#### UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Instituto de Ciências Humanas e Filosofia Programa de Pós-Graduação em Antropologia

# Na pata do cavalo:

um estudo etnográfico com apostadores do turfe em agências credenciadas do Jockey Club Brasileiro

Rômulo Bulgarelli Labronici

#### Rômulo Bulgarelli Labronici

### Na pata do cavalo:

um estudo etnográfico com apostadores do turfe em agências credenciadas do Jockey Club Brasileiro

Orientador: Antônio Carlos Rafael Barbosa Co-orientador: Lenin dos Santos Pires

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do título de doutor.

Campo de Confluência: Antropologia

#### Vínculos temáticos

Linha de pesquisa do Orientador: Cultura jurídica, segurança pública e administração de

conflitos, Antropologia e Política, Antropologia Urbana

Projeto do Orientador: Práticas de uso e comércio de drogas no Rio de Janeiro

Linhas de Pesquisa do Co-orientador: Cultura jurídica, segurança pública e administração de conflitos, Antropologia Econômica, Antropologia Urbana

Projeto do Co-orientador: Mudanças Sociais, Conflitos e Processos Civilizadores envolvendo os Mercados Metropolitanos de Economia Popular no Rio de Janeiro

Niterói 2016

#### L126 Labronici, Rômulo Bulgarelli.

Na pata do cavalo : um estudo etnográfico com apostadores do turfe em agências credenciadas do Jockey Club Brasileiro / Rômulo Bulgarelli Labronici. -2016.

271 f.: il.

Orientador: Antônio Carlos Rafael Barbosa.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Departamento de Antropologia, 2016. Bibliografia: f. 244-251.

- 1. Corrida de cavalo. 2. Jockey Club Brasileiro. 3. Aposta (Esporte).
- 4. Jogo. 5. Rio de Janeiro (RJ). I. Barbosa, Antonio Carlos Rafael.
- II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. III. Título.

### Rômulo Bulgarelli Labronici

Na pata do cavalo: um estudo etnográfico com apostadores do turfe em agências credenciadas do Jockey Club Brasileiro

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do título de doutor

Fluminens título de de	e como requisito parcial para obtenção do outor.
Defendida em://	
Banca Ex	aminadora
	los Rafael Barbosa (Orientador) ederal Fluminense
	Santos Pires (Co-orientador) ederal Fluminense
` ,	) Simoni Lahud Guedes ederal Fluminense
	Fernando Rabossi ral do Rio de Janeiro
	ctor Andrade de Melo ral do Rio de Janeiro
	Frederico Policarpo ederal Fluminense
	Almeida Silva (Suplente Interno) ederal Fluminense

Professor Doutor(a) Vivian Luiz Fonseca (Suplente Externo) Universidade do Estado do Rio de Janeiro

# Agradecimentos

Agradeço antes de mais nada, aos meus orientadores Antônio Rafael e Lenin dos Santos Pires, que com muita paciência souberam guiar com maestria pelos caminhos desta pesquisa desde seu estágio mais embrionário. Quero manifestar o quanto sua convivência tem sido importante para mim dentro e fora do "campo científico". E com grande satisfação poder dizer a minha família que valeu a pena toda a dedicação que tiveram com a minha educação ao longo desses anos, e pelo apoio incondicional dado às minhas escolhas por vezes tortuosas. Ainda que nem sempre compreendam bem meus passos e decisões, aceitem e apoiem os rumos que tomei em minha vida. Agradeço a minha mãe Vera Lúcia e meu pai, José Eduardo e Ana Luísa, que me educaram e batalharam para que eu chegasse até aqui. Além de meu irmão, Bernardo e Eliana que trouxeram ao mundo minha sobrinha Laura fonte de alegria e inspiração para toda a família.

Agradeço também a CAPES que forneceu o apoio financeiro necessário para esta pesquisa que não podia deixar de ser contemplado neste agradecimento. Assim como por ter contemplado com uma bolsa de estágio doutoral PDSE que possibilitou minha estadia na cidade de Lisboa por quase um ano. Aproveito também para agradecer aos professores e amigos do CICS-NOVA da Universidade Nova de Lisboa que com muito carinho me acolheram no além mar. Aos professores José Resende e Bruno Dionísio (orientador externo), assim como os amigos Inês, Diniz, David, Luís, Mafalda e Lourenço. Espero encontra-los em breve em terras brasileiras.

Aproveito para agradecer em especial os professores, Fernando Rabossi, Frederico Policarpo e Simoni Guedes pelas contribuições importantes motivadas pela leitura do projeto que deu origem a esta tese e por aceitarem participar da banca examinadora. Espero poder ter conseguido incorporar as valiosas sugestões feitas durante a qualificação. Assim como ao professor Victor Melo e a todos os integrantes do laboratório SPORT/UFRJ. Aproveito para agradecer também aos professores Edilson Márcio (UFF) e Vivian Fonseca (UERJ/FGV) por aceitarem ser suplentes (interno e externo respectivamente).

Aos amigos de jornada acadêmica, Alessandra Freixo, Eric Macedo, Flavia Medeiros, Vânia Nascimento e Victor Hugo, cuja convivência nestes dez anos de UFF foram

indispensáveis para que eu chegasse até aqui. Sou extremamente grato por ter tido a oportunidade de compartilhar todas as experiências que tivemos - e que venham mais! — Também foi um prazer imenso conviver com os amigos do PPGA como: Marta Fernandez, "Zé" Colaço, Marcus "Cereja", Bruno Mibielli, Boris Maia, Yolanda e Betânia Mueller, Marcus Vinícius assim como ao secretário do programa Marcelo Gonçalves. Também devo lembrar com carinho todo o corpo docente do PPGA, que tanto se esforçaram para oferecer aos alunos as melhores condições para que cada um possa defender suas dissertações ou teses.

Agradeço a todos os integrantes do INCT-InEAC, principalmente ao seu coordenador Roberto Kant de Lima, e aos professores, Ana Paula Miranda, Glaucia Mouzinho, Fábio Reis Mota, Daniel dos Santos e Edilson Silva. Assim como aos colegas Gabriel Borges, Marcus "Vedissímo", Victor Rangel. E a todo corpo administrativo composto por, Virginia, Sônia Castro e Lúcio Pinho.

Aproveito para agradecer os alunos do Curso de Segurança Pública/ UFF que me transformaram em professor, possibilitaram as mais diversas experiências da docência ao longo de minha estadia no curso como professor colaborador.

Também quero expressar meus sinceros agradecimentos aos amigos de Petrópolis que permanecem até hoje em minha vida, Gustavo Grizendi, Bruno Wilmer, Thomas Hannickel, Breno Figueiredo, Alexandre Pfeiffer, José, João Paulo "Careca" e Fernando "Alemão". E também não posso esquecer de meus encontros pelos bares na boemia carioca com "Nono", Iris, "Leitoa", "Robinho", "Vitão", "Roddy", "Jaimonga", "Zelda", "Marola", Livia, Juliana, Chys, Pedro, Patrick, "Valderrama", Daniel "Stelinha", "Rute", Amance, Amália, Addor, Luis Lopes Martins, "Guti" e "Bebel", figuras ímpares nesses trajetos por mares revoltos e que nem por isso deixam de estar sempre dispostos a se divertir e proporcionar grandes histórias.

Agradeço também aos integrantes da equipe da FGV Direito-Rio que possibilitaram uma experiência de coordenação durante o período em que trabalhei na instituição. Dentre eles, Rafael, Margareth, Jaqueline, Debora, "Carlinhos", "Leo" e "Fabinho". Aos demais amigos e colegas que indiretamente fizeram parte de minha trajetória e que sendo impossível nomear todos sob o risco de cometer injustiças, deixo um singelo, mas fervoroso, "obrigado". Aproveito para agradecer meus interlocutores que o reconhecimento quanto à sua boa vontade e tolerância jamais serão esquecidos.

E por fim agradeço a Vivian Fonseca, minha amiga, namorada, companheira e cúmplice, ela é testemunha de minhas inseguranças, insatisfações, esperanças e mesmo das loucuras que as vezes se vestem de pensamento. Seu amor e seu carinho estão presentes quando meus estados de ânimo não permitem dizer as coisas que penso, mas que ela tem a capacidade de extrair de meus silêncios. Agradeço-lhe por sua dedicação, seu interesse em minha pesquisa, e, principalmente, por tantos momentos lindos que tivemos juntos. Essa tese não seria possível sem sua presença intelectual, mas também não o seria sem o apoio incondicional nos momentos de dificuldades extremas. Muito obrigado, meu grande amor e beijos (não abreviados).

Por una cabeza
de un noble potrillo
que justo en la raya
afloja al llegar,
y que al regresar
parece decir:
No olvidés, hermano,
vos sabés, no hay que jugar.
(Carlos Gardel – Por una Cabeza)

(...) Correu outro dia. A velocidade da língua de um leproso no peitinho de uma virgem: correu o primeiro quarto em 21.0. Veio queimando o chão no retão com uma vantagem de cinco corpos, prêmios de vinte mil dólares, só perdeu por um corpo e meio. Agora está caindo para 15 mil. Um cavalo daqueles. Outros só vão ver o rabo dele. O *Programa do Turfe* está cotando ele 15 a 1. Um roubo! Vou botar você na jogada, companheiro velho!

PULP - Charles Bokowski –

# Sumário

Resumo	11
Abstract	12
Résumé	
Glossário de Siglas	14
Lista de Tabelas e Fotos	
Apresentação	17
Introdução	17
"Se tapar vira circo e se cercar vira zoológico"	26
Capítulo I – Espaço de jogatina	31
Casa de Reunião	31
Um bolo grande	43
O Clube do Bola Murcha	46
Bichos de rua	52
Largo do Machado, mas não largo o osso	55
Corrida sem fronteiras	57
Capítulo II – Quebra de recordes	61
"Ou tá preso ou tá morto"	61
Na semana, o lazer	70
O jogo do esporte	76
Aposta de Pangaré	83
Os fazedores de livros	91
Intermediários clandestinos	93
Capítulo III – Os atritos na pista de corrida	102
Correndo para o botequim	102
O churrasco da vitória	108
Jogo de garanhão	119
Brincadeira sisuda	127

"Cala a boca que vai largar!"	
Capítulo IV – Aceleração e deslocamento	139
A pureza está no sangue	139
A banca de apostas	154
Corrida de papel	156
Competição de probabilidades	169
A manipulação de resultados	172
Capítulo V – Desvios de percurso	177
O risco assumido	177
O estigma e a teoria nativa do vício	186
O jogo dos doze passos	197
A exceção confirma a regra	203
Capítulo VI – Cabeça a cabeça	209
A economia das apostas	209
Dinheiro de jogo ou dinheiro para o jogo?	216
Da pata do cavalo ao pé do coelho	227
Derrubadores e barbadas	238
"Confirmado, podem pagar!"	247
Conclusão	251
Referências bibliográficas	255
Referências de internet:	261
Anexos	263
Anexo I - Relação de endereços dos Agentes Credenciados	263
Anexo II - Tabelas – bonificação de acumuladas, valores mínimos de aposta e condições de pista através do índice do penetrômetro	266
Anexo III – Considerações do Código Nacional de Corridas (CNC)	267
Anexo IV – Modalidades de apostas	271
Anexo V – Retrospecto (comentado)	280
Anexo VI – Bolão de Ivan	281

# Resumo

Esta tese visa a consolidar uma construção etnográfica a partir de um longo trabalho de campo com apostadores de turfe no contexto urbano do Rio de Janeiro. De maneira geral, busco compreender os jogos de apostas como práticas mediadoras de relações sociais. Concebido como produto e produtor de arenas de sociabilidade que envolvem negociações, disputas e valores, de modo que as noções de espaço, tempo e moralidade são estabelecidas à medida que o jogo se desdobra. O foco aqui insere-se nas denominadas "Agências Credenciadas do Jockey Club Brasileiro", que se constituem enquanto espaços dotados de uma sociabilidade masculina e como parte fundamental da vida de jogadores, que articulam família, trabalho, diversão e onde a presença das mulheres é constantemente coibida.

Deste modo, o entendimento das regras do jogo e seus desdobramentos, se tornaram a base de observação dos limites morais com quais os jogadores absorvem tal prática. Limites que envolvem gastos temporais, energéticos e financeiros. Assim, o entendimento das nuances das apostas foi essencial para compreensão do que está efetivamente sendo posto em jogo. Além do dinheiro: conhecimento, prestígio e sorte são articulados nas distintas formas de apostar. Neste sentido, o turfe enquanto uma competição entre cavalos e homens terá, em sua relação com a natureza, o estabelecimento de suas bases de consolidação das disputas entre jogadores, onde os cavalos correm e os homens jogam.

Palavras Chave: Turfe, Jockey Club Brasileiro, apostas, jogo, Rio de Janeiro.

### Abstract

This thesis aims to consolidate an ethnographic building from a long fieldwork with horseracing bettors in the urban context of Rio de Janeiro city. To seek general understanding of issues involving betting as a mediating practice of social relations. Designed as a product and producer of sociability arenas involving negotiations, disputes and values, so that the notions of space, time and morality are established mediated the game unfolds. The focus here is part of the so-called betting shops (or "Agencias Credenciadas do Jockey Club Brasileiro") which are as spaces fitted with a male sociability and as a fundamental part of life for players who articulate family, work, and play, where the presence of women it is constantly restrained.

Thus, understanding the rules of the game and its extrapolations became the basis of observing the moral limits to which players absorb such a practice. Limits involving time, energy and financial expenses. Thus, understanding the nuances of betting is essential to understanding what is actually being put into play. Besides money: knowledge, prestige and luck are articulated in different ways to bet. Thus, turf, as a competition between horses and men, have in the relation with nature establishing its consolidation bases of disputes between players, where the horses run and the men play.

**Keywords:** Turf, Brazilian Jockey Club, betting, game, Rio de Janeiro.

### Résumé

Cette thèse vise à consolider une construction ethnographique en partant d'un long travail de terrain en contact avec les parieurs de courses hippiques dans le contexte urbain de Rio de Janeiro. Je cherche à comprendre les questions ayant trait aux paris comme une pratique médiatrice de relations sociales. Conçu comme à la dois produit et producteur d'arènes de sociabilité impliquant négotiations, disputes et valeurs de telle manière que les notions de temps et moralité sont établies à mesure que le jeu se déroule. L'objet de l'étude s'insère dans les "Agências Credenciadas do Jockey Club Brasileiro", qui se constituent comme espaces dotés d'une sociabilité masculine et comme ensemble fondamental de la vie des joueurs articulant famille, travail et loisirs et où la présence des femmes est constamment inhibée.

De cette manière, la compréhension des règles du jeu et ses extrapolations deviennent la base de l'observation des limites morales selon lesquelles les joueurs absorbent la pratique. Limites impliquant des dépenses de temps, d'énergie et de ressources financières. Ainsi, la compréhension des nuances des paris est essentielle afin de comprendre ce qui est réellement mis en jeu. Au delà de l'argent: connaissance, prestige et chance sont entremêlés dans les différentes façons de parier. Ainsi le gazon comme une compétition entre les chevaux et les hommes ont par rapport à la nature d'établir ses bases de consolidation de litiges entre joueurs, où les chevaux courent et les hommes jouent.

Mots-clés: Les courses de chevaux, Jockey Club Brésilien, pari, jeux de hasard.

# Glossário de Siglas

AA - Alcoólicos Anônimos

AC's - Agências credenciadas do Jockey Club

ALMA - Associação de Amigos do Largo do Machado

**APCCC** - Associação de Proprietários de Criadores de Cavalos de Corrida do Rio de Janeiro

**CBM** – Clube do Bola Murcha

**CC** - Comissão de Corridas

CCCCN - Comissão Coordenadora da Criação do Cavalo Nacional

**CD** – Hipódromo de Cidade Jardim (SP)

**CLN** – Companhia de Loterias Nacionais

**CNC** - Código Nacional de Corridas

**CR** – Hipódromo de Cristal (RS)

CT – Centro de Treinamento

ENPT – Escola Nacional de Profissionais do Turfe

**GERAC** - Gerência de Agentes Credenciados

**GP** – Grande Prêmio

**GV** – Hipódromo da Gávea (RJ)

**IFHA-** International Federation of Horseracing Authorities

JA - Jogadores Anônimos

JCB - Jockey Club Brasileiro

**JOG-ANON** – Jogadores Anônimos para familiares

MADA - Mulheres que Amam Demais Anônimas

MGA - Movimento Geral de Apostas

**NA**<sup>1</sup> - Narcóticos Neuróticos Anônimos

NA<sup>2</sup> - Anônimos

PSI -Puro Sangue Inglês

**SH** – Sociedade Hípica

**TR** – Hipódromo de Turumã (Paraná)

### Lista de Tabelas e Fotos

**Tabela I:** Movimento Geral de Apostas (MGA)

Tabela II: Programa (parte 1)
Tabela III: Programa (parte 2)
Tabela IV: Programa (parte 3)
Tabela V: Programa (parte 4)
Tabela VI: Retrospecto (total)

**Tabela VII:** Retrospecto (individual parte 1) **Tabela VIII:** Retrospecto (individual parte 2)

Tabela IX: Jóqueis
Tabela X: Treinadores
Tabela XI: Reprodutores
Tabela XII: Avós Maternos
Tabela XIII: Proprietários
Tabela XIV: Criadores
Tabela XV: Cavalos

Foto I: Letreiro da Agencia credenciada do Largo do Machado –Foto do autor. pp.36

**Foto II:** Desfile de chapéus organizado pelo clube nos eventos de Grande prêmio – Foto do autor. **pp.38** 

**Foto III:** Parte interna da Agência do Largo do Machado. Ao fundo as filas de apostadores momentos antes de um páreo – Foto do autor. **pp.39** 

**Foto IV:** Membros do Clube Bola Murcha compartilhando o espaço das ruas — Foto do autor. **pp.50** 

**Foto V:** Mural dos *Tríplices Coroados* e outros "grandes feitos" de cavalos, treinadores e jóqueis na parede do Jockey Club Brasileiro – Foto do autor. **pp.66** 

**Foto VI:** Ao centro, jóquei Wagner Borges montado em Bal A Bali cercado pela multidão que invadiu a pista após a sua vitória no GP Cruzeiro do Sul, terceira prova do GP- Brasil (2014) que o consagrou *Tríplice Coroado* – Foto do autor. **pp.67** 

**Foto VII:** Lado de fora da agência credenciada do Largo do Machado. Foto no estilo "malinowskiano" onde jogadores observam o *páreo* e o pesquisador observa os jogadores – Foto do autor. **pp.131** 

**Foto VIII:** Jóqueis montados na pista momentos que antecedem o *cânter* – Foto do autor. **pp.138** 

**Foto IX:** Premiação de donos, jóqueis e treinadores após a vitória no GP-Brasil (2014) — Foto do autor. **pp.144** 

**Foto X:** Momento da pesagem do jóquei e seu equipamento depois de uma prova – Foto do autor. **pp.168** 

**Foto XI**: Tela da TV turfe, televisionada nas casas de jogo momentos que antecedem um p'areo. **pp.171** 

Foto XII: Páreo cruzando a faixa final GB-Brasil (2014) – Foto do autor. pp.219

**Foto XIII**: Imagem da TV turfe com as indicações dos "especialistas" para as três primeiras colocações de cada páreo. **pp.228** 

Foto XIV: Pules de modalidades distintas de jogados do JCB. pp.238

#### Introdução

"Quer dizer, a gente ficava ali sentado na cadeira ouvindo vozes que discutiam quem vai ganhar e por quê. É realmente nauseante. Às vezes a gente pensa que está num asilo de loucos. E de certa forma está. Cada um daqueles babacas acha que sabe mais que os outros, e lá todos juntos num mesmo lugar. E lá estava eu, sentado no meio deles" (Charles Bukowski – Hollywood p.174).

Esta tese se propõe a consolidar o resultado de uma pesquisa etnográfica realizada no âmbito do mercado de jogos de apostas situados na cidade do Rio de Janeiro. Neste sentido, o material baseia-se em séries de questões vinculadas ao campo econômico/urbano inserido no contexto das grandes cidades. Uma prática que correlaciona: sociabilidades, moralidades e trocas entre indivíduos e grupos que são estabelecidos com o propósito central para a realização de apostas. Assim, ao longo do trabalho, o jogo foi concebido como produto e produtor de arenas de sociabilidade que envolvem negociações, disputas e valores que, por sua vez, estabelecem trocas de informações, dinheiro e sorte entre seus participantes.

As corridas de cavalo, denominadas de turfe, se apresentaram como um objeto expoente para observar e analisar tais questões devido à comunhão entre um espetáculo esportivo e um mercado de jogos de apostas. Tal comunhão é produzida por uma estrutura elaborada na qual se insere o jogo em espaços restritos com temporalidades limitadas e que possibilitam um acompanhamento particular das corridas em determinados pontos de apostas. Neste sentido, as apostas no turfe, também denominadas de apostas "na pata do cavalo", se tornam o elemento central de discussão nesta obra.

Os jogos e apostas são objetos de meu interesse desde o mestrado, porém em um contexto levemente diferente. Naquela situação, observei a produção das apostas de uma loteria tradicional, porém ilegal, conhecida como jogo do bicho. Loteria esta que possui uma estrutura de apostas nas ruas e esquinas da cidade conjuntamente com o comércio local. Então, no ano de 2012 defendi minha dissertação intitulada: "Para todos vale o escrito: uma etnografia do jogo do bicho" que discutia, entre outras questões, a produção de

apostas tanto no sentido pragmático quanto simbólico. Neste estudo, dediquei-me a compreender o que significava o jogo de apostas em meio ao convívio da cidade. Ao longo do trabalho com esta loteria despertaram minha curiosidade as distintas possibilidades de jogos - sendo lícito ou não. Pois, neste contexto, jogadores não se limitam a uma única prática de apostas e, na maioria das vezes, desdobram um estimulante mercado de jogos servidos no meio urbano. Sendo assim, jogadores da loteria do bicho apostavam concomitantemente em jogos tais como: Loteria Federal, rifas, raspadinhas e uma diversidade de outros jogos de aposta - assim como nas corridas de cavalo. Foi seguindo os percursos estabelecidos pelos próprios jogadores que me deparei com as casas de apostas institucionalizadas em meio aos mais distintos estabelecimentos comerciais.

