

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
FÍSICA**

**O JOGO DO OSSO/TAVA EM UM CENTRO DE
TRADIÇÕES GAÚCHAS NO RS**

Artigo de Especialização

Patrícia Roberta Mundt

Santa Maria, RS, Brasil

2016

O JOGO DO OSSO/TAVA EM UM CENTRO DE TRADIÇÕES GAÚCHAS NO RS

Patrícia Roberta Mundt

Artigo apresentado ao curso de Especialização em Educação Física Escola
do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, como requisito
parcial a obtenção do grau de **Especialista em Educação Física Escolar**

Orientadora: Prof^a Dr^a Elizara Carolina Marin

Santa Maria, RS, Brasil

2016

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação Física e Desportos
Programa de Pós-Graduação em Educação Física**

**O JOGO DO OSSO/TAVA EM UM CENTRO DE
TRADIÇÕES GAÚCHAS NO RS**

Elaborado por
Patrícia Roberta Mundt
Como requisito parcial a obtenção do título de
Especialista em Educação Física Escolar

COMISSÃO EXAMINADORA

Elizara Carolina Marin, Dr^a.
(Presidente/Orientadora)

Fernanda Stein, Ms.

Thaiane Bonaldo do Nascimento, Ms.

Leandra Costa da Costa, Dr^a.
(Suplente)

Santa Maria, 26 de dezembro de 2016

O JOGO DO OSSO/TAVA EM UM CENTRO DE TRADIÇÕES GAÚCHAS NO RS

Resumo

Este é um estudo que tem como tema o Jogo do Osso, considerado um Jogo Tradicional pelas suas características. Buscamos compreender o Jogo do Osso dentro de um Centro de Tradições Gaúchas após a sua regulamentação pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho, como ele é vivenciado, organizado e os sentidos atribuídos ao Jogo pelos jogadores. Para consecução, a pesquisa foi realizada através de observações e entrevistas semi-estruturadas. Identificamos que o Jogo do Osso faz parte do CTG, os membros vivem o jogo, treinam, participam de torneios, almejam e vencem competições, buscando consolidar o nome do CTG por todo o Estado do Rio Grande do Sul e a também fora do Estado.

Abstract

This is a study that has as its theme the Game of the Bone, considered a Traditional Game by its characteristics. We seek to understand the Bone Game within a Center of Gaucho Traditions after its regulation by the Gaucho Traditionist Movement, how it is experienced, organized and the meanings attributed to the Game by the players. To achieve this, the research was carried out through observations and semi-structured interviews. We identify that the Game of the Bone is part of the CTG, the members live the game, train, participate in tournaments, aim and win competitions, seeking to consolidate the CTG name throughout the State of Rio Grande do Sul and also outside the State.

Introdução

Esta pesquisa objetiva investigar o Jogo do Osso a partir da regulamentação realizada pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG). Para consecução da mesma, foi escolhido um Centro de Tradições Gaúchas (CTG), localizado na cidade de Caxias

do Sul no Rio Grande do Sul (RS). O Movimento Tradicionalista Gaúcho¹ (MTG) tem por objetivo cultivar as tradições de seu povo, como por exemplo, o chimarrão, o churrasco, as danças, os jogos, entre outros, muito enraizados nas festividades comemorativas da Semana da Farroupilha, Encontro de Artes e Tradição Gaúcha (ENART) e no Aberto dos Esportes (dedicado aos esportes campeiros, reconhecidos e praticados pelo MTG).

O Jogo do Osso, também conhecido como: Tava dentro dos Centros de Tradições Gaúchas (CTGs) e como “Tali”, que, segundo Viali (2008), foi uma das primeiras manifestações de jogos (praticado com o astrágalo, mais conhecido como o garrão do boi). Compreendemos o Jogo do Osso como um Jogo Tradicional, ou seja, como uma manifestação cultural passada de geração em geração, que leva em consideração o passado, adaptado ao presente. Marin e Stein (2015, p.17) compreendem como “parte da cultura e por isso expressa características da sociedade que o produz, dos conhecimentos desenvolvidos pelas diferentes gerações e das condições materiais do período histórico em que é praticado”.

A pesquisa consistiu em compreender como este jogo é vivenciado no CTG no Rio Grande do Sul. Mais especificamente: compreender o Jogo do Osso no Rio Grande do Sul a partir da sua historicidade; identificar como é vivenciado e organizado o Jogo do Osso; e compreender os sentidos do Jogo do Osso para os jogadores.

No campo da produção do conhecimento, alguns pesquisadores dedicaram-se a estudar o Jogo do Osso, tais como Silveira (1999), Guimarães e Guimarães (2008), Goulart (2009), Nascimento *et.al* (2015), os quais dão destaque em seus trabalhos à historicidade, às regras (as apostas), aos materiais utilizados, às gírias e às expressões.

Dado a inexpressiva produção científica sobre o jogo em contextos concretos e atuais e de fazer parte de um grupo de pesquisa que tem como um dos seus eixos temáticos os jogos tradicionais, buscamos investigar o Jogo do Osso nos espaços onde acontecem. A busca preliminar (por meio de internet, de mediadores, entre outros) apontou que este jogo se encontra mais ativo nos CTG após a regulamentação do MTG, sendo classificado e regulamentado como um esporte campeiro e praticado dentro dos CTGs.

¹ <http://www.mtg.org.br/>

Metodologia

Pesquisar é procurar repostas às indagações que nos propusemos. Demo (1993, p. 80) caracteriza a pesquisa

“[...] como um diálogo crítico e criativo com a realidade, culminando na elaboração própria e na capacidade de intervenção. Em tese, pesquisa é a atitude do ‘aprender a aprender’, e, como tal, faz parte de todo processo educativo e emancipatório”.

Para consecução do estudo, além de levantamento bibliográfico produzido sobre o tema, realizamos pesquisa de campo no mês de setembro/2016 na cidade de Caxias do Sul, onde está localizado o CTG Herdeiros da Tradição, utilizando como caminhos de observações e de entrevistas com os jogadores do Jogo do Osso. A escolha destes (jogadores e do CTG) deu-se pelo fato de cultivarem ativamente o jogo participando de eventos locais, estaduais e nacionais. Ademais, da dificuldade de identificar a vivência do jogo fora dos CTGs.

Observamos treinos e demonstrações dos jogadores, sua forma de organização, estrutura do CTG e espaço físico. Para Negrine (2004, p.65) observar “constitui-se um instrumento valioso na pesquisa qualitativa, e nessa situação, se aplica a algum objeto externo, embora possa ser utilizada a partir de diferentes perspectivas”. Observar exige atenção, percepção, a memória e o pensamento, para observar fatos e realidades sociais presentes, assinala o autor.

As entrevistas foram realizadas com sete jogadores, 5 homens e 2 mulheres, de 25 a 70 anos de idade, membros do CTG, Patrões e coordenadores do mesmo (sendo respectivamente: Pedro, José, Carlos, Mario, Fabio, Carla e Livia). Utilizamos de entrevista semi-estruturada pois “combina perguntas fechadas e abertas, em que o entrevistado tem a possibilidade de discorrer sobre o tema em questão sem se prender à indagação formulada” (MINAYO, 2007, p. 64). As entrevistas foram pré-agendadas com os pesquisados. A identidade foi preservada e o nome substituído por outro,

Os dados foram interpretados com base na análise de conteúdos, que segundo Bardin (1977, p.42):

É um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

Para melhor organização dos dados, a autora classifica em três fases diferentes a análise de conteúdo: *Pré-Análise*: é a fase de organização. Corresponde a um período de intuições, mas, tem por objetivo tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais, de maneira a conduzir a um esquema preciso do desenvolvimento das operações sucessivas, num plano de análise. *Exploração Material*: Consiste essencialmente de operações de codificação² dos dados, a fim de compreendê-los. *Tratamento dos resultados obtidos e Interpretação*: Os resultados são tratados de maneira a serem significativos e válidos, submetidos a operações estatísticas.

Seguida da organização dos dados nas diferentes fases, dá-se a categorização, seja pelo que possuem de homogêneo como o que possuem de especificidade. Em Bardin (1977, p.117):

Categorização é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com os critérios previamente definidos. As categorias, são rubricas ou classes, as quais reúnem um grupo de elementos (unidades de registro, no caso da análise de conteúdo) sob um título genérico, agrupamento esse efetuado em razão dos caracteres comuns destes elementos.

