DICIONÁRIO ENCICLOPÉDICO

KOOGAN LAROUSSE SELEÇÕES

SELEÇÕES DO READER'S DIGEST
Lisboa — Rio de Janeiro — Nova Iorque

JOGO DO PAU

Arte marcial portuguesa de origem popular, o jogo do pau consiste numa forma de esgrima de características inéditas a nível mundial. É praticado igualmente pelas populações raianas (em especial a galega) cujos territórios confinam com o Norte do País.

Os indícios mais remotos da respectiva prática vêm dos primeiros anos do século XVIII, em que as gentes da província se exercitavam com a arma de que dispunham, um varapau. Este ainda é, normalmente, uma vara de lódão com 1,50 m de comprimento.

A vara utilizada não deve ser excessivamente pesada, mas bastante resistente, usando-se além do lódão outras espécies de madeira.

No jogo do pau reconhecem-se três escolas distintas: a do Norte (Minho e Trás-os-Montes), mais conhecida por escola galega; a do Ribatejo, ou escola pataieira (de Pataios), e a de Lisboa. Esta última nasceu nos fins do século XVIII nos quintais da capital, onde os oriundos do Norte do País se distraíam jogando o pau. Não era nada fácil ser-se admitido nestes centros como discípulo de algum dos consagrados mestres de então.

O principal animador desta actividade lúdica marcial foi Domingos Salreu, muito embora tenha sido José Maria da Silveira (vulgo o Saloio) quem a introduziu nos meios desportivos citadinos, regulamentando a respectiva prática e personalizando-a. Para tanto, acrescentou às técnicas conhecidas na altura elementos que foi buscar à esgrima de sabre e de florete, fazendo com que a escola lisboeta se distinguisse e superiorizasse em relação às suas congéneres.

De qualquer maneira, estas inovações acabaram por se generalizar às restantes tendências, acabando por transformar uma forma de combate algo anárquica numa prática desportiva aprimorada que chegou a ganhar forte popularidade nos salões desportivos do início deste século, altura em que o jogo do pau foi considerado como uma genuína esgrima nacional.

A despeito de quanto atrás se afirma, as escolas existentes têm actuação técnica diferenciada, distinguindo-se a escola galega pelo grande alcance dos golpes de ponta e pela execução dos rebates apenas com uma mão, enquanto os praticantes ribatejanos procuram o combate a curta distância, factor que aumenta o risco e torna os combates mais aparatosos. A escola de Lisboa, nascida mais tarde e seguida por jogadores de outro nível, é bastante mais segura (possuindo um sistema defensivo organizado), transformando-se num exercício físico completo em que se mobilizam todas as partes do corpo.

É interessante apreciar as referências ao jogo do pau ou aos seus cultores mais populares nas obras *O Último Marquês de Nisa*, de Eduardo Noronha, *O Jogo de Pau*, de Frederico Hopffer e *Quase Um Século de Desporto*, este da autoria do Dr. José Pontes, trabalhos em que perpassa o encanto de uma época da História em que a esgrima nacional — o jogo do pau — teve um papel destacado na vida desportiva portuguesa.

Com o correr dos tempos, a aprendizagem e o desenvolvimento sequente desta modalidade foi perdendo expressão, mantendo-se apenas em colectividades de forte pendor tradicionalista, como é o caso de um Ginásio Clube Português, de um Ateneu Comercial de Lisboa ou de um Lisboa Ginásio Clube. No entanto, mais ao norte do que na zona ribatejana, as populações rurais mantêm ainda de forma arreigada esta prática, merecendo destaque quanto se faz um pouco por todo o Minho e as tentativas de, com o jogo do pau e outras actividades lúdico-físicas semelhantes, ressuscitar os jogos tradicionais portugueses. A província de Trás-os-Montes parece ter apostado decididamente nessa intenção.

A este propósito cabe aqui referenciar dois outros jogos transmontanos que, por semelhança de designação, se podem confundir com o jogo do pau. O primeiro, o jogo dos paus, é uma disputa entre dois jogadores que, de certa distância, atiram, cada um, uma bola a nove paus colocados numa casa em três linhas paralelas, ganhando o primeiro que totalizar 40 tentos, sendo contadas por 10 tentos as boladas que fizerem sair os paus das raias que limitam o campo de jogo. O segundo jogo, chamado jogo do pau-ferro, é uma espécie de lançamento do dardo, mas utilizando um simples ferro com uma ou as duas pontas aguçadas.

Se quisermos encontrar algo que se assemelhe ao jogo do pau, teremos de ir até ao Japão e estudar no *kendo* — antiquíssima arte marcial nipónica — certas semelhanças de técnica e de comportamento.

A

ALVEJAR. Lançar um ataque ou uma pancada.

ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DO JOGO DO PAU. Fundada em Lisboa, em 24 de Março de 1977, pelo núcleo de praticantes da «escola» de mestre Pedro Ferreira, do Ateneu Comercial de Lisboa. Esta Associação visa — de acordo com os seus estatutos — o estudo, a prática, a divulgação e a dignificação do jogo do pau como arte tradicional portuguesa.

