto a AJTG (sd a) como Maia (2003), defendem que este jogo tem parecenças com o Basebol americano, ainda que não esclareçam em que critérios se basearam para estabelecer tal comparação. Em toda a literatura que consultámos não encontramos dados que suportassem ou refutassem esta tese. Por outro lado, estabelecem-se por vezes relações de proximidade em aspectos como o material ou espaço de jogo, com outros jogos, como o faz a AJTG (sd a) ao dizer que em Escalhão o beto se joga com uma “*bola revestida a couro, igual à que é usada para o jogo da pelota*”. Cabral (1985) estabelece outra relação de proximidade, ao dizer que o campo do jogo do beto se marca como o do jogo da *bujarda*.

Quanto à idade dos praticantes do JBDG, os autores variam entre a não indicação, como acontece em Borges (1989), e a indicação precisa da idade dos participantes, como o faz a AJTG (sd a) ao dizer que é um jogo praticado “habitualmente, por jovens de 15/16 anos” e adultos, “menos jovens, que são profundos conhecedores das técnicas e táticas de jogo”. A meio caminho, Cabral (1985) indica que é um jogo infantil, e Borges (2002) insere-o num grupo de *jogos de rapazes*. Se nos orientarmos apenas pela observação de fotografias do Acervo da AJTG poderemos assumir, numa base especulativa, que o jogo é praticado por adultos jovens do sexo masculino (Fig.1). No decurso da nossa pesquisa bibliográfica não encontramos outros documentos que contradissem ou apoiassem estes dados, o que não nos permite tirar conclusões seguras, no que respeita à idade dos praticantes, que varia entre a infância, e a idade adulta. Mesmo assim, poderemos sugerir que a idade de iniciação no jogo no distrito de Guarda, poderá variar entre a infância e o final da adolescência.



FIG. 1: Idade dos Praticantes. Detalhe de uma fotografia do Acervo da AJTG onde se pode ver a idade aproximada e género dos praticantes. O jogador da esquerda prepara-se para lançar a chona (seta branca), e o jogador de costas tem o pau preparado para bater a chona (seta preta).

MATERIAL DE JOGO

Na Guarda, a palavra *beto*, para além da designação de um jogo, corresponde a um objecto de jogo feito de madeira de pequenas dimensões que é batido por um pau maior (AJTG; sd a; Borges 1989, 2002). Para a localidade de Escalhão, a AJTG descreve ainda o *beto* como sendo uma *palmatória* de madeira, cujas medidas são cerca de quarenta centímetros de comprimento, *palmatória* ou pá de cerca de treze centímetros de diâmetro, pega de cerca de quatro centímetros de largura, e cerca de dois centímetros de espessura, servindo para bater numa bola de cabedal macio com um diâmetro de cerca de 7 cm, conforme objectos que fotografámos na Sede da AJTG (Figs. 9 e 10). Salientamos que, segundo a AJTG, estas medidas devem ser *aproximadas*, uma vez que dependem do material e do artesão que produz as peças.

Cabral (1985), refere apenas que se utiliza uma *bola* para jogar o jogo do Beto, não apontando quaisquer características especiais, ou mesmo um objecto para a bater: em vez disso, é arremessada com a mão.

Quanto ao formato do *beto*, Borges (1989, 2002) descreve-o como “*pequeno*” e “*arredondado*”, e a AJTG (sd a), diz-nos que é pequeno, variando entre os cinco e os oito centímetros e ilustrado numa figura como um objecto cilíndrico diâmetro idêntico ao do pau maior. Admitimos com algumas reservas, por tão escassa que é a informação, que as descrições de Borges ao referirem um objecto pequeno e arredondado apontam para algo idêntico ao que descreve a AJTG.

Em termos de dimensões, o “pau maior”, que bate o *beto*, tem cerca de sessenta centímetros (AJTG, sd a), sem formato especial, sendo descrito por Borges (1989,2002) como apenas “*pau comprido*”.

Vimos claramente que o termo *beto* no Distrito da Guarda apresenta diferentes formas. Corresponderão estas formas a transformações/variações devidas a algum fenómeno concreto? Haverá razões históricas para estes factos? Porque é que se usa o *beto-palmatória* e uma bola de cabedal em Escalhão? Será que é porque esta

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

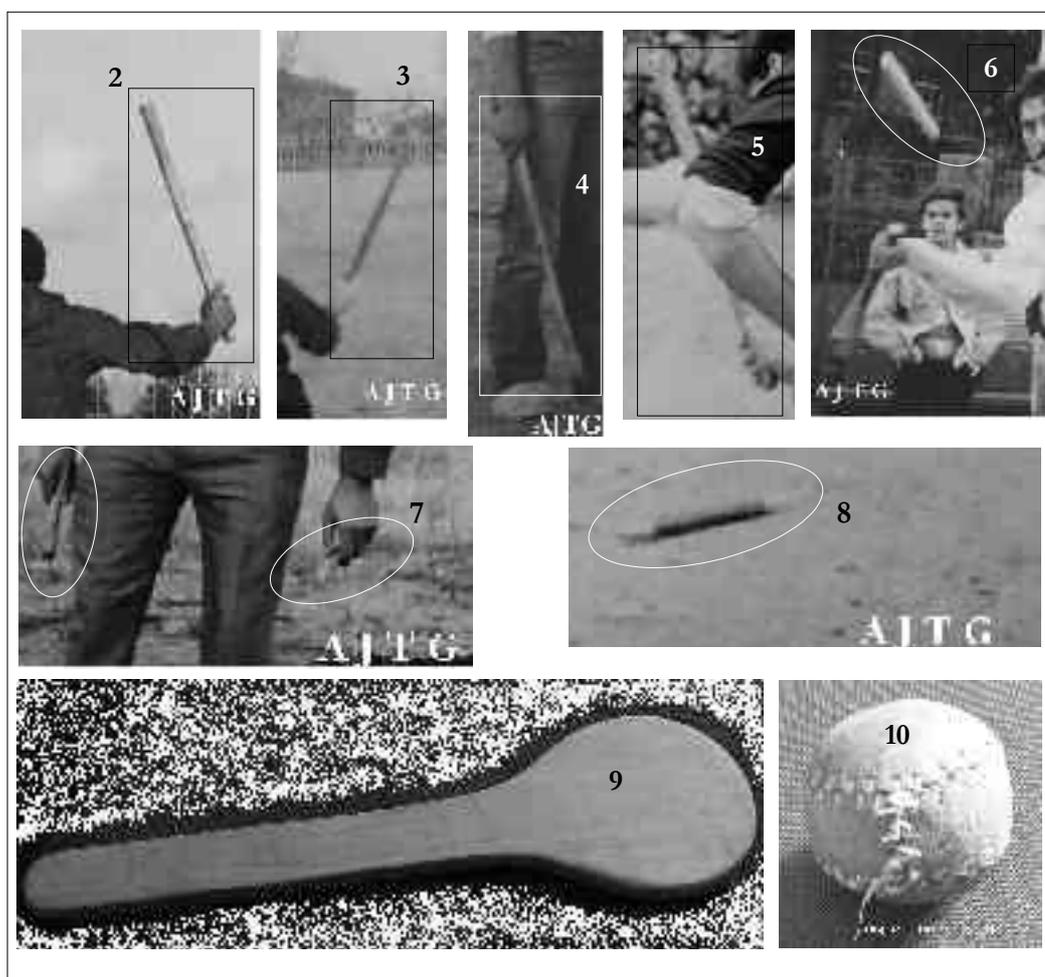
bola se utiliza no jogo da *pelota*, e assim seria uma forma de aproveitar os materiais de uns jogos para outros? Haverá razões técnicas e táticas para o fenómeno?... São perguntas que não conseguimos responder satisfatoriamente. No essencial, estas variações revelarão gosto e tempo de prática investidos no jogo e no desenvolvimento/manufactura dos materiais de jogo. A natureza dos materiais (madeira, cabedal) demonstra bem que para fabricar objectos de jogo se recorria normalmente ao que estava disponível, bem como revela que nalguns casos a necessidade de especialização no processamento das matérias-primas para a execução de peças de maior pormenor como é o caso da bola de couro macio que vimos no Acervo Material da AJTG. No Quadro 1- Os Materiais do JBDG Segundo a Bibliografia- apresentamos as principais características do material de jogo denominado *beto* no Distrito de Guarda:

QUADRO 1: OS MATERIAIS DO JBDG SEGUNDO A BIBLIOGRAFIA			
AUTOR	OBJECTOS	DIMENSÕES	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
AJTG (sd a)	Em Escalhão: Beto (tipo palmatória) e Bola (objecto batido) (também usada no jogo da Pelota). Restantes locais: Beto (objecto batido) e Pau	Pau: cerca de 60cm. Beto: 5 a 8cm	
Borges (1989) (2002)	Beto (batido), “Pau comprido” (bate)	O beto é “pequeno” e “arredondado”; o pau é “comprido”	
Cabral (19851 998)	Bola (objecto lançado)	---	

Registamos ainda no geral se pode perceber que as descrições dos materiais nem sempre proporcionam informações bastantes para a recriação dos materiais, como vimos anteriormente, passando ou por breves descrições, nem sempre precisas, ou nos melhores casos, por ilustrações fotográficas (por ex., o Acervo Fotográfico da

AJTG), que ao confirmarem a existência dos materiais, mereceriam legendas e/ou textos descritivos capazes de identificar os vários aspectos de jogo. Esta imprecisão descritiva talvez se deva à natureza dos jogos tradicionais e populares: há sempre espaço para alguma improvisação ou adaptação do que está disponível.

Nas Figuras 2 a 10, poderemos observar diferentes materiais relacionados com o jogo do beto, pertencentes ao Acervo da AJTG, nomeadamente o pau longo e cilíndrico (Figs. 2 a 6), a chona com pontas cortadas a meia esquadria (Figs. 6 e 7), a chona afiada nas duas pontas (Fig. 8), o beto-palmatória (Fig. 9) e a bola de cabedal (Fig. 10)



FIGURAS 2 A 10: Materiais de Jogo: Pormenores de várias fotografia do Acervo da AJTG. Assinalamos com rectângulos os paus,e com elipses o objecto batido. Na Figura 6 vemos uma chona cortada em meia esquadria em ambas as pontas. Na Figura 8 vemos uma chona afiada nas duas pontas. **FIGURA 9:** Beto-palmatória, do Acervo da AJTG. **FIGURA 10:**Beto-bola, do Acervo da AJTG.

REGRAS E FUNÇÕES

O número de jogadores por equipa varia de acordo com o autor que descreve o JBDG. Para a AJTG (sd a), o jogo decorre com duas equipas de quatro ou cinco jogadores, aparecendo quatro jogadores mais usualmente, e encontrando-se nas descrições de Borges (1989; 2002), que são precisas duas equipas de três ou quatro jogadores, enquanto que Cabral (1985) não indica um número de jogadores por equipa, mas tal como os autores anteriores, refere que se joga com duas equipas. O jogo desenrolar-se-á então com duas equipas adversárias constituídas por três a cinco elementos, sendo quatro o número comum a duas das três descrições que encontrámos na bibliografia.

A partir das descrições já referidas, é possível identificar, as funções de cada equipa (ou *bate* ou *lança*), estabelecidas por sorteio (AJTG, sd a). Em todas as descrições do jogo do beto que encontrámos e que aqui reunimos, podem definir-se sempre duas equipas com funções/acções genéricas distintas (AJTG, s.d a.; Borges, 1989,2002): ou bater, e percorrer todas as casas (um batedor de cada vez), ou lançar, e tentar recuperar rapidamente o objecto lançado. Na descrição de Cabral (1985), as acções das equipas são semelhantes às anteriores, mas o batimento é substituído por um lançamento *à mão*, a que chamámos *arremesso*, uma vez que se trata de projectar um objecto para ser recuperado por adversários. As funções antagónicas são: dum lado, se lançar bem, o lançador corre imediatamente em direcção aos montes de pedras, para os percorrer; do outro lado, tenta-se recuperar rapidamente o objecto lançado.

Os objectivos da equipa que bate ou arremessa, estão ligados à realização de um percurso, diferenciados segundo autores, pelo número de voltas: ou realizar um certo percurso marcado por “casas” (AJTG, sd a ; Borges, 1989, 2002), dando *uma volta*, ou perfazer *três voltas*, a um certo percurso marcado por “casas” (Cabral, 1985).

A denominação/função dos jogadores no jogo não é unânime entre os autores.

Assim, o termo “*Atacante*” é utilizado por Cabral (1985/1998) para se referir àquele que tenta recuperar a bola e eliminar o adversário dito “*Fugitivo*”, enquanto que para a AJTG (sd a) os jogadores com a mesma função são os *batedores*. Por outro lado, o termo “*defensores*” é aplicado pela AJTG para designar os elementos da equipa que lança, em sentido exactamente oposto ao descrito por Cabral, se tivermos em conta que os defensores referidos pela AJTG, fazem o mesmo que os atacantes descritos por Cabral: a recuperação tão rápida quanto possível do projectil².

As expressões “*queimar*” ou “*queimado*” servem para designar respectivamente a acção de eliminar os elementos da equipa que bate e os que foram eliminados, no sentido das palavras de Borges (1989; 2002). Estas expressões correspondem aos termos “*matar*” e “*morto*” utilizados pela AJTG (sd a), e por Cabral (1985). O termo “*seguro*” é, segundo Cabral (1985), empregue pelo “*fugitivo*” que “*pára num dos montes de pedras*” e assim não pode ser “*morto*” ou eliminado.

Resumindo, temos um *batedor*, que bate um projectil lançado por um adversário, o *lançador*. Se o batedor, ao fazer o percurso for eliminado, por um dos elementos da equipa do lançador, diz-se que está “*morto*” ou “*queimado*”. Quando o batedor se encontra numa das casas do percurso, está a salvo ou “*seguro*”. Numa das descrições (Cabral, 1985) o batedor não existe, em vez dele, existe apenas um lançador, cuja acção é análoga ao batedor referido nas restantes descrições do JBDG, ou seja, trata de projectar um objecto pequeno para ser recuperado pelos adversários. Estas informações estão resumidas no Quadro 2 – Número de Jogadores e Funções Segundo a Bibliografia

2 Falamos de projectil para designar o objecto que é lançado, batido ou arremessado, conforme as descrições.

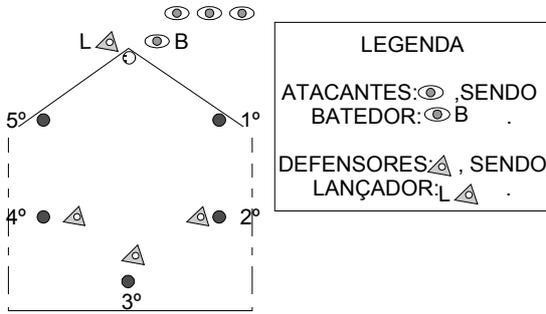
QUADRO 2: NÚMERO DE JOGADORES E FUNÇÕES SEGUNDO A BIBLIOGRAFIA

AUTOR	NÚMERO DE JOGADORES	DESIGNAÇÃO-FUNÇÃO
AJTG (sd a)	2 equipas de 4 ou 5 jogadores, sendo 4 o habitual.	Batedores ou atacantes; lançadores ou defensores. Morto: aquele que bateu mal, e/ou foi eliminado pelos adversários.
Borges (1989) (2002)	2 equipas de mais de 2 jogadores 2 equipas de 3 ou 4 jogadores	Lançador: o que lança o beto. Batedor: o que bate o beto. Queimado: o que foi eliminado.
Cabral (1985)	2 equipas de 6 jogadores?	Fugitivo: aquele que lança a bola e corre. Atacante: o que tenta recuperar a bola e “matar” adversários. Morto: o que foi atingido pela bola.

Sobre a posição dos jogadores, podemos verificar que em todas as descrições (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002; Cabral 1985), no momento do batimento, os companheiros de equipa do jogador que bate estão de fora do terreno de jogo à espera de vez para percorrerem as casas livres. Do lado da outra equipa, temos, em todas as descrições, que os elementos da equipa que recupera o projectil, se colocam no terreno de jogo em locais onde prevêm que o objecto caia. Assim, quanto à posição inicial dos jogadores no terreno de jogo, podemos identificar o modelo, em que junto ao local de batimento está um lançador e o batedor, estando os restantes da equipa do batedor atrás a uma distância de segurança, e à frente, no terreno de jogo, próximos das casas, os da equipa do lançador (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002; Cabral, 1985).

Em termos práticos, poderemos dizer que o projectil caído perto do local de projecção favorece equipa que o recupera. As posições dos jogadores resumem-se no Quadro 3: A Posição dos Jogadores na Bibliografia.

QUADRO 3: A POSIÇÃO DOS JOGADORES NA BIBLIOGRAFIA

AUTOR	POSIÇÃO DOS JOGADORES
AJTG (sd a)	 <p>Batedor à esquerda do lançador , junto ao “molho”. Três atacantes esperando fora do campo a cerca de 2m do “molho”; três defensores tendem a distribuir-se pelas 2ª, 3ª e 4ª “rodas”.</p>
Borges (1989)	Equipa do batedor: um bate (“lançá-lo o mais longe possível”), junto ao risco inicialmente traçado, e os restantes estão atrás a uma distância de segurança.
(2002)	Equipa do lançador: um “lança o beto ao ar”, junto ao risco inicialmente traçado, os restantes colocam-se “junto de pedras (paredes ou portas) que ao longo do percurso de jogo servem de defesa para os jogadores” da equipa adversária.
Cabral (1985)	Equipa dos Fugitivos: um lança, e os outros colocam-se fora do campo Equipa dos Atacantes: colocada dispersa dentro do campo.

Após o batimento ou o arremesso, o elemento responsável por esta acção deve tentar percorrer todas as *casas* do percurso. No caso de Borges (1989), o batedor pode escolher iniciar o percurso pelo lado que lhe oferece mais segurança. Se não consegue chegar à última antes que os adversários recuperem o projectil, deve optar por ficar numa das casas, onde os adversários não podem eliminá-lo, e esperar pelo batimento/arremesso seguinte. A AJTG indica que o batedor deve deixar cair o pau antes de iniciar o percurso para atingir a *quinta* (última) *casa*.

No percurso, o batedor deve evitar ser *morto* ou *queimado*. Caso o seja, faz com que os companheiros de equipa tenham que regressar às casas em que se encontravam no momento do batimento (AJTG, sd a), ou como Borges (1989, 2002) diz, vai para o “*fim da fila*” de batedores.

Logo que atinja o *ponto inicial*, deve aguardar pelos demais companheiros (Borges; 1989, 2002). Quando o projectil é batido pelo companheiro seguinte, deve correr para completar o percurso, tal como o que acaba de bater. Os batedores não podem ultrapassar-se ou partilhar uma “*roda*”, têm que avançar, de modo a deixar

“*espaço vago*” nas pedras atrás de si para os companheiros restantes.

A função comum às equipas ou indivíduos que não batem, não lançam para o batimento ou não arremessam é pois tentar recuperar rapidamente o objecto batido/lançado pelo adversário (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002; Cabral 1985). Os objectivos da equipa que recupera o projectil, podem ser: a) impedir que os adversários pontuem (AJTG, sd a); b) eliminar adversários um a um (AJTG, sd a; Borges, 1989, 2002); e ainda c) eliminar todos os adversários de uma só vez: quando o beto é mal batido pelo último batedor, e cai perto do risco de onde se bate, deve ser rapidamente colocado no “buraco” pelo que lançou (Borges, 1989, 2002).

No que respeita ao número de tentativas para lançar/bater, temos que há *três tentativas* para bater/lançar (AJTG, sd a), mas não conseguimos confirmar esta informação em Borges (1989; 2002) e Cabral (1985), porque a tal não se referem. No caso da descrição da AJTG, as tentativas cumprem uma função: permitem ao batedor decidir se bate ou não bate a chona ou a bola conforme os casos, consoante venha em boas ou más condições de ser batido quando é lançado pelo adversário. Falhar as três tentativas significa ficar “*morto*”. Em termos de objectivo de batimento ou arremesso, podemos ter duas possibilidades: a) bater o mais longe possível (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002), e b) lançar para dentro da área de jogo (Cabral, 1985) de modo a que não caia fora dos limites do mesmo ou que não seja apanhada pelos adversários antes de atingir o solo.

A técnica de lançamento/batimento depende obviamente dos materiais utilizados, das regras e do grau de mestria dos praticantes. Em todas as descrições do jogo do beto podemos encontrar um projectil que pode ser batido e/ou lançado (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002), ou *arremessado* com as mãos (Cabral, 1985).

A AJTG apresenta ainda duas regras com nomes característicos, sendo a segunda delas exclusiva de Escalhão: a *marosca*; e a *livração*. Na “*marosca*”, se o batedor que está mais próximo da 5ª “*roda*”, não conseguir atingir essa *roda*, antes que o defensor chegue ao *molho* (local onde se coloca o beto-projectil), a sua equipa

“*morre*” toda. Na perspectiva da equipa do lançador, a “*marosca*” ocorre quando os adversários não têm mais batedores disponíveis. Assim, dois defensores fazem a “*marosca*”: trocam entre si o projectil sem mostrarem quem fica com ele, vão para junto do batedor que esteja na roda mais próxima da quinta, e tentam “*molhar*” (colocar no “*molho*”) claramente o projectil 3 vezes. Para isto, o defensor tem que chegar ao “*molho*” para “*matar*” todos os adversários, antes de o batedor atingir a 5ª *roda*.

Para acontecer a “*livração*”, o último batedor decide entre jogar normalmente, ou optar por esta regra. Se optar por esta regra, declara “*mortos*” os companheiros parados nas “*rodas*”. Após bater a bola, o batedor deve atirar a palmatória para a 5ª roda, e tentar alcançá-la para recuperar o objecto, antes que os adversários recuperem a bola e a coloquem no molho. Se conseguir marca ponto, e recoloca toda a equipa em jogo, impedindo assim a troca de funções associada ao final da partida. Por seu turno, os defensores tentam recuperar e colocar a bola no “*molho*”, antes que o batedor recupere a palmatória colocada na 5ª “*roda*”. Se o conseguirem conseguem inverter as funções das equipas para o jogo seguinte.

No que respeita à pontuação do jogo, há casos em que o jogo do beto não tem qualquer sistema de pontos (Borges 1989,2002; Cabral 1985), ao contrário de outros (AJTG, sd. a). Quando há marcação de pontos, esta ocorre por cada vez que se atingir uma certa casa sem ser eliminado por adversários (AJTG, sd a). O número de pontos marcado por cada destas acções é um (AJTG, sd a), sendo os pontos marcados pela equipa que bate o projectil (AJTG, sd a.)

Com acabamos de verificar, há descrições do jogo do beto em que não há pontos (Borges 1989,2002; Cabral 1985), mas há acontecimentos que influenciam o *reinício* do jogo:

- As equipas mantêm funções quando um *batedor* é *queimado* ou chega a uma pedra. De seguida passa a bater outro. Quando há jogo ganho, as equipas trocam de funções para o seguinte (Borges 1989,2002)
- Quando um fugitivo é *morto*, o jogo recomeça, mantendo as equipas as

mesmas funções. Quando a bola cai fora dos limites do campo, a equipa dos “*Fugitivos*” perde o jogo. Um novo jogo começa trocando as equipas de funções. (Cabral 1985)

Por outras palavras, quando se verifica a vitória de uma das equipas, há troca de funções entre as mesmas para o reinício do jogo, o que também se verifica na descrição da AJTG (sd a).

Os objectivos dos intervenientes variam obviamente consoante a função das equipas em que se inserem. Se em todas as descrições se identificam duas equipas com funções distintas, como projectar um objecto *versus* recuperar um objecto, e fazer um percurso *versus* eliminar adversários, Em termos de objectivos de jogo podemos indicar tantos quantos os autores das descrições de jogo que abordamos:

1. pontuar, alcançando a “*quinta roda*” antes que os adversários coloquem o projectil no “*molho*” (AJTG, sd a)
2. conseguir a reunião de todos os batedores no *local de partida* (Borges, 1989,2002)
3. conseguir dar três voltas ao terreno de jogo (Cabral, 1985).

No primeiro caso há um objectivo de marcar o número máximo de pontos, no segundo, deve ocorrer a reunião de uma equipa, e no terceiro um dos elementos deve conseguir dar três voltas ao terreno de jogo. Temos assim que nos dois primeiros casos os objectivos evocam o trabalho de equipa, enquanto que no terceiro, o objectivo pode ser alcançado de forma individual, ainda que num trabalho para a vitória da equipa. O que destacamos, é que estes diferentes objectivos têm todos um aspecto em comum: a necessidade de fazer um percurso que coincide com os limites do terreno de jogo, sem haver a “*morte*” dos jogadores que o fazem. A equipa que mais vezes conseguir realizar acções de pontuação ou evitar que os seus elementos sejam penalizados, chega vitoriosa ao final do jogo. O final do jogo ocorrerá também sempre que algum motivo gere acordo entre as equipas para isso como indica Maia (2003), nomeadamente questões de trabalho ou de disponibilidade dos jogadores. Se tivermos em conta as regras, o final do jogo ocorre quando se atinge o maior número

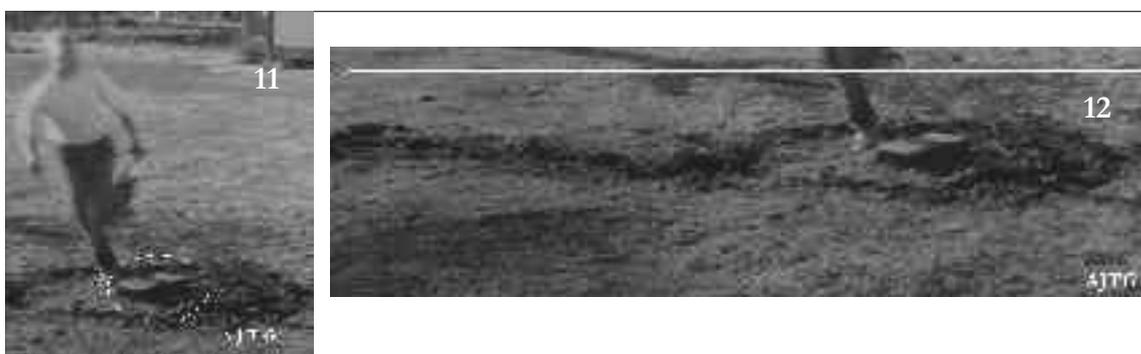
de pontos (AJTG, sd a); se todo os elementos da equipa do batedor se reúnem no local inicial (Borges 1989,2002); se dão três voltas ao percurso (Cabral 1985); ou ainda quando se eliminam os adversários (Borges 1989,2002; Cabral 1985). A forma de eliminar adversários está associada à forma de recuperação do objecto batido ou arremessado, nomeadamente:

- se apanhado ainda no ar (AJTG, sd a), logo após o batimento;
- se arremessado a um adversário fora de casa de protecção (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002; Cabral 1985).
- se colocado no local onde foi inicialmente batido ou arremessado (AJTG, s.d ; Borges, 1989,2002; Cabral 1985);
- se passado ao lançador, para este o colocar no “molho” quando o batedor esteja fora de “rodas” (AJTG, sd a).

Na descrição da AJTG (sd a), quando um elemento da equipa dos lançadores ou defensores, recuperar o projectil, pode dizer ao batedor “*se arriscas, morres*”. Se este aceitar, terá que ficar nessa “*roda*” até o projectil ser colocado no molho. Se não disser “*aceito*”, o defensor quando ele decida correr para outra roda pode “*matá-lo*” acertando-lhe com o projectil.

ESPAÇO DE JOGO

Considerando as descrições do jogo do beto em que nos baseamos, e as fotografias do Acervo Fotográfico da AJTG, o campo de jogo é ocasional, e que o tipo de terreno é variável (na medida do disponível) e temporário, mais ou menos regular para permitir fazer facilmente as linhas e marcações inerentes ao campo de jogo, bem como permitir boa visibilidade para o decurso do jogo e detecção rápida do projectil. Assim sendo, é natural que a primeira tarefa para iniciar um jogo seja fazer a preparação do terreno de jogo (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002; Cabral, 1985).



FIGURAS: 11 e 12: Espaço de jogo e tipo de terreno : pode observar-se que se trata de um terreiro, com vegetação muito rasteira. Detalhes de uma fotografia do Acervo da AJTG onde realçamos ainda um paralelepípedo eventualmente de madeira, dentro de uma roda desenhada num terreiro. Pode ainda identificar-se um jogador a correr, não havendo no entanto ângulo suficiente para traçar o seu percurso.

Para Cabral (1985), para se jogar o beto, “marca-se o campo *como no jogo da Bujarda*, (...)” (o itálico é nosso), com “seis roças no interior, em forma de rectângulo distando entre si cerca de dez metros”, havendo em vez de “roças com forma de *rectângulo*”, pequenos “*montes de pedras*”. No Acervo Fotográfico da AJTG sobre o beto, podemos verificar que numa das fotografias (Figuras 11 e 12) se pode observar que um jogador passa a correr por uma casa circular que no seu centro tem uma peça rectangular. Será esta peça rectangular, a *roça* com a mesma forma a que Cabral se refere? Não encontrámos dados que respondessem a esta questão. A forma de espaço de jogo básica rectangular é igual à identificada por Borges (1989, 2002). Por outro

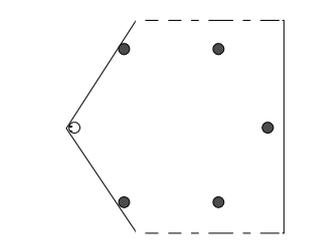
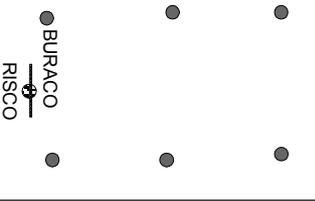
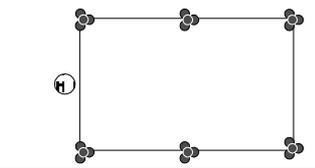
lado a forma descrita pela AJTG é hexagonal, resultando numa diversidade de geometrias de espaços de jogo, que só se poderá explicar se se realizarem mais estudos sobre o JBDG. Neste contexto, mais uma vez poderemos colocar a hipótese de que há um aproveitamento de aspectos de uns jogos para outros, ou seja que há aspectos estruturantes no JBDG comuns a outros jogos, originados eventualmente pelo sentido prático das pessoas que os jogam, numa resposta à escassez de meios e/ou às características do meio em que o jogo se desenrola.

Segundo a AJTG (sd a) o terreno de jogo pode descrever-se assim: no topo do “*campo de jogo*”, temos um “*molho*” ou “*boque*”, na intercepção de duas *linhas oblíquas “de saque”*. Juntamente com o “*molho*”, 5 “*descansos*”, “*corros*” ou “*rodas*”, perfazem um hexágono. As linhas laterais, não se marcam. Faz-se uma linha de fundo a marcar o comprimento. O campo é amplo, de quarenta por sessenta metros ou mais. Cada “*roda*” tem oitenta centímetros de diâmetro, e dista das seguintes quinze a vinte metros. O “*molho*” é o local onde se lança/bate, e as “*rodas*” servem de protecção.

Borges (1989, 2002), refere pedras que se colocam ao longo do “percurso de jogo”, sem indicação de número n , geometria ou dimensão do terreno de jogo. Há um “*risco*” que serve para marcar o local de lançamento/batimento, marcar a posição dos batedores e, segundo interpretamos dos textos é o “*ponto inicial*” ou “*de partida*”. As n pedras (“*paredes*” ou “*portas*”) servem de “*defesa*” para os batedores, onde não podem ser “*queimados*”.

Na descrição de Cabral (1985), o campo, como já referimos, marca-se como no jogo da “*bujarda*”, ou seja seis casas, cada uma feita com um pequeno amontoado de pedras, distando entre si cerca de dez metros, e formando entre si um rectângulo. Num dos topos temos a “*nicha*”, de onde se lança a bola. Se unirmos as casas e a “*nicha*” com uma linha imaginária, obtemos um pentágono. É possível verificarmos estas informações no Quadro 4: O Espaço de Jogo Segundo a Bibliografia, que se segue.

QUADRO 4: O ESPAÇO DE JOGO SEGUNDO A BIBLIOGRAFIA

AUTOR	ESQUEMA DO ESPAÇO DE JOGO	LINHAS E FUNÇÃO
AJTG (sd a)		No topo do “ <i>campo de jogo</i> ”, um “ <i>molho</i> ” ou “ <i>boque</i> ”, na intercepção de duas linhas oblíquas “ <i>de saque</i> ”. Juntamente com o “ <i>molho</i> ”, 5 “ <i>descansos</i> ”, “ <i>corros</i> ” ou “ <i>rodas</i> ”, perfazem um hexágono. Cada “ <i>roda</i> ” tem Ø80cm, e dista das seguintes 15 a 20m. As <i>linhas laterais</i> , a tracejado normalmente não se marcam. Uma <i>linha de fundo</i> , a marcar o comprimento. <i>Molho ou boque</i> : serve para lançar/bater <i>Rodas</i> : servem de protecção. <i>Linhas de saque</i> : não indica função.
Borges (1989, 2002)		Refere pedras que se colocam ao longo do “ <i>percurso de jogo</i> ”, sem indicação de número <i>n</i> , geometria ou dimensão. O risco serve para marcar o local de lançamento/batimento, posição dos batedores e “ <i>ponto inicial ou de partida</i> ”(?). As <i>n</i> pedras (“ <i>paredes ou portas</i> ”) servem de “ <i>defesa</i> ” para os batedores, onde não podem ser <i>queimados</i> . Rectangular (?), <i>n</i> pedras, um buraco e um risco como <i>local de partida</i> (?)
Cabral (1985)		A nicha é o local de onde se lança a bola. Cada casa é feita com um pequeno amontoado de pedras. As casas distam entre si cerca de 10m. Aprox. 10x20m. Rectangular, seis casas e uma nicha (modelo bujarda).

Quando haja casas de protecção, estas só podem ser percorridas após o lançamento/batimento (AJTG, sd a ; Borges, 1989,2002; Cabral 1985). Estas casas não podem ser partilhadas, nem os que as percorrem ultrapassarem-se uns ao outros (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002; Cabral 1985). O percurso a fazer corresponde a uma sucessão de *n* casas (AJTG, sd a; Borges, 1989,2002; Cabral 1985);

Da descrição da AJTG (sd a), subsiste ainda uma dúvida: para que servem as *linhas de saque*? Serão meras delimitações e do terreno de jogo definindo o topo encabeçado pelo *molho*, ou terão outra função, denunciada pela palavra *saque*? Deixamos esta questão porque não encontramos resposta em qualquer dos textos que consultámos.

CONCELHO DE GUARDA E O LOCAL DO ESTUDO: A FREGUESIA DE MAÇAINHAS³

O Concelho da Guarda, com foral oito vezes centenário, datado de 1199, fica localizado na província da Beira Alta, entre os concelhos de Belmonte, Celorico da Beira, Manteigas, Pinhel, e Sabugal. Trata-se de um concelho de dimensão média, com cinquenta e duas freguesias rurais e três urbanas, irrigado por três importantes bacias hidrográficas: Mondego, Côa e Zêzere.

Situa-se no último esporão Norte da Serra da Estrela, sendo a altitude máxima de 1056m (na Torre de Menagem do Castelo), dominando a portela natural do planalto beirão. Corresponde à cidade mais elevada do país, com domínio visual dos vales e encostas do Mondego e do Côa.

Com uma área total de, aproximadamente, 15 Km², a freguesia de Maçainhas de Baixo situa-se na encosta serrana sudoeste do monte que tem como cume a cidade da Guarda e faz fronteira com várias freguesias (Corujeira, Caia, Pêro Soares, S. Vicente e Sé (Guarda), Trinta e Vale de Estrela), ficando a cerca de 4Km do centro da cidade da Guarda, sede de concelho e capital de distrito. A freguesia de Maçainhas de Baixo engloba a sua sede, que lhe dá o nome, e mais cinco localidades: Chãos, Cubo, Gulifar, Maçainhas de Cima e Prado. Destas localidades, Maçainhas de Baixo, Cubo e Chãos, são as mais povoadas, e aquelas em que realizámos o presente estudo.

³ Condensado e adaptado a partir dos sítios oficiais da Câmara Municipal de Guarda e da Junta de Freguesia de Maçainhas na Internet.

II - METODOLOGIA

DELIMITAÇÃO DO ESTUDO E CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

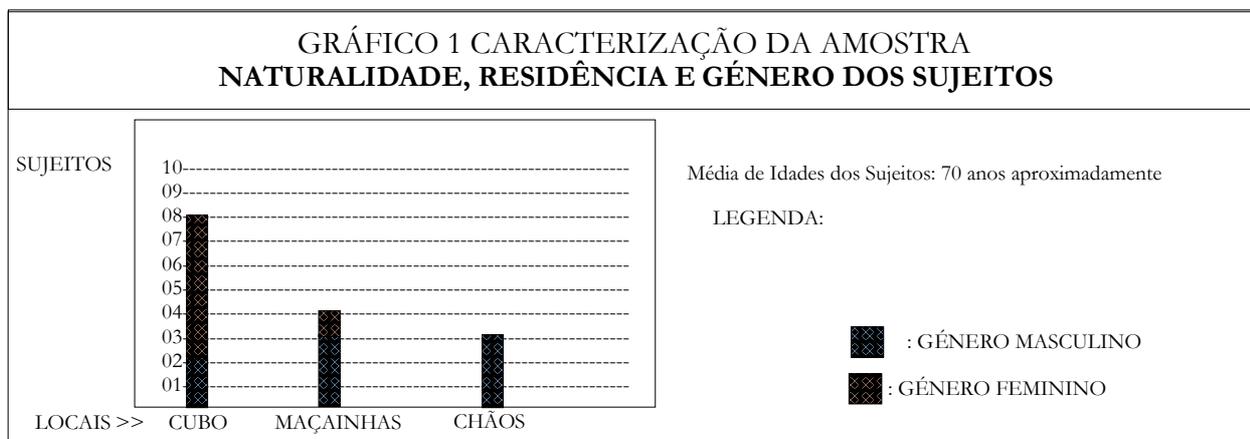
O objecto do estudo é a emanção ou possíveis emanções do jogo do beto do Distrito de Guarda, na Freguesia de Maçainhas, extraídas da análise do discurso de uma amostra de quinze sujeitos residentes nos três povoados mais importantes dessa área administrativa.

Pela grandeza do distrito, e pela pouca disponibilidade de tempo, tornou-se lógico e recomendável por de parte a ideia de levantamento cultural numa vasta região como o Distrito de Guarda que numa fase muito inicial chegámos a equacionar. No seguimento da pesquisa Bibliográfica, verificámos que o distrito de Guarda reunia o maior número de referências ao jogo do beto.

O método de amostragem utilizado é de natureza intencional, uma vez que, por *conveniência*, estabelecemos como denominadores comuns dos sujeitos: a) o conhecimento do Jogo do Beto, e respectivas memórias descritivas; b) terem residido e jogado o Beto nos locais do estudo; c) idade superior a quarenta anos, e d) a participação voluntária no estudo. Sobre a idade dos Sujeitos, para além de apenas termos encontrado informadores conhecedores do jogo com idade superior a quarenta anos no nosso estudo exploratório, considerámos que esta idade se justifica especialmente se tivermos em conta Serra (2004), que constata que têm “acontecido em velocidade vertiginosa nas últimas *três ou quatro décadas* (...): o enfraquecimento da identidade cultural (...); a desvalorização da cultura tradicional, dos costumes e tradições locais, face a modelos mais ricos e coloridos; a alteração dos locais e tempos de convívio(...)” (nosso sublinhado).

Como resultado desta delineação, obtivemos uma Amostra de quinze sujeitos, sete mulheres e oito homens, de idades compreendidas entre os cinquenta e os oitenta e nove anos, que residem na freguesia de Maçainhas. Como se pode ver no Gráfico 1, em Cubo, disponibilizaram-se oito sujeitos (dois homens, seis mulheres), em Maçainhas colaboraram connosco quatro sujeitos (uma mulher, três homens), e

em Chãos contamos com três sujeitos, (todos homens).



2 - O MÉTODO

Recorremos ao método etnográfico, por ser um processo de investigação que melhor se aplica a este estudo em particular por permitir, segundo Maia (2003), alcançar três desideratos: i) a compreensão da complexidade do jogo e a diversidade dos seus aspectos, o que pode requerer uma b) gestão do estudo e das suas técnicas de forma flexível; e a c) recolha de grande quantidade de informação específica.

3. AS TÉCNICAS

As técnicas que empregámos foram a aplicação de entrevista semi-estruturada, a observação/registo das demonstrações feitas pelos sujeitos, recolha de imagens e de áudio. Concluída a recolha de dados em bruto, procedemos à respectiva análise de conteúdo. As entrevistas aos sujeitos da amostra ocorreram onde quando eles acharam mais conveniente, coordenando a sua com a nossa disponibilidade. Nenhuma das questões que colocámos era de resposta obrigatória, seguindo todas um guião englobando os seguintes aspectos: dados pessoais (nome, idade, profissão, residência, naturalidade); dados contextuais (espaço para observações); alargamento eventual da amostra não aleatória (identificação de mais sujeitos para o estudo); dados históricos, e finalmente dados estruturais do jogo: História (dezassete questões), Material (cinco questões), Regras e Funções (doze questões), e Espaço (quatro questões).

4. PROCEDIMENTOS

Para esta monografia, começámos com uma análise de documentos centrada na detecção e identificação textos relacionados com o JBDG, no que respeita à sua história, materiais, regras e funções, e espaços de jogo.

Os dados recolhido nos volumes consultados orientaram-nos para o distrito de Guarda. Foi então necessário fazer um estudo exploratório para a identificação de local ou locais para o estudo final. A recolha de dados neste estudo foi auxiliada pelo guião de entrevista que Maia (2003) desenvolveu. Pretendíamos treinar-nos na condução de entrevistas, e verificar se as perguntas que colocaríamos seriam apropriadas para extrair e filtrar informação válida sobre o JBDG. Esta cautela justifica-se uma vez que, apesar de terem o mesmo nome, o jogo do beto em Serpins, é diferente do JBDG. A aplicação do guião definido por Maia (2003) no contexto do nosso estudo, impôs alguns ajustes do guião, que registamos nos Anexos deste trabalho destinados ao guião de entrevistas.

Para aumentarmos as hipóteses de colaboração nas entrevistas, em cada localidade, tivémos o cuidado de procurar as pessoas em locais públicos, como cafés, praças ou locais soalheiros, onde estivessem em grupo, de modo a reduzir eventuais receios relativamente à nossa abordagem. No início, sentimos alguma dificuldade em obter entrevistas, uma vez que as pessoas, de uma maneira geral se mostraram algo desconfiadas com a nossa presença, facto que compreendemos. As dificuldades foram desaparecendo gradualmente, em especial a partir do momento em que começámos a ser identificados com o jogo do beto, e quando passámos a utilizar os modelos dos instrumentos de jogo que nos foram feitos por sujeitos entrevistados. Pretendemos assim facilitar as memórias com eles relacionadas, bem como esclarecer mais facilmente as nossas intenções de abordagem às pessoas a quem pedimos colaboração.

Adaptado o guião, e feita a apreciação dos resultados do estudo exploratório, procedemos à delimitação geográfica final do estudo: a Freguesia de

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

Maçainhas, nos lugares de Cubo, Maçainhas e Chãos, bem como à constituição do grupo de sujeitos, residentes nestes locais, e participantes neste estudo. A última fase foi a análise e interpretação dos dados, e a redacção final do estudo, realizadas após o trabalho de recolha de dados em campo.

