

ÍNDICE DE QUADROS

Quadro I

- Classificação dos jogos segundo Callois 6

Quadro II

- Informação a retirar das entrevistas 17

Quadro III

- Materiais do Cambeta 33

Quadro IV

- Quadro dos campeões do Cambeta 42

INTRODUÇÃO

Os jogos foram sempre um motor de socialização do ser humano; como actividade lúdica começaram por ser manifestações culturais de demonstração de força, passando depois a meras actividades recreativas nos tempos livres, que pelo desenvolvimento cultural do homem, foram modificados e adaptados a novos locais, passando essas modificações pela mudança de materiais e muitas vezes pelo surgimento de novas regras.

Os jogos são um apoio fundamental a toda a actividade do homem pelos seus contributos favoráveis no domínio da saúde, ocupação de tempos livres, desenvolvimento da personalidade, capacidades físicas e habilidades e a capacidade de solucionar problemas; são também importantes como reforço das relações sociais a nível de família, grupo e até de comunidade. Eles podem consistir numa simples actividade para a qual apenas se torna necessária a presença física dos intervenientes, ou postular a necessidade de manipular objectos mais ou menos complexos. É característica dos jogos tradicionais terem como constituintes materiais simples, sendo exemplo o jogo do Bete que será o alvo de estudo deste trabalho, materiais estes comuns ao entorno social do grupo que o pratica.

Assim, este trabalho surge no sentido de analisar e interpretar tudo aquilo que diz respeito a um jogo tradicional e popular no Brasil, dando realce à importância do mesmo, não se possuindo acerca dele muitos conhecimentos, mas que se pensa poder ter sido levado de Portugal para aquelas terras. Pretendemos estudar a sua origem e dinâmica no que diz respeito aos elementos estruturais do jogo e também fundamentar a importância dos jogos para as sociedades e suas culturas

Esta expressão lúdica, como poderemos ver ao longo do trabalho, é simples no sentido da competição, mas também complexo na sua classificação final, pois embora preservando as suas características de divertimento, permite a dinamização dos seus elementos com vista à competição. Requer por parte de quem o pratica muita agilidade, desenvolvendo capacidades físicas como a força, velocidade, percepção espacial e coordenação motora. Como factor aliciante, o jogo fomenta o fair-play e o espírito de equipa, qualidades que qualquer profissional potencial educador de valores de desporto procura num jogo.

O nosso trabalho compõe-se de quatro capítulos tendo como objectivo o estudo pormenorizado de um jogo tradicional “Jogo do Bete”.

No primeiro capítulo apresentaremos uma revisão da literatura onde iremos abordar diferentes definições de jogo ao longo dos anos, divisões dos jogos e sua classificação, tudo isto segundo variadas teorias de diversos autores buscando ainda clarificar a diferença entre jogos tradicionais e jogos populares, inserindo em toda esta descrição o nosso objectivo, o estudo do jogo do Bete. Iremos descrever aquilo que nos foi possível encontrar sobre a história do jogo no Brasil, diversos relatos de jogos idênticos existentes noutros países e suas características, bem como as diferenças e semelhanças em todas as fontes que pesquisámos, apresentando ainda uma visão histórica do jogo através dos seus intervenientes, analisando as variações do nome, objectivos, tempo de jogo e material do jogo do Bete ao longo dos tempos. Ainda neste capítulo apresentamos a caracterização e a história da cidade de Alfenas, onde se pratica o jogo do Bete correntemente.

No segundo capítulo, ao qual chamamos metodologia, apresentamos elementos metodológicos utilizados para o desenvolvimento do nosso estudo, falando do objectivo principal que se baseia numa análise e interpretação do jogo do Bete na cidade de Alfenas, da delimitação do estudo e das diferentes técnicas utilizadas, como a análise do conteúdo, entrevistas, solicitação de informação via Internet sobre alguns aspectos do jogo que suscitaram dúvidas e observação de vídeos, bem como todos os procedimentos utilizados nos quais evidenciamos a recolha de informações.

No capítulo três apresentamos os resultados analisados em função dos dados recolhidos através das técnicas utilizadas no capítulo anterior dividindo-se este em três grandes blocos abordando no primeiro a história do jogo do Bete como actividade lúdica, no segundo bloco estudaremos a desportivização do nosso objecto de estudo, jogo do Bete, através de uma explicação de como ao longo dos anos os jogos se tornaram desporto, por último, mas não menos importante, analisaremos aspectos estruturantes do Cambeta – Campeonato de Bete de Alfenas sendo este bloco constituído por diversas divisões: locais de pratica e de desenvolvimento do Cambeta, características do camponato, sistema de competição em que se apoia, explicando-o, pois entendemos ser ele o motor da criação da estrutura de um desporto que era jogo tradicional, os seus árbitros, jogadores e suas funções e localizações, infracções, penalizações e características do jogo. Dentro destas últimas

iremos descrever os objectivos, materiais, equipamento, tempo, espaço, outros elementos estruturantes do Cambeta, pontuação, descrição do jogo e regras do jogo,. Terminaremos este terceiro capítulo com uma referência aos aspectos sócio-culturais do Cambeta e ao seu histórico de campeões.

No quarto e último capítulo, apresentaremos as conclusões deste trabalho concluindo desde já que nos foi difícil descrever a história e origem deste jogo, pois as pessoas da cidade de Alfenas não conhecem o seu passado e também que este jogo sofreu um processo de desportivização ao longo dos tempos evidenciando a sua evolução.

I - REVISÃO DA LITERATURA

Utilizando diversas fontes informatizadas, bibliográficas, documentais, vamos, neste capítulo, melhorar a análise de um jogo que é pouco conhecido tanto na sociedade portuguesa como brasileira, descrevendo o jogo e seu significado segundo diversos autores, diferentes tipos de jogos, distinção entre jogo popular e jogo tradicional, história do jogo do Bete e de todas as suas características.

1.1 – JOGO

Ao longo dos tempos, vários têm sido os autores que tentam definir unânimemente a palavra jogo, procurando incluir e descrever nela todas as suas características, tipos e diversidade. Apesar da definição de Huizinga ser a mais conceptual e mais aceite, é considerada demasiado ampla e ao mesmo tempo restrita, pois não inclui os jogos de apostas e de azar – jogos Alea; assim, existem outras que merecem ser realçadas para podermos perceber os vários pontos de vista do mesmo.

Callois e Huizinga são concordantes ao afirmar que o jogo é uma acção livre, regulamentada e fictícia limitando-se a falar do jogo não incorporando o individuo no seu significado.

Uma definição a realçar é a de Jorge Crespo (1979) que diz que *“o jogo é uma atitude mental perante a actividade que permite, pela tomada de consciência de todos os factores condicionantes, procurar o máximo de domínio de si, enquanto agente e de todo o envolvimento, numa acção que é voluntária e visa satisfação de uma necessidade (física, intelectual, psicológica), procurando o praticante alcançar o prazer.”* Assim podemos dizer que Crespo difere dos dois autores anteriores pois vai além das características do jogo, visando alcançar aspectos físicos e psicológicos buscando identificar aquilo que o jogo oferece ao indivíduo como pessoa.

1.2 – CLASSIFICAÇÃO DO JOGOS

Existe uma imensa diversidade de jogos, para os quais tem havido inúmeras tentativas de agrupamento, podendo no mesmo lugar realizar-se vários, servidos pelo mesmo instrumento.

Roger Callois (1990) classificou-os de acordo com o papel principal que desempenhavam, **Agôn** – competição, **Alea** – sorte, **Mimicry** – simulacro e **Ilinx** – vertigem, tendo estas categorias, características que se interpenetram e são por seu lado interpenetradas por um maior ou menor componente da diversão (**Paidia**) ou de inteligência/ordem (**Ludus**)

	Agôn (Competição)	Alea (Sorte)	Mimicry (Simulacro)	Ilinx (Vertigem)
PAIDA Algararra Agitação Risada ↑	Corridas Lutas Etc. Atletismo } Não regulamen tadas	Lengalengas Cara ou coroa Apostas Roleta Lotarias simples compostas ou transferidas	Imitações infantis Iluminismo Bonecas, brinquedos Mascaras Disfarces Teatro Artes de espectáculos em geral	«piruetas infantis» Carrossel Baloço Valsa Volador Atracões das feiras Ski Alpinismo acrobacias
↓ Papagaio «Solitário» Paciências Palavras Cruzadas LUDUS	Boxe Esgrima Futebol Competições desportivas em geral			

N.B. – Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento *paidia* é sempre decrescente, enquanto que o elemento *ludus* é sempre crescente.

Quadro I – Classificação dos jogos segundo Callois

Macintosh, citado por Jorge Crespo (1979), apresenta uma diferente classificação, onde a primeira categoria inclui jogos que permitam uma afirmação da capacidade do praticante perante os outros, quer individualmente quer em grupo; na segunda, os que implicavam combate físico; na terceira, tipos de desportos mais aventureiros, como escalar e esqui e na quarta e última categoria, actividades como dança ou formas que não têm como atitude principal demonstrar agilidade e facilidade de expressão como forma de afirmação.

Encontramos, na Monografia de Maria Otília Colaço (1999), uma citação a Culin e à sua divisão dos jogos em rituais e não rituais, de sorte e que não dependem da sorte, de habilidade corporal e de habilidade motora.

Na classificação de jogo Piaget apresenta diferentes estádios de desenvolvimento:

- ↪ **Jogos de exercício** – normalmente de crianças com idades de até 18 meses, compreendendo exercícios de repetição, por puro prazer, de comportamentos que a criança já aprendeu;
- ↪ **Jogo simbólico** – em crianças com idades compreendidas entre os 2 e 6 anos de idade. Estes jogos surgem quando a criança já é capaz de efectuar a representação simbólica, isto é representar objectos e acontecimentos ausentes;
- ↪ **Jogos com regras** – surgem nas crianças por volta dos 7 anos de idade, onde aparece uma crescente socialização do pensamento da criança, conduzindo à substituição do símbolo lúdico individual por regras.

Noutra monografia, Mário Maia (2002) cita Maria da Graça Guedes e a sua tentativa de classificar os jogos tradicionais fazendo uma distinção entre jogos de interior que são todos aqueles que não podem ser realizados ao ar livre, salvo em condições especiais (agilidade e força, inteligência ou adivinhação, sociedade), jogos de pátio todos estes podem ser realizados no exterior ou dentro de um ginásio, onde predominam os jogos realizados pelas crianças (corrida e perseguição, equilíbrio e destreza, força-luta, levantar e transportar) e jogos de rua e campo que são todos aqueles que são realizados por adultos ou crianças e que necessitam de espaço suficiente para que a sua prática não se torne perigosa. Estão também incluídos os que se realizam em épocas específicas (ataque e defesa, equilíbrio, força, lançamentos e competição).