C

CORTE. Pancada destinada a prejudicar activamente o efeito de outra pancada. Nasce em simultâneo, ou quase, com a pancada do adversário, procurando atingi-lo em seguida à pancada passar a linha do corpo do jogador que faz o corte ou alvejando aquele antecipadamente ainda antes de o seu ataque chegar àquele ponto. Como formas mais usuais deste tipo de pancada, podemos considerar os cortes saídos, os cortes meio saídos e meio entrados, os cortes entrados direitos e laterais, os cortes em que se volta ao mesmo terreno e os cortes entrados e antecipados.

CORTES ENTRADOS DIREITOS E LATERAIS. O corte é direito quando o pé esquerdo sai para junto do direito, avançando com a pancada o pé direito a todo o comprimento. O corte é lateral quando sai o pé esquerdo para o

mesmo lado (podendo avançar mais ou menos) para que a perna direita caia a fundo com a pancada.

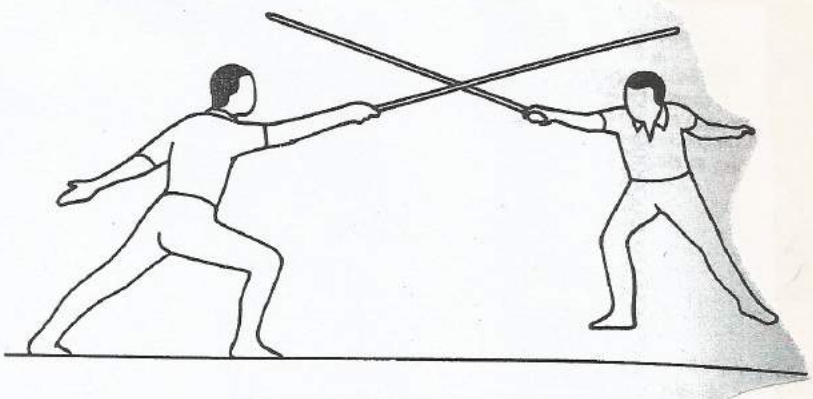
CORTES ENTRADOS E ANTECIPADOS. Estes cortes fazem-se logo que se vê uma ameaça ou finta (ou mesmo pancada esboçada), lançando uma pancada mais rápida e poderosa que a do adversário. Não é de recear uma pancada dupla, pois o adversário (supondo que sabe o que lhe compete) sai a guardar-se ou para tornar a entrar com pancada ou recorte.

CORTES MEIO SAÍDOS E MEIO ENTRADOS. A única diferença em relação ao corte saído é que, em vez de a perna esquerda sair a toda a largura do passo para trás da direita, sai apenas metade ou dois terços para que a perna direita entre com o corte a todo o alcance possível.

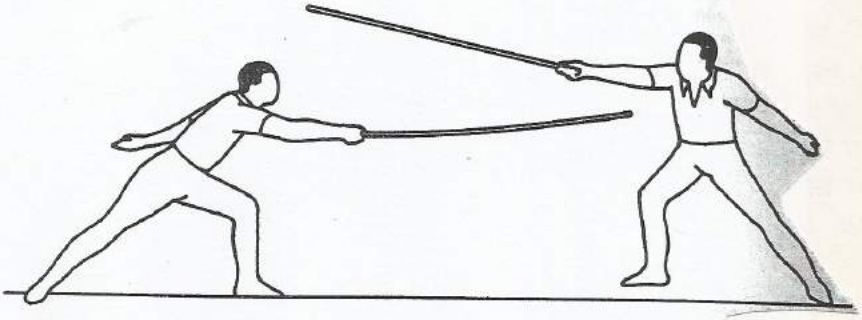
CORTES SAÍDOS. Vindo da GUARDA DE ESPERA DIREITA, sair com a perna esquerda à retaguarda, descarregando o CORTE com o pau empunhado na mão direita. A pancada pode ser lançada por fora, por cima, por dentro, por baixo, enviesada, redonda ou arrepiada. A gravura representa um corte saído feito por fora, em resposta a uma pontuada. V. PONTA.

CUMPRIMENTOS. Série de evoluções no terreno, obedecendo a esquemas pré-estudados, com as quais os adversários se saúdam no início e no final dos combates. Normalmente, as evoluções são executadas com diferentes tipos de SARILHOS.

De acordo com a tradição oral, mestre Domingos Salreu recomendava que «nunca se devia tirar a luneta de cima do adversário», pois casos havia em que se tinha pago caro essa distracção momentânea.



CORTES ENTRADOS E ANTECIPADOS



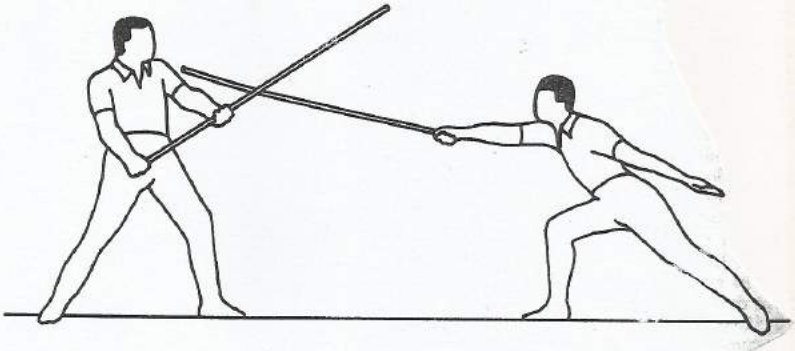
CORTES SAÍDOS

D

DEFESA. Guarda. V. GUARDA DE ESPERA.