Jogos Tradicionais

O jogo está presente na vida das pessoas desde os tempos mais remotos. Huizinga (2005) em sua obra discorre cinco características que identificam o jogo, sendo elas: liberdade – uma atividade para ser considerada um jogo tem que ser livre, ou seja, tem que partir da vontade do jogador e não ser imposta; não é vida corrente, nem real – sendo uma fuga da realidade, um hiato no cotidiano, mas não sem seriedade; isolamento e limitação – o jogo é realizado em um determinado espaço e possui duração limitada; ser fenômeno cultural – por ser conservado em memória e ser transmitido às gerações seguintes, torna-se tradição cultural; cria ordem e é ordem – todo jogo possui

² É o processo pelo qual os dados brutos são transformados sistematicamente e agregados em unidades, as quais permitem uma descrição exata das características pertinentes do conteúdo (BARDIN, 1977, P. 103 e 104).

regras mesmo que essas sejam implícitas e essas regras devem ser respeitadas e obedecidas caso contrário implicará a destruição do jogo.

Kishimoto (1994) relata não ser fácil definir jogo pois cada pessoa pode entender de maneira diferente, de acordo com suas experiências. Na perspectiva da autora duas características são marcantes, a existência de regras e o tempo e espaço.

Marin *et.al* (2006, p.2) compreendem o jogo como atividades “submetidas a um sistema de regras”, que “define a estrutura e o modo de funcionamento das atividades, ou seja, sua lógica interna”, bem como a um contexto, tal como assinalam Lavega Burgués *et.al.* (2011, p.3): “o jogo historicamente esteve presente na vida das pessoas, nos diferentes grupos sociais, idades e gêneros, sendo atribuídos sentidos e significados diversos consoantes com a sua cultura”.

Existem várias caracterizações de jogos, como os Jogos Populares, Autóctones, jogos eletrônicos, Jogos Tradicionais, entre outros. No que tange ao Jogo Tradicional, objeto deste estudo, Marin e Stein (2005, p.999) expõem que:

O jogo tradicional faz parte da cultura e por isso traz características da sociedade onde é produzido, como o espaço e o tempo, a geografia e os costumes, a flora e a fauna, em sua produção e reprodução. Carrega consigo conhecimentos elaborados ao longo das gerações e, ao mesmo tempo, características das condições materiais do período histórico em que é desenvolvido. Por ser tradicional manifesta o passado reconfigurado às condições presentes. Portanto, os jogos tradicionais estão providos de sentido histórico.

Para Marin e Ribas (2013, p.20) “os jogos tradicionais estão relacionados diretamente com as condições espaciais do entorno e em consonância com os hábitos de vida dos que o desenvolvem e recriam”.

Os Jogos Tradicionais fazem parte da cultura, levam características da sociedade ou grupo social a que pertencem. São manifestações produzidas e reproduzidas histórica e socialmente pela interação dos seres humanos.

A partir do exposto sobre jogo tradicional identificamos aproximações com os Esportes Tradicionalistas regulamentados pelo MTG. Os Esportes Tradicionalistas apresentam características dos Jogos Tradicionais, tais como, a regionalização, sua representatividade cultural, regras/diretrizes, divulgação de hábitos, costumes, tradições

e folclore rio-grandense, sendo passado de geração em geração. Destacamos neste trabalho, o Esporte Tradicionalista³, Jogo do Osso.

Jogo do Osso – elementos de sua gênese

Há indícios de que o Jogo do Osso existe há pelo menos três séculos a.C. na Ásia, difundindo-se para outros povos como os Árabes, Persas e Gregos. Segundo Goulart, (2009, p.29/30), na Espanha o jogo chegou “através dos legionários romanos, que jogavam nos recintos dos quartéis e acampamentos, durante o período de dominação sob o império de Augusto, o jogo era chamado ‘Alea’”.

Pelas mãos espanholas o jogo chegou à bacia do Prata, em torno de 1620. E, “com o passar do tempo na Argentina e Uruguai, o Jogo do Osso tomou características próprias. As regras são comuns a um e outro país e a terminologia do jogo é a mesma, com sutis diferenças”, assinala Goulart (2009, p.30).

No Rio Grande do Sul o Jogo do Osso entrou pela fronteira do Chuí ao Alto Uruguai e também pelo nordeste argentino, e conserva até hoje, termos da língua castelhana em sua terminologia, tais como, "*suerte*", "*culo*", "*clavada*" e "*güeso*". Podemos observar nas falas de José e Pedro a difusão desse jogo na Fronteira

[...]a minha história com os jogos, como esse é desde a infância. Meu pai é da Fronteira e ele veio para o Rio Grande do Sul entrando pela Argentina, ele é judeu pós-guerra ele ficou fugindo das perseguições na Argentina, daí ele veio para Uruguaiana depois para esta região. Então porque que agente denomina esses jogos de campeiros. (JOSÉ - ENTREVISTADO)

Como sou da Fronteira, lá de Livramento, lá tem...é mais divulgado esse jogo, então de final de semana sempre tinha carreira, e tem as canchas e o cara começa a assistir, olhar, piá sabe como é..daí que eu conheci o jogo. (PEDRO - ENTREVISTADO)

Guimarães e Guimarães (2008, p.8) nessa mesma direção das afirmações de Pedro e José, assinalam que se trata de um “jogo muito usado na fronteira, principalmente pela baixa camada social. Consiste no arremesso de um osso de garrão de vacum, chamado *tava* ou *taba*, sobre uma cancha plana, de chão nem muito duro nem muito mole”. Enfatizam ainda que no processo histórico o jogo foi espalhado pelo estado “através dos carreteiros, que em suas viagens levavam o Jogo do Osso

³ O Jogo do Osso é classificado como esporte campeiro pelo MTG, assim como a bocha campeira, tiro de laço, etc.

principalmente à peonada nas estâncias e nas corridas de cancha-reta, como divertimento e também para vender seus produtos”.

Em Contos Gauchescos, João Simões Lopes Neto (s/d), assim descreve o Jogo do Osso:

Escolhe-se um chão parelho, nem duro, que faz saltar; nem mole, que acama; nem areento, que enterra o osso. É sobre o firme macio, que convém. A cancha com uma braça de largura chega, e três de comprimento; no meio bota-se uma raia de piola (cordão, barbante), amarrada em duas estaquinhos ou mesmo um risco no chão, serve; de cada cabeça da cancha é que o jogador atira, sobre a raia do centro: este atira daqui para lá, o outro atira de lá pra cá. O osso é chamado de *taba* (ou *tava*), que é o osso do garrão de rês *vacum*. O jogo é só de *culo* ou *suerte*. *Culo* é quando a *taba* (o osso) cai com o lado arredondado pra baixo; quem atira assim perde logo a parada. *Suerte* é quando o lado chato fica embaixo: ganha logo e sempre. Quer dizer: quem atira *culo* perde, se é *suerte* ganha e logo arrasta a parada.

O autor regionalista, neste conto, traz a trágica história de Lalica, Osoro e Chico Ruivo e apresenta uma característica marcante do Jogo do Osso: as apostas. Os jogadores apostavam os mais diversos objetos: arreios, cavalos, ponchos, esporas. Em uma brava disputa entre Osoro e Chico Ruivo, considerando que tudo poderia virar alvo de aposta, Chico Ruivo apostou sua esposa, Lalica. Na primeira rodada os dois tiraram *suerte*, já na segunda, Chico Ruivo tirou *culo* e Osoro *suerte*, ganhando a partida. Osoro e Lalica se entregaram em meio à dança, despertando a ira de Ruivo, o qual pegou seu facão, matando os dois num único golpe:

Do mesmo talho varou os dois corações, espetou-os no mesmo feno, matou-os da mesma morte, fazendo os dois sangues, num de cada peito, correrem juntos num só derrame ... que foi lastrando pelo chão duro, de cupim socado, lastrando... até os dois corpos baterem na parede, sempre abraçados, talvez mais abraçados, e depois tombarem por cima do balcão, onde estava encostado o tocador, que parou um rasgado bonito e ficou olhando fixe para aquela parelha de dançarmos morrentes e farristas ainda! (SIMÕES LOPES NETO, s/d).

As apostas foram umas das características marcantes do Jogo do Osso, fato dele ter sido conhecido como jogo do azar. Pedro afirma que ao quando conheceu o jogo “só maior jogava menor não podia jogar, não sei se era porque eles apostavam ou o que, sei que menor não podia jogar, só maior”, mas mesmo assim, “dava um intervalo a piizada tomava conta da cancha. Mas lá naquela época era mais por brinquedo, conhecer de brincadeira mesmo” (PEDRO - ENTREVISTADO).

Carlos afirma que não jogava o Jogo do Osso antes do CTG, porque o jogo era proibido, devido às apostas:

antes do CTG a gente não jogava praticamente porque assim ele é um jogo proibido, porque ele é um jogo onde pessoas perderam família, mulher, cavalo encilhado e ali vai. E o pessoal jogava muito isso aí por dinheiro na época, então se tornou um jogo proibido (CARLOS - ENTREVISTADO).