1.3– JOGOS TRADICIONAIS VERSUS JOGOS POPULARES

Definir estes dois conceitos tem sido ao longo dos tempos uma tarefa árdua. Maria da Graça Guedes no livro Estudos e Investigação (2ª Edição) – “*Jogos tradicionais portugueses*”, afirma: “*os jogos tradicionais são jogos populares, cujos nomes evocam, por si mesmos, as suas características e regras principais*”; por

outro lado no livro da DGD de Setúbal (1989) – “*Jogos tradicionais*” encontramos esta mesma definição, mas apenas relativamente aos jogos tradicionais, dizendo ainda que estes respeitam a tradição de cada sociedade, procurando ser fiéis à sua autenticidade e ritualidade, sendo transmitidos de geração em geração através de provérbios ou lendas, contos e costumes, hábitos e regras de conduta, fazendo parte de todos os tempos e passando a pertencer à cultura dos povos.

Segundo Mário Maia (2002), para melhor entendermos estes dois conceitos devemos começar por definir o significado da palavra tradicional e popular, onde a primeira sugere longevidade, que vem de longe há muito tempo, sendo um significado muito abrangente e a segunda sugere pertença, relação com algo do povo, que vem do povo. Logo, jogos populares são aqueles que o povo pratica, podendo ser tradicionais ou não, como também muitos jogos tradicionais não são única e exclusivamente de origem popular.

O jogo popular transmite a forma de pensar e ser de um povo, estando este intimamente ligado ao trabalho e aos utensílios, reservando-lhe uma função privilegiada de diversão, passatempo, recreio, descanso e divertimento. Os tradicionais descrevem parte da vida de uma comunidade, fazendo parte da sua história local, sendo perpetuada de geração em geração (Maia, 2002).

Infelizmente, por evolução das tecnologias, do mundo que nos rodeia e por falta de vontade, os mais jovens não mostram grande interesse em aprender e transmitir os jogos tradicionais de uma comunidade; penso que os profissionais de Educação Física e Desporto têm a responsabilidade de dar continuidade à sua existência destes, pois desenvolvem diferentes capacidades, estimulando a imaginação e criação de cada um para adaptar cada jogo àquilo que mais o satisfaz, tornando-o diferente e interessante consoante quem o joga. Podemos então dizer que é na escola que se deve iniciar o ensino e conhecimento dos jogos tradicionais, para dar a conhecer aos mais novos uma cultura, tradição e sociedade de um determinado povo.

Depois deste estudo pormenorizado podemos dizer que o jogo do Bete, jogo que iremos analisar neste trabalho, é um jogo de rua e campo pois necessita de espaço suficiente para que a sua prática não se torne perigosa, podendo ser praticado por crianças e adultos, e é um jogo tradicional, pois descreve parte da vida da comunidade de Alfenas, sendo jogado de diferentes formas, durante todo o ano,

sendo as suas regras e formas de jogar transmitidas por observação de geração em geração.

2 – HISTÓRIA DO JOGO DO BETE

Pela descrição encontrada no livro *Esportes e Mitos*¹, todos os jogos envolvendo um taco e uma bola, descenderiam de um jogo chamado “knattleik”, proveniente da Islândia, que lembraria o actual hóquei. Uma dessas variantes seria o “*Cricket*” Inglês, do qual derivou o “*Jogo de Tacos*” brasileiro tendo este um início relativamente recente, pois o autor do site refere que o seu pai não conhece o jogo.

Após recolha de variadíssimos elementos, livros, sites e entrevistas gravadas em vídeo, quer a nível da Universidade quer da Internet, somos levados a concluir, (perante a variedade dos dados recolhidos) não haver elementos concretos sobre a origem do jogo de Bete. Alguns destes dados referem ser ele derivado do “*Cricket*”; outros aproximam-no do “*Basebol*”, outros ainda vão buscar referências ao “*Gulli - Danda*” jogado na Índia ou ao “*Gorodki*” Russo.

Descobriu-se haver no Brasil, uma cidade, Alfenas, que se situa no interior do Estado de Minas Gerais, onde está fortemente implantado este jogo do Bete que foi sempre jogado nas ruas por pessoas de diferentes idades sendo transmitido aos mais novos por observação e imitação dos mais velhos, desenvolvendo-se nas formas recreativa e também desportiva, o que originou um campeonato anual (Cambeta – Campeonato de Bete de Alfenas) como existe em qualquer outra modalidade.

Analisada a história da referida cidade universitária concluiu-se curiosamente ter sido fundada por um português, Alferes Domingos Vieira e Silva natural de Braga que para lá emigrou em 1781. Contudo, numa entrevista feita aos organizadores desse campeonato², foi referido que tinham conhecimento da existência do jogo no modo recreativo, com material artesanal, desenvolvido nas ruas, não conseguindo precisar datas, tendo alguns dos praticantes de rua mais assíduos, “*melhorado*” e “*desenvolvido*” o mesmo até àquilo que é nos dias de hoje, naquele lugar.

1 - site www.jogos.antigos.nom.br/tacos.asp

2 – Abdo Zein e Joselito

Embora o povo brasileiro queira chamar a si a origem do jogo¹, não se conseguem ter certezas, isto porque existem pesquisas onde, nomeadamente em Portugal, no distrito da Lousã, na vila de Serpins, se afirma conhecer a sua prática há mais de 100 anos, chegando a pensar-se ser ele uma derivação do Cricket, trazido para Portugal pelas tropas Inglesas no séc. XVIII (Maia, 2002). É possível que o jogo tenha sido levado de Portugal para o Brasil pois os vários documentos estudados dizem ser o início dele no Brasil recente.

Para responder às dúvidas existentes há que referir ainda que no site citado anteriormente se diz que o professor de um brasileiro de Minas se deslocou à Rússia em 1965 e afirmou já lá existir o jogo dos tacos com o nome de “benti altas”.

Perante todos estes dados, reafirmamos não ser possível definir exactamente as origens do Bete. Enquanto não o conseguirmos, parece-nos também importante explorar um jogo de certa maneira adormecido em Portugal, e que pode trazer em termos de recreação momentos extremamente agradáveis, bem como ser desenvolvido no seu potencial educativo motor e de valores sociais, contribuindo-se assim para a formação global dos seus praticantes, especialmente nas aulas de Educação Física, e consequente desenvolvimento da coordenação motora, percepção espacial, velocidade e força fomentando o espírito de equipa e o fair-play.

2.1 - HISTÓRIA DA CIDADE DE ALFENAS

Para podermos perceber e estudar as características de uma cidade temos que conhecer as origens e os factos que levaram à criação e povoação de pedaços de terra; Alfenas, como muitas outras regiões, apresentava no início características únicas e particulares, tais como a abundância de água e o bom clima, que tornaram o seu desenvolvimento e surgimento um foco de interesse.

Nos sécs. XVI e XVII a província de Minas Gerais foi percorrida de passagem pelos prospectores de pedras preciosas, ouro e prata, havendo alguns que se instalaram na região com o objectivo de a cultivar e povoar, pois esta era farta em terras férteis e água.

Entretanto, em 1760, nasce em Braga/Portugal Alferes Domingos Vieira e Silva, que 21 anos depois, embarca para o Brasil, estabelecendo-se em São João Del Rei. Esse Alferes obtém, em 1793, por carta de Sesmaria uma concessão de uma légua quadrada de terra às margens do Rio Gambá (hoje encoberto pelas águas da Represa de Furnas), desbravando, desenvolvendo e povoando a região com a esposa e o filho Domingos, iniciando também a cultura da cana.



Em 1799 Domingos Vieira e Silva convoca os seus amigos e vizinhos e criam um novo povoado no planalto onde está hoje a cidade de Alfenas.

Imagem 1 - Vista da Praça Getúlio Vargas no ano de 1925.

Os primeiros habitante de Alfenas de que se tem conhecimento, chegaram por volta de 1800, procedentes de Campanha da Princesa da Beira, São Gonçalo, Caldas a Jacuí. Atraídos pelas características da região, tais como a abundância de água, fartura de pastagens e o bom clima fixaram-se e iniciaram o povoamento. Em 1805 Francisco Siqueira Ramos e sua mulher, Floriana Ferreira de Araújo, doaram terras da fazenda Pedra Branca, onde foi construída a capela consagrada a São José e a Nossa Senhora das Dores, sendo ainda hoje esta a padroeira do município.

A partir da construção do templo, Alferes Domingos Vieira e Silva e alguns amigos, traçaram os arruamentos, praças e diversas edificações. Em 14 de Julho de 1832 por resolução do Imperador Dom Pedro II, confirmada pela Lei Estadual 2, de 14 de Setembro de 1891, foi criado o Distrito bem como a Paróquia de São José dos Alfenas, passando em 1839 a ser designada por Freguesia de Alfenas e finalmente São José e Dores de Alfenas. Vila Formosa foi a denominação recebida em 1860, passando à categoria de cidade em 1869, sendo então chamada de Vila Formosa de Alfenas e em 1871 apenas Alfenas, por força da legislação que proíbe a duplicidade de topónimos. Esta última designação tem origem na expressão “vamos nos Alfenas”, usadas pelos habitantes da região quando se dirigiam a casa da família Martins Alfenas, moradores mais próximos do povoado.

Já no início do séc. XX o crescimento foi bastante lento e somente na década de 60 sofreu um grande incremento marcado pela instalação da Hidroelétrica de Furnas que é uma grande produtora de energia elétrica da região e fonte de emprego e de uma produção agrícola, onde se destaca a produção de café sendo esta abastecedora de mercados europeus e nacionais e uma das fontes de renda da região. Começou então a predominar a população urbana.

2.2 - CIDADE DE ALFENAS – CARACTERIZAÇÃO

Uma pequena área ocupacional de 849 km² e a pouca visibilidade que se tem dela num mapa, mas que segundo aqueles que a visitaram dizem ser impossível de comparar com a beleza e esplendor indescritíveis da região em torno da cidade de Alfenas

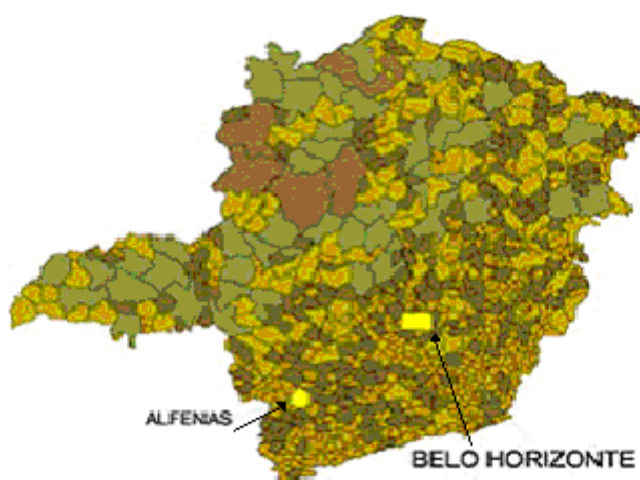


Imagem 2 – Estado de Minas Gerais

Das suas principais características físicas, geográficas e ambientais, sabemos que se localiza entre os diversos braços da Bacia da Represa de Furnas, num planalto de rochas cristalinas, situando-se no estado de Minas Gerais a uma altitude de 880 metros acima do nível do mar; com uma população de 66767 habitantes, convivendo com dois tipos de população flutuante: a universitária, próxima de 15% da população e a rural constituída por pessoas que ali procuram trabalho nas épocas das colheitas. Estes habitantes gozam de um clima do tipo tropical no qual a temperatura média oscila entre os 21 e 23° C, transformando-a num lugar ameno, aproveitando os dias de mais calor nos meses de Outubro e Novembro, para ocuparem os seus tempos livres divertindo-se e passeando ao ar livre. Alfenas dista 335 km de Belo Horizonte, 900 km de Brasília, 306 km de São Paulo e 430 km do Rio de Janeiro e a esses

centros se liga através de rodovias asfaltadas com “ônibus” diários, articulando-se em uma malha rodoviária com três estradas federais e algumas estradas estaduais, que fazem a ligação da cidade com grandes centros e demais cidades da região.

