

Importa que o departamento de Arqueologia do Instituto Português do Património Cultural promova e oriente, as escavações e os restauros daquilo que entenda ser possível fazer-se.

Convenientemente orientados alguns alunos das escolas de Moncorvo, especialmente dos últimos anos do seu liceu, prestariam certamente bons serviços se forem chamados a participar nos trabalhos a realizar no estudo e valorização das velhas ruínas da Derruída ou Vila Velha de Santa Cruz da Vilaríça.

Instituto de Antropologia «Dr. Mendes Correia»  
Faculdade de Ciências — Universidade do Porto  
Agosto de 1983.

J. R. DOS SANTOS JÚNIOR \*

Prof. Jub. de Antrop. e Sociologia da F. C. U. P.  
Bolsheiro do Inst. Nac. de Investigação Científica  
Presidente da Soc. Portug. de Antropologia

\* Quinta da Caverneira — Águas Santas — 4445 Ermesinde.

---

### O Jogo da Bola em Quintã

Freguesia do Concelho de Vila Real — Trás-os-Montes

Nas aldeias de entre Marão e Albão, na década de trinta, altura da minha meninice, o *jogo da bola* constituía o polo de atracção dos homens, tanto casados como solteiros. Era sobretudo pelas tardes domingueiras que se jogava em tom solene, com os melhores desportistas da aldeia e até os mais afamados das povoações circunvizinhas. Também se jogava pelas horas de sesta, mesmo em dias de estio; e ainda em quaisquer momentos de vagar, quando a azáfama das lides do campo abria clareira ao descanso.

Outros desportos havia, todos eles com o normal interesse, mas o *jogo da bola* era, nessa altura, o desporto-rei.

Os taberneiros puxavam a brasa para a sua sardinha, procurando fazer o jogadoiro nas proximidades da taberna, com o intuito da venda das garrafas ou das canecas de vinho ou das rodadas de copos, como era usual.

O *jogo da bola*, hoje, creio que está totalmente em desuso, apesar de ter sido popularíssimo e empolgante. Apaixonava os intervenientes e a própria assistência, sempre numerosa. Era aparatoso, violento, reclamando habilidade e arte e também um pouquinho de boa sorte. Em plena segunda grande guerra ainda se praticava. Por essa altura já eu tinha pulso de modo a tomar parte activa neste desporto. Variadíssimas vezes me entretive em minha terra natal, pelas horas de sesta, no jogadoiro da Costarela. O local, optimamente escolhido por meus companheiros de infância, ficava a dois passos de casa e sob a frondosa ramagem dos castanheiros seculares, pertencentes à vizinha senhora Benedita de Baixo.

\*

\* \*

O jogadoiro é um sulco escavado no chão, uma espécie de valeta côncava que poderá ter aproximadamente 70 cm de largura, com a profundidade mínima de 25 cm e a extensão de mais ou menos 20 a 30 m.

A depressão costuma ser levemente a subir do ponto de lançamento da bola para o topo. Neste coloca-se uma grande lage a servir de anteparo à bola ou então uma tábua, quando não exista qualquer suporte natural, v. c., uma barreira de terra.

\*

\* \*

Vi no jogadoiro da contígua povoação de Pousada, à porta da taberna do Afonso Dias, uma tábua nessa função. A bola,

ao bater nela, provocava o som de um tiro de espingarda denunciado a longa distância, ouvindo-se em Quintã como ao pé.

\*  
\*   \*  
\*

A poucos centímetros do anteparo, bem ao centro do jogadoiro, coloca-se o pino vinte. À distância aproximada de uns 60 cm, para o interior do teatro do jogo, colocam-se, em três

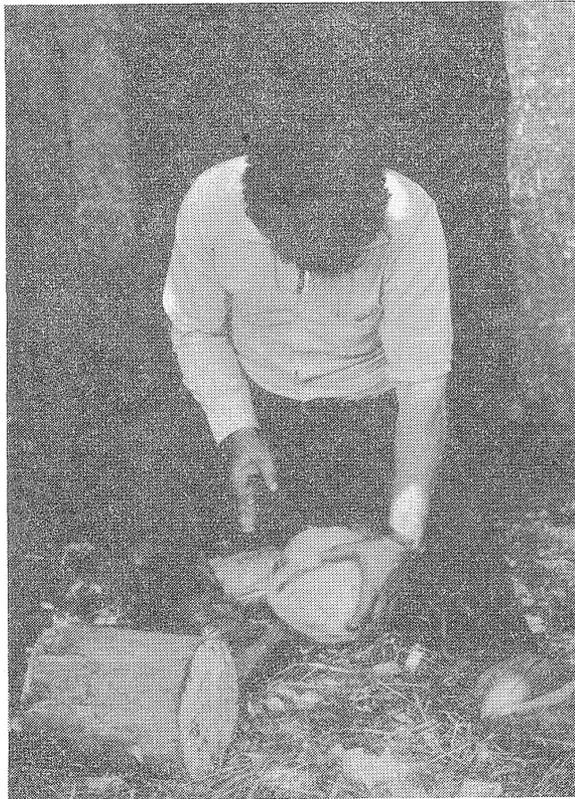


Fig. 1 — Fazendo a bola de um troço de pinheiro.