Foi também no ano de 2012 que ingressei como doutorando no Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal Fluminense e que dei início à pesquisa sobre apostas no turfe e que ora apresento os resultados. A construção do objeto e a definição do *locus* de pesquisa surgiu a partir de idas exploratórias ao hipódromo do Jockey Club Brasileiro (JCB) situado no bairro da Gávea, zona sul do município do Rio de Janeiro. Durante estas incursões, obtive contato com alguns dos jogadores que frequentavam não somente o clube, mas também estabelecimentos de jogo espalhados pela cidade nos quais também é possível realizar apostas. Tendo em vista a pluralidade de espaços de jogo, resolvi realizar, concomitantemente com as idas ao clube, incursões a uma destas casas de jogo encontrada no bairro de Copacabana, também na zona sul da cidade. Após algumas semanas de convívio e contato direto com jogadores nas casas de jogo resolvi dar preferência à elas em detrimento ao clube, mas sem excluir idas esporádicas a Gávea, principalmente em dias de grandes eventos<sup>1</sup>. Esta preferência se deu incialmente por uma ampliação de questões atreladas ao jogo praticado fora dos muros e do controle ostensivo da instituição.

A forma na qual o jogo se desdobra nas ruas e esquinas da cidade se apresentou inicialmente com mais possibilidades de contrastes quando praticado em meio ao comércio nas vias urbanas. Assim, era possível observar interações entre grupos de jogadores com grupos de não jogadores. A dinâmica envolta ao universo do turfe em tais

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Como foi o caso da minha ida ao Jockey Club para assistir o Grande Prêmio Brasil (GP-Brasil) no ano de 2014. Neste período já estava situado em casas de jogo com frequência e compartilhando experiências e interações com os grupos presentes em diversas casas de jogo.

casas se entrelaça com demais atividades como: jogos de carteado, vendedores ambulantes, moradores de rua, transeuntes, garçons, guardadores de carros e demais profissionais que desempenham funções nas mediações das casas de apostas. Em segundo lugar, a escolha por estes locais de jogo se deu pelo seu posicionamento nas ruas da cidade que, de certa maneira, apresentariam uma continuidade com meus trabalhos prévios com a loteria do bicho.

Deste modo, a realização do trabalho de campo não se limitou ao hipódromo da Gávea e na casa de jogo situada no bairro de Copacabana. Com o intuito de diversificar minha inserção com as ofertas de jogo passei a frequentar outras casas de modo a explorar as dinâmicas dos distintos estabelecimentos de apostas. Pude ainda observar, através da circulação de jogadores, os circuitos de aposta na cidade estabelecidos por eles. Desta maneira, também foram acompanhadas casas de jogo no centro da cidade do Rio de Janeiro, no Bairro de Fátima (também na região central da cidade) no centro do município de Niterói e principalmente na casa do Largo do Machado, área localizada no bairro do Catete, formalmente centro do Rio de Janeiro, mas que faz uma ligação importante com a zona sul da cidade. Entre todas as casas exploradas, esta última se apresentou como a mais completa, com uma diversificação de jogos e grupos constituídos de jogadores frequentes e conhecidos entre si. Os grupos que frequentam estas casas são compostos por jogadores cujas histórias de vida e interações cotidianas formaram a base fundamental para a construção dos personagens apresentados no decurso deste texto.

Com isso, ao invés de discutir as propriedades inerentes às apostas<sup>2</sup>, proponho uma discussão no âmbito etnográfico quanto uma prática que pode cumprir uma variedade de

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Cito neste caso o trabalho com jogos de azar, da socióloga Gerda Reith (1999) que pretende "fornecer uma análise da natureza e da experiência de jogos de azar na sociedade ocidental; como algo que é histórica e culturalmente variável e, no entanto, que mantém um caráter essencial que transcende a especificidade dos jogos individuais" (p.10) [tradução livre]. Reith dá uma explicação fenomenológica dos jogos de aposta que incide particularmente sobre o estado de sonho ou de dissociação aparentemente experimentado por cada jogador: "Ambos os jogos de azar como jogos de aventuras podem assumir as propriedades dos sonhos, uma peculiaridade que é causada pela ocorrência da aventura para fora do fluxo normal da vida" (p.130) [tradução livre]. A caracterização de Reith dos jogos está de acordo com as previamente estabelecidas por Huizinga ([1938], 1993) e Carllois ([1958], 2001). No entanto, estou consciente de que apostar em corridas de cavalos oferece um elemento de controle inacessível aos jogos de puro azar que ela tenta descrever. Aspectos de sua análise, incluindo a crença na sorte, encantos, presságios e inversão de casualidade (dificilmente se terá uma aposta com o resultado de corridas gravadas) são relevantes para a minha análise, mas a importância de apostar se encontra, não em propriedades que podem constituir por excelência como comportamento de "jogo", mas na importância antropológica desta prática.

<sup>&</sup>quot;Provide an analysis of the nature and the experience of gambling in western society; as something which is historically and culturally variable, and yet which nevertheless retains an essential character which transcends the specificity of individual games" (1999 p.10).

finalidades e adquirir significados distintos para os apostadores. Ao lidar com a questão de jogos de apostas deve-se compreender quais são as regras do jogo e sua articulação com as regras sociais estabelecidas dentro destes contextos. Pois, é mediante o jogo que se produzem e reproduzem arenas de sociabilidades onde se expressam valores, valorações, e que põem em tensão ideias de ordem e de possibilidades. Da mesma forma é possível enxergar esta atividade como inserida dentro de um mercado de diversões contendo relações de trocas materiais e simbólicas entre os atores envolvidos. Trocas cujo símbolo máximo de prestigio e vitória se apresenta no papel da moeda, ou do dinheiro, ganho e gasto, e que da mesma forma se constitui quanto um mediador de relações no contexto de jogo.

Sendo assim, a postura adotada ao longo do campo sempre foi de "levar o jogo com seriedade", mas não com a mesma seriedade tal qual é tida pelos jogadores; uma seriedade de outra ordem. Ao frequentar tais casas de apostas, a minha participação na atividade de jogo, nas conversas aparentemente descompromissadas e nas bebedeiras, foi tanto a causa quanto a consequência de minha interação com jogadores. Entretanto, dificilmente poderia afirmar que se tratou de uma experiência lúdica no sentido estrito do termo. O objetivo de minha presença em tais espaços sempre se estabeleceu como a de um pesquisador em campo. Apesar de em alguns casos ter sido tratado aparentemente como um igual, ou até mesmo quanto um "jogador" entre pares, em nenhum momento minha identidade foi plenamente confundia com a de um apostador usual.

Deste modo, em muitos casos era interpelado por jogadores que em momentos oportunos chamavam a minha atenção para alguma faceta específica do jogo, geralmente com o intuito de contribuir com o meu trabalho: "você precisa entender isso", "fala com o fulano que ele entende bem e vai te ajudar", "deixa eu te explicar como essas coisas funcionam"; eram algumas das interjeições feitas por jogadores em diversos momentos de modo a chamar a minha atenção para algo que julgavam pertinente. Assim, creio que apesar de estar imerso no jogo, na bebida e na interação de maneira aparentemente displicente, inclusive nos finais de semana, não seria possível classificar esta experiência como simples relatos de uma diversão ou de um entretenimento em si. Por mais que tais atividades sejam inseridas dentro de um universo lúdico, o trabalho embebido nas rotinas,

<sup>&</sup>quot;Both gambling, games and adventures can assume the properties of dreams, a peculiarity which is caused by the occurrence of the adventure outwith the usual stream of life" (1999 p.130).

a atenção demandada, as obrigações e foco no compromisso etnográfico da pesquisa foram essenciais para a sua conclusão. Entendo o trabalho de campo de certa maneira nos moldes de um "artesanato intelectual" ressaltado por Wright Mills (2009): "Diversão é algo que fazemos para estar prazerosamente ocupados, mas se o trabalho nos ocupa prazerosamente, é também diversão, ainda que seja também sério, assim como brincar é para a criança" (WRIGHT MILLS, *apud:* CASTRO, 2009 p.62). Assim, trabalhar com o jogo não implica obrigatoriamente em uma prática espontaneamente divertida, pois exige do pesquisador empenhos constantes para a manutenção do foco e de delimitações de seus próprios limites com a atividade para que não perca a finalidade dos objetivos com os quais o contato se estabeleceu em primeiro lugar. Com esta postura em mente, nada impede que, a partir disso, o trabalho seja realizado prazerosamente com momentos de descontração através de uma relação simétrica de empatia com os interlocutores, que, afinal, deve ocorrer nos mais diversos campos de pesquisa empírica.

Em uma pesquisa de campo etnográfica, os atos de "olhar" e "ouvir" os interlocutores e seus modelos nativos podem ser considerados como atos cognitivos mais proeminentes do trabalho de campo antropológico. Mas é seguramente no ato de escrever, portanto na configuração final do produto desse trabalho, que a questão do conhecimento se torna tanto ou mais crítica. O processo de textualização é entendido como uma importante etapa no processo de construção do trabalho antropológico com alteridades culturais, como afirmou Roberto Cardoso de Oliveira (1996):

Costumo dizer aos meus alunos que os dados contidos no diário e nas cadernetas de campo ganham em inteligibilidade sempre que rememorados pelo pesquisador; o que equivale dizer que a memória constitui provavelmente o elemento mais rico na redação de um texto, contendo ela mesma uma massa de dados cuja significação é mais bem alcançável quando o pesquisador a traz de volta do passado, tornando-a presente no ato de escrever (OLIVAIRA, 1996 p.31)<sup>3</sup>.

Assim, uma das dificuldades no desdobramento do trabalho foi a busca por uma organização deste universo de modo que o recorte textual não prejudicasse o sentido da experiência. A "solução" para o ordenamento das ideias veio a partir da fala de um

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Para Cardoso de Oliveira, o trabalho antropológico seria margeado pode distintas "ideias-valores" como o *relativismo cultural* e a *observação participante*, que, inseridos nas formas de construção do conhecimento são constituintes de formas epistemológicas de se conceber o trabalho antropológico. Através da experiência antropológica, a disciplina condiciona as possibilidades de observação e de textualização sempre em conformidade com um horizonte que lhe é próprio. "Isso significa que o Olhar, o Ouvir e o Escrever devem ser sempre te1natizados, ou, em outras palavras, questionados enquanto etapas de constituição do conhecimento pela pesquisa empírica- esta última sendo vista como o programa prioritário das ciências sociais" (1996 p.31).

jogador. Ao me explicar o que, para ele, seria o elemento central da (re)produção e motivação dos jogadores e que acabou por se tornar a base para o recorte das questões do trabalho:

- Cara, quem gosta de corrida de cavalos tem que gostar de *velocidade*. Se não for assim não dura muito tempo aqui não.

Da forma mais elementar, é possível compreender a velocidade como uma variação em um determinado espaço percorrido e o tempo utilizado para a conclusão do trajeto. Logo, no caso do turfe, os competidores que correrem uma prova em menor tempo serão considerados os mais rápidos e mais velozes. Além das noções de espaço e tempo, demais elementos como: aceleração, direção, sentido e atritos podem ser encontrados como constituintes da velocidade ao longo de uma corrida. Assim, ao pensar de maneira análoga a estes conceitos, realizo uma divisão textual pouco ortodoxa no sentido de priorizar a analogia, mas sem prejudicar o conteúdo. Como diria Roberto Cardoso de Oliveira (1996 p.24) a autonomia epistêmica do antropólogo enquanto autor de sua obra não está de modo algum desvinculada dos dados. Está fundada neles, em relação aos quais tem de prestar contas em algum momento do ato de escrever. Desta forma, a divisão deste trabalho pode ser entendida como uma deferência à velocidade, contendo elementos que apresentem noções de espaço, tempo, movimento e deslocamento que tanto aguçam o imaginário do universo das apostas turfísticas.

Sendo assim, no Capítulo 1, denominado de "Espaços de jogatina", me atento aos distintos espaços apropriados, criados e estabelecidos para a prática de jogo. Com isso, é possível observar uma crescente dinâmica de jogos que se desenvolvem e se reconfiguram à medida que são jogados. Tanto nas esquinas quanto em praças da cidade do Rio de Janeiro, é possível encontrar ambientes nos quais haverá uma concentração de pessoas apostando diversos tipos de jogos. Seguindo essa "tradição da jogatina", existem espaços disponíveis às apostas hípicas sem a necessidade de locomoção para o hipódromo situado na zona sul da cidade: as chamadas Agências Credenciadas (AC's). Estes são espaços privilegiados para o estudo de jogos no meio urbano, pois concentram em determinados pontos da cidade jogadores e apostadores - habituais e esporádicos - de maneira sistemática e rotineira. Deste modo, o objetivo neste capítulo é alinhavar as características destes estabelecimentos, mas também contrastá-los com estruturas de jogo urbano tais

quais: loterias, clubes de carteado, jogo do bicho e casas de jogo internacionais, que são praticados aos seus arredores. Estas demais atividades de jogo se estabelecem em uma relação mutualística na qual os jogos são discutidos, praticados e diversificados no seu dia-a-dia. E, além disso, busco também demonstrar como as apostas são compreendidas dentro e fora do Jockey Club e o que acarreta a escolha destes espaços em detrimento dos hipódromos.

Seguindo a analogia da velocidade, a variação de espaço, está acompanhada da variação de tempo. Sendo assim, o Capítulo 2 intitulado: "Quebra de recordes", discute as distinções possíveis das noções de tempo no turfe. O tempo é aqui apresentado como uma quarta dimensão de observação que, assim como o espaço, é munido de sentidos múltiplos. No turfe, as noções de "tempo" podem ser observadas sob diversos aspectos e entendidas como uma categoria multifacetada. Assim, o tempo de jogo distingue-se do tempo da vida comum e sua duração possui uma temporalidade específica que se prolongará "tanto quanto for necessário", dotado tanto de um caminho como um destino a ser percorrido. Neste sentido, busco observar o jogo no turfe enquanto uma atividade temporária tendo em vista uma finalidade em si mesma, jogado até a sua conclusão, inserido em um ordenamento estrutural e temporal próprio. No caso do turfe nacional discuto o estabelecimento da "semana turfística" quanto um calendário em paralelo ao calendário convencional de modo a delimitar períodos específicos de jogo.

Ainda com relação à questão temporal, este capítulo busca discutir, de maneira introdutória, os primeiros traços de estruturação das corridas de cavalo no Rio de Janeiro e a sua associação com os jogos e as apostas. Com isso, objetivo explorar alguns dos traços históricos que levaram à sua crescente popularização, principalmente para fora dos muros dos hipódromos. A meu ver, é fundamental entender o peculiar percurso de tal prática esportiva para poder apresentar uma visão consolidada do significado cultural do ato de se apostar nas carreiras hípicas.

Ao longo de uma corrida baseada na disputa, não se está livre de rixas e tensões que ocorrem a cada prova entre os competidores. Deste modo, o Capítulo 3, intitulado: "Os atritos na pista de corrida", discute as disputas e atritos entre jogadores estabelecidos dentro das casas de jogo. As casas de jogo, se constituem quanto espaços a partir da construção de uma "sociabilidade masculina" similar às de outros espaços em meio urbano como bares e botequins. Locais denominados de "casa dos homens", se constituem como parte fundamental da vida dos trabalhadores articulando entre si,

família, trabalho, e diversão, locais onde a presença das mulheres é constantemente coibida. A separação do terreno físico e simbólico reforça os valores e moldes das ditas sociabilidades masculinas. Deste modo, busco apresentar como o espaço masculinizado criado nas casas de jogo estabelece dinâmicas de sociabilidade que podem ser dotadas de padrões e interações dominados por homens, onde se constrói um discurso de exclusão da participação das mulheres. Além disso, a relação do constante consumo de álcool, cigarros e churrasco por uma parcela de jogadores, faz parte de um universo simbólico no qual códigos específicos são partilhados e que, ao serem inseridos no contexto de jogo, evidenciam conflitos e disputas entre os frequentadores.

A velocidade em uma corrida não é constante ao longo de uma prova. É possível afirmar a existência de variações de tempo e distâncias durante o percurso de um trajeto. Neste sentido, a organização das corridas busca estabelecer um maior constância e controle ao turfe a fim de se minimizar variações internas fora dos padrões previamente estabelecidos. Assim, no Capítulo 4, intitulado: "Aceleração e deslocamento", busco apresentar algumas das estruturas inseridas na construção e na elaboração continuada de apostas. Funções distintas são estabelecidas para preencher os diferentes papeis criados para a realização cotidiana das corridas. Deste modo, procuro apresentar um outro lado do turfe, isto é, aquilo que não está em evidência e que é deixado nos bastidores das carreiras turfísticas, mas nem por isso é menos relevante nas casas de jogo. As instituições como: haras e centros de treinamentos; e papéis dos: treinadores, jóqueis e, inclusive dos cavalos, contribuirão para o entendimento da relação que o homem possui com o seu meio natural e de como ele o utiliza nas corridas no sentido de uma domesticação para o estabelecimento da "cultura do turfe".

Da mesma forma, discuto sobre as tentativas de organização cartesiana e matemática do universo do turfe que apresenta comparativamente dados selecionados considerados de importância para o turfista elaborar seu jogo. Dados estes que serão alvo de constantes leituras "objetivas" comparativas das corridas tais como: corridas passadas, estatísticas, ocorrências veterinárias, condições do cavalo, do seu respectivo treinador, jóquei, dentre outras. Atento também para a postura vigilante dos jogadores, que estarão sempre cautelosos às potenciais tentativas de ruptura da normalidade com trapaças e manipulação de resultados entre os competidores.

Em toda corrida é possível afirmar que exista um sentido pré-definido, com um local de início e de um fim - uma "partida" e uma "chegada". Assim, as corridas propriamente

ditas são o interstício entre estes dois polos e que ao longo de uma disputa são estabelecidos códigos de conduta aos competidores. Uma subordinação a regras e limites que o concorrente deve obedecer para que a série de jogos se perpetue. Da mesma forma, a noção de regras serve também para os jogadores, que perpetuam moralidades, etiquetas e formas de apreensão do jogo que devem obedecer determinados limites. Neste sentido, no Capítulo 5, intitulado: "Desvios de percurso", discuto categorias de como: risco, estigma e vício, todas pautadas por limites pré-estabelecidos pelos jogadores nas casas de jogo.

O risco é assim parte estruturante das apostas no turfe, considerado como integrante de sua "natureza" e o que o diferencia de demais jogos de aposta como as loterias. Uma vez que não seria possível traçar uma linha lógica unilateral de definição do desempenho de um animal. Assim, as únicas certezas no universo do turfe são as incertezas. Para a elaboração de uma aposta deve-se ter além de um conhecimento específico sobre os competidores, saber pôr-se em risco e aventurar-se em suas escolhas aceitando as consequências, por mais desastrosas que sejam. Em muitos casos o risco é um atributo valorizado entre os jogadores experientes.

Por outro lado, ao se estabelecer em uma casa de jogo um sinal de alerta é constantemente acionado para com os limites da relação individual com o jogo no turfe. Assim, busco discutir como os discursos e as representações nativas do jogo estão sempre apresentadas a partir de uma "normalidade" que impõe limites (materiais, simbólicos e morais) constantes para que ele possa ser exercido em uma série continuada. Os limites morais empregados pelos próprios jogadores reproduzem a dualidade entre o lazer lúdico e o vício em potencial inserindo duas faces representativas de uma mesma atividade. Dualidade esta que estabelece na categoria de vício, ou de viciado as bases do estigma do jogador, principalmente aos que não partilham do universo turfístico, apresentando todo jogo de apostas como uma atividade potencialmente perigosa.

Por fim, ao se realizar uma aposta algo é posto em jogo. Assim no Capítulo 6: "Cabeça a cabeça", proponho discutir o que está efetivamente sendo jogado? A primeira imagem que vem à cabeça é que no jogo, aposta-se bens materiais, mais especificamente dinheiro. Assim, apresento o atrelamento do dinheiro ao jogo como objeto estruturante das relações presentes e que gera fluidez na dinâmica de sociabilidade dos jogadores. Essa associação se dá a partir de uma relação de uma economia do crédito circulante dentro destes grupos que estrutura e molda as relações instituídas. A relação de proximidade entre alguns dos

jogadores estabelece mecanismos de prestação e trocas de dinheiro que reforça ainda mais os laços entre eles, na qual a posição de devedor ou credor pode se modificar rapidamente. Assim, busco traçar os usos do dinheiro a partir de perspectivas etnográficas no contexto das apostas para entender como, com base nas práticas nativas, seria possível apreciar o dinheiro desde seus distintos usos, classificações e representações, quando inserido especificamente neste contexto.

Neste sentido, entendo os espaços de jogo como ambientes imbricados por constantes trocas e associações, não apenas materiais, mas também simbólicas. Informações, dinheiro, palpites, pressentimentos e sorte são elementos constitutivos das trocas em uma casa de jogo e que serão utilizados para apostar. Com isso, são conjuntamente realizados processos que levam em consideração o inexplicável, ou aquilo que não é passível de uma comparação direta entre uma aposta e outra. Espera-se que um jogador tenha um "olhar diferenciado" e saiba enxergar o universo do turfe por meio de outras lentes sabendo avaliar até mesmo aonde vai a sua própria sorte.