Ao sentirmo-nos atraídos pela sua beleza e por relatos de pessoas que já lá estiveram, ressalta em nós a vontade de visitá-la, sabendo que o podemos fazer através da sua rede viária ou de um aeroporto que liga Alfenas a outros grandes centros e demais cidades da região, podendo assim alargar o nosso conhecimento às mesmas.

Numa longa viagem documental pelo município podemos verificar que a sua principal fonte de trabalho e rendimento assenta na actividade agrícola, logo seguida pela indústria hidroeléctrica. Relativamente à produção agrícola o município possui uma vasta região agro-pastoril sendo um grande centro de produção de café e outras monoculturas, apresentando uma pecuária leiteira bastante desenvolvida e iniciativas na agro-indústria principalmente no sector de géneros alimentícios. A represa de



Furnas fez com que surgissem várias hidroeléctricas atraindo pessoas de várias localidades para aí trabalharem, desenvolvendo assim a economia da região; também na área industrial o município vem consolidando vocação para o sector têxtil com instalação de pequenas e médias empresas e implantação de algumas multinacionais.

Imagem 3 – Represa de Furnas

Há alguns anos atrás, até 1950, a população rural pertencente ao campo ou à vida agrícola era mais significativa, havendo um menor número de habitantes urbanos, número esse que na década de 60 veio a aumentar devido ao surgimento das hidroeléctricas que atraíram pessoas de outras localidades e à implantação/ampliação da Universidade com conseqüente crescimento da população estudantil, o que descortina um dos grandes empreendimentos de Alfenas: a Educação. A “Atenas Sul-Mineira” como é cognominada, possui, entre instituições públicas e privadas um Centro Universitário Federal, uma Universidade, quatro escolas de ensino médio e cerca de trinta de ensino fundamental; as suas características de Cidade Universitária fazem com que as actividades culturais sejam intensas e diversificadas, possuindo

conjuntos musicais, corais, grupos folclóricos, escolas de samba (é bem conhecido o Carnalfenas), grupos de teatro, centros culturais, bibliotecas, teatro e salões comunitários. Na área da comunicação possui cinco jornais, um canal de televisão com programação local e quatro rádios AM/FM.

Embora o turismo não seja para Alfenas um recurso económico significativo, o município possui vários pontos de interesse que atraem turistas, como por exemplo: o Parque Municipal/Jardim Zoológico com variadas espécies de animais e pássaros, além de local para passeios de barcos, contando também com restaurante e piscinas; Ponte das Amoras – Rio Sapucaí, situado na estrada Alfenas – Campos Gerais, tem mini-praia com campeonatos de peteca e voleibol, pesca e desportos aquáticos; Rio São Tomé na estrada Alfenas – Areado, com grande actividade de pesca e restaurante; Represa de Furnas, beleza paisagística que atrai pessoas de diversos pontos do país sendo grande a afluência de visitantes para a prática de desportos aquáticos, natação e pesca.



Imagem 4 – Ponte das Amoras

3 – O JOGO DO BETE NO BRASIL, SEGUNDO SEUS INTERVENIENTES

O Bete é um jogo de rua, tradicionalmente jogado no Brasil, em que duas equipas de jogadores, utilizando normalmente materiais artesanais, procuram atingir um objectivo específico, pré-determinado no início. De seguida iremos estudar os diversos componentes do mesmo.

O próprio **nome** varia de lugar para lugar; segundo site⁽¹⁾ pesquisado, no Brasil há quem lhe chame “Jogo dos Tacos”; especificamente em Bauru, cidade do Estado de São Paulo, o Dr. Álvaro Pinto de Arruda afirma que se chamava “Betis”. Em geral, é conhecido no Brasil por “*Jogo do Bete*”, “*Jogo do Taco*” ou “*Tacobol*”, vindo esta variedade de nomes mais uma vez provar que a sua origem é muito difícil ou quase impossível de documentar.

No que diz respeito ao nome que lhe é dado na actualidade na cidade de Alfenas, Bete, não há nenhuma referência bibliográfica que nos indique qual a sua

origem. A única certeza que temos é que o nome Bete é associado a este jogo desde que ele existe nas ruas, porque a posse de um dos objectos usados na sua prática, o taco ou bete, é um dos seus objectivos principais, uma vez que só assim se consegue pontuar.

De todas as fontes virtuais referidas anteriormente, há uma grande variedade na descrição de **objectivos** do Bete. Uns apenas referem que o objectivo é “chegar até 25 pontos colectivos, sendo que os jogadores com bola precisam de derrubar a latinha (acertar o alvo) enquanto os jogadores com taco precisam de a proteger e rebater para bem longe”; outros referem que “só quem tem a posse do taco pode marcar pontos e a equipa que está na posse da bola deve fazer tudo para tomar o taco”. Ao analisarmos bem estas duas referências podemos ver que as diferenças não são assim tão grandes, pois o objectivo principal do jogo é ganhar o taco para poder pontuar e assim vencê-lo.

No que diz respeito ao **tempo** de jogo as opiniões já variam um pouco mais; uma diz *“como é um jogo bem dinâmico, de corrida e rebatida, o tempo irá de acordo com a idade, condicionamento físico dos participantes e, é claro, com o entusiasmo”*; já outra opinião refere *“o jogo termina quando se atinge o número de pontos combinado (3, 5, 7, 10, etc...)”* entre os praticantes do mesmo.

Por fim, relativamente ao **material**, todas as referências que encontrámos são semelhantes: dois *“tacos”* de madeira, que podem ser paus de vassoura, pedaços de metal, etc, uma bolinha de ténis, borracha ou ainda qualquer outro material e uma *“casinha”* composta por três gravetos de madeira.

II – METODOLOGIA

Baseados no trabalho do processo de desportivização de um jogo tradicional, o Bete, utilizamos um método de análise diversificado que passamos a descrever.

1 – OBJECTIVO DO ESTUDO

O objectivo principal deste trabalho é descrever e interpretar as características do jogo do Bete, na cidade de Alfenas no modelo desportivizado.

2 - DELIMITAÇÃO DO ESTUDO

Este estudo é delimitado à cidade de Alfenas e a todos os jogadores do Bete que participaram numa estrutura de um campeonato denominado Cambeta – Campeonato de Bete de Alfenas, concentrando-nos neste para conhecermos o seu processo de desportivização.

3 – AS TÉCNICAS

As técnicas utilizadas para a realização deste estudo foram de quatro tipos: observações de vídeos que contêm entrevistas, análise do conteúdo, revisões documentais (jornais), sites de Internet e informações cedidas pelos organizadores do campeonato e pelos nossos professores da Faculdade.

Para uma boa análise das entrevistas observadas utilizamos uma tabela realizada à posteriori de uma primeira observação, para melhor estruturarmos as informações contidas, tabela que apresentamos de seguida, constituída apenas pelos objectivos a atingir para a realização do trabalho, sendo as respostas aos mesmos apresentadas ao longo de todo o trabalho, não podendo deixar de referir que apenas foram entrevistadas três pessoas que serão identificadas na tabela como sujeito 1, 2 e 3.

CATEGORIA	SUB-CATEGORIA	SUJ. 1	SUJ. 2	SUJ. 3
HISTÓRIA DO JOGO DO BETE E DO CAMBETA	- Idade do Jogo			
	- Locais de Prática			
	- Conhecimento de regras escritas			
	- Evolução do Jogo			
	- Formas de transmissão e aprendizagem do jogo			
	- Origem do nome			
	- Denominações			
	- Formas de competição			
	- Idade dos praticantes			
MATERIAL DO CAMBETA	- Objectos do jogo			
	- Dimensão dos materiais			
	- Matérias-primas			
FUNÇÕES DOS JOGADORES - CAMBETA	- Identificação e função dos jogadores			
	- Funções dos defesas			
	- Funções dos atacantes			
	- Quem pontua			
	- Arbitragem			
REGRAS DO CAMBETA	- Número de jogadores			
	- Como se decide o início do jogo			
	- Posição dos defesas			
	- Posição dos atacantes			
	- Final do jogo			
ESPAÇO DE JOGO - CAMBETA	- Esquema			
	- Identificação e função das linhas			
	- Tipo de terreno			
	- Zonas que rodeiam o espaço de jogo			
	- Zonas de lançamento/colocação das casinhas			
CARACTERÍSTICAS DO CAMBETA	- Período de realização			
	- Tempo de duração			
	- Categorias			
	- Formas de divulgação			
	- Valores de inscrição			

Quadro II – Informações a retirar das entrevistas

O visionamento dos vídeos, segundo António Paula Brito (in A observação directa e sistemática do comportamento), tem-se tornado ao longo do tempo, material comum e facilmente utilizável e que apesar de não substituir o observador possibilita ver uma dada imagem da realidade, com ângulos cores e dimensões diferentes e não sentidas pelo mesmo. Assim, podemos dizer que o nosso trabalho assenta numa observação indirecta, pois segundo o mesmo autor, não é feita no momento em que a acção decorre e na presença dos intervenientes. No nosso caso, o vídeo possibilitou-nos a recolha de tudo aquilo que diz respeito ao jogo em si: regras, infracções, penalizações, descrição do jogo, batidas, objectivos, etc.

Na observação dos mesmos encontrámos entrevistas feitas pelos nossos professores da Faculdade. Segundo Jean-Marie De Ketele e Xavier Roegiers (in a Metodologia da recolha de dados) “*A entrevista é um método de recolha de informações que consiste em conversas orais, individuais ou de grupo, ...a fim de obter informações sobre factos ou representações...*” ou “*uma entrevista é um speech-event no qual uma pessoa A extrai uma informação de uma pessoa B, informação essa que estava contida na biografia de B*” (Labov e Fanshel, 1977). Segundo estes mesmo autores, podemos dizer que as entrevistas realizadas neste trabalho são semidirigidas e abertas, pois o entrevistador tem previstas algumas perguntas para lançar a título de ponto de referência e a sua função consiste em fazer emergir hipóteses, já para o autor António José Fernandes (in Métodos e regras para a elaboração de trabalhos académicos e científicos) a entrevista, é uma das técnicas utilizada na observação directa intensiva que centra as suas atenções em grupos restritos que procura conhecer com mais pormenor. No caso específico deste trabalho optou-se pelo método de perguntas abertas em que o interrogado pode responder sem estar sujeito a nenhuma alternativa.