DISCÍPULO. Nome normalmente atribuído ao praticante que segue determinado mestre. Usava-se igualmente a designação de jogador. Entre os mais famosos, que não quiseram fazer carreira como mestres, contam-se Pedro Canas, Bernardo Freire, Carlos Relvas, Jaime Farinha, Dr. Moura Pinheiro, Dr. César de Melo, D. José Perdigão, Dr. Salazar Carreira, Francisco Costa, Arnaldo Ressano Garcia, Carlos Mártires e outros.

DISTÂNCIA, NOÇÃO DE. Trata-se de uma noção intuitiva que permite ao jogador cair a fundo, com o passo completamente aberto e o braço direito estendido para a frente, tocando com a extremidade do pau o ombro ou o pé do adversário.



NOÇÃO DE DISTÂNCIA

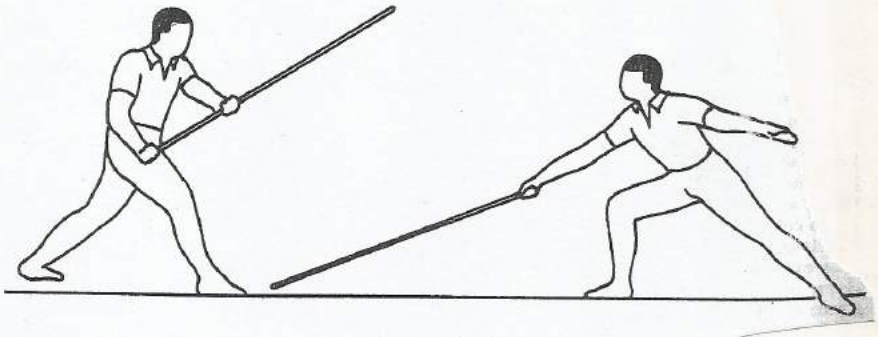
E

ESCOLA. Conjunto de técnicas com características próprias enraizado ou oriundo de determinada região.

ESTOCADA. O mesmo que PONTA ou pontuada.

G

GUARDA AVANÇADA (pancada baixa). Quer a pancada baixa seja por dentro ou por



NOÇÃO DE DISTÂNCIA

fora, o jogador recua a perna alvejada ligeiramente e avança a outra protegida pelo próprio pau. No momento de receber a pancada, se o jogador avançar rapidamente a perna recuada, ele tem oportunidade de lançar uma pontuada (v. PONTA) de comprimento extraordinário.

GUARDA DE ESPERA. Posição em que o jogador aguarda a acção do adversário, pronto para qualquer eventualidade, defensiva ou ofensiva.

GUARDA DE ESPERA BAIXA E DIREITA OU ESQUERDA. Perna esquerda à frente e direita à retaguarda, antebraço direito curvado à altura da cabeça (de forma que o jogador possa ver o adversário por baixo do pulso), mão esquerda segurando o pau pelo meio, com o braço curvo e a palma da mão virada para cima. É uma posição em que o pau passa no SARILHO de baixo fazendo uma guarda imperfeita da perna. A guarda de espera baixa e esquerda é em tudo semelhante à antecedente, mas com a diferença de que a posição das pernas e dos braços é trocada.

GUARDA DE ESPERA DIREITA OU ESQUERDA. Os adversários têm a perna esquerda à frente e a direita à retaguarda; braços nas mesmas posições; passo bem aberto, embora menos do que quando se cai a fundo; pau empunhado com ambas as mãos, com o braço direito estendido e o esquerdo curvado ligeiramente. A ponta do pau deve estar à altura dos olhos do adversário, ou um pouco acima, mas sem que o jogador atravesse o seu pau. Esta guarda tem relação com os SARILHOS de baixo, de cima e traçado de cima. A guarda de espera esquerda é inversa da anterior, com a perna e o braço direitos à frente e a perna e o braço esquerdos à retaguarda.

GUARDA DE ESPERA ESQUERDA (pau empunhado na mão direita). Com o pau empunhado só na mão direita, braço direito dobrado, perna direita à frente e a esquerda à retaguarda, em posição semelhante ao SARILHO traçado de cima, quando se larga a mão esquerda e se volteia o pau.

GUARDA DE ESPERA ESQUERDA VINDA DO SARILHO DE BAIXO. Nasce do SARILHO de baixo, quando o pau fica para trás. É uma das mais usadas guardas de espera.

GUARDA DE ESPERA ESQUERDA VINDA DO SARILHO TRAÇADO DE CIMA. Nasce do SARILHO traçado de cima quando, ao entrar na guarda esquerda, se começa a sobrepor as mãos.