José deixa explícito a sua rejeição pelas apostas, afirmando que

[...] nunca jogar por dinheiro, por ele mesmo dito que ele é o jogo do azar, hora tu ganha, hora tu perdes. Tu tem que cultivar a tua Cultura, que isso é uma cultura sem por em risco, digamos assim, o teu dinheiro. A tua maior virtude é o que: conservar aquilo sem comprometer a tua vida social, tu não podes daí a pouco tá jogando dinheiro, perde carro, perde família (JOSÉ - ENTREVISTADO).

José, assim declara ao ser questionado sobre o local onde costumavam jogar nos finais de semana:

[...] não poderia ser muito divulgado porque as autoridades reprimiam muito isso aí, era ilegal, então tinha que ter muito cuidado para que isso não se configurasse "jogo do azar é jogo de contraversão". Então, não poderíamos divulgar a não ser entre os amigos e por código. Muitos queriam saber o que era..não é só uma diversão. Entre nós a gente sabia do que se tratava, agora para os demais não muito porque a gente era visado pelo pessoal, pela polícia, enfim, não queríamos ter envolvimento maiores a não ser uma forma de divertimento, que não viesse a comprometer o nosso dia-a-dia (JOSÉ - ENTREVISTADO).

Silveira (1999, p.282) em sua pesquisa realizada nas casas de jogos de Porto Alegre aponta tanto a característica relativa à ilegalidade do jogo quanto a cordialidade entre donos das casas e jogadores

os donos das casas também auxiliam-se, em momentos difíceis, como por exemplo, convidando um que teve a casa fechada pela policia para continuar atuando da casa de um amigo, enquanto não regulariza a situação. Os jogadores que perdem dinheiro, por sua vez, cobram os donos que sirvam refeições em troca ou deem a passagem de ônibus para que possam voltar para suas casas.

O Jogo do Osso era tradicionalmente praticado ao ar livre, com chão nivelado, nem duro, nem arenoso, ou seja, em terreno firme e macio. A cancha como é conhecido o espaço do jogo, é de 7 (sete) metros a 9 (nove) metros de uma raia até a outra, podendo haver canchas menores (canchas curtas) ou canchas maiores (canchas longas). Denomina-se cabeceira, um extremo da cancha a outro. Cada cabeceira possuiu uma raia e uma contra-raia. A raia e a contra-raia são delimitadas uma perto da outra (um

metro e meio a dois) por um risco no chão, delimitando o lugar onde os jogadores deverão arremessar a Tava.

Segundo o relato de Pedro “o espaço era mais ou menos assim, uma carreira de cancha reta que falam, e do lado era a cancha do osso”. José descreve além de cancha de “céu aberto” outro, “dentro da sala de aula. Um grupo trazia as moedas, outro ossos, e nós fazíamos no cantinho da sala no intervalo, na reunião de amigos”. Nas palavras de José fica explícito que quando criança também jogavam na escola, nos intervalos ou recreios.

A Tava é o instrumento com o qual se pratica o Jogo do Osso, podendo também ser chamada "taba", "osso" ou "garrão". É confeccionado com o astrágalo, osso do garrão de bovino e seu tamanho variam de acordo com a idade ou porte do animal escolhido. Atualmente as tavas são ferradas, sendo que o metal usado é o bronze na face “*suerte*” e o ferro na face “*culo*”.

Para melhor preparo da Tava, recomenda-se, conforme sugere GUIMARÃES e GUIMARÃES (2008, p.09)

Logo após sua extração do jarrete do animal abatido, enterrá-la por cerca de dois a três meses em terreno nem muito seco, nem muito úmido para "curar o osso". É comum também, colocar o astrágalo na boca de um formigueiro de campo, para que elas façam limpeza do osso. Após o astrágalo ficar limpo e seco, com uma pedra áspera ou uma grossa, são alisadas as faces correspondentes à “*suerte*” ou “*culo*”, ficando assim, pronta a tava para o uso.

Após o arremesso a Tava pode assumir as seguintes posições, cada uma delas com denominações diferentes:

- **SUERTE ou SORTE** - parte ganhadora para cima. É quando a parte que possui o enfeite, corte, são torneadas em ouro ou bronze, nas mais simples, geralmente, a cabeça dos grampos ou rebite são destacados, mas todas têm uma característica, a *Suerte* – lado menor e em formato de “S”. Quando ela cai chapada ao solo chamam também de “Sorte Corrida”.
- **CULO** - parte ganhadora para baixo. É a parte da base da Tava, o lado mais reto. Possui uma pequena lamina em uma das pontas que se ressalta na peça que ferra o osso. Algumas Tavas no lado do “*Culo*” são feitas de ferro escuro e adquirem a cor preta no lado escuro da sorte. Quando ela cai chapada ao solo chamam de “*Culo Corrido*”.

- **SUERTE CLAVADA** - quando a parte da *Suerte* fica para cima com ela cravada. É a o tiro-rei das canchas do Jogo do Osso. Tanto faz o ângulo do declive, 90° ou 270°, direita ou esquerda.
- **CULO CLAVADO** - quando a parte do *Culo* fica para cima com a Tava cravada. Tanto faz o ângulo do declive, 90° ou 270°, direita ou esquerda.
- **GUESO ou OSSO** - posição que não é nem "*suerte*" nem "*culo*", com qualquer dos lados não ferrados para cima.
- **"31" - "TOURO" ou "OSSO"** - variação do *gueso* com a Tava exatamente na vertical. Na figura 1, podemos visualizar melhor as posições da Tava:



(Imagem 1 – Posições da Tava)

Cada posição da Tava possui uma pontuação: *suerte* corresponde a um (1) ponto positivo e a *suerte clavada* vale dois (2) pontos positivos. O *culo* vale um (1) ponto

negativo e *culo clavado* dois (2) pontos negativos. As jogadas *gueso*, touro e osso não valem pontos.

O arremesso é o “fundamento” essencial no Jogo do Osso. Através dele e de suas diferentes formas de arremessar, que os jogadores buscam a melhor jogada. Os arremessos ou “tiros” exigem manejo especial da Tava, com posições de saída e métodos de lançamentos quase inflexíveis. Guimarães e Guimarães (2008, p.11) descrevem os 5 tipos de arremessos:

- Volta e meia - posição de saída: Tava na palma da mão, face de “culo” para cima, saliência de *clavar* no sentido do punho. Ao arremessar a Tava, o atirador imprime-lhe um leve sentido de rotação, de baixo para cima, no sentido do comprimento, com que a Tava dá uma volta e meia no ar e fica chapada sobre o terreno.
- Duas e meia - idêntica posição de saída da anterior, mas a Tava dá dois giros completos e mais meio no ar e cairá sobre o terreno como no tiro anterior.
- Duas voltas - posição de saída: Tava sobre a mão, com a face correspondente à “suerte” para cima e a saliência de *clavar* no sentido dos dedos, com a mesma técnica das anteriores, executando duas voltas completas sobre si mesmo, a Tava descera sobre o terreno em diagonal.
- Três voltas - mesma técnica de saída e arremesso empregada no tiro de duas voltas, com um giro a mais da Tava.
- Carreteiro - não exige técnica especial no lançamento da Tava sem manejo especial, nem preocupação com número de voltas ou giros, apenas o cuidado de lançar a Tava após a raia, sem preocupação.

No Jogo do Osso a figura de um árbitro se faz presente, é denominado Coimeiro ou juiz da partida. É quem comanda o jogo, e deve ter o conhecimento de todas as regras. Ao Coimeiro cabe: a venda e troca de fichas, montar o jogo, preparar ou mandar preparar a cancha, gritar “branca”, isto é, começar o jogo e colocar à disposição um par de Tavas para quem pretende jogar.

Já com a cancha preparada, o coimeiro grita “branca”, dando início a partida, disponibilizando um par de Tava e fichas. Os jogadores devem comprar as fichas, ficando um de cada lado da cancha, com sua Tava já escolhida. Nos dias de hoje, dentro do CTG, essa “negociação” não existe, pois as apostas foram extintas.

“Topada a parada”, o coimeiro só pagará ao jogador que somar dois lances positivos, ou seja, duas *suertes* do mesmo jogador, contra nenhuma do oponente; uma *suerte* somada a um *culo* do oponente; dois *culos* do oponente contra dois *güesos* do favorecido, explica Guimarães e Guimarães (2008).

Durante o jogo, os jogadores podem trocar de Tava, sendo avisado ao Coimeiro, porem só podem trocar após um deles ter atirado “*suerte*”. A Tava para valer sua pontuação deve cair atrás da raia da cabeceira adversária, caso caia antes, o arremesso é considerado nulo, como se fosse “*gueso*”, não cabendo ao jogador arremessar novamente.