IV - ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

1. HISTÓRIA

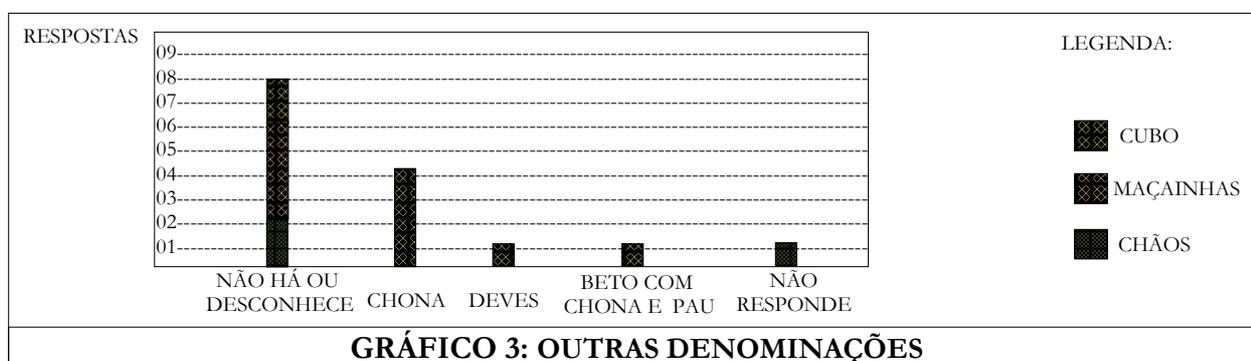
Os resultados do bloco de História permitem-nos traçar alguns aspectos relacionados com o passado e a natureza do jogo, depois dos discursos dos Sujeitos terem sido sujeitos a análises de conteúdo.

Antes de iniciarmos a apresentação dos resultados propriamente dita, é conveniente esclarecermos que, em consequência do discurso dos sujeitos, foi frequente termos uma diversidade de resultados da análise de conteúdo superior ao número de sujeitos envolvidos neste estudo, assinalados no eixo vertical de parte dos Gráficos como sendo “Respostas”.

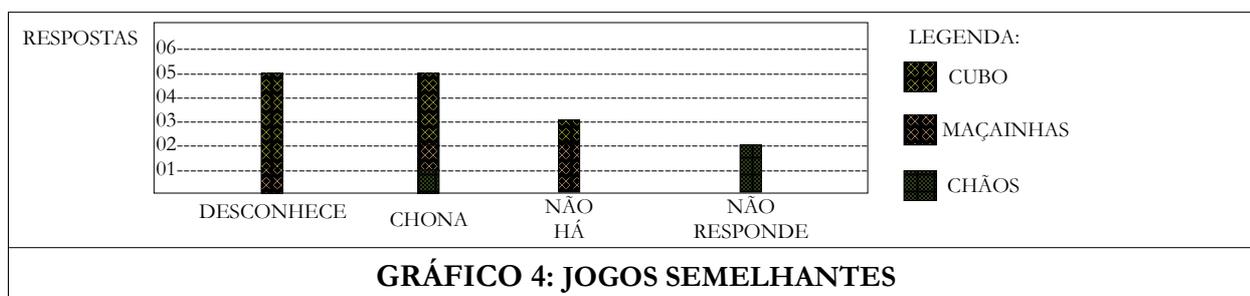
A origem do nome (Gráfico 2), que talvez nos pudesse dar pistas sobre a idade do jogo, foi em respostas de oito sujeitos (cinco de Cubo, dois de Maçainhas, um de Chãos) relacionada com a tradição, na medida em que “alguém lhe pôs o nome”, e “já era assim”, portanto “é muito antigo”. Apenas um sujeito de Maçainhas referiu que beto é o nome do pau, avançando assim uma referência etimológica para o nome do jogo, em oposição à referência cultural da maioria dos Sujeitos que falam da *tradição*. Seis sujeitos (três de Cubo, um de Maçainhas, dois de Chãos) disseram desconhecer a génese do nome. Tal como nas obras que consultámos para a realização deste trabalho as resposta dos sujeitos do nosso estudo não fornecem pistas para a explicação da origem do nome beto. No campo da origem do nome beto, são portanto mais as interrogações que as conclusões.



Outras denominações (Gráfico 3) para o jogo foram ditas pelos sujeitos: *deves* (um sujeito de Cubo), *chona* (quatro sujeitos de Cubo), *beto com chona e pau* (um sujeito de Cubo). Seis (dois de Cubo, três de Maçainhas, um de Chãos) sujeitos negam a existência de outras denominações, enquanto que três desconhecem ou não responderam, ou seja, a grande maioria (nove sujeitos) não atribuem nome alternativo ao jogo. Conforme veremos mais à frente, *deves*, é o um dos nomes dados ao local onde a *chona* é batida e onde deve ser colocada no desenvolvimento do jogo. A nomeação da *chona* como outra denominação do jogo *beto* levanta um desafio de investigação, na medida em que abre a possibilidade de noutros locais onde não se conheça o termo *beto*, de se jogar com regras que se podem atribuir a este jogo.



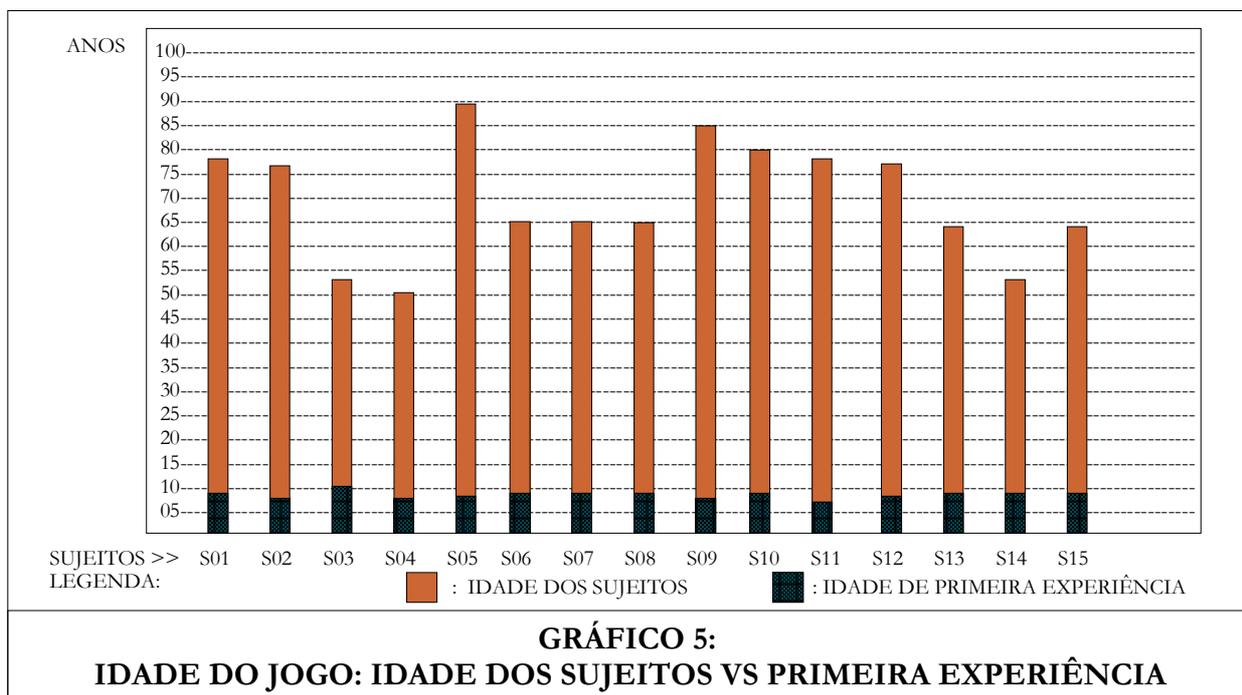
O jogo *chona* foi por cinco sujeitos (três de Cubo, um de Maçainhas, um de Chãos) identificado como sendo semelhante (Gráfico 4) ao jogo do beto. Igual número (cinco sujeitos) (quatro de Cubo, um de Maçainhas), desconhecem outros jogos semelhantes. Três sujeitos (um de Cubo, dois de Maçainhas) consideram não haver semelhança entre o beto e outros jogos, e dois não responderam. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade dos dados recordados pelos sujeitos.



As expressões *deves*, *chona* e *beto* com *chona* e *pau* são paradigmáticas: os nomes dos jogos evocam com frequência aspectos característicos dos mesmos, como afirma Maia (2003). Na Bibliografia, a única designação alternativa do jogo foi a palavra *seguro*, que aparentemente não tem qualquer relação com aquelas que os sujeitos nos responderam, a não ser o facto de se relacionar com um aspecto do jogo. Registamos ainda que é bastante frequente o termo *chona* na bibliografia que versa sobre jogos populares e tradicionais, sem que seja, no entanto, relacionado com o JBDG.

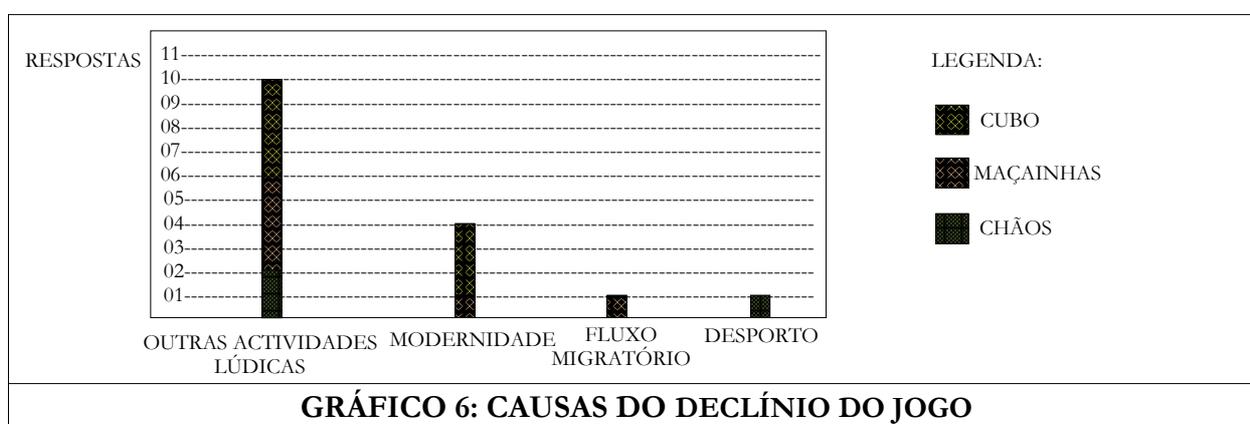
Apenas um sujeito, de oitenta e nove anos de idade, apontou que se recorda do jogo do beto há mais de oitenta anos (nove décadas). Dois indicaram que conhecem o jogo há cinco décadas (entre quarenta e quarenta e nove anos). A idade de seis décadas é referida por três sujeitos. Valores entre os sessenta e os sessenta e nove anos (sete décadas) foram igualmente dados por três sujeitos. Os valores mais vezes referidos situam-se dentro das oito décadas (setenta a setenta e nove anos) de memória do jogo. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade dos dados recordados pelos sujeitos. A idade do jogo não é abordada na Bibliografia a que acedemos.

Poderemos concluir que sendo o jogo anterior às datas de primeira experiência relatadas pelos sujeitos, como inferimos de todas as quinze entrevistas (Gráfico 5), a sua idade será no mínimo de nove décadas mais a geração anterior ao sujeito mais idoso do nosso estudo, o que nos dá um valor de pelo menos um século e duas décadas (cento e vinte anos). Recuar mais no tempo para determinar a idade do jogo do beto, tendo como base o trabalho de pesquisa desenvolvido para esta monografia coloca-nos no campo das especulações. Outro aspecto que não é neste momento possível determinar-se é saber de que forma o jogo surgiu e eventualmente espalhou pelas três localidades do estudo.



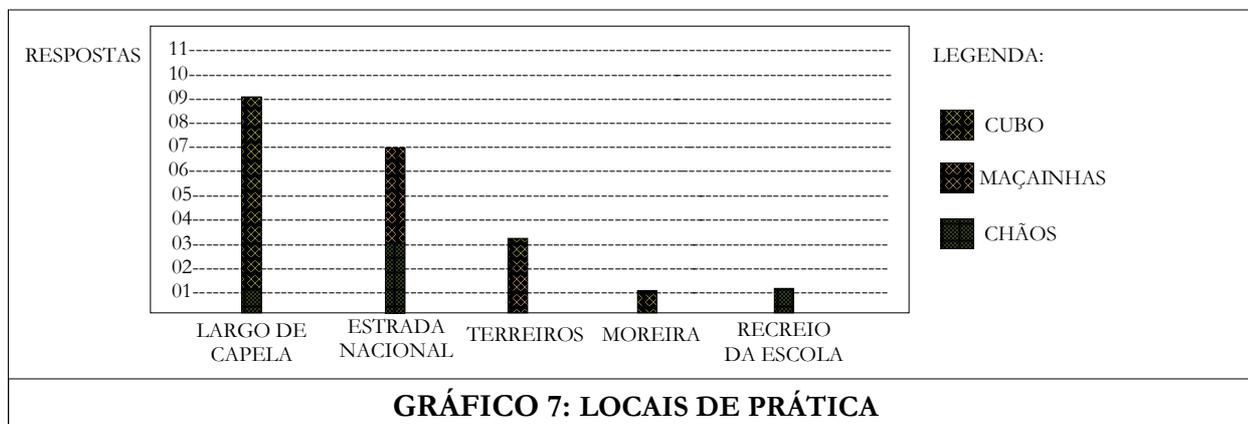
Actualmente o jogo já não é jogado como em tempos. Todos os sujeitos referiram que na freguesia de Maçainhas, o *beto* é coisa que já não se joga. As respostas apontam diferentes causas para o declínio (Gráfico 6) progressivo do jogo: outras actividades lúdicas surgiram (dez respostas), a modernidade (quatro respostas), o desporto (uma resposta) e os fluxos migratórios (uma resposta). As causas do declínio do jogo, principalmente o aparecimento de outras actividades lúdicas, distribuem-se de forma semelhante nos três locais do estudo, o que talvez se explique pelo facto de todas as três localidades estarem relativamente próximas umas das outras e servidas de Estrada Nacional, o que terá facilitado a influência externa. Esta explicação poderá aplicar-se deste ponto para a frente nos casos em que encontramos uma concordância entre os três locais, excepto quando os aspectos analisados sejam independentes da existência de vias de comunicação. Na bibliografia, especificamente sobre as causas do declínio do JBDG, não é possível encontrar dados. O avanço da cultura urbana e da modernidade é avançado por alguns autores (Cabral, 2002; C.M.O.A, 1989; Instituto Politécnico da Guarda e Direcção Geral Dos Desportos, 1990; Serra, 2004) para explicar a erosão dos jogos tradicionais, bem como se pode na bibliografia confirmar a existência de fluxos migratórios, que se

verificaram no distrito de Guarda durante o século XX: dos pequenos centros rurais para as grandes cidades, e do Distrito para o estrangeiro (Câmara Municipal da Guarda 1996; Jaime (1999). Outro aspecto relacionando com a dinâmica migratória é o facto de as escolas ao longo dos anos se terem concentrado no meio urbano, respondendo às alterações demográficas (menor natalidade nas periferias), e colocando os jovens das freguesias rurais em contacto com outras maneiras de ocupar o tempo. Um exemplo disto foi o advento da *bola*, referido por alguns sujeitos, impulsionado pelo futebol.

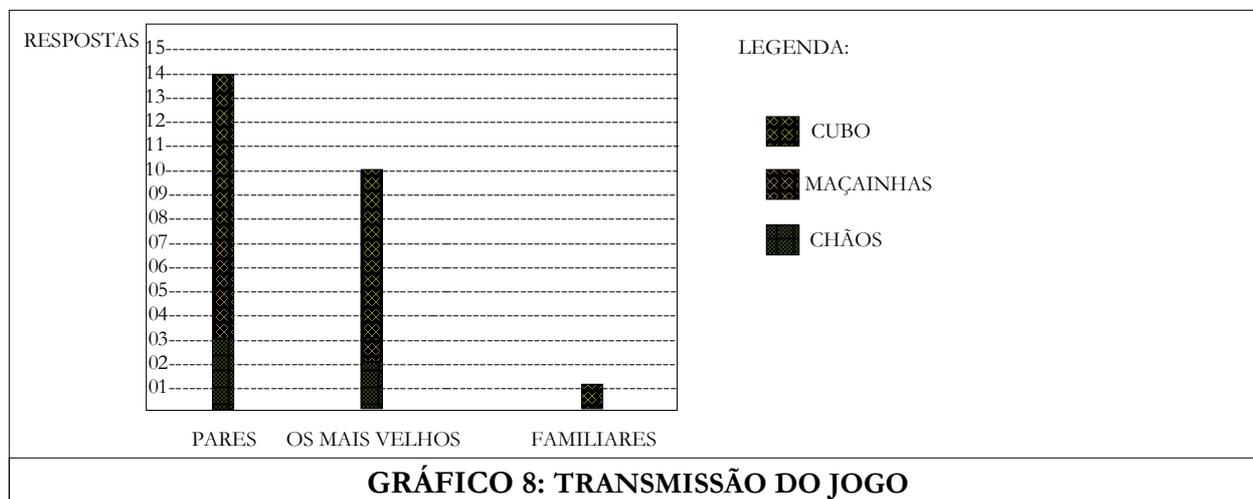


Em Cubo, todos os oito sujeitos indicaram como locais de prática (Gráfico 7) o largo de capela, ou Largo da Senhora da Póvoa, o que acrescentado à resposta de um sujeito de Chãos, perfaz nove respostas para este tipo de local. O segundo local de prática mais vezes mencionado é a Estrada Nacional, com sete respostas (referido por todos os sujeitos de Maçainhas e de Chãos. Os terreiros obtiveram três respostas, e a Moreira (em Cubo) e o Recreio da Escola (em Chãos) foram mencionados por um sujeito cada. Se indicarmos que a Moreira era também um terreiro, então temos quatro respostas para este tipo de local de prática de jogo. Em comum aos três locais de estudo temos pois a utilização dos espaços disponíveis que oferecem condições para a realização do jogo. Sobre este aspecto específico não encontramos dados na bibliografia. Estes espaços correspondem ao que estaria disponível, e indicam que para se jogar o beto é necessário um espaço aberto de boa visibilidade e pouco irregular. Notamos ainda que o Largo da Senhora da Póvoa em Cubo, segundo os nossos informadores, já se encontra bem diferente do que era na altura em que

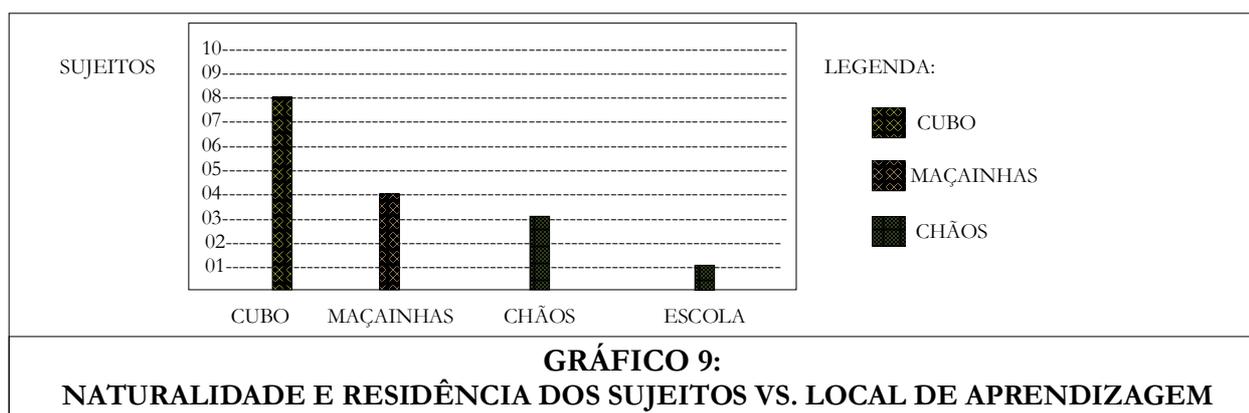
jogavam o beto: entretanto o espaço que em tempos foi um terreiro, foi asfaltado e aplanado, fruto do desenvolvimento.



Os pares são catorze vezes mencionados como agentes de transmissão (Gráfico 8) do jogo. A expressão “mais velhos” foi empregue em dez respostas. Apenas um sujeito referiu ter aprendido com os familiares. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade dos dados recordados pelos sujeitos. A transmissão do JBDG em si não é abordada na bibliografia, sendo o jogo tido como jogo popular e tradicional (AJTG, sd a; Cabral, 1985; Borges 1989; Borges 2002), pelo que se infere que ocorra, fruto dessa designação pela oralidade e pelo ver fazer, tal como os sujeitos do nosso estudo responderam. Estes dados, conjugados com o facto de todos os quinze sujeitos desconhecerem regras escritas, indicam que o jogo do beto nos locais que estudamos é parte da sua tradição, pois a sua transmissão ocorreria pelo ver fazer e pela oralidade.

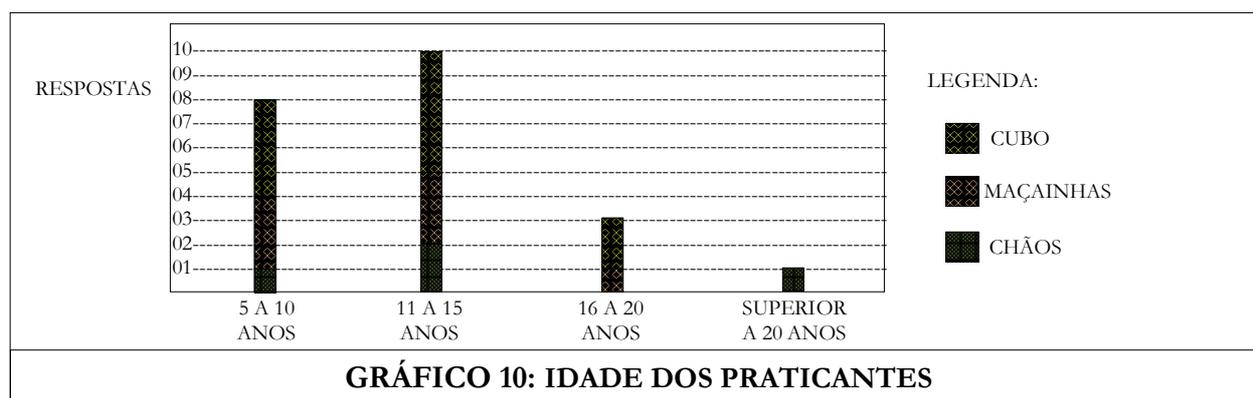


O local de aprendizagem do jogo (Gráfico 9) coincide em todos os quinze sujeitos com a localidade em que residiam: oito aprenderam em Cubo, quatro em Maçainhas, e três em Chãos. Apenas um sujeito de Chãos especificou o recreio da Escola como o local de aprendizagem do jogo. Esta concordância de resultados poderá demonstrar que não haveria grande circulação das crianças entre os diferentes locais, fruto da necessidade das crianças, como parte da mão de obra familiar, estarem perto das actividades agro-pecuárias das famílias, e da existência de Escola Primária em cada localidade, que evitava que as crianças circulassem muito entre Cubo, Maçainhas e Chãos. Não existem referências concretas aos locais de aprendizagem na bibliografia que consultámos.



Quanto à idade da primeira experiência de jogo (Gráfico 5), obtivemos treze respostas entre os seis e os dez anos, uma resposta na casa dos onze aos quinze anos e uma não resposta. A Bibliografia, pelo que conhecemos não se debruçou sobre este tema. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade dos dados recordados pelos sujeitos. Se tivermos em conta o facto de serem os próprios jogadores a fabricar os objectos de jogo, teremos que aproximar aos dez anos as idades de primeira experiência, uma vez que seria necessário manejar eficazmente ferramentas como a *navalha* e a *podoa*. Idades mais tenras poderiam participar mas com objectos emprestados ou feitos por outros mais velhos que já praticassem o jogo, uma vez que *todos jogavam com o mesmo pau*, como nos indicaram em Cubo.

Os praticantes teriam idades (Gráfico 10) dos onze aos quinze anos segundo dez sujeitos, enquanto que idades de cinco a dez anos encontram-se em resposta de oito sujeitos. Numa faixa etária superior, de dezasseis a vinte anos, temos três respostas, e relativamente à idade adulta (considerámos mais de vinte anos), só um sujeito falou. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade dos dados recordados pelos sujeitos. A bibliografia não contradiz os resultados que obtivemos na análise dos discursos. Um espectro tão alargado de idades faz-nos supor que seria um jogo bastante jogado e apreciado; mais, poderá explicar as diferenças que encontramos em aspectos determinantes do jogo, na medida em que sendo jogado por diferentes grupos etários, teria certamente variantes que se adequavam a cada um desses grupos. Basta então que um sujeito tenha memórias mais vivas de um certo período para recordar certos aspectos que outro sujeito por sua vez não evidenciará, em favor de outros.



O género dos praticantes (Gráfico 11) deu origem a três tipos de respostas, cada um dado por cinco sujeitos: jogo masculino, jogo predominantemente masculino com participação feminina, e jogo misto. Recorremos a estes três agrupamentos, uma vez que sujeitos homens nos responderam quem as raparigas *também* jogavam, ao mesmo tempo que houve quem respondesse que o jogo era mais para rapazes, mas que enquanto rapariga *também* jogava. Estas respostas podem ser função do género dos sujeitos que entrevistámos: no caso de jogo masculino, responderam todos homens; no caso de jogo predominantemente masculino com participação feminina, houve quase equilíbrio entre géneros de entrevistados; no caso de jogo misto, foram mais as mulheres que homens que responderam neste sentido. Estes dados

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

contradizem a bibliografia, pois se nos baseássemos apenas nessas fontes assumiríamos que se trataria de um jogo masculino de crianças e jovens. Poderemos admitir que nos locais do estudo, o beto se jogou em tempos por pessoas de ambos os sexos, entre os cinco anos e a idade adulta, demonstrando o vigor que em tempos o jogo terá tido.

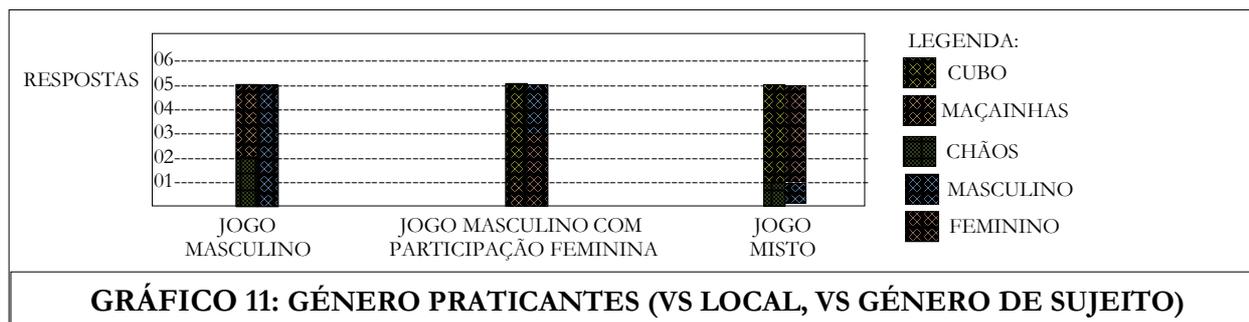


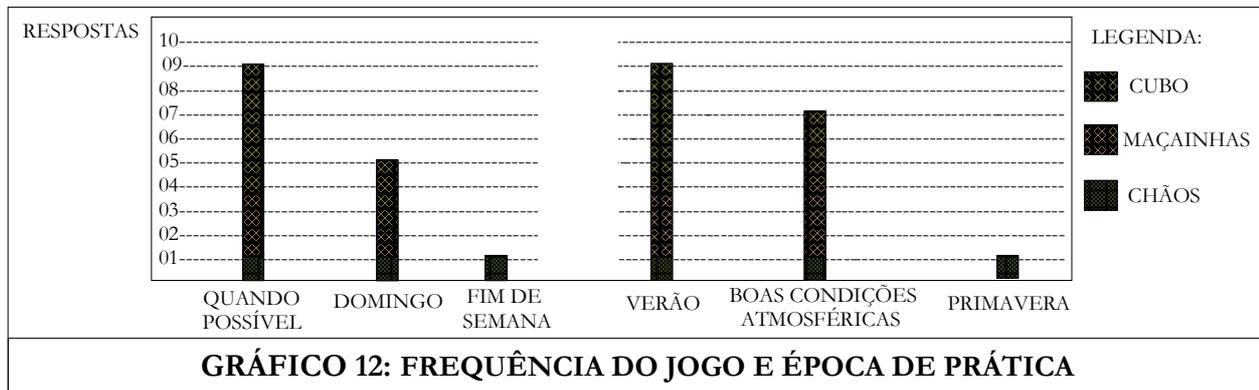
GRÁFICO 11: GÉNERO PRATICANTES (VS LOCAL, VS GÉNERO DE SUJEITO)

Em catorze respostas, o recreio era o motivo principal para que se praticasse o beto, pondo em segundo plano a competição. Em duas respostas há a indicação de que havia competições ocasionais, ainda que de carácter recreativo: segundo um informador de Chãos, quando se conseguia juntar quatro equipas *fazia-se como se fosse um torneio*. Há praticamente unanimidade entre os três locais. Quando o informador de Chão se refere a *torneios*, referia-se a uma forma lúdica, ocasional e não institucionalizada dos mesmos de acordo com a natureza popular do jogo. As Formas de Competição do JBDG não são referidas pelos diferentes autores que consultámos.

Para nove sujeitos, o jogo jogava-se sempre que possível, enquanto que cinco dizem que se jogava ao domingo (Gráfico 12). Um sujeito referiu o fim de semana. Tanto os resultados dentro dos dias úteis como os que se incluem nos fins-de-semana poderão explicar-se: à semana, havia a Escola, e a hora do recreio seria o momento de eleição para este e outros jogos, como nos explicaram alguns sujeitos; quando não estavam na escola estariam a trabalhar, e aproveitariam os intervalos para a brincadeira, isto é, sempre que possível. O Domingo seria o dia de descanso, pelo que com facilidade se proporcionariam momentos de actividades lúdica e recreativa. Compreendemos assim, que o jogo ocorresse todo o ano sempre que houvesse

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

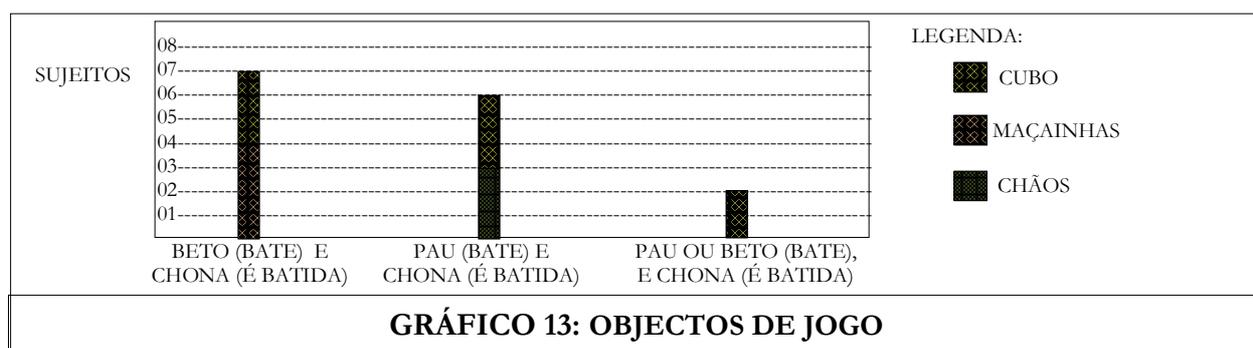
condições atmosféricas favoráveis, tendo em conta sete respostas. Nove sujeitos relacionaram o jogo com o Verão, e apenas um com a Primavera. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade dos dados recordados pelos sujeitos. Este aspecto não está presente na Bibliografia.



O jogo do beto tratava-se pois de uma das formas de recreio sem pendor competitivo a que as pessoas de Cubo, Maçainhas e Chãos recorriam. Esta natureza recreativa justificará o facto de com os dados relativos à frequência de prática, podermos concluir que se jogava quando era possível, ou seja, quando havia a disponibilidade dos intervenientes, para lá do trabalho, e quando as condições climatéricas o permitiam.

2. MATERIAL

Todos os sujeitos nomearam a *chona* (quinze respostas) como sendo o objecto batido, mas nem todos nomearam o *beto* (sete respostas) como o objecto que bate. O termo *pau* foi dado por seis sujeitos, tendo dois sujeitos explicado que *pau* e *beto* são o mesmo. Podemos ver no Gráfico seguinte (Gráfico 13) que em Cubo, aparecem os dois termos para o objecto batedor, enquanto que em Maçainhas este objecto é o *beto*; em Chãos, utiliza-se a palavra *pau*. Não nos é possível explicar porque é que o objecto que bate em Maçainhas e Cubo é designado por *pau ou beto*, e em Chãos é chamado de apenas *pau*, enquanto que nos três locais o objecto batido se designa sempre por *chona*. Podemos encontrar na bibliografia uma diversidade de materiais maior, para lá do pau/beto e da chona apresentados pelos sujeitos da nossa pesquisa. As razões para a designação *beto* e/ou *pau* consoante os locais não são claras. Se é fácil explicar o emprego da palavra *pau* para designar o objecto que bate, porque obviamente de um pedaço de *madeira* ou *pau* se trata, continuam ao nosso entender obscuras as origens, em termos práticos, do termo *beto*, mesmo considerando a passagem de tropas Francesas e Inglesas no Distrito de Guarda na primeira década do século XIX, tal como se passou em Serpins, Lousã (Maia, 2003)



As dimensões do pau/beto variam entre sessenta e oitenta centímetros para a grande parte dos sujeitos (catorze respostas). Um sujeito indicou que o tamanho seria inferior, entre os quarenta e cinquenta centímetros, no sentido contrário, as declarações de outro (um) sujeito apontam para dimensões que podem superiores a oitenta centímetros, podendo chegar aos cem. Dois sujeitos informaram que os

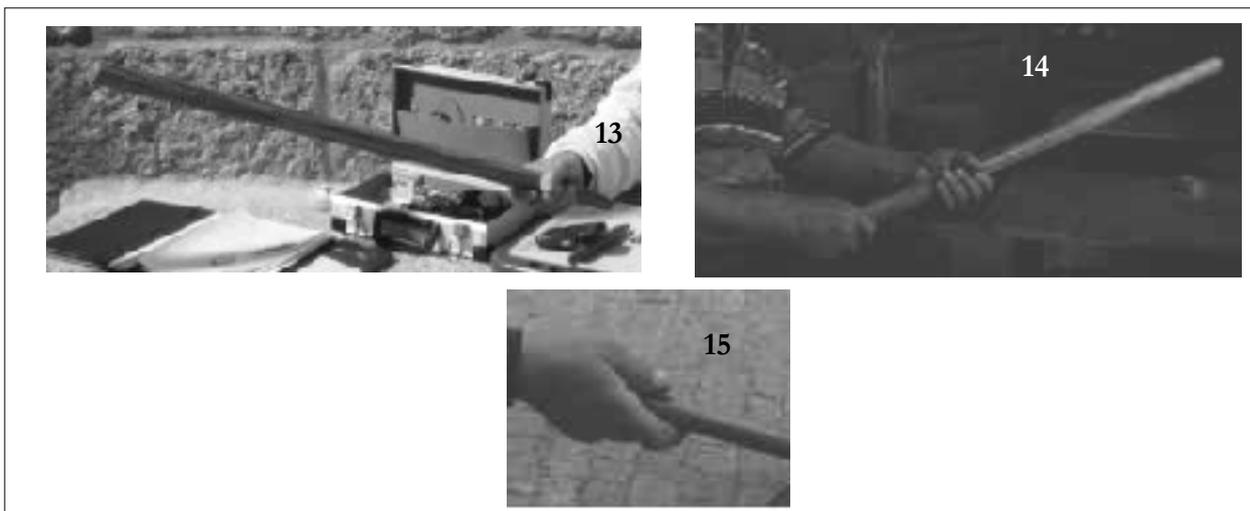
tamanhos eram em função da estatura dos jogadores. O mesmo número de sujeitos (dois), precisou que numa das pontas, o pau seria *chanfrado*. Conforme as explicações dadas, a chanfradura no pau permitia que a jogar a *chona*, estando a *chona* no chão, fosse possível dar uma pancada eficaz bastante para levantá-la para ser batida novamente. Explica-se assim, pelo menos parcialmente, o facto de o jogo *chona* ter sido referido como parecido com o jogo do beto. Isto também pode explicar o formato da *chona*: se esta fosse toda cilíndrica, como é o beto (objecto batido) descrito por Borges (1989; 2002), seria quase impraticável o levantamento da *chona* com uma pancada do pau, mas o batimento continuaria perfeitamente possível. O início desta técnica de levantamento a partir do chão pode ser observado numa das fotografias do Acervo Fotográfico da AJTG. Dados como estes podem demonstrar que os materiais utilizados no jogo da *chona* também o são no jogo do beto, ou seja, há aproveitamento dos materiais de uns jogos para os outros. A partir daqui, podemos explicar também o formato da *chona*, que todos os quinze sujeitos dizem tratar-se de um objecto pequeno *afiado nas duas pontas*, com um comprimento de dez a quinze centímetros, segundo cinco sujeitos, e de dezasseis a vinte e cinco centímetros segundo dez sujeitos. Um sujeito especificou que o tamanho (grossura) dependeria do pau com que se fizesse a *chona*, o que acentua as possibilidades de pequenas variações no que respeita ao formato, se tivermos em consideração descrições, feitas por várias pessoas. O Quadro 5 mostra as semelhanças e as pequenas diferenças encontradas nas descrições dos nossos inquiridos, e as Figuras 13 a 19 ilustram os materiais. Nas Figuras 2 a 10 (§Revisão Bibliográfica), podemos ver que os objectos documentados no Acervo da AJTG têm dimensões semelhantes às que se seguem, no Quadro 5.

QUADRO 5: DIMENSÕES E FORMA DOS OBJECTOS

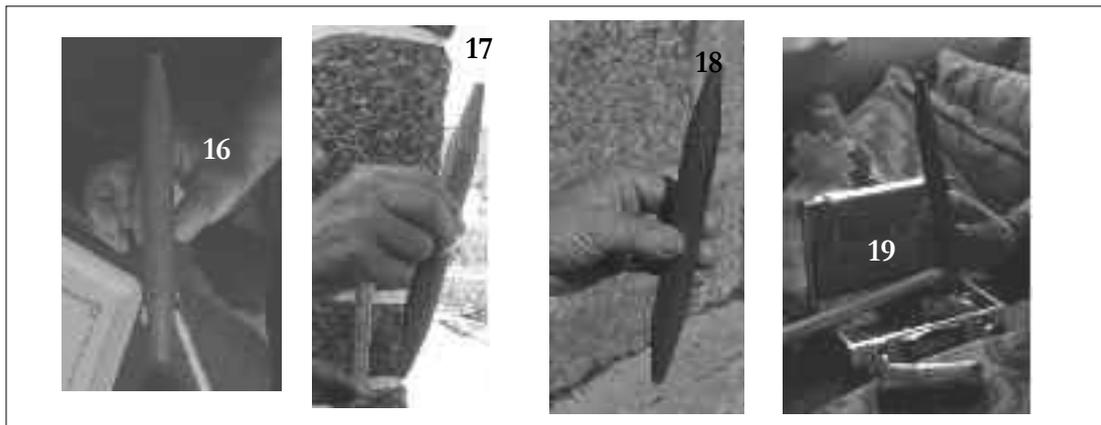
OBJECTOS	LOCAIS		
	Cubo	Maçainhas	Chãos
PAU, BETO	Comprimento entre 60 e 80cm	Comprimento entre 40 e 100cm	Comprimento entre 60 e 80cm
	Comprimento entre 10 e 25cm		Comprimento entre 16 e 25cm
CHONA	<Afiada nas duas pontas>		

Estas diferenças poderão dever-se à forma como cada um se recorda da sua infância e dos seus referenciais de tamanho, o que nos leva a destacar as respostas dos dois sujeitos que informaram que as dimensões eram consoante a estatura dos jogadores: trata-se de adequar as características do jogo às circunstâncias.

O formato dos objectos influencia o modo como são manipulados como se pode verificar nas Figuras 13 a 19. Na prática, a forma como se pega em ambos os objectos é semelhante, uma vez que nos três locais os objectos têm formato semelhante. Na figura 1 (§Revisão Bibliográfica, História do Jogo), é apontada por uma seta branca a maneira como o jogador se prepara para lançar um objecto que identificámos como sendo uma chona. O movimento é iniciado com o braço em extensão do braço direito, estando a chona com o seu eixo maior praticamente paralelo ao solo. Terminar-se-á com o braço estendido, e praticamente paralelo ao solo, de modo que a chona, fruto do movimento angular do braço seja lançada para a frente e com o seu eixo maior na vertical, para que possa ser batida pelo jogador que tem o pau na mão. A verticalidade da chona confirma-se nas figuras 16 a 19, onde podemos ver: pegas com dois, três e quatro dedos. A Figura 19 mostra uma pega na chona abaixo do seu centro. Em todos os casos, a palma da mão que agarra a chona está virada para o solo. Nas Figuras que se seguem podemos apreciar as duas pegas base do pau que bate: com uma mão (Fig. 13), com diferença na da posição do polegar (Fig. 15), e duas mãos (Fig. 14).



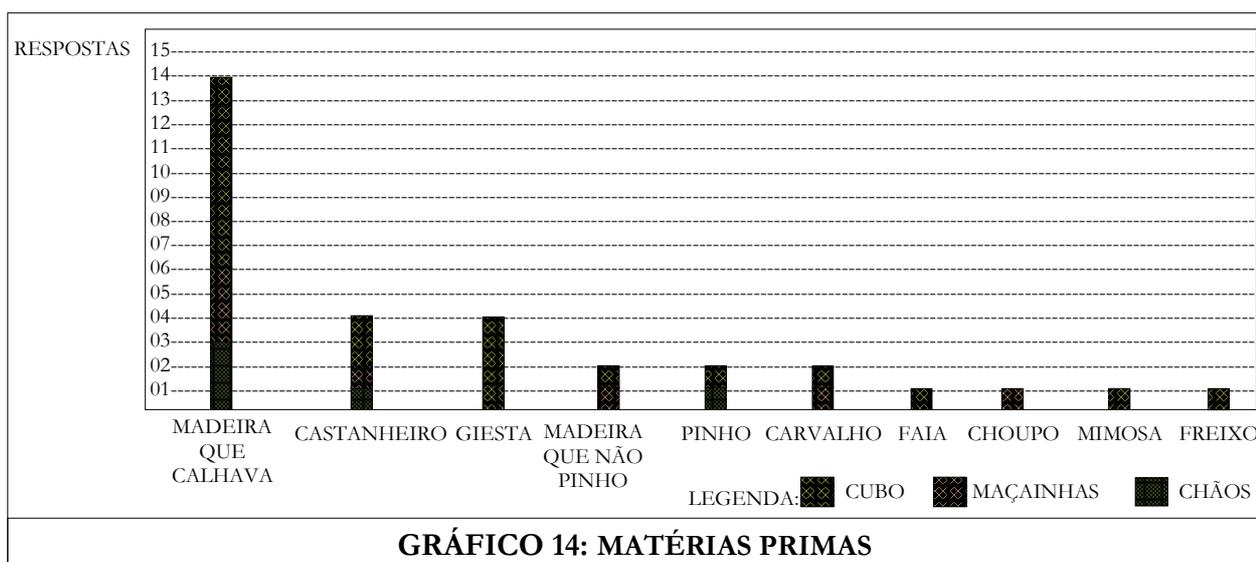
Figuras 13 a 15: Pegar no pau



Figuras 16 a 19: Pegar.na chona.

Entre os sujeitos foi unânime (quinze respostas) que a matéria prima que se utiliza no fabrico dos objectos de jogo é a madeira. É, no entanto possível identificar vários tipos de madeira, que seria utilizada conforme calhava estar disponível (catorze respostas). Tanto a madeira de *giesta*, como de *castanho* foram referidas por quatro sujeitos; por um sujeito foram referidas as madeiras de *faia*, *choupo*, *mimosa* e *freixo*; a madeira de *pinho* (de pinheiro) foi apontada por dois sujeitos, mas por outros dois sujeitos foi considerada inadequada pela sua pouca resistência, o que pode demonstrar o tempo dedicado ao jogo de modo a permitir uma selecção criteriosa de matérias-primas, dentro dos poucos recursos disponíveis. Tratava-se de viver com o pouco que havia. Na bibliografia, para além da madeira pudémos identificar o cabedal, utilizado na manufactura da bola a que se refere a AJTG (sd a) para outra localidade. A diversidade de madeiras pode ser relacionada com a localidade em que recolhemos o jogo do beto, no Gráfico 14:

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.