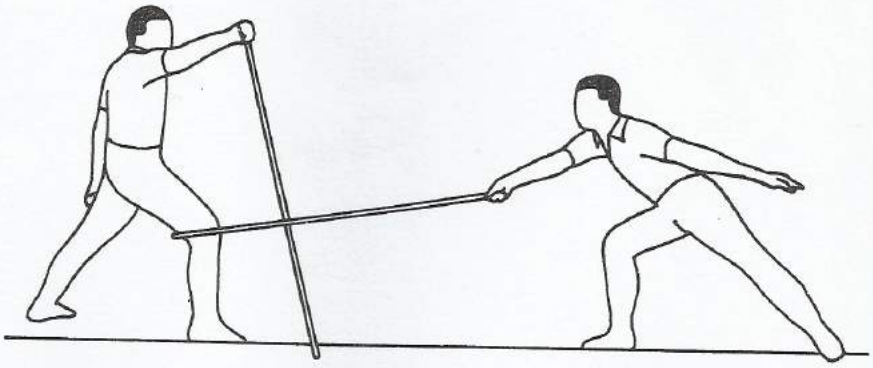
GUARDA LATERAL. O executante, com o pé esquerdo à frente, quando alvejado com pancada alta por cima, ou sai directamente com esse pé para o lado direito, ou então (como se vê na gravura) sai primeiro com o pé esquerdo para junto do direito, para seguidamente este sair para a direita, completando depois a guarda para receber a pancada.

GUARDA SAÍDA COM AS MÃOS SOBREPOSTAS PARA AS PANCADAS ALTAS (por fora redonda, arrepiada ou enviesada). Pode igualmente executar-se esta PARADA com o pau empunhado na mão direita, resistindo-se com a prática mesmo a pancadas violentas.

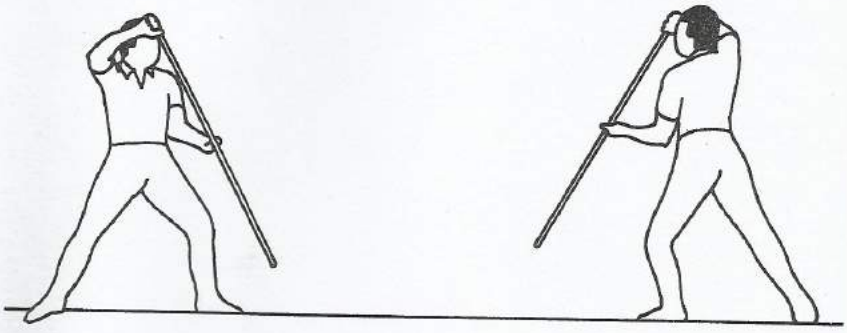
GUARDA SAÍDA (pau oblíquo) DA PANCADA POR FORA, ENVIESADA, À CABEÇA (ou ao corpo, braço, perna ou tornozelo). Com um passo saído para trás, pau empunhado só com a mão direita (com a prática poder-se-á utilizar ambas as mãos), braço direito levantado verticalmente, com o pau numa linha oblíqua (de forma que o troço do pau venha a ficar onde estava a cabeça do jogador quando foi alvejada), flexionando ligeiramente as pernas para resistir melhor ao ímpeto da pancada.

GUARDA SAÍDA DA PONTA ou **ESTOCADA.** Idêntica à GUARDA SAIDA DO REBATE, só diferindo desta por ser normalmente mais baixa.

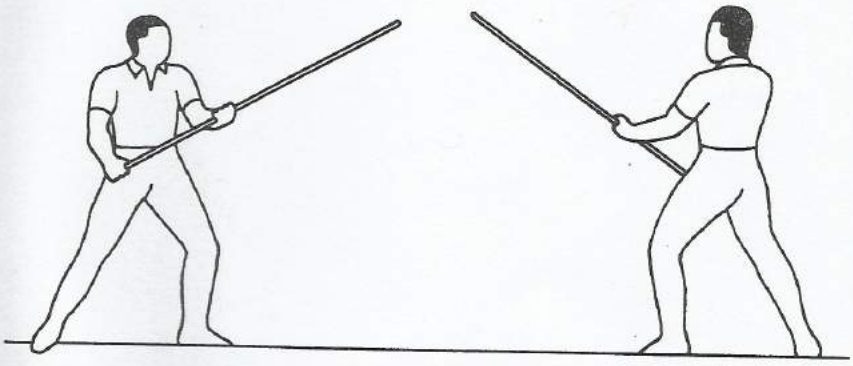
GUARDA SAÍDA DO REBATE. Só difere da PARADA RECUADA DO REBATE porque o jogador, em vez de pular ou dar passos à retaguar-