Nas partidas de cancha de céu aberto ou casas de jogos, os jogadores apostavam dinheiro, e do quantitativo pago por cada jogador por suas fichas, parte era destinado para o ganhador e parte fica com o coimeiro.

Expressões tais como: “Alarula”; “tia Carula”; “china e ficha não se adula!”; “Arranca pelo rabo (ou pela cola!)”; “É macho, alumiou pra baixo!”; “Mão fria não bota “*suerte*!””; eram ditas durante as partidas. Conforme identificamos também por essas expressões, o Jogo do Osso era vivenciado fundamentalmente pelo universo masculino e a figura feminina, quando aparece, é como prêmio da aposta. Por meio das observações no CTG Herdeiros da Tradição, essas expressões durante o jogo não são mais recorrentes, restringem-se basicamente às maneiras como a Tava caia no chão: *culo*, *gueso*, *suerte*, entre outras. Ademais da inclusão de mulheres no jogo, a par de um trio de jogadoras no CTG e da participação de outras como expectadoras.

Silveira (1999, p.283), em sua dissertação de mestrado, traz elementos importantes sobre como era o Jogo do Osso anos atrás, em Porto Alegre – RS, nas conhecidas “Casas do Osso”. Tratava-se de espaço de socialização restrito ao universo masculino – vigilantes, pequenos comerciantes, ex-presidiários, camelôs, entre outros –, configurado também como um modo de ganhar dinheiro a mais para o sustento familiar via apostas e de provar destreza e masculinidade: “ser ganhador relaciona-se com sua

virilidade, mas também perder com hora, ou seja, lutar até o fim ou perder sofrendo (pelo valor perdido) também estão relacionados à honra do jogador e do homem”.

Associado como “jogo do azar”, as “Casas do Osso” eram tidas como ilegais, correndo o risco de serem fechadas a qualquer momento. Historicamente o Jogo do Osso ao chegar à Espanha foi denominado de “*Alea*”, que segundo a classificação de Caillois (1990, p.37), nos jogos de *Alea* predomina o jogo do acaso, da sorte, “nega o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino”. Ou seja, trata-se de jogos em que a decisão não depende do jogador, não tem participação, “e em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário. Melhor dizendo, o destino é o único artifício da vitória e esta, em caso de rivalidade, significa apenas que o vencedor foi mais bafejado pela sorte do que o vencido. (CAILLOIS, 1990, p.36/37)

Todavia, Nascimento *et.al.* (2015, p.3) assinala que “ao escolher uma jogada, o praticante não é um sujeito passivo entregue ao destino, mas têm suas próprias técnicas de arremesso da Tava, ou seja, interfere com sua ação motriz para a concretização do jogo”. Em sendo o arremesso, “o tiro”, o fundamento principal do jogo, a habilidade do jogador de realizar o movimento é crucial. No processo histórico ocorrem mudanças no modo de conceber o Jogo do Osso e a sua institucionalização nos CTGs interfere sobremaneira, como veremos a seguir.

Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) e Centro de Tradições Gaúchas (CTG)

A história do surgimento do Rio Grande do Sul (RS) é controversa. Embora a história oficial não conte, os primeiros povos que habitaram as terras rio-grandenses foram os indígenas. No processo de colonização, mais precisamente 1531, navegantes portugueses de passagem pela costa batizaram de Rio Grande São Pedro. No início do século XVII o território indígena começou a ser ocupado com a chegada dos padres jesuítas, que fundaram as Missões Jesuíticas pela região onde hoje estão situados os estados do Rio Grande do Sul e do Paraná e os países, Paraguai e Argentina.

A colonização do Rio Grande do Sul se deu de forma lenta e tardia, com relação as demais Colonizações no Brasil, pelo fato de não oferecer atrativos econômicos e

políticos. Segundo Noronha (2007, p.28), “o Brasil que interessava à Portugal era o Brasil dos canaviais do nordeste e das minas de ouro de Minas Gerais. Para o período marcado pelo advento do capitalismo mercantil, nada tinha o Rio Grande do Sul que despertasse o interesse do mercado europeu”. Ademais, segue a autora, “havia o Tratado de Tordesilhas que praticamente colocava todo o Rio Grande do Sul em território espanhol, que por sua vez, também não tinha interesse em colonizar um território que não se enquadrava nos interesses mercantis do período”.

A disputa territorial do Rio Grande do Sul⁴ foi marcada por muitas guerras. Inúmeros imigrantes vieram povoar o estado, consolidando a miscigenação de grupos sociais que aqui habitam, trazendo consigo costumes e tradições que são cultivados pelos até os dias de hoje.

Chimarrão, churrasco, rodeios, danças, música, trajes típicos, são algumas das tradições que são memoradas e vivenciadas pelos Gaúchos e que, em grande medida, os identificam. Como forma de valorização das tradições gauchescas, é constituído o Movimento Tradicionalista Gaúcho, o MTG⁵, tendo como marco, em 1966, o 12º Congresso Tradicionalista Gaúcho, realizado na cidade de Tramandaí/RS, para decidir e organizar a associação de entidades tradicionalistas constituídas, denominada MTG. Um ano após, em 27 de novembro de 1967, o Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) foi inscrito no Cartório de Títulos e Documentos, como uma associação civil, sem fins lucrativos, com abrangência em todo território nacional e com número ilimitado de associados, chamados de filiados. Ou seja, o MTG surgiu como uma forma de cultivar as Tradições Gaúchas, sua música, cultura, folclore, valores, princípios e crenças, a fim de passar de geração em geração, capacitar novos integrantes e garantir a preservação cultural de tais manifestações.

O MTG possui sua sede localizada em Porto Alegre, tendo objetivos de duas ordens:

⁴ O Rio Grande do Sul, segundo estimativas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2015) possui uma população de 11.246.972, composto por 497 municípios e uma área de 281.731,445 km², sendo assim o maior e mais populoso estado da Região Sul. Limita-se com o Uruguai, Argentina, o estado de Santa Catarina e com o Oceano Atlântico. Suas principais atividades econômicas são a agricultura, indústria, serviços e agropecuária.

⁵ Informações adquiridas no site do MTG (<http://www.mtg.org.br/>).

1º - congregar os Centros de Tradições Gaúchas e entidades afins para constituir uma associação que permite padronização de procedimentos e realização de atividades com abrangência estadual ou nacional das quais participam todos os filiados com interesse no tema;

2º - preservar o núcleo da formação gaúcha e a ideologia consubstanciada nos estudos da história, da tradição e do folclore, além do que constam nos documentos fundamentais, como as teses aprovadas em congressos e a Carta de Princípios que define os objetivos do tradicionalismo gaúcho desde o ano de 1961. (<http://www.mtg.org.br/historico/210>, acessado 19/04/2015 às 10:00).

O MTG além de sua abrangência em todo território nacional com cerca de 1700 entidades filiadas e quase um milhão de associados, com oito (08) Federações e uma (01) Confederação Brasileira da Tradição Gaúcha no Brasil, possui no exterior mais de vinte (20) núcleos em que são difundidos a cultura, sua historicidade e costumes. Brasil, Uruguai e Argentina são os países que fazem parte da Federação Internacional de Tradição Gauchesca. Luiz Carlos Barbosa Lessa (1984, p.08), um dos fundadores do movimento tradicionalista, assim elucida:

Mais do que uma teoria, o Tradicionalismo é um movimento. Age dentro da psicologia coletiva. Sua dinâmica realiza-se por intermédio dos Centros de Tradições Gaúchas, agremiações de cunho popular que têm por fim estudar, divulgar e fazer com que o povo "viva" as tradições rio-grandenses.

Diferente da concepção positiva de Tradicionalismo postulado por Barbosa Lessa, Betussi (2013) considera que o tradicionalismo conversador visa unificar as classes, como se todas as pessoas tivessem os mesmos direitos e possibilidades de acesso. Tau Golin (2011, p.01), de forma crítica, vê o Tradicionalismo como:

Um movimento cívico-cultural organizado em rede, de forma associativa, e de caráter de massa, articulado pela indústria cultural e diversos interesses comerciais, políticos, etc., que, além de milhares de posturas sinceras, especulam com hábitos, costumes e elementos da tradição. Não existe imaterialidade no tradicionalismo.

E, neste âmbito, assinalamos que Tradicionalismo difere de Cultura Tradicional. Aquele é um movimento que tem por objetivo difundir as tradições gauchescas em torno de ideias pretensamente comuns. Já Cultura Tradicional nem sempre é Tradicionalismo. Tradição é a memória cultural de um povo, transmissão de costumes de pais para filhos. Bosi (1987) trata a tradição como a própria cultura, onde se vivencia ela de forma cíclica. Para o autor, tradição e cultura estão diretamente ligadas à memória, que nada mais é que um “centro vivo da tradição, é o pressuposto da cultura no sentido de trabalho produzido, acumulado e refeito através da História” (BOSI, 1987, p.53). Cultura Tradicional pode ser compreendida como uma forma de aglutinação de

pessoas com crenças e ideais parecidos, que a vivenciam e repassam nas relações tecidas no cotidiano.