Desta forma, as disputas entre os cavalos servem para confirmar as disputas entre os homens e uma aposta vencedora é a confirmação de sua superioridade. Joga-se com conhecimento, com sabedoria e com a sorte. Uma aposta não é somente um mero ato de jogar dinheiro, mas está partilhada dentro de um conjunto de códigos, etiquetas e moralidades em um universo de significados dotados de sentido particulares. Uma aposta é aqui, então, entendida como uma prática cotidiana de disputa pautada na crença de mudanças e melhores perspectivas para o futuro.

"Se tapar vira circo e se cercar vira zoológico" (Comentário de jogador)

Na frente, tinha um cara velho com dificuldade de fazer suas apostas. Estava com a sua lista aberta na frente do guichê, junto com seu programa, e hesitava muito sobre o que queria fazer. Provavelmente, vivia num asilo de velhos ou em algum tipo de instituição, mas saiu para passar um dia no hipódromo. (Charles Bukowski —O capitão saiu para o almoço e os marinheiros tomaram conta do navio p. 131)

Os espaços dedicados ao jogo de apostas são em geral discretos e pouco chamativos. A exemplo da casa de apostas do Largo do Machado que se situa em uma rua sem saída, pouco movimentada e abaixo do nível da calçada. De alguma forma, a impressão inicial é que intencionalmente se busca posicioná-la fora do alcance dos movimentos e olhares das ruas. Apesar disso, localizá-las não deve ser uma tarefa árdua, já que jogadores deverão saber onde encontrá-las. Assim, encontrar locais de jogo e me aproximar para fazer parte de seu cotidiano foi fundamental para o entendimento do funcionamento do jogo e da compreensão do que realmente está sendo jogado. Entretanto, estes objetivos se depararam com uma dificuldade inicial que consiste no tratamento dado às pessoas de fora ou estranhas ao grupo. Olhares pouco receptivos fazem com que um neófito das apostas no turfe, quando não apadrinhado por algum outro jogador, se sinta pouco à vontade de permanecer numa das casas de apostas. As incursões iniciais ao campo foram repletas de olhares desconfiados e pouco amigáveis, deixando bem claro que pessoas estranhas ao grupo não são bem-vindas a priori. Apesar do espaço ser "aberto ao público", são raras as vezes em que ocorre a presença de pessoas de fora do convívio usual ou desconhecidas por todos os jogadores. Os olhares inquisidores do público jogador a um curioso que "invade" o "seu" espaço é desconfortante e pouco acolhedor. As casas de jogo não seriam locais para ver e ser visto, principalmente por pessoas de fora. Apesar disso, por pior que fosse a coerção e as expressões de desagrado à presença de um desconhecido em nenhum momento se tornaram questionamentos diretos ou expulsões ordenadas por um jogador ou grupo. Haja vista a concepção individualizada na qual estabelece que cada um sabe de si e cuida de seu próprio jogo, pois joga porque quer.

Neste sentido, para que a minha presença no campo se tornasse mais aprazível, foi necessário um enfrentamento deste constrangimento inicial com idas frequentes a uma mesma casa. Tais idas objetivavam estabelecer contatos rotineiros com jogares para que minha presença se tornasse aceita, e com isso cessando os olhares inquisidores. Neste caso, creio que um primeiro questionamento pode ser explicitado referente a estes jogadores: quem são estes homens que permanecem horas a fio do seu dia "tentando a sorte" em casas de apostas espalhadas pela cidade?

Inicialmente, os grupos de jogadores em uma casa de aposta não devem ser compreendidos como um grupo coeso. Muitas são as desavenças, inimizades e brigas estabelecidas na casa por diversos motivos. Muitas são também as formas de apreensão do próprio jogo, onde diversos aspectos podem ser valorados pelos jogadores. Assim,

considero o público presente dentro de uma casa de jogo como constituído por diferentes grupos de proximidade que interagem entre si e que eventualmente podem interagir com indivíduos de outros grupos. E em geral a interação se dá através de discussões e debates referentes a um aspecto do jogo. É evidenciado na delimitação de "fronteiras" onde cada um se estabelecerá com maior frequência em espaços nos quais não serão divididos com outros grupos. Uns podem ser encontrados perto da porta de entrada, ou perto do caixa de aposta, outros podem permanecer sentados ao redor de uma mesa específica, enquanto outros permanecerão mais tempo de pé do lado de fora. Não há uma delimitação identitária ou regras de estabelecimento dos grupos, os jogadores apenas se aproximam e jogam com os quais se tem mais empatia e afinidade. Deste modo, joga-se na presença de amigos e "dos mais chegados". E o que move a articulação entre esses os grupos é o interesse pelas corridas.

Portanto, podem ser muitas as formas de denominar o público apostador das casas de aposta que vão desde: jogadores, apostadores, aficionados, turfistas<sup>4</sup> e catedráticos<sup>5</sup>. Apesar desta variedade priorizo a noção de "jogador" por tratar de indivíduos ou grupos voltados para a prática de um jogo. Uma vez que aqui o jogo é entendido como inserido nas interfaces entre: a diversão e a seriedade, a disputa e a chance, a habilidade e a aleatoriedade; a vitória e a derrota. Então, o jogador de corrida de cavalos seria aquele que entenderia a fundo os diversos aspectos do jogo sendo capaz de transitar entre estas interfaces com naturalidade e maestria. Além disso, o jogador seria aquele que obedece às regras, os códigos de conduta, as etiquetas e compete com seus rivais na busca da

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Já o enunciado de "turfísta", ou "carreirista", é uma das denominações atribuídas ao público apostador pelo próprio Jockey Club, entretanto, por ser pouco utilizado nas casas de jogo dou preferência ao termo nativo "jogador".

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> A atribuição de catedrático é dúbia: pode ser um elogio real ou uma forma irônica. Quem melhor traça a caricatura do catedrático, em sua abrangência e ambiguidade, é o cronista Luís Edmundo (1957). "(...) o catedrático, tipo curioso do hipismo nacional, geralmente empregado público. (...) Esse homem, que se tem por um técnico formidável em assuntos de corridas, quando repousa na repartição (como um ótimo empregado público, deixando crescer a barba), se não está pensando, está lendo tudo o que existe sobre a próxima corrida e o que divulgam as gazetas da cidade. Conhece, por isso, todos os comentários e potins urdidos sobre a próxima corrida. O homem sabe coisas extraordinárias: a saúde do animal que vai correr, a resistência física do seu jóquei, a capacidade moral do seu proprietário, o que é muito importante, estado em que se encontra a raia, a verdade sobre cotejos que fazem ao lusco-fusco da madrugada e que morrem no segredo das sombras, sombras que não escrevem secção esportivas nos jornais... Além disso, está apto a informar a filiação, o peso ou a coudelaria de qualquer cavalo com matrícula nos prados da cidade, como diz, igualmente, o número de vitórias que ele já obteve, citando o nome dos jóqueis que o montavam e o tempo que levou nas carreiras, o que deram as poules... Um assombro! O catedrático, porém, espécie de oráculo de Delfos, conhecendo tudo, até o nome do cavalo que vai ganhar, quando joga, é aquela fatalidade: – perde sempre! Mas vai ficando cada vez mais catedrático... (p. 530-1)". Apesar da atualidade da descrição, o enunciado de Catedrático caiu em desuso no linguajar dos jogadores.

consagração da vitória. Não se tratando apenas de um amador, ou curioso, mas aquele que leva a prática desta atividade com rigor e seriedade. Isto posto, priorizo o termo jogador por apresentar um teor "profissional" aos que atribuem uma seriedade à atividade que praticam.

Do mesmo modo que existem muitas formas de nomear os jogadores do turfe, muitas são também as denominações dos jogos de apostas, podendo ser: "jogo de sorte", "jogo de azar" e "jogo de chance". Entretanto, creio que tais termos, por mais que não sejam destituídos de sentido, apresentam uma carga moral da qual, a priori, eu pretendo me desprender por não ser uma categoria traduzível tal qual é estabelecida nas casas de jogo. Deste modo, o jogo, será aqui tratado como um "jogo de apostas", onde se arrisca, se ganha e se perde e que todos os envolvidos teriam supostas condições ideais de vitória.

Assim, os jogadores foram acompanhados em suas rotinas nas casas de jogo e suas histórias de vida foram captadas em entrevistas realizadas antes do início das corridas. Estas entrevistas tinham como objetivo procurar entender como se estruturou a relação deles com o jogo no decorrer do tempo corrido de suas vidas. Além disso, os personagens presentes no decurso do trabalho não estão restritos apenas aos que tiveram contato de maior proximidade ao longo do trabalho de campo, mas todos aqueles que de uma forma ou de outra contribuíram com essa pesquisa estão aqui representados. Embora se tratem de personagens, na medida em que estão inscritos no texto etnográfico se tornam operadores essenciais para a construção retórica da minha argumentação, pois alguns dos seus dados biográficos, além de potencializarem tal construção ficcional, servem para lembrar que se tratam de pessoas, cada qual carregando consigo suas especificidades e histórias de vida.

Assim, apresento alguns jogadores, como: Choppinho ou Verdura, que além de terem um papel de destaque, tiveram os apelidos preservados de modo a complementar algumas de suas características biográficas. Choppinho é denominado assim por jogar sempre consumindo cerveja. Sua importância é evidenciada ao longo do trabalho à medida que alguns dos capítulos utilizam como base alguns traços de sua biografia com as apostas no turfe.

Por outro lado, personagens como Verdura que contribuiu de maneira pontual em diversos momentos do trabalho, além de ter sido um parceiro de jogo em muitos *páreos*. Verdura já foi cavalariço no Jockey Club, mas se aposentou devido a um coice que levou

na cabeça por um cavalo de corrida. A partir dos excessos cometidos no jogo, foi legalmente interditado pela família e atualmente trabalha como herbanário nas feiras livres para complementar a renda familiar e poder jogar. Não apenas Verdura, mas diversos outros jogadores que estão presentes nas casas de jogo adquiriram seu gosto pelo turfe a medida que construíram suas carreiras profissionais dentro do Jockey Club. Assim, muitos dos jogadores da casa de jogo foram: jóqueis, aprendizes, treinadores, juízes de chegada, ex-gerentes de casas de jogo ou donos de cavalos de corrida. Uma outra parcela adquiriu seu gosto em meio a jogos (lícitos ou não) fora do Jockey Club e ao longo de suas vidas até finalmente estabelecerem uma rotina de jogo nas atuas casas de aposta.

De uma forma ou de outra, a relação da maioria dos jogadores com as corridas de cavalos advém de longa data. Assim, estar no jogo não remete somente à ideia presente no momento da corrida, mas transcende temporalmente o tempo cotidiano e o tempo da vida. O que pode ser sintetizado pela frase de Sergio Barcelos (2002), um aficionado do turfe, colaborador permanente da revista do JCB e conselheiro em várias administrações da "Sociedade Hípica" (SH) ao afirmar que: "O mundo das corridas não passa de um microcosmo da sociedade dos homens. Como tal, é feito de lugares, de rituais e de uma linguagem que se eterniza com o passar do tempo" (BARCELLOS, 2002 p.21).

# Capítulo I – Espaço de jogatina

#### Casa de Reunião

Quando os cavalos corriam, eu nunca recebia más notícias, porque não estava em casa e ninguém me encontrava (Charles Bukowski – Hollywood p.132).

O hábito de apostar em locais públicos no Rio de Janeiro não se dá de maneira explícita e aberta independente de sua classificação legal. Em algumas esquinas da cidade do Rio de Janeiro é possível encontrar espaços nos quais haverá uma concentração de pessoas, em sua grande maioria homens, apostando diversos tipos de jogos. Homens de idades avançadas e cabelos brancos que interagem entre si e que pouco se incomodam com os transeuntes e passantes que por ventura possam atravessar os espaços destinados para a jogatina. Alguns se posicionam aos arredores de mesas na calçada enquanto outros sentam e jogam cartas. Bebidas e cigarros são complementares e consumidos no local, enquanto que o jogo, com ou sem apostas em dinheiro, é o foco central da atenção da maioria dos presentes.

De modo a favorecer esta dinâmica, a composição das casas de apostas estabelece locais de destaque pois proporcionam uma interface entre uma variedade de jogos praticados aos seus arredores. Assim, as casas do Jockey Club Brasileiro (JBC) denominadas de Agências Credenciadas<sup>6</sup> (AC) se transformaram em espaços privilegiados para o estudo de jogos no meio urbano, pois concentram em um determinado espaço da cidade jogadores e apostadores, habituais e esporádicos de maneira sistemática e rotineira. Tais agrupamentos as voltas desses estabelecimentos de jogo são também denominados de "reuniões do turfe". As reuniões são importantes eventos para contato pessoal entre os coparticipantes. O termo "reunião" no turfe é inicialmente atrelado ao conjunto de corridas que ocorrerão em um dia, em um ou mais hipódromos, e que poderão ser

\_

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Os *Agentes Credenciados* são também denominados simplesmente por: "agentes", "lojas", "casas", "casa de aposta", "casa de jogo" ou simplesmente de "credenciados". Tais estabelecimentos foram viabilizados a partir do Decreto Nº 96.993, de 17 de outubro de 1988, que regula, dentre outras questões referentes ao turfe, a sua prática das apostas e estabelece a Comissão Coordenadora da Criação do Cavalo Nacional - CCCCN, diretamente subordinada ao Ministro de Estado da Agricultura.

transmitidos e televisionadas nas casas de apostas. Entretanto, no contexto das casas de jogo, as reuniões podem também ser entendidas a partir do ponto de vista dos jogadores. Uma reunião do turfe é consequentemente uma reunião de jogadores dispostos a sociabilizar<sup>7</sup> mediante a prática de apostas. As reuniões do turfe ocorrem ao longo do dia e possuem um número variado de apostadores. A liberdade na qual se desdobram tais encontros permitem uma maior fluidez no conjunto agrupado, pois jogadores podem permanecer o dia todo jogando, ou apenas algumas poucas horas.

Assim, para jogar ou simplesmente assistir às corridas de cavalos não é necessária uma ida ao Jockey Club Brasileiro (JCB) nos dias em que estão ocorrendo reuniões do turfe<sup>8</sup>. A replicação de locais que apresentam um aspecto menos glamoroso do espetáculo que ocorre dentro dos portões do Jockey acabaram por se tornar o foco central desta pesquisa. Possuidores de um público de apostadores e jogadores amantes do esporte e que, apesar de não terem a entrada interditada no Jockey Club, dão a preferência por assistir e apostar em locais fora dos hipódromos.

Atualmente apostar fora do Jockey é resultado direto da implantação do sistema de Agentes Credenciados (AC's). Sistema este que já existe há quase 30 anos que estabelece franquias com mais 55 credenciadas espalhadas pela cidade e pelo país. Sendo que, desse total, 45 encontram-se no Estado do RJ, e 32 estão situadas dentro das mediações do município do Rio de janeiro. O objetivo explicitado nos discursos institucionais para esta postura de expansão dos locais de apostas continua a ser o estimulo que o clube tem em desenvolver a prática turfística e o melhoramento da raça equestre nacional. Entretanto, os discursos em defesa da expansão do jogo, do hipódromo às agências, necessitaram de uma nova roupagem. Pois desde sua formulação, o tufe, possuía uma representação de uma atividade de uma classe diferenciada, elitizada, enobrecida, e na busca de novos

.

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Georg Simmel, define a noção de sociabilidade como "a forma lúdica da sociação" (SIMMEL, [1908] 1983, p. 168). Concebendo a sociedade como produto das interações individuais, Simmel formula o conceito de *sociação* para designar mais apropriadamente as formas ou modos pelos quais os atores sociais se relacionam. Por outro lado, a sociabilidade é uma forma de interação na qual os participantes se mostram a um só tempo interessados e descomprometidos, autonomizando suas atuações no sentido de evitar qualquer demonstração de um interesse objetivo nos assuntos tratados – o tipo de conversa ocorrente em festas seria talvez um bom exemplo, o mesmo tipo que se encontra nas reuniões do turfe.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> É importante diferenciar os espaços dentro do Jockey Club. Áreas de lazer voltadas aos sócios são restritas ao grande público, enquanto que o hipódromo encontra-se aberto para membros e não-membros assistirem e apostarem nas carreiras hípicas.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Em anexo I – relação de endereços dos credenciados, ou também ver: <a href="http://www.jcb.com.br/credenciados/70770/agentes-credenciados/">http://www.jcb.com.br/credenciados/70770/agentes-credenciados/</a> (acessado em: 12/10/2015)

padrões, o JCB procura reformular a sua representação a partir de uma concepção de valores ditos mais "democráticos" e "igualitários". Quanto a isso, fica explicito através da fala de José Carlos Fragoso Rodrigues, presidente do Jockey Clube no ano 1998 ao afirmar:

Aura de "esporte dos reis" é, na verdade, um estigma que marca o turfe como uma atividade de nobres ou magnatas, desde seus primórdios, no século XVIII. Nada mais diferente da realidade. As corridas de cavalos, neste raiar de um novo milênio, são uma poderosa indústria de entretenimento, criadora direta de empregos e tributos e estimuladora de uma enorme teia de atividades econômicas, que para ela convergem. Mais ainda, contrariando a impressão dominante, o turfe é um universo extremamente democrático, em que convivem lado a lado, dia a dia, humildes ou poderosos, ricos ou pobres (*apud:* CARVALHO,1998a p.4).

Deste modo, a expansão de agentes credenciados é apresentada como uma forma atraente e atuante da mudança de postura e valores adotados pelo clube. Apesar disso, no discurso institucional que se apresenta como um investimento por uma maior democratização do turfe no cenário carioca (e também nacional), não obscurece a evidente busca por uma maior captação de recursos com apostas simultâneas das reuniões semanais do turfe. A simultaneidade proporcionada pela informatização, com televisores transmissores de tempo real, possibilitou uma expansão controlada por parte do Jockey Clube. Assim, as agencias se tornaram estabelecimentos equipados com informações detalhadas de cada páreo (necessárias às escolhas dos apostadores) disponibilizando "programas de jogo" e máquinas de aposta à distância. As modalidades<sup>10</sup> e valores são os mesmos que os utilizados dentro dos hipódromos. Como exemplo na publicação comemorativa e propagandística do Jockey Club o autor Carvalho (1998) afirma:

Eles [Agentes Credenciados] são, na verdade, os braços que captam por via eletrônica as esperanças, palpites, inspirações e pressentimentos dos milhares de turfistas existentes no país<sup>11</sup>" (CARVALHO, 1998 p.18).

Nos dias de corridas em outros hipódromos como o de Cristal (Rio Grande do Sul) e Cidade Jardim (São Paulo) as apostas são realizadas pelo chamado *simulcasting*<sup>12</sup>, nome atribuído ao sistema de captação de apostas a distância. Assim, ao longo da "semana

-

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Ver modalidades em anexo

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Apesar do discurso propagandístico abranger o "país", atualmente, as Agências Credenciadas se expandem apenas para o interior do município do Rio de Janeiro e adjacências. (Ver: Lista dos Agentes Credenciados em anexo)

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup>Simulcasting é o modo de apostas a distância nos hipódromos de São Paulo e Rio Grande do Sul através das casas de jogo.

turfística", apostadores são contemplados com uma possibilidade ampla de corridas transcendente a fronteira do estado do Rio de Janeiro, assim como apostadores de São Paulo e Rio Grande do Sul tem a chance de realizar uma aposta no hipódromo da Gávea localizado no município do Rio de Janeiro.

O jogador Amarelinho, que hoje está aposentado, foi gerente de uma das lojas situadas no bairro de Copacabana entre os anos de 1982 à 1994. Inicialmente foi contratado exclusivamente como gerente de uma lotérica, que lidava com jogos oficiais do governo<sup>13</sup>. Entretanto, a partir de 1988 com a expansão das agências credenciadas na cidade, o estabelecimento no qual trabalhava ampliou suas atividades se tornando simultaneamente uma Lotérica e uma Agência Credenciada. De tal modo que para a manutenção de seu antigo emprego, Amarelinho se viu forçado a aprender como se operava a estrutura e as dinâmicas das apostas do *turfe*. Para isso, foi oferecido pelo JCB um curso para os gerentes e operadores de caixa das loterias que porventura se estabelecessem também como lojas do Jockey. Como ele mesmo diz:

- Tivemos um curso de um mês lá no Jockey pra aprender o básico de como funcionava o equipamento e as corridas pra podermos trabalhar. (...) na época tinha muito dono de lotérica que queria aumentar os negócios e tentava virar Credenciado, mas não era fácil não, a papelada e as exigências eram grandes.

Com isso, Amarelinho aprendeu como as apostas se desdobravam chegando a tomar gosto pelo jogo. Tanto que atualmente é mais um jogador frequente da loja do Largo do Machado, uma agencia credenciada que não possui esta dupla atividade com loterias oficiais do governo.

Deste modo, na cidade do Rio de Janeiro existem espaços disponíveis às apostas nos cavalos sem que seja necessária a locomoção para o bairro da Gávea na Zona sul da cidade. A inserção de inovações tecnológicas dá a possibilidade para que o jogo se multiplique em rede e seja retransmitido ao vivo e a cores para pontos mais distantes da cidade e até mesmo para outros municípios do país. Apesar de acusados de serem um dos responsáveis pelo esvaziamento dos hipódromos, os Agentes Credenciados ainda

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Jogos oficiais do Estado Brasileiro são administrados pela Caixa Econômica Federa, um banco público que possui o monopólio desta atividade. Loterias e raspadinhas são as modalidades mais difundidas. Ver: <a href="http://loterias.caixa.gov.br/wps/portal/loterias">http://loterias.caixa.gov.br/wps/portal/loterias</a>

permanecem atrelados ao controle direto do Jockey Clube. O que constitui uma tendência nas apostas turfísticas. Sergio Barcellos (2002)<sup>14</sup> comenta que esta difusão segue uma tendência mundial no turfe:

De qualquer forma, a tendência mundial de se apostar cada vez mais "off-course", demanda um sistema perfeito, e altamente sofisticado, que interage o televisionamento das corridas a uma ampla rede de agentes credenciados, fato que só se consegue com investimento em processamento de dados e em sistemas mecanizados de apostas. E aqui, novamente, a possibilidade de acesso do público apostador à rede dos agentes credenciados, aliada ao conforto (e ao baixo custo) de poder assistir as corridas através da TV é essencial (BARCELLOS, 2002 p. 44).