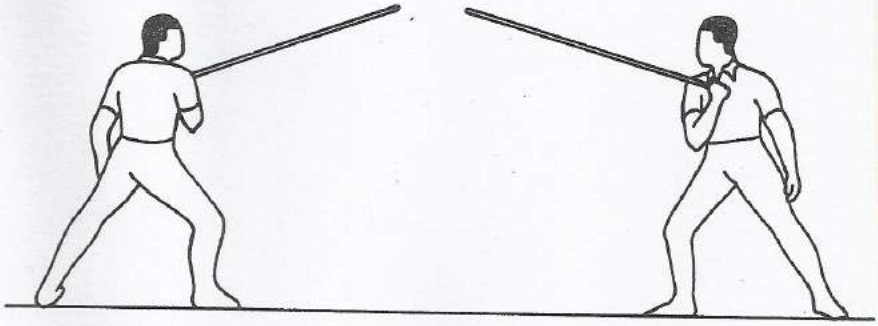
GUARDA AVANÇADA



GUARDA DE ESPERA BAIXA E DIREITA



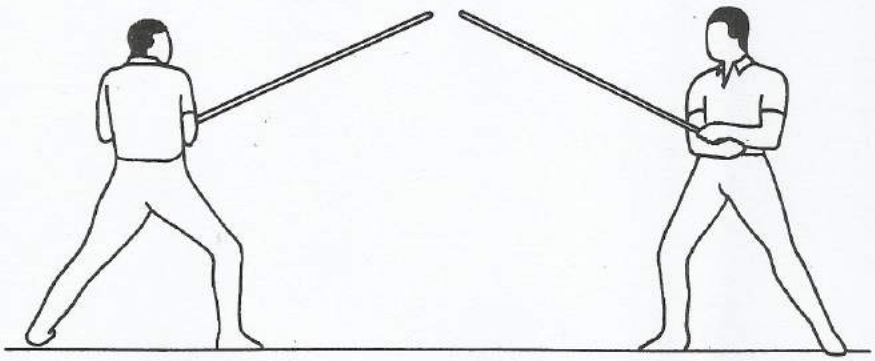
GUARDA DE ESPERA DIREITA



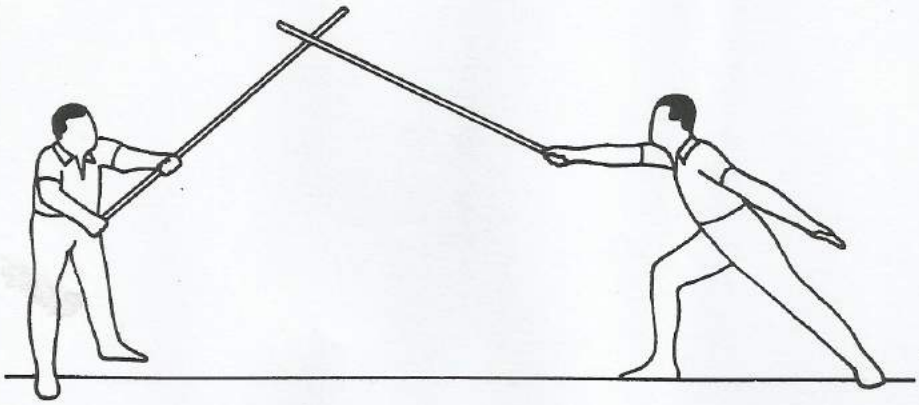
GUARDA DE ESPERA ESQUERDA

da, sai do terreno com um passo à retaguarda da perna esquerda.

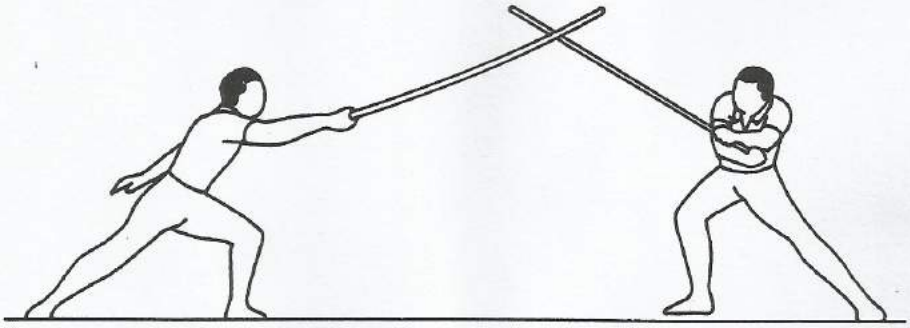
GUARDAS AVANÇADAS (ao rebate). Vendo o REBATE bem desenhado, o jogador faz a passagem sobre o lado direito, recuando um pouco a perna da frente (ou seja a esquerda) para avançar obliquamente a perna direita e o corpo, sendo o pau empunhado com ambas as mãos (braços levantados) e descaído obliquamente sobre o lado esquerdo do jogador. Assim, o corpo fugiu da linha da pancada aparada no pau. Com trabalho idêntico (mas inverso) se faz a passagem e guarda pela esquerda.



GUARDAS DE ESPERA ESQUERDA



GUARDAS LATERAIS



GUARDA SAÍDA COM AS MÃOS SOBREPOSTAS

M

MESTRE. Tratamento que designava o treinador. Frederico Hopffer, na sua obra *O Jogo de Pau*, diz-nos que o treinador (professor, como então se apelidava) «necessita de ser um homem regularmente forte, mas muito principalmente de temperamento suave, para não incutir nos discípulos hábitos de excessos, que são sobejamente prejudiciais a quem os tem, e podem sê-lo até involuntariamente para com os condiscípulos». Acrescenta ainda ser preferível que o mestre não seja bom jogador, para que não tenha a tendência de esconder dos alunos os seus segredos ou truques, pecha que durante muito tempo impediu o progresso técnico da esgrima nacional e acentuou — nalgumas épocas e zonas do País — o seu declínio.