A nossa revisão documental baseia-se em fontes primárias pois é de natureza publicada, dizendo respeito a jornais, documentos esses que segundo António José Fernandes (in Métodos e regras para a elaboração de trabalhos académicos e científicos) são indirectos pois embora não tenham relação directa com os fenómenos que constituem o objecto de estudo, são susceptíveis de fornecer indicações ou de permitir situar melhor as bases das questões estudadas. Esta revisão de documentos fornecidos veio-nos ajudar no histórico dos campeões, na descrição de eventos paralelos ao campeonato, no número de participantes e equipas em cada campeonato, ajudando-nos também na confirmação de algumas regras do jogo.

Por fim, as últimas fontes de via informatizada, tratando-se de dúvidas que foram enviadas ao principal patrocinador do Cambeta (Microlins), fontes estas também primárias, tornaram possível o nosso conhecimento relativamente à história do Bete e do campeonato. Apesar de tanta procura e disponibilidade para nos ajudar, os resultados não são muito satisfatórios, pois a informação não é muita.

4 – PROCEDIMENTOS

Neste ponto foi fundamental recolher o maior número de informações possíveis que nos pudessem apoiar na realização de um documento sobre um jogo que é desconhecido em Portugal. A nossa maior dificuldade esteve na história do mesmo, pois como já referimos não encontramos nenhuma documentação que fale da mesma. Como seria de esperar, a procura destas informações não foi fácil nem rápida; um de vários contactos, foi o Instituto de Estudos Brasileiros da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, onde esperaríamos encontrar elementos que nos pudessem ajudar. Pois não passou de uma esperança; aí, como em muitos outros locais, não há conhecimento nem registos do jogo, não havendo também nada documentado sobre a sua história ou regras.

Tivemos que nos basear apenas no que nos foi fornecido inicialmente por professores que conhecem o Bete e que já possuem alguma informação acerca do mesmo. Aqui, as entrevistas realizadas pelos professores aos organizadores e patrocinadores do campeonato foram fundamentais pois, depois de visualizadas através dos vídeos e analisadas, forneceram-nos várias informações sobre o jogo e o seu desenvolvimento ao longo dos tempos.

Destas entrevistas pudemos retirar inúmeras informações acerca dos materiais do Bete, o ambiente de realização do mesmo, as regras e a respectiva evolução ao longo dos tempos.

Procedemos então a um estudo elaborado de todas as fontes que estavam ao nosso alcance.

III - ANÁLISE DOS RESULTADOS E INTERPRETAÇÃO DO ESTUDO DE CASO (CAMPEONATO DE BETE)

1 - HISTÓRIA DO JOGO DO BETE COMO ACTIVIDADE LÚDICA

Ao vaguearmos pela história recente da vida urbana da cidade de Alfenas, salta-nos à vista a prática de um jogo realizado nas ruas por pessoas de várias idades, através das quais descobrimos ser Bete o seu nome.

Depois de algumas tentativas em Portugal de descobrir dados, documentos, etc, que nos mostrem as suas verdadeiras origens, regras, modo de jogar, período de introdução em território brasileiro mostraram-se estes objectivos difíceis de apurar em ambos os países. Certo é que ao analisarmos as fontes que retratam este jogo no Brasil, verificamos estar difundido por alguns outros Estados daquele país sul americano aí recebendo então diferenciadas denominações, como por exemplo Gaspará, no norte de Minas Gerais, Taco ou Bet's em São Paulo.

Este jogo de rua foi crescendo e tornando-se popular, sendo praticado mais frequentemente como actividade lúdica para puro divertimento e ocupação de tempos livres; assim, como jogo de rua não se conheciam regras fixas, estabelecidas como próprias, sendo que cada grupo estabelecia por acordo comum, antes do início, os objectivos a atingir e as normas a respeitar e em que quem ficava de fora aprendia por observação e imitação de pessoas mais velhas.

Através de entrevistas realizadas com os senhores Abdo Zein e Joselito, percebemos que há indícios de que o Bete era praticado na rua desde há muito tempo atrás e que os seus intervenientes, crianças, jovens ou adultos, usavam na sua prática materiais diversos, originais, que estavam “à mão”, fáceis de arranjar, tais como bolas de meia. Podia-se ver bolas de meia ou de pano a serem rebatidas por tacos de madeira, ferro ou cabos de vassoura que eram improvisados para este fim, com o objectivo de derrubar ou defender, dependendo da sua função, uma lata velha inutilizada, à qual chamavam casinha.

A difusão do Bete acontece pela necessidade dos jovens se ocuparem e pela facilidade em conseguir espaço e materiais para a prática do mesmo, não se

restringindo a nenhum escalão etário, tornando-se cativante e atraente para toda a população que adere à sua prática de um modo lúdico.

Este jogo trouxe alegria e divertimento à população que o pratica nunca deixando assim de ser praticado, sublinhando-se o aumento de interesse e competitividade na cidade de Alfenas, como se demonstra pela existência de um campeonato próprio, a meio do ano e em lugar definido, já com regras estabelecidas e que é realizado de há 18 anos para cá.

2 – DESPORTIVIZAÇÃO DO JOGO DO BETE

2.1 – O PROCESSO DE DESPORTIVIZAÇÃO

Desde os tempos mais primitivos, o movimento é uma constante do comportamento mexendo-se o Homem primitivo constantemente para procurar a sua sobrevivência, começando, com a evolução da sociedade, a aparecer o movimento como diversão, actividade para se distrair no dia-a-dia ou como actividade física para distrair a mente.

Com o correr da história esta actividade física foi evoluindo para a prática de jogos, como por exemplo as lutas Gregas e os jogos Romanos, não sendo difícil de verificar que os jogos da antiguidade clássica (Gregos e Romanos) possuíram características importantes e progrediram sob condições diferentes das que distinguem os jogos actuais. A ética dos concorrentes, as regras e os desempenhos diferem nitidamente dos que são característicos do desporto moderno, como por exemplo o nível de violência física nos jogos antigos traduzia a organização da sociedade grega enquanto que o controle dos meios de violência é uma das características das competições actuais.

Ao longo dos tempos foram várias as definições de jogo, mas a mais conceptual e mais aceite foi a de J. Huizinga que define jogo como *“uma acção livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador, uma acção destituída de todo e qualquer interesse material e toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de*

mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual”

No séc. XVII o jogo era monopólio das classes dominantes, sendo regido pelas normas sociais do cavalheirismo. Entretanto, durante este mesmo século, a Inglaterra era sacudida por grandes tensões e violentas revoltas sociais.

A palavra desporto provém do Latim “*deportarse*” – divertir-se, descansar, passando talvez por distrair a mente, no sentido moderno de actividade ao ar livre com o objectivo de fazer exercício. Etimologicamente esta palavra vem da Idade Média em que era utilizada referir-se a regozijo, diversão e recreio.

No século XVIII, com a revolução industrial o panorama mudou, mediante um processo de transformação de jogos e passatempos iniciados pelas elites e a sua disseminação a outras classes sociais em que tiveram papel preponderante a criação dos “*clubs*” Ingleses. O tipo aristocrático dos passatempos que dominavam com o sentido do termos “*sport*” em Inglaterra, na primeira metade do séc. XIX, espalhou-se por outros países sendo adoptado pelas correspondentes elites sociais mesmo antes de se propagarem à classe média e aos trabalhadores.

O desporto torna-se um dos símbolos mais representativos do séc. XX, como sistema tendente a organizar as actividades lúdicas. Este sistema mimetiza algumas regras da produção industrial: o cálculo, a medida do tempo e a universalização das regras e da prática. Esta evolução pode orientar-se pelos seguintes degraus, segundo Hernández Moreno (1994):

- 1 – A situação motriz em que está presente o movimento a nível mecânico e comportamental;
- 2 – O jogo com finalidade lúdica;
- 3 – As regras, elemento básico que define as características de actividade e do seu desenvolvimento;
- 4 – A institucionalização que permite o reconhecimento, o controle e a implementação dos regulamentos.

Surge assim o “*sport*”, desporto moderno, sinónimo do progresso e da velocidade e que derruba assim o “*desport*”, jogos tradicionais que eram a expressão do divertimento no seu estado puro, desordem e descontinuidade.

Resumindo, podemos dizer que a desportivização de jogos tradicionais supõe o desenvolvimento de um processo de institucionalização e de um regulamento que

estabeleça os marcos normativos que vão reger a actividade e que responderão à filosofia dos dirigentes ou representantes dessa instituição.

Quando se regulamenta um jogo tradicional uma das dificuldades encontradas é a recolha de todas as variantes locais, perdendo-se assim um dos elementos importantes que são as particularidades dos diferentes grupos de praticantes.

No nosso caso particular, o jogo do Bete, a desportivização refere-se à transição de um jogo popular praticado artesanalmente nas ruas para a criação de um campeonato Cambeta – Campeonato de Bete de Alfenas, jogado em local próprio, com regras pré-definidas, materiais uniformes, patrocínios, organizadores, prémios e todo um conjunto de eventos que faz ressaltar o aspecto sócio-cultural do campeonato.

2.2 – O PROCESSO DE DESPORTIVIZAÇÃO DO BETE DE ALFENAS

O jogo do Bete era comumente jogado por inúmeras pessoas nas ruas de Alfenas, onde com o correr dos tempos e mantendo-se esta prática constante, um grupo de jogadores assíduos reuniu-se resolvendo promover uma actividade organizada deste jogo, isto porque repararam que no período de férias escolares as pessoas da cidade ficavam sem ocupações e como a afluência de espectadores ao jogo era enorme, criaram uma organização inicialmente informal que foi evoluindo tornando-se constante e formal com regras organizadas padronizando acções motoras válidas e uniformes para todos os praticantes.

Segundo o principal patrocinador deste campeonato (Microlins) *“Esta... “Brincadeira de rua” levada a sério, foi criada em 1987 pelos Alfaneses José Lito de Souza (Lito) e Alessandro Dias Orsi (Dinho), que pelo empenho dos praticantes, viram a necessidade de organizarem um Campeonato de Bete. Foi um sucesso! Nasce aí o Cambeta, cada vez mais empolgante, reunindo na praça Getúlio Vargas durante as férias de Julho em média de 1500 espectadores.*

Hoje graças ao Lito e ao Dinho e principalmente ao público fiel, o campeonato conta com uma estrutura privilegiada, com palcos, arquibancadas, trio eléctrico, equipa médica para qualquer eventualidade, isso tudo sem falar nos atletas que formam 60 equipas, (todas devidamente uniformizadas com seus respectivos patrocinadores) 20 (vinte) equipas na categoria livre, 20 (vinte)

categoria infantil e 20 (vinte) na categoria feminino, e mais o nosso locutor, premiado 1 (um) da galera com o troféu limão, dado ao mais pé no saco... durante as duas semanas de puro esporte, lazer, cultura, amizades, namoros, casamentos...”

Á excepção deste relato, nada mais existe documentado sobre a história do campeonato, que tendo feito em 2005, 19 anos de existência, já sofreu várias mudanças de localização.