Como já citado, o MTG possui entidades que são filiadas, com personalidade jurídica própria, conhecidas como Centro de Tradições Gaúchas (CTG). O primeiro CTG surgiu no fim da II Guerra Mundial, momento em que o Brasil saía da ditadura de Getúlio Vargas, que havia amordaçado a imprensa, prejudicando o desenvolvimento e a prática das culturas regionais.

A partir disto, com o intuito de cultivar e não deixar por esquecidas as Tradições Gaúchas, em 24 de abril de 1948 um grupo de 24 jovens, estudantes do Colégio Estadual Julio de Castilhos, criaram o “35 CTG”, chamado assim por inicialmente ser constituído apenas por 35 membros, mas que, após sua fundação, foi aberto a todos que desejassem integra-lo. Os membros (somente homens) do 35 CTG reuniam-se todos os sábados à tarde, em um galpão, para vivenciar ou “imitar” os hábitos do interior.

A fim de constituir um grupo que revisse a tradição, o 35 CTG estava posto da seguinte forma, conforme Oliven (2006, s/p):

a estrutura interna do 35 CTG não reproduziu o tradicional vocabulário das associações (presidente, vice, secretário, tesoureiro, diretor etc.), mas adotou os nomes usados na administração dos estabelecimentos pastoris (patrão, capataz, sota-capataz, agregado, posteiro etc.). No lugar de conselhos deliberativo e consultivo, criou-se o Conselho dos Vaqueanos; em vez de departamentos, internadas. As atividades culturais, cívicas ou campeiras também receberam nomes ligados aos usos e costumes das estâncias gaúchas, como rondas, rodeios e tropeadas.

Nas palavras de Barbosa Lessa (1985) encontramos o estatuto do 35 CTG, que tem por objetivos principais a mensuração da Tradição Gauchesca e difundir os núcleos tradicionalistas por todo estado e países vizinhos. O 35 CTG tinha por finalidade:

a) zelar pelas tradições do Rio Grande do Sul, sua história, suas lendas, canções, costumes etc., e conseqüente divulgação pelos estados irmãos e países vizinhos; b) pugnar por uma sempre maior elevação moral e cultural do Rio Grande do Sul; c) fomentar a criação de núcleos regionalistas no estado, dando-lhes todo apoio possível. O Centro não desenvolverá qualquer atividade político-partidária, racial ou religiosa (BARBOSA LESSA, 1985, p.64).

CTGs são entidades tradicionalistas que cultivam a cultura e os costumes do Estado do Rio Grande do Sul, através de atividades, como por exemplo, rodeios, internadas, o churrasco, o chimarrão, onde possuem as mesmas normas e princípios,

mas espalhadas por todo território Rio-grandense e também se alastra para fora do mesmo.

Nos dias de hoje, para melhor organização, as entidades filiadas ao MTG, ou seja, os CTGs (ou entidades afins, que possuem outras denominações), estão distribuídos em todas as cidades do Rio Grande do Sul, que compõem as 30 Regiões Tradicionalistas. Existem ainda a 40ª Região Tradicionalista, que é composta por entidades que se localizam fora do Estado.

O Jogo do Osso no CTG Herdeiros da Tradição e os sentidos atribuídos pelos jogadores

O CTG Herdeiros da Tradição⁶, fundado em 05 de outubro de 1990, tem como lema “Da tradição do passado vivemos a cultura do presente”. É formado por Departamentos: artístico, cultural, campeiro, departamento de jogos tradicionais e de mães. Possui quatro grupos de danças (mirim, juvenil, adulta e veterana) e individuais nas seguintes modalidades: declamação (masculina e feminina), interprete vocal (peão e prenda), gaita de oito baixos, gaita piano, chula, pajado, trova, martelo, mi maior de gavetão, estilo Gildo de Freitas e violão solo. Conta com um quadro de 230 integrantes no total.

Localizado na zona rural de Caxias do Sul, o CTG possui espaço territorial amplo: salão de ensaios das invernadas, duas canchas, uma de bocha e outra de tava e tertafe⁷, um galpão utilizado para treinos em dias de chuva e uma área para o plantio de árvores frutíferas. A imagem a seguir demonstra o espaço físico do CTG:

⁶ O CTG Herdeiros da Tradição está localizado na cidade de Caxias do Sul, na Serra Gaúcha e pertence a 25ª Região Tradicionalista afiliada ao MTG, juntamente com mais 5 cidades: Farroupilha, Flores da Cunha, Nova Pádua, Nova Roma do Sul e São Marcos.

⁷ É um jogo tradicionalista que une quatro jogos: o Jogo do Osso, da argola, da moeda e da ferradura.



(Imagem 2 – Espaço físico do CTG Herdeiros da Tradição)

Em virtude de ser considerado ilegal, o Jogo do Osso/Tava estava num processo de extinção. Chegou aos CTGs por meio da regulamentação em 2003 (anexo 1) do MTG⁸, como um Esporte Campeiro.

No CTG Herdeiros da Tradição este jogo é cultivado a cerca de aproximadamente 20 anos, por um Patrão de Honra, como podemos observar em sua fala: “Primeiramente quem trouxe o jogo da tava para a 25^a fui eu. Fui atrás desses jogos aí e foi através de pesquisa pesquisando e a gente trouxe esses jogos para dentro da região aqui e colocou aqui dentro da região” (CARLOS).

O primeiro contato com o Jogo do Osso pela grande maioria dos pesquisados (5), foi dentro do CTG, como aponta Fabio:

[..] na verdade eu me afiliei ao CTG, e tinha um pessoal que falava em jogo, jogos e jogos...e eu vim conhecer esses jogos aqui, eu ouvi falar que na Argentina jogavam alguma coisa com o Osso, mas nunca vi, não sabia como era, nem que jeito jogava. E aí aqueles primeiros dias no CTG, eu via eles enturmados falando de jogo, e até que um dia eles marcaram um sábado para virem treinar. Eu disse para minha esposa, eu vou dar uma olhada, fiquei curioso para ver o que era. Quando vi eles jogando a Tava e o Tetafe eu me interessei, me inteirei sobre as regras, como funcionava a pontuação e o que que valia, porque, na verdade, o que mais vale é o prazer de jogar. Eu

8

descobri que isso é maior que aqui, porque a gente viaja o RG se integrando com os outros CTGs por intermédio deste jogo. Então eu me apaixonei pelo jogo e de lá para cá eu nunca mais deixei de jogar. (FABIO - ENTREVISTADO)

Mario também teve seu primeiro contato com o Jogo ao filiar-se no CTG e rememora com emoção como foi sua primeira vivencia com o jogo: “Ah, a gente foi num cantinho do CTG, com uma luzinha acesa, sem noção nenhuma, não conhecia as regras nem nada”.

José e Pedro lembram-se do primeiro contato com o jogo ainda criança

Ainda quando criança fugia do meu pai, porque ele contava com a minha ajuda na padaria, para ir na sociedade que tinha uma cancha onde o pessoal jogava. Aí meu pai foi horas depois lá e eu estava lá entre os adultos, jogando osso. (JOSÉ - ENTREVISTADO)

Ah, eu ia assistir meus tios quando iam pras Carreiras e o cara vai começando a conhecer, ver como que se joga. (PEDRO - ENTREVISTADO)

José também faz alusão sobre a sensação de estar jogando

Porque eu diria naquele momento é tu e a tua concentração e aquele símbolo na tua mão é isso aí. Isso é muito. Só jogando para poder descrever toda a sensação, tudo aquilo que ele representa naquela hora. Lá nos antepassados, 1878, esses jogos já eram jogados, mas não dessa forma, envolvimento por parte do pessoal que eles jamais imaginavam que ele fosse cultivado hoje em plena era 2016, fosse cultivada por tanta gente, por tantos apaixonados. (JOSÉ - ENTREVISTADO)

Conforme o observado, os jogos possuem a característica de unir as pessoas e envolver os membros das famílias como assinalam os depoimentos a seguir:

O jogo da tava, o jogo do tetarfe e outros jogos acompanham praticamente os jogos campeiros como eles dizem, jogos envolvidos pelo CTG. Quando os pais traziam as crianças para o CTG a gente colocava eles jogar, uns canastra, outros tetarfe e assim vai indo. Então a gente colocou os pais fazerem alguma coisa no CTG. (CARLOS - ENTREVISTADO)