Todos os quinze inquiridos em tempos, enquanto jogadores, fabricaram os objectos de jogo, o que significa que a manufactura dos objectos de jogo competia aos próprios jogadores. A manufactura dos objectos de jogo não é considerada nas obras que constituem o elenco bibliográfico deste trabalho. O fabrico dos objectos de jogo dependia então do manejo algumas ferramentas, nomeadamente a *podoa* e a *navalha* como indicaram vários sujeitos, facto que pensamos que deve ser tido em conta quando nos referimos às idades de primeira experiência e prática de jogo.

Na prática, estes objectos de jogo, pela sua simplicidade e rudeza, não tinham valor, o que se demonstra no facto de nenhum dos quinze sujeitos ter conservado os objectos de jogo originais, até porque se houvesse algum objecto, *estaria tudo podre* como nos disseram em Maçainhas. Apesar de não se referir concretamente a este aspecto, a bibliografia contribui para a conservação dos objectos de jogo, uma vez que as suas descrições permitem com maior ou menor exactidão a recriação dos mesmos. Outro facto importante é a conservação de objectos de jogo e de fotografias relativos ao JBDG levada a cabo pela AJTG. Pela sua simplicidade e rudeza, tendo em conta as descrições feitas, é facilmente possível recriar os objectos de jogo como indicam todos os quinze sujeitos. O nosso trabalho foi enriquecido a partir do momento em que pudémos contar com modelos em escala 1:1, realizados pelo Sr. Janeiro, de Cubo, o único a concretizar a recriação de materiais do jogo do beto.

3. REGRAS E FUNÇÕES

O número de jogadores (Gráfico 15) necessários para jogar o beto não é consensual, mas na maioria dos casos temos valores aproximados: seis sujeitos indicaram que eram dois a cinco jogadores por equipa, quatro sujeitos referiram que seriam quatro ou mais jogadores, todos contra todos, outros quatro inquiridos indicaram que seriam seis a dez por equipa, dois indicaram que era metade para cada equipa, outros dois referiram que eram dois jogadores, um contra um, e outros dois responderam que eram mais de dez por equipa. As diferenças do número de jogadores são atribuíveis à geometria do espaço e naturalmente às regras do jogo e jogadores disponíveis (no recreio da Escola, no intervalo de algum trabalho...). Na sua maioria, estes valores aproximam-se daqueles apresentados pela Bibliografia: duas equipas de quatro ou cinco jogadores (AJTG, sd a); duas equipas de três ou quatro jogadores (Borges, 1989; 2002) e (Cabral, 1985) e refere apenas que se joga com duas equipas.

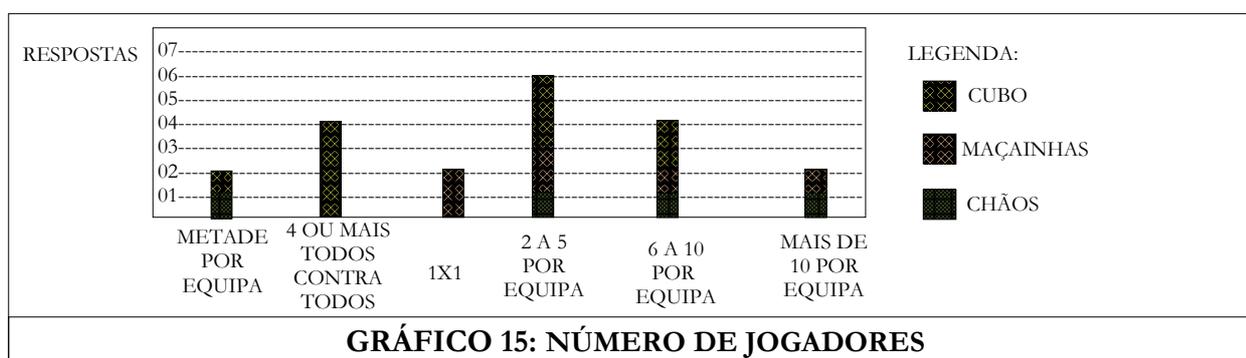
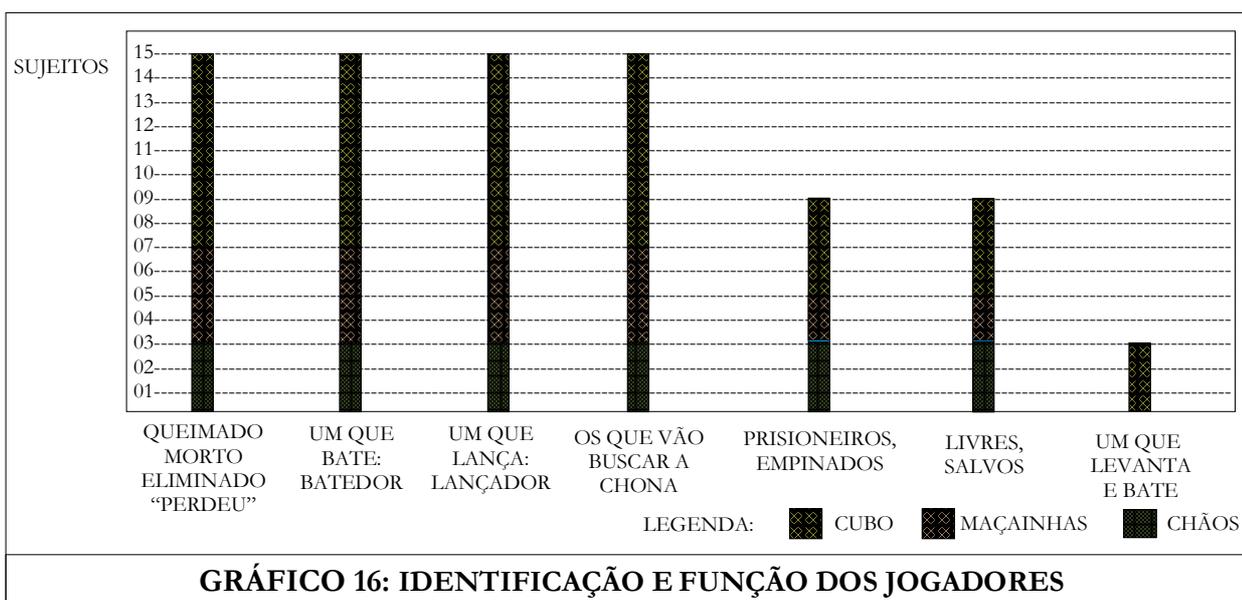


GRÁFICO 15: NÚMERO DE JOGADORES

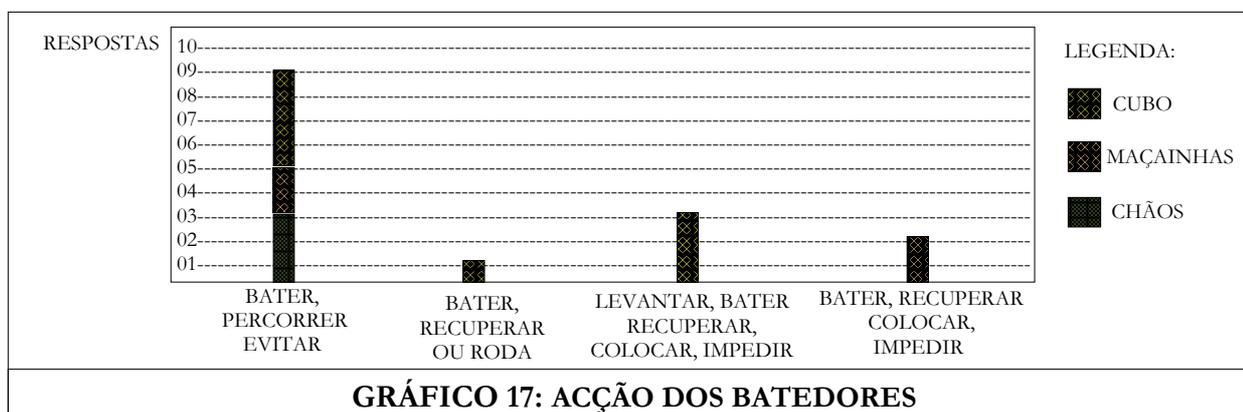
Quanto à identificação dos jogadores (Gráfico 16), todos os quinze sujeitos falam de um *batedor*, e de um *lançador*, com funções agonísticas entre si, exceptuando três casos que apontam que o *batedor* levanta e bate a *chona*. A unanimidade verifica-se (quinze respostas) quando falamos de *queimado*, *morto*, ou *eliminado* para designar quem perdeu, passando-se o mesmo (quinze respostas) para quem vai buscar a *chona*, se bem que aqui não foi apontado nenhum nome específico. Em nove respostas, encontrámos descrições no sentido de *prisioneiros* ou *empinados*, para designar os jogadores que ficam dentro de casas; quando são libertados, diz-se que estão *livres* ou *salvos*. As diferenças entre os resultados

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. Tal como nos resultados do nosso estudo, a identificação/função dos jogadores não é unânime entre os autores, se bem que as diferenças não se contradigam na sua natureza. Como exemplo, temos os adjectivos *queimado* e *morto* para designar os elementos *eliminados*. Registamos ainda que os termos *atacante/defensor* presentes na bibliografia praticamente não aparecem nas respostas dos sujeitos.



As funções dos batedores (Gráfico 17), para nove sujeitos são bater, fazer o percurso e evitar ser eliminado, enquanto que para dois sujeitos são bater a chona, recuperar a chona, colocá-la no local respectivo, e impedir que adversários o façam; três sujeitos apontam que são levantar e bater a chona, recuperar a chona antes dos adversários, colocá-la no local respectivo, impedir que adversários o façam.



Apenas um sujeito disse que as funções do batedor são bater a chona, ser o primeiro a recuperar a chona, ou estar numa roda. Para seis sujeitos, em relação ao número de batedores que batem (Gráfico 18), batem todos os elementos da equipa do batedor, à vez; dois sujeitos dizem que bate todo o jogador que apanha a chona na sequência de jogo precedente; quatro sujeitos defendem que seriam todos os jogadores, alternadamente, e três sujeitos apontam que seria apenas um só batedor durante o jogo.

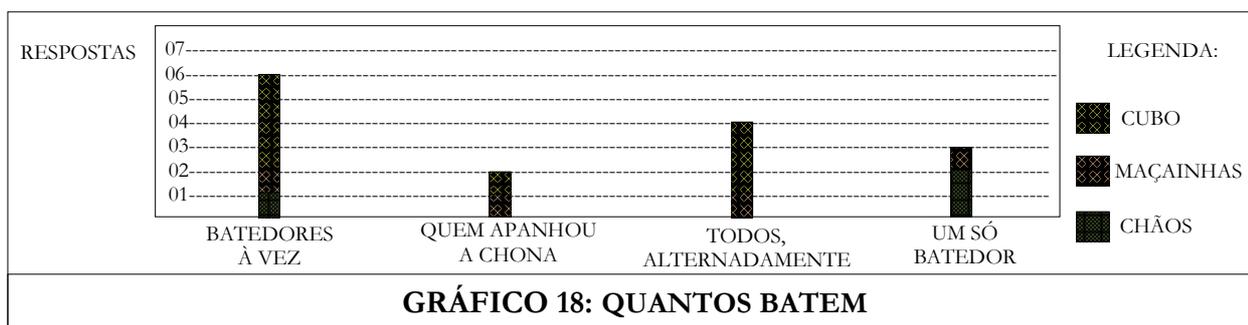
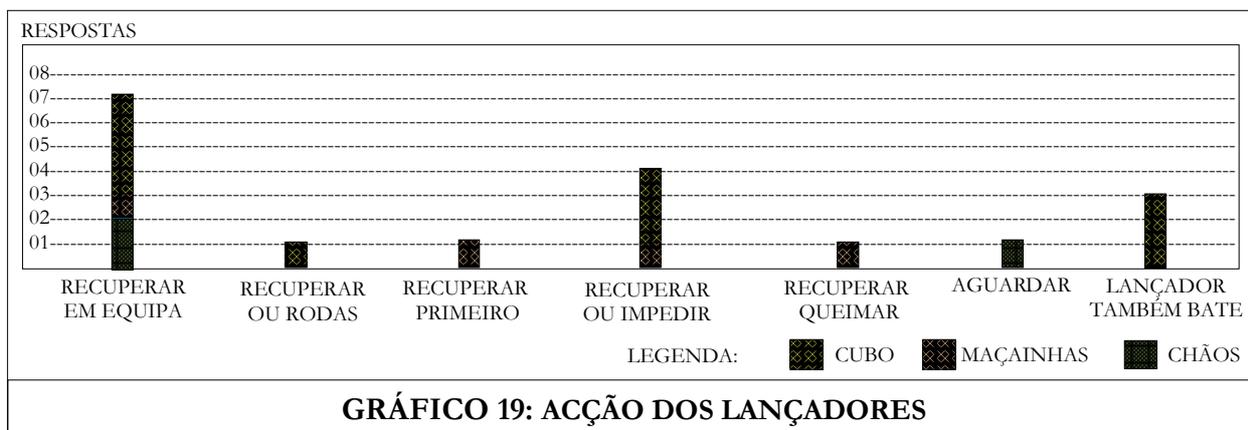


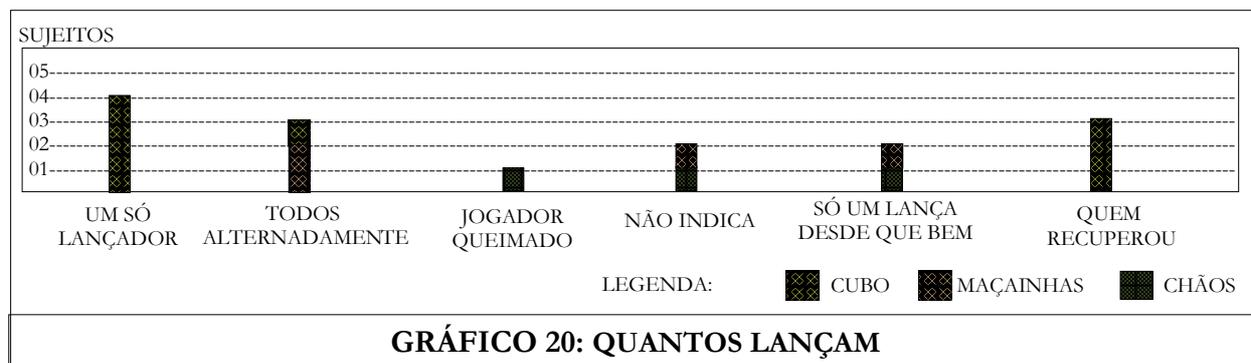
GRÁFICO 18: QUANTOS BATEM

Do lado dos lançadores (Gráfico 19), os resultados distribuem-se de forma diferente: em sete respostas, as funções dos lançadores são juntamente com a equipa, tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível; em quatro respostas, devem recuperar a chona primeiro ou tentar impedir que adversário coloque a chona no deve; em outros quatro discursos temos que devem tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível ou tentar impedir que o adversário coloque a chona no deve; em três casos, o lançador coincide com o batedor. As seguintes funções obtiveram todas uma resposta, por diferentes sujeitos: a) tentar recuperar primeiro a chona, ou ficar e alternar a posição nas rodas; b) recuperar a chona o antes do adversário, e c) recuperar a chona e tentar queimar o adversário. As diferenças entre os resultados prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. Na bibliografia o batedor deve bater e fazer um determinado percurso marcado pela geometria do espaço de jogo, enquanto que o lançador pertence à equipa que deve recuperar o objecto batido, o que se aproxima da maioria das respostas dadas pelos Sujeitos.

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.



Em relação ao número de lançadores (Gráfico 20), segundo quatro sujeitos, é um só lançador; para três sujeitos, são todos os jogadores, alternadamente ; igualmente para três sujeitos, é o jogador que tenha recuperado a chona na sequência de jogo precedente; dois sujeitos afirmaram que há um só lançador, desde que não seja desclassificado por mau lançamento; em dois casos os sujeitos não indicaram quantos jogadores lançam; um sujeito referiu o jogador queimado na sequência de jogo precedente. Para o número de batedores, temos todos os elementos da equipa do batedor, à vez, em seis respostas; todos os jogadores alternadamente, ocorre em três respostas; dois sujeitos responderam que era todo o jogador que apanhasse a chona na sequência de jogo precedente, e três sujeitos afirmaram que era um só lançador. As diferenças entre os resultados prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. Pela Bibliografia poderemos dizer que há um lançador, não sendo claro se se mantém durante todo o jogo, e um batedor, que vai batendo à vez.



Poderemos ainda identificar quem pode vencer o jogo (Gráfico 21). Para seis sujeitos, é a equipa do batedor que executa as acções que levam à vitória no jogo, enquanto que três disseram que poderiam ser ambas as equipas a ganhar. As seis respostas restantes indicam que todos os jogadores intervenientes poderiam ganhar o jogo. Nenhum informador indicou a equipa do lançador. As diferenças entre os locais prender-se-ão com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. Todos os autores que abordamos na Revisão Bibliográfica, se referem a acções relacionadas com a realização de um percurso ditado pela geometria do espaço de jogo, se bem que tal como no nosso estudo, nem sempre existe um sistema de pontos.

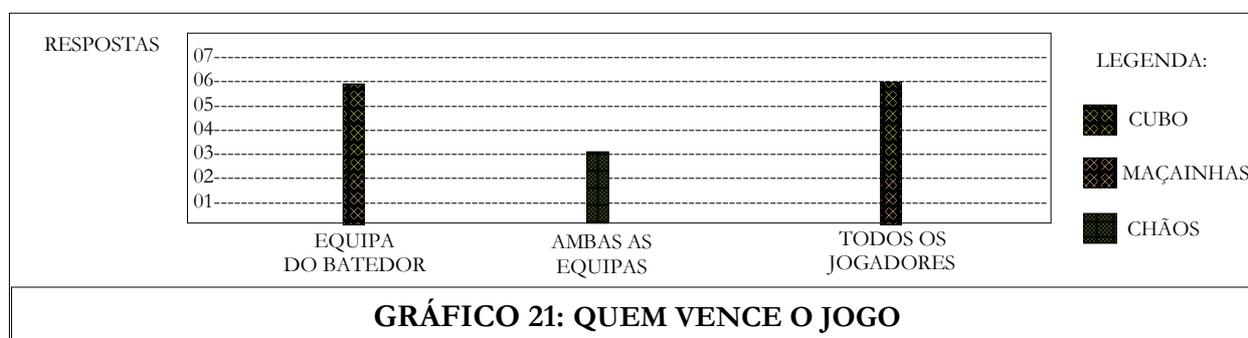


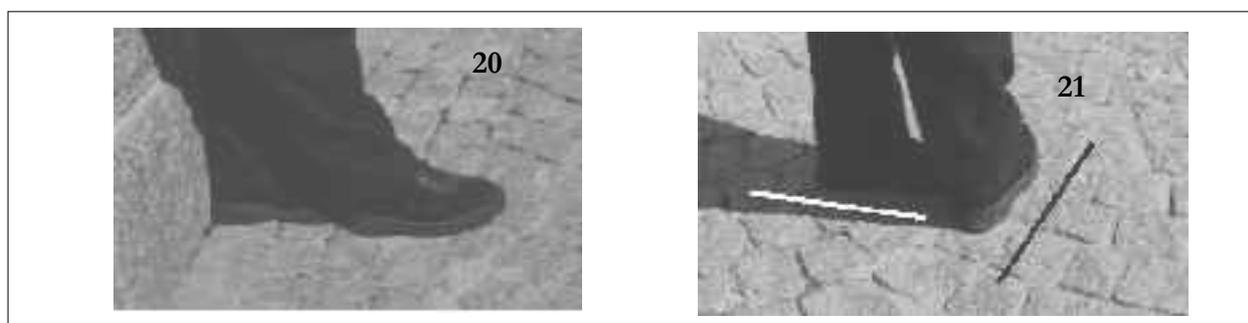
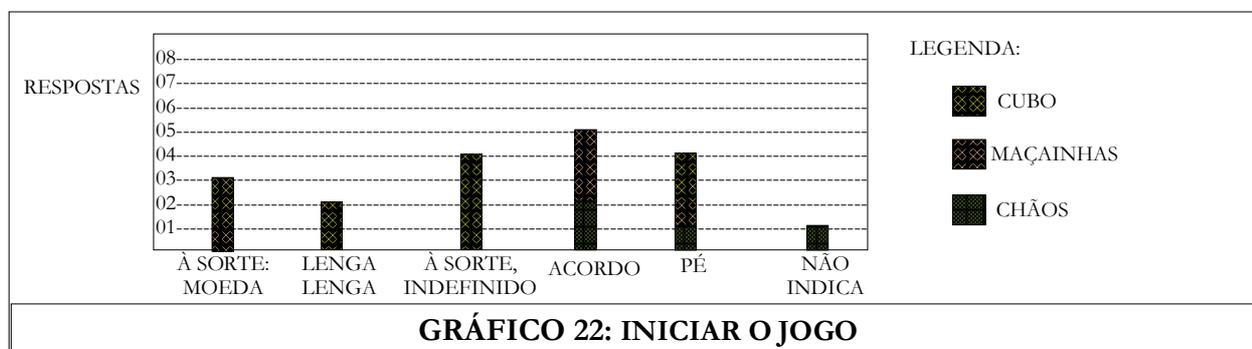
GRÁFICO 21: QUEM VENCE O JOGO

A arbitragem não é atribuída a nenhum elemento em particular como verificamos em todas as respostas. Isto significa que, como podemos inferir neste caso, eram os próprios jogadores que resolveriam eventuais diferendos durante o jogo. Não contemplando a arbitragem, e considerando o JBDG tradicional, a bibliografia reportar-se-á também a jogos que não necessitam de árbitro, cabendo essa função aos jogadores intervenientes, em concordância com os resultados que obtivemos.

Para decidir quem iniciava o jogo (Gráfico 22), e assim atribuir as funções às equipas, cinco respostas foram para o acordo entre as equipas, quatro referiram que seria *à sorte*, sem precisarem o método, ao contrário de três que disseram que se fazia com *moeda ao ar*, e dois indicaram que se utilizava uma *lenga-lenga*. Quatro sujeitos apontaram um método relacionado com as medidas dos pés (Figuras 20 e 21), e um outro não indicou qualquer processo de escolha. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. Não encontramos referências concretas a este aspecto na Bibliografia, da mesma forma que não

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

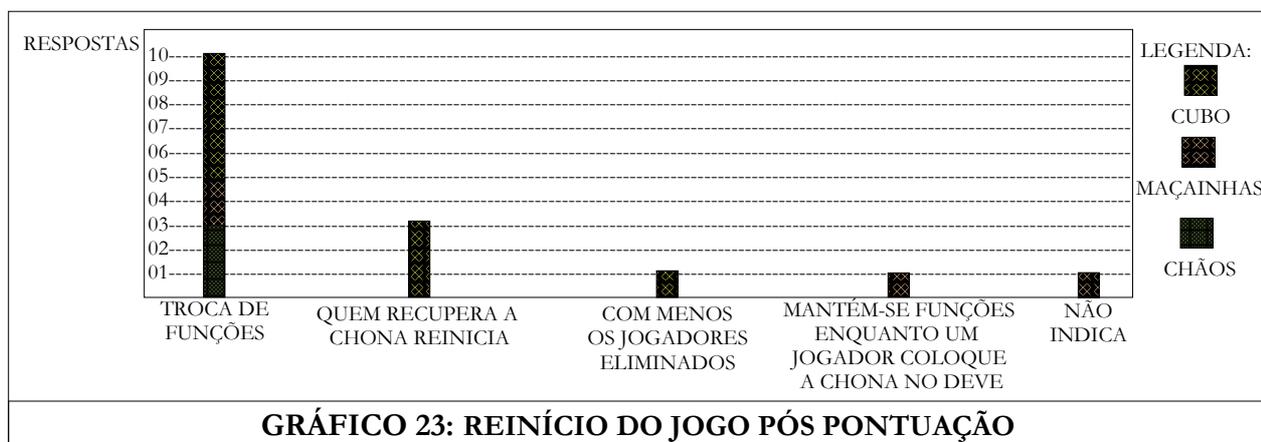
obtivémos muitos pormenores sobre a maneira concreta de decidir quem começa o jogo, nomeadamente a letra da lenga-lenga a que dois Sujeitos de Cubo se referiram.



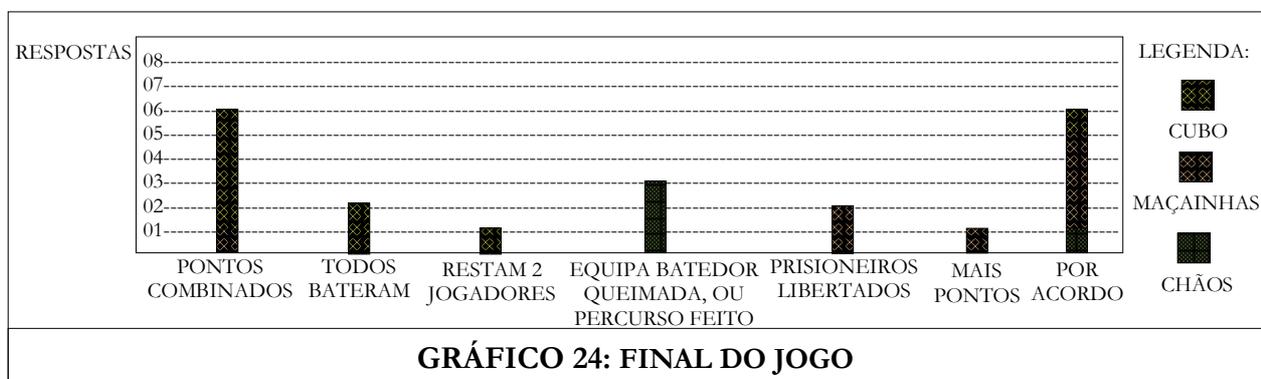
FIGURAS 20 E 21: Início do Jogo: Um Informador de Maçainhas demonstra como se decidia quem começava o jogo: via-se quem conseguia completar exactamente uma certa distância com pé ante pé (Figura 20), e se fosse preciso, recorria-se à largura do pé (Figura 21).

O recomeço do jogo (Gráfico 23), após acções determinantes, implica, para dez sujeitos a troca de funções entre equipas ou jogadores. Em três casos, é o jogador que tenha anteriormente recuperado a chona que reinicia o jogo. Um sujeito informou que se mantém funções, enquanto um deles coloque a chona no deve, outro sujeito não nos informou neste aspecto. Segundo a descrição de um sujeito, o jogo recomeça com menos um jogador. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. Na Bibliografia, temos dois autores que se referem à troca de funções entre as equipas para o reinício do jogo, bem como um autor que defende não há troca de funções.

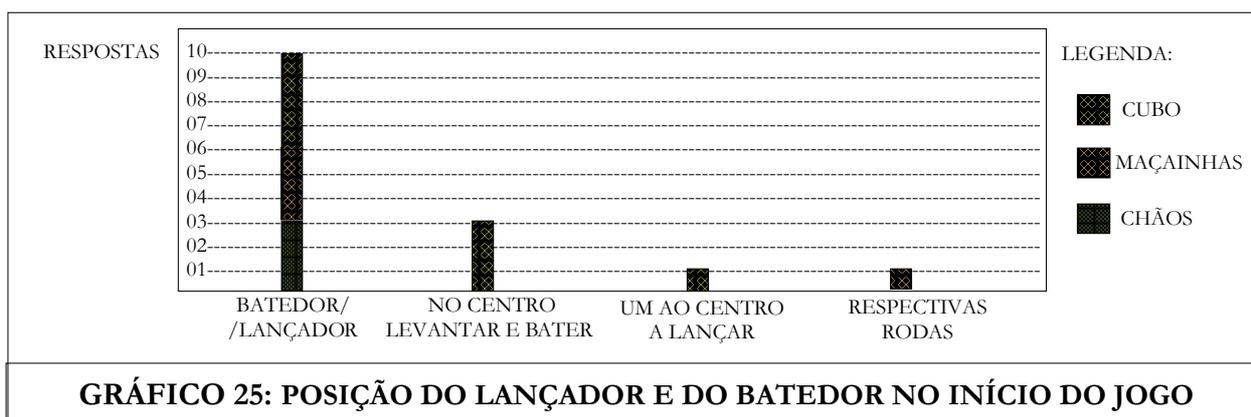
JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.



O final do jogo (Gráfico 24) ocorre, para seis sujeitos, a um número de pontos, combinado entre os jogadores; para dois sujeitos, é quando todos os batedores tenham batido; três sujeitos apontam para que seja quando os jogadores da equipa do batedor fiquem todos queimados, ou consigam fazer o percurso; para um sujeito, é quando os prisioneiros sejam todos libertados, e para outro quando uma das equipas atinge mais pontos que a outra. O jogo também poderia ser finalizado por acordo dos jogadores, segundo seis sujeitos. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. Na bibliografia, o final do jogo ocorre quando se atinge o maior número de pontos; se todos os elementos da equipa do batedor se reúnem no local inicial; se dão três voltas ao percurso, ou ainda quando se eliminam os adversários, o que se aproxima dos resultados que obtivemos nos três locais.

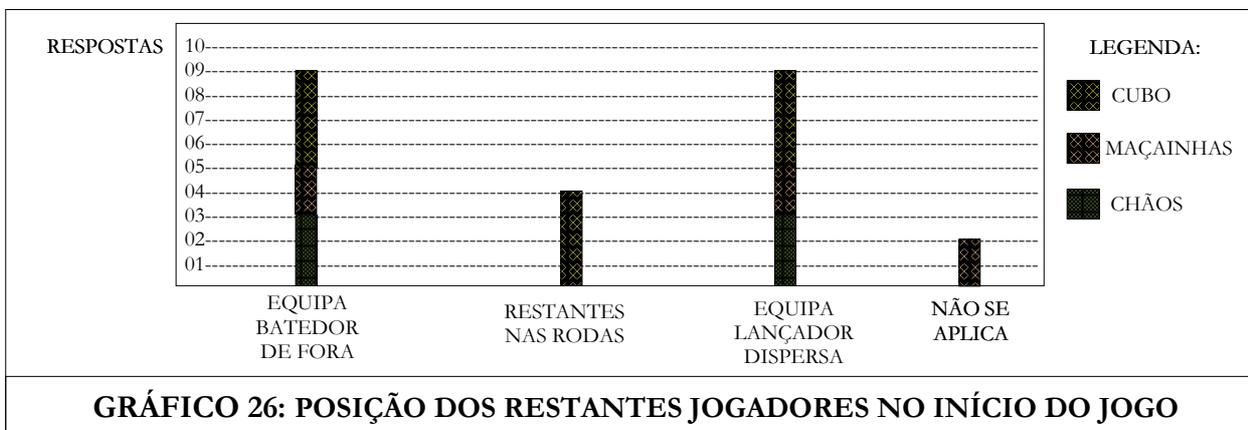


Tanto o início do jogo como o seu decurso exigem que os jogadores ocupem diferentes posições no espaço (Gráfico 25). No início, o batedor e o lançador, adversários, podem colocar-se: segundo dez sujeitos, o batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento; um sujeito refere que lançador e batedor estão os dois nas suas respectivas rodas; para três sujeitos, há um jogador que está ao centro a levantar e bater a chona; numa posição relativa idêntica à anterior está o testemunho de um outro sujeito que diz que está o lançador ao centro a lançar a chona para o batedor que está na primeira roda. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos, bem como à geometria do próprios espaço de jogo. Sobre a posição dos jogadores na Bibliografia, podemos verificar que em todas as descrições, no momento do batimento, os companheiros de equipa do jogador que bate estão de fora do terreno de jogo à espera de vez para percorrerem as casas livres.

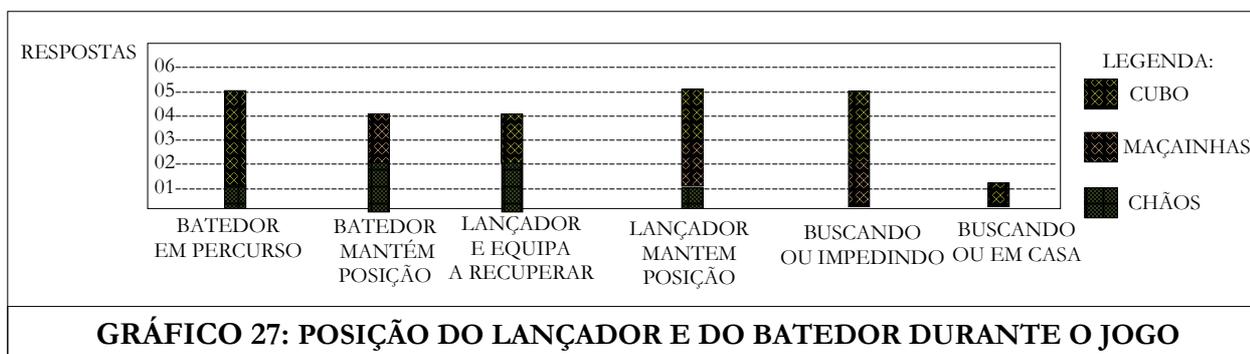


Os restantes jogadores (Gráfico 26), distribuem-se assim no início do jogo: em nove respostas poderemos encontrar que: a equipa do lançador está dispersa em locais de provável queda da chona, e que a equipa do batedor fica fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas. Houve quatro respostas indicando que ficam os restantes colocados nas respectivas rodas. Em dois casos não se aplica a posição dos restantes jogadores, por se tratarem de descrições de jogos de um contra um. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos, e à natureza do desenho do espaço de jogo. Em relação aos restantes jogadores, temos, em todas as descrições a que nos referimos na Revisão Bibliográfica, que os elementos da equipa que recupera o projectil, se colocam no

terreno de jogo em locais onde prevêm que o objecto caia.



Durante o jogo o lançador e o batedor podem ocupar as seguintes posições (Gráfico 27): o batedor percorre as rodas enquanto a chona não é recuperada (cinco respostas); o batedor mantém a posição durante o jogo (quatro respostas); o lançador, juntamente com os parceiros busca a chona (quatro respostas); o lançador mantém a sua posição (cinco respostas); o lançador ou o batedor podem estar em simultâneo em busca da chona ou a impedir que o adversário a coloque no respectivo local (cinco respostas); por último, pode estar em busca da chona ou dentro de uma casa (uma resposta). As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos e com as diferentes configurações do espaço de jogo. A posição do batedor durante o jogo, na Bibliografia, aproxima-se do que é dito por parte dos sujeitos do nosso estudo: após o batimento deve tentar percorrer todas as casas do percurso, servindo cada uma destas casas para evitar a eliminação. O lançador mantém a sua posição.



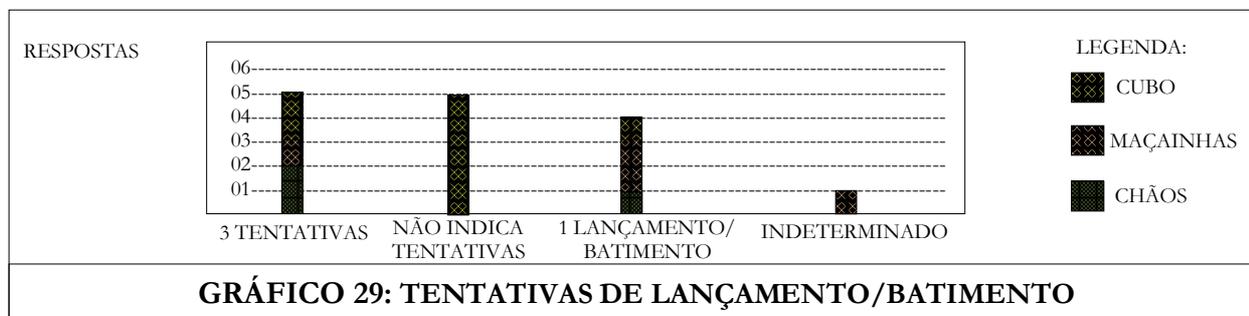
Durante o jogo, os restantes jogadores (Gráfico 28) podem estar, por equipas: equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas (nove sujeitos); equipa do lançador dispersa em busca da chona (nove sujeitos); ou em busca da chona ou à espera do que recupera a chona para o impedir de a colocar na roda do meio (três sujeitos); ou em busca da chona ou à espera do que recupera a chona para o impedir de a colocar na roda do meio, trocando de rodas (um sujeito); dois parceiros do que bate, procuram dificultar os que buscam a chona tentando recuperá-la primeiro (um sujeito), e por último, a recuperar a chona ou a tentar impedir o adversário de a colocar na no local respectivo (dois sujeitos). As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. A função comum para os restantes jogadores, segundo a Bibliografia, é para os elementos da equipa do lançador tentar recuperar rapidamente o objecto batido/lançado pelo adversário, para impedir que os adversários pontuem (AJTG, sd a), eliminar adversários um a um (AJTG, sd a; Borges, 1989, 2002) ou eliminar todos os adversários de uma só vez (Borges, 1989, 2002).



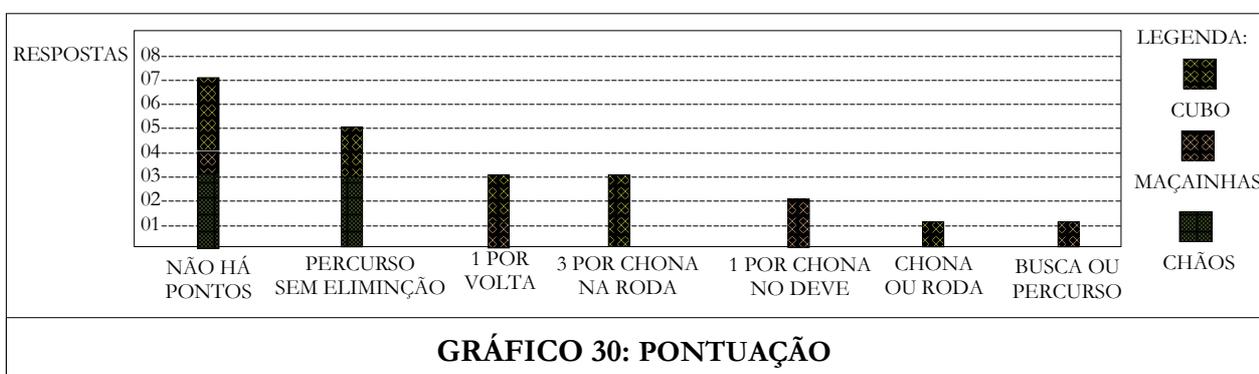
Voltando um pouco atrás na descrição do jogo, em todas as descrições que obtivemos no estudo, o início do jogo é marcado por um batimento. Para este batimento inicial, varia o número de tentativas (Gráfico 29): há três (segundo cinco testemunhos), uma só (quatro sujeitos), ou número indeterminado (um sujeito). Em cinco casos não se especificou se há ou não tentativas. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. O início do

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

jogo, nas descrições que considerámos na Bibliografia coincide com os resultados deste estudo: há um objecto que é batido (ou projectado). Apenas Borges se referiu concretamente ao número de tentativas, que são três.



As acções que levam à vitória (Gráfico 30) podem ser: fazer a volta sem eliminação (cinco sujeitos); recuperar a chona primeiro para salvar os companheiros, ou fazer o percurso sem eliminação (um sujeito); recuperar a chona ou estar sempre numa das rodas (1 sujeito); dois sujeitos indicam que por cada cada vez que se coloca a chona no deve. se obtém um ponto, e três sujeitos referem que por cada vez que um jogador coloca a chona na roda do meio se recebem três pontos. Sete sujeitos defendem que não há pontos no jogo do beto. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. No que respeita às acções que levam à vitória do jogo, segundo a Bibliografia, temos: pontuar, alcançando a “quinta roda” antes que os adversários coloquem o projectil no “molho”; conseguir a reunião de todos os batedores no local de partida; e conseguir dar três voltas ao terreno de jogo.



JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

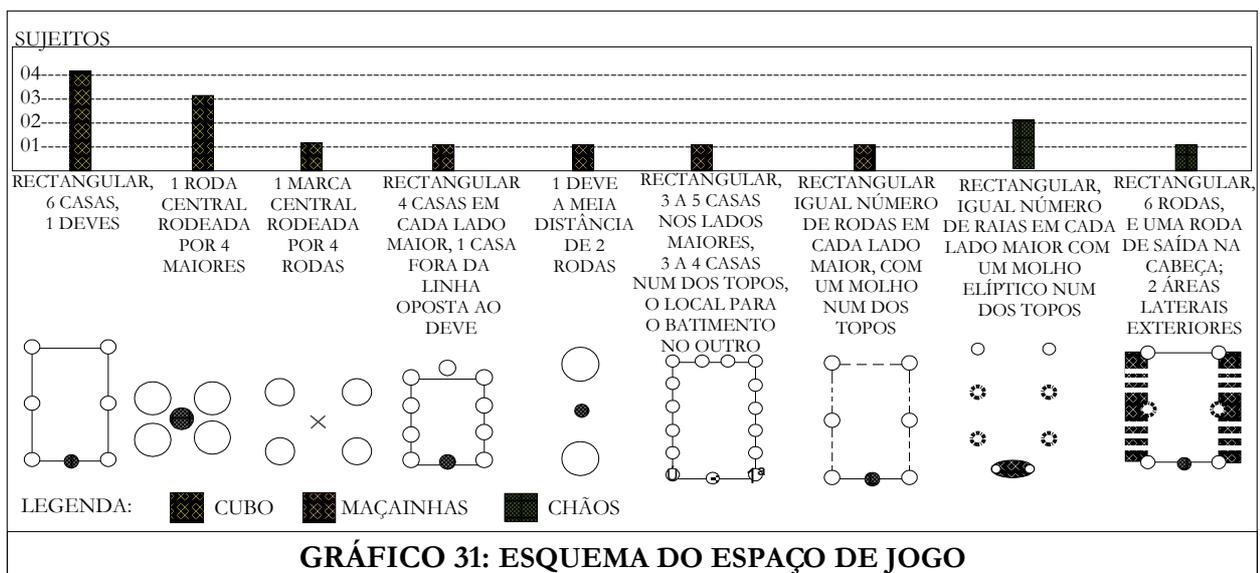
As respostas dadas pelos sujeitos permitiram-nos identificar as interdições e as penalizações correspondentes (Quadro 6): em cinco respostas, há penalização para o batedor que não bate bem em 3 vezes; em dois casos, ocorre eliminação do batedor ou da equipa quando um dos da equipa do lançador apanha a chona ainda no ar, igual destino tem quem pise a roda do meio, segundo três sujeitos. Se o batedor não consegue bater, é eliminado, como se pode ler em três respostas. Um sujeito, indicou duas interdições: a parte de dentro do terreno não pode ser pisada excepto se a chona lá cair, e após recuperar a chona o jogador deve passar pela roda oposta ao deve. Se o lançador lança mal, é eliminado, segundo duas respostas; o mesmo destino, tem quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local segundo dez sujeitos. Um sujeito referiu que a eliminação ocorre para o que bate a chona para as zonas laterais. Apenas um sujeito não indicou qualquer interdição ou penalização. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade das regras recordadas pelos sujeitos. Na Bibliografia, as penalizações estão associadas à acção da equipa do lançador, que ao recuperar o objecto batido ou arremessado, o que se aproxima dos resultados obtidos no nosso estudo.