3 - ASPECTOS ESTRUTURANTES DO CAMBETA

3.1 – LOCAIS DE PRÁTICA E DE DESENVOLVIMENTO DO CAMBETA

De acordo com algumas informações (ex: entrevista feita ao organizador do campeonato) inicialmente era realizado em redor da fonte, onde havia espaço para a sua prática. Esta localização não foi bem aceite havendo uma resistência por parte dos organismos municipais, passando o campeonato de Bete a ser realizado à porta da Igreja (pátio da matriz), local onde se impunham muitas regras para se poder jogar como não incomodar nos horários da missa, manter o volume do som baixo. Assim, e pela primeira vez, o 16º Cambeta foi realizado na mão inglesa da praça Getúlio Vargas onde ainda se mantém nos dias de hoje. Segundo alguns praticantes este novo local traz algumas vantagens no aspecto de atracção de praticantes e à popularização do jogo.

Este campeonato foi mudando de local, em datas que não conseguimos apurar, apesar de consultadas várias fontes, (Internet, entrevistas a organizadores do campeonato) não havendo referências se entre a realização do Cambeta no Pátio da Matriz e a sua passagem para a Mão Inglesa (16º Cambeta) este mudou de lugar ou não, podendo tê-lo feito várias vezes. À semelhança do local, a sua estrutura também se foi modificando. Quando se realizava no pátio da matriz não existia uma arquibancada, mas sim uma escada onde as pessoas se sentavam; quando não coubesse mais gente as pessoas ficavam mesmo de pé nas laterais do campo. Já na praça existem duas arquibancadas e um “Betodromo”, local assim chamado para designar um palco onde se encontra a música e uma pessoa que relata os resultados dos jogos e anima o público. Esta pessoa não é obrigatoriamente sempre a mesma cabendo de acordo com o Jornal dos Lagos (jornal da cidade) de dia 31 de Julho de

2004, o papel de entreter o público e promover o campeonato desse ano a um apresentador famoso de uma rádio local.



Imagem 3 - Local onde o Cambeta era inicialmente jogado.

Ainda nos dias actuais a prefeitura da cidade de Alfenas se manifestou negativamente quanto ao local de realização do campeonato na Mão Inglesa, negando-se a organização do evento a mudar de sítio, pois, além de ser um local onde há mais público, ao realizar-se nas férias valoriza e dá vida à praça onde se reúnem diferentes gerações.



Imagem 4 – Imagem da praça Getúlio Vargas, onde hoje se joga o Cambeta.

3.2 - CARACTERÍSTICAS DO CAMBETA

No que diz respeito ao período de realização o Cambeta realiza-se na pausa escolar Junho/Julho. Uma das finalidades é que o povo da cidade “curta” as férias de meio do ano, sendo por si só um atractivo especial para quem quer passar momentos agradáveis, desenvolvendo a competição mas com o objectivo principal de ocupar os tempos livres.

Já teve diferentes locais de realização, sendo actualmente disputado na Praça Getúlio Vargas, dando vida e alegria à mesma, não só pelo jogo em si, mas também pelo ambiente que o rodeia: crianças, adultos sentados nos bancos a conversar, etc.

O seu tempo de duração é aproximadamente de duas semanas, realizando-se os jogos diariamente das 8h às 18h, excepto aos Domingos.

As suas categorias e géneros nem sempre foram constantes, possuindo nos dias de hoje diferentes categorias que jogam entre si. Infantis – até 14 anos, Livre – de 14 anos em diante e Femininos – qualquer idade sendo necessário conquistar sets de 25 pontos cada para ganhar o jogo. Nem sempre existiram estas três categorias e não é claro, por parte dos entrevistados, quando se iniciou a participação feminina, mas segundo o organizador do evento, as raparigas enquanto praticantes, apenas começaram a marcar presença a partir do 12º ou 13º Cambeta. Antes disto as “garotas” apenas participavam desfilando; mesmo assim a sua importância não era diminuída, pois a organização achou por bem galardoar esse desfile oferecendo um prémio à “Garota Cambeta”, a rapariga mais bonita que desfilasse. Este prémio continua a ser atribuído, mas agora à rapariga mais bonita das jogadoras do campeonato.

Relativamente às formas de divulgação deste campeonato, inicialmente a divulgação era feita boca-a-boca, passando os participantes recado acerca do início e local do mesmo. Actualmente para a divulgação é usada a Internet, a rádio e os jornais, mas como a cidade já conhece e está habituada à realização do mesmo, esta divulgação é um pouco esquecida, pois as equipas já se inscrevem rotineiramente, à semelhança do que acontece desde o início.

Por fim as inscrições podem ser feitas de várias formas, ou através do organizador, ou por telefone sendo divulgadas normalmente no mês de Junho, altura que também marca o início dos treinos das equipas na praça. Cada inscrição tem o seu valor sendo cobrada, às categorias infantil e feminina 25 reais, pagando a livre 30 e sendo esse dinheiro utilizado nas ajudas de custo do campeonato. Havendo jovens sem possibilidade de pagar a sua inscrição, a organização permite-lhes participar, dando-lhes a possibilidade de estarem envolvidos neste evento.

Como qualquer campeonato, o Cambeta, possui regras específicas, um sistema de competição e árbitros com funções próprias. Todos os detalhes acerca deste jogo que iremos de seguida referir são fundamentados através do nosso entendimento e conhecimento visual, pois não estão registadas em nenhum

documento oficial. Apesar disto há um jornal da cidade de Alfenas (Jornal de Lagos, 2003) que publicou um resumo de regras do Cambeta, resumo esse que sendo genérico evidencia um primarismo de regras do jogo.

A organização de qualquer campeonato assenta num esquema de diversos componentes: objectivo, participantes, categorias, programa, datas, locais e períodos, fases do campeonato e sistemas de disputa. Alguns destes componentes já foram, por nós, referidos anteriormente, os restantes iremos de seguida abordar.

3.2.1 - SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

Verificando informações várias, nomeadamente do Jornal de Lagos (jornal da cidade de Alfenas), verifica-se que o cambeta é um campeonato, não só pelo nome que lhe é atribuído – Campeonato de Bete de Alfenas - mas também pelas suas características, sendo um campeonato *“uma competição em que cada participante joga pelo menos uma vez com todos os outros, sendo uma forma de competição onde os concorrentes se enfrentam pelo menos uma vez e tendo uma duração relativamente longa, recomendável quando há disponibilidade de tempo e recursos”*³

O Cambeta insere-se num sistema de rodízio simples em que todos os participantes competem entre si, e os pontos atribuídos a cada vitória, derrota ou empate podem variar e são decididos pelos organizadores do evento, sendo este um processo utilizado quando há tempo disponível e instalações adequadas.

O facto de o jogo do Bete possuir um sistema de competição que se divide em diferentes fases, salienta a sua modificação e evolução ao longo do tempo, não querendo com isto dizer que na sua forma lúdica este jogo não apresentasse um sistema de competição. Podemos dizer que na sua forma lúdica o sistema se baseava numa eliminatória simples, em que quem perdia saía do jogo entrando outra equipa que quisesse jogar. Como não se trata de se definir um campeão apenas se ia jogando até não se querer mais, mas sempre neste sistema.

3 – David Rodrigues Poit *“Organização de eventos desportivos”*

O sistema de competição do Cambeta – Campeonato de Bete de Alfenas, é feito por duas fases: fase de grupos e eliminatórias, em que na primeira cada grupo (chave) possui normalmente 5 equipas, jogando-se num sistema de todos contra todos, decidindo-se o vencedor através da vitória em apenas um set.

Destes jogos classificam-se as duas primeiras equipas de cada grupo (chave), valendo cada vitória um ponto e cada derrota zero, não podendo haver empates.

Em caso de empate do grupo contabiliza-se o saldo de pontos. Se mesmo assim o empate persistir tem-se em conta o confronto directo.

Na segunda fase do campeonato, jogam as equipas do grupo (chave) A contra o D e B contra C (por exemplo), formando-se uma fase vermelha (A e D) e uma fase azul (B e C) onde em cada uma jogam as equipas pertencentes, todas contra todas. De seguida as equipas vencedoras (as duas melhores de cada uma das chaves) jogam a semi-final e a final.

Estes dois últimos jogos jogam-se à melhor de três sets.

3.3 – INTERVENIENTES DO CAMBETA

3.3.1- ÁRBITROS DO CAMBETA

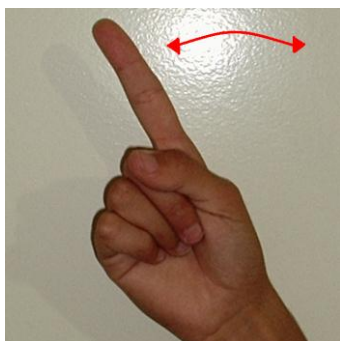
Considerando que a regra é fundamental para a desportivização, o Cambeta estabeleceu um grupo de indivíduos ligados à arbitragem cujas funções, sinalizações, colocações e tudo o que lhes diz respeito foi identificado através do discurso dos entrevistadores observado nos vídeos.

Cada jogo tem 3 árbitros obrigatoriamente, sendo um **principal**, com funções de dirigir o jogo, advertir ou sancionar algum jogador, com os cartões previstos na regra de acordo com as penalizações que lhes correspondem.

Este árbitro central possui sinalizações próprias do jogo, ou seja: quando sinaliza o seu polegar em pé, “Positivo” significa a confirmação de uma queimada ou a perda da posse da bete.



Foto 1 – Sinalização de “positivo”



Quando considera que não houve queimada gesticula um não com o dedo, não necessitando de apitar.

Foto 2 – Gesticular um não

Quando a bola é atirada pela primeira vez para fora da área de anti-jogo o árbitro gesticula “1” com o dedo e assim por diante até à terceira vez; de seguida apenas mostrará o cartão azul.



Foto 3 – Sinalizações do árbitro central quando a bola é atirada para a área de anti-jogo

Este árbitro actua também nos descontos de tempo, apitando para sinalizar o início e o fim do mesmo. Quando os defesas realizam uma betada válida, este árbitro levanta os dois polegares sinalizando essa validade.



Foto 4 – Sinalização de validação de uma betada

Os outros dois, chamados **auxiliares ou juizes de linha**, estão sempre colocados na linha de três metros tendo que estar obrigatoriamente em pontos opostos de uma diagonal. Estes dois árbitros possuem uma movimentação específica, sendo que, sempre que há uma paragem no jogo trocam de posição, continuando sempre em diagonal. Têm como função observar e indicar se um jogador é queimado, ou derruba a casa e também advertir os jogadores de conduta inapropriada. Para tal, utilizam duas bandeiras, vermelha e verde/azul que auxiliam o árbitro central nas suas decisões.

Sempre que exista alguma situação de indecisão entre os juizes auxiliares quem toma a decisão final é sempre o árbitro central.



A **Bandeira vermelha** é levantada quando um jogador é queimado, perdendo assim a posse da bete.

Foto 5 – Bandeira vermelha

A **Bandeira verde ou azul** aplica-se quando o jogador não foi queimado, quando derruba involuntariamente a casa, ou quando um dos defesas não toca na área rectangular aquando das trocas (as linhas também contam).