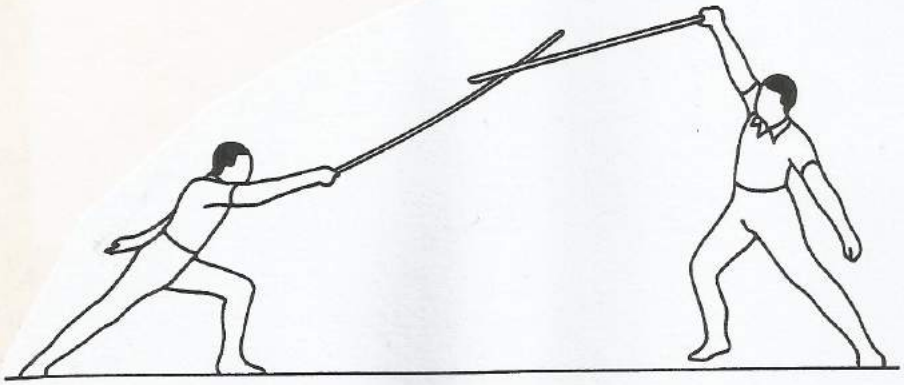
Entre os mestres mais notáveis de que a tradição nos deixou o nome, contam-se Domingos Salreu, José Maria da Silveira (o Saloio) e Pedro Augusto da Silveira, este último discípulo de José Maria da Silveira e primeiro mestre no Real Ginásio Clube Português. Nesta colectividade surgiram continuadores de grande mérito, como os mestres Artur dos Santos, Frederico Hopffer e Domingos Miguel. Outros houve que merecem destaque, como seja o caso de José Dias (por alcunha o 95), Domingos Varejão, Pedro Augusto da Silva, Baptista Abelheira, Pereira das Taipas, etc. Na opinião de Frederico Hopffer, Domingos Valente de Couras Salreu «foi o jogador de *élite*, o homem mais completo, com mais vastos conhecimentos, sabendo-se cobrir como ninguém, cortando só quando era oportuno, e sabendo fazer brilhar o seu adversário, quando isso lhe convinha ou apetecia». Nos tempos actuais poucos têm sido os continuadores, sendo de salientar o mestre Pedro Ferreira, do Ateneu Comercial de Lisboa.

P

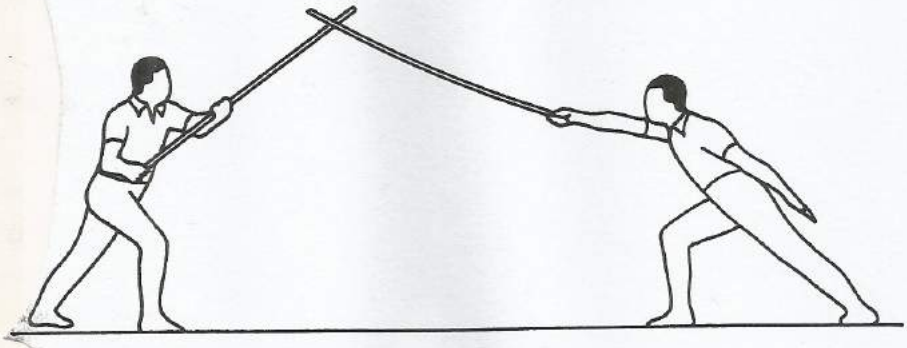
PANCADA AO ARTELHO POR DENTRO. Pretende atingir o tornozelo do adversário pelo seu lado direito. Nasce a partir da GUARDA DE ESPERA DIREITA, deixando descair a ponta do pau, para depois o voltear, como se fosse para o REBATE (pelo lado direito de quem a faz), para depois seguir apontada pelo lado contrário ao alvo. Esta pancada pode fazer-se redonda, isto é, descrevendo uma circunferência mais ou menos paralela ao chão (o que a torna bonita e visível), ou ser enviesada, levando uma direcção em ângulo agudo em relação à vertical.

PANCADA AO ARTELHO POR FORA. Nasce, p. ex., da GUARDA DE ESPERA DIREITA, passando o pau por cima da cabeça e do ombro esquerdo de quem a executa, seguindo o movimento de rotação pelo lado direito, procurando-se atingir o tornozelo do adversário.