QUADRO 6: INTERDIÇÕES E PENALIZAÇÕES

INTERDIÇÕES	PENALIZAÇÃO CORRESPONDENTE	RESULTADOS
Estar fora de uma casa quando a chona é recuperada, e/ou quando é colocada no local respectivo.	Eliminação ou “queima” do jogador.	Total: 10 respostas (4 Cubo; 2 Maçainhas; 3 Chãos)
Pisar a roda do meio		Total: 3 respostas (3 Cubo)
Pisar a parte interior do terreno e/ou não passar pela roda oposta ao “deve” após recuperar a chona.		Total: 1 resposta (Maçainhas)
Bater mal três vezes consecutivas	Eliminação ou “queima” do batedor.	Total: 5 respostas (2 Cubo; 1 Maçainhas; 2 Chãos)
Falhar o batimento		Total: 3 respostas (1 Cubo; 2 Maçainhas)
Bater de modo a que adversário recupere a chona ainda no ar.		Total: 2 respostas (2 Cubo)
Bater a chona para as zonas laterais		Total: 1 resposta (Chãos)
Lançar mal	Eliminação ou “queima” do lançador.	Total: 2 respostas (1 Maçainhas; 1 Chãos)
Mais de metade da equipa falha o batimento ou lançamento.	Eliminação ou “queima” da equipa.	Total: 1 resposta (Maçainhas)

4. ESPAÇO DE JOGO

Em termos esquemáticos, o espaço de jogo é apresentado de diferentes formas (Gráfico 31): rectangular, com 6 casas, zonas ou rodas e um deve (quatro descrições); uma *roda de marcar ponto* mais pequena rodeada de outras quatro maiores (três descrições); uma marca indicando onde se lança a *chona*, rodeada por quatro *rodas* (uma descrição); rectangular, oito *rodas* distribuídas igualmente pelos lados maiores, mais uma *casa* fora da linha do rectângulo, no lado menos oposto ao do *deve* (uma descrição); um *deve* a meia distância de duas *rodas* (uma descrição); rectangular, com três a cinco *casas* ou *prisões* em cada lado maior, três a quatro num dos topos, e um local onde se dá o lançamento/ batimento (uma descrição); rectangular, com igual número de *rodas* ou *casas* em cada lado maior, com um *molho* num dos topos (uma descrição); rectangular, com igual número de *raias* ou *circunferências* em cada lado maior, com um *molho* elíptico num dos topos (duas descrições); por último, rectangular, seis *rodas*, *cabines de recolha*, ou *raias* e uma *roda de saída* ou *partida da chona na cabeça*; e duas áreas laterais exteriores (uma descrição). A representação gráfica dos terrenos de jogo aparece na moldura relativa ao Gráfico 31, que se segue:



Dentro do Gráfico 31, poderemos ver os diferentes esquemas que desenhamos a partir do discurso e de desenhos dos Sujeitos. Estes resultados, tendo

em conta as descrições que já fizemos, podem ser organizados da seguinte forma, representando quatro emanações do JBDG, distinguidas pelo percurso que o batedor tem que fazer após o batimento:

1. com um percurso a fazer, próximo dos modelos apresentados na revisão Bibliográfica:

1. rectangular, com 6 casas, zonas ou rodas e um deve
2. rectangular, com três a cinco casas ou prisões em cada lado maior, três a quatro num dos topos, e um local onde se dá o lançamento/batimento
3. rectangular, com igual número de rodas ou casas em cada lado maior, com um molho num dos topos
4. rectangular, com igual número de raias ou circunferências em cada lado maior, com um molho elíptico num dos topos;
5. rectangular, seis rodas, cabines de recolha, ou raias e uma roda de saída ou partida da chona na cabeça; e duas áreas laterais exteriores

2. com casas para troca de posição entre jogadores:

1. uma roda de marcar ponto mais pequena rodeada de outras quatro maiores;
2. uma marca indicando onde se lança a chona, rodeada por quatro rodas

3. com o percurso parcialmente definido:

1. rectangular, oito rodas distribuídas igualmente pelos lados maiores, mais uma casa fora da linha do rectângulo, no lado menos oposto ao do deve;

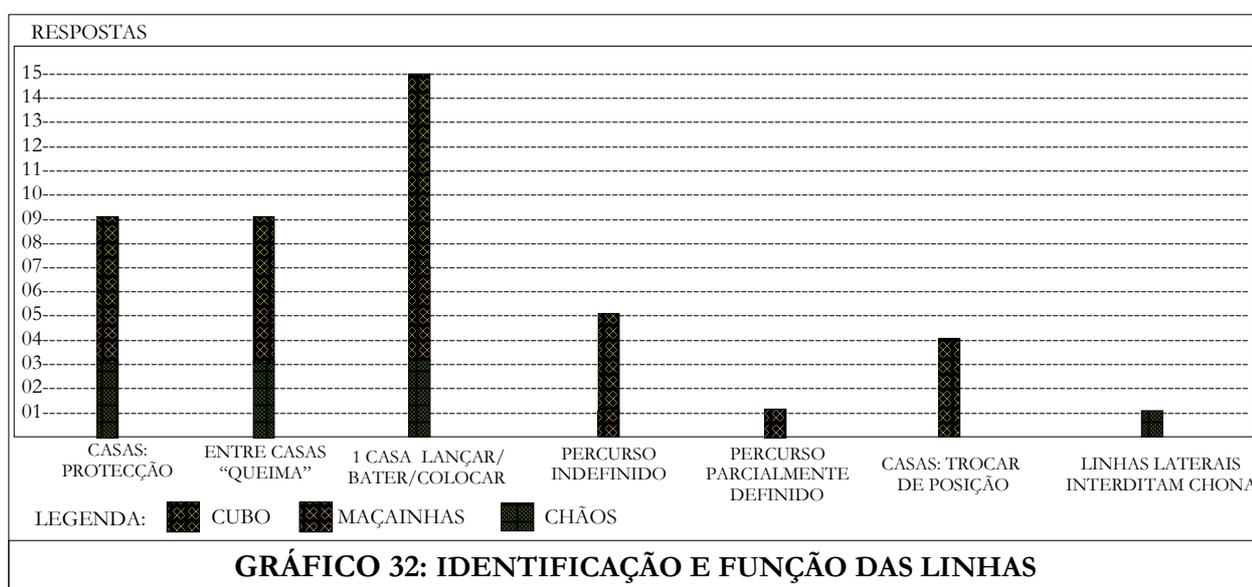
4. com duas casas e sem percurso definido:

1. um deve a meia distância de duas rodas.

O terreno de jogo inclui diferentes linhas, que têm diferentes funções (Gráfico 32): linhas circulares ao longo de um percurso (*rodas, casas, prisões, raias, ou cabines de recolha*), para protecção (dez respostas); espaços entre linhas circulares ao longo de um percurso, para *eliminar, queimar, ou matar* (dez respostas); casa para bater/lançar/colocar a chona (*deves, deve, molho, roda de marcar ponto, marca ao centro, raia do beto, roda de saída*), é indicada por todos os

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

sujeitos; em seis respostas não há linhas a definir um percurso; num caso o percurso está parcialmente definido; em quatro respostas verificamos que há casas para trocar de posição; um sujeito aponta linhas laterais a interditar a queda da chona. As diferenças inter-locais prendem-se com a especificidade dos aspectos recordadas pelos sujeitos., bem como com a natureza dos espaços disponíveis. Em nenhuma resposta identificámos uma geometria de espaço de jogo igual à descrita pela AJTG; pelo contrário, encontrámos várias respostas que se aproximam da forma básica rectangular com casas a percorrer identificável nas descrições de Borges (1989, 2002) e Cabral (1985). Não obtivemos dos Sujeitos qualquer resposta que possa explicar a *linha de saque* a que a AJTG (sd a) se refere.

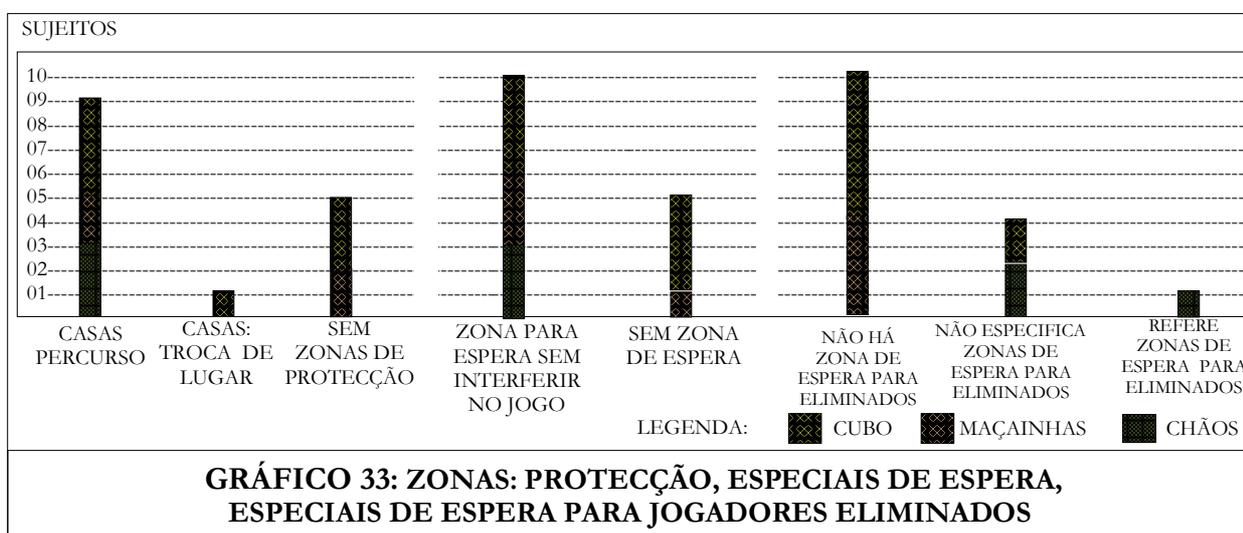


Dos discursos dos Sujeitos identificámos diferentes zonas no espaço de jogo, com diferentes funções associadas:

- Zonas de Protecção
 - Casas, zonas ou rodas: locais de protecção a percorrer (nove sujeitos);
 - Rodas de protecção implicando troca de lugar. (um sujeito);
 - Sem zonas de protecção (cinco sujeitos);
- Zonas Especiais de Espera
 - Onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem

- interferirem no jogo (dez sujeitos);
- Sem zona de espera. (cinco sujeitos);
- Zona exclusiva de espera para os jogadores eliminados:
 - Não há zona de espera exclusiva para os eliminados (dez sujeitos);
 - Refere zona de espera exclusiva para os eliminados (um sujeito);
 - Não especifica zona de espera exclusiva para os eliminados (quatro sujeitos).

Estes resultados estão inscritos no Gráfico abaixo (Gráfico 33):

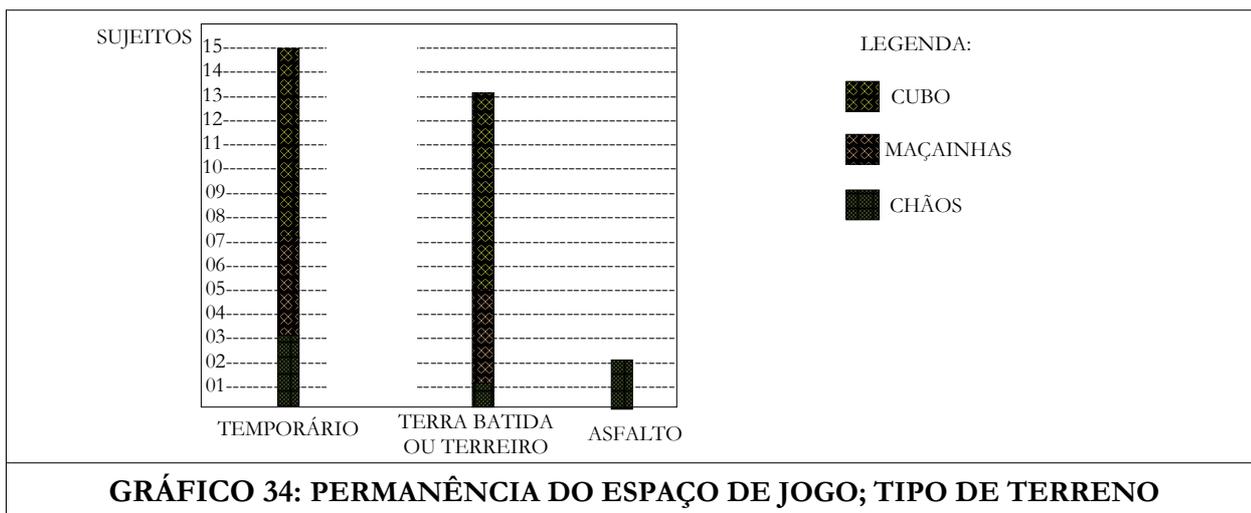


As diferenças inter-locais e inter-sujeitos prendem-se com a especificidade do que é recordado pelos Sujeitos. As *casas*, ao longo do percurso na Bibliografia servem para protecção, como no nosso estudo. Os termos que coincidem entre a bibliografia e este estudo, são *casas* e *rodas*. O local para lançar/bater aparece com designações diferentes, coincidindo apenas na palavra *molho* com as respostas de parte dos Sujeitos.

O terreno de jogo é unanimemente descrito como *temporário* (quinze respostas), tendo como base a terra batida ou terreiro (catorze respostas) ou mesmo o alcatrão da estrada (duas respostas), o que mais uma vez nos orienta para o que está disponível e os poucos recursos necessários para preparar o jogo, ou não estivéssemos a falar de um jogo que ocorria em meio rural. As unidades de medida

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

(Gráfico 34) empregues nas descrições variam: em seis respostas se recorreu ao sistema métrico, em quatro respostas, as unidades eram dadas pelas dimensões da estrada; de forma idêntica, três sujeitos responderam que seria função das circunstâncias; dois sujeitos referiram-se a chancas ou passos, e três sujeitos referira os palmos. Cinco sujeitos utilizaram referências de outros jogos. Todos estes dados tornam a demonstrar o quão flexíveis e varáveis podem ser aspectos essenciais do JBDG, nomeadamente nos discursos dos próprios intervenientes. Considerando as descrições na bibliografia em que nos baseamos, e as fotografias do Acervo da AJTG, noutros locais do Distrito de Guarda, o campo de jogo é variável (na medida do disponível) e temporário, e mais ou menos regular para permitir fazer facilmente as linhas e marcações e com boa visibilidade, à semelhança do que encontramos nos discursos dos Sujeitos.



IV- CONCLUSÕES

1 – CONCLUSÕES

O distrito da Guarda é o distrito com maior número de referências documentais relacionando-o com o jogo do beto.

No Distrito de Guarda, os jogos identificados como sendo “jogo do beto” apresentam variações de região para região, variando também o tipo de descrição, que vai do muito genérico ao pormenorizado.

Existe uma tendência, nas obras que consultámos, para ligar os jogos a determinadas zonas do país, o que faz esperar que esses jogos sejam uniformes nessas mesmas zonas. No entanto, não encontramos estudos que demonstrem que este procedimento de generalização esteja correcto. Assim, as divisões administrativas podem não corresponder necessariamente a fronteiras ou divisões culturais, como também podemos inferir nas discrepâncias encontradas numa área geográfica relativamente pequena (15km²). A diversidade de resultados numa área geográfica tão pequena como é a deste estudo alerta-nos também para o perigo das generalizações apressadas e o risco a elas associado: a perda de patrimónios culturais e lúdicos. Os resultados do nosso estudo apontam no sentido de se proceder à identificação escrupulosa dos locais onde se recolhem jogos.

Na realidade, identificam-se quatro jogos diferentes se tivermos em conta a geometria básica do terreno de jogo: i) com um percurso a fazer, próximo dos modelos apresentados na revisão Bibliográfica; ii) com casas para troca de posição entre jogadores; iii) com o percurso parcialmente definido; iv) com duas casas e sem percurso definido.

A apresentação de resultados evidenciou diferenças inter-sujeitos e inter-locais. As diferenças inter-sujeitos poderão explicar-se principalmente pelos mecanismos da memória individual enquanto que as diferenças inter-locais se explicarão pelo efeito acumulado das memórias individuais e das características

contextuais das localidades em que decorreu o nosso estudo, bem como às especificidades de cada local.

A nossa revisão Bibliográfica e o nosso estudo não nos permitem apontar conclusivamente a origem para o jogo do beto, tanto em termos de vocabulário, como em termos do jogo em si; a sua idade será superior a cento e vinte anos.

O jogo poderá ter nomes alternativos como *seguro* (Cabral, 1985), e segundo o nosso estudo, *chona*, *beto com chona e pau*, ou *deves*, cujas origens poderão estar apenas nos nomes dos aspectos de jogo a que estes termos se referem. O jogo da chona foi identificado por alguns sujeitos do nosso trabalho como sendo semelhante ao jogo do beto. A AJTG descreveu-o como o *parente pobre do basebol americano*.

Actualmente o jogo do beto já não se pratica nos locais em que esta monografia se debruçou estando na memória de alguns, nem sempre uniformemente. O jogo não tem pois o vigor que em tempos terá tido, erodido pelo surgimento de outras actividades lúdicas, pela modernidade e pelos fluxos migratórios; hoje, praticamente não tem praticantes fixos, ocorrendo ocasionalmente em contexto de dinamizações festivas e/ou associativas.

O jogo do beto é um jogo tradicional de jovens e adultos de ambos os sexos, em tempos transmitido pelo exemplo dos pares e mais velhos, oralidade e participação no mesmo, e jogado todo o ano, sempre que possível, sem organização de torneios formais.

No nosso estudo a palavra *beto*, para além do nome do jogo, surgiu-nos associada ao material de jogo que corresponde ao objecto que bate (um pau longo); na bibliografia consultada, aparece com diferentes formatos, tanto de objecto que bate como objecto batido. A *chona* é o objecto batido, um pau pequeno de dez a vinte e cinco centímetros, com as duas pontas afiadas.

A matéria-prima com que se produzem os materiais de jogo é a madeira,

dependente do que está disponível em cada localidade, sendo os próprios jogadores a produzir os objectos de jogo.

A conservação e a possibilidade de recriação dos materiais de jogo são sujeitas a poucas atenções, passando estas ou por breves descrições, nem sempre precisas, ou nos melhores casos, por ilustrações fotográficas e recriações mais ligadas a instituições de carácter associativo como é a AJTG.

De uns jogos para outros, são aproveitados elementos, como o demonstra a utilização do pau com que se joga o beto no jogo da chona, e da própria chona no jogo do beto.

O número de jogadores envolvido no jogo, varia entre dois e quinze jogadores, organizados por equipas ou jogando individualmente, dependendo dos que estivessem presentes.

Quem é eliminado, diz-se que está *morto* ou *queimado*, e quem esteja retido numa das casas, diz-se que está *prisioneiro*, *empinado*.

As acções de bater e/ou lançar um projectil são comuns a todas as descrições a que nos referimos neste trabalho, pelo que encontramos em todas as descrições um batedor e um lançador, adversários entre si individualmente ou em equipa. A arbitragem compete aos jogadores intervenientes.

Para decidir quem começa o jogo, pode acordar-se entre os jogadores, sortear-se, fazer-se uma medição de distância com os pés ou dizer-se uma lenga-lenga. O início do jogo é marcado sempre por um lançamento/batimento, que se pode realizar ou não por tentativas. As posições ocupadas no princípio e durante o jogo, estão relacionadas com a geometria do espaço de jogo.

O final do jogo pode ocorrer por acordo entre os adversários, ou quando se atinge um número de pontos, combinado entre os jogadores; quando todos os

batedores tenham batido; quando os jogadores da equipa do batedor fiquem todos queimados, ou consigam fazer o percurso; quando os prisioneiros sejam todos libertados, e ainda quando uma das equipas atinge mais pontos que a outra.

Os locais de prática são espaços temporários amplos e de boa visibilidade, em função do estava disponível nas diferentes localidades, como terreiros, largos ou mesmo a Estrada Nacional. Temos diferentes esquemas de espaço de jogo, que ditam a forma como os jogos designados por *jogo do beto* que são recordados pelos nossos Informadores se desenrolam.

2. INDICAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

Reforçamos a ideia de encetar estudos comparativos entre o jogo do beto e os diferentes jogos com ele relacionados na literatura.

No decorrer do nosso estudo o termo *chona*, apareceu como sendo relativo ao objecto batido no jogo do beto, ao nome de um jogo semelhante, ou até como sendo igual ao jogo do *beto*. Na pesquisa Bibliográfica, o jogo da Chona, é um dos mais referenciados, nomeadamente no Inquérito Linguístico Boléo, relativamente às zonas Centro e Norte de Portugal Continental. Numa análise preliminar, poderemos constatar que há **parecenças** de materiais, regras, ou espaço de jogo entre, só para referir alguns, *chona*, *tchona*, *patena* (Boléo, 1942-1972), *bolharda* (AJTG, sd a), *zona*, *bilharda*, *bujarda*, *seguro*, *choca* (Cabral 1985), *xarumba*, (Borges, 1989, 2002), *toquimboque* (Borges, 2002; Maia, 2003), *talo*, *cortiça*, *passagem da ponte* (Maia, 2002), *nicho* (CALMA, 1989), *pateira* (Museu de Évora, 2001), *pau-bilhau*, *môcho*, *pata* (GAAC, sd) e o jogo do **beto**. Damos estes exemplos para ilustrar a necessidade de estudar melhor o beto e outros jogos:

- fazer estudos extensivos semelhantes a este nos restantes locais do distrito da Guarda relacionáveis com o jogo do Beto. Aplicar os mesmos estudos noutros distritos, nomeadamente no distrito de Viseu (lugares de Canas de Senhorim, de Baiões, de Gumie);
- fazer estudos semelhantes a este para os outros que aqui referimos.

- comparar os jogos do beto com o críquete e o basebol.

Finalizamos, salientando um dos aspectos ao mesmo tempo mais estimulantes e desconcertantes dos jogos populares e tradicionais: as *perguntas por responder*. São estimulantes pois apelam para o espírito de investigação, mas desconcertantes uma vez que sobre elas pesa o tempo, e por isso devem ser respondidas quanto antes sob pena de desaparecimento dos indícios e testemunhos que as originaram.

V - BIBLIOGRAFIA, ELENCO DE OBRAS CITADAS E CONSULTADAS

Academia Brasileira de Letras (1998), *Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa*, Rio de Janeiro: Academia Brasileira de Letras

Academia de Ciências de Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian (2000), *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea*, Lisboa: Verbo.

Afonseca, A. P., (1990) *Apostilas à História de Braga no Sé. XVIII Sua Alteza o Senhor D. José de Bragança, Arcebispo Primaz, e o "método breve e claro de jogar o taco, o pião e a conca"*. Braga: s/ed.

Albarello, L., Digneffe, F., Hiernaux, J. P., Maroy, C., Ruquoy, D. & Saint-Georges, P. (1997). *Práticas e métodos de investigação em ciências sociais*. Lisboa: Gravida.

Amado, João & Hasse, Manuela (1992), *Jogos e Brinquedos Populares*, Lisboa: Instituto de Apoio à Criança

Amado, João da Silva (1992), *Função Educativa dos Brinquedos Tradicionais Populares*, Coimbra: Clube dos Brinquedos Populares.

Amado, João da Silva & Hasse, Manuela (1993), *Jogos e Brinquedos Tradicionais*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Associação de Jogos Tradicionais da Guarda (1987), *Nonos Jogos Tradicionais Distrito da Guarda*, Guarda: Associação Distrital de Jogos Tradicionais

Associação de Jogos Tradicionais da Guarda (sd a), *Jogos Populares da Beira - O Beto*, Guarda: Associação Jogos Tradicionais da Guarda (não ed.).

Associação de Jogos Tradicionais da Guarda (sd b) *Brincadeiras da Minha Meninice*, Guarda: Associação de Jogos Tradicionais da Guarda

Azevedo Maia, Clarinda de (1995), *Manuel de Paiva Boléo (1904-1992)*, separata da Revista Portuguesa de Filologia, vol. XX, Coimbra: Instituto de Língua e Literatura Portuguesas da Universidade de Coimbra

Barbosa, Manuel & Costa, Francisco Barbosa da (sd), *Jogos Tradicionais*, Vila Nova de Gaia: Câmara Municipal.

Bauer, Martim W. & Gaskell, George. (2003), *Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som*, Petrópolis: Editora Vozes

Bergström, Magnus & Reis, Neves (1993), *Prontuário Ortográfico da Língua*

- Portuguesa; Lisboa: Editorial Notícias.
- Bergstrom, Magnus & Sérgio, António & Pereira, António & Costa, Leão & Fonseca, João (n.d.), *Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira*, Lisboa: Editorial Enciclopédia Limitada
- Bernardi, Bernardo (1974), *Homem Cultura Sociedade – Introdução aos Estudos Etno-Antropológicos*, Lisboa: Edições 70
- Bívar, Artur (1948), *Dicionário Geral e Analógico da Língua Portuguesa*, Porto: Edições Ouro.
- Bluteau, R., (1721) *Vocabulário Portuguez & Latino*. Lisboa Occidental: Officina de Pascoal da Sylva
- Boléo, Manuel de Paiva (1942-1974) (coord.), *Inquérito Linguístico*, Coimbra: Instituto de Literatura e Língua Portuguesas
- Braga, Teófilo (1885), *O Povo Portuguez nos seus Costumes, Crenças e Tradições*, Lisboa: Livraria Ferreira
- Britannica, Encyclopaedia (1995), *The New Encyclopaedia Britannica*, (15^a ed.), Chicago: Encyclopaedia Britannica
- Bucherei, Fischer (1972), *Etnologia*, Lisboa: Editora Meridiano
- C.M.O.A. (1989). Actas do 1^o. *Encontro nacional do jogo da malha e mostra de jogos populares tradicionais portugueses: Homenagem a Noronha Feyo*. Oliveira de Azeméis: C.M.O.A., D.G.D.
- Cabral, A (1990). *Teoria do jogo*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Cabral, A. (1998). *Jogos populares infantis*. (2^a ed.). Lisboa: Editorial Notícias.
- Cabral, A. (2002). *O Mundo Fascinante do Jogo*, Lisboa: Editorial Notícias.
- Cabral, António (1985), *Jogos Populares Portugueses*, Porto: Domingos Barreira
- Cabral, António (1991), *Jogos Populares Portugueses de Jovens e de Adultos*, Porto: Domingos Barreira
- Cabral, António (1981), *Os Jogos Populares e o Ensino*, Vila Real: Centro Cultural Regional de Vila Real
- Cabral, António (1988), *Os Jogos Populares (onze anos de história: 1977-1988)*, Coleção Nordeste Cultural, Vila Real
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, Lda.

- Callado, Carlos Velázquez (1999), *Juegos de Otros Pueblos Países Y Culturas*, Valladolid: La Peonza Publicaciones.
- Câmara Municipal Da Guarda (1980), *Segundos Jogos Tradicionais Distrito da Guarda*, Guarda: Câmara Municipal
- Câmara Municipal Da Guarda (1981), *Terceiros Jogos Tradicionais Distrito da Guarda*, Guarda: Câmara Municipal
- Câmara Municipal Da Guarda (1996), *Plano Estratégico da Cidade da Guarda*, Guarda: Câmara Municipal
- Clube de Actividades de Lazer e Manutenção (1988), *1ª Feira Nacional do Jogo - Prática e Divulgação de Jogos*, Tomar: Clube de Actividades de Lazer e Manutenção
- Clube de Actividades de Lazer e Manutenção (1989), *2ª Feira Nacional do Jogo*, Tomar: Clube de Actividades de Lazer e Manutenção
- Costa, Américo (1932) (Ed.), *Diccionario Chorographico de Portugal Continental e Insular I*, Lisboa
- Costa, J. Almeida & Melo A. Sampaio (1999), *Dicionário da Língua Port.*, (8ª Ed.), porto: Porto Editora
- Crowther, Jonathan (1995) (Ed.), *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*, Oxford: Oxford University Press.
- Cunha, Celso & Cintra, Lindley (1992), *Breve Gramática do Português Contemporâneo*, 5ª Ed., Lisboa: Edições João Sá da Costa
- Diário de Coimbra (sd), *600 Maiores Empresas da Região Centro*, Coimbra: Diário de Coimbra
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol I, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol II, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol III, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol IV, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol IX, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade

- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol V, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol VI, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol VII, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol VIII, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jaime Lopes (1944), *Etnografia da Beira*, Vol X, Lisboa: Empresa Nacional de Publicidade
- Dias, Jorge (sd), *Antropologia Cultural, Separata de "Estudos Políticos e Sociais"*, (s. loc.) Castoliva Editora
- Federação Paulista de Malha (sd), *Regulamento Para o Jogo da Malha*, São Paulo: FP Malha
- Federation Française D'Education Physique et de Gymnastique Volontaire (1989), *Actes du Colloque International La Place Du Jeu Dans L'Éducation - Histoire et Pédagogie*, Paris: Federation Française D'Education Physique et de Gymnastique Volontaire
- Ferreira Jaime (1999), *A Guarda Formosa na Primeira Metade do Século XX*, Guarda: Câmara Municipal
- Figueiredo, A. C., (1922). *Novo Dicionário da Língua Portuguesa* vol.I 3ª ed. Lisboa: Livraria Bertrand
- Gonçalves, António Custódio (1992), *Questões de Antropologia Social e Cultural*, Porto: Edições Afrontamento
- Grupo Alfageme Amizade e Cultura (sd), *Jogos Tradicionais do Ribatejo*, Santarém: Comissão Organizadora dos Primeiros Jogos Tradicionais do Ribatejo.
- Guedes, Maria da Graça Sousa (1980). *Os Jogos tradicionais Portugueses. Estudos e Investigação*, 2ª ed. Lisboa: Instituto Nacional de Desportos
- Guedes, Maria da Graça Sousa (sd), *Jogos Tradicionais Portugueses*, Lisboa: Instituto Nacional dos Desportos
- Hatzfeld, A. & Darmesteter, A. (1964), *Dictionnaire Général de la Langue Française*, Paris: Delagrave

Hill, Manuela Magalhães & Hill, Andrew (2002), *Investigação por questionário*, Lisboa: Sílabo

http://europa.eu.int/eur-lex/pt/treaties/dat/C_2002325PT.003301.html

<http://europa.eu.int/eur-lex/pt/treaties/dat/C2003169pt.002201.htm>

<http://www.freipedro.pt/tb/160300/gua2.htm>

<http://www.iphan.gov.br/legislac/cartaspatrimoniais/cartaspatrimoniais.htm>

<http://www.iphan.gov.br/legislac/cartaspatrimoniais/docmercosul.htm>

<http://www.iphan.gov.br/legislac/cartaspatrimoniais/fortaleza-97.htm>

<http://www.domdigital.pt/jf-macainhas/freguesia/localizacao.asp>

<http://www.domdigital.pt/jf-macainhas/freguesia/tradicao.asp>

<http://www.mun-guarda.pt/concelho/>

<http://www.mun-guarda.pt/concelho/foral/foral.asp>

Imbs, Paul (1975), *Trésor de la Langue Française*, Paris: Éditions du Centre National de la Recherche Scientifique.

INATEL (1997), *Jogos Populares Luso-Galaicos*, Vila Real: INATEL.

Instituto Nacional de Estatística (2001), *Boletim Informativo Censos 2001*, Lisboa: INE

Instituto Politécnico da Guarda e Direcção Geral Dos Desportos (1990), *Actas das Jornadas de Reflexão Os Jogos Tradicionais em Portugal - Homenagem a Noronha Feio*, Guarda: Departamento de Antropologia do Jogo do ESE/IPG e Delegação da Direcção Geral dos Desportos da Guarda

Leal, Pinho (1874), *Portugal Antigo e Moderno - Diccionario*, Lisboa: Livraria Editora Tavares Cardoso & Irmão.

Lima, Augusto C. Pires de (sd) *"Jogos e Canções Infantis"*, (2ª Ed.), Porto: Editorial Domingos Barreira.

Lopes, F. de Pina (1951), *A Egitânia Através dos Tempos*, Lisboa:

Maia, Mário (2003), *O Jogo do Beto no Concelho da Lousã*, Coimbra: Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física da Universidade de Coimbra.

Mansion, J. E. (1939) (Ed.), *Harrap's Standard French and English Dictionary*, (2ª Ed.), Londres: George G. Harrap & Company LTD.

Manson, Michael (2002), *História do Brinquedo e dos Jogos - Brincar Através dos tempos*, Lisboa: Teorema.

- Martins, Júlio de Sousa (1987), *Levantamento Cultural, Exemplos e Sugestões*, Coleção Raízes, Estarreja: Livraria Estante Editora
- Moreno, Augusto (1938), *Dicionário Complementar da Língua Portuguesa*, Porto: Editora Nacional Educação Nacional
- Moreno, Augusto (1948), *Dicionário Complementar da Língua Portuguesa*, Porto: Editora Educação Nacional
- Moreno, Cristóbal (1982), *Juegos Populares e Deportes Tradicionales en España*, Madrid: Consejo Superior de Deportes
- Museu de Évora (2001), *Exposição o Jogo Tradicional*, Évora: Câmara Municipal
- Oliveira, Carlos(sd), *Apontamentos para a Monografia da Guarda* (s.ed.)
- Oliveira, Jorge & Mendes, Rui (1996), *Basebol e Softbol*, Coimbra: Almedina
- Onions, C. T. (n.d.) (Ed.), *The Shorter Oxford English Dictionary on Historical Principles*, (2ª Ed.), Oxford: Clarendon Press
- Partridge, Eric (1975), *A Short Etymological Dictionary of Modern English*, Londres: Routledge & Kegan Paul Limited.
- Pearsall, Judy & Trumble, Bill (1995), *The Oxford English Reference Dictionary*, Oxford: Oxford University Press
- Pereira, José Fernandes (1995), *Guarda*, Lisboa: Editorial Presença
- Pinheiro, Elisa, & Morgado, Casimiro Dias, & Correia, Alberto (2004), *O Cobertor de Papa e as Campainhas de Bronze de Maçainhas*, Guarda: Câmara Municipal | Núcleo de Animação Cultural e Junta de Freguesia de Maçainhas
- Pomey, F., (1716). *Indiculus Universal*. Évora: Officina da Universidade
- Procter, Paul (1996), *Cambridge International Dictionary of English*, Cambridge: Cambridge University Press
- Revista Altitude* (1980), Ano I, 2ª Série, Nº 2, Vol. 1
- Revista Altitude* (1981), Ano II, 2ª Série, Nº 3
- Revista Altitude* (1983, 1984), Ano IV, 2ª Série, Nº 9-10
- Revista Altitude* (2000), Ano LVIII, 3ª Série, Nº 5
- Rodrigues, Adriano Vasco (1977), *Monografia Artística da Guarda*, 2ª Ed., Guarda: s/ed.
- Roquete, J.I. & Fonseca, J. (1848), *Diccionario dos Synonymos Poetico e de Epithetos da Lingua Portuguesa*, Paris: Aillaud, Guillard e C^a

- Secretaria de Estado da Emigração e Comunidades Portuguesas (1981), *Primeiros Jogos Tradicionais das Comunidades Portuguesas*, Lisboa: Secretaria de Estado da Emigração e Comunidades Portuguesas
- Serra, Mário Cameira (2004), *Jogos Tradicionais ao Serão e na Taberna*, Guarda: Edições Colibri & Escola Superior de Educação da Guarda.
- Silva, Cristóvão & Morais, Manuel Meneses de (1967), *Jogos Tradicionais Portugueses* (2ª Ed.), Coleção Educativa Série J, Nº 6; Lisboa: Ministério da Educação Nacional
- Silva, Emídio & Tavares, António (1998), *Dicionário dos Verbos Portugueses*, Porto: Porto Editora.
- Skeat, Rev. Walker W. (1924), *Etymological Dictionary of the English Language*, (2ª Ed.), Oxford: Clarendon Press.
- Stein, Jess (1971) (Ed.), *The Random House Dictionary of the English Language*, Nova Iorque: Random House
- Terras da Beira (1993), *O Preço da Interioridade*, Ano I, nº 15
- Titiev, Mischa (1991), *Introdução à Antropologia Cultural*, (7ª Ed.), Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian
- Torres, F. (sd), *Portugal: uma Perspectiva da Sua História*, Porto: Afrontamento
- UNESCO (1989) - *Declaração Universal Sobre a Diversidade Cultural - 25ª Sessão da Conferência Geral da UNESCO*, Paris: UNESCO
- UNESCO (2001) - *Recomendação Sobre a Salvaguarda da Cultura Tradicional e Popular - 31ª Sessão da Conferência Geral da UNESCO*, Paris: UNESCO
- USEP (2003), *Semaine Nationale USEP du Jeune citoyen Sportif "jeux d'anton, jeux de enfants"*, Paris: USEP
- Vasconcelos, J. Leite de (1933), *Etnografia Portuguesa - Tentativa de Sistematização*, Volume I, Lisboa: Imprensa Nacional
- Villa de Peñafiel (sd), *Juegos Tradicionales*; Peñafiel: Dirección General de Comercio e Consumo de Junta de Castilla e León
- Wyld, H. Cecil (1961) (Ed.), *The Universal Dictionary of the English Language*, (4ª Ed.), Londres: Routledge & Kegan Paul Limited.
- XVII Exposição Europeia de Arte, Ciência e Cultura (1983), *Festa dos Jogos Populares Portugueses*, Lisboa

VI – ANEXOS

1. GUIÃO DE ENTREVISTA

Os campos de preenchimento foram reduzidos por uma questão de economia de espaço.

GUIÃO DE ENTREVISTA			
Data:		Local:	
Idade:		Profissão	
Nome:			
OBSERVAÇÕES:			
HISTÓRIA			
1.Há quanto tempo sabe da existência do jogo <u>do Beto</u> ?	2.Conhece outros nomes para este jogo?	3.Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam?	Onde se praticavam?
4. Quando jogou o jogo pela primeira vez?		5.Onde aprendeu o jogo?	6 Quem lhe ensinou o jogo?
7. Que idade tinham os praticantes?		8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?	9.Onde se jogava o jogo?
10.Com que frequência se jogava o jogo?		11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?	12.Em que época do ano se praticava o jogo?
13.Em que altura do dia se praticava o jogo?		14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?	15.Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?
16.Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?		17. <u>Existiam regras escritas?</u>	
M. MATERIAL			
1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?		2. Que medidas têm?	Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?
3. De que matérias são feitos?		4.Quem fabricava os materiais?	5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?
R. REGRAS			
1. Quantas pessoas jogavam o jogo?		2. Quais os seus nomes e as suas acções?	
3. Onde se colocavam os jogadores?		4. Como se dá início ao jogo?	
5. De que forma se decidia quem começava o jogo?		6.Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar o beto/chona quando vai para longe?	
7.Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?		8.Quem pode marcar pontos?	9.Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?
10. Como se obtêm pontos?			
11. Existe alguma regra mais importante no jogo?			
12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

GUIÃO DE ENTREVISTA	
E. ESPAÇO DE JOGO	
1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?	2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?
3. O campo era temporário ou permanente?	
4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?	

2. TRANSCRIÇÕES DAS ENTREVISTAS

Entrevista com Manuel Pires Janeiro e sua esposa Maria de Lurdes Rebelo, com recolha áudio fotográfica autorizada.

Cubo, 18 de Abril de 2004.

I: Investigador

J: Sr. Manuel Janeiro, 79 anos

L: Maria de Lurdes Rebelo, 77 anos (quando não responde significa que concorda com o que o marido diz)

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

J: (...) Eu lembro-me que já se passava há setenta anos. Ora bem eu nasci em 1925(...)... Eu tinha dez anos já jogava este jogo.

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

J: Chamava-se este jogo o Jogo do Beto. [no final da entrevista, referiu que] beto e deves é a mesma coisa.

L: Então a Chona?

J: Chona é uma coisa, Beto é outra. (...)

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

J: Não senhor.

I: A Chona não era parecida com este?

J: Não senhor. Conheci outros jogos, o Pilha-três, o Rouba-roupa...

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

J: Isso agora...

L: Então isso foi aqui no terreiro...

I: Como se chamava o terreiro?

L: É o Largo da Senhora da Póvoa. (...)

I-5. Onde aprendeu o jogo?

J: Aprendi, olha com a rapaziada que já nem me lembra quem eles são.

I: Foi aqui no Cubo?

J: Foi aqui no Cubo.

I-6. Quem lhe ensinou o jogo?

L: Os avós, familiares...

I-7. Que idade tinham os praticantes?

J: A idade era mais ou menos os doze-quinze, havia outros grupos de quinze a vinte.

I-8. As meninas jogavam também? Jogavam com que idade?

J: As meninas também ajudavam a jogar. (...)

L: Jogavam com as mesmas idades.

I-9. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

[respondido nas duas anteriores]

I-10. Onde se jogava o jogo? Para além do Largo da Senhora da Póvoa havia outros lugares onde jogassem?

J: Em diversos lugares... mas o mais apropriado era aqui. Jogava-se lá em baixo na Moreira, também

L: Sim, mas aqui [no Largo da Sra. da Póvoa] é que havia mais contacto...

I: Aqui encontrava-se toda a gente, não era?...

J: Aqui não estava nada como agora, era terreiro, tinha assim uma vala e tinha barrocos. Mais recentemente é que isto foi alcatroado.

I: Não tem imagens dessa altura?

J: Não.

L: Sempre foi um terreiro.

I-11. Com que frequência se jogava o jogo?

J: Em geral era aos dias da semana, ao Domingo.

L: Era mais ao Domingo, que à semana tínhamos a escola...

I: Jogavam [o Beto] na escola?

J: Não na escola era mais a bola...

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

J: Não.

L: Não. Isto era só para brincarmos, não ganhávamos nada com isto

I: E jogavam contra os de Maçainhas?

J: Não. Era só com os conterrâneos aqui. (...)

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

J: Era sempre mais no Verão [tempo bom].(...)

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

J: Quer saber a certeza?... Era quando apetecia!... Não havia horas.

L: Era quando se juntavam.

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

J: Era o que mais havia (...) Já cá não há ninguém da minha geração.

L: Os colegas dele...(...)

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

J: Então menino, agora eu é que vou explicar?... Era um hábito que havia aqui na terra...(...)

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

J: Perdeu o ritmo, vieram outras coisas, outros divertimentos, veio a bola...(...)

I-17. Existiam regras escritas?

J: Não.

L: Não.

I: Não apareceram outras pessoas a tentar saber como é o jogo do beto?

J: Não nos lembramos

L: Isso já foi há tanto tempo...

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

J: É o pau e uma chona...

L: Mais nada.

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

[o sujeito fez modelos reproduzindo os instrumentos de jogo]

J: Aquele formato em baixo, leva o formato do beto e o formato da chona, porque o beto dá-se assim a direito [movimento vertical, de cima para baixo, numa das extremidades da chona], e a jogar a chona tem que bater sempre assim. Está um bocadinho chanfrado para poder levantar.

[sobre a chona, disse-se ainda]

J: (...) fazíamos aqui uma roda [apontou para o esquema que desenhara antes](...)

L: (...) na chona só fazíamos uma roda (...)

I-3. De que matérias são feitos?

J: Madeira, pinho, um bocado de pinho partia logo. (...) [sobre as madeiras que havia na altura] pinho, faia, castanheiro, carvalho, freixo, mimosa, havia muita coisa, tudo servia.

L: Era de um pau qualquer, giesta...

I-4. Quem fabricava os materiais?

J: Éramos nós...

L: Cada um fazia do modo que sabia...

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

J: Isso é que era bom!... Isso queria eu ter cá um em casa... [reproduziu paus e chonas]

L: Não...(...)

[sobre as condições de vida da época e a Guarda]

J: (...) Para dar de comer aos filhos obrigavam-nos a cavar batatas. A profissão não era suficiente...

L: Tínhamos que tirar da terra para viver... Era uma miséria...(...)

J: A Guarda era uma terça parte do que é hoje. Ia muita gente para fora. (...)

L: Agora está tudo muito mudado... [os que saíram] Têm por aí várias casas...(...)

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

J: Era às três, cinco [de cada lado]

L: Era conforme as que queriam, e dividiam a meio, era metade para cada lado...

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

J: Quer dizer, não tinham nome nenhum. Portanto eu batia, e por exemplo, você que era meu companheiro, deitava-me a chona a mim (ou eu deitava-a a você, está a perceber?)... mas o outro partido [outra equipa] estava lá em cima, no meio do terreno [colocado no terreno de jogo à espera da chona] para agarrar a chona para pô-la aqui. [apontou para o esquema]

L: Não havia nomes especiais...

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

[pergunta colocada a seguir à resposta da pergunta 1 das regras relativa ao espaço de jogo.]

J: Aqui tinha um outro... [Apontando para uma zona do esquema em branco, onde se colocava um adversário]

L: Não tinha nada!