Deste modo, o controle adquirido pelo Jockey Clube das apostas fora do hipódromo, proporcionado pela informatização e simultaneidade, possibilitou que o Jockey replicasse (em tempo real) seu espetáculo quantas vezes fosse desejado.

Segundo o Presidente José Carlos Fragoso Rodrigues: "Eles [agentes credenciados] fornecem ao aficionado o conforto das apostas nas proximidades de sua residência e o acesso às emoções das corridas na informalidade de sua vizinhança" (Carvalho, 1998 p.18). Uma vez que para a instituição do Jockey Clube o controle exercido nas agências credenciadas adquire limites em sua dinâmica que não se equivalem as de dentro dos portões do Clube, tanto que um conceito de "informalidade" é acionado pelo então presidente. Quanto a isto, o assunto não se limita apenas à questões administrativas e financeiras. Neste caso como o exemplo do controle e fiscalização do pagamento de 70% do montante arrecadado com as apostas que é pago ao JCB pelas agências credenciadas semanalmente. Além disso, o clube demanda um controle sobre a apresentação e estruturação física de tais estabelecimentos para que estejam em consonância com o esforço de padronização da marca "Jockey Club Brasileiro". Isto ficou bastante evidente com a padronização visual das agências credenciadas ocorrida no ano de 2014. Para que os agentes credenciados pudessem receber a nova padronização, o proprietário precisou atender alguns pré-requisitos, tais como: reforma da loja com pintura interna e externa estar com documentação em dia (exigência do Ministério da Agricultura) - recuperar o mobiliário e adaptar as TVs ao conversor digital – complementando o investimento feito pelo Jockey Club Brasileiro na implantação da fibra ótica para melhoria da transmissão

\_

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Barcellos (2002) ainda complementa que o volume de jogo em corridas de cavalo, em qualquer parte do mundo é hoje sempre *maior fora dos hipódromos* do que dentro deles. (BARCELLOS, 2002 p.44)

das corridas<sup>15</sup>. Deste modo, os cuidados que o clube tem com as AC's passa pela chave de uma replicação imagética. As AC's tornam-se, assim, um reflexo da imagem e da marca cuidadosamente produzida e zelada pela instituição, e, sendo assim, tornando-se um alvo de padrões estéticos que vão além do controle financeiro.

Em busca de alcançar estes objetivos o Jockey Clube disponibiliza a Gerência de Agentes Credenciados (GERAC) responsável pela fiscalização dos AC's. Desta forma o órgão



Foto I: Letreiro da Agencia credenciada do Largo do Machado – Foto do autor.

realiza vistorias esporádicas, observando o estado de conservação do ambiente, a pintura, a disposição dos programas de corrida, painéis e quadros de sinalização. No caso de haver mudanças exigidas para uma padronização, as idas da GERAC às agências se tornam mais constantes durante este período, mas assim que as condições de apresentação são consideradas satisfatórias, as visitas voltaram a ser pontuais e esporádicas. Ainda vale ressaltar que o Jockey Clube oferece, em contrapartida: um treinamento dos funcionários de caixa e gerência (como já mencionado o caso do ex-gerente Amarelinho), comodato

(ver: <a href="http://www.jcb.com.br/home/noticias/50089/a-c-do-largo-do-machado-e-o-17o-a-receber-a-nova-padronizacao-visual-do-jcb/">http://www.jcb.com.br/home/noticias/50089/a-c-do-largo-do-machado-e-o-17o-a-receber-a-nova-padronizacao-visual-do-jcb/</a>) (acessado em:06/10/2015)

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> Outros itens para a padronização da identidade com a marca do Jockey foram: Letreiro na fachada. Painel na fachada, painel no interior da loja, quadro interno de resultados e avisos, porta-programas, porta-folhetos, placas de avisos, adesivos, faixas e quadros de sinalização interna; assim como operadores uniformizados e treinados.

dos terminais de apostas e suporte técnico; assim como os suprimentos para os terminais de apostas<sup>16</sup>.

Deste modo, o Jockey Clube se responsabiliza pela manutenção do jogo permitindo que o fluxo de apostas corra livremente entre os frequentadores da casa, ao mesmo tempo que demanda padrões de suas credenciadas para permitir que elas funcionem de acordo com os modelos estabelecidos previamente. Apesar da exigência de padrões estéticos, existem variações entre uma Agencia credenciada e outra, como por exemplo, a existência de bares dentro do estabelecimento, a união com casas lotéricas ou algum outro estabelecimento comercial. A meu ver, a padronização exigida pelo Jockey Club volta-se principalmente para a manutenção do fluxo de apostas com um bom funcionamento estrutural.

Assim, o jogo nas AC's, no sentido de sua estrutura e funcionalidade, pode ser em um primeiro momento considerado exatamente o mesmo daquele realizado nos Jockeys Clubes. Os tipos de aposta e os prêmios pagos aos ganhadores são os mesmos pagos aos que apostarem dentro do Jockey da Gávea. Entretanto, o jogo na "informalidade da vizinhança" (CARVALHO, 1998 p.18), como afirmou o ex-presidente do clube, abre espaço para arenas de sociabilidades distintas das estabelecidas dentro do Jockey Clube. O conceito de informalidade atrelado ao jogo nas AC's está, em certa medida, associado a um formalismo atribuído ao jogo dentro dos muros do clube. A relação com a rua e com a vizinhança abre a discussão sobre a diferença de experienciação do jogo na vida pública. Conforme assinala a historiadora Amy Chazkel (2014):

Diferenciar entre formal e informal é impor a perspectiva de Estado às experiências de milhões de trabalhadores e consumidores que participam dos relacionamentos desses mercados; a crítica do modelo analítico que limita sua visão da economia popular à díade formal/informal deve ser levada a sério. (CHAZKEL, 2014 p.36).

O que vem a se contrapor com um formalismo do Jockey Clube, como por exemplo com a implementação de códigos de conduta e vestimenta. Ao longo das provas de maior prestígio, mais especificamente no domingo do Grande Prêmio Brasil (GP Brasil)<sup>17</sup>, são

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> Ver: http://www.jcb.com.br/conteudo/AberturaAgenteCredenciado.aspx (acessado em: 06/10/2015)

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> O Grande Prêmio (GPs) o GP Brasil é o evento mais importante do calendário turfístico brasileiro. A sua principal prova é realizada no Hipódromo da Gávea, em pista de grama, nos 2400m, com animais de 3 anos ou mais idade, classificados para Grupo 1.

estabelecidas normas rígidas aos participantes, impostas a tanto aos fregueses assíduos quanto aos fregueses esporádicos. Exigindo-se:

As damas e cavalheiros que quiserem compartilhar do glamour da nossa tribuna social, o traje para acesso é passeio completo ou paletó e gravata. Para as demais tribunas, os trajes podem ser esporte. Já a ala feminina, exibe lindos vestidos e chapéus clássicos. No meio da tradição, há espaço para novas customizações. Para as damas, aconselha-se uma escolha cores claras e sem brilhos! O Chapéu não deverá ter a mesma cor do vestido, e sim apenas detalhes da mesma cor<sup>18</sup>.

A imposição destes tipos códigos evidencia uma constante tentativa demarcação de diferenciações por parte administração da clube. Apesar de serem pontuais e restritos a determinados eventos, como o exemplo do GP Brasil, estes rígidos códigos de vestimenta impostos aos frequentadores



Foto II: Desfile de chapéus organizado pelo clube nos eventos de Grande Prêmio Brasil –Foto do autor.

jogadores contrastam com as AC's que não possuem regras e formalismos explicitos nesse sentido. As AC's possuem uma relação de proximidade com o universo familiar da rua e suas regras de conduta e vestimenta são flexíveis e estão inseridas dentro do escopo urbano mais amplo<sup>19</sup>.

O espaço da rua, assim, pode ser visto como além de uma simples extrapolação geográfica ao jogo. Jogadores que lá frequentam partilham de códigos institucionalizados das ruas

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> (Ver também: <a href="http://gpbrasil.jcb.com.br">http://gpbrasil.jcb.com.br</a> - acessado em 12/10/2015)

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Thorstein Veblen ([1899] 1994), em sua obra *teoria da classe ociosa*, aponta como determinados códigos de vestimenta são utilizados como diferenciadores da "cultura pecuniária". A diferenciação de distintos códigos de vestimenta enquadra-se com padrões de um consumo conspícuo utilizados como marcadores de distinção pelas classes mais altas. Deste modo, a escolha de determinados tipos de vestimenta, como os "lindos vestidos e chapéus clássicos" utilizados pelas damas no JCB, evidenciam um alto valor pecuniário, assim como que a pessoa que as usa não se enquadra em nenhum tipo de trabalho produtivo. "It not only shows that the wearer is able to consume a relatively large value, but it argues that at the same time that he consumes without producing" (p.171)

nos moldes de bares e botequins, que, embora nem todos utilizem igualmente estes espaços, estão disponíveis para que se coloque em jogo: bens, identidades e fatos. A associação de distintos mercados com consumo de bebidas, pequenos lanches se torna um dispositivo essencial para o andamento diário das apostas. Com relação a esta segregação espacial entre as casas de apostas e os prados, a Antropóloga Rebecca Cassidy (2002) afirma:

A segregação é uma das características mais marcantes do hipódromo, e pode ser visto como um esforço para superar a estrutura paradoxal da indústria de corrida, impulsionado por apostas, principalmente em lojas de apostas fora dos hipódromos, apadrinhadas pela aristocracia e a classe alta. Desde que o público dono de cavalo não precise encontrar *o público apostador no seu ambiente*, ao invés de uma indústria sustentada por e para alguns apostadores em lojas de apostas esfumaçadas em cidades em todo o país. (CASSIDY, 2002 p.51) [grifo meu, tradução livre<sup>20</sup>].

Embora seja possível que jogadores de classes mais baixas frequentem o prado do JCB

na Gávea, assim como o exemplo de Seu Pereira (dono de um cavalo de corrida)

frequentador assíduo das casas de jogo, a segregação ainda é evidente. Os códigos de vestimenta eventualmente implementados e a imponência do ambiente<sup>21</sup> não estão

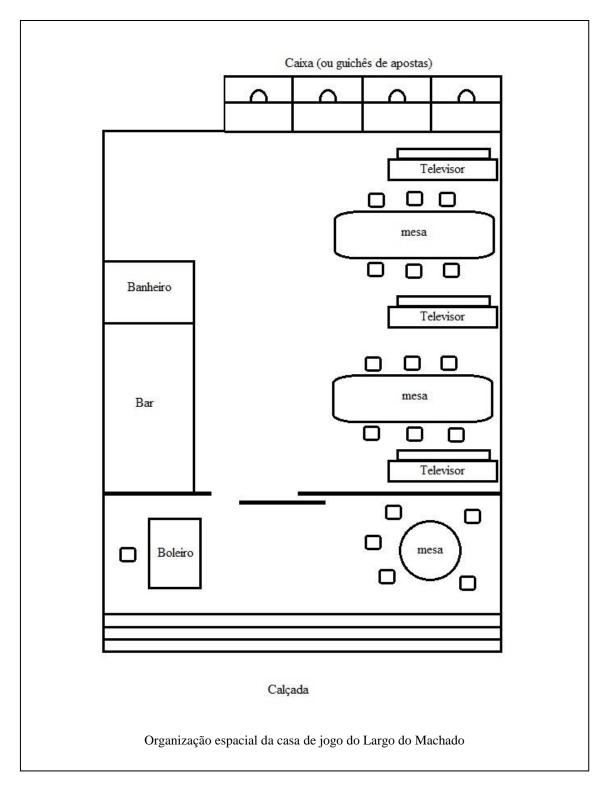


Foto III: Parte interna da Agencia do Largo do Machado. Ao fundo as filas de apostadores momentos antes de um páreo – Foto do autor.

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> Segregation is one of the most striking features of the racecourse, and can be seen as an effort to overcome the paradoxical structure of the racing industry, driven by betting, mainly in off-course shops, patronized on the racecourse by aristocracy and the upper class. As long as the horse-owning public does not need to encounter the betting public *at the their environment*, rather than an industry sustained by and for two pound punters in smoky betting shops in cities all over the country (CASSIDY, 2002 p.51)

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup>O Hipódromo Brasileiro, conhecido como Hipódromo da Gávea, é o maior hipódromo de corridas de cavalos do Brasil, abrangendo uma área em torno de 640 mil metros quadrados. Construído ao estilo Luis XV, projetado pelos arquitetos Memoria e Cuchet, foi inaugurado no dia 11 de julho de 1926, com o nome de Hipódromo Brasileiro. Ver: <a href="http://www.jcb.com.br/historia/">http://www.jcb.com.br/historia/</a> (Acessado em: 12/11/2015)

de acordo com os padrões estabelecidos pelos grupos de jogadores nas casas de jogo e servem de controle social quando da entrada e permanência de jogadores. A rigidez das condutas no JCB é eventualmente criticada por parte de frequentadores das AC´s, enquanto que por outro lado, as casas de apostas adquirem dinâmicas típicas de estabelecimentos comumente associados as classes mais baixas como o exemplo dos bares e botequins.



O posicionamento das agências nas ruas é um fator que é levado em consideração pelos frequentadores. Enquanto uns apostadores, como o exemplo de Paulinho, afirmam que preferem se locomover para as agências ao invés do Jockey Clube por ter "preguiça" e pela facilidade e comodismo de ter um ponto de jogo próximo de sua residência, outros atribuem a dinâmica dos bares como um dos fatores relevantes para a presença constante nestes espaços. Como no caso de Choppinho, ao afirmar:

- Eu gostava muito de ir no Jockey. Levava até a minha esposa e meu filho algumas vezes no final de semana. Lá é bonito pra caramba. O Augusto [filho] quando era pequeno ficava pra lá e pra cá com um daqueles triciclos. Era um barato! Agora eu só vou muito de vez em quando. Cortaram os barzinhos que tinham lá. Só tem aqueles restaurantes caros e não dá pra ficar levando cerveja.

A fala de Choppinho é significativa por diversos motivos. Para além de demonstrar as razões pelas quais ele afirma se dirigir para a as agências em detrimento do Jockey, ela também nos remete a ideia apresentada por diversos jogadores que tratam o espaço do Jockey com outros significados. A ida ao JCB é em geral remetida a um acontecimento esporádico, enquanto que a frequência nas credenciadas é atribuída a noção de um lazer de outra ordem, mais masculinizado e individualizado, onde não se tem o acompanhamento de familiares, apesar de, como no caso de Paulinho, muitas vezes serem mais próximo dos locais de residência.

O jogador Lúcio é outro jogador que apresenta a ida ao Jockey Club como uma ida em "ocasiões especiais". Ele afirma:

- Sempre que tinha uma namoradinha nova eu levava ela pra lá. O lugar é bonitão e eu ficava lá jogando e pagando de patrão pra impressionar.

Isso explicita a ideia de que o Jockey Clube, para o jogador das credenciadas, é um espaço utilizado para grandes eventos e o deslocamento se dá muitas vezes em ocasiões pontuais e esporádicas, como, por exemplo nos dias de GPs<sup>22</sup>. Enquanto que, por outro lado, a permanência nas agências é significada como um ato comum, cotidiano e sem atrativos outros que não o de encontrar jogadores, conhecidos e amigos, beber cerveja, fumar cigarros e principalmente apostar.

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> Mesmo que para a participação das principais tribunas dos eventos de Grande Prêmio Brasil exista a possibilidade de um maior deslocamento além da necessidade de vestimentas adequadas, alguns dos jogadores podem realizar esse deslocamento, individualmente ou em grupo. Enquanto que outros se negam a participar dos eventos de GP Brasil exatamente pela rigidez nos códigos de vestimenta.

# Um bolo grande

"Estar no jogo", é uma expressão que sintetiza o que para muitos é o exercício do lazer cotidiano em função da pratica de apostas. Neste caso, fica em aberto a possibilidade de que distintas formas de jogos possam ser exploradas. Ao longo desse estudo tomei conhecimento da dinâmica pela qual alguns jogadores realizam apostas em diversos outros tipos de jogos, como no caso dos "bolões". Apostar em apenas um tipo de jogo não é uma estratégia comumente utilizada pelos jogadores, pois a variabilidade de jogos é entendida como uma busca por aumentos de ganhos. Sendo assim, a ideia mais comum apresentada pelos jogadores é jogar no que quiser, quando quiser e quantas vezes quiser. E por muitas vezes o bolão se constitui como umas das modalidades mais populares nas casas de aposta.

Devido à popularidade dos jogos de bolão, foi institucionalizada a profissão do boleiro, um profissional que possui a tarefa voltada exclusivamente para a captação deste tipo de jogo. Assim, função do boleiro, que na agencia do Largo do Machado é exercida por Ivan, é de administrar e gerenciar esta modalidade de jogo. Os bolões das Agências credenciadas possuem uma estrutura nos quais os jogadores pagam um preço fixo para

decidirem os resultados de um acumulado de páreos (ou corridas). Nesta modalidade as AC's possuem total liberdade para explorar e administrar, e não há a exigência de transferência de lucros para o Jockey Clube.

A figura do boleiro nas agências é a expressão de uma parcela de liberdade cedida pelo Jockey Clube para que as casas possam aumentar seus lucros com as corridas sem que seja exigido o repasse de um percentual das apostas. Assim os bolões não se ligam diretamente ao controle do Jockey Clube. Apesar do Jockey

#### Bolão:

Esta modalidade de jogo não é exclusiva do turfe. denominados de bolões envolvem um acumulado de dinheiro de apostas inseridas no chamado bolo, um bolão. Os bolões são estabelecidos até que se chegue ao resultado. Esta modalidade nas agências estudadas é classificada como: bolões de placê. Uma mistura de bolão com uma das modalidades do turfe (ver modalidades em anexo). Para ganhar o prêmio do bolão da Agência do Largo do Machado, o apostador realiza uma aposta de R\$:15,00. Com isso, ele poderá escolher um dos cavalos competidores para os seis últimos páreos do dia. Caso os seis animais escolhidos fiquem na primeira ou na segunda colocação o jogador se consagrará vencedor. Caso nenhum jogador acerte o mínimo de resultados necessários o dinheiro do bolo é acumulado para a próxima reunião. Na reunião seguinte, o bolo acumulado será adicionado ao volume de apostas do bolo do dia aumentando a premiação aos vencedores. Não há um limite máximo de bolões feitos por jogador. "Cada um pode fazer quantos quiser" afirma o boleiro Ivan

estabelecer e explorar um bolão próprio dentro do hipódromo, as AC's têm a liberdade para criar e administrar seus próprios bolões.

A partir desta liberdade cedida a casa ganha com o volume total de apostas um percentual predefinido. No caso do Bolão de Ivan, do total do volume jogado, 70% fica com a casa, enquanto os outros 20% do total vão para honrar custos e salários, e os 10% restantes, são reinseridos em um "acumulado" para a próxima reunião caso não se tenham vencedores no bolão do dia. Em geral este acumulo do bolão é determinante para aumentar o volume de jogos dos bolões seguintes realizados na casa. Um bolão "acumulado" pode ter uma variação em sua premiação de dois mil reais até dez mil. O aumento auferido na premiação depende da correlação entre o volume de jogadores em uma reunião e constância de jogadores longo da semana turfística. Assim, quanto mais jogadores apostarem (e perderem) maior será o prêmio pago nos bolões seguintes devido ao acúmulo do dia anterior. Assim, o acúmulo do prêmio dos bolões é gradual e depende do volume de jogo apostado.

Quando o acumulado chega a um determinado valor, o dono da loja autoriza que o bolão tenha seus critérios de premiação reduzidos permitindo que se tenha vencedores com acertos menores do que o mínimo necessário. Esta variação se dá por dois motivos: primeiro por questões de segurança e segundo para evitar uma concorrência com outras modalidades de jogos do turfe. O boleiro Ivan aponta que a questão da segurança já foi alvo de preocupação quando o dinheiro em caixa acumulado pode se tornar um atrativo para os ladrões:

- Há uns três anos, teve um assalto aqui e teve gente que quase levou um tiro! Não compensa pra casa ficar com essa grana toda dando sopa já que é dinheiro de premiação, ai e melhor dar logo e começar de novo.

Como a agencia já retira o seu percentual fixo do volume de apostas torna-se irrelevante para a casa a premiação de grandes valores e ao mesmo tempo arriscado que ela mantenha em posse quantias consideradas elevadas de dinheiro e que possam chamar a atenção. O acumulado deve, assim, servir apensas como um atrativo que estimula a cobiça de jogadores. Um segundo argumento exposto por Ivan é o de que o bolão não se torne um jogo concorrente as modalidades de apostas "convencionais" realizadas pelo Jockey Clube.