carreiras paralelas, os outros nove pinos. Ocupam estes nove pinos uma área de cerca de 30 cm ao longo do jogadoiro, por 30 ou 35 cm.

Os pinos, é costume serem feitos de troços de pinho ao natural, às vezes com a própria casca, serrados pelos nós que lhes dão uma base mais ampla, para melhor se colocarem de pé. Têm à volta de 30 cm de comprimento, 5 ou 6 de diâmetro, sendo «aguçados» como um lápis na ponta mais delgada. Tomam assim o aspecto de lápis agigantados.

«O pino vinte» é mais corpulento. Costuma, em altura, ter mais uns 10 cm que os outros nove, sendo na base, o diâmetro de 7 ou 8 cm, sempre mais largo do que eles. A sua ponta é sempre talhada em flâmula.

\*  
\*       \*

Mais raramente, vi alguns pinos feitos de bidoeiro e também de carvalho.

\*  
\*       \*

À frente dos nove pinos, coisa de mais ou menos 15 cm, faz-se a risca bem sinalizada no terreno, pois é coisa essencial para a contagem dos tentos ou pontos. Esta risca abrange toda a largura do jogadoiro. É bem visível e aprofundada, tendo por vezes dois pequenos marcos, um de cada lado, a assinalar a linha de contagem ou de demarcação para a valorização dos pinos.

\*  
\*       \*

A bola será do tamanho da cabeça de um homem. Costuma ser feita de madeira de pinho, escolhendo-se um troço com a secção dos nós, para resistir mais tempo aos embates contra o

anteparo e não se desfazer em poucas semanas. Feita com a madeira verde, fica bastante pesada para o efeito; mas por isso mesmo, em secando lentamente na acção continuada do jogo, como que se adapta àqueles estremeções violentos. A própria seiva é obrigada a acudir à superfície e a torná-la macia e capaz de uma certa reacção contra os choques. Desta feita consegue a duração de alguns anos.

É que se a bola for feita da mesma madeira, mas já seca, há o risco de se esboroar logo aos primeiros choques contra a pedra da cabeceira do jogadoiro.

Também se usam bolas de carvalho ou freixo, embora muito raramente.

O peso desta esfera rondará pelos 4 quilos.

\*

\* \*

## O LANÇAR DA BOLA

Não se abarcando com uma só mão, o seu lançamento é fruto de equilíbrio um tanto ou quanto engenhoso e artístico, obrigando a tomá-la com ambas as mãos. Sendo feita por qualquer carpinteiro artesanal, este esmera-se para que ela seja o mais redonda possível. No entanto, há sempre uma depressãozinha aqui ou acolá. E essa, toda a gente a procura para colocação do dedo médio, pois redonda numa grande ajuda tanto para o equilíbrio como para maior rendimento em velocidade.

Cada jogador tem o seu próprio estilo, e o público olha muito às extravagâncias deste ou daquele, tornando-se notórios os olhos faiscantes de uns, os gestos nervosos de outros, o saltitar miudinho, após o despedir da bola, etc., etc.

Eleva-se geralmente a bola com ambas as mãos acima do ombro esquerdo, para a acompanhar ainda com elas ambas em parte da descida, na tomada do balanço elíptico, recuando depois

só na mão direita da cintura para trás, pela direita do joelho direito. O lançamento faz-se com violento impulso, ora mais longo, ora mais curto, segundo os cálculos de cada um.



Fig. 2 — Jogadoiro improvisado na Eira dos Costas contra o canastro do milho, com cerca de 20 m de comprimento. Os pinos: um lanço de bola.

Costuma ter-se em consideração o maior ou menor peso da bola e as condições mais ou menos favoráveis do piso nos sítios onde a bola principia a rolar. Pode haver sítios mais delectosos a favorecer o deslize da bola, ou afloramentos da rocha como transtorno ao seu rolar.