J: Tinha aqui outro [um adversário], homem, tinha aqui assim. Batia aqui, a chona saltava [era batida] por aqui fora; este homem daqui [o adversário], via a chona saltar fora, ele tinha que agarrar nela e vir aqui pô-la [na roda maior], e eu que bati, tinha que ir dar a volta [ao terreno de jogo]. [no final da entrevista, quanto à distância entre quem lança e quem bate:] Vê o comprimento do pau?... é a distância a que deviam ficar. [na demonstração, explicou como se lançava a chona. Registámos em fotografia.]

I: como é que se chamava esta roda maior?

J: Zona de partida.

I: O que é que acontecia a quem estivesse a correr se a chona fosse colocada aqui nesta roda?

J: Parava logo [apontando no esquema para uma das seis casas à volta].

I: E se estivesse aqui alguém, fora das casas? [num espaço entre duas das seis casas]

J: Morria! Morre, morre vinha outro... [para bater]. Enquanto os outros [da equipa do batedor] não corressem, ele nunca mais batia.

I: Como é que chamavam a estas casas?

J: Casa de espera, pronto.

L: Era casa.

I-4. Como se dá início ao jogo?

J: Deitava os bilhetes: deitava uma moeda ao ar. Dizia-se assim: “quem é o primeiro a começar?”, escolhia-se caras ou cruces. Aquele a quem calhasse, ganhava e a sua equipa começava o jogo [lançar e bater a chona].

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

J: Estão cinco de cada lado, você tem cinco, eu tenho cinco, mas quer saber se é o seu grupo ou o meu a começar, então íamos a jogar à moeda. “Quer caras ou quer coroas”, dizia-se. Se calhasse caras e você tivesse escolhido caras, era você a começar, está a perceber?...

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar o beto quando vai para longe?

J: Enquanto não desse a volta, não se marcava nada. Acabando de dar aqui a volta, você ganhava. Ganhava um ponto. Se a chona chegasse aqui, e você não tivesse dado a volta, ficava aqui [numa das casas, ou na raia], e ia bater outro [a chona]. Só marca ponto quem corre.

I: Quando a chona era batida para muito longe, tinha que ir alguém em particular buscá-la?

J: Era quem estava aqui, que tinha que ir buscá-la.

L: Quem botava a chona, era quem tinha que ir a correr para apanhar a chona e vir aqui pô-la. Pondo-a aqui, o que estivesse a correr [do lado dos que batem a chona], parava e perdia [se estivesse fora de uma das casas]. Se conseguirem dar uma volta à raia, marcam ponto [os que batem a chona]. Se não conseguirem não fica, tornam a jogar.

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

J: Às vezes era até ao por do sol!... Bem, aos trinta pontos acabava. Aquele que fizesse primeiro trinta pontos, os jogo acaba. Depois continuava outro jogo de início. Era até se cansarem!..

L: Era até quando queriam!..

I-8. Quem pode marcar pontos?

[explicado em I-10]

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

L: Quando marcam pontos, mudam para a outra equipa (jogam os outros), quando perde,

mantem-se a mesma equipa a a atacar.

I-10. Como se obtêm pontos?

J: Este deita a chona a este; este está aqui com o pau, e este está com a chona. Deita a chona e [o outro] bate-a, e o outro que está aqui [o que lançou] vai buscar a chona. Este que bateu vai dar a volta [por cima das casas], e enquanto o outro não recupera a chona, ele anda sempre à volta. Quanta voltas der, quantos pontos dá, [no final da entrevista disse que] contando em voz alta cada volta.

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

J: Não. [mais adiante na entrevista]. Quando se colocava a chona na roda, dizia-se [bem alto] “parou!”. Aquele que não parasse saltava logo [para] fora da raia. (...)

Falta aqui uma frase: a chona tinha que ser jogada três vezes [três tentativas]: jogava uma vez, caía, jogava outra vez, caía... Se não caísse à primeira, ia logo [o jogo prosseguia], mas se deixasse cair três vezes seguidas, passava logo para outro companheiro [batedor]. A quem deixava cair a chona três vezes dizíamos “perdeste!”.

L: Não.

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

J: Não. Era a malta que estava a ver, e nós depois decidíamos...

L: Não.

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro? [questão colocada a seguir à pergunta 2 das regras, sobre os nomes e as acções dos jogadores, no encadeamento da conversa.]

J: Vou então fazer um esquema do terreno. Eu fazia aqui uma roda, fazia aqui outra, aqui outra, outra, e outra, e outra, e outra, e esta aqui era a maior [referindo-se à central, na extremidade do terreno de jogo, de forma rectangular, onde se lança e bate a chona]. Aqui havia o batedor e aqui o que deitava a chona. A chona saltava [era lançada pelo que “deitava a chona” e batida pelo batedor]

Se [por exemplo] a chona chegasse aqui [apontou para uma zona em branco do esquema], ele [da equipa adversária] parava aqui [onde a chona caísse]. Se a chona saltasse muito longe, eu [que estava a bater, no seguimento do exemplo dado na pergunta dois das regras] dava a volta ao recinto e voltava a jogar.

L: Era igual [referindo-se à maior indicada pelo marido]. (...) E ganhavas [referindo-se à volta dada quando a chona ia para longe]. [tirámos uma fotografia ao esquema feito]

J: Espere aí [para melhorar o esquema], uma seta, outra seta...

I: Essas setas significam o quê? Quem é que estava nessas setas?

L: Era um a deitar a chona e outro a batê-la...

J: Era um a deitar a chona... e outro a batê-la... Esta seta quer dizer que em batendo a chona, tinha que fugir, ia por aqui, aqui, aqui [correr à volta do terreno de jogo, no sentido anti-horário]; a chona chegava aqui [à roda maior na extremidade do campo onde se bate a chona, trazida por um adversário] e ele parava, enquanto a chona não chegava, ele corria, quando chegava, parava.

I: A chona regressava a esse pontinho que aí está?...

J: A chona regressava a este pontinho que aqui está [no esquema]

[de seguida regressámos ao alinhamento da entrevista colocando a pergunta 3 das Regras, sobre a colocação dos jogadores.

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

J: As distâncias eram conforme o terreno...(...) A raia era mais ou menos dez por dez. O formato era sempre igual [independentemente do número de jogadores]. Sabe, nós não tínhamos um metro, fazíamos as contas com chancas [demonstrou dando chancas ou passos]. (...) A raia era de oito por quinze-vinte chancas. (...) Cada casa era a zona (...) ou roda... e era dez por dez [diâmetro]. A chanca era só para marcar o terreno. A roda onde se colocava a chona era mais pequena. Não se atirava a chona, colocava-se com a mão, assim [apontou para o esquema, do qual tirámos uma fotografia].

L: Seria mais oito por quinze... (...) A roda onde se colocava a chona era o deves...

I-3. O campo era temporário ou permanente?

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

J: Era temporário pois...

L: Não durava nada...

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

J: Era em terra batida e não era direita...

L: Era em areia ou terra....

Falou ainda da forma de iniciar a chona, sobre como era a Guarda...

Entrevista com Fernando Aldeias, em conjunto com a sua esposa, Maria Alcina Janeiro sem recolha áudio ou fotográfica autorizada.

Cubo, Agosto de 2003

I: Investigador

FM: Sr.Fernando Aldeias , 53; e Maria Alcina Janeiro, 49 (declararam o mesmo)

Considera pertencer à última geração que jogou o Beto no Cubo

Natural de Póvoa do Varzim, vive no Cubo desde os dez anos.

H. HISTÓRIA

I-1.Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

FM: Desde os dez anos.

I-2.Conhece outros nomes para este jogo?

FM: Não.

I-3.Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam?Onde se praticavam?

FM: Chona

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

FM: Aos dez anos...

I-5.Onde aprendeu o jogo?

FM: No Cubo

I-6 Quem lhe ensinou o jogo?

FM: Os mais velhos

I-7. Que idade tinham os praticantes?

FM: Entre os dez e os dezessete...

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

FM: As raparigas também jogavam, mas era um jogo mais de rapazes.

I-9.Onde se jogava o jogo?

FM: Era no terreiro do Largo da Capela

I-10 Com que frequência se jogava o jogo?

FM: Aos Domingos

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

FM: Não havia torneios, era só por diversão

I-12.Em que época do ano se praticava o jogo?

FM: Era mais no Verão

I-13.Em que altura do dia se praticava o jogo?

FM: Domingo, à tarde, depois de almoço

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

FM: [não respondeu]

I-15.Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

FM: Não sei

I-16.Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

FM: Vieram outras coisas mais modernas...

I-17. Existiam regras escritas?

FM: Não

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

FM: A chona e um pau ou beto

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

FM: A chona tem cerca de 24cm,afiada nas duas pontas e o pau teria uns 60cm...

I-3. De que matérias são feitos?

FM: Madeira de giesta, do que aparecesse.

I-4. Quem fabricava os materiais?

FM: Éramos nós: primeiro usávamos uma podoa, e depois acertávamos com uma navalha.

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

FM: Já não encontra disso... Quem saiba pode fazê-los...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

FM: Eram cinco seis de cada lado.

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

FM: Não havia nomes: dizia-se “é o... que lança” ou “agora bates tu”... [usou a expressão “batedor” para o que batia a chona]

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

FM: Para começar, estava no deves o batedor e o que lança a chona estava um pouco à frente e mais para o lado. Os da equipa do que lançava, estavam colocados em vários locais à volta do rectângulo, tentando prever para onde a chona iria. Os outros da equipa do que batia, estavam perto do deves mas sem interferir no jogo, à espera de vez.

Tendo batido, o objectivo do batedor era dar uma volta ao rectângulo e regressar ao deves antes da chona.

I-4. Como se dá início ao jogo?

FM: A equipa do batedor escolhia o primeiro que ia bater. Normalmente, escolhiam o mais forte, por bater a chona para longe. Colocava-se junto ao deves. Um pouco mais à frente e ao lado, dentro do rectângulo estava o que lançava chona. Este era da equipa dos que iam buscar a chona. Logo que batesse, corria as rodas, e quando a chona chegasse ao deves teria que estar dentro de uma delas para não ser eliminado. Se a chona fosse apanhada ainda no ar pelos outros, esse batedor era eliminado, onde quer que estivesse

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

FM: Era com uma lenga-lenga aprendida na Escola. Já não me recordo dela.

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

FM: Quando a chona vai para longe é um dos que está de fora.

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

FM: O jogo acabava quando todos tivessem batido.

I-8. Quem pode marcar pontos?

FM: Não há pontos.

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

FM: Não há pontos. Ganhava-se por jogos. Depois, recomeçavam trocando de posições.

I-10. Como se obtêm pontos?

FM: [não há pontos]

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

FM: Quando a chona fosse colocada no respectivo local, o da equipa do que batia podia ser salvo se estivesse dentro de uma das rodas. Nessa situação teria que esperar que um companheiro da equipa fosse bater. Para ser salvo, teriam que fazer como se fosse uma estafeta.

Se a chona fosse apanhada no ar, eliminava o que estivesse a bater.

Quem fosse eliminado já não entrava no jogo.

Após bater a chona, corre-se as casas no sentido horário.

A chona pode cair em qualquer local à volta do rectângulo...

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

FM: Não..

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

FM: [concordou com o meu esquema] Faz-se um rectângulo com 6 rodas, uma em cada canto e outras duas a meio do seu comprimento. A meio de um dos lados mais pequenos ficava o deves, sítio onde se batia a chona e aonde esta tinha que regressar depois de ser apanhada. À volta do rectângulo ficava o terreiro, local onde podia cair a chona.

O rectângulo tem para aí o tamanho de um campo de voleibol...

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

FM: [em I-1]

I-3. O campo era temporário ou permanente?

FM: Era temporário.

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

FM: Terra batida.

Entrevista com Maria Santos Costa, Sara Carreira e Lucília Gomes sem recolha áudio autorizada.

Cubo, 10 de Agosto de 2003

I: Investigador

MSL: Maria Santos Costa, 89anos, Sara Carreira e Lucília Gomes Reformadas

H. HISTÓRIA

I-1.Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

MSL: Isso é desde criança...

I-2.Conhece outros nomes para este jogo?

MSL: Chona. O beto é igual à chona.

I-3.Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam?Onde se praticavam?

MSL: Não...

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

MSL: A gente começava a jogar com uns seis, sete anos.

I-5.Onde aprendeu o jogo?

MSL: Aprendemos aqui no Cubo

I-6 Quem lhe ensinou o jogo?

MSL: Ensinavam-nos os mais velhos...

I-7. Que idade tinham os praticantes?

MSL: Tinham seis, sete, até aos treze, mais ou menos...

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

MSL: Jogávamos todos, rapazes e raparigas...

I-9.Onde se jogava o jogo?

MSL: Era no terreiro da Capela [Terreiro do Largo da Senhora da Póvoa].

I-10 Com que frequência se jogava o jogo?

MSL: Era todo o ano quando nos deixavam...

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

MSL: Não se faziam torneios nenhuns...

I-12.Em que época do ano se praticava o jogo?

MSL: Era todo o ano quando nos deixavam e havia bom tempo!

I-13.Em que altura do dia se praticava o jogo?

MSL: À tarde...

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

MSL: Estão aqui à sua frente[Sara Carreira, Maria Santos Costa e Lucília Gomes], os outros já morreram... Ah, há também a Maria das Dores... Talvez o possa ajudar...

I-15.Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

MSL: Não sabemos, já se chamava assim!....

I-16.Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

MSL: Apareceram outra coisas... as discotecas ajudaram...

I-17. Existiam regras escritas?

MSL: Não senhor...

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

MSL: O beto e a chona....

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

MSL: A chona teria uns quinze centímetros e era afiada nas duas pontas, como essa que tem aí

desenhada... O beto teria uns sessenta centímetros..

I-3. De que matérias são feitos?

MSL: De madeira... aproveitávamos giesta, castanho... o que calhava.

I-4. Quem fabricava os materiais?

MSL: Éramos nós.

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

MSL: Quem é que havia de guardar essas coisas?... Não é complicado fazê-los...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

MSL: Isso era as que quisessem... Batiam à vez, era cada um por si...

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

MSL: Não tinham nomes especiais

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

MSL: Punham-se ao pé das rodas, à espera de ver onde caía a chona

I-4. Como se dá início ao jogo?

MSL: Um com o pau levanta a chona colocada na roda do meio... era assim: punha o pau por baixo, levantava a chona e depois dava-lhe uma pancada para longe.

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

MSL: Olhe, era o que calhava!...

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

MSL: Quando a chona regressava à roda do meio, em mão, valia três pontos... qualquer um podia ir buscar a chona...

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

MSL: A gente combinava um certo número de pontos...o que fizesse primeiro, ganhava.

I-8. Quem pode marcar pontos?

MSL: É o que vai buscar a chona ou lá chega primeiro

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

MSL: Ia levantar e bater o que tivesse ido buscar a chona.

I-10. Como se obtêm pontos?

MSL: Colocando a chona na roda de marcar pontos [a do meio]..

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

MSL: Quando alguém apanhava a chona, os outros tentavam impedir que pusesse a chona na roda do meio... que não podia ser pisada ou tocada. Quem pisasse a roda do meio perdia... Não nos lembramos de mais nada...

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

MSL: Não.

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

MSL: [desenhámos na nossa folha segundo indicações]

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

MSL: Temos quatro rodas do tamanho de um arco, com um palmo entre cada, no meio delas está uma mais pequena que é a de “marcar ponto”, onde a gente punha a chona [no início do jogo e para marcar pontos]; quem a pisasse perdia [pontos].

I-3. O campo era temporário ou permanente?

MSL: Era temporário...

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

MSL: Era de terra batida...

Entrevista com Maria das Dores, sem recolha áudio ou fotográfica autorizada.
--

Cubo, 10 de Agosto de 2003

I: Investigador

M: Sra. Maria das Dores, Reformada

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

M: Desde criança...

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

M: Beto com Chona e Pau, o pau bate na chona...

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

M: Não

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

M: Tinha nove anos, deve ter sido ali no terreiro!...

I-5. Onde aprendeu o jogo?

M: Aqui no Cubo.

I-6. Quem lhe ensinou o jogo?

M: Os mais velhos.

I-7. Que idade tinham os praticantes?

M: Jogava-se dos sete aos treze anos

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

M: As raparigas também jogavam!

I-9. Onde se jogava o jogo?

M: Era nos terreiros.... tínhamos o do Largo da Senhora da Póvoa

I-10. Com que frequência se jogava o jogo?

M: Era quando deixavam, o trabalho estava primeiro.

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

M: Os torneios eram ocasionais. Era mais o jogo pelo jogo...

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

M: Verão..

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

M: Era à tarde, depois das quatro, cinco... em pouco tempo escurecia...

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

M: A Sara Carreira, a Tia Santo, outros já morreram

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

M: Não sei...

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

M: Apareceram outros divertimentos: a rapaziada gosta é de coisas modernas...

I-17. Existiam regras escritas?

M: Não...

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

M: Era a Chona e o Pau. A grossura da chona era conforme o pau de que se fizesse...

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

M: A chona seria aí duns dez, quinze centímetros e era aguçada nas duas pontas como essa que você desenhou aí... O pau era direito e tinha uns sessenta ou setenta centímetros...

I-3. De que matérias são feitos?

M: Usávamos o que aparecesse: um ramo de giesta, de castanho...

I-4. Quem fabricava os materiais?

M: As crianças! As raparigas também fabricavam.... O pau debroava-se com uma navalha, e depois todos jogavam com o mesmo pau..

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

M: Não existem... Quem tenha as ferramentas e o material fá-los facilmente...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

M: Era conforme, umas vezes quatro, outras seis..

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

M: Não tinham nome nenhum especial...

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

M: O que estava ao meio lançava a chona para outro que estava na primeira roda para a bater o mais longe possível

Os outros estavam por trás [nas rodas] e apanhavam a chona.

Quando a chona era apanhada, os outros tinham que estar nos círculos...

I-4. Como se dá início ao jogo?

M: Batia-se e fugia-se para outra roda, todos ao mesmo tempo (se não havia tempo, ficavam todos no mesmo sítio)...

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

M: Era à sorte....

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

M: Quando a chona é batida, todos os outros podiam ir buscar a chona, só vai lá quem quer... enquanto isso, têm que andar sucessivamente em cada roda. Quando a chona parava na mão de algum [era apanhada por alguém] todos os outros paravam e tinham que estar dentro de uma roda. Perde quem fica fora dos círculos e sai do jogo.

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

M: Ganha quem fica para último: o jogo era terminado com duas pessoas...

I-8. Quem pode marcar pontos?

M: Não se ganhava nada, era por divertimento.

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

M: Se quem perdia [e saía do jogo] tinha o pau, largava-o e ia lá [bater] quem queria... Batia o que apanhava a chona e lançava quem tinha batido...

I-10. Como se obtêm pontos?

M: Não se ganhava nada, era por divertimento.

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

M: O que lançava a chona não podia ser batoteiro ou tentar enganar o que batia. O outro se não conseguisse bater, não jogava [era eliminado].

Quando a chona era apanhada, tinham que os outros estar todos numa das rodas...se não estivessem, saíam do jogo.

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

M: Não....

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

M: Eu não tenho jeito para desenhos... eu explico-lhe que você entende logo!...

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

M: A gente fazia quatro rodas... entre cada roda era para aí um metro. A meio fazíamos uma marca para indicar o local de onde se lançava a chona.... Cada roda teria meio metro de largo...

I-3. O campo era temporário ou permanente?

M: Durava tanto como os riscos feitos com um pau na terra batida...

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

M: [terra batida]

Entrevista com Aníbal Antunes com recolha áudio autorizada.

Maçainhas, 25 de Abril de 2004.

I: Investigador

A: Sr. Aníbal Antunes, 85 anos

Reformado, ex-tecelão (cobertor de papa)

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

A: Oh, há já muitos anos (...), era ainda um rapaz novo tinha uns 16, 17 anos...

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

A: Tínhamos o beto, a chona. A chona é no chão: a gente dava-lhe no bico, ela sobe e depois era apanhá-la [batê-la] com o beto, com isto aqui [pegou no modelo correspondente].

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

A: Outros não, só a chona e o Beto

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

A: Ooh, isso agora...eu era novo... aos 7, 8 anos, sim, sim.

I-5. Onde aprendeu o jogo?

A: Foi aqui em Maçainhas.

I-6 Quem lhe ensinou o jogo?

A: Eram os rapazes uns com os outros, os mais velhos...

I-7. Que idade tinham os praticantes?

A: Isso era conforme, era uns de oito, outros de dez, outros de doze...(...) até mais velhos de dezassete, dezoito anos. Com mais [idade], já não: parecia mal.

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

A: As raparigas não [jogavam].

I-9. Onde se jogava o jogo?

A: Era na Estrada Nacional.

I-10 Com que frequência se jogava o jogo?

A: Era sempre que podíamos...era aos dias de semana, quando calhava e se juntavam dois ou três, era logo!

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

A: Não.

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

A: Mais no Verão, à tarde. Também no Inverno quando havia tempo bom.

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

A: À tarde; na parte da manhã, não [havia escola].

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

A: Ummm, ainda vivas já não... Mais velho que aí há é outro mais velho do que eu... o José Fernandes.

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

A: Olhe, não sei: alguém lhe pôs o nome.

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

A: Vieram coisas mais modernas... a bola...

I-17. Existiam regras escritas?

A: Não sei de nada disso.

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

A: Isto aqui [o pau comprido] é que é o beto, e isto é a chona [modelo de chona]

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

[tendo como referência os modelos]

A: Era assim, mais ou menos. A chona era um pouco mais pequena... se fosse assim grande, apanhavam-na sempre. (...) O beto está bem, era mais ou menos isto [tamanho e formato]. A chona era apanhada aqui [no centro] e às vezes chegava longe como um raio. [começou a fazer um diagrama do espaço de jogo].

I-3. De que matérias são feitos?

A: Naquele tempo era um pau qualquer. Pinho?, Pinho era podre, fraco... era mais um pau qualquer...era qualquer coisa que fosse direita... Se fosse de pinho, partia...

I-4. Quem fabricava os materiais?

A: Éramos nós...eram os próprios jogadores que faziam isto.

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

A: Não! Ia agora guardar a grande coisa!...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

A: Era um contra o outro [o do beto, contra o da chona]. Não havia equipas, era um contra o outro. Quando perdia um, entrava outro. Por exemplo: eu estava com o beto, mas se perdia, o outro passa a apanhar o beto e eu jogava a chona, trocava, de posições...

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

A: Eu, quando tinha o beto, chamava-me Aníbal [não atribuíam nomes específicos].

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

A: Um aqui e outro ali [apontando para as duas rodas, do topo do esquema].

I: como é que se chamavam estas rodas?

A: Não sei, não me lembro

I-4. Como se dá início ao jogo?

A: Uma roda aqui, aqui é outra... depois fazia-se isto assim [unia-se cada roda com uma linha]. Agora a chona está na mão deste, ou deste, mas realmente o beto está na mão direita [de um jogador], e a chona está na mão direita [de jogador da outra equipa]. Esta risca aqui era a chona [apontou para o esquema]. Portanto este bota a chona ao ar, e este do beto apanha-a [bate-lhe] e vai largo [a chona vai para longe], aqui para baixo [apontou para a outra extremidade do esquema]. Aqui para baixo há uma outra roda, aqui para baixo há outra, e aqui igual [do outro lado]. Realmente pertencem três [rodas de cada lado]. A chona vai ao ar e vai para aqui, o que bota a chona vai a correr para apanhá-la, o que o do beto não quer, e também vai apanhá-la. Vão os dois atrás da chona. Aquele que a apanhar primeiro, e vai depositá-la aqui, ele ganhou.

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

A: Combinavam...

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

A: Quando a chona regressava ao deve era um ponto [tanto o que tinha a chona como o do beto podia marcar pontos]. Quando iam buscar a chona, o que tinha o beto, deixava-o no chão, era rápido, tinha que atirar com ele [deixava-o cair] conforme dava na chona.

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

A: Era enquanto tivessem vontade...

I-8. Quem pode marcar pontos?

[explicado em I-6]

A:

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

A: Eu tenho a chona e você tem o beto. Se você na vez anterior já tinha colocado a chona no deve, e portanto não perdeu continua tudo na mesma [mantém as posições]. Ganha quem põe a chona no deve.

I-10. Como se obtêm pontos?

[explicado em I-6]

A:

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

A: Quando este joga a chona, e o do beto não conseguir bater em três vezes, perdeu. Pode não apanhar a chona, o beto pode ir por cima ou por baixo e não apanhar. O do beto muda para a chona e o da chona muda para o beto [trocam de posições]. Enquanto [um dos jogadores] puser a chona no deve, não perde!

Para ir buscar a chona, tem que ir à volta [contornar por fora as casas]

Quando se lançava a chona não se podia enganar [o que a batia]. Se enganava, perdia (três vezes seguidas).

Quem batia, fazia-o como lhe desse mais jeito...

Quando a chona cai dentro do espaço delimitado pelas várias casas, os jogadores podem ir directamente buscá-la.

[no final da entrevista, o Sr Aníbal, mostrou ainda como se pegava na chona e no beto, respectivamente para lançar e bater]

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

A: Não. Não havia discussões!... Tanto um como o outro sabiam bem quem ganhava como quem perdia...

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

A: Aqui são as tais rodas [as 6 em torno do campo, conforme o esquema desenhado]. Esta roda aqui [ao centro de uma das extremidades], era o deve.

A distância entre o deve e as duas rodas seria de alguns trinta centímetros. A distância entre as outras era mais ou menos meio metro a setenta centímetros... o tamanho destas aqui [as restantes] era conforme quisessem.. Nestas casas, a chona podia cair aqui, aqui, ou ali... Aqui ao fundo tinha uma. Eles tinham que correr estrada abaixo, para onde estava a chona, têm que vir aqui [contornar as linhas do espaço de jogo], e depois de vir aqui, vai pô-la ali. Se a chona caísse aqui, [mais para um dos lados] eles tinham que vir aqui [contornando] por onde quisessem. Iam apanhar a chona [onde ela caísse], e vinham pô-la aqui ao deve, passando sempre por esta [casa

central, do lado oposto ao do deve].

Estas casas servem só para andar à volta...

A largura era mais ou menos a da estrada, para aí três metros, e o comprimento mais ou menos o dobro [em relação ao esquema que fizemos na estrada], 4 metros,

[fizemos ainda uma reprodução do espaço de jogo seguindo as instruções do Sr. Aníbal]

(...) O desenho está bem feito, já lhe digo... é preciso uma coisa maior [espaço de jogo].

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

[explicado em I-1]

I-3. O campo era temporário ou permanente?

A: Não havia campo permanente nenhum...

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

A: Era terra batida...

[sobre as condições de vida da época e a Guarda]

A: (...) A vida era triste... A Guarda está maior, quantas vezes maior!... E mesmo Maçainhas quantas vezes é maior agora!... Foi muita gente para fora (...) Há mais portugueses fora que em Portugal!...

Entrevista com Maria Augusta Loureiro, sem recolha áudio autorizada.

Maçainhas, 13 de Agosto de 2003

I: Investigador

M: Sra. Maria Augusta Loureiro, 79 anos

Reformada

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

M: Desde criança

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

M: Não.

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

M: Não conheço.

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

M: Tinha dez anos. Foi na estrada.

I-5. Onde aprendeu o jogo?

M: Maçainhas.

I-6. Quem lhe ensinou o jogo?

M: Os mais velhos.

I-7. Que idade tinham os praticantes?

M: 10, 11 anos

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

M: Era de rapazes, mas eu também jogava...

I-9. Onde se jogava o jogo?

M: Nos terreiros e na estrada.

I-10. Com que frequência se jogava o jogo?

M: Quando possível, à tarde.

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

M: Era por diversão..

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

M: Todo ano, no bom tempo.

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

M: Quando era possível, à tarde.

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

M: Já morreu tudo

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

M: Não sei.

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

M: Apareceram outras coisas...

I-17. Existiam regras escritas?

M: Não.

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

M: Chona e Beto.

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

M: Chona: 10-15cm, Beto: 60-100cm aprox.

I-3. De que matérias são feitos?

M: Madeira giesta, era do que aparecia...

I-4. Quem fabricava os materiais?

M: Éramos nós...

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

M: Não... Quem quiser fazer, fá-los bem...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

M: 2 jogadores.

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

M: Não havia nomes. O que bate, imediatamente após bater, tenta chegar primeiro que o outro à chona. Se chega primeiro à chona, tenta colocá-la no deve, escapando ao outro. Se não chega, tenta impedir o outro de colocar a chona no deve. Pode empurrar e tentar tirar a chona ao outro até ao momento em que esta é colocada dentro do deve...O que lança a chona, imediatamente após o batimento, tenta chegar primeiro que o outro à chona. Se chega primeiro à chona, tenta colocá-la no deve, escapando ao outro. Se não chega, tenta impedir o outro de colocar a chona no deve.

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

M: Os dois colocavam-se cada um no respectivo círculo.

I-4. Como se dá início ao jogo?

M: Os dois colocavam-se cada um no respectivo círculo.

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

M: Por acordo dos dois.

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

M: [em I-2]

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

M: Termina por acordo ou quando um dos jogadores atingia os pontos combinados (ex: 15 pontos).

I-8. Quem pode marcar pontos?

M: Os dois.

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

M: Bate o que lançou anteriormente.

I-10. Como se obtêm pontos?

M: Colocando a chona no deve, ganha um ponto.

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

M: Se lançar e perder, torna a lançar. Se ganhar, lança o outro.

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

M: Não.

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

M: Uma roda para o lançador, a outra para o batedor. Ao centro uma mais pequena, o deve, para colocar a chona. As distâncias são de segurança. A chona pode cair num espaço ilimitado.

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

M: Uma roda para o lançador, a outra para o batedor. Ao centro uma mais pequena, o deve, para colocar a chona. As distâncias são de segurança. A chona pode cair num espaço ilimitado.

I-3. O campo era temporário ou permanente?

M: Era temporário...

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

M: Terra batida ou asfalto

Entrevista com Casimiro Fonseca, com recolha áudio e fotográfica autorizada.

Maçainhas, 2 de Maio de 2004

I: Investigador

C: Sr. Casimiro Fonseca, 78 anos, Reformado

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

C: Oh, há já uns 70, 72 anos.

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

C: Não...

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

C: O jogo é o beto, o outro é a chona, mas eram diferentes. Era tudo aqui na estrada. Tínhamos o beto, a chona. A chona é no chão: a gente dava-lhe no bico, ela sobe e depois era apanhá-la [batê-la] com o beto

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

C: Lembro-me da primeira vez que joguei, tinha 5 ou 6 anos... foi aqui mesmo, em frente ao Chafariz!

I-5. Onde aprendeu o jogo?

C: Foi aqui em Maçainhas.

I-6. Quem lhe ensinou o jogo?

C: Havia muitos rapazes naquela altura, havia muita mocidade..

I-7. Que idade tinham os praticantes?

C: Os rapazes novos, até aos doze, catorze anos...

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

C: As raparigas, nada, nada.

I-9. Onde se jogava o jogo?

C: Era na Estrada [Nacional].

I-10. Com que frequência se jogava o jogo?

C: Era ao Domingo... [mas] à semana também jogavam.

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

C: Não havia. Jogavam só com os da terra.

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

C: Quando estivesse bom...

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

C: À tarde.

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

C: Já morreu tudo... Já não há cá ninguém...

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

C: Não sei, já é muito antigo...

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

C: Os divertimentos agora são outros...

I-17. Existiam regras escritas?

C: Nada. Nem se sabia ler.

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

C: O beto era maior, teria aí uns 40cm, o outro mais pequeno seria a chona, como tem aí [modelo] (...), mas não era aguçado, mas não era aguçado. [mais à frente, diz que] era conforme a gente queria, tinha esse formato [o do modelo] (...) era isso mesmo.

O beto era mais ou menos isso, mais palmo menos palmo... era também conforme a estatura, Não tinha formato especial, até era mal esgalhado muitas vezes...

[no final, fotografámos as formas de pegar e bater]

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

C: [em I-1]

I-3. De que matérias são feitos?

C: Cortava-se de umas árvores que havia aqui antigamente..., eram os choupos... A última cortou-se aqui há um mês e tal aqui ao pé do café. (...) Era só de madeira...

I-4. Quem fabricava os materiais?

C: Éramos nós, pois...

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

C: Nada, nada... Isso é fácil de fazer, você até os traz aí...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

C: Isso era conforme... Era o que batia, e o que lançava, e os dois de cada lado que ficavam no meio... [portanto, número fixo base de jogadores era de 3 para cada lado], e os que ficavam de fora [para serem prisioneiros], que era variável: 2, 4, 6, ou 12 ou conforme [para cada lado]. Quanto mais gente, mais difícil...

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

C: [não tinham nomes específicos], só os que estavam nas prisões é que eram prisioneiros, até diziam “liberta-me, liberta-me!”. (...) Logo que se salvassem, eram livres.

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

C: Aqui era os que corriam, e aqui havia um que atirava com a espécie de chona ou beto, e dava-lhe o beto e vinha para aqui. Aqui vinha um para apanhar, e aqui vinha outro para se encaixar aqui nestas casas. Então ele apanhava e vinha a correr, quer dizer, enquanto este vinha daqui a aqui ele apanhava a coisa, e não deixava passar: vinha com a chona e não o deixava passar: queimava-o ali.. A chona era levada novamente para tornarem a bater os outros, voltava outra vez para o meio à espera que voltassem. Aquele que vinha, ia atrás dele, e então se ele não conseguisse passava para a casa à frente, [e vinha outro] a por-se na casa dele. (...). Quando [todos da equipa que batia] chegavam aqui [à casa oposta à primeira], ganhavam...(..)

Os dois que estavam no meio, apanhavam [iam buscar a chona], os que batiam não faziam nada. Batiam, batiam não faziam mais nada. Os que iam para as prisões estavam aqui [atrás da primeira casa], eram dez ou uma dúzia, conforme. [Durante o jogo, era sempre o mesmo a bater, até que os companheiros dessem a volta.] Dessem as voltas, pois. Um batia e outro atirava. Quando acabavam ali, ganhavam estes dois [e mudavam] e mudavam, trocavam de posição. E aqui todos para fugirem, saíam das prisões para aqui [a última casa], e ganhavam. [Portanto só avançava um destes quando estivesse esta casa aqui livre] Não, não, não: podiam estar aqui dois, e às vezes quatro e ele não deixava [o da equipa do que ia buscar a chona], tinham que estar dentro da casa. (...)

Os dois que [estavam no meio do campo] estavam na equipa dos das prisões, ajudavam, tentando impedir os outros [nas suas acções]. No final, mantinham-se na mesma: ganhavam logo que o último [dos que correram as prisões] chegava à última.

[Tínhamos a equipa da pessoa que batia, a equipa dos prisioneiros, e a equipa do que lança, que perseguia os prisioneiros] Exactamente.

(...) [Os prisioneiros do lado do que lança, ficavam a ver o jogo, à espera sem intervir, até que mudassem de posição] Exacto era isso mesmo.

I-4. Como se dá início ao jogo?

C: Uns era com moeda, outros era medir com o pé...

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

C: Uns era com moeda [cara ou coroa], outros era medir com o pé, a ver o que escolhia.... Faziam uma distância, e o que encaixasse mesmo nessa medida era o que ganhava, o que escolhia. [fotografámos esta técnica]. Tinha que ser certo... [se não se acertasse, repetia-se o procedimento]. Podiam ainda fazer assim [fazer a medida certa com o pé atravessado].

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

C: Quando a chona caía fora do campo, não acontecia nada, iam buscá-la a mesma! Os outros agradeciam... Estes iam ser prisioneiros, não é, e aqui havia espaço livre... Estes dois que andam aqui a apanhar, uns [da equipa do que lançava] matavam-no e os outros [da equipa que batia] salvavam-nos. Salvavam-nos apanhando a chona primeiro, e depois iam bater [tocar] nos companheiros [para que se pudessem libertar da condição de queimados. [Essa é a maneira de salvar os companheiros, é apanhar a chona antes dos outros] Exactamente, era isso e a habilidade

a correr.

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

C: (...) isto durava muito tempo.(...) Quanto mais gente, mais difícil e mais demorava...[durava enquanto quisessem ou enquanto não fossem libertados os prisioneiros].

I-8. Quem pode marcar pontos?

[explicado em I-6]

C: (...) Ganhavam quando estivessem todos [os da equipa do que bate] limpos [não tivessem sido queimados, ou quando tivessem sido salvos por um companheiro]. Às vezes, ainda estava aqui um [numa das casas]. Se fosse queimado por este, perdia. Ao acto de impedir o adversário de avançar, chamava-se “queimar”. Dava-lhe com a chona, tinha que lhe dar com a mão [tocar o adversário]. Dentro da prisão era proibido ser tocado com a chona. [Não havia pontos].

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

C: Não havia pontos marcados [tratava-se de libertar os prisioneiros].

I-10. Como se obtêm pontos?

C: [não havia pontos, no entanto marcavam no chão quem perdia e quem ganhava] Marcavam no chão ou numa parede, com uma telha...[era possível ver que equipa ganhava em três jogos...]

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

C: [podiam-se amontoar, o que quer dizer que poderiam correr ao mesmo tempo quando a chona estivesse a ser buscada] pois... Agora, outra coisa, estes vinham andando por aqui, e estes a matar... quando não havia mais para entrar [da equipa do que batia], perdiam. Enquanto houvesse para seguirem, estava muito bem, mas acabando aquela súcia [vaga], perderam. Aqui estão seis, e estes estão aqui com a chona, ou com o beto, pronto, ali acabou o jogo, não os deixavam seguir, matavam-nos. [então estes corriam e o objectivo deles era fazer a volta para chegarem aqui, à última casa., para...] ganharem.

(...) O que batia, batia até salvar os da sua equipa.

Quando batiam, tinham que bater bem à primeira [não havia tentativas], e se falhassem, perdiam [e trocavam de posições]

Este jogo era um bocado perigoso: os que tentavam apanhar a chona punham-se perto para a apanhar o mais cedo possível. Houve um rapaz que não a apanhou e ficou sem uma vista...

(...) [O que lançava a chona tinha que a lançar bem, senão arriscava-se a perder o jogo] pois claro...

[quando mudavam de posições, significava que uma das partes tinha perdido] exactamente...

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

C: Nada, nada...

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

C: [as casas marcadas à volta do espaço de jogo] eram as que iam fazer, três, quatro ou cinco. [ao fundo, na extremidade do espaço de jogo] eram três ou quatro... O comprimento do campo era só dos rapazes... havia-os que era desde esta porta até lá abaixo, àquela casa [aproximadamente trinta metros], havia ali uma taberna... outros era só metade... [Nós] decidíamos [as dimensões do campo]. Era a largura da estrada, até à valeta. Aqui era a valeta [apontando para a estrada], um lado e do outro, era o espaço que se tinha.

I: Recorda-se de como se chamavam estas casas? Casas? Deves? Seguro?

C: Tinham outro nome... mais isso, mais para o seguro... ou prisioneiro, era prisioneiro. Estavam sempre até passarem para ali, ali é que ficavam livres [na última casa], e aqui [entre as casas] este [o adversário] matava-os.

As casas teriam um metro quadrado, sim, mais ou menos.

(...) O espaço entre as prisões não tinha nome... e o local entre o que bate e o que lança também não tinha nome.

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

C: As linhas eram... Atravessar a estrada, depois havia ao longo da estrada, de um lado e do outro, isto é o beto. Estava aqui a estrada [enquanto desenhava], depois ao longo da estrada...é mais ou menos assim, estava aqui um cavalheiro, e aqui outro, atirava-lhe com o beto, de um lado ou do outro... Atiraria com um pau, que não sei bem o nome dele, chona talvez... (...)

I-3. O campo era temporário ou permanente?

C: As marcações desapareciam, era tudo provisório...

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

C: Não havia alcatrão, era terra e pedras....

[sobre as condições de vida da época e a Guarda]

C: (...) Naquele tempo não havia dinheiro, não havia nada, era só passar o tempo... Aqui cultivava-se a terra, não havia mais nada... A guarda seria um terço do que é hoje... Recordo-me de ainda não haver praças (táxis), só depois de eu ser meio homem é que apareceram os primeiros carros...

Hoje já não valem nada, valem menos que os do Cubo, têm mais gente....

Entrevista com Francisco Neves, com recolha áudio e fotográfica autorizada.

Maçainhas, 2 de Maio de 2004

I: Investigador

F: Sr. Francisco Neves, 77 anos, Reformado

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

F: (há cerca de setenta anos)

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

F: Não não conheço mais nenhum.

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

F: Com os mesmos materiais também se jogava a chona....

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

F: Ai, isso eu não recordo... foi quando andávamos na Escola... Tinha 7 anos, portanto já foi há setenta anos... Foi aqui na estrada, era de terra batida...

I-5. Onde aprendeu o jogo?

F: Foi aqui em Maçainhas que o aprendi.

I-6. Quem lhe ensinou o jogo?

F: Aprendi com os outros, já não me lembro com quem....

I-7. Que idade tinham os praticantes?

F: (idade escolar).

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

F: As raparigas jogavam a péla

I-9. Onde se jogava o jogo?

F: Se fosse um terreno onde pudéssemos marcar o chão, jogávamos logo aí. De modo geral, era na estrada...

I-10. Com que frequência se jogava o jogo?

F: Jogávamos quando estava bom tempo.

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

F: Não, a gente juntava-se quando não tinha nada que fazer...

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

F: No Verão era à tarde, a gente saía da Escola.... Depois veio a mania de irmos guardar as cabras... Se éramos dois ou três jogávamos mesmo lá. (...) Estes jogos jogavam-se principalmente junto à Páscoa... (o que não quer dizer que não se jogavam todo o ano... esse tempo é que era mais indicado).

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

F: Ao final da tarde...

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

F: O Aníbal [Antunes] é capaz de ter boa memória... há o Coronel Morgado...

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

F: Nós chamávamos beto ao pau... Deixe-me ver ali num livro se encontro alguma coisa...

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

F: Olhe sabe o que acontecia?... Quando os pais tinham algumas posses, mandavam os filhos estudar para fora para tirar um curso; eles iam e só voltavam de vez em quando ou não voltavam. Assim estas coisas perdiam-se... Uma boa parte destas aldeias está despovoada mais por causa disso. Assim que veio a bola, acabaram-se os jogos tradicionais aqui na nossa zona...

I-17. Existiam regras escritas?

F: Não, o coronel Morgado é capaz de ter...

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

F: ...O Pau era mais ou menos isto (modelo). O pau maior era o Beto, esse é que era mesmo o Beto. Era igual a isto, só que mais miúdo, não era tão largo, era mais ou menos da grossura desta chona que aqui tem. A chona era mais pequena que isto (...) e tinha mais ou menos esse formato. O feitio era este aqui como já lhe disse, a gente calcava isto assim (batia numa das extremidades da chona) e pulava. Conforme pulava, a gente batia.

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

F: [em I-1]

I-3. De que matérias são feitos?

F: O pau (beto) não tinha nada de especial, arranjava-se um pau de castanheiro ou qualquer coisa e pronto. Também íamos ao carvalho que também havia aí... Em cima era direitinho, a gente descascava-o e pronto.

I-4. Quem fabricava os materiais?

F: Éramos nós...

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

F: Não, já não há nada disso, e se houvesse estaria tudo podre.

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

F: Jogavam quatro ou cinco de cada lado.

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

F: [não recorda] [Quando estava dentro de uma casa, à espera de poder chegar ao molho], estava preso, estava empinado (termo aqui da zona, estava de pé) sujeito a apanhar com a chona

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

F: O do beto estava junto ao molho, os outros estavam por aqui (penso que não poderiam estar no meio, entre as casas) (...) Quando o do beto chegava ao molho, entrava outro (que era da mesma equipa) para bater a chona, que estava aqui à espera. O do beto estava aqui [junto ao molho] e os outros estavam por fora; o da chona estava aqui [do lado esquerdo] e os outros estavam à volta das casas, que era para agarrarem.

I-4. Como se dá início ao jogo?