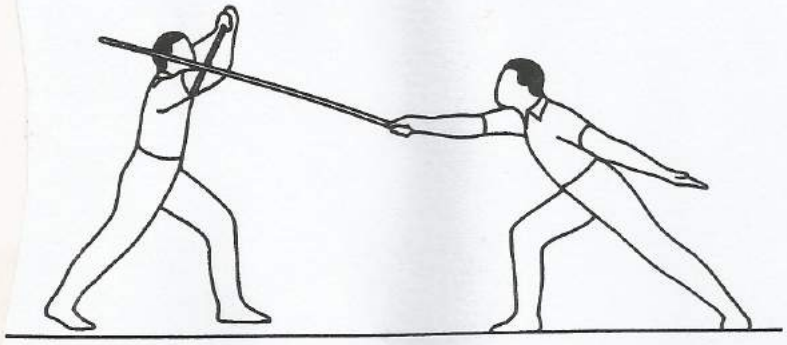
PANCADA ARREPIADA. A que descreve



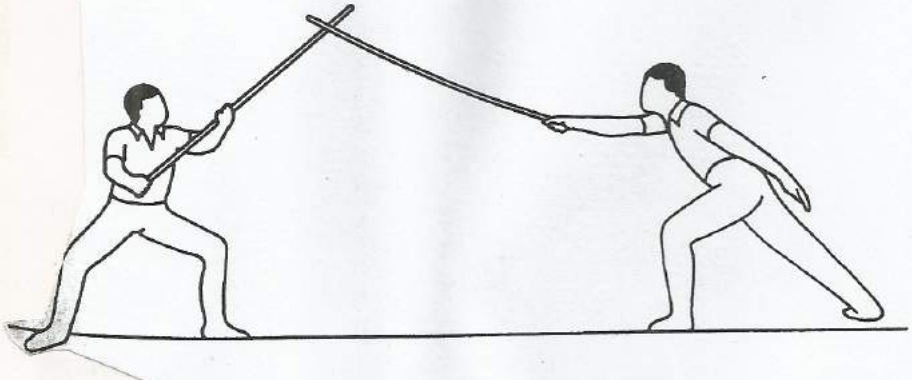
GUARDA SAÍDA DA PANCADA POR FORA



GUARDA SAÍDA DO REBATE



GUARDAS AVANÇADAS



PARADA RECUADA DO REBATE

uma trajectória que alveja o adversário de baixo para cima. Pode dizer-se — um pouco imperfeitamente — que nascem e terminam pelo mesmo lado e não são de efeitos muito violentos quando logram atingir o alvo. Estas pancadas, ao contrário de todas as outras, nascem começando por levantar o pau, para depois o baixar, e daí prosseguir a trajectória, em que se procura o alvo de baixo para cima.

PANCADA AVANÇADA. É aquela em que, em vez de cair a fundo com a perna da frente, se avança um passo para a frente ao desferir a pancada.

PANCADA ENVIESADA. As pancadas enviesadas por fora nascem fazendo baixar a ponta do pau pelo lado esquerdo de quem as executa, dobrando por completo o braço e ficando o pulso como que por cima da cabeça, para impulsionar o pau que segue em movimento de rotação, para alvejar pelo lado direito do jogador, em ângulo mais ou menos agudo com a vertical. Com esta pancada o adversário pode ser alvejado desde a cabeça até ao tornozelo. Embora sejam pancadas muito duras, para elas existe maior número de defesas.

PANCADA POR DENTRO. São pancadas por dentro as que alvejam o adversário pelo lado esquerdo de quem as lança.

PANCADA POR FORA. São pancadas por fora as que são lançadas pelo lado direito de quem as executa.

PANCADA REDONDA. A que descreve uma trajectória em linha paralela ao solo na sua parte final.

PANCADAS DE TEMPO. Aquelas em que, tendo o jogador saído ou recuado para tomar (aparar) a pancada do adversário, a recepção é tão branda que, por vezes só com uma mão, aproveitando o impulso recebido no seu pau, o jogador responde com uma pancada pelo lado contrário. Assim, ao tomar uma pancada por fora, com qualquer das GUARDAS, responde-se com um REBATE ou pancada por dentro (por cima ou por baixo). Ou ao tomar um rebate ou pancada por dentro alta se responde com uma pancada por fora.

PANCADAS NASCIDAS DA RETAGUARDA. V. VIRA-COSTAS.

PARADA. Defesa oposta a cada pancada do adversário. Teoricamente, pode definir-se qualquer guarda dizendo que em primeiro lugar o corpo sai do terreno em que é alvejado e, em seguida, a pancada é aparada nesse mesmo sítio, oferecendo-lhe o jogador resistência com a parte mais grossa do seu pau.

PARADA RECUADA DO REBATE. Neste tipo de parada é essencial o trabalho de pernas, pulando ligeiramente para trás ou recuando um pouco, primeiro com o pé esquerdo e em seguida com o direito. É conveniente o jogador flexionar um pouco as pernas ao receber a pancada, baixando o corpo e não deixando de ver, por baixo do seu pau, o adversário. É necessário não atravessar demasiado o pau, desperdiçando o seu comprimento e expondo as mãos.

PAU. Vara de lódão com cerca de 1,50 m de comprimento. São igualmente comuns as varas de castanho e utilizam-se também as de madeira de marmelo, de carvalho, de carrasco ou de sobro. Estas são menos usuais. O comprimento deve ser igual à distância entre o solo e a boca do jogador, quando de pé, a fim de evitar o toque no chão quando se volteia para fazer o rebate. Em princípio, o pau não deve ser cabeçudo — mais grosso numa extremidade do que na outra —, porque se torna de mais difícil manuseio. No entanto, o bom jogador, já com apreciável bagagem técnica, poderá extrair vantagem em utilizar paus defeituosos.

Frederico Hopffer, que foi um dos melhores praticantes nacionais (da escola de Lisboa), diz-nos que o lado mais grosso do pau deve ser reservado para bater e aparar as pancadas do adversário.