É muito frequente surgirem jogadas em que a bola se desvia do leito do jogadoiro, indo estabelecer o pânico entre a

assistência, por normalíssimo costume em grupos numerosos, a um e outro lado do jogadoiro, à beira dos pinos, a tomar parte na contagem e a sentir como se fora com todos e cada um a teima pela vitória.

\*

\* \*

A fama dos jogadores, quando habilidosos e possantes, leva às vezes o público a tomar partido, favorecendo geralmente os mais débeis e os de jogadas certeirinhas, embora menos aparatosas. Todavia as exclamações nascem espontaneamente como prémio para as boas jogadas, tanto dos valentões como dos menos dotados de força.

No meio de tanto ingénio, será pela mão da sorte que advirá o factor mais decisivo.

Nem o jogo seria jogo sem perigos nem incertezas. As surpresas que desenrola propiciam as maiores sensações. E estas serão talvez a sua vida e razão de ser.

## COMO SE JOGA

Antes de mais importa saber que, num lançamento de bola, esta vale dez tentos ou pontos, se tombar ao menos um pino; e não vale tento algum, se não tombar nenhum pino.

Cada pino que se tombe vale dois tentos se ficar antes da risca ou sobre ela, se for projectado para além da risca, vale dez. Na dúvida, faz-se com um pino o avivar da risca. Se o pino tombado acusar o toque do outro com que se tira a prova, esse pino «não está livre» (da risca) e por isso apenas vale dois tentos.

O vinte, como o seu nome indica, vale vinte pontos todas as vezes que seja derrubado ou pela bola ou pelos outros pinos ou por areias projectadas.

## UMA PARTIDA

Comummente jogam quatro pessoas, podendo também, o que é mais raro, jogar só duas.

Combinam ou desafiam-se dois parceiros contra outros dois. Também se pode resolver a escolha de parceiros mediante um lançamento. O que maior número de pontos fizer, escolhe o parceiro. Ao escolher, vai a preferência ou para o maior amigo ou para o melhor jogador.

Os quatro jogadores «levantam» os pinos. «Levantá-los» ou «erguê-los», é operação que interessa aos parceiros a quem pertence o lançamento, pois há conveniência, segundo as previsões e os gostos, em colocá-los ou mais para o centro ou mais para as bordas, uns 4 cm para cada lado, o que pode ser muito importante.

Quem vai começar, tem mais vantagem em relação aos parceiros contrários.

Suponhamos:

O primeiro lançamento deu como resultado ficarem dois pinos tombados sobre a risca, sendo outros dois levados, indo embater contra o vinte que derrubaram, ficando ambos junto dele.

A contagem é a seguinte: vinte do vinte, mais dez da bola, somam trinta pontos, ditos «trinta de baixo», metade do jogo, também, na gíria, «meia vaca»; os dois pinos livres valem vinte e dois por livrar são mais quatro. Total: vinte e quatro de cima.

Imagine-se que no seguinte lançamento, que pertence ao parceiro contrário, foram tombados seis pinos, ficando também dois livres, mas sem derrubar o vinte. A contagem é: vinte pontos dos dois pinos livres, mais dez da bola, «meia vaca»; mais quatro pinos em baixo, por livrar, perfaz oito de cima.

Vem a terceira jogada que pertence ao parceiro do que fez o primeiro lançamento. Imaginando que a bola, ao ser arremessada, foi embater na meia encosta do jogadoiro, seguindo

de borda em borda e sem tocar em pino algum. Chama-se a isto dar um descarte. E então iria o quarto interveniente fazer o seu primeiro lançamento, a ver se completaria a jogada do companheiro. Ora se a bola ao passar, apenas com o vento da deslocação do ar tombasse um pino, na terceira jogada, já não era descarte. E nesse caso somam apenas mais dois tentos aos vinte e quatro de cima que já tinham da primeira jogada, porque a bola só se conta uma vez em cada jogo.

Vai agora fazer o quarto lançamento o parceiro do que jogara em segundo lugar e que tinha feito oito de cima, à procura do «remate». Por azar, a bola deu «ũa çapoilada» contra o chão, perdeu a força, indo saltar para a base dos pinos, à conta de umas areias, ficando ali travada. É considerada uma vergonha tal jogada. E desde que a bola não ultrapasse a risca, não fica livre, e por isso a jogada perde todo o valor, nada contando. Surge em consequência o escárnio dos assistentes que aproveitam a ocasião para o chicotear humorístico: «Deixaste-la chocar os ovos»... «cincaste»... «fizeste coisa pior do que xi-xi»...