F: Nós o que fazíamos era um rapazito aqui, outro rapazito ali [apontando para o esquema]. O que tinha o beto era este aqui do lado direito (nós jogávamos sempre assim, quem tinha o beto jogava do lado direito, por que andávamos assim à volta [sentido anti-horário]), quem tinha a chona estava do lado esquerdo. Quem tinha a chona lançava-a direitinha (tenho dúvidas se lançava ou se era o outro que a batia), para o outro que tinha que lhe bater com o beto e atirar com ela para longe. (Quem lançava a chona era de equipa contrária à de quem tinha o beto.). O que batia largava o beto e tinha que vir logo a correr para aqui, que era para ver se chegava depressa aqui acima. Quando não conseguia chegar ficava numa destas casas a descansar. Os outros da outra equipa agarravam na chona e vinham pô-la aqui no molho outra vez.

Em que é que consistia o jogo, quanto a mim, agora: era nós dávamos ali a pancada, o que tinha o beto batia a chona para aqui [para longe] quando estava junto ao molho; os da outra equipa, tinham que agarrar nela [na chona] e vir pô-la no sítio [no molho].

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

F: Era por acordo.

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

F: A finalidade era correr para colocar a chona no molho; e entretanto este do beto, enquanto que estes iam buscar a chona e pô-la lá, ia andando, chegando lá primeiro [ao pé do molho, após ter corrido à volta das casas], marcava um ponto.

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

F: Ganhava a equipa que tivesse marcado mais pontos [que tivesse mais elementos que chegassem ao molho]. Jogava-se por partidas, e poderia durar toda a tarde. Acabava quando quiséssemos.

I-8. Quem pode marcar pontos?

F: Só os que correm é que marcam pontos [quando chegam ao molho]. A outra equipa depois tinha a sua oportunidade.

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

F: [um novo elemento da equipa do beto chegava-se perto do molho para bater a chona, e repetia-se o explicado em REGRAS I-3,4,11]

I-10. Como se obtêm pontos?

F: [em REGRAS I-6] Marcava-se por cada jogador que chegava ao molho.

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

F: Os que estavam por fora [da equipa da chona], o que tinham que fazer era ir buscar a chona, e não impedir os da outra equipa de correr.

Os que estavam por fora [da equipa do beto], não faziam nada, só estavam a ver e à espera de vez.

Se o do beto chegasse ao molho, marcava ponto, se não chegasse, não ganhava, ficava numa das casas.

Quando a chona chega ao molho, o do beto tem que estar numa das casas ou já ter chegado ao molho.

O que batesse a seguir, depois de bater tinha que dar tempo ao outro para chegar ao molho.

Os que iam buscar a chona iam sempre por fora do terreno de jogo, salvo se a chona caísse dentro do mesmo.

Se o do beto não batesse ficava logo desclassificado. [se mais de metade do elementos da equipa falhassem, perdiam o jogo]

[quando todos da equipa do beto tivessem batido e tentado chegar ao molho, trocavam de funções com os da chona e iniciava-se outra partida].

O que bate melhor é o que fica para último [acordo dentro da equipa]

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

F: Não... éramos nós que arbitrávamos, fazíamos tudo.

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

F: [em REGRAS I-4] Aproveitávamos a largura da estrada, fazíamos estas rodas (as casas), o comprimento dependia das rodas que poderiam ser duas, ser três [de cada lado, espaçadas entre si cerca de 2m]. Quanto mais rodas, mais difícil.

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

F: Pois aqui [esquema] havia estas rodas grandes que era onde a gente podia parar, já não me recordo do nome delas (se tivesse aqui outro, talvez me recordasse...), teriam 50cm, meio metro (ou até metro, metro e meio)... Já não me lembra como se chamavam estas casas. [havia também o molho, em REGRAS I-4, de diâmetro pouco maior que o comprimento da chona, onde esta era colocada pela equipa que a lançava]

I-3. O campo era temporário ou permanente?

F: Era temporário...

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

F: Terra batida

[sobre as condições de vida da época e a Guarda]

F: (...) A Guarda era uma aldeia grande... metade do que é hoje. Aqui era uma terra pobre...

De onde vem este nome de Maçainhas?

F: Este nome deriva de uma planta que há aí, que são as macieiras, e que por não serem tratadas davam frutos pequenos, e depois em vez de dizerem maçãzinhas, diziam maçainhas, é a lei do menor esforço!...

Sobre o Cubo.

F: O nome do Cubo vem dum cano que levava a água de uma poça que eles faziam no ribeiro para fazer mover o moinho, que já não existe. Está lá o sítio e está lá o nome da terra, Cubo.

Sobre Chãos.

(...) Chãos eram pequenas propriedades...

Chãos, 16 de Maio de 2004

Em frente à Taberna do Sr. Fernando.

I: Investigador

F: Sr. Armando Cardoso, 64 anos

Reformado

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

A: Desde garoto...

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

A: Isso agora...

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

A: [não responde]

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

A: Teria uns doze ou treze anos quando a gente jogava....

I-5. Onde aprendeu o jogo?

A: Foi aqui nos Chãos... Aquilo era tradição, a gente aprendia uns com os outros..

I-6. Quem lhe ensinou o jogo?

A: Os mais velhos.... era uns com os outros...

I-7. Que idade tinham os praticantes?

A: Doze, treze anos. Era quem queria!...

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

A: Era só de rapazes.

I-9. Onde se jogava o jogo?

A: Era na estrada... Antigamente não havia carros praticamente...

I-10. Com que frequência se jogava o jogo?

A: Era normalmente ao Domingo.

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

A: Não havia torneios

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

A: Mais no tempo bom, no Verão. (...) Na Páscoa, como não havia mais distrações, a gente ia ali para a estrada....

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

A: À tarde...

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

A: É o que mais aí há... [Joaquim Gaspar]

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

A: Não sei....

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

A: Começou a haver outras diversões, a malta começou a distrair-se com outras coisas...

I-17. Existiam regras escritas?

A: Não...

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

A: A chona e o pau... às vezes cortava-se um pau qualquer e... A chona era aguçada como isso

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

A: Eram essas [dos modelos] dimensões mais coisa menos coisa...

I-3. De que matérias são feitos?

A: Era de um pau qualquer....

I-4. Quem fabricava os materiais?

A: Claro que éramos nós

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

A: Não...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

A: Seis, sete, oito, dez, doze... E mais às vezes..

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

A: Já lá vão muitos anos... (...) Os da equipa da chona iam buscá-la...

O que era queimado era logo apanhado, depois tinha que lançar a chona até queimar outro...

Os que corriam as raias podiam fazê-lo todos juntos se desse para isso...

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

A: Aqui assim nestas raias um está dum lado com o pau e do outro lado estava o outro com a chona.

[os da equipa que bate] estavam aqui juntos [junto ao molho] em fila, depois entravam na raia...

I-4. Como se dá início ao jogo?

A: Lança-se a chona e depois o outro tenta atirar com ela o mais longe possível, depois as pessoas vão saltando de raia para raia. Aquele que está a lançar a chona depois de o outro lhe dar com o pau [na chona] vai a correr para apanhar a chona. Ou a traz à mão ou atira logo com ela, e logo que a chona entre aqui na raia do beto, aqueles que forem apanhados fora das raias são queimados [ilustrou com uma figura do terreno de jogo].

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

A: Isso agora...

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

A: Às vezes havia quem batesse a chona para fora da estrada, para todos poderem dar a volta sem serem queimados. [dar a volta significa passar por todas as raias sem atalhar, no sentido anti-horário (direita para a esquerda), começando no lado do que manda a chona.]

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

A: Quando ficassem todos queimados acabava o jogo...

I-8. Quem pode marcar pontos?

A: [não havia pontos] O que tinha pontos era a péla...

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

A: Aquele que atira com a chona quando a chona entra apanhava em falta, e esse que fosse apanhado em falta, fora da raia, é que depois vai para o beto para lançar a chona...

Quando eram queimados, mudavam de funções...

I-10. Como se obtêm pontos?

A: Não havia pontos, era jogo para se divertirem...

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

A: Se o que estava a bater não conseguisse acertar na chona três vezes, o batedor passava a lançar a chona e o que lançava a chona passava a bater....

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

A: Éramos nós que víamos....

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

A: [ilustrou com uma figura do terreno de jogo] Fazíamos os desenhos com um giz ou com telha, vá.

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

A: Havia o molho... Cada circunferência era uma raia... A largura [do terreno de jogo] era a da estrada (5m), e o comprimento chegava a ser superior a cinquenta metros.

Havia às vezes vinte ou trinta raias, era muita malta... Entre cada raia seria um metro, metro e meio..

I-3. O campo era temporário ou permanente?

A: [temporário] Era os riscos que fazíamos lá na estrada....

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

A: Alcatrão...

Entrevista com Mário Gonçalves Dias, com recolha áudio e fotográfica autorizada.

Chãos, 16 de Maio de 2004

Em frente à Taberna do Sr. Fernando.

I: Investigador

F: Sr. Mário Gonçalves Dias, 53 anos, Reformado

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

M: Desde garoto.

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

M: [não responde]

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

M: [não responde]

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

I-5. Onde aprendeu o jogo?

M: Foi aqui nos Chãos...

I-6. Quem lhe ensinou o jogo?

M: Os mais velhos.... não havia mestres...

I-7. Que idade tinham os praticantes?

M: Doze, treze anos. Os adultos também.... Não havia mais nada para fazer...

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

M: Era só de rapazes.

I-9. Onde se jogava o jogo?

M: Era na estrada...

I-10. Com que frequência se jogava o jogo?

M: Era ao fim-de-semana....

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

M: Torneios, isso nunca houve.

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

M: Primavera, Verão...

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

M: Depois de almoço.

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

M: Há muita gente que jogou isso... [Joaquim Gaspar]

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

M: Não sei... já era assim...

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

M: (risos)[concordou com o Sr. Armando]

I-17. Existiam regras escritas?

M: Escritas não estavam.

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

M: A chona e o pau... o pau tinha cerca de 80cm....

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

M: Eram essas [dos modelos] dimensões mais ou menos... Uns maiores outros mais pequenos, isso era conforme

I-3. De que matérias são feitos?

M: Madeira....

I-4. Quem fabricava os materiais?

M: Éramos nós.... Agarrava-se numa podoa...

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

M: Oooh, isso agora...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

M: Era conforme os que apareciam..

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

M: [não respondeu]

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

M: Isto aqui assim era o molho... Aquele que fosse apanhado entre raias era queimado....

Quem batia, se fosse direito, estaria do lado direito, se fosse canhoto, estaria do lado esquerdo...

I-4. Como se dá início ao jogo?

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

M: (Lança-se a chona e depois o outro tenta atirar com ela o mais longe possível, depois as pessoas vão saltando de raia para raia. Aquele que está a lançar a chona depois de o outro lhe dar com o pau [na chona] vai a correr para apanhar a chona. Ou a traz à mão ou atira logo com ela, e logo que a chona entre aqui na raia do beto, aqueles que forem apanhados fora das raias são queimados [concordou com o Sr. Armando Cardoso].)

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

M: Era acordo...

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

M: Às vezes havia quem batesse a chona para fora da estrada, para que todos poderem dar a volta sem serem queimados.

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

M: Quando a malta queria, a malta desistia... A vitória seria do lado em que todos passassem sem serem queimados. Às vezes durava horas...

I-8. Quem pode marcar pontos?

M: [não havia pontos]

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

M: Quando eram queimados, mudavam de funções...

I-10. Como se obtêm pontos?

M: [não havia pontos]

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

M: Se o que estava a bater não conseguisse acertar na chona três vezes, trocavam de posições...

Para dar a volta passava por todas as raias sem atalhar, da direita para a esquerda, começando no lado do que manda a chona.

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

M: Não...

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

M: Fazíamos os desenhos com um giz ou com telha...

(...) Aquilo era muito comprido....

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

M: havia o molho e as raias...

I-3. O campo era temporário ou permanente?

M: [temporário]

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

M: Alcatrão.

Entrevista com Joaquim Gaspar, com recolha áudio e fotográfica autorizada.

Chãos, 23 de Maio de 2004

I: Investigador

F: Sr. Joaquim Gaspar, 64 anos, referenciado como tendo muito boa memória.

Reformado da construção civil.

Entrevista realizada no Bar Motos.

H. HISTÓRIA

I-1. Há quanto tempo sabe da existência do jogo do Beto?

J: Eu já conheço isto há 55 anos, andava na Escola.

I-2. Conhece outros nomes para este jogo?

J: Não.

I-3. Conhece outros jogos parecidos com este? Como se chamam? Onde se praticavam?

J: A chona. A chona é diferente; é só uma raioula aqui, nesta parte aqui, só que não tem estas coisas todas, é livre. A chona é livre, o beto é penalizado: a chona é lançada na mesma, mas sem o rectângulo, é livre. A chona é parecida com o beto porque tem o pau e a chona.

I-4. Quando jogou o jogo pela primeira vez? Onde é que terá jogado?..

J: Tinha para aí uns sete, oito anos, na Escola.

I-5. Onde aprendeu o jogo?

J: Na Escola.

I-6 Quem lhe ensinou o jogo?

J: Eram os colegas já mais idosos....

I-7. Que idade tinham os praticantes?

J: Dos sete, oito, até os onze, doze... Era na altura da Escola.

I-8. Era um jogo de rapazes? Ou era um jogo de raparigas?

J: Normalmente era tudo era rapazes e raparigas. Compúnhamos e equilibrávamos as equipas...

I-9. Onde se jogava o jogo?

J: Era na Escola ou no largo da capela... Na estrada, fazia-se porque havia pouco movimento era com um giz ou com uma telha que fazíamos isto que está aqui...

I-10 Com que frequência se jogava o jogo?

J: Jogava-se todos os dias, na Escola... Era o jogo que tínhamos...

I-11. Faziam-se torneios? Ou só se faziam encontros ocasionais?

J: Fazíamos duas equipas, se houvesse quatro equipas, fazíamos como se fosse um torneio.

I-12. Em que época do ano se praticava o jogo?

J: Quando estivesse bom tempo e houvesse tempo livre... naquele tempo éramos obrigados a trabalhar por tudo...

I-13. Em que altura do dia se praticava o jogo?

J: Nos intervalos da escola...

I-14. Lembra-se de outras pessoas que também tivessem jogado este jogo ?

J: O Cardoso o Mário (Dias)....

I-15. Porque é que o Jogo se chama jogo do beto?

J: Não faço a mínima ideia...

I-16. Porque é que acha que o jogo deixou de ser jogado?

J: O desporto veio de outra maneira, não é, desenvolveu-se mais e as pessoas começaram a ligar mais ao desporto... e os jogos como a malha, o beto, cântaro, botão, borlim, essas coisas todas, agora não há paciência para isso...

I-17. Existiam regras escritas?

J: Não... Quem mantinha as regras éramos nós...

M. MATERIAL

I-1. Que instrumentos são necessários para jogar o jogo?

J: A chona e o pau...

I-2. Que medidas têm? Qual o seu formato? Pode desenhá-los neste quadro?

J: Eram mais ou menos isso [iguais aos modelos]

I-3. De que matérias são feitos?

J: Madeira... era o que encontrávamos ali de volta da escola, um bocado de castanheiro ou pinheiro... o que vinha à rede era peixe...

I-4. Quem fabricava os materiais?

J: Fazíamos nós com um bocado de pau, uma giesta ou qualquer coisa... Desgastávamos com uma navalha ou com uma podoa, era um instante...

I-5. Ainda existem esses objectos? É possível fabricá-los?

J: Já não existe...

REGRAS

I-1. Quantas pessoas jogavam o jogo?

J: Eram equipas de três, quatro no máximo. Dois a dois não dá porque um tem que estar com a chona, e só um para ir buscar a chona não convém, portanto três, quatro no máximo. Com quatro [de cada lado], um está a bater e os outros estão à espera de entrar, do lado do que tem a chona, são três que estão dentro do campo, do rectângulo. Um leva a chona e três andam sempre na apanha. Quando a chona é batida, [os que a vão buscar] nunca estão perto. A chona não cai perto a não ser que ele [que bate] falhe a pancada.

O número dependia do terreno. Normalmente era quatro, cinco de cada lado. O ideal eram quatro... Quatro já fazia oito; oito numa escola era preciso haver bastantes...

I-2. Quais os seus nomes e as suas acções?

J: Não [havia nomes por acção].

I-3. Onde se colocavam os jogadores?

J: Aqui [num dos topos do rectângulo] encontra-se o jogador que dá a partida da chona, do lado inverso [no mesmo topo] encontra-se o que lança a chona...

O que foi penalizado sai do rectângulo [não ocupa roda], [e só entra se for libertado por um companheiro] e fica recolhido. Os penalizados ficam cá para trás [fora da zona de saída].

Os jogadores à espera de entrar, estavam de um dos lados, do lado do que bate, ao fundo do rectângulo, na “grelha de partida”.

Quando a chona chega aqui, se o outro não estiver recolhido [numa das rodas], se estiver na recolha, está certo, se não estiver, é penalizado

I-4. Como se dá início ao jogo?

J: O que lança a chona pega com dois dedos, com a [mão] esquerda ou com a direita, depende, lança a chona para o outro que está em sentido contrário ou seja frente a frente aqui ao fundo. A chona é colocada aqui assim, como estamos agora assim daqui, um com a chona com dois dedos, e o outro com o pau na mão (também depende se é esquerdo se é direito) para bater, em sentido contrário. O adversário que tem a chona está mais ou menos a meio do rectângulo, e pega assim nela com dois dedos e na vertical, o outro vai com o pau e bate, bate aqui ou bate ali. O que bate a chona com pau, tem que bater de tal modo que a chona não pode sair do rectângulo, pode sair só à cabeça [no topo oposto], se vai para as laterais, perde, perde a vez de bater.

À partida da chona, os adversários que estão em campo, podem ser três ou quatro, depende de cada equipa, mais de quatro, também não convém muito, estes [da equipa do que lança a chona] têm que ir buscar a chona; A chona só é “penalizada” quando cair aqui na roda de saída.

Ora, o que bateu com a chona, deixa cair o pau no chão e corre ao longo do risco, sempre a correr, quantas mais voltas der, mais pontos marca. Quem bate é quem corre até a chona chegar aqui ao local de partida; se ele [que está a correr] se dá conta de que ainda tem tempo para se lançar [por exemplo] desta roda para esta aqui, antes de a chona lá chegar, então corre. Se a chona chega aqui, e aquele que bate estiver ao meio [entre duas rodas], é penalizado, é “queimado”, até eliminarem a equipe. Se forem os quatro é sempre a andar.

O primeiro batia e depois dava a volta até que a chona viesse e depois era o segundo (o primeiro é que não poderia ser ultrapassado) até queimarem. Se queimassem os três, perdiam.

Para bater, estavam em cima da linha, um pé dum lado, o outro do outro lado da linha, e o outro [adversário], precisamente a mesma coisa. Não havia distância [dependia das estaturas do espaço disponível...]

I-5. De que forma se decidia quem começava o jogo?

J: Era por acordo.

I-6. Como é que se pode marcar pontos? QUEM vai buscar a chona quando vai para longe?

J: Ora, o que bateu com a chona, deixa cair o pau no chão e corre ao longo do risco, sempre a correr, quantas mais voltas der, mais pontos marca.

I-7. Quanto durava um jogo? Tinha tempo ou estava relacionado com um número de pontos?

J: No beto não tínhamos pontos, na chona é que marcávamos pontos [relacionados com a distância alcançada pela chona]. No beto era até queimar... até eliminar a equipa. Se não forem queimados [ou se forem libertados], ganham os que batem, se forem queimados, ganham os que lançam a chona.. Tanto podem ganhar os que batem como os que lançam.

I-8. Quem pode marcar pontos?

J: No beto não tínhamos pontos, na chona é que marcávamos pontos. No beto era até queimar...

I-9. Como recomeça o jogo após a marcação de pontos?

J: Não há pontos. Quando os que batem são queimados, passam a lançar a chona.

I-10. Como se obtêm pontos?

J: Ora, o que bateu com a chona, deixa cair o pau no chão e corre ao longo do risco, sempre a correr, quantas mais voltas der, mais pontos marca.

No beto não tínhamos pontos, na chona é que marcávamos pontos. No beto era até queimar...

I-11. Existe alguma regra mais importante no jogo?

J: A chona não pode sair pelos lados laterais; aqui do topo, pode sair o que calhar, mais dez metros, o que calhar, ou seja tanto pode cair dentro do rectângulo, como sair pelo topo, não pode é sair pelas laterais. Em linha, pode até ir mais longe.

Mas se o segundo ou terceiro (mais de quatro não jogavam, já era muita malta), ao bater a chona, deixa cair o pau e corre e segue a linha, mas não pode ultrapassar o primeiro [que bateu e correu],

nunca pode ultrapassar o primeiro. O da frente tem que andar sempre à frente, não pode haver ultrapassagens. O primeiro nunca pode ser ultrapassado pelo segundo.

Se o segundo ou o terceiro der duas voltas [completas] sem a chona chegar lá, liberta o que está penalizado [“queimado”], coloca-o novamente em jogo.

O que foi penalizado sai do rectângulo [não ocupa roda], [e só entra se for libertado por um companheiro] e fica recolhido. Os penalizados ficam cá para trás [fora da zona de saída].

Os jogadores à espera de entrar, estavam de um dos lados, do lado do que bate, ao fundo do rectângulo, na “grelha de partida”.

O primeiro batia e depois dava a volta até que a chona viesse e depois era o segundo (o primeiro é que não poderia ser ultrapassado) até queimarem. Se queimassem os três, perdiam.

Quando batiam todos, trocavam de posições...

O que lançar mal a chona é penalizado: perde a vez, era desclassificado da equipa... (o que lança a chona se for malandro, queima o que está a bater) Consegue assim que o outro bata mal, e a chona fique perto...

O primeiro não podia ser ultrapassado, mas também não podia ultrapassar os outros...

Quando falha um a bater, ia outro, não havia tentativas.

Se bater para fora das laterais é queimado.

I-12. Era necessário existir um elemento que fizesse a arbitragem do jogo?

J: Não.

E. ESPAÇO DE JOGO

I-1. Como se marca o campo? Pode fazer um desenho neste quadro?

J: Fazíamos assim um rectângulo [referindo-se ao esquema que estava a desenhar], a medida não lha dou porque depende daquilo [do espaço] que têm. Aqui mais ou menos ao centro temos uma roda que vai ser a partida da chona; em cada canto estará outra roda que é a penalização dos jogadores que estão ou não estão. Ao meio do rectângulo há outra roda de cada lado. Portanto uma em cada canto e outra a meio de cada lado [maior].

Na estrada, fazia-se porque havia pouco movimento era com um giz ou com uma telha que fazíamos isto que está aqui... O comprimento atingia os trinta metros...

I-2. Que linhas fazem parte do campo e qual a importância?

J: Temos a cabeça, a roda de saída, o topo, as laterais, as cabines de recolha [cicunferências ao longo do perímetro do rectângulo de jogo], uns chamavam-lhes as raias, cada um dava o seu nome...

I-3. O campo era temporário ou permanente?

J: Era temporário...

I-4. Em que tipo de terreno se jogava o jogo?

J: Terra batida, na estrada... A terra batida éramos nós que a batíamos...

[sobre as condições de vida da época e a Guarda]

J: (...) Os Chãos eram para aí a terça parte...

3. MATRIZES DE CATEGORIZAÇÃO

MATRIZ DE CATEGORIZAÇÃO		HISTÓRIA
ASPECTO ESTRUTURANTE	CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
HISTÓRIA	Sobre o jogo	Idade do Jogo
		Locais de prática
		Origem do nome
		Denominações
		Jogos semelhantes
		Declínio do jogo.
	Transmissão do jogo	Transmissão do jogo
		Local de aprendizagem
		Conhecimento de regras escritas
	Sobre os praticantes	Primeira experiência
		Idade dos Praticantes
		Género dos praticantes
	Formas de competição	Formas de competição
		Frequência do jogo
Época de prática		

MATRIZ DE CATEGORIZAÇÃO		MATERIAL
ASPECTO ESTRUTURANTE	CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
MATERIAL	Objectos de Jogo	Objectos de Jogo
		Dimensões dos Materiais
		Matérias-Primas
	Fabricação	Quem Fabrica
		Conservação dos objectos originais
		Possibilidade de recriação

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

MATRIZ DE CATEGORIZAÇÃO FUNÇÕES		
ASPECTO ESTRUTURANTE	CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
FUNÇÕES	Identificação e Função dos Jogadores	Identificação e Função dos Jogadores
		Acção dos Batedores
		Quantos Batem
		Acção dos Lançadores
	Pontuação	Equipa que pontua ou executa acções que levem à vitória
		Arbitragem

MATRIZ DE CATEGORIZAÇÃO REGRAS		
ASPECTO ESTRUTURANTE	CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS
REGRAS	Número de Jogadores	Número de Jogadores
	Início do Jogo	Como se decide Quem Inicia o Jogo
	Posição dos Jogadores	Posição do batedor e do lançador no início do jogo
		Posição dos restantes jogadores no início do jogo
		Posição do batedor e do lançador durante o jogo
	Tentativas de lançamento/batimento	Posição dos restantes jogadores durante o jogo
		Tentativas de lançamento/batimento
	Pontuação	Equipa que pontua ou executa acções que levem à vitória
		Como pontua, ou acção que leva à vitória
		Reinício do Jogo Pós-pontuação
Penalizações e interdições	Penalizações e interdições	
Final do Jogo	Final do Jogo	

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

MATRIZ DE CATEGORIZAÇÃO		ESPAÇO DE JOGO
ASPECTO ESTRUTURANTE	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS
ESPAÇO DE JOGO	Identificação e Função das Linhas	Identificação e Função das Linhas
		Esquema
		Zonas de Protecção
		Zonas Especiais de Espera
		Zonas Especiais de Lançamento/Batimento/Colocação do Projectil
		Zonas exclusivas de interdição ou eliminação
		Zona exclusiva de espera para os jogadores eliminados
	Tipo de Terreno	Tipo de Terreno
		Permanência do espaço de jogo
		Unidades de Medida do espaço de jogo

4. ANÁLISE DE CONTEÚDO: INDICADORES, AGRUPAMENTOS E RESULTADOS

4.1 HISTÓRIA

CATEGORIA		Sobre o jogo	SUB-CATEGORIA	Idade do Jogo	
SJS	INDICADORES		RESULT	AGRUPS	RPS
S01	já se passava há setenta anos		Superior a 70 anos	40-49anos	2
S02	já se passava há setenta anos		Superior a 70 anos	50-59 anos	3
S03 S04	Desde os dez anos.		Superior a 40 anos	60-69 anos	3
S05 S06 S07	Isso é desde criança...		Superior a 80 anos	70-79 anos	6
S08	Desde criança...		Superior a 50 anos	80-89 anos	1
S09	Ooh, isso agora...eu era novo... aos 7, 8 anos, sim, sim.		Superior a 70 anos		
S10	Desde criança		Superior a 70 anos		
S11	Oh, há já uns 70, 72 anos.		Superior a 70 anos		
S12	(há cerca de setenta anos)		Superior a 70 anos		
S13	Desde garoto...		Superior a 50 anos		
S14	Desde garoto.		Superior a 40 anos		
S15	Eu já conheço isto há 55 anos, andava na Escola.		Superior a 50 anos		

Assumimos idade de criança de 8 anos quando não é revelado valor exacto.

CATEGORIA		Sobre os praticantes	SUB-CATEGORIA	Primeira experiência	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Eu tinha dez anos já jogava este jogo.		Antes dos 10 anos,	6 a 10 anos	13
S02	Jogavam com as mesmas idades.		Antes dos 10 anos (refere-se a si e às raparigas)	11 a 15 anos	1
S03 S04	Aos dez anos...		10 anos	Não responde	1
S05 S06 S07	com uns seis, sete anos.		7 anos		
S08	Tinha nove anos,		9 anos		
S09	eu era novo... aos 7, 8 anos		8 anos		
S10	Tinha dez anos.		10 anos		
S11	tinha 5 ou 6 anos...		6 anos		
S12	Tinha 7 anos,		7anos		
S13	Teria uns doze ou treze anos		13 anos		
S14	[não responde]				
S15	para aí uns sete, oito anos,		8 anos	total	15

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Sobre o jogo	SUB-CATEGORIA	Locais de prática
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS E RPS
S01	aqui. na Moreira, também		“aqui” é Largo da Senhora da Póvoa (largo de capela)	Largo de capela
S02	Então isso foi aqui no terreiro		O terreiro corresponde ao Largo da Senhora da Póvoa.	9
S03 S04	Era no terreiro da Capela [Largo da Senhora da Póvoa.	Estrada Nacional
S05 S06 S07	Era no terreiro da Capela		Largo da Senhora da Póvoa.	7
S08	Era nos terreiros.... Largo da Senhora da Póvoa		Terreiros Largo da Senhora da Póvoa.	Moreira
S09	Era na Estrada Nacional.		Estrada Nacional	1
S10	Nos terreiros e na estrada		Terreiros e Estrada Nacional	Terreiros
S11	Era na Estrada [nacional].		Estrada Nacional	3
S12	um terreno onde pudéssemos marcar o chão... na estrada...		Terreiros e Estrada Nacional	Recreio da Escola
S13	Era na estrada...		Estrada Nacional	1
S14	Era na estrada...		Estrada Nacional	
S15	Era na Escola ou no largo da capela...		Largo de Capela e Estrada Nacional	

CATEGORIA	Transmissão do jogo	SUB-CATEGORIA	Conhecimento de regras escritas	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Não	Desconhece	Desconhece regras escritas.	15
S02	Não	Desconhece	Conhece regras escritas	0
S03 S04	Não	Desconhece		
S05 S06 S07	Não senhor...	Desconhece		
S08	Não	Desconhece		
S09	Não sei de nada disso.	Desconhece		
S10	Não	Desconhece		
S11	Nada. Nem se sabia ler.	Desconhece		
S12	Não	Desconhece		
S13	Não	Desconhece		
S14	Escritas não estavam.	Desconhece		
S15	Quem mantinha as regras éramos nós...	Desconhece		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Sobre o jogo	SUB-CATEGORIA	Declínio do jogo.	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Perdeu o ritmo, vieram outras coisas, outros divertimentos, veio a bola...		Outras actividades lúdicas (incluiu a <i>bola</i>)	Outras actividades lúdicas	10
S03 S04	Vieram outras coisas mais modernas...		Modernidade	Fluxo migratório	1
S05 S06 S07	Apareceram outras coisas... as discotecas ajudaram...		Outras actividades lúdicas	Desporto	1
S08	Apareceram outros divertimentos: a rapaziada gosta é de coisas modernas...		Modernidade	Modernidade	4
S09	Vieram coisas mais modernas... a bola...		Modernidade Outras actividades lúdicas		
S10	Apareceram outras coisas...		Outras actividades lúdicas		
S11	Os divertimentos agora são outros...		Outras actividades lúdicas		
S12	Quando os pais tinham algumas posses, mandavam os filhos estudar para fora...Assim que veio a bola...		Outras actividades lúdicas		
S13 S14	Começou a haver outras diversões		Outras actividades lúdicas		
S15	O desporto veio de outra maneira,		Desportos		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Transmissão do jogo	SUB-CATEGORIA	Transmissão do jogo	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	com a rapaziada		Com os pares	Com os familiares	1
S02	Os avós, familiares...		Com os familiares Com os mais velhos	Com os pares	14
S03 S04	Os mais velhos		Com os pares Com os mais velhos	Com os mais velhos	10
S05 S06 S07	Ensinavam-nos os mais velhos...		Com os pares Com os mais velhos		
S08	Os mais velhos.		Com os pares Com os mais velhos		
S09	rapazes uns com os outros,		Com os pares		
S10	Os mais velhos.		Com os pares Com os mais velhos		
S11	Havia muitos rapazes naquela altura		Com os pares		
S12	Aprendi com os outros		Com os pares		
S13	Os mais velhos.... Aquilo era tradição, a gente aprendia uns com os outros..		Com os pares Com os mais velhos		
S14	Os mais velhos.		Com os pares Com os mais velhos		
S15	os colegas já mais idosos....		Com os pares		

CATEGORIA	Transmissão do jogo	SUB-CATEGORIA	Local de aprendizagem		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01	Foi aqui no Cubo.	Cubo	Cubo	8	
S02	Foi aqui no Cubo.	Cubo	Maçainhas	4	
S03 S04	No Cubo	Cubo	Chãos	3	
S05 S06 S07	Aprendemos aqui no Cubo	Cubo	Escola	1	
S08	Aqui no Cubo.	Cubo			
S09	Foi aqui em Maçainhas.	Maçainhas			
S10	Maçainhas	Maçainhas			
S11	Foi aqui em Maçainhas.	Maçainhas			
S12	Foi aqui em Maçainhas	Maçainhas			
S13	Foi aqui nos Chãos...	Chãos			
S14	Foi aqui nos Chãos...	Chãos			
S15	Na Escola.	Chãos Escola			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Sobre o jogo	SUB-CATEGORIA	Origem do nome	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01S02	hábito que havia aqui na terra...		Tradição	Tradição	8
S03 S04	Não sei		Desconhece	Desconhecida	6
S05 S06 S07	já se chamava assim!....		Tradição	Do Material	1
S08	Não sei...		Desconhece		
S09	alguém lhe pôs o nome.		Tradição		
S10	Não sei.		Desconhece		
S11	é muito antigo...		Tradição		
S12	Nós chamávamos beto ao pau...		Material		
S13	Não sei....		Desconhece		
S14	já era assim...		Tradição		
S15	Não faço a mínima ideia...		Desconhece		

CATEGORIA		Sobre o jogo	SUB-CATEGORIA	Denominações	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	beto e debes é a mesma coisa		Deves	Deves	1
S02	Então a Chona?		Chona	Chona	4
S03 S04	Não		Não há	Beto com chona e pau	1
S05 S06 S07	O beto é igual à chona.		Chona	Desconhece	2
S08	Beto com Chona e Pau		Beto com chona e pau	Não responde	1
S09	Tínhamos o beto		Não há	Não há	6
S10	Não		Não há		
S11	Não...		Não há		
S12	Não não conheço mais nenhum.		Desconhece		
S13	Isso agora...		Desconhece		
S14	[não responde]		Não responde		
S15	Não		Não há		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Sobre o jogo	SUB-CATEGORIA	Jogos semelhantes	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Chona é uma coisa, Beto é outra.		Não há	Não há	3
S02	Então a Chona?		Chona	Chona	5
S03 S04	Chona		Chona	Desconhece	5
S05 S06 S07	Não...		Desconhece	Não responde	2
S08	Não...		Desconhece		
S09	Outros não, só a chona e o Beto		Não há		
S10	Não conheço.		Desconhece		
S11	O jogo é o beto, o outro é a chona, mas eram diferentes.		Não há		
S12	Com os mesmos materiais também se jogava a chona....		Chona		
S13	[não responde]		Não responde		
S14	[não responde]		Não responde		
S15	A chona.		Chona		

CATEGORIA		Formas de competição	SUB-CATEGORIA	Formas de competição	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Era só com os conterrâneos aqui.			Recreio	14
S02	Não. Isto era só para brincarmos, não ganhávamos nada com isto			Recreio Competições ocasionais	2
S03 S04	Não havia torneios, era só por diversão			Recreio	
S05 S06 S07	Não se faziam torneios nenhuns...			Recreio	
S08	Os torneios eram ocasionais. Era mais o jogo pelo jogo...		Competições ocasionais Recreio		
S09	Não[havia competições].			Recreio	
S10	Era por diversão..			Recreio	
S11	Não havia. Jogavam só com os da terra.			Recreio	
S12	Não, a gente juntava-se quando não tinha nada que fazer...			Recreio	
S13	Não havia torneios			Recreio	
S14	Torneios, isso nunca houve.			Recreio	
S15	se houvesse quatro equipas, fazíamos como se fosse um torneio.		Competições ocasionais		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Formas de competição	SUB-CATEGORIA	Frequência do jogo	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Em geral era aos dias da semana		Sempre que possível		
S02	Era mais ao Domingo,		Semanal: Domingo	Semanal: Domingo	5
S03 S04	Aos Domingos		Semanal: Domingo	Fim de semana	1
S05 S06 S07	Era todo o ano quando nos deixavam e havia bom tempo!		Sempre que possível	Sempre que possível	9
S08	Era quando deixavam,		Sempre que possível		
S09	Era sempre que podíamos..		Sempre que possível		
S10	Quando possível, à tarde.		Sempre que possível		
S11	Era ao Domingo...		Semanal: Domingo		
S12	Jogávamos quando estava bom tempo.		Sempre que possível		
S13	Era normalmente ao Domingo.		Semanal: Domingo		
S14	Era ao fim-de-semana....		Fim de semana		
S15	Jogava-se todos os dias, na Escola...		Sempre que possível		

CATEGORIA		Formas de competição	SUB-CATEGORIA	Época de prática	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Era sempre mais no Verão		Verão	Verão	9
S02	Era sempre mais no Verão		Verão	Primavera	1
S03 S04	Era mais no Verão		Verão	Condições atmosféricas favoráveis	7
S05 S06 S07	Era todo o ano quando nos deixavam e havia bom tempo!		Condições favoráveis atmosféricas		
S08	Verão		Verão		
S09	Mais no Verão, à tarde. ...Também no Inverno quando havia tempo bom.		Verão Condições favoráveis atmosféricas		
S10	Todo ano, no bom tempo.		Condições favoráveis atmosféricas		
S11	Quando estivesse bom...		Condições favoráveis atmosféricas		
S12	No Verão era à tarde,		Verão		
S13	Mais no tempo bom, no Verão. (...) Na Páscoa, como não havia mais distrações, a gente ia ali para a estrada....		Verão Primavera		
S14	Primavera, Verão...		Verão		
S15	Quando estivesse bom tempo e houvesse tempo livre...		Condições favoráveis atmosféricas		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Sobre os praticantes	SUB-CATEGORIA	Idade dos Praticantes	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	A idade era mais ou menos os 12-15, havia outros grupos de 15 a 20.		11 a 15 anos	5 a 10 anos	8
S03 S04	Entre os 10 e os 17...		11 a 15 anos 16 a 20 anos	11 a 15 anos	10
S05 S06 S07	Tinham 6, 7, até aos 13, mais ou menos...		5 a 10 anos	16 a 20 anos	3
S08	Jogava-se dos 7 aos 13 anos		5 a 10 anos 11 a 15 anos	Superior a 20 anos	1
S09	uns de 8, outros de 10, outros de 12...(…) até mais velhos de 17, 18 anos.		5 a 10 anos 11 a 15 anos 16 a 20 anos		
S10	10, 11anos		5 a 10 anos 11 a 15 anos		
S11	Os rapazes novos, até aos 12, 14 anos...		11 a 15 anos		
S12	(idade escolar).		5 a 10 anos		
S13	12, 13 anos. Era quem queria!...		11 a 15 anos		
S14	12, 13 anos. Os adultos também....		11 a 15 anos Superior a 20 anos		
S15	Dos 7, 8, até os 11, 12... Era na altura da Escola.		5 a 10 anos		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA	Sobre os praticantes	SUB-CATEGORIA	Género dos praticantes	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	As meninas também ajudavam a jogar.	Jogo masculino com participação feminina	Jogo masculino	5
S02	[as meninas] Jogavam com as mesmas idades.	Jogo misto	Jogo masculino com participação feminina	5
S03 S04	raparigas também jogavam, mas era um jogo mais de rapazes.	Jogo masculino com participação feminina	Jogo misto	5
S05 S06 S07	Jogávamos todos, rapazes e raparigas...	Jogo misto		
S08	As raparigas também jogavam!	Jogo masculino com participação feminina		
S09	As raparigas não [jogavam].	Jogo masculino		
S10	Era de rapazes, mas eu também jogava...	Jogo masculino com participação feminina		
S11	As raparigas, nada, nada.	Jogo masculino		
S12	As raparigas jogavam a péla	Jogo masculino		
S13	Era só de rapazes.	Jogo masculino		
S14	Era só de rapazes.	Jogo masculino		
S15	Normalmente era tudo era rapazes e raparigas. Compúnhamos e equilibrávamos as equipas...	Jogo misto		

4.2 MATERIAL

CATEGORIA		Objectos de Jogo	SUB-CATEGORIA	Objectos de Jogo	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	É o pau e uma chona...		Pau e chona	Pau e chona	6
S03 S04	A chona e um pau ou beto		Pau ou Beto e Chona	Pau ou Beto e Chona	2
S05 S06 S07	O beto e a chona....		Beto e chona	Beto e chona	7
S08	Era a Chona e o Pau		Pau e chona		
S09	Isto aqui é que é o beto, e isto é a chona		Beto e chona		
S10	Chona e Beto.		Beto e chona		
S11	O beto (...) o outro mais pequeno seria a chona		Beto e chona		
S12	O Beto, (...) A chona		Beto e chona		
S13	A chona e o pau...		Pau e chona		
S14	A chona e o pau...		Pau e chona		
S15	A chona e o pau...		Pau e chona		

CATEGORIA		Objectos de Jogo	SUB-CATEGORIA	Dimensões dos Materiais	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Aquele formato em baixo,... porque o beto dá-se assim a direito, e a jogar a chona tem que bater sempre assim. Está um bocadinho chanfrado para poder levantar.		[são tidos em conta os modelos feitos por S01] Pau/Beto entre 60 e 80cm Pau/Beto chanfrado numa das pontas. Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm	Pau/Beto entre 40 e 50cm	1
S03 S04	A chona tem cerca de 24cm,afiada nas duas pontas e o pau teria uns 60cm...		Pau/Beto entre 60 e 80cm Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm	Pau/Beto entre 60 e 80cm	14
S05 S06 S07	A chona teria uns 15cm e era afiada nas duas pontas... O beto teria uns 60cm.		Pau/Beto entre 60 e 80cm Chona de duas pontas afiadas entre 10 e 15cm	Pau/Beto com mais de 80cm	1
S08	A grossura da chona era conforme o pau de que se fizesse... A chona seria aí duns dez, quinze centímetros e era aguçada nas duas pontas... O pau era direito e tinha uns 60 ou 70cm.		Pau/Beto entre 60 e 80cm Chona de duas pontas afiadas entre 10 e 15cm Chona de duas pontas afiadas: em função do pau com que se fazia.	Pau/Beto: função da estatura	2
S09	A chona era um pouco mais pequena... O beto está bem, era mais ou menos isto [Pau/Beto entre 60 e 80cm Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm	Pau/Beto chanfrado numa das pontas.	2
S10	Chona: 10-15cm, Beto: 60-100cm aprox.		Pau/Beto entre 60 e 80cm Pau/Beto com mais de 80cm Chona de duas pontas afiadas entre 10 e 15cm	Chona de duas pontas afiadas entre 10 e 15cm	5

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S11	O beto era maior, teria aí uns 40cm (...) mais palmo menos palmo... O beto era mais ou menos isso, era também conforme a estatura, não tinha formato especial, o outro mais pequeno seria a chona, como tem aí	Pau/Beto entre 40 e 50cm Pau/Beto: função da estatura Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm	Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm	10
S12	O pau maior era o Beto, esse é que era mesmo o Beto. Era igual a isto, só que mais miúdo, não era tão largo, era mais ou menos da grossura desta chona que aqui tem. A chona era mais pequena que isto (...) e tinha mais ou menos esse formato.	Pau/Beto entre 60 e 80cm Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm	Chona de duas pontas afiadas: em função do pau com que se fazia.	1
S13	A chona era aguçada como isso Eram essas [dos modelos] dimensões mais coisa menos coisa...	Pau/Beto entre 60 e 80cm Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm		
S14	Eram essas [dos modelos] dimensões mais ou menos... Uns maiores outros mais pequenos, isso era conforme... tinha cerca de 80cm...	Pau/Beto entre 60 e 80cm Pau/Beto: função da estatura Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm		
S15	Eram mais ou menos isso [iguais aos modelos]	Pau/Beto entre 60 e 80cm Chona de duas pontas afiadas entre 16 e 25cm		

CATEGORIA		Objectos de Jogo	SUB-CATEGORIA	Matérias-Primas	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Madeira, pinho, um bocado de pinho partia logo. (...) pinho, faia, castanheiro, carvalho, freixo, mimosa, havia muita coisa, tudo servia.		Madeira que calhava. Madeira que não pinho. Pinho Faia Castanheiro Carvalho Mimosa Freixo	Madeira que calhava.	14
S02	Era de um pau qualquer, giesta...		Madeira que calhava. Giesta	Madeira que não pinho.	2
S03 S04	Madeira de giesta, do que aparecesse.		Madeira que calhava. Giesta	Pinho	2
S05 S06 S07	De madeira... aproveitávamos giesta, castanho... o que calhava.		Madeira que calhava.	Faia	1
S08	Usávamos o que aparecesse: um ramo de giesta, de castanho...		Madeira que calhava. Giesta Castanheiro	Giesta	4
S09	Naquele tempo era um pau qualquer. Pinho?, Pinho era podre, fraco... era mais um pau qualquer...era qualquer coisa que fosse direita...		Madeira que calhava. Madeira que não pinho.	Choupo	1
S10	Madeira giesta, era do que aparecia...		Madeira que calhava. Giesta	Castanheiro	4

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S11	Cortava-se de umas árvores que havia aqui antigamente..., eram os choupos...	Choupo	Carvalho	2
S12	O pau (beto) não tinha nada de especial, arranjava-se um pau de castanheiro ou qualquer coisa e pronto. Também íamos ao carvalho que também havia aí... Em cima era direitinho, a gente descascava-o e pronto.	Madeira que calhava. Castanheiro Carvalho	Mimosa	1
S13	Era de um pau qualquer....	Madeira que calhava.	Freixo	1
S14	Madeira....	Madeira que calhava.		
S15	Madeira... era o que encontrávamos... um bocado de castanheiro ou pinheiro...	Madeira que calhava. Pinho Castanheiro		

CATEGORIA		Fabricação	SUB-CATEGORIA		Quem Fabrica
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01	Éramos nós...	Os próprios jogadores	Os próprios jogadores	15	
S02	Cada um fazia do modo que sabia...	Os próprios jogadores			
S03 S04	Éramos nós: primeiro usávamos uma podoa, e depois acertávamos com uma navalha.	Os próprios jogadores			
S05 S06 S07	Éramos nós.	Os próprios jogadores			
S08	As crianças! As raparigas também fabricavam.... O pau debroava-se com uma navalha, e depois todos jogavam com o mesmo pau..	Os próprios jogadores			
S09	Éramos nós...eram os próprios jogadores que faziam isto.	Os próprios jogadores			
S10	Éramos nós...	Os próprios jogadores			
S11	Éramos nós, pois...	Os próprios jogadores			
S12	Éramos nós...	Os próprios jogadores			
S13	Claro que éramos nós	Os próprios jogadores			
S14	Éramos nós.... Agarrava-se numa podoa...	Os próprios jogadores			
S15	Fazíamos nós com um bocado de pau, uma giesta ou qualquer coisa... Desgastávamos com uma navalha ou com uma podoa, era um instante...	Os próprios jogadores			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA	Fabricação	SUB-CATEGORIA	Conservação dos objectos originais	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Isso é que era bom!...	Objectos não conservados	Objectos não conservados	15
S02	Não	Objectos não conservados	Objectos conservados	0
S03 S04	Já não encontra disso...	Objectos não conservados		
S05 S06 S07	Quem é que havia de guardar essas coisas?...	Objectos não conservados		
S08	Não existem...	Objectos não conservados		
S09	Não! Ia agora guardar a grande coisa!...	Objectos não conservados		
S10	Não... Quem quiser fazer, fã-los bem...	Objectos não conservados		
S11	Nada, nada...	Objectos não conservados		
S12	Não, já não há nada disso, e se houvesse estaria tudo podre.	Objectos não conservados		
S13	Não	Objectos não conservados		
S14	Ooooh, isso agora...	Objectos não conservados		
S15	Já não existe...	Objectos não conservados		

CATEGORIA	Fabricação	SUB-CATEGORIA	Possibilidade de recriação	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	[S01 concretizou]	Concretizada Possível	Concretizada	1
S03 S04	Já não encontra disso... Quem saiba pode fazê-los...	Possível	Possível	12
S05 S06 S07	Não é complicado fazê-los...	Possível	Não responde.	3
S08	Quem tenha as ferramentas e o material fã-los facilmente...	Possível		
S09	Ia agora guardar a grande coisa!...	Possível		
S10	Não... Quem quiser fazer, fã-los bem...	Possível		
S11	Nada, nada... Isso é fácil de fazer, você até os traz aí...	Possível		
S12	Não, já não há nada disso, e se houvesse estaria tudo podre.	Possível		
S13	[não indica]	Não responde.		
S14	[não indica]	Não responde.		
S15	[não indica]	Não responde.		