Este atrativo se dá pela crença de que um bolão "acumulado" terá obrigatoriamente em algum momento que sair para algum dos jogadores. É comum frases como: "hoje alguém ganha esse bolão!", "ainda não saiu?! Agora ele sai", geralmente enunciadas no momento do conhecimento de um prêmio acumulado. A constatação de um acúmulo costuma ser feita pelos jogadores que estimulam uns aos outros a jogar. A exemplo disso, podemos ver na fala de Choppinho ao jogador Paulinho: "Olha ali Paulinho, tá acumulado, não vai jogar não?". Na pergunta de Choppinho fica explicito a visão de que não jogar durante um acumulado resulta na perda de uma oportunidade. Na visão de um jogador "deixar de jogar", principalmente no caso de um acumulado, significa desleixo com a chance de um possível ganho elevado com um investimento baixo.

Embora um bolão "acumulado" se torne um atrativo, ele não é determinante para a sua continuidade, pois jogadores jogam constantemente e independente de seu acúmulo. Na agência do Largo do Machado, Ivan, que trabalha como boleiro, há quase dez anos, não trabalha com outras modalidades de aposta, apenas com o bolão das corridas realizadas no hipódromo da Gávea. Até o início do ano de 2015 a agencia do Largo do Machado não realizava bolões em corridas de outros hipódromos, as apostas concedidas se davam apenas pelo sistema *simulcasting*. Entretanto, com o "sucesso" do bolão da Gávea foi necessária a contratação de um segundo boleiro. Assim, o boleiro Carlos foi recentemente contratado pela casa para trabalhar exclusivamente com o "bolão de São Paulo". Este segundo bolão em síntese possui a mesma estrutura do "bolão da Gávea", mas com apostas nas corridas do Hipódromo de Cidade Jardim. A contratação de um segundo funcionário exclusivo para os bolões de São Paulo evidencia a popularidade dos bolões.

Assim, o bolão se estabelece como uma ressignificação dos resultados dos últimos seis páreos do dia. Tais resultados são extraídos das corridas e acumulados em um único "bolo" de apostas. Extremamente popular entre os frequentadores, Ivan possui uma carga de trabalho intensa, trabalhando do início das corridas até o final do último páreo. No início dos páreos que constituem o bolão, Ivan entra para a parte administrativa da loja e imprime folhas contendo uma tabela com os nomes e escolhas de cada um dos jogadores<sup>23</sup>. Neste caso não é necessário que o jogador ponha seu próprio nome. Em geral, apelidos são utilizados como: "Flamengo", "Já era", "Deu mole", "Agora vai", e etc. O nome utilizado no bolão vai de acordo com a escolha individual de cada jogador. Poucos

-

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> Ver tabela em anexo

são os que utilizam o próprio nome ou apelido. Isto ocorre para que os demais jogadores não saibam quem realizou cada jogo. A medida que o desdobramento dos páreos ocorre, jogadores permanecem atentos à tabela do bolão verificando quais dos demais jogadores ainda possuem chances de ganhar e consequentemente permanecem "secando" seus concorrentes, isto é, torcendo por suas derrotas.

### O Clube do Bola Murcha

Para além dos jogos bolões, outros tipos de jogos e apostas são constantemente elaborados e praticados nestes espaços através da administração e gerenciamento dos próprios jogadores. Neste caso, refiro aqui ao mais estruturado e organizado deles onde ocorreu a elaboração de um Clube de carteado criado e situado em frente da agência pelos próprios jogadores e frequentadores da Agência do Largo do Machado.

Na grande calçada existente na frente da agência é possível observar rotineiramente e a poucos passos de distância da entrada da agência, uma grande quantidade de homens que se estabelece para jogar cartas. Ao longo da semana chegam a permanecer durante as manhãs até o final da tarde no local, enquanto que, aos finais de semana, as partidas se iniciam às sete da manhã e terminam por volta das dez horas da noite. Os jogadores revezam sua frequência nas mesas enquanto que outros observam e aguardam a vez de jogar. Em geral, jogadores das cartas são os primeiros a chegar e os últimos a sair.

As relações que alguns destes jogadores possuem com cartas e cavalos me fez buscar entender como que se construíam as dinâmicas entre os jogadores destas distintas modalidades de jogo nestes espaços. Na loja do Largo do Machado esta dinâmica se apresentou de forma mais significativa. Ao me aproximar de jogadores conhecidos de antemão pela agência do Largo do Machado fui presentado ao Clube do Bola Murcha<sup>24</sup> (CBM) criado para administrar os jogos de carteado que reúne jogadores semanalmente

para jogar Tranca. O estabelecimento do Clube, como me contou o jogador Boi. deu inicialmente pela necessidade de se ter mesas e cadeiras organizadas para o carteado, já que, os bancos poucos de alvenaria presentes têm um formato que não favorece a dinâmica do jogo de cartas. Assim, Boi se encarregou de trazer e guardar mesas e cadeiras de plástico com um formato ideal para que o jogo pudesse ocorrer. Jogadores se reuniam nas intermediações a espera do primeiro

#### Tranca

Uma variação do Buraco, ou Biriba é jogado por duas duplas e dois baralhos completos. O objetivo é somar o maior número de pontos ao final de cada partida. Cada carta tem seu valor e elas são reunidas por cada jogador em combinações sequenciais chamadas trincas e canastras. Embaralhadas e distribuídas 15 cartas para cada jogador, as restantes permanecem viradas para baixo para que sejam utilizadas ao longo da partida. As cartas de número 3 servem coringa, fazendo que duplas ganhem/percam pontos e impedem a compra de novas cartas. Uma partida termina quando um jogador bate, ou seja, termina com todas as cartas de sua mão.

páreo e "não tinham o que fazer" nas manhãs que antecedem as corridas. Assim, o jogo de cartas se constituiu inicialmente como um jogo pré-jogo. Um divertimento com um fim em si mesmo. Apesar da forma lúdica e despretensiosa do início de formação do CBM, os jogadores contam que: "o jogo chama jogo" e a demanda por apostas começou a ser aos poucos inserida em meio aos jogos de carteado. Sobre a inclusão de apostas valendo uma premiação monetária ao final de cada partida entre as duplas o jogador Boi afirma:

- (...) 'tava tudo muito confuso. Dava briga e discussão todo dia. A guarda [Grada Municipal] começou a dar dura no pessoal e mandava parar. Tínhamos que ficar jogando escondido, dinheiro de baixo da perna, voava tudo. Uma confusão dos infernos! Até que me pediram pra arrumar umas

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup> Assim como o Clube do Bola Murcha é possível ver outros trabalhos onde o estabelecimento de Clubes para a organização social de atividades são estabelecidos e administrados por integrantes do grupo, com hierarquias e divisão de funções. Para uma comparação ver: FOOTE-WHYTE, (1993) e TRAVASSOS, (1995).

mesas e cadeiras [de plástico] pra ficar melhor. Mais organizado. Não podia fazer isso sem tirar o meu. Ai montamos o Clube. Eu como secretário fico responsável das mesas. Tiro um por fora e uso pra complementar o meu ganha pão. Eu trabalho na rua, vendo minha cerveja enquanto jogo aqui [tanto cartas como na agência].

Como apontou Boi, a utilização de apostas nos jogos de cartas gerava constantes problemas com o poder público, mas com o pagamento de anuidade e premiações esta questão se deu como resolvida. O dinheiro pago é inserido no aluguel das mesas e cadeiras, na compra de baralhos e na organização e premiação dos campeões dos campeonatos frequentemente formados entre os membros.

Cada associado realiza uma contribuição semanal de 15 Reais para participar dos jogos. Aos finais de semana essa quantia pode ser alterada dependendo do total de associados presentes. O total arrecadado é somado e distribuído entre os ganhadores com maior pontuação. A estratégia deste modelo permite que as cartas estejam vinculadas a tanto ao seu aspecto mais lúdico quanto a ganhos monetários. Ainda que o aspecto monetário do jogo permaneça presente, ele se situa fora do alcance de transeuntes e de agentes do poder público que eventualmente passem pela rua.

A escolha do modelo de gestão: do presidente, do tesoureiro e do secretário responsável pelas mesas e cadeira, são atribuições do grupo de associados pagantes e foram elaborados pelos membros mais atuantes. A organização do Clube que se iniciou com a criação de um estatuto e a definição dos cargos da presidência, do tesoureiro e do secretário, demonstram uma organização verticalizada onde todos os membros pagantes têm o poder de voto. Apesar disso, a questão política administrativa em geral é posta para segundo plano, pois o objetivo do Clube, antes de fazer política, é jogar.

Deste modo, tanto os jogadores de cartas quanto apostadores de cavalos chegam no início das mesas para poder aproveitar ao máximo a diversidade dos jogos disponíveis no dia. Até antes do início do primeiro páreo no turfe, as mesas de carteado estão cheias de jogadores, inclusive dos apostadores de corrida de cavalo. Apesar da organização administrativa a regra de participação nos jogos é flexível permitindo que nem todos os que jogam cartas sejam membros do clube. Do mesmo modo que ser membro do CBM

não implica em restrições de participação no turfe. Ao contrário do que ocorre em outros espaços de carteado na cidade.

O trabalho da Antropóloga Sonia Travassos (1995) com jogadores de cartas e xadrez na praça do Largo do Machado numa região bem próxima onde se estabelece o (CBM) entretanto, apresenta distinções em suas dinâmicas apesar da proximidade física em que os jogadores se encontram. Em seu trabalho ela aponta para uma dinâmica masculinizada de tais grupos:

(...) qualquer homem, a qualquer hora, podia parar junto a eles e ficar quanto tempo quisesse assistindo aos jogos. Ninguém se dava ao trabalho de verificar quem era o parceiro ou quem estava na plateia. Não haveria perguntas ou olhares inquisidores. Os jogos estavam, de fato, abertos a todos os representantes do sexo masculino. (...) Nenhuma placa na praça indicava que tínhamos ali uma versão do Clube do Bolinha a céu aberto e, no entanto, sabiase de alguma maneira que aquele era lugar de homem (TRAVASSOS, 1995 p.21).

E ao oposto da dinâmica elaborada pelo CBM, jogadores frequentam a praça do Largo do Machado para jogar onde a disputa insere um valor simbólico hierarquizante onde a pratica de apostas é algo "moralmente degradante" (TRAVASSOS, 1995 p.35) para os jogadores. Ao oposto do (CBM), que como mencionado, foi estabelecido essencialmente pela necessidade de um estabelecimento rotineiro e para o jogo, onde o valor atrelado a ele não fosse apenas de *status*, mas uma forma estimulada e pautada por ganhos monetários.

A demanda por uma organização formalista está presente em diversos circuitos de jogos em praças estabelecido para a prática de jogo nas ruas, como por exemplo: Associação de Amigos do Largo do Machado (ALMA)<sup>25</sup> que estruturava e organizava campeonatos entre os membros concomitantemente com jogos rotineiros. Deste modo, a autora Travassos (1995) afirma:

Não se tratava, por certo, do pertencimento a uma organização com rígidas normas, cuja quebra dos compromissos implicasse em severas sanções jurídicas ou morais. Eles passavam do jogo "por brincadeira" ao jogo "a sério", como diziam, a princípio apenas mudando de mesa e parceiros" (TRAVASSOS, 1995 p.27).

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> Ver: TRAVASSOS (1995)



Foto IV: Membros do Clube Bola Murcha compartilhando o espaço das ruas — Foto do autor.

Α apropriação e ordenação do espaço público, apresentado pela autora, se dava pela assimilação de mesas e cadeiras previamente existentes na praça. Nesta

dinâmica, jogadores "disputavam" o local com demais passantes e transeuntes que pudessem por ventura se estabelecerem nas mesas. Por outro lado, no caso do CBM se dava de modo mais do que uma ordenação do espaço público, já que, devido a falta de lugares apropriados e fixados na calcada a demanda por mesas e cadeiras criou a necessidade de uma estrutura organizacional que gerisse e permitisse o desenvolvimento do jogo. Assim, no caso da CBM, não se deu apenas uma ordenação, mas uma reconfiguração deste espaço de modo que ele se torne apropriado a prática de jogo, conforme assinala Travassos (1995):

O "território do jogo", espaço delimitado em termos simbólicos, era na verdade quase que literalmente tomado por eles. Evidentemente nem todas as pessoas eram sabedoras disso e, como era de se esperar, vez ou outra algum desavisado sentava-se no longo banco da praça que eles usavam de improviso pra jogar ou, o que era pior, nas mesas destinadas aos jogos. Eles não falavam nada, nem sequer pediam pra quem quer que fosse, sair (TRAVASSOS, 1995 p.50).

Assim, tanto campeonatos como jogos rotineiros ou jogos "de brincadeira" – que não valem dinheiro - , na maioria das vezes se confundem, pois, dificilmente jogadores que não tenham relações com algum membro do CBM participarão das rodas de jogo. Embora nem todos os jogadores utilizem este espaço da mesma forma, jogadores de corridas de cavalo podem não ter relações com o CBM, assim como membros do Clube podem se estabelecer apenas nas cartas. Neste ponto, o jogador Sérgio, me afirmou:

- Eu tenho índole de jogador, não posso começar a gostar dos cavalos não, se não, eu já sei que não vou conseguir parar.

Por outro lado, é possível observar jogadores que participam de ambos os espaços - AC's e CBM -, e que, em geral, jogam cartas na parte da manhã e assistem as corridas na parte da tarde.

Com relação ao nome: "Clube do Bola Murcha" é valido ressaltar um esclarecimento. Ao ser apresentado aos jogadores de cartas a primeira fala de um dos jogadores foi: "Aqui só tem velho, ai você sabe, né? A gravidade faz tudo cair e a idade faz murchar as bolas". Do mesmo modo o jogador Carlinhos afirmou:

- É bola murcha porque fica ali, não oferece perigo pra ninguém, fica ali penduradinha só esperando o tempo passar".

Assim, o nome "Clube do Bola Murcha" se toma como uma variação da expressão "Clube do Bolinha" local feito por homens e exclusivo para a interação deles. Aqui no caso homens com idades avançadas considerados "velhos" e muitas vezes aposentados e que já não teriam utilidade alguma a não ser "esperar o tempo passar". Apesar da alta faixa etária, não se pode afirmar que o jogo nas ruas se trata de um "passa tempo" para aposentados ou indivíduos fora do mercado de trabalho. Como afirma Travassos (1995):

A opinião geral na praça quanto a atividade do jogo era a de que tudo era uma "brincadeira", um "passatempo", um "divertimento", "coisa de aposentado". Essa última colocação teve que ser logo relativizada, pois, embora a maioria fosse realmente de aposentados, uma parte significativa dos jogadores estava ainda na ativa. (...) Eram indivíduos que administravam seus horários de tal forma que pudessem jogar no horário do almoço, antes ou depois do trabalho, durante o próprio horário de trabalho, quando este era realizado na rua, ou somente nos fins de semana, feriados e dias de folga. Ou seja, não somente não havia nenhuma relação necessária entre aposentadoria e jogo —afinal há outras coisas que um aposentado pode fazer que não jogar-, como a atividade profissional e a do jogo podiam ambas fazer parte de um mesmo estilo de vida (TRAVASSOS, 1995 p.35-7).

Apesar do nome, ser uma menção direta a uma alta idade dos jogadores, nem todos são destituídos de profissão ou aposentados. Apesar da generalização feita pelo grupo de que estão todos "velhos" e "aguardam o tempo passar", muitos dos membros do CBM ainda partilham de uma posição ativa no mercado de trabalho. O extenso horário em que as mesas se estabelecem para o jogo permite uma flexibilidade no tempo em que os

jogadores permanecem no local. Assim, muitos se direcionam para a calcada no "tempo livre", constituindo a atividade de jogo em uma busca de lazer que não se contrapõe ao universo do trabalho. Isto é evidenciado, por exemplo com o jogador Milionário, que trabalha como guardador de carros na rua em frente a credenciada e ao clube e pode sobrepor estes dois universos. Tanto seu trabalho é intercalado de lazer, quanto seu lazer é intercalado de trabalho. Quando seu trabalho não demanda sua atenção ele permanece jogando e no momento que o "trabalho chama" ele realiza breves pausas no jogo retornando em seguida para dar continuidade a partida.

#### Bichos de rua

Um aspecto que vale ressaltar é a presença de um "ponto de bicho" como parte constituinte do local e que partilha da dinâmica dos jogos aos arredores das casas de jogo. Inserido ao lado do CBM e da agencia credenciada, o ponto de bicho permanece diariamente sem ser incomodado pelos jogadores de cartas, que, na maioria das vezes, estabelecem relações com os "bicheiros"<sup>26</sup>. Esta loteria popular estabelecida nas ruas e praças da cidade se encontram inseridas no meio urbano onde muitas vezes são estabelecidos nas proximidades de bares e botequins de modo a aumentar a captação de apostadores que permanecem horas do dia nestes estabelecimentos.

Atualmente, como observado em trabalhos anteriores (LABRONICI, 2012 & 2014), não é mais possível realizar apostas em corridas de cavalos nos pontos de jogo do bicho como já ocorreu há algumas décadas. Apesar disso, a localização estratégia dos pontos de jogo do bicho, em geral, permite que este entrelaçamento não se separe por completo. Haja visto que a localização dos pontos de jogo do bicho está sempre de alguma forma em relação com outros estabelecimentos comerciais:

(...) [os pontos do bicho] instalam-se geralmente às portas de algum estabelecimento comercial, principalmente bares e botequins. A forma como a disposição dos bicheiros se apresenta na rua e seus elementos, como cadeiras e placas com resultados, é muitas vezes utilizada como mediadora e facilitadora de suas relações com os comerciantes locais. O bicheiro não leva sua cadeira pra casa no final de seu trabalho e também não há um local próprio

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> Há diversas formas de se nomear alguém que trabalha na rua anotando ou escrevendo apostas do bicho. Algumas delas são: "apontador", "cambista", "anotador", "escrevente", "lápis", "aranha" e o mais frequente "bicheiro".

pertencente ao bicho para que esses objetos sejam guardados e armazenados. Em geral, a dependência de boas relações com os donos dos estabelecimentos próximos se faz mais necessária do que para uma simples boa convivência. Se não é este o caso, as cadeiras podem ficar de madrugada na rua presas em algum lugar ou simplesmente abandonadas a própria sorte (Labronici, 2012 p. 69).

Tais pontos podem ser encontrados em diversos espaços imiscuídos com outras atividades estabelecidas no contexto urbano, se tornando parte constituinte dele. Ao longo das diversas casas de apostas estudadas foi possível encontrar ao menos um ponto de jogo do bicho estabelecido nas proximidades ou na calçada logo em frente, sempre a espera de que jogadores joguem seus "palpites" e façam suas "fezinhas" testando a sua sorte não apenas nos cavalos com também no jogo do bicho.

Como se trata de um jogo de loteria clandestina, organização do ponto não demanda que jogadores permaneçam presentes naquele Para realizar espaço. uma aposta no bicho basta que um jogador se dirija ao ponto momento da feitura da aposta e no final de cada sorteio para pegar o resultado e sua devida premiação no advento de

## Jogo do bicho

Um jogo que constrói seus "palpites" a partir de uma combinação entre bichos e números. Para um jogador aficionado, possuir um palpite é sempre uma boa razão para uma nova tentativa com a sorte nos bichos. Deste modo, o jogo do bicho possibilita uma série de associações entre vida mundana e o "sobrenatural" como fontes de obtenção de apostas. Como ressalta Damatta e Soárez (1999): "No jogo do bicho, os animais permitem lançar mão desses mesmos argumentos, o que possibilita transformar acontecimentos aleatórios, desagradáveis e aparentemente sem sentido, como os pesadelos, acidentes, mortes súbitas, em "palpites" que lhes dão ordem, estrutura, "valor moral" e, eventualmente, fortuna." (p. 30) Entretanto, compartilho da ideia de que as apropriações simbólicas não são as únicas derivantes de construção de palpites e apostas. Muitos dos jogadores chegam aos pontos de bicho, sem o tão esperado palpite inicial. Um apostador sem palpites pode vir a jogar nos números inscritos do talão na hora em que se faz a aposta. A aleatoriedade deste número e seu posicionamento sequencial se transformam em um bom palpite. Deste modo, o jogo é, antes de ser sonhado, vislumbrado ou idealizado, é primeiramente jogado. (cf.: LABRONICI, 2012 p.146)

um acerto. Entretanto, neste caso, assim como em diversos outros pontos próximos aos estabelecimentos comerciais o bicheiro permanece horas do dia interagindo com fregueses e comerciantes locais. A profissão de bicheiro possui atividades rotineiras de trabalho nas ruas da cidade que podem ser definidas da seguinte maneira:

\_

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup> Fazer uma *fezinha*, no jogo do bicho consiste em realizar um ato de fé. Uma tentativa de se alcançar o resultado favorável com um *palpite* dotando a crença de que ele consistirá em uma vitória ou um ganho esperado.

O mais conhecido de todos os ofícios é o de *bicheiro*, que tem a função de anotar os palpites dos apostadores no talão e receber o pagamento e carimbar a aposta, tornando-a válida. O condicionamento dos bicheiros na rua atravessa estruturas fixadas nas relações com comerciantes e moradores locais. A todo o momento, diversas pessoas atravessam o ponto do bicho, em um fluxo constante. Grande maioria não demonstra interesse ou até mesmo ignora o bicheiro ou desconhece seu papel no local. Não existe um uniforme ou um padrão para o bicheiro. O jogador, caso deseje fazer uma aposta, tem que saber reconhecer os traços do que é, quem são, e onde estão alocados os encarregados desta função. Geralmente são pessoas entre seus 40-60 anos de idade. Ao seu redor, pequenos pedaços de papel podem ser vistos, podendo ser pules não premiadas ou resultados de dias anteriores. O talão e os resultados atualizados permanecem a mostra para que todos possam ver e reconhecer quem são os vendedores de sorte no bicho (LABRONICI, 2012 p. 68).