Além de unir as pessoas em torno do jogo, é visto com extrema importância pelos jogadores. A integração, a valorização da cultura tradicional e a visibilidade do CTG em todo o Estado por estarem bem classificados nos torneios, é citado pelos pesquisados:

Eu acho que o jogo chama bastante pessoas. As pessoas que não conhecem chegam aqui e perguntam: o que tão jogando? O que é isso aí? Tem essa integração com o pessoal novo que não é acostumado a vivenciar esse jogo

fica “bah, o que é isso aí”. Então tu vais chamando pessoas novas e vai divulgando o esporte. (PEDRO - ENTREVISTADO)

Hoje conhecendo o que a Tava representa, eu acho que é um dos motivos para a Tradição não morrer. Eu vejo assim que é um jogo tradicional nosso e fico muito triste em ver que em muitos CTGs, a gurizada e até adultos não sabem o que é esse jogo, não levam pra frente, porque não dá prêmio [...] o maior prêmio é integrar. E para o meu time, para minha turma que a gente conversa, o que a gente vê é que falta um pouco isso nos outros CTGs. A gente praticamente se reúne, aqueles poucos CTGs que jogam, e se torna tudo uma família, porque, a gente é adversária no jogo, o que menos importa é a disputa em si, mas aquele dia que a gente vai passar junto é muito bom. (FABIO - ENTREVISTADO)

Ah! Acho que está sendo bem bom porque está fazendo com que as pessoas ouçam falar bastante do CTG, porque eles estão muito bem, aonde eles estão sempre voltando com troféu, está expandindo ainda mais o nosso CTG. (CARLA - ENTREVISTADA)

No mesmo viés em que Fabio apontou acima, Mario traz outra indagação extremamente importante sobre a pouca difusão desses jogos dentro dos CTGs, a fim de serem cultivados, para permanecerem vivos e ativos:

Olha, tu vê aqui em Caxias, a nossa região, a nossa cidade, têm uns 30 CTGs, ninguém joga o Jogo do Osso, só aqui no nosso CTG. É uma coisa assim... se o pessoal não continuar jogando eles vão esquecer, aí vai morrer a cultura, porque o pessoal daqui só pensa em laçar, gineteada, laço, dança, e vai deixando... Pra tu ter uma ideia nós fomos à 25ª quando a gente foi campeão mostrar os nossos troféus lá. O pessoal não sabia, não conhecia o Jogo do Osso. (MARIO - ENTREVISTADO)

Considerando que os jogos são elementos da e na cultura, Gallo (2007, p.15) diz que precisamos “entender o jogo em si enquanto fenômeno cultural e sua importância fundamental para o desenvolvimento da cultura e da civilização; jogo como forma significativa, como função social”.

A organização do Jogo da Tava dentro do CTG é feita pelo Departamento de Jogos Tradicionais, onde possui um coordenador que é responsável por todos os jogos. Para melhor organização, o regulamento do MTG sempre é seguido pelos praticantes, como podemos observar na fala de Pedro:

Quando a gente vem para treino, não vem com as vestimentas, mas quando tem rodeiros, torneios internos, a gente procura jogar como manda o MTG, tudo regulamentado, tudo certinho, até para manter uma organização para não ficar muito largado, ser de qualquer jeito. Não, é padrão! Procurar jogar como manda o MTG para não ficar uma bagunça. A gente segue a risca tanto aqui quanto fora o que diz o regulamento. (PEDRO - ENTREVISTADO)

Com relação ao espaço de treino dos jogadores, o CTG possui duas canchas, uma de bocha campeira e a outra da Tava. Por estarem em fase de transição do lugar,

alguns ajustes ainda precisam ser feitos. O mais citado pelos entrevistados é a cobertura da cancha, para que em dias de chuvas ou sol fortes os jogadores possam treinar. A cancha possui as medidas oficiais que o MTG determina e as cabeceiras onde a Tava é lançada foram colocadas argila para melhor fixação da mesma.

São realizados treinos todos os finais de semana, geralmente pela parte da tarde, onde todas as equipes se reúnem e jogam/treinam. Os treinos são levados muito a sério, pois é nesse momento que eles têm que mostrar um bom desempenho nos tiros e assim seguir em suas equipes. Mario explica como funciona esta dinâmica:

Nós temos as equipes, então a gente faz os treinamentos, e tu vai escolhendo os melhores atiradores, o melhor atirador. Então a gente monta uma equipe e vai fazendo a seleção [...] nos temos quatro times fortes e a gente treinar ali e fica sempre a mesma base. Por exemplo, se eu jogar uma partida mal eu tenho que treinar. Se eu não conseguir recuperar eu já perco meu lugar para outro, então a gente está sempre em função dos treinamentos para melhorar. (MARIO - ENTREVISTADO)

Outro aspecto interessante sobre o jogo é que as “equipes são quatro jogadores, e um jogador é sempre descartado, que é o que vale a pontuação de três atiradores mais alta” (CARLOS). Isso é válido em torneios realizados pelo MTG.

Ao serem questionados sobre as mudanças que o Jogo do Osso teve na experiência dos entrevistados, a regulamentação e a forma de arremessar a tava foram os mais citados. Mario coloca que “só tem como mudar o estilo de jogar, jogar certinho, o resto, as regras tu não tem como mudar. Então para mim o que mudou foram os arremessos”.

Sobre a regulamentação, Pedro diz que foi uma mudança muito importante para o Jogo:

Deixar de ser um jogo de azar como era conhecido para ser um esporte. Quebra o tabu de jogo, de quem joga Tava é cara que joga por dinheiro. Não, é o nosso esporte, ele deixou de ser um jogador clandestino entre aspas, então eu sou filiado no CTG ou a uma entidade, então eu sou um esportista. (PEDRO - ENTREVISTADO)

José vê a regulamentação do jogo como uma forma de ajudar os praticantes e unificar as regras, que todas sejam seguidas por todos:

Para falar a mesma linguagem, que todos na hora de definir um ponto, se vale, se não vale, culo cravado, ponto para o lado positivo, lado negativo, tem que ter toda uma regulamentação qualquer dúvida está aqui, você pode recorrer a ele, qualquer dúvida está aqui, está escrito, e é isso que vale. Não podem jogar com arma, com arma digamos...faca não pode jogar, arma de fogo também não, isso veio digamos assim até mesmo para preservar os participantes. (JOSÉ - ENTREVISTADO)

Uma das regras mais importantes postas após a regulamentação do Jogo do Osso foi a proibição das apostas. Os sete entrevistados foram unânimes em afirmar que no CTG não ocorrem apostas, apenas premiações. Livia diz que “é só premiação, não acontece nada por dinheiro, só a premiação de troféu mesmo”. José coloca que são “apenas premiação, eu diria assim [...] antes de formar os grupos é passado: Jogo a dinheiro não! Aposta é totalmente descartada, quem vem com essa mentalidade não permanece mais do que um a dois encontros, ele vê que não tem esse objetivo este fim”.

O Jogo do Osso para o CTG Herdeiros da Tradição foi transformando-se conforme o passar do tempo. Tanto em sua forma de jogar quanto o sentido que o jogo tem para os jogadores. José afirma que o sentido do Jogo do Osso para o CTG é de “unificação de gerações, unificação e o resgate vivo da cultura dos nossos antepassados”, afirmando a importância de não deixar por esquecidos esses jogos.

Ao serem questionados sobre os sentidos do Jogo do Osso, os pesquisados apontaram sentidos divergentes. Fabio define em uma só palavra: “União”. Podemos ainda observar na fala do pesquisado, que foi através dos Jogos que ele se aproximou dos membros do CTG. Para Carla, o companheirismo é o sentido atribuído por ela, frisando que “meu marido joga, daí a gente acaba indo junto. Se ele vai para algum lugar, a gente acaba indo junto com as crianças, então almoça e tudo, e depois a gente joga para passar o tempo”.

Para Pedro, o sentido está na diversão: “a gente só trabalha, tem que ter uma diversão, um tempo livre, tem que ter tipo, minha filha vem dançar, é a diversão dela, e eu venho jogar que é a minha diversão”. No mesmo pensamento de Pedro, Carlos afirma que “é uma descontração, um meio de fugir dos problemas porque a gente tá no meio dos amigos, pessoal que joga, tu tá sempre brincando, jogando, atirando, somando quem faz mais, é uma descontração”. Mesmo os jogadores reunindo-se para treinar, como foi observado, tentando sempre um melhor desempenho, o caráter lúdico ainda está presente.