4.3 FUNÇÕES

CATEGORIA	Identificação e Função dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Identificação e Função dos Jogadores	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	eu batia, e por exemplo, você que era meu companheiro, deitava-me a chona a mim... Morre, morre vinha outro...[para bater].... Parava logo [apontando no esquema para uma das seis casas à volta].	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona Prisioneiros, empinados Livres, salvos.	Queimado, morto, eliminado, “perdeu”	15
S03 S04	dizia-se “é o que lança” ou “agora bates tu”.... quando a chona chegasse ao dever teria que estar dentro de uma delas para não ser eliminado...	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona Prisioneiros, empinados Livres, salvos.	Um que bate: batedor	15
S05 S06 S07	Um com o pau... punha o pau por baixo, levantava a chona e depois dava-lhe uma pancada para longe.... É o que vai buscar a chona ou lá chega primeiro... Quem pisasse a roda do meio perdia...	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona Um que levanta e bate.	Um que lança: lançador	15
S08	O que estava ao meio lançava a chona para outro que estava na primeira roda para a bater o mais longe possível...Perde quem fica fora dos círculos e sai do jogo.	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona	Os que vão buscar a chona	15
S09	Portanto este bota a chona ao ar, e este do beto apanha-a [bate-lhe] e vai largo... eu estava com o beto, mas se perdia, o outro passa a apanhar o beto e eu jogava a chona, trocava, de posições	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona	Um que levanta e bate.	3
S10	Não havia nomes... O que bate... O que lança a chona... Se lançar e perder, torna a lançar.... tenta chegar primeiro que o outro à chona...	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona	Prisioneiros, empinados	9
S11	...só os que estavam nas prisões é que eram prisioneiros, até diziam “liberta-me, liberta-me!”. (...) Logo que se salvassem, eram livres... Estes dois que andam aqui a apanhar, uns [da equipa do que lançava] matavam-no e os outros [da equipa que batia] salvavam-nos...Ao acto de impedir o adversário de avançar, chamava-se “queimar”	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona. Prisioneiros, empinados Livres, salvos.	Livres, salvos.	9

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S12	Quem tinha a chona lançava-a... O que batia... ficava numa destas casas a descansar... [Quando estava dentro de uma casa, à espera de poder chegar ao molho], estava preso, estava empinado (termo aqui da zona, estava de pé) sujeito a apanhar com a chona...	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona Prisioneiros, empinados Livres, salvos.		
S13	Aquele que está a lançar a chona depois de o outro lhe dar com o pau O que era queimado era logo apanhado, depois tinha que lançar a chona até queimar outro...	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona Prisioneiros, empinados Livres, salvos.		
S14	Lança-se a chona... Aquele que fosse apanhado entre raias era queimado... o que estava a bater...	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona Prisioneiros, empinados Livres, salvos.		
S15	lança a chona para o outro... O que bate a chona com pau... é penalizado, é “queimado”, Não [havia nomes por acção].	Um que lança: lançador Um que bate: batedor Queimado, morto, eliminado, “perdeu” Os que vão buscar a chona Prisioneiros, empinados Livres, salvos.		

CATEGORIA	Identificação e Função dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Acção dos Batedores	RPS
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Este que bateu vai dar a volta [por cima das casas], e enquanto o outro não recupera a chona, ele anda sempre à volta... enquanto a chona não chegava, ele corria, quando chegava, parava.	Bater, fazer o percurso, evitar ser eliminado.	Bater, fazer o percurso, evitar ser eliminado.	9
S03 S04	Logo que batesse, corria as rodas...Tendo batido, o objectivo do batedor era dar uma volta ao rectângulo e regressar ao deves antes da chona.	Bater, fazer o percurso, evitar ser eliminado.	Bater a chona, ser o primeiro a recuperar a chona, ou estar numa roda	1
S05 S06 S07	Um com o pau levanta a chona colocada na roda do meio... era assim: punha o pau por baixo, levantava a chona e depois dava-lhe uma pancada para longe.	Levantar e bater a chona, recuperar a chona antes dos adversários, colocá-la no local respectivo, impedir que adversários o façam.	Levantar e bater a chona, recuperar a chona antes dos adversários, colocá-la no local respectivo, impedir que adversários o façam.	3

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S08	Quando a chona é batida, todos os outros podiam ir buscar a chona, só vai lá quem quer... enquanto isso, têm que andar sucessivamente em cada roda. ... todos os outros paravam e tinham que estar dentro de uma roda.	Bater a chona, ser o primeiro a recuperar a chona, ou estar numa roda.	Bater a chona, recuperar a chona, colocá-la no local respectivo, impedir que o adversário o faça.	2
S09	A chona vai ao ar e vai para aqui, o que bota a chona vai a correr para apanhá-la, o que o do beto não quer, e também vai apanhá-la. Vão os dois atrás da chona. Aquele que a apanhar primeiro, e vai depositá-la aqui, ele ganhou.	Bater a chona, recuperar a chona, colocá-la no local respectivo, impedir que o adversário o faça.		
S10	O que bate, imediatamente após bater, tenta chegar primeiro que o outro à chona. Se chega primeiro à chona, tenta colocá-la no deve, escapando ao outro. Se não chega, tenta impedir o outro de colocar a chona no deve.	Bater a chona, recuperar a chona, colocá-la no local respectivo, impedir que o adversário o faça.		
S11	Os que iam para as prisões estavam aqui [atrás da primeira casa], eram dez ou uma dúzia, conforme. [Durante o jogo, era sempre o mesmo a bater, até que os companheiros dessem a volta.]	Bater, fazer o percurso, evitar ser eliminado.		
S12	O que batia largava o beto e tinha que vir logo a correr para aqui, que era para ver se chegava depressa aqui acima. Quando não conseguia chegar ficava numa destas casas a descansar.	Bater, fazer o percurso, evitar ser eliminado.		
S13 S14	Às vezes havia quem batesse a chona para fora da estrada, para que todos poderem dar a volta sem serem queimados. [dar a volta significa passar por todas as raias sem atalhar, no sentido anti-horário começando no lado do que manda a chona.]	Bater, fazer o percurso, evitar ser eliminado.		
S15	O primeiro batia e depois dava a volta até que a chona viesse e depois era o segundo (o primeiro é que não poderia ser ultrapassado) até queimarem. Se queimassem os três, perdiam.	Bater, fazer o percurso, evitar ser eliminado.		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Identificação e Função dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Quantos Batem	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01 S02	mas se deixasse cair três vezes seguidas, passava logo para outro companheiro [batedor]... e ia bater outro [a chona]	Todos os elementos da equipa do batedor, à vez.	Todos os elementos da equipa do batedor, à vez.	6	
S03 S04	O jogo acabava quando todos tivessem batido... Nessa situação teria que esperar que um companheiro da equipa fosse bater	Todos os elementos da equipa do batedor, à vez.	Todos os jogadores que apanham a chona na sequência de jogo precedente.	2	
S05 S06 S07	Batiam à vez, era cada um por si...	Todos os jogadores, alternadamente	Todos os jogadores, alternadamente	4	
S08	Se quem perdia [e saía do jogo] tinha o pau, largava-o e ia lá [bater] quem queria... Batia o que apanhava a chona e lançava quem tinha batido...	Todos os jogadores que apanham a chona na sequência de jogo precedente.	Um só batedor	3	
S09	Eu tenho a chona e você tem o beto. Se você na vez anterior já tinha colocado a chona no deve, e portanto não perdeu continua tudo na mesma [mantém as posições].	Todos os jogadores que apanham a chona na sequência de jogo precedente.			
S10	Bate o que lançou anteriormente	Todos os jogadores, alternadamente			
S11	O que batia, batia até salvar os da sua equipa.	Um só batedor			
S12	O que batesse a seguir, depois de bater tinha que dar tempo ao outro para chegar ao molho... O que bate melhor é o que fica para último [acordo dentro da equipa]	Todos os elementos da equipa do batedor, à vez.			
S13 S14	Às vezes havia quem batesse a chona para fora da estrada, para que todos poderem dar a volta sem serem queimados.	Um só batedor			
S15	O primeiro batia e depois dava a volta até que a chona viesse e depois era o segundo (o primeiro é que não poderia ser ultrapassado) até queimarem. Se queimassem os três, perdiam.	Todos os elementos da equipa do batedor, à vez.			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Identificação e Função dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Acção dos Lançadores	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Deita a chona e ... vai buscar a chona. Quando se colocava a chona na roda, dizia-se [bem alto] “parou!”... Era um a deitar a chona ... Quem botava a chona, era quem tinha que ir a correr para apanhar a chona e vir aqui pô-la...		Juntamente com a equipa, tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível	Juntamente com a equipa, tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível	7
S03 S04	Os da equipa do que lançava, estavam colocados em vários locais à volta do rectângulo, tentando prever para onde a chona iria... Um pouco mais à frente e ao lado, dentro do rectângulo estava o que lançava chona. Este era da equipa dos que iam buscar a chona.		Juntamente com a equipa, tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível		
S05 S06 S07	Quando alguém apanhava a chona, os outros tentavam impedir que pusesse a chona na roda do meio... Um com o pau levanta a chona colocada na roda do meio... era assim: punha o pau por baixo, levantava a chona e depois dava-lhe uma pancada para longe...		Tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível ou tentar impedir que o adversário coloque a chona no deve. O lançador coincide com o batedor.	Tentar recuperar primeiro a chona, ou ficar e alternar a posição nas rodas.	1
S08	Quando a chona é batida, todos os outros podiam ir buscar a chona, só vai lá quem quer... enquanto isso, têm que andar sucessivamente em cada roda.		Tentar recuperar primeiro a chona, ou ficar e alternar a posição nas rodas.	Recuperar a chona o antes do adversário.	1
S09	Portanto este bota a chona ao ar, e este do beto apanha-a [bate-lhe] e vai largo [a chona vai para longe]... Vão os dois atrás da chona. Aquele que a apanhar primeiro, e vai depositá-la aqui, ele ganhou.		Recuperar a chona o antes do adversário.	Tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível ou tentar impedir que o adversário coloque a chona no deve.	4
S10	.O que lança a chona, imediatamente após o batimento, tenta chegar primeiro que o outro à chona. Se chega primeiro à chona, tenta colocá-la no deve, escapando ao outro. Se não chega, tenta impedir o outro de colocar a chona no deve.		Tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível ou tentar impedir que o adversário coloque a chona no deve.	Recuperar a chona e tentar queimar os adversários.	1
S11	e aqui havia um que atirava com a espécie de chona ou beto... Então ele apanhava e vinha a correr, quer dizer, enquanto este vinha daqui a aqui ele apanhava a coisa, e não deixava passar: vinha com a chona e não o deixava passar: queimava-o ali..		Recuperar a chona e tentar queimar os adversários.	Aguardar pelo próximo lançamento	1

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S12	Os outro da outra equipa agarravam na chona e vinham pô-la aqui no molho outra vez. ... os da outra equipe, tinham que agarrar nela [na chona] e vir pô-la no sítio [no molho].	Juntamente com a equipa, tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível	O lançador coincide com o batedor.	3
S13 S14	Aquele que está a lançar a chona depois de o outro lhe dar com o pau [na chona] vai a correr para apanhar a chona.	Juntamente com a equipa, tentar recuperar a chona o mais rapidamente possível		
S15	Um leva a chona e três andam sempre na apanha. Quando a chona é batida, [os que a vão buscar] nunca estão perto.	Aguardar pelo próximo lançamento		

CATEGORIA	Identificação e Função dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Quantos Lançam	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	o que deitava a chona... Quem botava a chona, era quem tinha que ir a correr para apanhar a chona e vir aqui pô-la	Um só lançador.	Um só lançador.	4
S03 S04	Os da equipa <u>do</u> que lançava... “é <u>o...</u> que lança”	Um só lançador.	Todos os jogadores, alternadamente	3
S05 S06 S07	É o que vai buscar a chona ou lá chega primeiro... Ia levantar e bater o que tivesse ido buscar a chona.	O jogador que tenha recuperado a chona na sequência de jogo precedente.	O jogador queimado na sequência de jogo precedente.	1
S08	Se quem perdia [e saía do jogo] tinha o pau, largava-o e ia lá [bater] quem queria... Batia o que apanhava a chona e lançava quem tinha batido...	Todos os jogadores, alternadamente	Não indica	2
S09	O do beto muda para a chona e o da chona muda para o beto	Todos os jogadores, alternadamente	Um só lançador, desde que não seja desclassificado por mau lançamento.	2
S10	Bate o que lançou anteriormente.	Todos os jogadores, alternadamente	O jogador que tenha recuperado a chona na sequência de jogo precedente.	3
S11	<u>O</u> que lançava a chona tinha que a lançar bem , senão arriscava-se a perder o jogo] pois claro...	Um só lançador, desde que não seja desclassificado por mau lançamento.		
S12	[não indica]	Não indica		
S13	Aquele que atira com a chona quando a chona entra apanhava em falta, e esse que fosse apanhado em falta, fora da raia, é que depois vai para o beto para lançar a chona...	O jogador queimado na sequência de jogo precedente.		
S14	[não indica]	Não indica		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S15	O que lançar mal a chona é penalizado: perde a vez, era desclassificado da equipa...	Um só lançador, desde que não seja desclassificado por mau lançamento.		

CATEGORIA	Pontuação	SUB-CATEGORIA	Equipa que pontua ou executa acções que levem à vitória		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01 S02	Só marca ponto quem corre.	Equipa do batedor	do batedor	Equipa do batedor	6
S03 S04	[não há pontos] Tendo batido, o objectivo do batedor era dar uma volta ao rectângulo e regressar ao deve antes da chona.	Equipa do batedor	do lançador	Equipa do lançador	0
S05 S06 S07	Quando a chona regressava à roda do meio, em mão, valia três pontos... qualquer um podia ir buscar a chona...	Todos os jogadores	os ambas as	Ambas as equipas	3
S08	Ganha quem fica para último: o jogo era terminado com duas pessoas...	Todos os jogadores	os jogadores	Todos os jogadores	6
S09	Quando a chona regressava ao deve era um ponto [tanto o que tinha a chona como o do beto podia marcar pontos].	Todos os jogadores	os		
S10	Se não chega, tenta impedir o outro de colocar a chona no deve. ... Os dois...	Todos os jogadores	os		
S11	Ganhavam quando estivessem todos [os da equipa do que bate] limpos [não tivessem sido queimados, ou quando tivessem sido salvos por um companheiro].	Equipa do batedor	do		
S12	Só os que correm é que marcam pontos [quando chegam ao molho]. A outra equipa depois tinha a sua oportunidade.	Equipa do batedor	do		
S13 S14	Às vezes havia quem batesse a chona para fora da estrada, para todos poderem dar a volta sem serem queimados... Quando ficassem todos queimados acabava o jogo... Quando eram queimados, mudavam de funções...	Ambas as equipas	as		
S15	Se não forem queimados [ou se forem libertados], ganham os que batem, se forem queimados, ganham os que lançam a chona.. Tanto podem ganhar os que batem como os que lançam.	Ambas as equipas	as		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Arbitragem	SUB-CATEGORIA	Arbitragem	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01	Não.	Não há necessidade de árbitro.	Não há necessidade de árbitro.	15	
S02	Não	Não há necessidade de árbitro.	Os próprios jogadores arbitram	15	
S03 S04	Não	Não há necessidade de árbitro.			
S05 S06 S07	Não	Não há necessidade de árbitro.			
S08	Não	Não há necessidade de árbitro.			
S09	Não. Não havia discussões!...	Não há necessidade de árbitro.			
S10	Não	Não há necessidade de árbitro.			
S11	Nada, nada...	Não há necessidade de árbitro.			
S12	Não... éramos nós que arbitrávamos, fazíamos tudo.	Não há necessidade de árbitro.			
S13	Éramos nós que víamos....	Não há necessidade de árbitro.			
S14	Não	Não há necessidade de árbitro.			
S15	Não	Não há necessidade de árbitro.			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

4.4 REGRAS

CATEGORIA	Número de Jogadores	SUB-CATEGORIA	Número de Jogadores	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Era às 3, 5 [de cada lado]	De 2 a 5 jogadores por equipa		
S02	Era conforme as que queriam,e dividiam a meio, era metade para cada lado...	Variável: metade para cada equipa.	Variável: metade para cada equipa.	2
S03 S04	Eram 5, 6 de cada lado.	De 2 a 5 jogadores por equipa De 6 a 10 jogadores por equipa	4 jogadores ou mais, todos contra todos.	4
S05 S06 S07	Isso era as que quisessem... Batiam à vez, era cada um por si...	4 jogadores ou mais, todos contra todos.	1x1	2
S08	Era conforme, umas vezes 4, outras 6..	4 jogadores ou mais, todos contra todos.	De 2 a 5 jogadores por equipa	6
S09	Era um contra o outro [o do beto, contra o da chona]. Não havia equipas, era um contra o outro. Quando perdia um, entrava outro.	1x1	De 6 a 10 jogadores por equipa	4
S10	2 jogadores.	1x1	Mais de 10 jogadores por equipa	2
S11	Era o que batia, e o que lançava, e os dois de cada lado que ficavam no meio... [portanto, número fixo base de jogadores era de 3 para cada lado], e os que ficavam de fora [para serem prisioneiros], que era variável: 2, 4, 6, ou 12 [para cada lado]...	De 2 a 5 jogadores por equipa De 6 a 10 jogadores por equipa Mais de 10 jogadores por equipa		
S12	Jogavam 4 ou 5 de cada lado.	De 2 a 5 jogadores por equipa		
S13	Seis, sete, oito, dez, doze... E mais às vezes..	De 6 a 10 jogadores por equipa Mais de 10 jogadores por equipa		
S14	Era conforme os que apareciam..	Variável: metade para cada equipa.		
S15	Eram equipas de 3, 4 no máximo. Dois a dois não dá porque um tem que estar com a chona, e só um para ir buscar a chona não convém...	De 2 a 5 jogadores por equipa		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA	Início do Jogo	SUB-CATEGORIA	Como se decide Quem Inicia o Jogo		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01 S02	deitava uma moeda ao ar.	À sorte: moeda ao ar.	À sorte: moeda ao ar.	3	
S03 S04	Era com uma lenga-lenga aprendida na Escola.	Lenga-lenga	Lenga-lenga	2	
S05 S06 S07	Olhe, era o que calhava!...	À sorte: não definido	À sorte: não definido	4	
S08	Era à sorte....	À sorte: não definido	Acordo	5	
S09	Combinavam	Acordo	Medir com o pé.	1	
S10	Por acordo dos dois.	Acordo	Não indica	1	
S11	Uns era com moeda, outros era medir com o pé...	À sorte: moeda ao ar. Medir com o pé.			
S12	Era por acordo.	Acordo			
S13	Isso agora...	Não indica			
S14	Era acordo...	Acordo			
S15	Era por acordo.	Acordo			

CATEGORIA	Posição dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Posição do batedor e do lançador no início do jogo		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01 S02	Portanto eu batia, e por exemplo, você que era meu companheiro, deitava-me a chona a mim.... Vê o comprimento do pau?... é a distância a que deviam ficar	Batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento.	Batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento.	10	
S03 S04	Para começar, estava no deves o batedor e o que lança a chona estava um pouco à frente e mais para o lado. Colocava-se junto ao deves. Um pouco mais à frente e ao lado, dentro do rectângulo estava o que lançava chona. Este era da equipa dos que iam buscar a chona.	Batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento.	Um ao centro a levantar e bater a chona	3	
S05 S06 S07	Um com o pau levanta a chona colocada na roda do meio... era assim: punha o pau por baixo, levantava a chona e depois dava-lhe uma pancada para longe.	Um ao centro a levantar e bater a chona	Um ao centro a lançar a chona para ser batida pelo que está na primeira roda.	1	
S08	O que estava ao meio lançava a chona para outro que estava na primeira roda para a bater o mais longe possível	Um ao centro a lançar a chona para ser batida pelo que está na primeira roda.	Os dois nas suas respectivas rodas.	1	
S09	Um aqui e outro ali [apontando para as duas rodas, do topo do esquema].	Batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento.			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S10	Os dois colocavam-se cada um no respectivo círculo.	Os dois nas suas respectivas rodas.		
S11	Aqui era os que corriam, e aqui havia um que atirava com a espécie de chona ou beto, e dava-lhe o beto e vinha para aqui. Aqui vinha um para apanhar, e aqui vinha outro para se encaixar aqui nestas casas. Então ele apanhava e vinha a correr, quer dizer, enquanto este vinha daqui a aqui ele apanhava a coisa, e não deixava passar: vinha com a chona e não o deixava passar: queimava-o ali..	Batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento.		
S12	O do beto estava aqui [junto ao molho] e os outros estavam por fora; o da chona estava aqui [do lado esquerdo] e os outros estavam à volta das casas, que era para agarrarem. O do beto estava junto ao molho, os outros estavam por aqui (penso que não poderiam estar no meio, entre as casas) (...) Quando o do beto chegava ao molho, entrava outro (que era da mesma equipa) para bater a chona, que estava aqui à espera	Batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento.		
S13 S14	Aqui assim nestas raias um está dum lado com o pau e do outro lado estava o outro com a chona.	Batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento.		
S15	Aqui [num dos topos do rectângulo] encontra-se o jogador que dá a partida da chona, do lado inverso [no mesmo topo] encontra-se o que lança a chona... Para bater, estavam em cima da linha, um pé dum lado, o outro do outro lado da linha, e o outro [adversário], precisamente a mesma coisa. Não havia distância [dependia das estaturas do espaço disponível...]	Batedor em frente ao lançador, junto ao local de batimento.		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA	Posição dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Posição dos restantes jogadores no início do jogo	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Portanto eu batia, e por exemplo, você que era meu companheiro, deitava-me a chona a mim (ou eu deitava-a a você, está a perceber?)... mas o outro partido [outra equipa] estava lá em cima, no meio do terreno [colocado no terreno de jogo à espera da chona] para agarrar a chona para pô-la aqui. [apontou para o esquema]	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas.	9
S03 S04	Os da equipa do que lançava, estavam colocados em vários locais à volta do rectângulo, tentando prever para onde a chona iria. Os outros da equipa do que batia, estavam perto do dever mas sem interferir no jogo, à espera de vez.	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.	Restantes colocados nas respectivas rodas	4
S05 S06 S07	Punham-se ao pé das rodas, à espera de ver onde caía a chona	Restantes colocados nas respectivas rodas	Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.	9
S08	Os outros estavam por trás [nas rodas] e apanhavam a chona.	Restantes colocados nas respectivas rodas	[Não se aplica]	2
S09	[Não se aplica]	[Não se aplica]		
S10	[Não se aplica]	[Não se aplica]		
S11	Aqui vinha um para apanhar, e aqui vinha outro para se encaixar aqui nestas casas... Estes dois que andam aqui a apanhar, uns [da equipa do que lançava] matavam-no e os outros [da equipa que batia] salvavam-nos. Salvavam-nos apanhando a chona primeiro, e depois iam bater [tocar] nos companheiros [para que se pudessem libertar da condição de queimados.	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.		
S12	O do beto estava aqui [junto ao molho] e os outros estavam por fora; o da chona estava aqui [do lado esquerdo] e os outros estavam à volta das casas, que era para agarrarem. O do beto estava junto ao molho, os outros estavam por aqui (penso que não poderiam estar no meio, entre as casas) [os da equipa que bate] estavam aqui juntos [junto ao molho] em fila, depois entravam na raia...	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S13 S14	Aqui assim nestas raias um está dum lado com o pau e do outro lado estava o outro com a chona.[os da equipa que bate] estavam aqui juntos [junto ao molho] em fila, depois entravam na raia... Os da equipa da chona iam buscá-la...	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do deves e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.		
S15	À partida da chona, os adversários que estão em campo, podem ser três ou quatro, depende de cada equipa, mais de quatro,..., estes [da equipa do que lança a chona] têm que ir buscar a chona; Os jogadores à espera de entrar, estavam de um dos lados, do lado do que bate, ao fundo do rectângulo, na “grelha de partida”.	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do deves e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.		

CATEGORIA	Posição dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Posição do batedor e do lançador durante o jogo		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01 S02	Tinha aqui outro [um adversário], homem, tinha aqui assim. Batia aqui, a chona saltava [era batida] por aqui fora; este homem daqui [o adversário], via a chona saltar fora, ele tinha que agarrar nela e vir aqui pô-la [na roda maior], e eu que bati, tinha que ir dar a volta [ao terreno de jogo]. Deita a chona e [o outro] bate-a, e o outro que está aqui [o que lançou] vai buscar a chona. Este que bateu vai dar a volta [por cima das casas], e enquanto o outro não recupera a chona, ele anda sempre à volta. e a chona chegasse aqui, e você não tivesse dado a volta, ficava aqui [numa das casas, ou na raia],	O batedor percorre as rodas enquanto a chona não é recuperada. O lançador, juntamente com os parceiros busca a chona	O batedor percorre as rodas enquanto a chona não é recuperada.		5
S03 S04	Para começar, estava no deves o batedor e o que lança a chona estava um pouco à frente e mais para o lado. Logo que batesse, corria as rodas, e quando a chona chegasse ao deves teria que estar dentro de uma delas para não ser eliminado... Se a chona fosse apanhada ainda no ar pelos outros,	O batedor percorre as rodas enquanto a chona não é recuperada. O lançador, mantém a sua posição.	O batedor mantém a posição durante o jogo.		4
S05 S06 S07	...qualquer um podia ir buscar a chona... Quando alguém apanhava a chona, os outros tentavam impedir que pusesse a chona na roda do meio... que não podia ser pisada ou tocada. Quem pisasse a roda do meio perdia...	Em busca da chona ou a impedir que o adversário a coloque no respectivo local.	O lançador, juntamente com os parceiros busca a chona		4

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S08	Quando a chona é batida, todos os outros podiam ir buscar a chona, só vai lá quem quer... enquanto isso, têm que andar sucessivamente em cada roda. Quando a chona parava na mão de algum [era apanhada por alguém] todos os outros paravam e tinham que estar dentro de uma roda. Perde quem fica fora dos círculos e sai do jogo.	Em busca da chona ou dentro de uma casa.	O lançador, mantém a sua posição.	5
S09	A chona vai ao ar e vai para aqui, o que bota a chona vai a correr para apanhá-la, o que o do beto não quer, e também vai apanhá-la. Vão os dois atrás da chona.	Em busca da chona ou a impedir que o adversário a coloque no respectivo local.	Em busca da chona ou a impedir que o adversário a coloque no respectivo local.	5
S10	O que bate, imediatamente após bater, tenta chegar primeiro que o outro à chona. Se chega primeiro à chona, tenta colocá-la no deve, escapando ao outro. Se não chega, tenta impedir o outro de colocar a chona no deve. Pode empurrar e tentar tirar a chona ao outro até ao momento em que esta é colocada dentro do deve...O que lança a chona, [tem o mesmo objectivo]	Em busca da chona ou a impedir que o adversário a coloque no respectivo local.	Em busca da chona ou dentro de uma casa.	1
S11	Os dois que estavam no meio, apanhavam [iam buscar a chona], os que batiam não faziam nada. Batiam, batiam não faziam mais nada.	O batedor mantém a posição durante o jogo. O lançador, mantém a sua posição.		
S12	Quando o do beto chegava ao molho, entrava outro (que era da mesma equipa) para bater a chona, que estava aqui à espera. [Durante o jogo, era sempre o mesmo a bater, até que os companheiros dessem a volta.] Um batia e outro atirava.	O batedor mantém a posição durante o jogo. O lançador, mantém a sua posição.		
S13 S14	Lança-se a chona e depois o outro tenta atirar com ela o mais longe possível, depois as pessoas vão saltando de raia para raia. Aquele que está a lançar a chona depois de o outro lhe dar com o pau [na chona] vai a correr para apanhar a chona.	O batedor mantém a posição durante o jogo. O lançador, juntamente com os parceiros busca a chona		
S15	O primeiro batia e depois dava a volta ... os adversários que estão em campo, podem ser três ou quatro, depende de cada equipa, mais de quatro, também não convém muito, estes [da equipa do que lança a chona] têm que ir buscar a chona	O batedor percorre as rodas enquanto a chona não é recuperada. O lançador, mantém a sua posição.		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Posição dos Jogadores	SUB-CATEGORIA	Posição dos restantes jogadores durante o jogo	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	mas o outro partido [outra equipa] estava lá em cima, no meio do terreno [colocado no terreno de jogo à espera da chona] para agarrar a chona para pô-la aqui. [apontou para o esquema]		Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas.	9
S03 S04	Os da equipa do que lançava, estavam colocados em vários locais à volta do rectângulo, tentando prever para onde a chona iria. ... Os outros da equipa do que batia, estavam perto do dever mas sem interferir no jogo, à espera de vez.		Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do dever e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.	Equipa do lançador dispersa em busca da chona.	9
S05 S06 S07	Punham-se ao pé das rodas, à espera de ver onde caía a chona		Ou em busca da chona ou à espera do que recupera a chona para o impedir de a colocar na roda do meio.	Ou em busca da chona ou à espera do que recupera a chona para o impedir de a colocar na roda do meio.	3
S08	Os outros estavam por trás [nas rodas] e apanhavam a chona. Quando a chona era apanhada, os outros tinham que estar nos círculos... Batia-se e fugia-se para outra roda, todos ao mesmo tempo (se não havia tempo, ficavam todos no mesmo sítio)... Quando a chona é batida, todos os outros podiam ir buscar a chona, só vai lá quem quer... enquanto isso, têm que andar sucessivamente em cada roda. Quando a chona parava na mão de algum [era apanhada por alguém] todos os outros paravam e tinham que estar dentro de uma roda.		Ou em busca da chona ou à espera do que recupera a chona para o impedir de a colocar na roda do meio, trocando de rodas.	Ou em busca da chona ou à espera do que recupera a chona para o impedir de a colocar na roda do meio, trocando de rodas.	1
S09	A chona vai ao ar e vai para aqui, o que bota a chona vai a correr para apanhá-la, o que o do beto não quer, e também vai apanhá-la. Vão os dois atrás da chona. Aquele que a apanhar primeiro, e vai depositá-la aqui, ele ganhou.		A recuperar a chona ou a tentar impedir o adversário de a colocar na no local respectivo.	Dois parceiros do que bate, procuram dificultar os que buscam a chona tentando recuperá-la primeiro.	1

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S10	O que lança a chona, imediatamente após o batimento, tenta chegar primeiro que o outro à chona. Se chega primeiro à chona, tenta colocá-la no deve, escapando ao outro. Se não chega, tenta impedir o outro de colocar a chona no deve.	A recuperar a chona ou a tentar impedir o adversário de a colocar na no local respectivo.	A recuperar a chona ou a tentar impedir o adversário de a colocar na no local respectivo.	2
S11	Os que iam para as prisões estavam aqui [atrás da primeira casa], eram dez ou uma dúzia, conforme. E aqui todos para fugirem, saíam das prisões para aqui [a última casa], e ganhavam. [: podiam estar aqui dois, e às vezes quatro e ele não deixava [o da equipa do que ia buscar a chona], tinham que estar dentro da casa. .) Os dois que [estavam no meio do campo] estavam na equipa dos das prisões, ajudavam, tentando impedir os outros [nas suas acções]. [Os prisioneiros do lado do que lança, ficavam a ver o jogo, à espera sem intervir, até que mudassem de posição] Exacto era isso mesmo.	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do deve e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona. Dois parceiros do que bate, procuram dificultar os que buscam a chona tentando recuperá-la primeiro.		
S12	O do beto estava aqui [junto ao molho] e os outros estavam por fora; o da chona estava aqui [do lado esquerdo] e os outros estavam à volta das casas, que era para agarrarem. O do beto estava junto ao molho, os outros estavam por aqui (penso que não poderiam estar no meio, entre as casas) Os dois que estavam no meio, apanhavam [iam buscar a chona], os que batiam não faziam nada. Batiam, batiam não faziam mais nada. Os que iam para as prisões estavam aqui [atrás da primeira casa], eram dez ou uma dúzia, conforme.	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do deve e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.		
S13 S14	[os da equipa que bate] estavam aqui juntos [junto ao molho] em fila, depois entravam na raia...	Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do deve e pronta para percorrer as casas. Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S15	<p>O que foi penalizado sai do rectângulo [não ocupa roda], [e só entra se for libertado por um companheiro] e fica recolhido. Os penalizados ficam cá para trás [fora da zona de saída].</p> <p>Os jogadores à espera de entrar, estavam de um dos lados, do lado do que bate, ao fundo do rectângulo, na “grelha de partida”.</p> <p>Quando a chona chega aqui, se o outro não estiver recolhido [numa das rodas], se estiver na recolha, está certo, se não estiver, é penalizado</p> <p>Se o segundo ou o terceiro der duas voltas [completas] sem a chona chegar lá, liberta o que está penalizado [“queimado”], coloca-o novamente em jogo.</p> <p>O da frente tem que andar sempre à frente, não pode haver ultrapassagens. O primeiro nunca pode ser ultrapassado pelo segundo.</p>	<p>Equipa do batedor fora do terreno de jogo, próxima do deves e pronta para percorrer as casas.</p> <p>Equipa do lançador dispersa em locais de provável queda da chona.</p>		
CATEGORIA		SUB-CATEGORIA		
Tentativas de lançamento/batimento		Tentativas de lançamento/batimento		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	a chona tinha que ser jogada três vezes... Se não caísse à primeira, ia logo [o jogo prosseguia]...	Há três tentativas.	Há três tentativas.	5
S03 S04	[não indica tentativas] A chona pode cair em qualquer local à volta do rectângulo...	Não indica tentativas	Não indica tentativas	5
S05 S06 S07	[não indica tentativas]	Não indica tentativas	Um lançamento / batimento.	4
S08	O que lançava a chona não podia ser batoteiro ou tentar enganar o que batia. O outro se não conseguisse bater, não jogava [era eliminado].	Um lançamento/batimento.	Número indeterminado	1
S09	Quando este joga a chona, e o do beto não conseguir bater em três vezes, perdeu.	Há três tentativas.		
S10	Se lançar e perder, torna a lançar. Se ganhar, lança o outro.	Número indeterminado		
S11	Quando batiam, tinham que bater bem à primeira [não havia tentativas], e se falhassem, perdiam [e trocavam de posições]	Um lançamento/batimento.		
S12	Se o do beto não batesse ficava logo desclassificado. [se mais de metade do elementos da equipa falhassem, perdiam o jogo]... Quem tinha a chona lançava-a direitinha(Um lançamento/batimento.		
S13 S14	Se o que estava a bater não conseguisse acertar na chona três vezes, o batedor passava a lançar a chona e o que lançava a chona passava a bater....	Há três tentativas.		
S15	Quando falha um a bater, ia outro, não havia tentativas.	Um lançamento/batimento.		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA	Pontuação	SUB-CATEGORIA	Equipa que pontua ou executa acções que levem à vitória		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01 S02	Quanta voltas der, quantos pontos dá, [no final da entrevista disse que] contando em voz alta cada volta.	1 ponto por cada volta dada ao terreno.	1 ponto por cada volta dada ao terreno.		3
S03 S04	[não há pontos] Tendo batido, o objectivo do batedor era dar uma volta ao rectângulo e regressar ao deve antes da chona.	Não há pontos. Fazer a volta sem eliminação.	Não há pontos.		7
S05 S06 S07	Quando a chona regressava à roda do meio, em mão, valia três pontos... qualquer um podia ir buscar a chona...	3 pontos para o jogador que coloca a chona na roda do meio.	3 pontos para o jogador que coloca a chona na roda do meio.		3
S08	Ganha quem fica para último: o jogo era terminado com duas pessoas... Não se ganhava nada, era por divertimento.	Não há pontos Recuperar a chona ou estar sempre numa das rodas.	1 ponto para o jogador que coloca a chona no deve.		2
S09	Quando a chona regressava ao deve era um ponto [tanto o que tinha a chona como o do beto podia marcar pontos].	1 ponto para o jogador que coloca a chona no deve.	Recuperar a chona ou estar sempre numa das rodas.		1
S10	Colocando a chona no deve, ganha um ponto.	1 ponto para o jogador que coloca a chona no deve.	Recuperar a chona primeiro para salvar os companheiros, ou fazer o percurso sem eliminação.		1
S11	uns [da equipa do que lançava] matavam-no e os outros [da equipa que batia] salvavam-nos. Salvavam-nos apanhando a chona primeiro, e depois iam bater [tocar] nos companheiros [para que se pudessem libertar da condição de queimados. (...) Ganhavam quando estivessem todos [os da equipa do que bate] limpos [não tivessem sido queimados, ou quando tivessem sido salvos por um companheiro].	Não há pontos. Recuperar a chona primeiro para salvar os companheiros, ou fazer o percurso sem eliminação.	Fazer a volta sem eliminação.		5
S12	Só os que correm é que marcam pontos [quando chegam ao molho]... Ganhava a equipa que tivesse marcado mais pontos [que tivesse mais elementos que chegassem ao molho].	1 ponto por cada volta dada ao terreno.			
S13 S14	para todos poderem dar a volta sem serem queimados.	Não há pontos Fazer a volta sem eliminação.			
S15	No beto não tínhamos pontos, na chona é que marcávamos pontos. No beto era até queimar...	Não há pontos Fazer a volta sem eliminação.			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Final do Jogo	SUB-CATEGORIA	Final do Jogo	RPS
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	
S01 S02	Às vezes era até ao por do sol!... Bem, aos trinta pontos acabava. Aquele que fizesse primeiro trinta pontos, o jogo acaba. Depois continuava outro jogo de início. Era até se cansarem!..	A um número de pontos, combinado entre os jogadores. Por acordo.	A um número de pontos, combinado entre os jogadores.	A um número de pontos, combinado entre os jogadores.	6
S03 S04	O jogo acabava quando todos tivessem batido. ...Ganhava-se por jogos.	Quando todos tivessem batido.	Quando todos tivessem batido.	Quando todos tivessem batido.	2
S05 S06 S07	A gente combinava um certo número de pontos...o que fizesse primeiro, ganhava.	A um número de pontos, combinado entre os jogadores.	Quando restam dois jogadores	Quando restam dois jogadores	1
S08	o jogo era terminado com duas pessoas...	Quando restam dois jogadores	Quando os jogadores da equipa do batedor ficassem todos queimados, ou conseguissem fazer o percurso	Quando os jogadores da equipa do batedor ficassem todos queimados, ou conseguissem fazer o percurso	3
S09	Era enquanto tivessem vontade...	Por acordo.	Quando os prisioneiros fossem todos libertados	Quando os prisioneiros fossem todos libertados	1
S10	Termina por acordo ou quando um dos jogadores atingia os pontos combinados (ex: 15 pontos).	A um número de pontos, combinado entre os jogadores. Por acordo.	Quando uma das equipas atinge mais pontos que a outra.	Quando uma das equipas atinge mais pontos que a outra.	1
S11	isto durava muito tempo.(...) Quanto mais gente, mais difícil e mais demorava...[durava enquanto quisessem ou enquanto não fossem libertados os prisioneiros].	Quando os prisioneiros fossem todos libertados Por acordo.	Por acordo.	Por acordo.	7
S12	Ganhava a equipa que tivesse marcado mais pontos [que tivesse mais elementos que chegassem ao molho]. Jogava-se por partidas, e poderia durar toda a tarde. Acabava quando quiséssemos.	Quando uma das equipas atinge mais pontos que a outra. Por acordo.			
S13	Quando ficassem todos queimados acabava o jogo...Quando os jogadores da equipa do batedor ficassem todos queimados, ou conseguissem fazer o percurso	Quando os jogadores da equipa do batedor ficassem todos queimados, ou conseguissem fazer o percurso			
S14	Quando a malta queria, a malta desistia... A vitória seria do lado em que todos passassem sem serem queimados. Às vezes durava horas...	Quando os jogadores da equipa do batedor fossem todos queimados, ou conseguissem fazer o percurso Por acordo.			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S15	No beto era até queimar... até eliminar a equipa. Se não forem queimados [ou se forem libertados], ganham os que batem, se forem queimados, ganham os que lançam a chona..	Quando os jogadores da equipa do batedor ficassem todos queimados, ou conseguissem fazer o percurso		

CATEGORIA	Pontuação	SUB-CATEGORIA	Reinício do Jogo Pós-pontuação		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01 S02	Quando marcam pontos, mudam para a outra equipa (jogam os outros), quando perde, mantem-se a mesma equipa a atacar.	Troca de funções.	Troca de funções.	10	
S03 S04	Não há pontos. Ganhava-se por jogos. Depois, recomeçavam trocando de posições.	Troca de funções.	Mantém-se funções, enquanto um deles coloque a chona no deve.	1	
S05 S06 S07	Ia levantar e bater o que tivesse ido buscar a chona.	O jogador que tenha recuperado a chona reinicia o jogo.	Não indica.	1	
S08	Se quem perdia [e saía do jogo] tinha o pau, largava-o e ia lá [bater] quem queria... Batia o que apanhava a chona e lançava quem tinha batido...	Troca de funções. Com menos os jogadores eliminados	Com menos os jogadores eliminados	1	
S09	Eu tenho a chona e você tem o beto. Se você na vez anterior já tinha colocado a chona no deve, e portanto não perdeu continua tudo na mesma ... Ganha quem põe a chona no deve.	Mantém-se funções, enquanto um deles coloque a chona no deve.	O jogador que tenha recuperado a chona reinicia o jogo.	3	
S10	Bate o que lançou anteriormente.	Troca de funções.			
S11	[não indica]	Não indica.			
S12	[quando todos da equipa do beto tivessem batido e tentado chegar ao molho, trocavam de funções com os da chona e iniciava-se outra partida].	Troca de funções.			
S13	...esse que fosse apanhado em falta, fora da raia, é que depois vai para o beto para lançar a chona... Quando eram queimados, mudavam de funções...	Troca de funções.			
S14	Quando eram queimados, mudavam de funções...	Troca de funções.			
S15	Quando os que batem são queimados, passam a lançar a chona.... Quando batiam todos, trocavam de posições...	Troca de funções.			