Deste modo, o bicheiro muitas vezes se confunde como apenas mais um frequentador presente no local. Ele próprio pode sair de seu ponto hora ou outra para apostar nos cavalos e permanece grande parte do seu dia em conversas e brincadeiras com os demais frequentadores e jogadores da região. O papel desta profissão em meio a apostadores adquire um papel central, pois:

Além de trabalhar escrevendo, ou simplesmente coletando apostas, um bicheiro é também um vendedor. Um vendedor de sorte. É a partir dele que se dará início a todo processo de construção de uma aposta. Ele possui posicionamento, conhecimento e respeito dos seus fregueses apostadores. Como disse anteriormente, a sua visibilidade para o público é essencial, pois do contrário menos pessoas saberiam onde ou com quem seria possível fazer um jogo. Deste modo, na cidade do Rio em geral, o bicheiro se apresenta posicionado nas calçadas ou esquinas. Locais de grande fluxo de pessoas são preferenciais, onde se poderá encontrar um bicheiro com maior facilidade. Mais pessoas equivalem a mais fregueses em potencial (LABRONICI, 2012 p.97).

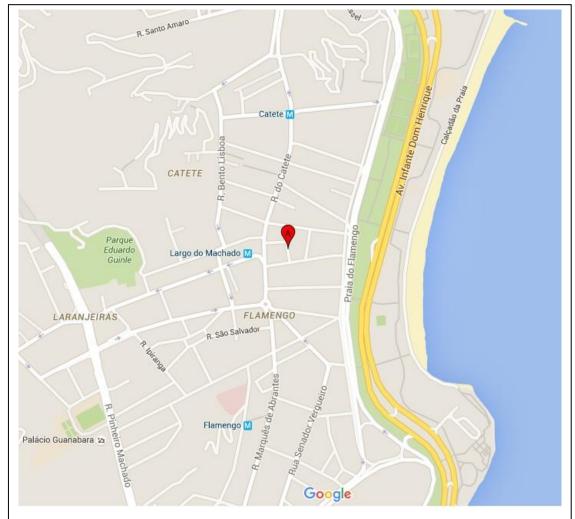
A frequente e constante interação entre jogadores e bicheiros nestes espaços permitem uma maior abertura no modo como a percepção com que as apostas são atribuídas nestes espaços. "Vender a sorte" nos espaços próximo as agências credenciadas criam locais com práticas equivalentes e complementares.

(...) o jogo se apresenta muito mais do que um fim em si mesmo. Ele extravasa em relações sociais que a todo o momento se renovam através do próprio jogo. Tais relações são pautadas pela mecânica estrutural do jogo e adotam formas específicas no momento da interação entre o jogador e o bicheiro, assim como com seu ciclo de relacionamentos exterior ao bicho (LABRONICI, 2012, p. 155).

Tais espaços apresentam relações embebidos por uma moralidade que situa em sua base a prática de apostas. Assim, "apostar", "ganhar" e "perder", são partes primárias integrantes de um modelo de interação local.

# Largo do Machado, mas não largo o osso<sup>28</sup>

A loja do Largo do Machado, casa de jogo que adquiriu um papel central neste trabalho, possui um posicionamento que é digno de nota. Situando a 500m da: praia do Flamengo, do palácio da República e do morro Tavares Bastos; a loja encontra-se em um local cuja identidade não recai sobre os estereótipos espaciais convencionais.



Mapa da região do Largo do Machado. A marca aponta para a localização da agência credenciada no centro do mapa— Google inc.

55

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup> Título inspirado no nome do bloco de carnaval "Largo do Machado, mas não Largo o copo", que sai todos os anos arrastando foliões pelas ruas da região do bairro do Catete.

A escolha do posicionamento das agências credenciadas são geralmente: "na parte interna de uma lotérica", em uma "rua sem saída" ou nos "fundos de uma galeria" explicitam a busca por um mascaramento da atividade que se desenvolve naqueles espaços. Assim, a loja encontra-se situada em uma rua que é utilizada como feira livre às terças-feiras, mas que no resto da semana é utilizada como um estacionamento e fundos de uma importante galeria no bairro. Uma rua com espaço sem uma utilidade aparente, "morta", que não ligaria "nada a lugar nenhum", isto é, não se torna passagem de um ponto a outro. Uma rua que não possui o *status* de passagem inserida em um entroncamento de bairros entre centro e zona sul. O pouco comércio que ali se estabelece divide sua rotina com os apostadores levados pela oferta de jogos disponíveis no local. E neste caso a sociabilidade na rua transcende as relações comerciais convencionais<sup>29</sup>.

Quanto a isso, é preciso situar a região do Largo do Machado, que se torna uma área confluente de hábitos e sociabilidades particulares. Inserido na "tríplice fronteira" entre os bairros do Catete, Flamengo e Laranjeiras, a região se estabelece quanto um epicentro do encontro de classes e áreas residencial e comercial, centro e zona sul. Uma das dificuldades de situar a região está na identidade fronteiriça do local que estabelece um eterno limiar. Do mesmo modo que poucos serão os jogadores frequentes que saberão afirmar onde começa e onde termina suas fronteiras.

Oficialmente inserida no bairro do Catete, tratava-se, no início, de uma das muitas regiões alagadiças da cidade que acabou aterrada. Chamava-se Lagoa da Carioca e era de lá que saía um dos braços do rio Carioca, chamado de Catete, nome herdado pelo bairro. Ambos, lagoa e rio, já encontravam-se parcialmente canalizados no final do século XIX e acabaram por desaparecer sob as ruas durante a grande reforma urbana de Pereira Passos. A região recebeu as mais variadas denominações como: Campo das Pitangueiras, Campo das Laranjeiras, Praça da Glória e Praça Duque de Caxias. Firmou-se Largo do Machado, fazendo alusão a um enorme machado pintado na frente de um antigo açougue que havia na praça (cf. TRAVASSOS, 1995 p.43-44).

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> Em seu trabalho de doutorado, Fernando Rabossi (2004) busca analisar o comercio de fronteira em Ciudad del Este, no Paraguai, importante centro comercial transnacional localizado no limite com o Brasil. Aponta para o importante papel dos vendedores de rua (*mesiteiros*) como os atores mais importantes e visíveis onipresentes da cidade. Entendendo o funcionamento e desenvolvimento de um mercado das proporções fornecendo elementos relevantes para compreender as relações entre espaço, negócios e legalidade.

Atualmente uma simples caminhada em torno da região fica evidente o quanto ela é contrastante. Em termos paisagísticos convivem a sua volta edificações do século XIX como a igreja da Matriz de Nossa Senhora da Gloria e a Escola Amaro Cavalcanti e sobrados e casarões, ao lado de outras visivelmente mais recentes como o prédio da galeria São Luiz, e outros com a fachada de vidro espelhado e modernoso como do hotel Flórida, ao lado do palácio da República (também denominado de Palácio do Catete). Além disso, a região ainda foi o centro político nacional antes da mudança da capital para Brasília.

Enquanto que as estações de metrô denominada de "Catete" e "Flamengo" levam o nome de seus respectivos bairros, a estação "Largo do Machado" leva o nome da praça em que se encontra, o que contribui com a ideia de uma suposta separação com o bairro do Catete. Tal variedades de contrastes são refletidos na casa de jogo, que se estabelece preservado dos olhares do movimento das ruas. As sociabilidades nestes espaços podem ser observadas quanto um reflexo desta identidade limiar da região inseridos com uma eterna indefinição. Locais que não foram construídos para serem vistos, camuflados dos olhares das ruas, que expõem diferentes usos da cidade, contemplando enunciados que expressam determinados contextos e situações e que deixam o jogo de apostas mais ou menos transparente tanto nos discursos quanto na percepção de passantes corriqueiros. E neste caso, jogadores não abririam mão de seu espaço, reservado, indefinido e próprio para o jogo.

#### Corrida sem fronteiras

Dentre os já citados espaços para apostas em corridas de cavalo situados fora do hipódromo, os estabelecimentos da CODERE merecem uma breve menção. As lojas da CODERE S.A. são um novo espaço de jogo para jogadores que querem se aventurar com apostas internacionais no turfe. A CODERE S.A. se trata de uma empresa multinacional espanhola que atua no setor de jogo de apostas na Europa, América Latina e América Central<sup>30</sup> e a única empresa no setor de jogos que cotiza na bolsa de valores desde 2007.

<sup>&</sup>lt;sup>30</sup> Dos países europeus, a CODERE se encontra com atividades, além da Espanha, também na Itália. Já nas Américas, desde sua entrada no mercado Brasileiro, em 2005, já se espalhou por: Argentina, Uruguai, Panamá, Colômbia e México. Considerada como a maior operadora de salas de bingo no México, através

Tendo iniciado suas operações no Brasil –e na América Latina- desde o ano de 2005, realizou acordos com o Jockey Club Brasileiro e o Jockey Club do Rio Grande do Sul<sup>31</sup>, detentores de autorização do Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento para a distribuição de apostas nas carreiras de cavalo.

A partir desta parceria cinco lojas foram inauguradas no país, sendo três no Rio de Janeiro que se encontram: dentro do JCB (na Gávea), no centro da cidade e no município de Niterói. As demais lojas se estabelecem no estado do Rio Grande do Sul (Pelotas e Porto Alegre), além da inauguração do *simulcasting* internacional<sup>32</sup>, que permite que o público acompanhe e aposte em corridas realizadas fora do território nacional, como: Uruguai, EUA e Argentina. Desde sua inserção no mercado brasileiro, a empresa buscou complementar o mercado de jogos das atuais agências credenciadas. Entretanto até o momento não obteve sucesso em expandir com as mesmas proporções.

Para os jogadores mais experientes, estas lojas se apresentam como uma alternativa as corridas dos clubes nacionais, principalmente para a realização de jogos em horários não convencionais, ou fora dos horários estabelecidos pela semana turfística. Apesar de também ser possível acompanhar os eventos da semana turfística com corridas nos hipódromos da Gávea e Cristal dentro destes estabelecimentos. Os desdobramentos de tais espaços se assemelham aos de uma Agência Credenciada contendo bares, televisores e até mesmo salas destinadas às "grandes apostas", e é possível transitar entre eles, sem constrangimentos<sup>33</sup>.

Com a possibilidade de jogos simultaneamente em corridas de outros países, suas apostas necessitam estar em acordo com os fusos horários de cada hipódromo. Deste modo, o horário de abertura destes estabelecimentos pode se estender pela madrugada adentro.

de acordos com sócios locais e maior operador no setor de jogo na Província de Buenos Aires – Argentina. (Ver: <a href="https://www.codere.es/inicio">https://www.codere.es/inicio</a>) (acessado em:29/02/2016)

<sup>31</sup> No ano de 2011 realizou uma parceria com o Jockey Club do Paraná (Curitiba) com serviço de totalizador de apostas. Em 2013 assinou um acordo com o Jockey Club São Paulo para promover serviços de conteúdo e tecnologia. (Ver: https://www.codere.es/inicio) (acessado em:29/02/2016)

<sup>&</sup>lt;sup>32</sup>Apostas podem ser realizadas em eventos fora do território nacional, *apud*: Instrução Normativa n° 21, de 27 de outubro de 2005

<sup>&</sup>lt;sup>33</sup> Em 2011 a CODERE Brasil subcontratou o serviço de gastronomia nas salas de apostas *Turff Bet & Sports Bar* com o objetivo de promover um melhor serviço de atenção aos clientes. Em 2012 assinou um acordo com a *United Tote*, que permitiu ampliar os serviços. (Ver: <a href="http://www.codere.com/brasil/">http://www.codere.com/brasil/</a>) (Acessado em: 29/02/2016)

Neste caso, as CODERES permitem que jogadores permaneçam por mais tempo dentro de seu estabelecimento do que o de uma Agência credenciada diretamente ligada ao JCB.

Apesar de ser possível encontrar os mesmos jogadores que hora frequentem com a mesma assiduidade uma Agência e uma CODERE, para outros jogadores, a permanência nestes dois espaços não são equivalentes. Ao lidar com corridas internacionais, o jogador Tião aponta algumas dificuldades:

- Eu gosto de jogar no que eu conheço, no que eu sei. Eu lá conheço esses cavalos dos Estados Unidos!? Vai lá que um daqui que eu goste seja vendido pra lá e coisa e tal, mas ai é outra história. Eu sei lá se o cavalo na Argentina tá doente? Se ele tá botando sangue? Aqui tem como saber, lá já é mais difícil.

Deste modo, não se teria as mesmas condições de observação e aquisição de informações para as definições de estratégias de apostas com cavalos à longas distâncias. Do mesmo modo que não seria possível apostar nos cavalos da mesma forma como é feito na Gávea, e em menor escala os de São Paulo e Rio Grande do Sul, pois da forma como o jogo está estruturado não abre possibilidades para conhecer os cavalos estrangeiros. Assim, para um jogador, conhecer os bastidores, os competidores, os cavalos, jóqueis e demais aspectos de produção de uma corrida é valorizado entre eles, o que, no caso da CODERE adquire maiores dificuldades quando os hipódromos situam-se fora do alcance das redes de relação construídas por cada jogador.

Outros jogadores são mais enfáticos ao afirmar que tais estabelecimentos possuem moralidades discrepantes aos das agências convencionais. O jogador João resume em uma frase: "CODERE é coisa de viciado". Deste modo, permanecer madrugadas consecutivas dentro de uma loja como na CODERE S.A. representaria uma falta de imposição de limites do próprio jogador. Jogadores que não conseguem manter o controle de seu jogo. E que muitas vezes jogam sem ter o devido conhecimento necessário dos cavalos competidores para a realização de um jogo como deve ser feito.

Independentemente de seu juízo moral, as lojas da CODERE representam um novo caminho traçado pelas carreiras hípicas. A simultaneidade introduzida pela digitalização a partir de uma perspectiva globalizada possibilita que jogadores acompanhem e apostem em jogos a milhares de quilômetros de distância. É possível também considerar esta nova perspectiva como uma tentativa recente de inserção das apostas nas carreiras hípicas no

mercado de capital, o que até então era exclusividades dos clubes de turfe. Com isto, se abre um espaço para o controle intermediário de apostas "terceirizadas" a partir de uma perspectiva multinacional. Com a prioridade não mais inserida no benefício de uma elite local, mas na expansão do lucro de acionistas. Assim, o volume de jogo passa a ser transformando numa *commodity* à ser especulado e negociado e novamente "(re)apostado" a partir de sua entrada nas ações da bolsa de valores.

# Capítulo II – Quebra de recordes

"Ou tá preso ou tá morto"
(Fala do jogador Paulinho)

Pode-se sentir que o tempo está sendo literalmente assassinado lá. Hoje estavam se aproximando da corrida do 2º páreo. Ainda faltavam três minutos e os cavalos e os jóqueis se aproximavam lentamente. Por alguma razão, parecia um tempo agonizantemente longo pra mim. (Charles Bukowski –O capitão saiu para o almoço e os marinheiros tomaram conta do navio p.101)

Antes mesmo de me estabelecer de maneira sistemática em uma das agências credenciadas prontamente me deparo com uma situação um tanto quanto caricatural, e merecedora de destaque: na rua de frente a uma das lojas, um taxi estaciona em fila dupla e um homem vestido de branco sai e caminha em direção a parte traseira do carro. Este, que encontra-se com vestimentas brancas, retira uma cadeira de rodas do porta malas e auxilia um segundo homem, que aguardava pacientemente dentro do banco do carona. O segundo homem, cuja aparência fazia jus a sua idade, senta na cadeira e, ambos, enfermeiro e idoso dirigem-se no sentido da loja. Ao se aproximar da pequena escada, o senhor idoso se levanta e pede ajuda para descer os poucos degraus que dão acesso a porta de entrada. Ao auxilia-lo nas escadas, muitos dos jogadores que eu então viria a conhecer falavam e gritavam de modo provocativo: "Vai morrer em casa velhinho!", "Vem aqui dar trabalho pra gente!", "Aqui ninguém sabe os primeiros socorros não!!" Todos em um tom extremamente jocoso e simpático, apesar do conteúdo aparentemente agressivo de suas brincadeiras. Por sua vez, o velho, que mal tem forças para retrucar uma resposta verbal, dá um sorriso e responde as provocações dando golpes ao vento com sua bengala. Ao finalizar os degraus, o enfermeiro leva-o para a frente do guichê posicionando a cadeira de rodas na frente de um dos televisores ao fundo. Tudo se acalma.

Após o sossego dos mais entusiasmados, um dos participantes se volta para mim e explica a situação como uma espécie de justificativa pela aparente agressividade gratuita de todos para com o velho. Segundo ele, o homem da cadeira de rodas era amigo de muitos e possuía mais de 50 anos de turfe. Era um dos frequentadores mais assíduos daquela loja. Após um período conturbado em sua vida pessoal, que resultou no falecimento de sua

esposa, era a primeira vez dele de volta à agência. As provocações quase que instantâneas a ele eram assim uma forma de saudá-lo, uma espécie de boas-vindas ao seu regresso.

A partir desta narrativa de inserção em uma das casas de apostas a noção temporal do jogo se pôs em evidência. Deste modo, busco refletir sobre a questão do tempo atrelado aos jogos estabelecida como uma noção multifacetada. No turfe, as noções de "tempo" podem ser observadas sob diversos aspectos: O tempo de duração de uma corrida, o tempo de criação e treinamento de um cavalo, o tempo estabelecido para apostar, dentre muitos outros "tempos" possíveis. Entretanto, neste trecho seleciono três "tipos de tempo" que se tornaram significativos para a compreensão do turfe sob a perspectiva temporal de um apostador. Em primeiro lugar, busco ressaltar o tempo (1) como vida, relacionada a um conjunto de experiências acumuladas e que estruturam as relações criando as tradições dos jogadores. Quanto a isto, as idades elevadas dos jogadores expõem o turfe quanto uma atividade de pessoas em determinado estagio da vida, e sua renovação é constantemente questionada. Em segundo, busco explorar a noção de tempo (2) como produto e produtor de uma memória cristalizada e coletiva a partir de certos acontecimentos significativos. Uma grande corrida, uma disputa intensa ou momentos determinantes que remetem a um gradiente de sentimentos e emoções que consolidaram as trajetórias dos jogadores no turfe. E por fim, o tempo (3) como uma linha temporal de progressão positiva e contínua. O tempo apresentado sob a face da rotina diacrônica e de frequência nas casas de jogo. Estar no jogo diariamente é "gastar" o tempo à medida que ele se desdobra de corrida em corrida, de jogo em jogo.

Antes de aprofundar nestas questões creio ser necessário situar a discussão do tempo como uma categoria sociológica e antropológica, que se tornou relevante quando surge a possibilidade de as representações criarem o tempo como um fenômeno captado conscientemente pelos homens<sup>34</sup>. Do mesmo modo que são atribuídos significados distintos a tri-dimensionalidade espacial, o tempo, constituído quanto uma quarta dimensão, é também vivenciado e repleto de significados socialmente atribuídos. Diversos autores como: DURKHEIM, ([1915] 2008), EVANS-PRITCHARD ([1940], 1999), LÉVI-STRAUSS (1963,1966, 1969) e LEACH (1961) estão entre alguns dos quais

<sup>&</sup>lt;sup>34</sup> Segundo a tradição *durkheimniana*, as representações coletivas, enquanto categorias, fazem com que a "natureza" seja colocada "dentro da sociedade" e o tempo-que-eu-conheço, existe devido a capacidade que os sujeitos têm de projetar sobre a natureza uma série de esquemas conceituais originários da sociedade (*apud*: GELL, 2014 p.18).

se dedicaram a questão do tempo em seus trabalhos e proporcionam amplas aberturas de interpretação e imaginação sociológica e antropológica do tempo. Segundo Alfred Gell, (2014 p.23-36) a caracterização do tempo como um modelo (sincrônico) seria essencialmente diferente do tempo cronológico (diacrônico), no qual pertence os eventos históricos. Para ele, a proeminência do estudo do tempo na antropologia se intensifica a medida que ele se torna socialmente relevante:

(...) não existe nenhuma contradição entre permitir que o tempo possa ser estudado em muitos contextos culturais e etnográficos diferentes e possa ser compreendido com a ajuda de muitos arcabouços analíticos diferentes, enquanto simultaneamente afirmado que o tempo é sempre um e o mesmo, uma propriedade dimensional familiar do ambiente que vivenciamos. (GELL, 2014 p.292).

Por mais que o tempo possa ser entendido sob diversos aspectos, como ordem estruturante, cíclico, imóvel ou progressivo, estas distintas noções de tempo apresentadas são úteis para auxiliar a criatividade antropológica na apreciação das formas específicas do tempo nas casas de jogo. Deste modo creio que seja possível entender distintas noções de tempo em um mesmo grupo e com uma mesma atividade e a importância de cada uma delas para a construção de um jogador.

Desta maneira, retorno a discussão inicial de tempo nas casas de jogo. As apostas turfísticas apelidadas de "passatempo de velho", remetem a uma parcela considerável de jogadores com idades elevadas. Cabelos brancos e grisalhos são comuns e muitos já se encontram aposentados. Em meio as conversas e discussões, a questão de quem é o mais velho, quem tem mais cabelos brancos, quem está "melhor", ou "pior", que os demais, ou aparentam ser mais jovem do que sua idade são indagações frequentes. Neste ponto, a idade também pode ser apresentada como fator de decadência corporal, senilidade e ausência de potência sexual e a sua comparação entre jogadores incidem sobre esses atributos. Assim, o "passatempo de velho" se apresenta como uma atividade de quem supostamente possui um escopo reduzido de atividades possíveis para serem praticadas, sendo o turfe uma delas. E conjuntamente a esta visão, o turfe é assim acusado de ser uma prática em declínio por não haver renovação aparente de seu público<sup>35</sup>.