Foto 6 – Bandeira verde

3.3.2 – JOGADORES E EQUIPAS DO CAMBETA

O Bete é jogado por duas equipas, podendo cada uma conter no máximo 3 jogadores do mesmo sexo - dois titulares e um suplente. Este pode entrar a qualquer altura desde que a bola esteja “morta”, isto é, o jogo esteja parado por desconto de tempo pedido por uma das equipas, ou, antes do lançador da bola (o atacante), lançar

a bola e a equipa que pretende a substituição avisar o árbitro principal da sua intenção.

Neste jogo uma equipa é atacante (ataca a casinha) e outra defesa (defende a casinha com a posse da bete).

3.3.3 – FUNÇÃO E LOCALIZAÇÃO DOS JOGADORES

Os intervenientes têm diferentes funções: uns são **atacantes** que têm como função atacar as casinhas lançando a bola de ténis e outros **defesas** que defendem as casinhas batendo a bola e tentam trocar de posição quantas vezes for possível, de forma a pontuar.

A função dos intervenientes não é inalterável, pois muda constantemente ao longo do jogo. Essa mudança dá-se quando os atacantes derrubam a casinha de forma directa ou indirecta. No primeiro caso por lançamento directo. No segundo por lançamento que bate primeiro nas protecções laterais e depois derruba a casinha, ou então por lançamento para um lado em que o defesa falha e o atacante colocado atrás deste, com um pontapé na bola derruba a casinha.

Consoante a sua função num dado momento do jogo os intervenientes têm diferentes localizações. Os **atacantes ou lançadores** da bola devem colocar-se ligeiramente atrás e ao lado das casas. Já os **defesas ou rebatedores** devem colocar-se ao lado e à frente das casas.

3.3.4 - INFRACÇÕES E PENALIZAÇÕES DO CAMBETA

Neste jogo existem diferentes tipos de infracções e penalizações que são definidas pela amostragem de cartões de cores diferentes. Assim, temos o **Cartão azul** que é exibido quando um jogador lança três vezes consecutivas para a área de anti-jogo.

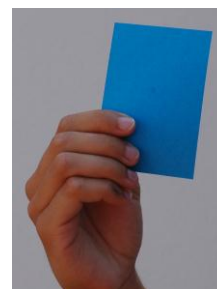


Foto 7 – Cartão azul

Já o **Cartão amarelo** é exibido quando o jogador atira a quarta bola consecutiva para a área de anti-jogo. Cada cartão destes reduz dois pontos, podendo ser exibido



um número ilimitado de vezes. Caso o jogo ainda não tenha sido iniciado e um dos jogadores tenha algum comportamento impróprio, mesmo que não esteja a participar no jogo, ser-lhe-ão retirados dois pontos podendo iniciar o jogo com pontos negativos. Desde o momento em que um jogador esteja inscrito pode ser penalizado.

Foto 8 – Cartão amarelo

Por fim, o **Cartão vermelho** é exibido quando tem lugar um caso muito grave de indisciplina de um jogador. Neste caso o atleta em causa é expulso mas apenas do jogo que está a decorrer, podendo participar nos jogos seguintes. Caso a equipa seja constituída apenas por dois elementos, perde o jogo por não ter jogadores suficientes para continuar, o que equivale à vitória da equipa adversária por 25-0. Se a equipa tiver 3 elementos e dois deles forem expulsos ou se lesionem, acontece o mesmo.



Foto 9 – Cartão vermelho

3.4 - CARACTERÍSTICAS DO JOGO

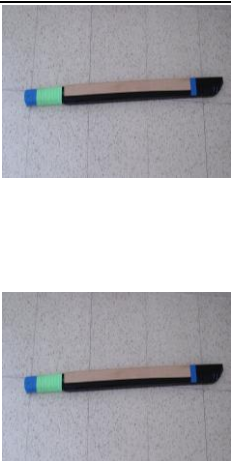


3.4.1 - OBJECTIVO DO JOGO

O objectivo deste jogo é chegar ao limite de pontos estabelecido nas regras, vinte e cinco pontos, não podendo aqui deixar de referir que existem diferentes objectivos consoante a função que cada jogador tem no jogo.

Quando os jogadores são defesas, o seu objectivo é defender a casinha e acertar na bola enviando-a o mais longe possível para realizar o maior número de trocas, conseguindo assim pontuar e atingir o limite de pontos estabelecido.

Os atacantes têm como objectivo tentar, lançando a bola, derrubar a casinha para recuperar a posse da Bete e assim passaram a ser defesas.

3.4.2 - MATERIAIS DO CAMBETA

Material Características	Betes	Casinhas	Bola
Material de construção	Madeira	Madeira	Borracha e feltro
Peso	Cada bete pesa aproximadamente 700 gramas	Cada pau da casinha pesa aproximadamente 40 gramas	55 gramas
Altura	Tem uma dimensão variável em função da idade dos praticantes.	15 cm	Tem de diâmetro 6,5 cm
Espessura	Cada uma 2,5 cm	Cada pau 0,5 cm	
Largura	Cada uma 5 cm	Cada pau 1cm	
Quantidade	2 Betes	3 paus denominam-se uma casinha	1
Esquema			

Quadro III – Materiais do Cambeta

3.4.3 - EQUIPAMENTO DO CAMBETA

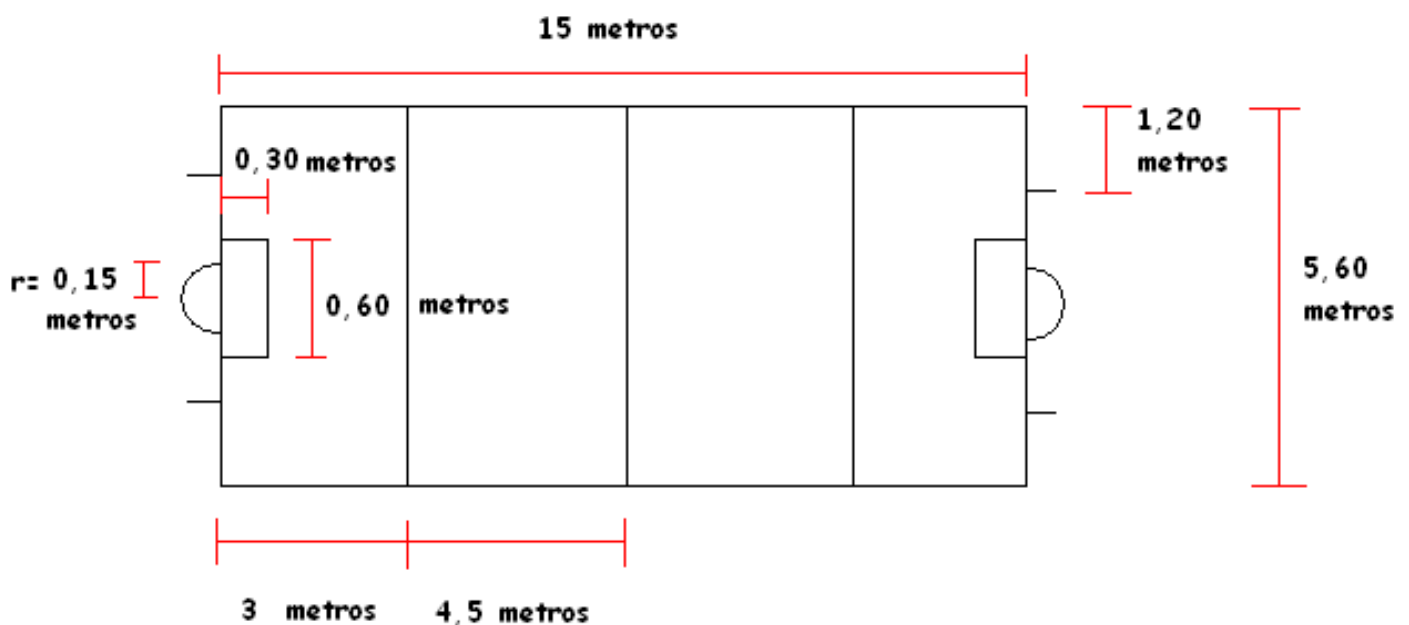
Apenas no Cambeta é exigido equipamento específico; na rua jogam com aquilo que têm e querem.

A organização do campeonato apenas obriga que a camisola seja da mesma cor em todos os jogadores da equipa, podendo usar calções ou calças, desde que seja igual em todos os elementos da equipa. Inicialmente os equipamentos eram próprios de cada equipa; com o tempo começaram a aparecer patrocinadores que fornecem os equipamentos com a publicidade usual.

3.4.4 - TEMPO DE JOGO

Este tempo de jogo é definido pelo limite de pontos estabelecido nas regras, assim tanto na rua como no campeonato este jogo não tem um tempo definido, pois tem como limite atingir os vinte e cinco pontos, o que pode acontecer em minutos ou em horas.

3.4.5 - ESPAÇO DO JOGO NO CAMBETA



Em relação ao espaço de jogo do Cambeta, podemos dizer que estando no “*Betodromo*”, o lado esquerdo é limitado pois como nesta zona existe um parque infantil sempre com muitas crianças, a organização decidiu que quando a bola fosse para este lado o jogo pararia de imediato. Na restante zona que rodeia o espaço do Cambeta podemos dizer que o espaço é ilimitado, pois quando a bola é enviada para qualquer uma destas zonas os atacantes procuram-na não havendo um limite de espaço.

No entanto o espaço que acima apresentamos refere-se à “quadra” onde se inicia e se joga quase todo o jogo. Em volta desta “quadra” existem placas de patrocínios que têm de altura mais ou menos 55 cm; fazem parte do campo, pois se a bola tocar nelas e derrubar a casinha é considerado válido.

Como se pode verificar algumas zonas estão identificadas com números a que passamos a dar nomes para facilitar a percepção de algumas regras do jogo.

O espaço representado por **1** é a área onde o defesa tem que ter a bete para que não possa ser queimado ou a casinha não possa ser derrubada; é também a área onde os defesas têm que tocar com a bete durante as trocas para pontuar.

No que diz respeito ao número **2**, este representa o meio círculo onde se coloca a casinha.

Por fim o **3** representa a área de anti-jogo, área essa para onde é proibido lançar a bola mais de 3 vezes seguidas. Se o fizerem, os praticantes serão penalizados com cartão amarelo.

3.5 – OUTROS ELEMENTOS ESTRUTURANTES DO CAMBETA

Além de todas estas regras e funções o Cambeta possui diferentes pegadas, “arremessos” e batidas:

Em acções que dizem respeito aos defesas, o principal objecto do jogo, a bete, pode ser agarrada com uma ou duas mãos, ficando ao critério do jogador, estando presa por um cordão que se prende também à mão do jogador, para não se soltar facilmente.

Já em acções dos atacantes, cada um deles deve lançar a bola sempre por baixo, ou seja, sempre abaixo da linha do ombro e qualquer um pode recuperar a bola após esta ser rebatida pelos defesas.