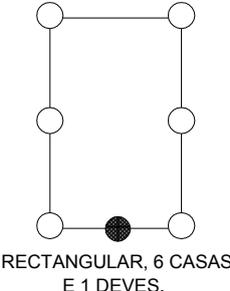
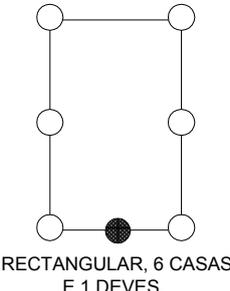
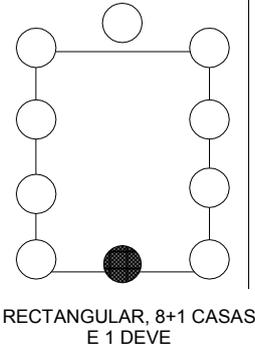
JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA	Penalizações e interdições	SUB-CATEGORIA	Penalizações e interdições	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	A quem deixava cair a chona três vezes dizíamos “perdeste!”... Pondo-a aqui, o que estivesse a correr [do lado dos que batem a chona], parava e perdia [se estivesse for a de uma das casas].	Penalização para o batedor não bate bem em 3 vezes. Eliminação para quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local.	Penalização para o batedor não bate bem em 3 vezes.	5
S03 S04	corria as rodas, e quando a chona chegasse ao deve teria que estar dentro de uma delas para não ser eliminado... Se a chona fosse apanhada no ar, eliminava o que estivesse a bater... Quem fosse eliminado já não entrava no jogo...	Eliminação do batedor quando um dos da equipa do lançador apanha a chona ainda no ar. Eliminação para quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local.	Eliminação do batedor quando um dos da equipa do lançador apanha a chona ainda no ar.	2
S05 S06 S07	Quem pisasse a roda do meio perdia...	Eliminação para quem pise a roda do meio.	Eliminação para quem pise a roda do meio.	3
S08	O que lançava a chona não podia ser batoteiro ou tentar enganar o que batia. O outro se não conseguisse bater, não jogava [era eliminado]. Quando a chona era apanhada, tinham que os outros estar todos numa das rodas...se não estivessem, saíam do jogo.	Eliminação para o que não bate. Eliminação para quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local.	Eliminação para o que não bate.	3
S09	Quando este joga a chona, e o do beto não conseguir bater em três vezes, perdeu. ... Para ir buscar a chona, tem que ir à volta [contornar por fora as casas]...Quando se lançava a chona não se podia enganar [o que a batia]. Se enganava, perdia...	Eliminação para o que lança mal. Penalização para o batedor não bate bem em 3 vezes. Interdição: a parte de dentro do terreno não pode ser pisada excepto se a chona lá cair. Interdição: após recuperar a chona o jogador deve passar pela roda oposta ao deve.	Interdição: a parte de dentro do terreno não pode ser pisada excepto se a chona lá cair. Interdição: após recuperar a chona o jogador deve passar pela roda oposta ao deve.	1
S10	[não indica]	Não indica.	Não indica.	1
S11	Quando batiam, tinham que bater bem à primeira [não havia tentativas], e se falhassem, perdiam [e trocavam de posições]... tinham que estar dentro da casa.	Eliminação para o que não bate. Eliminação para quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local.	Eliminação para o que lança mal.	2

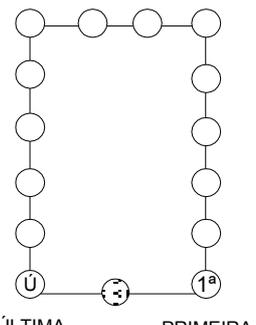
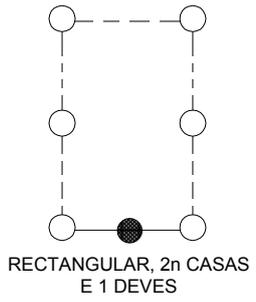
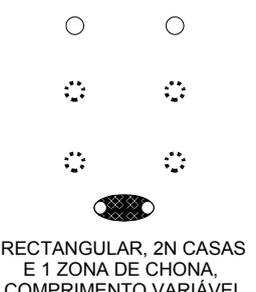
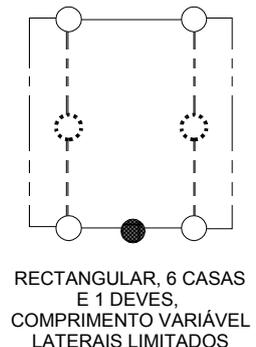
JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S12	Se o do beto não batesse ficava logo desclassificado. [se mais de metade do elementos da equipa falhassem, perdiam o jogo]... Quando não conseguia chegar ficava numa destas casas a descansar	<p>Eliminação para o que não bate.</p> <p>Eliminação para quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local.</p> <p>Eliminação da equipa em que mais de metade dos seus elementos falhe o lançamento/batimento.</p>	Eliminação para quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local.	10
S13 S14	Aquele que atira com a chona quando a chona entra apanhava em falta, e esse que fosse apanhado em falta, fora da raia... Se o que estava a bater não conseguisse acertar na chona três vezes...	<p>Penalização para o batedor não bate bem em 3 vezes.</p> <p>Eliminação para quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local.</p>	Eliminação da equipa em que mais de metade dos seus elementos falhe o lançamento/batimento.	1
S15	O que lançar mal a chona é penalizado: perde a vez, era desclassificado da equipa... (o que lança a chona se for malandro, queima o que está a bater)... Se bater para fora das laterais é queimado... Quando a chona chega aqui, se o outro não estiver recolhido [numa das rodas], se estiver na recolha, está certo, se não estiver, é penalizado	<p>Eliminação para o que lança mal.</p> <p>Eliminação para o que bate a chona para as zonas laterais.</p> <p>Eliminação para quem está fora de uma roda no momento em que a chona é apanhada ou colocada no seu local.</p>	Eliminação para o que bate a chona para as zonas laterais.	1

4.5 ESPAÇO DE JOGO

CATEGORIA	Identificação e Função das Linhas	SUB-CATEGORIA	Esquema	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	As distâncias eram conforme o terreno...(…) A raia era mais ou menos dez por dez. O formato era sempre igual (...) A raia era de oito por quinze-vinte chancas. (...) Cada <u>casa</u> era a <u>zona</u> (...) ou <u>roda</u> ... e era dez por dez [diâmetro]. A chanca [passos] era só para marcar o terreno. A roda onde se colocava a chona era mais pequena. Seria mais oito por quinze... (...) A roda onde se colocava a chona era o <u>deves</u> ...	 RECTANGULAR, 6 CASAS E 1 DEVES.	Rectangular, 6 casas, zonas ou rodas e um deves	4
S03 S04	Faz-se um rectângulo com <u>6 rodas</u> , uma em cada canto e outras duas a meio do seu comprimento. A meio de um dos lados mais pequenos ficava o <u>deves</u> , sítio onde se batia a chona e aonde esta tinha que regressar depois de ser apanhada. À volta do rectângulo ficava o terreiro, local onde podia cair a chona. O rectângulo tem para aí o tamanho de um campo de voleibol...	 RECTANGULAR, 6 CASAS E 1 DEVES.		
S05 S06 S07	Temos <u>quatro rodas</u> do tamanho de um arco, com um palmo entre cada, no meio delas está <u>uma mais pequena</u> que é a de “ <u>marcar ponto</u> ”, onde a gente punha a chona [no início do jogo e para marcar pontos]; quem a pisasse perdia [pontos].	 1 RODA DE MARCAR PONTO RODEADA DE 4 RODAS MAIORES.	Uma roda de marcar ponto mais pequena rodeada de outras quatro maiores.	3
S08	A gente fazia <u>quatro rodas</u> ... entre cada roda era para aí um metro. A meio fazíamos <u>uma marca</u> para indicar o local de onde se lançava a chona.... Cada roda teria meio metro de largo...	 1 MARCA PARA LANÇAR A CHONA RODEADA DE 4 RODAS	Uma marca indicando onde se lança a chona, rodeada por quatro rodas.	1
S09	Aqui são as tais <u>rodas</u> [as 8 em torno do campo, conforme o esquema desenhado]. Esta roda aqui [ao centro de uma das extremidades], era o <u>deve</u> . A distância entre o deve e as duas rodas seria de alguns trinta centímetros. A distância entre as outras era mais ou menos meio metro a setenta centímetros... o tamanho destas aqui [as restantes] era conforme quisessem.. Aqui ao <u>fundo tinha uma</u> A largura era mais ou menos a da estrada, para aí três metros, e o comprimento 4 metros,	 RECTANGULAR, 8+1 CASAS E 1 DEVE	Rectangular, oito rodas distribuídas igualmente pelos lados maiores, mais uma casa fora da linha do rectângulo, no lado menor oposto ao do deve.	1

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S10	Uma <u>roda</u> para o lançador, a outra para o batedor. Ao centro uma mais pequena, o <u>deve</u> , para colocar a chona. As distâncias são de segurança. A chona pode cair num espaço ilimitado.	 <p>1 DEVE A MEIA DISTÂNCIA DE RODAS</p>	Um deve a meia distância de duas rodas.	1
S11	[as casas marcadas à volta do espaço de jogo] eram as que iam fazer, <u>três, quatro ou cinco</u> . [ao fundo, na extremidade do espaço de jogo] eram <u>três ou quatro</u> ... O <u>comprimento do campo</u> era só dos rapazes... havia-os que era desde esta porta até lá abaixo, àquela casa [aproximadamente trinta metros], outros era só metade... Era a <u>largura da estrada</u> , até à valeta. ... As casas teriam um metro quadrado, sim, mais ou menos... O espaço entre as <u>prisões</u> não tinha nome... e o <u>local entre o que bate e o que lança</u> também não tinha nome. Quando chegavam aqui [à última casa], ganhavam...(...)	 <p>ÚLTIMA PRIMEIRA</p> <p>RECTANGULAR, 6 A 10 + 1 A 2 CASAS E 1 LOCAL PARA BATER</p>	Rectangular, com três a cinco casas ou prisões em cada lado maior, três a quatro num dos topos, e um local onde se dá o lançamento/batimento	1
S12	Os outro da outra equipa agarravam na chona e vinham pô-la aqui no <u>molho</u> outra vez.... Aproveitávamos a largura da estrada, fazíamos estas <u>rodas</u> (as <u>casas</u>), o comprimento dependia das rodas que poderiam ser duas, ser três [de cada lado, espaçadas entre si cerca de 2m]. ... Pois aqui [esquema] havia estas rodas grandes que era onde a gente podia parar, já não me recordo do nome delas..., teriam 50cm, meio metro (ou até metro, metro e meio)...	 <p>RECTANGULAR, 2N CASAS E 1 DEVES</p>	Rectangular, com igual número de rodas ou casas em cada lado maior, com um molho num dos topos.	1
S13 S14	Havia o <u>molho</u> ... Cada <u>circunferência</u> era uma <u>raia</u> ... A largura [do terreno de jogo] era a da estrada (5m), e o comprimento chegava a ser superior a cinquenta metros. Havia às vezes vinte ou trinta raias, era muita malta... Entre cada raia seria um metro, metro e meio... Fazíamos os desenhos com um giz ou com telha, vá. S14: (...) Aquilo era muito comprido....	 <p>RECTANGULAR, 2N CASAS E 1 ZONA DE CHONA, COMPRIMENTO VARIÁVEL</p>	Rectangular, com igual número de raias ou circunferências em cada lado maior, com um molho num dos topos.	2
S15	Fazíamos assim um rectângulo...Aqui mais ou menos ao centro temos uma roda que vai ser a <u>partida da chona</u> ;...em cada canto estará outra <u>roda</u> que é a penalização dos jogadores que estão ou não estão... Ao meio do rectângulo há outra roda de cada lado. Portanto uma em cada canto e outra a meio de cada lado. O comprimento atingia os trinta metros...Temos a <u>cabeça</u> , a <u>roda de saída</u> , o topo, as <u>laterais</u> , as <u>cabines de recolha</u> , uns chamavam-lhes as raias, cada um dava o seu nome...	 <p>RECTANGULAR, 6 CASAS E 1 DEVES, COMPRIMENTO VARIÁVEL LATERAIS LIMITADOS</p>	Rectangular, seis rodas, cabines de recolha, ou raias e uma roda de saída ou partida da chona na cabeça; e duas áreas laterais exteriores.	1

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Identificação e Função das Linhas	SUB-CATEGORIA	Identificação e Função das Linhas	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Pondo-a aqui, o que estivesse a correr [do lado dos que batem a chona], parava e perdia [se estivesse fora de uma das casas]. Se conseguirem dar uma volta à raia, marcam ponto [os que batem a chona]. Se não conseguirem não fica, tornam a jogar... <u>Aqui havia o batedor e aqui o que deitava a chona.</u> ...A chona regressava a este pontinho que aqui está ...A roda onde se colocava a chona era o deve...		Casa para bater/lançar/colocar a chona Linhas circulares ao longo de um percurso Espaços entre linhas circulares ao longo de um percurso	Linhas circulares ao longo de um percurso (rodas, casas, prisões, raia, ou cabines de recolha), para protecção	9
S03	Logo que batesse, corria as rodas, e quando a chona chegasse ao deve teria que estar dentro de uma delas para não ser eliminado. Se a chona fosse apanhada ainda no ar pelos outros, esse batedor era eliminado, onde quer que estivesse Faz-se um rectângulo com 6 rodas, uma em cada canto e outras duas a meio do seu comprimento. ...A meio de um dos lados mais pequenos ficava o deve, sítio onde se batia a chona e aonde esta tinha que regressar depois de ser apanhada. ...À volta do rectângulo ficava o terreiro, local onde podia cair a chona.		Casa para bater/lançar/colocar a chona Linhas circulares ao longo de um percurso Espaços entre linhas circulares ao longo de um percurso	Espaços entre linhas circulares ao longo de um percurso, para eliminar, queimar, ou matar	9
S05	Temos quatro rodas do tamanho de um arco, com um palmo entre cada, no meio delas está uma mais pequena que é a de “marcar ponto”, onde a gente punha a chona [no início do jogo e para marcar pontos]; quem a pisasse perdia Punham-se ao pé das rodas, à espera de ver onde caía a chona		Casa para bater/lançar/colocar a chona Sem percurso definido: ir buscar a chona Casas para trocar de posição.	Casa para bater/lançar/colocar a chona (deve, deve, molho, roda de marcar ponto, marca ao centro, raia do beto, roda de saída)	15
S08	A gente fazia quatro rodas... entre cada roda era para aí um metro. ...A meio fazíamos uma marca para indicar o local de onde se lançava a chona.... Cada roda teria meio metro de largo... Quando a chona é batida, todos os outros podiam ir buscar a chona, só vai lá quem quer... enquanto isso, têm que andar sucessivamente em cada roda. ...Quando a chona era apanhada, tinham que os outros estar todos numa das rodas...se não estivessem, saíam do jogo.		Casa para bater/lançar/colocar a chona Sem percurso definido: ir buscar a chona Casas para trocar de posição.	Sem percurso definido	5

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S09	Um aqui e outro ali [as duas rodas, do topo do esquema]....Iam apanhar a chona [onde ela caísse], e vinham pô-la aqui ao deve, <u>passando sempre por esta</u> [casa central, do lado oposto ao do deve]... <u>têm que vir aqui</u> [contornar as linhas do espaço de jogo], e depois de vir aqui, vai pô-la ali. Se a chona caísse aqui, [mais para um dos lados] eles tinham que vir aqui [contornando] por onde quisessem. ...Iam apanhar a chona [onde ela caísse], e vinham pô-la aqui ao deve, passando sempre por esta [casa central, do lado oposto ao do deve].Estas <u>casas</u> <u>servem só para andar à volta</u> ...	Casa para bater/lançar/colocar a chona Com percurso parcialmente definido	Com percurso parcialmente definido	1
S10	Uma <u>roda</u> para o <u>lançador</u> , a outra para o <u>batedor</u>Ao centro uma mais pequena, o deve, para colocar a chona. ... A chona pode cair num espaço ilimitado.	Casa para bater/lançar/colocar a chona Sem percurso definido: ir buscar a chona	Casas para trocar de posição.	4
S11	Tinham outro nome... era prisioneiro. Estavam sempre até passarem para ali, ali é que ficavam livres [na última casa],...e aqui [entre as casas] este [o adversário] matava-os. ...Aquele que vinha, ia atrás dele, e então se ele não conseguisse passava para a casa à frente, [e vinha outro] a por-se na casa dele. ...As casas teriam um metro quadrado, sim, mais ou menos. ...O espaço entre as prisões não tinha nome... e o local entre o que bate e o que lança também não tinha nome.	Casa para bater/lançar/colocar a chona Linhas circulares ao longo de um percurso Espaços entre linhas circulares ao longo de um percurso	Linhas laterais a interditar a queda da chona	1
S12	O que batia largava o beto e tinha que vir logo a correr para aqui, que era para <u>ver se chegava depressa aqui acima</u>Quando não conseguia chegar <u>ficava numa destas casas a descansar</u> ... dávamos ali a pancada, o que tinha o beto <u>batia a chona para aqui [para longe] quando estava junto ao molho; os da outra equipe, tinham que agarrar nela [na chona] e vir pô-la no sítio [no molho]</u> ... havia estas <u>rodas grandes que era onde a gente podia parar</u> ,	Casa para bater/lançar/colocar a chona Linhas circulares ao longo de um percurso Espaços entre linhas circulares ao longo de um percurso		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S13 S14	Lança-se a chona e depois o outro tenta atirar com ela o mais longe possível, depois as pessoas vão <u>saltando de raia para raia</u> a <u>chona entre aqui na raia do beto</u> , aqueles que forem <u>apanhados fora das raias são queimados</u>Aqui assim <u>nestas raias um está dum lado com o pau e do outro lado estava o outro com a chona</u> . [os da equipa que bate] estavam aqui juntos [junto ao molho] em fila, depois entravam ...	Casa para bater/lançar/colocar a chona Linhas circulares ao longo de um percurso Espaços entre linhas circulares ao longo de um percurso		
S15	Temos a cabeça, a roda <u>de saída</u> , o topo, as laterais, as cabines de <u>recolha</u> [circunferências ao longo do perímetro do rectângulo de jogo], uns chamavam-lhes as raias, cada um dava o seu nome... Aqui [num dos topos do rectângulo] encontra-se <u>o jogador que dá a partida da chona, do lado inverso [no mesmo topo] encontra-se o que lança a chona... “grelha de partida”</u> . <u>corre e segue a linha</u> ... Aqui mais ou menos ao centro temos uma roda que vai ser a <u>partida da chona</u> ; em cada canto estará outra roda que é a <u>penalização dos jogadores</u> que estão ou <u>não estão</u> Se bater para fora das laterais é queimado.	Casa para bater/lançar/colocar a chona Linhas circulares ao longo de um percurso Espaços entre linhas circulares ao longo de um percurso Linhas laterais a interditem a queda da chona		

CATEGORIA	Tipo de Terreno	SUB-CATEGORIA	Permanência do espaço de jogo		
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS	
S01	Era temporário pois...	Temporário	Temporário	15	
S02	Não durava nada...	Temporário	Permanente	0	
S03 S04	Era temporário.	Temporário			
S05 S06 S07	Era temporário.	Temporário			
S08	Durava tanto como os riscos feitos com um pau na terra batida.	Temporário			
S09	Não havia campo permanente nenhum...	Temporário			
S10	Era temporário...	Temporário			
S11	As marcações desapareciam, era tudo provisório...	Temporário			
S12	Era temporário...	Temporário			
S13 S14	Era os riscos que fazíamos lá na estrada....	Temporário			
S15	Era temporário...	Temporário			

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Tipo de Terreno	SUB-CATEGORIA	Tipo de Terreno	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01	Era em terra batida e não era direita..		Terra batida ou terreiro	Terra batida ou terreiro	13
S02	Então isso foi aqui no terreiro... Era em areia ou terra....		Terra batida ou terreiro	Alcatrão	2
S03 S04	Terra batida.		Terra batida ou terreiro		
S05 S06 S07	Terra batida.		Terra batida ou terreiro		
S08	terra batida..		Terra batida ou terreiro		
S09	Era terra batida...		Terra batida ou terreiro		
S10	Terra batida...		Terra batida ou terreiro		
S11	Não havia alcatrão, era terra e pedras....		Terra batida ou terreiro		
S12	Terra batida		Terra batida ou terreiro		
S13 S14	Alcatrão		Alcatrão		
S15	Terra batida, na estrada... A terra batida éramos nós que a batíamos		Terra batida ou terreiro		

CATEGORIA		Tipo de Terreno	SUB-CATEGORIA	Unidades de Medida do espaço de jogo	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Sabe, nós não tínhamos um metro, fazíamos as contas com chancas [passos].		Chancas ou passos	Sistema métrico	6
S03 S04	Campo de voleibol		Referências de outros jogos	Chancas ou passos	2
S05 S06 S07	Temos quatro rodas do tamanho de um arco, com um palmo entre cada,		Palmas Referências de outros jogos	Dimensões da estrada	4
S08	entre cada roda era para aí um metro... Cada roda teria meio metro de largo...		Sistema métrico	Palmas	3
S09	A largura era mais ou menos a da estrada, para aí três metros, e o comprimento mais ou menos o dobro... A distância entre as outras era mais ou menos meio metro a setenta centímetros... o tamanho destas aqui era conforme quisessem..		Sistema métrico Dimensões da estrada Função das circunstâncias	Função das circunstâncias	3
S10	As distâncias são de segurança		Função das circunstâncias	Referências de outros jogos	5
S11	...ao longo da estrada...Era a largura da estrada, até à valeta.		Dimensões da estrada		
S12	teriam 50cm, meio metro (ou até metro, metro e meio		Sistema métrico		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S13 S14	A largura era a da estrada (5m), e o comprimento chegava a ser superior a cinquenta metros. Entre cada raia seria um metro, metro e meio..	Sistema métrico Dimensões da estrada		
S15	a medida... depende daquilo [do espaço] que têm... O comprimento atingia os trinta metros...	Sistema métrico Função das circunstâncias		

CATEGORIA		Identificação e Função das Linhas	SUB-CATEGORIA	Zonas de Protecção	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Pondo-a aqui, o que estivesse a correr [do lado dos que batem a chona], parava e perdia [se estivesse fora de uma das casas]. Cada casa era a zona (...) ou roda...		Casas, zonas ou rodas: locais de protecção a percorrer	Casas, zonas ou rodas: locais de protecção a percorrer	9
S03 S04	quando a chona chegasse ao dever teria que estar dentro de uma delas para não ser eliminado.		Casas, zonas ou rodas: locais de protecção a percorrer	Rodas de protecção implicando troca de lugar.	1
S05 S06 S07	Punham-se ao pé das rodas, à espera de ver onde caía a chona... qualquer um podia ir buscar a chona... Quando alguém apanhava a chona, os outros tentavam impedir que pusesse a chona na roda do meio... que não podia ser pisada ou tocada.		Sem zonas de protecção	Sem zonas de protecção	5
S08	Perde quem fica fora dos círculos... Quando a chona era apanhada, os outros tinham que estar nos círculos... Batia-se e fugia-se para outra roda, todos ao mesmo tempo (se não havia tempo, ficavam todos no mesmo sítio)...		Rodas de protecção implicando troca de lugar. Locais de protecção		
S09	[não há]		Sem zonas de protecção		
S10	[não há]		Sem zonas de protecção		
S11	Dentro da prisão era proibido ser tocado com a chona [ser queimado]		Casas, zonas ou rodas: locais de protecção a percorrer		
S12	Quando não conseguia chegar ficava numa destas casas a descansar.		Casas, zonas ou rodas: locais de protecção a percorrer		
S13 S14	aqueles que forem apanhados fora das raiais são queimados		Casas, zonas ou rodas: locais de protecção a percorrer		
S15	cabines de recolha		Casas, zonas ou rodas: locais de protecção a percorrer		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Identificação e Função das Linhas	SUB-CATEGORIA	Zonas Especiais de Espera	
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Morre, morre vinha outro...[para bater]. Enquanto os outros [da equipa do batedor] não corressem, ele nunca mais batia.		Zona onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem interferirem no jogo.	Zona onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem interferirem no jogo.	10
S03 S04	Os outros da equipa do que batia, estavam perto do deveres mas sem interferir no jogo, à espera de vez.		Zona onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem interferirem no jogo.	Sem zona de espera.	5
S05 S06 S07	Temos quatro rodas do tamanho de um arco, com um palmo entre cada... Quando alguém apanhava a chona, os outros tentavam impedir que pusesse a chona na roda do meio... que não podia ser pisada ou tocada		Sem zona de espera.		
S08	[não há]		Sem zona de espera.		
S09	Quando perdia um, entrava outro.		Zona onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem interferirem no jogo.		
S10	[não há]		Sem zona de espera.		
S11	[Os prisioneiros do lado do que lança, ficavam a ver o jogo, à espera sem intervir, até que mudassem de posição] Exacto era isso mesmo.		Zona onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem interferirem no jogo.		
S12	Os que estavam por fora [da equipa do beto], não faziam nada, só estavam a ver e à espera de vez.		Zona onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem interferirem no jogo.		
S13 S14	[os da equipa que bate] estavam aqui funtos [junto ao molho] em fila, depois entravam na raia...		Zona onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem interferirem no jogo.		
S15	Os jogadores à espera de entrar, estavam de um dos lados, do lado do que bate, ao fundo do rectângulo, na “grelha de partida”.		Zona onde elementos de uma equipa aguardam por vez de jogar, sem interferirem no jogo.		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

CATEGORIA		Identificação e Função das Linhas	SUB-CATEGORIA	Zonas Especiais de Lançamento/Batimento/Colocação do Projectil	RPS
SJS	INDICADORES		RESULTS	AGRUPS	
S01 S02	Zona de partida... A roda onde se colocava a chona era o deveres...	Deves: local de lançamento/batimento/colocação da chona	Deves: local de lançamento/batimento/colocação da chona	Deves: local de lançamento/batimento/colocação da chona	4
S03 S04	A meio de um dos lados mais pequenos ficava o deveres, sítio onde se batia a chona e aonde esta tinha que regressar depois de ser apanhada.	Deves: local de lançamento/batimento/colocação da chona	Roda de marcar ponto: lançamento/batimento/colocação da chona.		3
S05 S06 S07	Um com o pau levanta a chona colocada na roda do meio... Quando a chona regressava à roda do meio...	Roda de marcar ponto: lançamento/batimento/colocação da chona.	Marca ao meio para indicar o lançamento da chona		1
S08	A meio fazíamos uma marca para indicar o local de onde se lançava a chona....	Marca ao meio para indicar o lançamento da chona	Rodas:as duas mais próximas do deve cada uma para o batedor ou o lançador. Deve: colocação da chona		1
S09	Quando a chona regressava ao deve era um ponto	Rodas:as duas mais próximas do deve cada uma para o batedor ou o lançador. Deve: colocação da chona	Deve: colocação da chona Rodas: cada uma para o batedor ou o lançador		1
S10	Os dois colocavam-se cada um no respectivo círculo. Colocando a chona no deve, ganha um ponto.	Rodas:as duas mais próximas do deve cada uma para o batedor ou o lançador. Deve: colocação da chona	Local onde se dá o lançamento/batimento/colocação da chona, sem nome específico.		1
S11	estava aqui um cavalheiro, e aqui outro, atirava-lhe com o beto, de um lado ou do outro...	Local onde se dá o lançamento/batimento/colocação da chona, sem nome específico.	Molho: local de lançamento/batimento/colocação da chona, fim do percurso.		1
S12	Se o do beto chegasse ao molho, marcava ponto...	Molho: local de lançamento/batimento/colocação da chona, fim do percurso.	Raias ou circunferências: as duas mais próximas do molho são respectivamente para o batedor e o lançador. Molho ou raia do beto: local de lançamento/batimento/colocação da chona.		2

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S13 S14	Aqui assim nestas raias um está dum lado com o pau e do outro lado estava o outro com a chona.	Raias ou circunferências: as duas mais próximas do molho são respectivamente para o batedor e o lançador. Molho ou raia do beto: local de lançamento/batimento/colocação da chona.	Rodas, cabines de recolha, ou raias: as duas mais próximas do molho são respectivamente para o batedor e o lançador. Roda de saída, partida da chona, grelha de partida na cabeça: local de lançamento/batimento/colocação da chona.	1
S15	Aqui mais ou menos ao centro temos uma roda que vai ser a partida da chona... Aqui, encontra-se o jogador que dá a partida da chona, do lado inverso [no mesmo topo] encontra-se o que lança a chona...	Rodas, cabines de recolha, ou raias: as duas mais próximas do molho são respectivamente para o batedor e o lançador. Roda de saída, partida da chona, grelha de partida na cabeça: local de lançamento/batimento/colocação da chona.		

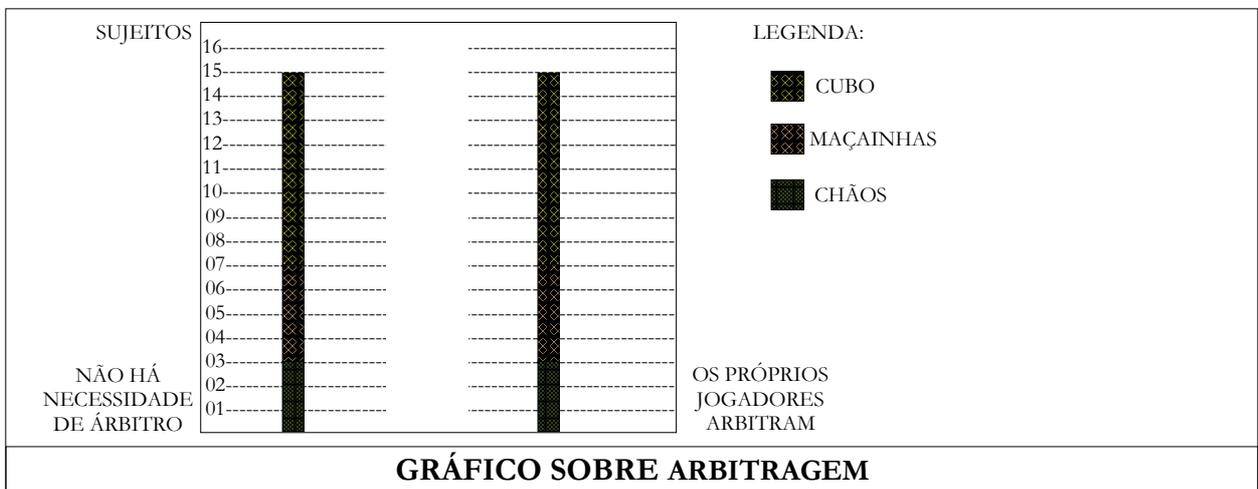
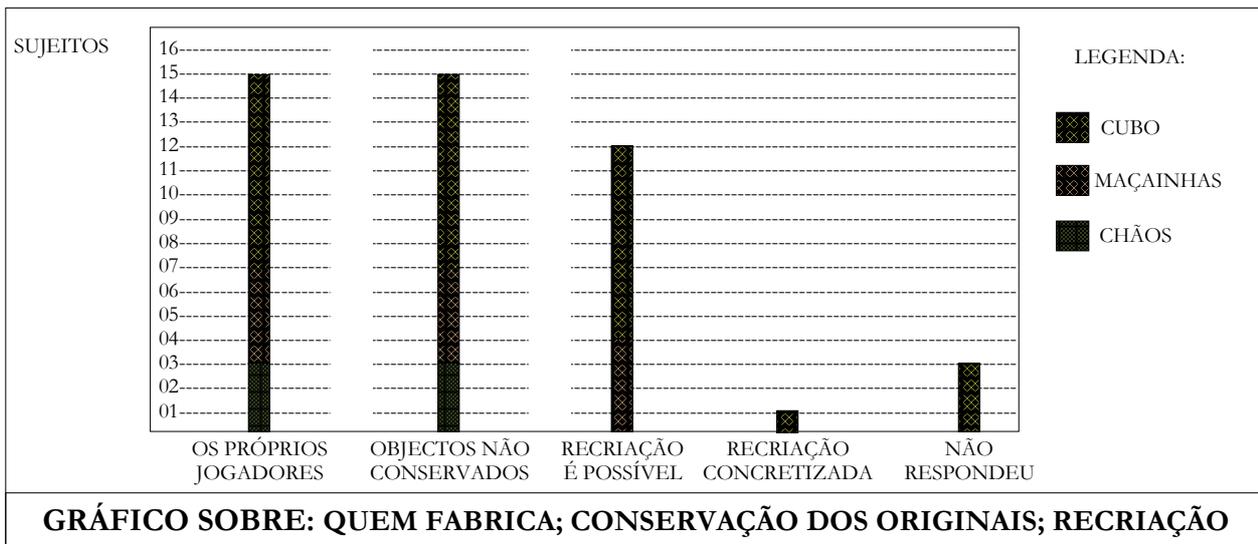
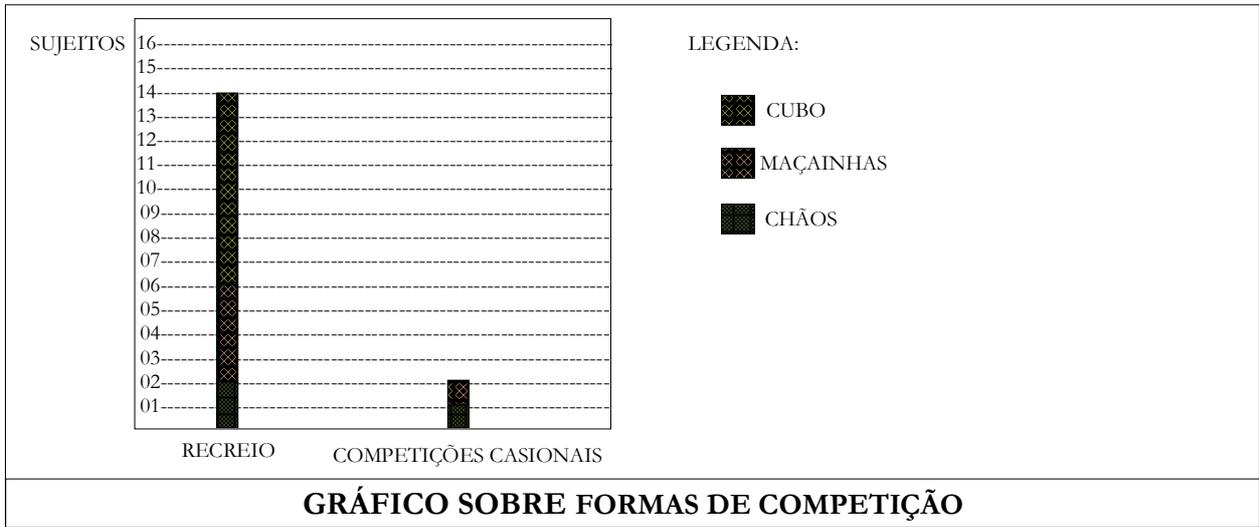
CATEGORIA	Identificação e Função das Linhas	SUB-CATEGORIA	Zonas exclusivas de interdição ou eliminação	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Morria! [num espaço entre as casas]	Espaços fora das casas	Espaços fora das casas	10
S03 S04	Se achona fosse apanhada ainda no ar... esse batedor era eliminado onde que estivesse.... salvo se estivesse numa das casas...	Espaços fora das casas	Todo o terreno quando a chona é recuperada no ar	2
S05 S06 S07	Quem pisasse a roda do meio perdia.	A roda central	A roda central	3
S08	...e tinham que estar todos dentro de uma roda...	Espaços fora das casas	Espaço interior delimitado pelas várias casas	1
S09	[Só] quando a chona cai dentro do espaço delimitado pelas várias casas, os jogadores podem ir directamente buscá-la.	Espaço interior delimitado pelas várias casas	Não há	1
S10	[Não há]	Não há	As zonas laterais, se a chona lá cair	1
S11	Dentro da prisão era proibido ser tocado com a chona	Espaços fora das casas		

JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.

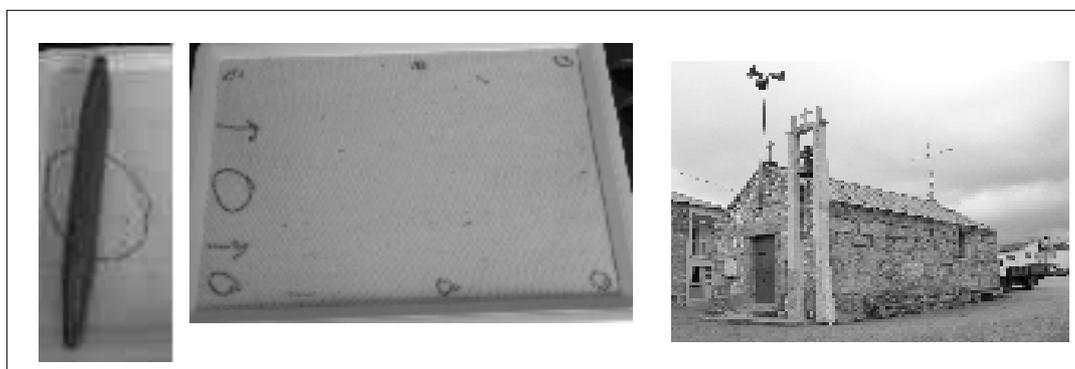
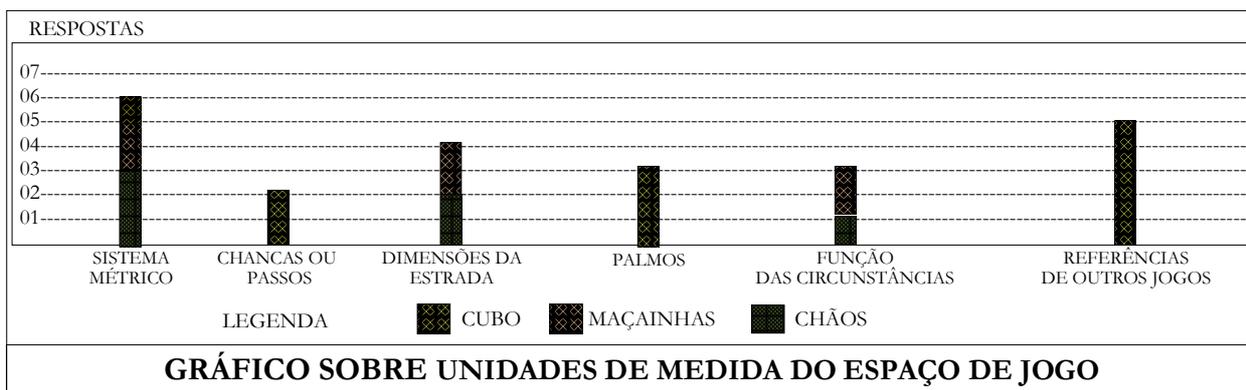
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S12	Os que iam buscar a chona iam sempre por fora do terreno de jogo, salvo se a chona caísse dentro do mesmo	Espaços fora das casas Espaço interior delimitado pelas várias casas		
S13 S14	...aqueles que forem apanhados fora das raiais são queimados	Espaços fora das casas		
S15	Se bater para fora das [linhas] laterais é queimado... se estiver na recolha, está certo, se não estiver, é penalizado.	Espaços fora das casas As zonas laterais, se a chona lá cair		

CATEGORIA	Identificação e Função das Linhas	SUB-CATEGORIA	Zona exclusiva de espera para os jogadores eliminados	
SJS	INDICADORES	RESULTS	AGRUPS	RPS
S01 S02	Morre, morre vinha outro...[para bater]. Enquanto os outros [da equipa do batedor] não corressem, ele nunca mais batia.	Não especifica zona de espera exclusiva para os eliminados	Refere zona de espera exclusiva para os eliminados	1
S03 S04	Quem fosse eliminado já não entrava no jogo.	Não há zona de espera exclusiva para os eliminados	Não especifica zona de espera exclusiva para os eliminados	4
S05 S06 S07	Quem pisasse a roda do meio perdia...	Não há zona de espera exclusiva para os eliminados	Não há zona de espera exclusiva para os eliminados	10
S08	se não estivessem, saíam do jogo.	Não há zona de espera exclusiva para os eliminados		
S09	Quando perdia um, entrava outro. Por exemplo: eu estava com o beto, mas se perdia, o outro passa a apanhar o beto e eu jogava a chona, trocava, de posições	Não há zona de espera exclusiva para os eliminados		
S10	Termina por acordo ou quando um dos jogadores atingia os pontos combinados	Não há zona de espera exclusiva para os eliminados		
S11	Ganhavam quando estivessem todos [os da equipa do que bate] limpos [não tivessem sido queimados, ou quando tivessem sido salvos por um companheiro]	Não há zona de espera exclusiva para os eliminados		
S12	ficava logo desclassificado. [se mais de metade do elementos da equipa falhassem, perdiam o jogo]	Não há zona de espera exclusiva para os eliminados		
S13 S14	Quando eram queimados, mudavam de funções...	Não especifica zona de espera exclusiva para os eliminados		
S15	O que foi penalizado sai do rectângulo [não ocupa roda], [e só entra se for libertado por um companheiro] e fica recolhido. Os penalizados ficam cá para trás [fora da zona de saída].	Refere zona de espera exclusiva para os eliminados		

5. FIGURAS E GRÁFICOS



JOGO DO BETO NO DISTRITO DE GUARDA: ESTUDO NA FREGUESIA DE MAÇAINHAS.



A Figura central mostra o esquema do espaço de jogo desenhado por um Sujeito de Cubo. A forma como se colocava a chona paralela ao lado menor do rectângulo de jogo é representada pela Figura da esquerda. A Figura da direita é relativa ao Largo da Senhora da Póvoa.



As três Figuras à esquerda, mostram esquemas do espaço de jogo desenhados pelos Sujeitos de Maçainhas. A Estrada Nacional que atravessa parte de Maçainhas é representada na figura da direita.



As Figuras à esquerda mostram os esquemas do espaço de jogo desenhados por Sujeitos de Chãos. A Figura da direita mostra a Estrada Nacional que passa por parte de Chãos.