Deste modo, assim como o jogador da cadeira de rodas narrado no relato acima, muitos possuem um tempo de turfe extremamente alto. No exemplo narrado, entre idas e vindas,

<sup>&</sup>lt;sup>35</sup> Apesar do processo de renovação não ser aparente nas casas de jogo, acredito que ele ocorra em outras dimensões, como no hipódromo do Jockey Club Brasileiro, ou recentemente na internet, com a possibilidade de apostar e assistir as corridas on-line.

dos 94 anos vividos por ele, mais da metade (50 anos), estão de uma forma ou de outra, cercados pela atividade turfística. E este é o caso de muitos dos jogadores ali presentes. O tempo estabelecido no turfe pode até mesmo ter sido iniciado na infância e ter acompanhado o jogador por quase a totalidade de sua vida. Este acumulo de experiências é tratado sob a chave do conhecimento voltado para o universo turfístico na qual a experiência do jogador torna-o um "conhecedor" de cavalos. Embora não seja exclusivamente a idade e a totalidade de tempo inserido nas carreiras turfísticas o fator determinante para avaliar se um turfista possui o conhecimento de jogador, este fator se torna relevante, assim como me afirmou o Jogador Matias:

- Eu tenho 40 anos de turfe! Vai querer falar pra mim que eu não entendo nada de cavalos!? Conheci muita gente que mexe com isso! Já viajei só pra assistir corridas em São Paulo e em Cristal [Rio Grande do Sul]. Vivi muito isso aqui.

A chave do acumulo de experiência pode até mesmo ser enunciada como um argumento de autoridade em meio a uma discussão referente ao jogo. Denotando que o fato de ter mais experiência se equivaleria a conhecer melhor as nuances do turfe e seus "segredos" de construção de uma aposta. O tempo estabelecido como "idade do jogador" explicita o acumulo de experiência e se apresenta de maneira relevante entre os apostadores na construção de um jogador.

Ao presenciar uma discussão acalorada de jogadores sobre o melhor jóquei do ano de 1989, me dei conta de que naquele momento não havia condições de participar ou opinar, apenas escutar os argumentos apresentados por cada um. A "distância temporal" estabelecida e a necessidade do acúmulo de experiência e saberes me excluíam da conversa. Até mesmo um jogador mais jovem possuiria dificuldades de participar de maneira ativa quando o assunto extrapolava os seus acúmulos de experiências pessoais. Deste modo jogadores mantêm um impressionante histórico de corridas memorizadas, dados que são constantemente alvos de discussão e debate entre eles. As corridas exigem que os jogadores tenham uma memória cristalizada sobre os resultados e páreos assistidos e considerados de importância, assim como também tenham uma classificação estratificada dos melhores: jóqueis, cavalos, criadores, haras em determinada linha temporal.

Este conhecimento estabelecido a partir da experiência remete a segunda noção de tempo na qual pretendo analisar. O tempo quanto um produto e produtor de uma memória cristalizada e coletiva a partir de certos acontecimentos significativos. Neste ponto, o tempo não mais seria visto como um acumulo de experiências, mas como, a partir desse acúmulo, jogadores estabelecem momentos culturalmente relevantes, ordenando e consolidando sua trajetória de apostadores no turfe.

A exemplo do que pretendo com "acontecimentos culturalmente relevantes" apresento a vitória do cavalo Bal A Bali "o príncipe negro" nos três principais prêmios da temporada de 2013/2014<sup>36</sup>, se tornando o 12º "tríplice coroado" com direito a recorde na pista de grama<sup>38</sup>. Para se tornar um tríplice coroado, um competidor deve ganhar as provas de 1000m, 1600m (aproximadamente uma milha) e 2400m (uma milha e meia) no Grande Prêmio Brasil, (GP-Brasil). Provas com o maior grau de dificuldade e extremamente almejadas por seus competidores. O prestigio estabelecido por uma vitória nestes eventos, trazem ao vencedor *status* de renome internacional<sup>39</sup>. O feito de se ganhar todas as três em uma mesma temporada é tão incomum que os poucos tríplices coroados em todas as temporadas do Jockey Clube possuem suas fotografias expostas na Gávea em um mural dedicado exclusivamente a eles.

Uma grande corrida, uma disputa intensa ou momentos determinantes que remetem a sentimentos e emoções consolidam as trajetórias dos jogadores no turfe e comumente são merecedores de destaque na história recente do esporte. Atualmente, mesmo fora do circuito do turfe nacional, o feito de Bal A Bali o inseriu na história do turfe e sua carreira é ainda discutida e comentada nas casas de jogo<sup>40</sup>.

<sup>&</sup>lt;sup>36</sup> As temporadas no turfe respeitam o "ano hípico" – período compreendido entre 1° de julho a 30 de junho para efeito de estatística inclusive. Ver anexo III: Considerações do Código Nacional de Corridas C.N.C

<sup>&</sup>lt;sup>37</sup> Atualmente os competidores que foram *tríplices coroados* no Rio de Janeiro foram: Mossoró (1933), Criolan (1942), Quiproquó (1953), Timão (1956), Escorial (1959), African Boy (1979), Old Master (1984), Itajara (1987), Groove (1996), Super Power (2000), Plenty of Kicks (2012), Bal a Bali (2014).

<sup>&</sup>lt;sup>38</sup> Bal A Bali bateu o recorde dos 2.400 metros em sete centésimos, assinalando 2min23s25. (Os recordes são também apreciados como mais uma das concepções de tempo referentes ao desdobramento da corrida)

<sup>&</sup>lt;sup>39</sup>Bal A Bali, após sua tríplice coroação foi vendido para um Haras nos EUA, evidenciando a importância de se ganhar um prêmio desse porte.

<sup>&</sup>lt;sup>40</sup> Avaliado em R\$ 6 milhões, o cavalo campeão foi vendido para empresa americana que atualmente detém 80% dos direitos do animal. Entretanto, ao ser vendido por cifras milionárias, Bal A Bali adquiriu problemas sérios de saúde e chegou perto de ser sacrificado. Após um período conturbado de recuperação o cavalo voltou as carreiras norte americanas, mas ainda sem adquirir grande destaque. Ver:

A vitória de Bal A Bali se inseriu no "tempo histórico", organizado por eventos ao longo da totalidade da vida dos jogadores. O antropólogo Marshall Sahlins (1990 p.38) em uma análise estruturalista aponta para como a história é ordenada culturalmente de diferentes modos nas diversas sociedades, de acordo com esquemas de significação das coisas. Para Sahlins estrutura e evento estão inseparavelmente ligados, e na medida em que

acontecimentos são signos, a história pode ser organizada por estruturas de significado. Como a história transforma essa ordem e de que modo a própria história é ordenada no processo é uma microinvestigação densamente argumentada pelos temas de reprodução e transformação dados por Sahlins.

Assim creio ser possível observar como certos eventos se tornam expoentes dentre os demais em uma determinada linha temporal. Eventos que, por razões culturais, se tornam significativos e que são utilizados



Foto V: Mural dos *Tríplices Coroados* e outros "grandes feitos" de cavalos, treinadores e jóqueis na parede do Jockey Club Brasileiro – Foto do autor.

como ordenadores do tempo de cada jogador. Estabelecendo assim um "quadro de referência" (ELIAS, [1984], 1998 p.11) onde os acontecimentos são distribuídos temporalmente sem a necessidade de um calendário ou uma contagem formal do tempo. Estes eventos seriam assim organizados referencialmente para eventualmente serem resgatados e reinseridos nas casas de jogo sob a forma discursiva nos constantes debates entre jogadores.

Ao trabalhar com a questão dos jogos nas sociedades, Huizinga afirma: "Mesmo depois de ser jogado até o fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido e torna-se tradição" (HUIZINGA, ([1938] 2010 p.12-13). Desta forma, esta segunda noção de tempo pode ser também entendida a

http://g1.globo.com/rj/regiao-serrana/noticia/2014/04/fenomeno-das-pistas-se-despede-de-petropolis-para-competir-no-exterior.html (acessado em 10/12/2015)

<sup>// 1 1</sup> 

partir da vivência subjetiva do jogador com o jogo e as apostas. Segue a fala de Choppinho:

- Eu lembro que fiz um jogo de quina [modalidade de jogo que não existe mais] e o filho da puta do cavalo não entrou bem na curva e deixou o segundo ultrapassar no finalzinho! Naquele dia eu perdi, ou melhor, deixei de ganhar uma grana preta! Nunca me esqueço desse dia.



Foto VI: Ao centro, jóquei Vagner Borges de capacete Azul montado em Bal A Bali cercado pela multidão que invadiu a pista após a sua vitória no GP Cruzeiro do Sul, terceira prova do GP- Brasil (2014) que o consagrou Bal A Bali como o 12º Tríplice Coroado do JCB – Foto do autor.

Sentimentos fortes atrelados ao desdobramento de cada corrida imprimem na memória de cada jogador significados distintos a cada uma delas. Além das derrotas, como no exemplo acima, as vitórias são expoentes e produtoras de prestígios para os apostadores possibilitando a transformação de qualquer corrida em um evento significativo.

Deste modo, estar nas corridas, exige que o jogador esteja presente nas casas de jogo ao longo de um tempo (terceiro sentido que aqui assiná-lo) entendido a partir da frequência. A falta de um jogador *habitué* é prontamente notada pelos demais. O tempo presente nestes espaços pode ser também entendido sob a face da rotina diacrônica de assiduidade nas casas de jogo.

A exemplo disso, narro uma indagação feita a mim pelo jogador Paulinho. Ao chegar na casa de aposta, comprimento alguns dos jogadores que já se faziam presentes quando fui imediatamente interpelado por Paulinho:

- Garotinho, você viu o Verdura [outro jogador]?
- Não. [Respondi prontamente].
- Ou tá preso ou tá morto, porque faz mais de uma semana que ele não aparece aqui.

Para Paulinho, a única forma de um jogador não se estabelecer em uma casa de apostas seria estando parcial ou completamente impossibilitado de jogar. A afirmação de Paulinho possibilita ir além de enxergar o jogo quanto uma prática que exclui as agências do jogador e o impossibilita de frequentar outros espaços que não as casas de jogos. Entretanto, ao perguntar sobre Verdura e questionar sua ausência, Paulinho remete a um terceiro sentido de tempo, o tempo dos jogadores nas casas de jogo. A falta sentida pela ausência temporária de Verdura apresenta o tempo como algo possivelmente mensurável, quantificável e passível de ser "gasto". Algo que cada indivíduo possui e utiliza como deseja. Um tempo rotineiro e diacrônico que é rapidamente sentido caso um jogador deixe de frequentar a casa sem justificativa ou aviso prévio a seus companheiros de jogo<sup>41</sup>.

O turfe demanda esse exercício de estar no jogo o tempo todo, até mesmo quando não há corridas. Estar no jogo diariamente é equivalente a "gastar" o tempo à medida que ele se desdobra de corrida em corrida. Em contato com alguns dos familiares de jogadores a representação estabelecida sobre os jogadores envolvendo o "gasto temporal" no turfe estabelece-se quanto a uma anormalidade. A esposa do jogador João comentou em uma ocasião: "Você tá estudando jogador de corridas? Mas aqui só tem maluco!" Um dos "malucos" em questão era seu próprio marido. A maluquice aqui não se referia a loucura propriamente dita. Este adjetivo atribuído pelas esposas (e muitos de seus parentes) se dá pelas escolhas realizadas por eles em função do jogo. De certa maneira essa indagação pode ser entendida como a falta de compreensão de como alguém pode jogar com tamanha frequência em algo que, para um não-jogador, se apresenta como uma atividade

68

-

na casa de jogo.

<sup>&</sup>lt;sup>41</sup> Uma questão que é possível de ser trabalhada aqui refere-se ao nível de intimidade dos jogadores. Poucos são os que se encontram fora deste espaço. O momento das corridas é único em sua concepção. Contatos como o de Paulinho e Verdura não se estabelecem em outros locais que não nas casas de jogo. A pergunta de Paulinho: "Onde está Verdura?" não é feita de forma retórica, mas é oriunda a partir do real desconhecimento do paradeiro de Verdura. Só seria possível saber onde está Verdura quando ele se encontra

inútil e sem sentido. A inutilidade neste caso não advém exclusivamente dos gastos monetários, mas também "gastos" de energia e principalmente de tempo em função das corridas. O conceito de gastar, quando associado as práticas no turfe, está atrelada a noção do desperdício, fora do controle e, principalmente, da irracionalidade. Quanto a isso, a mulher do jogador Pedro relatou:

- Ele acorda, fica em pé na cozinha as 4 da manhã de sexta com um copo de café e, um cigarro lendo esse papelzinho [o programa do Jockey Club] pra jogar no dia seguinte. Ninguém normal faz isso!

Pensar nos cavalos, na próxima aposta e nas melhores estratégias de jogo não é algo que ocorre apenas no momento de uma corrida, ou durante a permanência em uma casa de apostas, mas se constitui quanto uma atividade que extrapola os limites espaciais e temporais. A partir do olhar de um não-jogador, o tempo e a energia gasto com o turfe são vazios de sentido e deixam de ser compreendidos, constantemente acusado de estar fora de padrões de determinada realidade ou normalidade.

A partir da ideia de "relógio do gado" dos nuer no trabalho de Evans-Pritchard, o tempo no turfe pode ser apresentado numa aproximação metafórica, considerando as devidas proporções de escala, como o "relógio do cavalo", onde a questão temporal é ordenadora e posta em evidência a partir de seus significados. Isto indica a centralidade da questão temporal no turfe, entendido sob uma quarta perspectiva e que, de certa maneira, se torna englobante de todas as demais. Além disso, é possível associar um novo sentido de tempo como o "meio" (FOUCAULT, 2008 p.27)<sup>42</sup> no qual as ações são produzidas, cada uma se constituindo de um "tempo" de fato. Assim, a ação no turfe está, sob a ótica de temporalidades, direcionada a um fim, e a medida que estas formas de apreciar o tempo se consolidam, poderão ser usadas e inseridas na chave de discussão dos páreos para a construção de uma aposta futura. A experiência, a memória e o tempo gasto por cada jogador são fontes de reconhecimento e de construção de jogadores verdadeiramente preocupados com o turfe; mas cada um a seu tempo.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>42</sup> O espaço em que se desenrolam as series de elementos aleatórios é, o que o autor chama de "meio". O meio é o que é necessário para explicar a ação à distância de um corpo sobre outro. É, portanto, o suporte e o elemento de circulação de urna ação. Sendo inserido no problema circulação e causalidade. Sendo, portanto, aquilo que faz a circulação.

# Na semana, o lazer

Assim, o tempo de jogo distingue-se do tempo da vida comum e sua duração possui uma temporalidade específica que se prolongará "tanto quanto for necessário", possuindo tanto um caminho como um destino próprio. Uma de suas características *sine qua non* apresentadas por Johan Huizinga<sup>43</sup> ([1938] 2010) é o seu isolamento e sua limitação espaço-temporal, dotado de capacidades de repetição. Como um "intervalo em nossa vida cotidiana" (p.12). Assim, é possível entender o jogo no turfe como uma atividade voluntária e temporária tendo em vista uma finalidade em si mesma, jogado até a sua conclusão, com limites de tempo e espaço, inserido em um ordenamento estrutural e temporal próprio.

No caso do turfe nacional é estabelecido a "semana turfística" ou semana do turfe, um calendário em paralelo ao calendário convencional. Esta é a denominação de uma determinada semana na qual haverá corrida de cavalo. Sempre começando pelas quintasfeiras e terminando às terças-feiras. Entretanto é possível haver pequenas variações ao longo do ano<sup>44</sup>. Em geral as corridas são respectivamente nos hipódromos: Quintas-Feiras (H. Cristal – Rio Grande do Sul), Sextas-feiras (H. Gávea – Rio de Janeiro), Sábados (H. Gávea/RJ e H. Cidade Jardim –São Paulo), Domingos (H. Gávea/RJ e H. Cidade Jardim/SP), Segundas-Feiras (H. Gávea/RJ e H. Cidade Jardim/SP) e terças-feiras (H.Turumã - Paraná). Embora o Hipódromo de Tucumã conste no programa oficial do Jockey Clube, suas corridas não são televisionadas e não há a possibilidade de realizar apostas simultâneas no Rio de Janeiro.

-

<sup>&</sup>lt;sup>43</sup>Johan Huizinga em sua obra intitulada Homo Ludens ([1938] 2010) busca compreender o jogo como um fator cultural da vida. Uma função da vida que não é passível de definição em termos lógicos, biológicos ou estéticos sendo distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Tendo por suas principais características uma: (1) atividade voluntária, (2) uma evasão da vida real, (3) distinção tempo espacial da vida comum e (4) cria ordem, e é ordem. Podendo ser extrapolado por diversos aspectos da vida social como, a língua, o direito e a guerra.

<sup>&</sup>lt;sup>44</sup> Nos anos de 2014 e 2016 as datas da semana turfística no Rio de Janeiro sofreram uma variação a cima do normal, devido a realização dos jogos da Copa do Mundo - FIFA (2014) e das Olimpíadas na cidade do Rio de Janeiro - (2016).

A semana turfística se torna significativa pois distribui corridas ao longo de um calendário adequado e criado para estabelecer uma organização dos eventos nos principais hipódromos ao longo dos dias. Corridas com maior relevância geralmente são explicitadas na "Temporada Clássica" onde situam os prêmios de maior prestigio. Desta forma, a semana turfística prioriza nos finais de semana as provas da temporada clássica (provas especiais e de grupos, G-1, G-2, etc). As demais provas e de menor prestígio serão distribuídas pelo restante dos dias (como por exemplo as provas de *claming*<sup>45</sup>) tendo por preferência os dias da semana.

A partir disso é possível realizar uma primeira ponderação relacionada à *utilidade* do jogo. Caracterizado como uma finalidade em si mesma, ou uma prática "inútil", isto é, não produz nada além dele mesmo, o jogo, através do calendário turfístico, é inserido numa organização temporal voltada a "preservar" as distintas atividades produtivas de seus jogadores. No discurso em defesa do turfe, jogadores argumentam que mesmo com a possibilidade de jogo ao longo da semana, o turfe se apresenta como uma atividade complementar ao universo do trabalho e da utilidade.

O tempo em uma atividade "inútil" em um "dia útil" poderia ser mal visto e auxiliaria na criação de uma imagem negativa de seus praticantes, e no caso do turfe, muitas vezes este é o caso. Sendo assim, o jogo deveria ser "sempre praticado nas horas de ócio" (HUIZINGA, [1938] 2010 p.11), onde a prioridade da diversão e do lazer é socialmente aceita quando estabelecida temporalmente nos dias designados como os finais de semana<sup>46</sup>. Dias estabelecidos no calendário convencional para o descanso, lazer e a reposição de energias. A respeito disso, a semana turfística insere-se de acordo com o calendário priorizando seus principais eventos para os "dias de folga". Dias que o jogador pode deixar de exercer sua atividade laboral. O mesmo ocorre, mas em menor escala, nos dias "normais", ou nos dias nos quais os jogadores trabalham. Pois, ao longo da semana

<sup>&</sup>lt;sup>45</sup> As provas denominadas de *Claming*, são provas onde os animais inscritos são enturmados por valores de remate, isto é, serão leiloados ao final da prova. Existem diversos tipos de modalidades de provas de *Claming*: ver anexo III.

<sup>&</sup>lt;sup>46</sup> O Sociólogo italiano Domenico de Masi em sua obra: "O ócio criativo" (2000), aponta para uma crítica ao modelo de trabalho empregado a partir da separação de dias e horas determinantes para o trabalho e outra (menores) para o lazer e o ócio. O tempo de ócio, não se insere em uma prática inútil, pois mesmo que não classificada quando trabalho, são estes momentos que teriam mais tempo para a vida pessoal, revitalizariam seus relacionamentos com a família, com o bairro, com a cultura, alimentariam a própria criatividade. Domenico de Mais argumenta em favor da necessidade de um melhor aproveitamento do tempo livre, no que o autor chama de "economia do ócio".

turfística, por mais que se tenha a realização de provas ao longo dos dias ditos produtivos, os horários estabelecidos para as corridas são geralmente entre as 18h e as 22h. Horários onde o expediente da maioria das profissões comumente estabelecidas no meio urbano já se encontrariam finalizadas<sup>47</sup>. Assim, muitos são os que afirmam que o jogo se constitui como um descanso diário, praticado após um dia "normal" de trabalho, em que cada jogador pode jogar, "relaxar" e "esquecer um pouco da vida", quando, e se, achar conveniente.

O tratamento do jogo quanto uma "pausa", ou uma prática realizada em um estado fora dos padrões normais da rotina são temas explorados pelos autores Norbert Elias e Eric Dunning em sua obra: "A busca da excitação" ([1985], 1992), e que procuram estabelecer uma estruturação das atividades de lazer e dos seus sentidos moralizantes e civilizadores. Inserido em sua teoria geral do "processo civilizador" de Elias, os autores, argumentam que essa busca é inerente ao homem. Todos os lazeres modernos, incluindo o esporte, o jogo, o teatro, etc seriam partes dessa busca de excitação. Tendo como referência a função das atividades físicas, do espetáculo, das artes no tempo livre para a formação moral dos indivíduos inseridos numa sociedade. De maneira geral, resumindo este papel nas formas de expressar e de interagir neste tempo livre, onde são permitidas ações espontâneas que não são toleradas em situações cotidianas como trabalho, festas familiares, manifestações religiosas ou escola<sup>48</sup>. Segundo a lógica de Elias, as apostas no turfe funcionariam como válvula de escape, facilitando o processo de incorporação das normas sociais.