O atacante pode e deve lançar a bola contra a casinha para a derrubar e após a rebatida do defesa, pode, desde que o defesa não esteja com a bete dentro da área, lançar a bola a qualquer uma das casinhas.

Existem diferentes tipos de **“arremessos”** e batidas. Os “arremessos” podem ser por cima, em que o atacante lança a bola abaixo da linha do ombro mas esta leva uma trajectória alta passando por cima da bete do defesa, picados em que a bola é lançada saltitando, em curva, directos ou indirectos, rápidos e lentos. Estes “arremessos” são executados tendo em conta o local de onde se realizam, podendo ser executados à vontade do atacante se este estiver atrás da linha de fundo e da de meio campo, mas se estiver na linha de três metros só pode lançar a bola por baixo da bete ou de modo a que a bola acerte na bete e depois acerte na casinha, derrubando-a.

As **batidas** são rebatidas executadas pelos defesas quando as bolas lhes são atiradas, encontrando no jogo algumas mais comuns como a **“isolada”** que é uma batida idêntica a um home run no basebol, na qual a bola é rebatida para um sítio inacessível (telhados, lojas em que o dono não devolve a bola, etc). Esta batida dá a totalidade dos pontos para a equipa defensora pois os atacantes não conseguem ir buscar a bola; a **“rapa bosta”** é a batida usada normalmente quando a bola vem bem rente ao solo onde os defesas raspam com a bete no chão durante um bocado rebatendo a bola.

Da observação dos vídeos podemos ainda interpretar mais uma batida, ao qual podemos chamar **“rebatida dupla”**, acontecendo quando o defesa rebate na bola, esta bate nas protecções laterais da **“quadra”** dirigindo-se de novo para o mesmo defesa podendo este rebater de novo, ou também quando um defesa rebate na bola, esta dirige-se para o seu colega de equipa (que está à sua frente) podendo este rebater uma segunda vez, fazendo assim uma segunda rebatida.

3.6 - PONTUAÇÃO

Apenas os jogadores que tem a posse da bete (**defesas**) podem pontuar uma vez que só eles podem fazer as trocas de lado. Cada troca vale dois pontos, excepto a última que vale apenas um. Estas trocas são possíveis quando a bola é rebatida para longe.

O Bete é jogado por sets, cada um constituído por vinte e cinco pontos, jogando-se apenas a semi-final e a final à melhor de três sets, os restantes jogos têm apenas um set, vencendo-o quem ganhar esse set. No último ponto é tradição cruzar as betes como sinalização do fim do set.

3.7 - DESCRIÇÃO DO JOGO

3.7.1 - INICIO DO JOGO

Antes de se iniciar o jogo é necessário que os jogadores decidam quem fica com a bete ou o bastão (**defesas**) e quem fica com a bola (**atacantes**). A decisão é tomada com os jogadores a tentarem derrubar a casinha, tendo cada equipa 4 tentativas, duas para cada jogador, vendo-se no final quem mais vezes derrubou a casinha. Caso estejam empatados realizam o par ou ímpar, de costas ou de frente, à melhor de 3 tentativas. Quem ganhar fica com a bete (defesas).

Podemos então dizer que este jogo possui dois inícios distintos: um em que o primeiro sinaliza o permitir do arremesso da bola para derrubar a casinha definindo assim quem fica com a bete e o segundo que é o início efectivo do jogo.

Depois do início efectivo o jogo começa com os atacantes a lançar a bola para tentar derrubar as casinhas.

Quando os atacantes estão a lançar a bola os defesas têm que manter a bete dentro da área, ou em cima da linha da mesma, para que não sejam queimados, isto porque se o atacante simular que vai lançar a bola para a casinha oposta e o defesa levantar a bete o atacante pode derrubar a casinha que está mesmo à sua frente queimando o jogador e ganhando a posse da mesma.

Os atacantes vão lançando a bola até derrubaram a casinha ou os defesas acertarem na bola – betarem; quando isto acontece trocam de posições, tendo obrigatoriamente que tocar com a bete na área ou nas suas linhas delimitantes para poder ser válido. Se isto não acontecer, apesar de os defesas continuarem com a bete são penalizados com dois pontos.



Foto 10 – O atacante lança a bola

Aquando das trocas, se os defesas derrubarem a casinha é considerado falta, caso seja um derrube voluntário, perdendo assim a posse da bete. No momento das trocas os atacantes vão à procura da bola. Normalmente um vai procurar a bola e o outro fica no campo à espera que o colega atire a mesma. Quando isto acontece, se os defesas não estiverem com a bete dentro da área os atacantes podem queimá-los, acertando com a bola nos seus corpos, ou derrubando a casinha. No acto do lançamento do atacante se este não acerta com a bola na casinha mas o defesa levantou a bete da área, o atacante atrás desse defesa pode dar um pontapé na bola para derrubar a casinha ou mesmo queimar o defesa no corpo. Não será válido se o atacante der um pontapé directamente na casinha. Quando os defesas são queimados ou a casa é derrubada, os atacantes passam a ser defesas, ou seja, ganhar a posse da bete. Quando a bola não é rebatida pelos defesas estes não podem trocar. Assim, se isto acontecer indo a bola para fora, o jogo pára e só recomeça quando os atacantes estiverem em jogo prontos para lançar a bola.

Depois da rebatida para fora do campo se os atacantes mandarem a bola para dentro do mesmo mas nenhum a apanhar ou não conseguirem queimar os defesas,



estes podem voltar a rebater a mesma.

Como o jogo é realizado mesmo no meio da praça e à volta há muitas crianças, quando a bola vai para perto delas o árbitro pára o jogo para não haver o perigo de magoar ninguém.

Foto 11 – O defesa do lado oposto desvia-se da bola para não ser queimado

No acto do lançamento nenhum defesa se pode colocar à frente do atacante tapando-lhe a visão. Na mesma situação o atacante sem bola, não pode falar, soprar ou prejudicar de qualquer modo a acção do defesa à sua frente. Nesta acção se a bola rebater nas tabelas laterais do campo (patrocínios) o jogo continua normalmente podendo até mesmo derrubar a casinha.

Em determinadas situações, como estratégia, os atacantes lançam a bola para a área de anti-jogo tentando cansar ou distrair os defesas. Se o atacante fizer isto 3 vezes seguidas é penalizado com cartão azul. Se de seguida fizer mais uma vez é advertido com um cartão amarelo. Nesta situação se o atacante lançar a bola para a zona válida são anulados os lançamentos errados.

À semelhança de outros desportos, este jogo também possui descontos de tempo que têm a duração de 1 minuto e cada equipa tem direito a dois descontos por set.

3.8 – REGRAS DO JOGO

As regras deste jogo foram-se alterando e modificando durante algum tempo. A partir do quarto Cambeta isto deixou de acontecer, mantendo-se sempre as mesmas regras. Assim apresentamos de seguida regras que não podem deixar de ser cumpridas.

Quando o atacante (1) lança a bola e o defesa (2) a rebate ficando a bola dentro do campo o defesa (1) tem uma hipótese de voltar a rebater sem que o atacante (1) agarre a bola. Quando essa hipótese não é dada ao defesa, os atacantes são penalizados com um cartão amarelo.

Quando os atacantes, no lançamento, derrubam a casinha ou queimam o adversário, não podem tocar na bola sob pena de este derrube ser anulado.

Por vezes, num lançamento do atacante a bola não é rebatida mas toca nas placas laterais e anda pela quadra até parar, parando perto da linha de três metros. Nesta situação o atacante pode apanhar a bola e tentar derrubar a casinha à frente dessa linha. Neste caso o derrube só é válido se a bola for arremessada por baixo da bete ou se acertar na bete e depois derrubar a casa; esta regra só se aplica quando o lançamento é feito perto da linha de três metros.

Quando o atacante lança a bola e o defesa acertar, mas a mesma fica dentro do campo, o atacante que a lançou poderá pegar na bola de onde passou ou de onde ele a apanhou e jogá-la novamente do lugar em que ela estiver, dando apenas um passo em frente, mantendo o pé de apoio no lugar em que a bola estava.

Quando o defesa acertar na bola e a mesma bater novamente na sua bete ou bater na bete do outro defesa, será considerado duas betadas, ou seja, perderão a posse da bete, excepto se a betada for directa e tocar em algum dos atacantes e bater em qualquer uma das betes (ao encontrar um dos atacantes, o defesa contrário poderá betar novamente). Assim as betadas só serão anuladas a partir do momento em que um dos atacantes tocar na bola. Enquanto isso não acontecer, os defesas estarão sujeitos a dar duas betadas, mesmo se a bola passar da linha do campo;

Quando um defesa rebate a bola e esta derruba directamente (não tocando em nenhum dos atacantes) a casinha de qualquer um dos lados, os defesas perderão a posse da bete.

As betadas só serão válidas quando foram realizadas para a frente de quem está betando, assim as betadas feitas para trás não serão válidas sendo contudo válidas se ao betar para a frente a bola, batendo em algum obstáculo móvel ou imóvel, for para trás.

Os atacantes não podem como tática de jogo jogar qualquer outro tipo de objecto a não ser a bolinha do jogo, nem mesmo outra bolinha.

Não é permitido que outras pessoas peguem a bolinha para os atacantes, correndo os mesmos o risco de serem punidos.

Neste campeonato surgem, como em todos os outros, jogadores caricatos com episódios engraçados durante os jogos, criando hábitos ou jogadas depois usadas por todos.

O “assombroso” é um exemplo disso: era um jogador que quando estava na posição de atacante e o seu colega ia lançar a bola para o seu lado, este soprava na orelha do defesa para que se desconcentrasse. Se o árbitro vir este gesto, o jogador é penalizado ou mesmo expulso, pois é considerado como acto anti-desportivo.

Outro exemplo é uma jogada que ainda hoje é feita por muitos. No decorrer do jogo a bola é rebatida para longe pelos defesas; no seguimento desta acção os atacantes vão à procura da bola. O que por vezes acontece é uma simulação dos atacantes da posse de bola, colocando a mão debaixo da camisola, deslocando-se

para dentro do espaço de jogo. Como os defesas não têm a certeza se os atacantes possuem ou não a bola, param de realizar trocas com receio de poderem ser queimados; após um ou dois minutos de paragem de jogo nesta situação, o árbitro dirige-se aos defesas questionando-os se é possível realizarem mais trocas. Se estes responderem afirmativamente o jogo continua, tendo os atacantes que procurar a bola; se a resposta for negativa o jogo pára e só continua quando a bola for encontrada.

3.9 – ASPECTOS SÓCIO-CULTURAIS DO CAMBETA

Como qualquer campeonato, e este não é excepção, atribuem-se prémios aos vencedores. Inicialmente premiavam-se com valores monetários, mas com o tempo isso foi deixando de ser possível. Assim hoje em dia há distribuição de vários troféus, não só para os vencedores mas também para o melhor rebatedor, destaque, revelação, pessoa que dá mais “canseira” durante os jogos, etc.

Em paralelo a toda esta competição também existem outros eventos que tornam o campeonato atractivo e adorado por todos, criando amizades e mantendo os jovens ligados ao desporto.