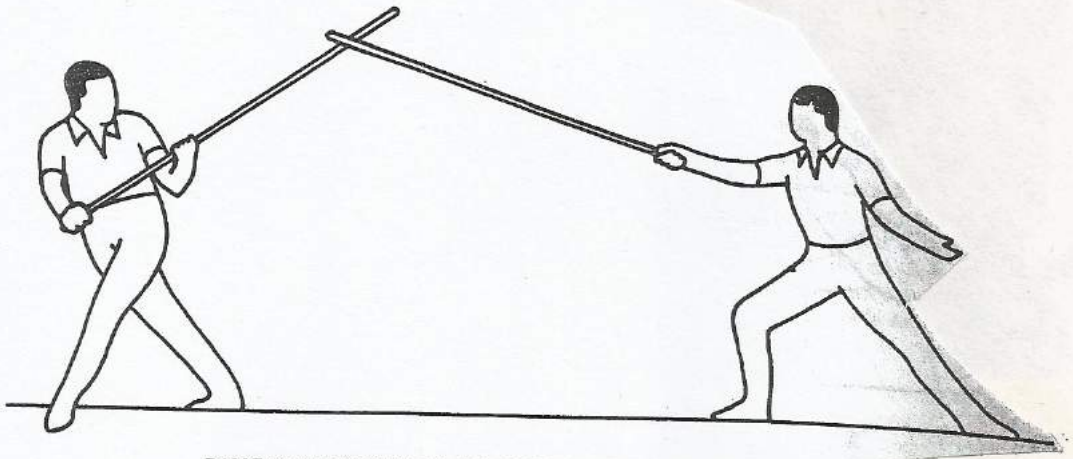
PONTA. Também designada por pontuada ou estocada, consiste no golpe desferido com a ponta do pau ao corpo do adversário.

PONTUADA. V. PONTA.

R

REBATE. Pancada em que o pau descreve, antes de atingir o adversário, um círculo sobre a cabeça ou em torno do pulso do jogador. Entende-se para esta pancada — e é verdade para qualquer outra — que o jogador deve alongar a perna da frente ao lançar o golpe (como quem cai a fundo) para melhor atingir o alvo.

RECINTO. O jogo do pau joga-se perfeitamente onde exista uma superfície plana de 6×8 m ou até um pouco menos. O chão de terra calcada é o mais apropriado, embora também se use o sobrado (este a exigir maior cautela para evitar escorregamento), principalmente na escola lisboeta. Em tempos passados, os bons jogadores faziam uma certa gala em demonstrar a sua perícia mesmo em recintos de menor dimensão do que os acima referidos. De qualquer forma, o chão de terra batida das feiras minhotas e ribatejanas — e os quintais de Lisboa — foram os locais por excelência para a prática e o fomento desta arte tradicional portuguesa.



PANCADAS NASCIDAS DA RETAGUARDA, OU VIRA-COSTAS

S, T

SARILHO. Combinação de evoluções circulatórias do pau ou do jogador com o pau, destinada a evitar a aproximação do ou dos adversários, Era o processo utilizado pelos afamados varredores de feiras. Entre os sarilhos mais usuais, contam-se o sarilho de baixo, o sarilho traçado por cima com as mãos sobrepostas, os sarilhos traçados de baixo, o sarilho de cima, os sarilhos andando em circunferência e os sarilhos traçados da borda-d'água.

TOMAR FIXE AS PANCADAS. Uma das formas de receber a pancada do adversário. Trata-se de, com o jogador empunhando o pau com ambas as mãos (ou uma só), lançá-lo em relação ao do adversário — como para lhe bater —, mas por meio de uma contracção instantânea dos músculos imprimir-lhe tal firmeza que, quando recebe a pancada do adversário, obriga este a retroceder. V. VARRER PANCADAS.

V

VARREDORES DE FEIRAS. Jogadores excepcionalmente dotados para a prática do jogo do pau que, quando provocados, nas muitas rixas e querelas que se levantavam no decorrer das feiras tradicionais (ou quando emboscados por antagonistas mal-intencionados), executavam uma combinação de evoluções circulatórias do pau (ou de si próprios e do pau) de maneira a evitar a aproximação do ou dos adversários. Estes SARILHOS eram o processo usualmente utilizado pelos varredores de feiras para fintar os adversários, varrendo as suas pancadas e procurando espreitar a oportunidade para por sua vez atingir o ou os antagonistas.

Rezam as crónicas que houve quem, mesmo deitado no solo, conseguisse defender-se simultaneamente de mais de uma dezena de antagonistas.

Na década de 40 viu-se ainda nos saraus de ginástica do Ginásio Clube Português exemplificar, em plena pista do Coliseu dos Recreios, alguns dos processos de varrer uma feira.

VARRER PANCADAS. Uma das formas de receber a pancada do adversário. Varrer pancadas é opor à pancada adversária outra, lançada em sentido inverso, com o pau empunhado por ambas as mãos. Trata-se de um sistema vistoso, mas bastante menos eficiente do que quando se toma fixe a pancada do adversário. V. TOMAR FIXE AS PANCADAS.

VIRA-COSTAS. Neste movimento, os jogadores partem da GUARDA DE ESPERA DIREITA passando para a GUARDA DE ESPERA ESQUERDA vinda do SARILHO de baixo, rodando sobre o pé esquerdo e sobre a esquerda, se é avançado, ou rodando sobre o pé direito e a direita, se é saído. A partir da posição de guarda de espera esquerda, descarrega a pancada chamada de retaguarda por cima ou por baixo, redonda, arrepiada, enviesada (algumas vezes pontuada). Embora não seja obrigatório, é vulgar serem feitas em resposta a um rebate.