Em contraponto, para Mario, o vencer é o sentido do Jogo, exacerbando a competição dentro e fora do CTG e enaltecendo os treinos:

Assim, de tu chegar e, por exemplo, jogar um torneio e ficar em primeiro, ser o campeão, é como jogar futebol, o sentido é ganhar. O pessoal diz vamos lá para competir, não é para ir lá, é para ganhar. Aqui (dentro do CTG) é pior ainda, porque tu não queres perder para o outro, tu queres mostrar que quer ganhar e dá aquela rivalidade forte. (MARIO - ENTREVISTADO)

Na fala de José está muito presente o sentido do jogo como contribuição para com as gerações: “Diria assim, que eu estou contribuindo e muito com as novas gerações e as atuais, e com as novas gerações para cultivarem o Jogo do Osso”, alavancando o jogo.

Identificamos nas falas dos entrevistados que os sentidos e caracterizações aproximam dos Jogos Tradicionais, como a regionalização, por exemplo. Pedro em sua fala além de evidenciar o jogo na Fronteira, expressa também a questão familiar, onde o jogo é passado e ensinado de geração em geração:

Eu gostava mesmo de ver meus tios jogarem. Sempre jogavam, não só o Jogo do Osso, a gente era mais de corrida de cavalo, mas como tinha o osso eu sempre ia com eles, e eu me interessava em olhar. Mas lá na Fronteira, naquela época, jogavam por dinheiro, agora é proibido. Eu gostava de assistir, achava interessante, ah jogar um osso pra lá e pra cá e o cara é piá, começa se interessar ...eu sempre gostei. (PEDRO - ENTREVISTADO)

José, ao ser questionado sobre quem motivou a jogar, expõe ter sido a família: “além do meu pai, tem o meu avô, uma pessoa que juntamente com o meu pai também se reuniam e jogavam muito, naquela época jogavam por uma vaca, terneiro, o porco era o prêmio maior”. Aponta ainda a preocupação em passar para as novas gerações esses jogos, como podemos observar em sua fala:

Aqui é um ponto de encontro com o pessoal, dividir entre os amigos a nossa verdadeira paixão, multiplicar para todos que nos visitam essa paixão que temos pela cultura, pelos jogos.. E como você tá percebendo antes mesmo de construirmos o galpão já tem a cancha, veja só começamos ao inverso, mas isso está na veia estamos passando para os nossos filhos os nossos netos, tinha que estava aqui, meu genro também é um frequentador do CTG e a minha filha também é frequentadora do CTG, e aí a gente fala que é a grande família. (JOSÉ - ENTREVISTADO)

Sem desconsiderar as contradições existentes no âmbito do movimento tradicionalista (conservação de valores diversos) e, em específico, do CTG Herdeiros da Tradição, salientamos a importância do empenho realizado pelos envolvidos em torno do Jogo do Osso no estado e no país, possibilitando às diferentes gerações e outras vindouras acesso e/ou visibilidade ao jogo.

Considerações finais

Expressivamente, podemos perceber as mudanças significativas que o Jogo do Osso sofreu no decorrer de sua história. Desde o seu surgimento como atrativo para os homens do campo, nas canchas de céu aberto com apostas, até onde encontramos hoje,

após a sua regulamentação pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho dentro dos Centros de Tradições Gaúchas.

Não obstante a regulamentação do Jogo do Osso no MTG, como forma de preservação e difusão, os entrevistados assinalaram que o apoio e a divulgação por parte do Movimento ainda ser reduzido em face dos rodeios, Semana Farroupilha, o ENART, entre outros. A pouca difusão dos Jogos Campeiros também fica evidente por ser uma minoria de CTGs que cultivam o jogo. No contexto de Caxias do Sul/RS, por exemplo, está restrito ao CTG Herdeiros da Tradição.

No CTG Herdeiros da Tradição identificamos que o Jogo do Osso faz parte do Centro, eles vivem o jogo, treinam, participam de torneios, almejam e vencem competições, buscando consolidar o nome do CTG por todo o Estado do Rio Grande do Sul e a também fora do Estado. A organização do jogo é feita pelo Departamento de Jogos Tradicionais levando em consideração o regulamento do MTG.

Aos sentidos atribuídos ao jogo, percebemos ser um elo de socialização e união entre jogadores e entre familiares (até mesmo como observadores) do CTG específico, entre outros CTGs quer seja do estado ou espalhados pelo país.

Por fim, salientamos que não objetivamos encerrar o debate sobre o Jogo do Osso, mas realizar algumas reflexões acerca do mesmo.

Referencias

- BARBOSA LESSA, L. C. Nativismo. **Um fenômeno social gaúcho**. Porto Alegre, L&PM. 1985.
- BARBOSA LESSA, L. C. **O sentido e o valor do tradicionalismo**. Santa Maria: Tese apresentada no 1º Congresso Tradicionalista, julho de 1954.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edição 70, 1990.
- BERTUSSI, L. **Um diálogo sobre o sentido do Movimento Regionalista Gauchesco: Barbosa Lessa, Tau Golin e Ruben Oliven**. Antares: Letras e Humanidades | vol.5 | nº10 | jul-dez 2013 Programa de Pós-graduação em Letras, Cultura e Regionalidade.
- BOSSI, A. Cultura como tradição. In: BORNHEIM, G. *et al.* **Cultura Brasileira: tradição/contradição**. Rio de Janeiro: Zahar, 1987, p 31-58.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Edições Cotovia, Lisboa, 1990.
- CELLARD, A. A análise documental. In.: POUPART, Jean. *et al.* **A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos**. Tradução de Ana Cristina Nasser. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2010. p. 295-316.
- CHAUÍ, M. **Conformismo e resistência**. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- DEMO, P. **Desafios modernos de educação**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.
- GALLO, S.N. **Jogo como elemento da cultura: Aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo – SP, março de 2007.
- GOLIN, T. **A imaterialidade da coisa**. ZERO HORA – ARTIGOS – 30 / 04 / 2011
- GOULART, R.B. **Identidade Gaúcha, Jogo da Tava e lazer no CTG Seiva Nativa**. Monografia apresentada para conclusão de curso em Educação Física Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, novembro de 2009.
- GUIMARÃES M. A.; GUIMARÃES P. R. R. **Lúdica para adultos: Jogo do Osso**. Trabalho de conclusão para o Curso Avançado de Cultura Gaúcha do IGTF – 2008.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Perfil dos Estados Brasileiros. Pesquisa de informação básica dos estados**. Rio de Janeiro, 2015.
Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/estadosat/perfil.php?sigla=rs> acessado em 21/05/16 às 15h13min.

- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva. Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 105-128.
- LAVEGA BURGUÉS, P. et.al. **OS JOGOS TRADICIONAIS NO MUNDO: ASSOCIAÇÕES E POSSIBILIDADES**. Licere, Belo Horizonte, v.14, n.2, jun/2011
- MARIN, E. C. et.al. **Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada**. Movimento, Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 73-94, jul/set de 2012.
- MARIN, E. C.; RIBAS. J. F. M. **Jogo tradicional e cultura**, Santa Maria, RS: Editora UFSM, 2013.
- MARIN, E. C.; STEIN, F. (Org.) **Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina**. Curitiba – PR, Editora CRV, 2015.
- MARIN, E. C.; STEIN, F. **Jogos tradicionais e manifestações coletivas: relações de conflito entre tradição e modernidade**. Pensar a Prática, Goiânia, v. 18, n. 4, out./dez. 2015
- MINAYO, M. C. S. Trabalho de Campo: contexto de observação, interação e descoberta. In: Minayo MCS (Org.) **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- MINAYO, M. C. S. Trabalho de campo: contexto de observação, interação e descoberta. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. (Coleção temas sociais).
- MTG. Movimento Tradicionalista Gaúcho.
Disponível em: <http://www.mtg.org.br/>
- NASCIMENTO *et. al.* **Lógica interna e contexto cultural: relações a partir de jogos tradicionais**. CINERGIS, Ano 16 - Volume 16 - Número 4 - Outubro/Dezembro 2015
- NETO, J.S.L. **Contos Gauchescos e Lendas do Sul**. Rio de Janeiro: Ediouro, ano n/d.
- NORONHA, A.T. **Análise sobre o ordenamento territorial no Rio Grande do Sul**. Caminhos da Geografia.v.7, n.18, p. 27-26, jun 2006.
- OLIVEM, G.O. **Em busca do tempo perdido: o movimento tradicionalista gaúcho**. 2006.
- Silveira, E. R. “Casas de homens” - o Jogo do Osso e a masculinidade em grupos populares de porto alegre (rs). Sociologias, Porto Alegre, n 2, 1999, 272 – 293 p.
- STEIN, F. **Os sentidos atribuídos aos jogos tradicionais a partir das transformações de seus espaços e tempos no contexto da colonização italiana no RS**. Dissertação

Anexo 1

Título I
REGULAMENTO DE ESPORTES
Capítulo I
DAS FINALIDADES

Art. 1º - O REGULAMENTO DE ESPORTES DO ESTADO tem por finalidade:

I - preservar e divulgar os hábitos, os costumes, as tradições e o folclore rio-grandense;

II - estabelecer normas claras, orientando e definindo as diretrizes para a prática dos esportes tradicionais, possibilitando a sua adoção em todo o estado;

III - facilitar a realização de eventos esportivos e torná-los homogêneos, permitindo a que os participantes conheçam às regras antecipadamente e elas sejam adotadas por todo o MTG.