Trata-se de uma competição desportiva, entretenimento sempre agradável, um passar de horas de alegria e satisfação, com as boas graças do deus Baco, o jovial amigo, aquele que repõe as bagadas de suor através das gotas rosadas do néctar dos sonhos e dos retemperos.

Sendo assim, vai à procura do complemento do jogo, precisamente aquele que o havia começado.

— «Bou-me lá ber si o acabo».

E desse lança desprezencioso nasceu uma espantosa jogada: quatro pinos livres e o vinte no chão: sessenta pontos, quando só faltavam seis.

O segundo jogo pertence agora ser começado pelo que fez a segunda jogada, pois conserva-se sempre a ordem do início.

Para este lançamento, imaginemos que houve o seguinte resultado: três pinos tombados e livres, com o vinte também caído. É o jogo completo: «Está de ãa vez», dizem.

O vinte e a bola, são trinta de baixo; e os três pinos livres perfazem os trinta de cima.

Quando à primeira jogada de qualquer jogo se conseguir fazê-lo completo, com a bola, diz-se que «está de três». Nesse caso vai o adversário tentar fazê-lo de quatro, ou seja: se fizer

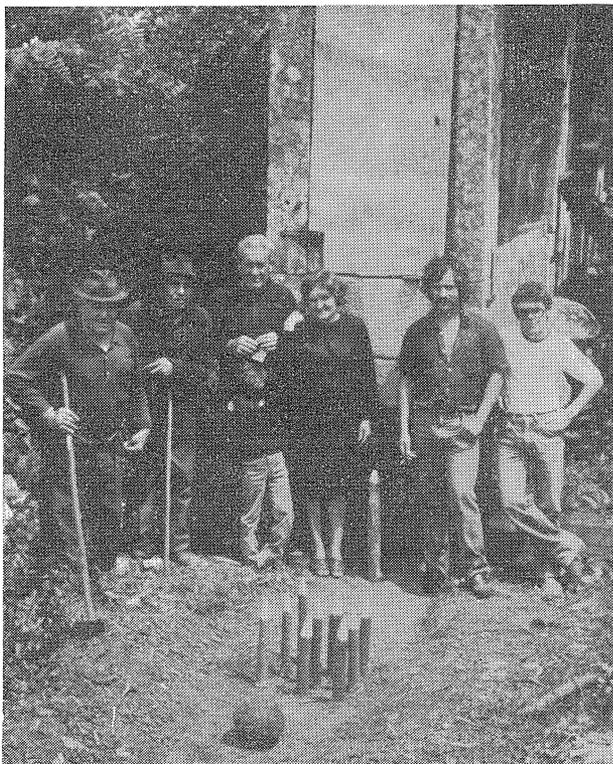


Fig. 3 — Pormenor do jogadoiro em que se realça a colocação dos pinos.

os sessenta pontos sem a bola, sem contar os dez tentos da bola, prevalece a sua vitória sobre o que apenas fizera os sessenta pontos contando a bola.

Surge então este termo da gíria: «Roubou-lho»!

Indo jogar para quatro (quatro pinos livres ou o equivalente: três livres e mais cinco tombados, mas por livrar, e o vinte caído também) e não o conseguindo, prevalece a vitória do que fizera os «três i ó binte». E então, o colega do que tentou roubar, de quatro, o segundo jogo, vai começar a «negra». Assim se chama o terceiro jogo: «a negra». Mediante ele, apura-se o vencedor da partida.

\*

\*      \*

Anote-se, acerca da importância deste jogo, como existem ainda três dos quatro jogadores na Lagoa da Quintã.

\*

\*      \*

No passado mês de Julho improvisei um jogador em Quintã, na eira dos Maios, com a ajuda de familiares e vizinhos, para ilustrar este trabalho com algumas fotografias. A bola e os pinos foram feitos à la diable pelos antigos jogadores: Américo Costa, José Costa, Albertino, e meu irmão José.

Fomos abrir novamente a página do velho desporto-rei em Quintã. O povo aceitou novamente este formidável desporto. Jogou todo o verão, e por vezes até às duas da manhã. Os aficionados das redondezas ali têm ido também, ajudando a ressuscitar o mais lindo de todos os jogos de Quintã. Muito me alegro com a notícia ouvida de um irmão, ao regressar do Brasil, no passado mês de Setembro.

ANTÓNIO DA EIRA \*

Professor na Escola Preparatória de Rates, Póvoa de Varzim  
Sócio da Soc. Portug. de Antrop. e Etnologia

\* Bairro Agro Velho, 2 — Aver-o-mar, — 4490 Póvoa de Varzim