A Rainha do Cambeta é um desses eventos. É um desfile, realizado na noite de encerramento do campeonato que elege a garota mais bonita da prova. Não é claro quem são os júris desta eleição, mas pressupomos que serão pessoas directamente ligadas à organização ou convidados pela mesma e que sejam isentos na sua escolha.

Este jogo é promotor de fair-play e espírito de equipa tendo até lições de desportivismo no decorrer do campeonato, como relata o Jornal de Lagos de 27 de Julho de 2002. *“Naquela oportunidade quando a partida permanecia empatada, a Microlins (equipa) estava de posse do bete e, num determinado momento, Anuar foi queimado (levou uma bolada) – lance que faz o bete passar à equipa adversária – mas nem o árbitro principal nem os auxiliares viram. O jogador da Microlins, numa atitude pouco comum, chamou o juiz e entregou o taco...O gesto de Anuar, que foi repetido na vitória deles sobre a CFC Alfenas, foi determinante tanto para a derrota*

da Microlins quanto para o carinho e reconhecimento que a equipa passou a receber ainda mais da torcida.”

3.10 – HISTÓRICO DOS CAMPEÕES

Relativamente ao número de equipas e participantes só temos dados desde o décimo quarto Cambeta (no ano de 2000). Ao longo dos anos o número de equipa e participantes tem variado muito. No décimo quarto Cambeta a categoria Feminino nem sequer esteve presente porque um torneio de Voleibol coincidiu com os jogos das raparigas no Cambeta. Neste ano houve apenas 36 equipas, podendo ter cada equipa dois ou três jogadores.

No ano seguinte os números baixaram bastante, e apesar de o Feminino estar presente, o campeonato só contou com 27 equipas.

O ano de 2002 foi o melhor tanto em termos de público como na qualidade de competição. Foi também o que contou com mais equipas no campeonato, 50, tendo também uma maior número de jogadores.

O décimo sétimo Cambeta não ficou aquém do anterior, pois teve 94 participantes.

Por fim o Cambeta do último ano (2004) teve 49 equipas, podendo-se constatar que nos últimos 3 anos aumentou o nível de popularidade, de adesão e vontade de participar neste evento.

Os vencedores deste campeonato também foram mudando ao longo dos anos, como mostra o seguinte quadro (apenas apresentarei aqueles que conseguimos apurar).

CAMPEÕES DO CAMBETA			
<u>ANO</u>	<u>CATEGORIAS</u>	<u>EQUIPAS</u>	<u>INTEGRANTES</u>
1987		Bar do Gordo	Dinho, Leandro e Zacarias
1988		CARLITO	Carlinhos e Lito
1989	Livre	Sputnik	Dinho e Valtinho
	Infantil	Promove	Gilberto, Ricardoe Anuar
1990	Livre	Promove	Dinho, Lito e Valtinho

	Infantil	Promove	Gilbertinho, Reinaldinho e Anuar
1991	Livre	Promove	Fernando e Élcio
	Infantil	Dunas ativa	Abdo e Gustavo Diniz
1992	Livre	Promove	Abdo e Gustavo Diniz
	Infantil	Promove	Warke, Fábio e Alberto
1993	Livre	Promove (Emapate)	Abdo e Gustavo Diniz
		Objectivo (Emapate)	Pachele e Luciano
	Infantil	Promove	Anuar, Gustavo Ávila e Alberto
1994	Livre	Objectivo	Pachele e Luciano (Assombroso)
	Infantil	Promove	Marcelo e Anderson
1995	Livre	AABB	Anuar, Gustavo Ávila e Alberto
	Infantil	Promove	Cléber e Luís Flávio
1996	Livre	Rip Point	Anuar e Gustavo Ávila
1997	Livre	Rip Point	Anuar, Gustavo Ávila e Paulo
	Infantil	Rip Point	Cléber e Luís Flávio
1998	Livre	Rip Point	Anuar, Gustavo e Bruno Brito
1999	Livre	Rip Point I	Abdo, Gustavo Diniz e Luís Flávio
2000	Livre	Rip Point I	Anuar e Vítor Aragaki
	Infantil	Rip Point	Túlio Ladeia e Rafael
2001	Livre	COC	Cléber e Luís Flávio
	Infantil	Bar do Edson	Gabriel e Nego
2002	Livre	Microlins	Anuar e Vítor Aragaki
	Infantil	Padaria São Carlos	Washington e Daniel
2003	Livre	Na Moral	Cléber e Luís Flávio
	Infantil	Bar do Edson	Rafael, Marcos e Diego
2004	Livre	Cambeta.com.br	Anuar, Paulinho Bayão e Gabriel Diniz
	Infantil	Bar do Edson III	Marcos e Diego
	Feminino	Bar do Eson II	Sâmia, Ângela e Tatyana
2005	Livre	Mag Lanches	Gabriel, Saderson e Celinho
	Infantil	Disk Tudo D +	Flávio, Lucas e Luan
	Feminino	Escola Leão de Faria	Juliana, Ângela e Sâmia

Quadro IV – Quadro dos campeões do Cambeta.

IV – CONCLUSÕES

Como já focámos na introdução deste trabalho, os jogos sempre assumiram funções sociais e culturais nas comunidades, acompanhando o ser humano ao longo do seu desenvolvimento, tendo sido e continuando a ser um meio poderoso de socialização e convívio.

Desde sempre, os jogos se foram transmitindo ao longo da evolução do ser humano, de uma geração para outra, oralmente e por imitação, mantendo ou alterando forma e regras, conforme os costumes e práticas dos povos que os foram adoptando. Muitos dos jogos actuais são evoluções de jogos mais ou menos tradicionais e antigos.

Verifica-se isto no jogo do Bete, que, praticando-se principalmente no Brasil, é e foi semelhante a vários outros antigos e actuais praticados noutros países.

Enquanto nalguns desportos é fácil traçar a sua história, no jogo do Bete não conseguimos identificar muitos aspectos, porque nas fontes consultadas e segundo informações dos entrevistados não se conhece o passado do mesmo, os seus precursores, quem o desenvolveu e praticou, suas regras, modo de jogar e período de introdução em território brasileiro.

A informação disponível para realização da revisão da literatura em relação ao objectivo deste estudo, foi bastante escassa, pois apenas encontramos referências a jogos idênticos em sites da Internet, não conseguindo descobrir referências ao mesmo noutras fontes que à primeira vista nos pareciam ricas em informação de diversos jogos no nosso país e mesmo fora dele.

Concluimos que houve um processo de desportivização com características importantes para o jogo, como a fixação de regras, criação de uma estrutura (Cambeta) e desenvolvimento do aspecto social.

Ao longo do estudo para este trabalho verificamos que o Cambeta está inserido num grande número de sistemas de competição, sendo classificado como campeonato com um sistema de rodízio simples em que ao correr dos anos se verifica um aperfeiçoamento das técnicas, processos, regras e materiais, havendo também mudanças sucessivas dos locais de prática do jogo provocadas por factores de ordem social.

Este jogo torna-se emocionante e cativante para os seus praticantes e admiradores devido à constante incerteza de um vencedor antecipado, pois como

pudemos verificar no quadro de campeões, não existem praticantes que tenham sido vencedores em muitos anos seguidos, dando mais oportunidades a possíveis iniciantes.

Como forma de testar o gosto e a curiosidade dos jovens por algo novo, resolvemos, grupo de estágio de Albergaria-a-Velha, promover um campeonato de Bete na escola onde estamos a estagiar. Dos resultados deste, concluímos que houve entusiasmo pela actividade e vontade de a praticar de forma mais assídua. Simples curiosidade e apetência pelo desconhecido? Ou será que é de considerar a inclusão desta modalidade (e talvez de outras diferentes, tradicionais de outros países ou de outras regiões) nos currículos de Educação Física?

BIBLIOGRAFIA

- ↪ *A civilização do Desporto*. www.abola.pt.
- ↪ Alfenas. www.foavirtual.com.br.
- ↪ Alfenas. www.geocities.com.
- ↪ Alfenas. www.mga.org.br.
- ↪ Brito, António Paula. *Observação directa e sistemática do comportamento*. Edições FMH, Julho de 1994.
- ↪ Buendia, Roberto Velázquez. *El deporte moderno. Consideraciones acerca de su génesis y de la evolución de su significado y funciones sociales*. www.efdeportes.com
- ↪ Caillois, Roger. *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Editora Cotovia. Lisboa, 1990
- ↪ De Keteloe, Jean-Marie., and Reogiers, Xavier. *Metodologia da recolha de dados. Fundamentos dos métodos de observação de questionários, de entrevistas e de estudo de documentação*. Epistemologia e Sociedade. Instituto PIAGET, 1993.
- ↪ Elias, Norbert., and Dunning, Eric. *A busca da excitação no lazer*. Tipografia Guerra. Viseu, 1992.
- ↪ Fernandes, António José. *Métodos e regras para a elaboração de trabalhos académicos e científicos*. Porto Editora, 1994.
- ↪ Franco, Maria Laura, P.B. *Análise do conteúdo*. Brasília, 2003.
- ↪ Guedes, Maria da Graça Sousa. *Estudos e investigação – Jogos tradicionais portugueses*. (2ª Edição). Instituto Nacional dos Desportos.
- ↪ Gutierrez, Washington. *Organização da Educação Física e dos Desportos*. Volume: III. Colecção “ESEF”. IPA
- ↪ *Jogos Tradicionais*. DGD. 1989, Setúbal.
- ↪ *Jornal de Lagos*, nº 1603, 1793, 1796, 1894, 1985, 1994, 1997, Alfenas, MG, Brasil.
- ↪ Marivoet, Salomé. *Aspectos sociológicos do Desporto*. 75-88. Livros Horizonte, 2002.
- ↪ Marivoet, Salomé. *Dinâmicas sociais nos envolvimento desportivos*. 103-105.

- ↪ Mendo, António Herrandéz. *Acerca del término Deporte*. www.efdeportes.com.
- ↪ Nuñez, Ulises Castro., and Ramirez, Fernando., and Mendoza, José Miguel Álamo. *Juegos tradicionales: universal cultural del siglo XXI*. 9-12. 2004.
- ↪ Pedote, Patrícia Maria. *Re-criação do “taco”*. www.cooperando.org.br.
- ↪ Poit, David Rodrigues. *Organização de Eventos Esportivos*. 3ª Edição, 2004. Phorte Editora, LTDA.
- ↪ Rodrigues, Mário Duarte Maia. *Jogo do Beto*. www.ciberduvidas.sapo.pt.
- ↪ Seara, Fernando Reboredo. *Do “desport” ao “sport”*. www.apdd.pt.
- ↪ Tacoball. www.geocities.yahoo.com.br.
- ↪ Vlastuin, Juliana., and Pillati, Luís Alberto. *Na “rede” do vôlei de praia: um produto moderno no campo esportivo*. www.volleyball.org
- ↪ Materiais audiovisuais diversos fornecidos pelos orientadores deste trabalho.
- ↪ www.jogos.antigos.nom.br/tacos.asp.