Art. 2º - As provas esportivas previstas neste Regulamento são:

I - Jogo de tava;

II - Jogo de truco;

III - Tatarfe;

IV - Bocha Campeira;

V - Solo.

Capítulo II
DAS MODALIDADES

Seção I
Jogo de Tava

Art. 3º - Especificação: A Tava é o astrágalo do vacum e divide-se em 4 partes para efeito deste regulamento. OSSO - CHAPA DE BRONZE - CHAPA DE FERRO e PINOS DE FIXAÇÃO.

Parágrafo único - A Chapa de Bronze corresponde a “SORTE” e a Chapa de Ferro, corresponde ao “CULO”.

Art. 4º - Cancha - A Cancha para a prática do jogo da tava, deverá ter as seguintes medidas: de 7 (sete) metros até 9 (nove) metros de raia a raia.

§ 1º - Dentro destas medidas, poderá haver variações de comprimento, de acordo com a Comissão Organizadora do evento.

§ 2º - Picador - Inicia na raia e deverá ter o máximo de 3 (três) metros de comprimento por 2 (dois) metros de largura.

§ 3º - Bacia - Localiza-se dentro do picador e deverá ter 50 cm x 50 cm.

§ 4º - O piso do picador deverá ser de terra molhada (barro).

Art. 5º - PARTICIPANTES: Todos os participantes deverão estar representando uma Entidade Tradicionalista filiada ao Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 1º - Os jogos serão disputados na modalidade “TRIO” podendo ser inscrito 1 (um) reserva para cada trio.

§ 2º - Todos concorrerão à premiação individual sendo que para a contagem dos pontos por equipe não valerão os pontos do reserva.

Art. 6º - Contagem de pontos:

I - As jogadas terão os seguintes valores:

SORTE CLAVADA 2 (dois) pontos positivos

SORTE CORRIDA 1 (um) ponto positivo

CULO CLAVADO 2 (dois) pontos negativos

CULO CORRIDO 1 (um) ponto negativo

II - A sorte é “clavada”, quando a tava bater no picador, e tocar o solo, com o cravador se fixando ao solo, deixando o lado inverso do cravador livre. Ficando definida a posição “SORTE”.

III - O culo é “clavado”, quando a tava tocar o solo com a ponta inversa ao cravador, se fixando a este deixando o cravador livre. Ficando definida a posição “CULO”.

IV - Toda e qualquer jogada, que ocorrer diferente das descritas nos incisos “II” e “III”, será considerada “sorte corrida” ou “culo corrido”.

§ 1º - Quando a tava bater fora do picador e der “culo”, valerá os pontos e a jogada.

§ 2º - Quando a tava bater fora do picador e der “sorte”, não valem os pontos, mas valerá a jogada.

§ 3º - Cada jogador terá direito a 10 (dez) tiros de tava, sendo 5 (cinco) em cada extremidade da cancha.

Art. 7º - Fica proibido apostas diretas envolvendo dinheiro ou outros quaisquer valores, em Jogos de Tava promovidos pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho, ou Entidades a ele vinculadas (Filiadas).

Art. 8º - No momento do tiro, o atleta deverá ficar atrás ou, no máximo, com o meio pé em cima da raia, não podendo deslocar-se em direção ao picador do atirador adversário, enquanto a tava não tocar o solo.

Art. 9º - O tempo de intervalo entre uma partida e outra, deverá ser de até 5 (cinco) minutos.

Parágrafo único - O não comparecimento da equipe, no prazo marcado pelos organizadores, implicará na eliminação ou perda dos pontos.

Art. 10 - Os promotores do evento (torneio) deverão apresentar para os competidores, um ou mais pares de tava ferradas, com as quais deve ser disputada a competição.

§ 1º - O atleta somente terá direito à troca de tava (câmbio), quando o seu adversário fizer “sorte”.

§ 2º - Quando o osso (tava) ficar em pé, com as duas pontas no solo, chama-se “jura”, não vale pontos, somente a jogada.

Art. 11 - Uma equipe mesmo não estando completa, número inferior a 3 (três) poderá participar da competição. Concorrendo apenas à premiação individual.

Art. 12 - Todo o atleta que praticar alguma falta, que venha denegrir a competição, ou contribuir para a discórdia entre os participantes, ou ainda dirigir-se a qualquer membro da arbitragem ou organizadores, de maneira desrespeitosa, estará sujeito às seguintes penalidades, de acordo com a gravidade da falta.

§ 1º - São penalidades:

- a) admoestação;
- b) perda de uma ou mais jogadas;
- c) desclassificação individual;
- d) desclassificação da equipe.

§ 2º - Além das punições previstas neste artigo, a representação faltosa ficará sujeita ao Regulamento do Movimento Tradicionalista Gaúcho.

§ 3º - O culo valerá sempre, mesmo que a tava toque o solo fora da raia. A sorte somente terá validade, se a Tava tocar o solo e permanecer dentro dos limites do picador.

Art. 13 - Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora do evento, ou por Comissão específica designada pelo Movimento Tradicionalista Gaúcho.

Capítulo III DA INDUMENTÁRIA

Art. 30 - Para todas as provas, os concorrentes deverão estar pilchados de acordo com as Diretrizes de Indumentária definidas pelo MTG, respeitada a tradição e o folclore sul-rio-grandense.

Parágrafo único - Consideradas as condições ambientais e de clima, os organizadores poderão definir o uso de “pilcha de descanso”, com o uso de alparcatas ou chinelo campeiro.

Capítulo IV DAS COMISSÕES JULGADORAS E ORGANIZADORAS

Art. 31 - As comissões julgadoras deverão ser compostas por pessoas de conduta ilibada e de reconhecido conhecimento na área onde atuarem.

Art. 32 - A escolha das comissões julgadoras é de competência dos organizadores dos eventos a quem cabe proporcionar as condições indispensáveis para o desempenho da tarefa.

Art. 33 - As decisões das comissões julgadoras são irrecorríveis, exceto nos casos de erro de fato, cabendo às próprias comissões reformar suas decisões quando julgarem necessário.

Capítulo V DAS PENALIDADES

Art. 34 - As penalidades podem ser de advertência, desclassificação da prova ou de eliminação do evento, de acordo com a gravidade da falta, a critério das comissões julgadoras e organizadoras dos eventos.

Art. 35 - São consideradas faltas graves:

- I - Ofender ou afrontar as comissões julgadoras e/ou organizadoras dos eventos.
- II - O porte de arma de fogo durante as provas ou nos locais públicos do evento.

III - A embriaguez alcoólica para os participantes de provas.

IV - As rixas entre participantes dos eventos.

Art. 36 - Além das penalidades estabelecidas neste capítulo, os infratores poderão ser submetidos ao que estabelece o Código de Ética Tradicionalista.

Capítulo VI PRESCRIÇÕES DIVERSAS

Art. 37 - Como forma de fortalecimento do movimento tradicionalista gaúcho organizado e para a melhor organização e controle desse movimento, as entidades tradicionalistas filiadas ao MTG não poderão permitir que integrantes de entidades não filiadas participem dos eventos por elas promovidos. Assim como não poderão participar de eventos promovidos por entidades não filiadas.

Art. 38 - De todos os participantes das provas deverão ser exigidas as respectivas Carteiras de Identidade Tradicionalistas, emitidas pelas Regiões Tradicionalistas.

Art. 39 - Não deve ser permitida, nas diversas provas dos eventos, a formação de equipes, com integrantes de entidades diversas, exceto nas competições entre Regiões Tradicionalistas ou torneios intermunicipais.

Parágrafo único - As seleções regionais e municipais são escolhidas conforme critérios definidos pelos Encontros Regionais das RTs.

O presente Regulamento de Esportes foi aprovado na 59ª Convenção, realizada em julho de 2003, na cidade de Piratini, sob a responsabilidade do Diretor de Esportes José Maria de Vargas e a sistematização foi realizada pelo Presidente do MTG, Manoelito Carlos Savaris, em 2003 e 2006.

Sofreu alterações nas seguintes Convenções:

(1) - 67ª - Tramandaí - julho de 2005

(2) - 70ª - Caxias do Sul - julho de 2006

- Em dezembro de 2006 a formatação do Regulamento de Esportes foi reajustada por ato da Diretoria do MTG, passando a se constituir em peça independente.