

Na altura da «entrega o ramo» faz-se uma festa, bebe-se a indispensável pinga e toda a gente dança, inclusive os velhos que tomaram parte no acompanhamento. O baile começa com a dança dos 2 casais. O que acaba o seu ano de serviço dança com a mulher do que lhe vai suceder e o que entra dança com a mulher do que naquele dia acaba o seu cargo. Então, se algum deles não sabe dançar, é que a festa é mais animada pois o povo obriga-os a cumprir a tradição.

A entrega do ramo é, por assim dizer, uma festa em que participa toda a gente da aldeia, novos e velhos, casados e solteiros, festa que decorre sempre com muita alegria e grande entusiasmo.

Mairos, Novembro de 1981.

P.º DELMINO RODRIGUES FONTOURA

Pároco de Mairos
5400 Chaves

Como se joga o fito em Quintã

(Campeã)

Concelho de Vila Real

O *fito* é jogo corrente de norte a sul do país, designado também por outros nomes tais como *malha* e *patela*.

Apresenta-se em várias modalidades das chapas de arremesso: quanto à forma, discoides ou poligonais, quase sempre hexagonais; quanto ao tamanho e peso, podem ser grandes e pesadas ou pequenas e relativamente leves; quanto à natureza da chapa de arremesso pode ser, e é quase sempre, de ferro, e em algumas regiões de pedra; quanto ao tamanho e natureza dos *pinos* ou *mecos*, podem ser grandes com 25 a 30 cm de altura,

de madeira, de tamanho médio, em geral de 14 a 15 cm, de ferro, e pequenos, do tamanho de uma polegada e de pedra.

É ainda variável de terra para terra o valor dos tentos atribuídos a cada ponto e cada carada ou mecada e até da sua contagem.

Na Quintã usualmente o *fito* é jogado por dois parceiros contra outros dois. À falta de pessoal, jogam por vezes apenas dois.

O material consta de quatro vinténs de D. Carlos ou D. Luís, que servem de malhas, e o *pino* é feito de madeira à navalha. Este, consiste num cilindro de cerca de sete centímetros de comprimento por dois centímetros de diâmetro e aguçado numa das extremidades.

Acomoda-se tudo facilmente num bolso, de modo a poder transportar-se para qualquer sítio onde se queira jogar.

A tradição estabeleceu a regra de um só *pino*, pelo que a mobilidade de quatro jogadores é constante do *ponto*, risca ou raia de onde se atira ao *pino*, e deste para o *ponto*. A distância usual entre o *ponto* e o *pino* anda à volta de cinco metros.

É costume riscar no chão uma cruz para assinalar com exactidão o sítio do *pino* a partir do qual se medem as distâncias dos vinténs jogados, quando pareça haver dúvidas quanto ao vencedor. Até sucede às vezes considerarem-se os pontos empatados, — já que se diz, do que ganha, «fez melhor ponto».

Fazer ponto é, pois, ao atirar, levar o seu vintém a ficar junto do *pino* ou mesmo debaixo dele, em caso de o tombar, permanecendo o vintém mesmo na cruz e o *pino* reposto sobre o vintém.

Começa-se o jogo por um primeiro lançamento para se saber quais os parceiros que jogam em primeiro lugar. Cabe a sorte a quem fizer melhor ponto. Os quatro lançam cada qual o seu vintém, alternando: primeiro, um dos parceiros; segundo um dos adversários; terceiro, o parceiro do primeiro; quarto, o segundo adversário.

Cada lançamento dos quatro jogadores, constitui uma jogada.

Pode jogar-se em cada jogada, um só ponto ou tento, mas geralmente o primeiro a atirar o vintém, antes do lançamento, propõe que a jogada valha três tentos dizendo a palavra ritual: *truco*.

Quer dizer que se usa o verbo *trucar* para referência de pôr a jogada em três tentos.

O *truco* é pois o regulador dos tentos a contar em cada jogada por cada ponto; é palavra que tem de ser dita em voz alta.

Por isso é frequente, no decorrer do jogo, fazerem-se advertências tais como: «eu truquei; não ouviste»? Ou: «tu não tinhas trucado; por isso só ganhaste um»!

Geralmente os adversários aceitam a proposta de jogar para três tentos. Nesse caso responde-se afirmativamente, ou dá-se a aceitação da jogada para três tentos respondendo: *bota* ou *vale*.

O tombar do pino com o vintém que se lançou vale sempre três tentos e chama-se *carada*.

Dar uma *carada* é pois acertar com o vintém na cara do *pino* e tombá-lo.

Quem ganha o ponto numa jogada pertence-lhe jogar em primeiro lugar na jogada seguinte.

Quando em qualquer jogada há o esquecimento de *trucar*, a jogada vale só um tento por cada ponto. Ora depois de o primeiro ter jogado para um só tento, qualquer um pode propor que a jogada passe a valer três tentos do costume.

Se o primeiro fez fraco ponto, ficando o seu vintém relativamente longe do *pino*, os seus adversários propõem o *truco*; mas naturalmente o primeiro, ou o seu parceiro, recusarão, preferindo dar um ponto e desistem da jogada.

Sucede às vezes, após alguém ter *trucado*, qualquer dos opositores fazer a proposta *Vale seis*.

Isto acontece sobretudo quando o primeiro que *trucou* fez fraco ponto. E como ninguém gosta de dar parte de fraco, o primeiro aventura-se a pôr a jogada para seis tentos, embora já em desvantagem. Mais raras vezes, em resposta à proposta de seis tentos, alvitra-se a de nove.

Quando após um *truco* inicial alguém fez um ponto muito bom e propõe a jogada para seis pontos, é normal a recusa perdendo o adversário três pontos ao desistir da jogada que já não se acaba, para logo se continuar com outra.

Em solicitar nove tentos, também é muito frequente usar-se a expressão *retruco*.

Uma partida tem vários jogos.

Um jogo tem trinta tentos.

Ao atingir vinte e sete tentos qualquer dos adversários, cada jogador já não pode valer mais do que um tento.

A partida é ganha se dois parceiros fazem os dois primeiros jogos, sem os adversários fazerem algum.

Havendo um empate, um a um, continua-se a jogada. Haverá depois o resultado de dois a um. Seguidamente pode surgir ou o empate de dois a dois ou a vitória de três a um.

No caso do empate de dois a dois, há o último jogo chamado «a negra», que vai decidir a sorte da mais longa das partidas, que tem de disputar-se em cinco jogos.

O jogo do *pino* na Quintã tem interesse etnográfico.

Realçamos apenas duas particularidades.

Numa a de haver um só *pino*, quando no jogo do *fito*, *malha* ou *patela*, tão frequente de norte a sul do país, há, em geral, dois *pinos* ou *mecos*.

Outra particularidade é o da possibilidade de apostas sucessivas, advertidas dos pomposos *truco* ou *retruco*, que lembram o evoluir das apostas no jogo de cartas do Chincalhão em algumas regiões de Trás-os-Montes.

ANTÓNIO DA EIRA *

Sócio da Sociedade Portuguesa de Antropologia

* Agro Velho - Casa 2 — Aver-o-Mar — 4490 Póvoa de Varzim.