<sup>&</sup>lt;sup>47</sup> Apesar deste argumento poder ser questionado sob diversos ângulos: Primeiramente, nem todos os jogadores são possuidores de trabalhos com horários regulares. Muitos são os que trabalham de sol a sol e utilizam de pausas, ou de alguns momentos ao longo de sua rotina laboral para jogar. Outros possuem rotinas onde atividades denominadas de "trabalho" são exercidas inclusive aos ditos "finais de semana". Apesar disso, o argumento continua, sob certa medida, válido, pois permite uma organização espaçotemporal dos jogadores para que possam, independentes de suas rotinas, frequentar as casas de jogo regularmente. O mesmo pode ser dito referente à disposição dos principais prêmios organizados aos sábados e domingos.

<sup>&</sup>lt;sup>48</sup>Essa busca seria para os autores seria estabelecida como um mimetismo, ou como tentativas de reproduzir a excitação que existiria na vida real e que é suprimida pelo processo civilizador. Neste sentido, o lazer seria um facilitador para a incorporação das normas, porque caso não houvesse o alívio das repressões ocorreria uma implosão interna, uma neurose coletiva, que levaria a uma instabilidade social muito mais ampla. Por isso se estabeleceria a necessidade do lazer trazidas pela "mimese", e as atividades que liberam as pulsões seriam miméticas. Quanto a esta questão, os autores não deixam claro o que constitui tal mimetismo, e a que, tais atividades excitantes estariam imitando. Deste modo, o jogo, assim como o esporte e as artes não seriam tão reais quanto as atividades nas quais elas imitam? Em que medida a compreensão desta relação mimética subsume as atividades de excitação?

Assim, a excitação no jogo desempenha um papel de extrema importância. É ela que vai liberar uma variedade de emoções atreladas a determinadas práticas. De acordo com as teorias de Elias, o autor Antônio Bennate (2002) aponta para esta busca de experiências externas como uma fuga dos padrões de subjetividade normativos. "Em maior ou menor grau conforme o tipo de jogo, esta linha de fuga está presente nas formas mais variadas da experiência lúdica" (BENNATE, 2002, p.8). A paixão do jogo proporciona em seu "instante" jogado um gradiente de emoções, onde o risco poderia oscilar do êxtase ao desespero. Emergindo experiências de outra densidade, mais porosas, mais tensas e mais carregadas de paixões. Que, ao contrário de complementares, como no caso de Elias, seriam equivalentes a uma linha de fuga de enfrentamento aos processos rotineiros.

Excetuando os jogadores que já se encontram aposentados, muitos dos que participam da semana turfística apontam para as corridas como um "descanso", ou uma "diversão merecida" após um "longo e árduo dia de trabalho". Exatamente por possuir horários privilegiados ao final da tarde e início da noite. A forma com que o turfe se desenvolve a partir da distribuição em páreos é também foco nesta questão. Quanto a isto, o jogador Cumprido comenta:

- Tem dia que não dá pra pegar o início, ou tem que sair mais cedo e não dá pra ver o final, mas tudo bem, quando for assim eu vejo o que dá e jogo no que der.

A distribuição das corridas em páreos possibilita que um jogador realize suas apostas de maneira que possa organizar individualmente seu próprio jogo. Cada prova no turfe é realizada de modo a apresentar um número limitado de competidores previamente organizados numericamente. Para se estruturar um páreo, é necessário que se tenha um número mínimo e máximo de cavalos inscritos. Ao mínimo se dá pelo fato de um cavalo que corra sozinho não estabelece uma competição direta contra seus concorrentes. Assim, deve-se ter um número de competidores aceitável para a construção de uma corria, em geral não é comum páreos com menos de 6 cavalos. Por outro lado, o máximo de inscritos é estabelecido pelos limites físicos da pista de corrida e do número limitado de raias na baliza de largada (*starting-gate*), sendo que o seu número máximo pode passar de vinte competidores. Em geral, um páreo de 6 à 8 competidores é considerado "pequeno" ou com um número reduzido de cavalos, e um páreo com 10 à 12 cavalos é considerado um páreo ideal. Notadamente, mesmo indo ao encontro da regra da probabilidade,

apostadores dão preferência aos páreos com um número maior de competidores. A isto se dá pela crença de que páreos com uma quantidade maior de cavalos afetam diretamente o valor do prêmio. Devido ao aumento do volume de apostadores mais dinheiro estará em jogo. Assim como, com uma quantidade maior de envolvidos menores serão as chances de se elaborar um "esquema", roubos e trapaças previamente articuladas no favorecimento de algum grupo ou indivíduo. Deste modo, a distribuição dos competidores em páreos permite que cada hipódromo realize, em média, 8 à 12 páreos por reunião. A amplitude do número de páreos com um número elevado de competidores incide diretamente na liberdade de escolha de cada jogador. A capacidade decisória é restringida, pois maior será o esforço para avaliar todas as probabilidades de aposta, entretanto, maiores poderão ser as possibilidades de ganho.

Quanto a isso, o volume de jogo relacionado ao total de páreos de cada hipódromo é também alvo de valoração entre os jogadores. A exemplo disso, o hipódromo de Cidade Jardim (SP) possui variações no número de competidores dentro dos páreos, assim como no total de páreos corridos por dia. Para os apostadores, é associada a isto a situação financeira ruim do Jockey Club de São Paulo, pelo suposto papel decrescente do turfe no estado e do aumento do mínimo para realizar uma aposta; que agora é de R\$:5,00 nas corridas paulistas<sup>49</sup>. Em comparação com o hipódromo da Gávea no Rio de Janeiro que administra um número maior de páreos, e que em geral mantém um número regular de competidores e páreos em cada dia<sup>50</sup>.

A duração de cada corrida é relativamente breve se levarmos em conta o tempo entre os páreos, onde estão os momentos de maior interação e negociação entre apostadores. Cada corrida se desenvolve não mais do que alguns breves minutos, enquanto que o tempo de espera entre um páreo e outro, em geral, é de trinta minutos. Quanto a isto se dá pela

<sup>&</sup>lt;sup>49</sup> Para apostadores, o aumento de R\$:2,00 para R\$:5,00 do mínimo a ser apostado no hipódromo da Cidade Jardim está atrelado ao fato da administração tentar capitalizar mais com uma quantidade menor de apostas. Seria então um reflexo dos problemas financeiros enfrentados pelo Clube Paulista.

<sup>&</sup>lt;sup>50</sup> No H. da Gávea, são realizados em média uma maior quantidade de páreos aos finais de semana e nos dias da semana em que há corridas, um número menor. Entretanto, caso haja uma variação, ela não é perceptível aos olhos dos apostadores.

necessidade antecedente de preparo de cada corrida com a organização, pesagem e apresentação e alinhamento de todos os competidores<sup>51</sup>.

A forma específica de organização do turfe em páreos possibilita que o jogador administre seu tempo e suas apostas. Mesmo que um jogador não possa acompanhar a totalidade das corridas do dia, a estrutura das corridas em páreos permite que eles possam realizar tantos jogos quanto forem possíveis. Podendo, por outro lado, apostar em uma quantidade limitada de páreos, retirando-se quando julgar conveniente. Neste caso, como "não existe um páreo igual a outro", as escolhas serão pautadas pela definição de quais páreos serão merecedores de jogo e quais poderão ser descartados. A liberdade atrelada ao formato no qual se estabelecem as competições possibilita pequenas e múltiplas escolhas divididas em um número restrito de apostas em um único dia. Aos olhos de um apostador de corrida de cavalo, este modelo apresenta o turfe no âmbito de uma atividade regular, momentânea e principalmente voluntária; onde as escolhas de cada jogador são de sua responsabilidade.

Assim, além de não intervir com o "tempo produtivo", para jogadores de turfe, as corridas retratam sob o ponto de vista de uma "diversão" inserida na chave da liberdade das escolhas individuais de cada jogador. Tais escolhas fazem parte das vontades e desejos de cada um, onde nem o grupo, nem a atividade é responsabilizada por qualquer infortúnio que possa ocorrer. Os infortúnios podem ser de diversas ordens: como gastos excessivos, problemas familiares derivados da permanência nas casas de jogo, e até mesmo da escolha de uma aposta "ruim". Independente disso, existe o entendimento do turfe quanto uma pratica de lazer voluntária e complementar as normas sociais. Esta possibilidade de que cada jogador realize suas próprias escolhas e administre seu tempo estabelecem limites onde permanecerão envolvidos com esta atividade. Por ser apelidado de "passa tempo de velho", a prática de apostas no turfe é apresentada como uma forma específica de descanso e de ocupação da mente para um público que se encontra fora, ou na saída do mercado de trabalho.

<sup>&</sup>lt;sup>51</sup> Nos dias em que há corridas em mais de um hipódromo o tempo de espera é reduzido devido a alternância das corridas nas diferentes localidades. Assim, não se organizam corridas simultaneamente, mesmo que em hipódromos distantes.

As práticas de corridas de cavalos, denominadas de turfe, foram estabelecidas no início do século XIX sendo uma das atividades pioneiras a se constituir na cidade do Rio de Janeiro sob a denominação de esporte<sup>52</sup>. A prática destacava-se pela sua organização de calendários de competição, pela formação de clubes, pelo desenvolvimento de um corpo técnico especializado e por sua adesão popular; fato este que gerou um enorme mercado ao seu redor. Entretanto, em grande medida, a popularidade desta atividade se deu pela sua extensa aproximação com os jogos de apostas que, a meu ver, marcaram definitivamente a existência do turfe no cenário do mercado de diversões esportivas. (cf: CARVALHO, 1998a, 1998b, MELO, 2001, 2007 & 2009, MAGALHÃES, 2005).

Há os que defendam, como Sergio Barcellos (2002), que não haveria nenhuma incompatibilidade fundamental entre o turfe e o jogo, para ele, um sempre dependeu do outro, e nenhum do dois sobreviveria sozinho. Apesar dessa relação direta entre estas atividades não se poderia existir qualquer prevalência do jogo sobre o turfe. Com a possibilidade de uma organização com regras claras voltado inteiramente para o cavalo de competição, o volume de apostas surgiria como "consequência natural" dessas posturas (BARCELLOS, 2002 p.46). Entretanto, creio ser necessário uma avaliação mais pormenorizada com o intuito de problematizar este entrelaçamento entre o turfe e os jogos de apostas, muitas vezes tratada de modo descomedido como natural, objetivo, lógico e racional.

Para isso, busco apresentar, de maneira introdutória, os primeiros traços de estruturação das corridas de cavalo no Rio de Janeiro e a sua associação com os jogos e as apostas. Pretendo, com isso, explorar alguns dos traços históricos que levaram a sua crescente

-

<sup>&</sup>lt;sup>52</sup> O turfe influenciou decisivamente no desenvolvimento de outros esportes, utilizando uma estrutura de clubes, forma de organização em competição e até mesmo por sua linguagem específica. Especificamente em se tratando de exercícios escolares, Bourdieu (1983 p.139) afirma que a atividade esportiva é um fim em si mesmo, uma atividade "para nada". Já o autor Victor Melo (2001, 2009) apresenta uma definição do conceito de esporte que cabe ser pontuada: "(...) entendido como um campo relativamente autônomo, com uma lógica interna específica que não se pode ser reduzida a explicações de caráter econômico e social. (...) mas sim, ter em conta de que grande parte de seu entendimento estaria em sua própria lógica interna e no contexto cultural em que se insere" (p.15). Antes de ser concebido como estratégia de formação corporal e da valoração do exercício físico, o esporte, quanto uma manifestação cultural foi também concebido quanto uma estratégia de controle educacional das novas camadas operárias, como uma substituição de diversões "apropriadas" para as camadas populares e até mesmo quanto um espetáculo absorvido por camadas das elites. (MELO, 2007 p. 68-70)

popularização, principalmente para fora dos muros dos hipódromos. A meu ver, é fundamental entender o peculiar percurso de tal prática esportiva para poder apresentar uma visão consolidada do significado cultural do ato de se apostar nas carreiras hípicas. Cabe aqui ressaltar a importância dos atores institucionais que estiveram presentes nesse processo de ascensão e consolidação do turfe para poder caracterizar algumas das questões que envolvem esta prática assim como situar as condições que resultaram na criação das atuais casas de jogo espalhadas por diversos bairros da cidade.

Assim, para compreender alguns dos traços originários da atual "indústria do turfe"<sup>53</sup>, é preciso retornar até a primeira década do século XIX, quando o Rio de Janeiro era uma cidade pequena, pouco populosa e estruturada a partir de uma economia agrícola. Com a chegada da família Real Portuguesa, este perfil começa a ser modificado. Admite-se, então, a necessidade de adequação da cidade aos padrões e estilo de vida da Corte. É nesse cenário, de novidades e aumento da influência europeia, que é introduzida a ideia de esporte, relacionada com a apreensão de formas específicas de diversão e vivencias públicas (cf. CARVALHO, 1998b).

Desde o início é importante lembrar que não houve uma via única de desenvolvimento do esporte no Brasil, afinal, tratava-se de uma manifestação cultural importada, que chegavam com tons modernizadores oriundos do continente europeu. Um novo "processo civilizatório" (ELIAS, [1937] 2000) se instauraria na cidade de modo a adequar e a moralizar as práticas de diversão urbanas já existentes no país, para melhor enquadrá-las nos novos padrões vigentes na cidade. A partir da segunda metade do século XIX, atividades outrora comuns (como touradas e briga de galo), passam a ser consideradas "bárbaras" e começam a dividir espaço com atividades "civilizadas", como foi o caso do turfe e do remo (cf. MELO, 2001).

Nesse contexto de preocupação com a modernidade e de importação crescente de bens culturais europeus, os esportes e as atividades físicas chegaram ao Brasil. A influência dos imigrantes e comerciantes estrangeiros era um fator de importância e deve ser considerado. Em 1814, promovido por comerciantes ingleses, se realizou as primeiras corridas de cavalo registradas no país. Que segundo um jornal da época – "Diário

<sup>&</sup>lt;sup>53</sup>Expressão do então presidente do Jockey Club José Carlos Fragoso Pires (*apud:* CARVALHO, 1998b).

fluminense" - tais eventos constituíam em provas realizadas "pelas manhãs às horas que permitir a maré" (*apud:* CERVALHO, 1998b p.21).

Uma cidade como o Rio de Janeiro do início do século XIX possuía padrões de divertimento e de sociabilidades muito distintos dos estabelecido nas capitais europeias, tal como Londres ou Paris. Em razão disso, alguns estrangeiros que aqui residiam passaram a se organizar a partir do modelo conhecido em seus países de origem<sup>54</sup> trazendo consigo o hábito de estruturar clubes, organizar competições esportivas e práticas ligadas às atividades físicas. Fatores estes que contribuíram com o início das bases do turfe, que se estruturava à medida que aumentava a participação de brasileiros (cf. BLAY, 1994 e MELO, 2001).

Deste modo, o esporte, especificamente o turfe, foi fundamentalmente uma manifestação cultural importada. Entretanto, o historiador Victor Melo (2001 & 2009 p.46) argumenta que além da influência oriunda dos imigrantes e comerciantes estrangeiros, já se existia na cidade uma predisposição para a reprodução de hábitos culturais europeus. Do mesmo modo que, a despeito dessas influências, não se deve conceber que a estruturação do campo esportivo no Brasil tenha se dado exatamente da mesma forma que na Europa. Para o autor a medida em que padrões de pensamento externos dotados de realidades distintas foram inseridos no contexto brasileiro, estes foram produzindo constantes reelaborações entre as mais diversas práticas. Assim a influência estrangeira no turfe, até mesmo na concepção do campo esportivo como um todo, pode ser entendida a partir de uma circularidade de influências múltiplas de distintos padrões. O que torna possível afirmar que não ocorreu uma acomodação, ou uma absorção automática dos ideais advindos principalmente da Europa. A partir de sua entrada no campo dos significados, valores culturais e práticas que aqui já existiam, as práticas esportivas foram ressignificadas adaptando-se aos hábitos locais.

Por trás da popularidade adquirida ao longo dos anos, o interesse privilegiado por esse esporte pode ser explicado para além de sua organização estruturada em clubes<sup>55</sup> e

-

<sup>&</sup>lt;sup>54</sup> Foi na Inglaterra onde se estabeleceram as primeiras atividades classificadas com "turfisticas" e sua influência é vista até os dias de hoje com elementos importados da língua inglesa. (Ver: Carvalho, 1998b, MELO, 2001, BERCELLOS, 2002 e CASSIDY, 2002, 2007a, 2007b).

<sup>&</sup>lt;sup>55</sup>. Para Huizinga ([1938] 2010 p.15) algumas atividades de jogo produzem associação das comunidades de jogadores tendem a tornar-se permanente mesmo depois de acabado o jogo. A sensação de estar "separado junto", numa situação excepcional afastado do resto do mundo, conservando a "magia" para além da duração de cada jogo. "O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça" (p.15).

competições. E, neste ponto, o historiador Victor Melo (2001 & 2009 p.51) aponta para a importância do cavalo na sociedade no período em que o turfe adquiriu seu ápice de popularidade. Cavalos eram um dos principais meios de locomoção na cidade, e com as aberturas das linhas de bondes (movidas a cavalos e burros) a relevância desses animais tenderia a aumentar.

Para além disso, o turfe não significava uma ruptura com hábitos da sociedade no que se refere a repulsa por exercícios físicos<sup>56</sup>. Era mais acessível assistir as corridas em lugares onde membros da elite (principalmente rural) podiam exercitar seu sentimento de distinção, observando jóqueis (geralmente oriundo das camadas populares) com suas vestimentas coloridas correndo em alta velocidade. Assim, o hipódromo se tornou um local para ver e ser visto, um espaço onde o esporte se constituiria também em espetáculo, uma atividade pública que permitia marcar as diferenças de classes. Para as elites, o turfe era uma forma direta de distinção e realização de negócios diretos com a compra, venda e premiação de cavalos. Mas também de forma indireta pois concedia prestigio aos envolvidos e reconhecimento de seus pares na elaboração de estratégias comerciais. Fica evidente, deste modo, que o turfe foi constituído a partir de valores e formas de sociabilidade oriundas das camadas mais altas da sociedade como afirmou o historiador Magalhães (2005):

O turfe, seja como esporte ou divertimento, foi criado para as famílias ricas; para elas próprias desfrutarem dele. Bilac, em uma de suas crônicas, argumentou que o principal espetáculo dos prados não se dava nas pistas com os cavalos, mas sim nas tribunas aonde as pessoas compareciam para ver e serem vistas (MAGALHÃES, 2005 p.46).

Entretanto, isto não significa que as camadas populares não tenham participado ativamente do turfe. Desde o princípio, tal extrato da sociedade esteve presente nos prados sob a forma de torcedores, apostadores e participantes diretos dos espetáculos, como os jóqueis<sup>57</sup>. Linhas de bonde foram redirecionadas e renomeadas para garantir a fluência da

<sup>&</sup>lt;sup>56</sup> Victor Melo (2001) realiza um contraponto no mesmo período com a atividade do remo em relação a categoria esporte das mudanças de concepção que a definirem. Nos finais do século XIX e iniciais do XX, o esporte náutico já havia conquistado grande popularidade e contribuído para estabelecer e estabilizar valores que de alguma forma até hoje permanecem concebidos ao redor da prática esportiva: o desafio; a ligação com a atividade física, tão importante para a manutenção da saúde e para a manutenção de uma nova estética corpórea; a honestidade e probidade moral dos que com tal prática se envolvessem em uma "escola de virtudes" (p.65).

<sup>&</sup>lt;sup>57</sup> Grande parte dos jóqueis eram oriundos das camadas populares, e posteriormente também tornou-se comum contratar jóqueis de outros países, como Uruguai e Inglaterra. Invariavelmente deveriam ser leves e pequenos para não prejudicar a performance dos cavalos. Apesar de adquirirem um *status* diferenciado,

população aos eventos turfísticos<sup>58</sup>. O evidente sucesso da ligação do esporte com as apostas como veremos adiante, transformaram o turfe na atividade mais popular de então.

Apesar das constantes tentativas de controle, divisão social, e imposição de valores por parte das elites e dos dirigentes dos clubes, o historiador Victor Melo (2001 & 2009) argumenta que tais influências não foram absorvidas passivamente por parte das camadas populares. Se alguns dos valores das elites foram incorporados por elas, também os dirigentes dos clubes tiveram que se adequar a certas representações. Pois, por mais subalterna que fosse a cultura das camadas populares, ela não era construída somente a partir dessa subordinação<sup>59</sup>. Assim como no caso da influência estrangeira, o autor argumenta a importância de observar esta questão a partir da chave de um processo do que chama de "interpenetração" e "circularidade cultural".

De acordo com esta análise, creio que a difusão de valores oriundo das camadas mais altas também não se deva ser observado passivamente. O comportamento de diferentes grupos sociais em relação aos símbolos de *status* pode ser entendido como processos de imitação e diferenciação com um caráter sucessivo. A natureza hierárquica das relações e as interações que estas relações engendram servem como força motivadora para a

\_

enquanto na ativa, muitos permaneciam pobres depois de encerrarem suas carreiras. Isso podia ser percebido devido ao baixo interesse atribuído aos jóqueis em detrimento aos cavalos e seus donos. O historiador Victor Melo (2001 p.119–122) ainda argumenta que estes não eram considerados verdadeiramente vencedores, como cavalos e proprietários. Para além, a relação ativa do jóquei no turfe se dava de forma minoritária, pois, preso à estrutura dos clubes, condicionado pelas exigências de seus patrões, pressionado pela necessidade de resultados e, até mesmo, ilusoriamente incorporado certos elementos das elites, o jóquei seria a parte mais passiva do turfe. Não tendo a liberdade de protestar, como o grande público. Tais questões continuam presentes nas casas de aposta. Embora alguns dos jóqueis brasileiros adquiram prestigio suficiente podendo chegar a correr nos EUA, Argentina e até mesmo Dubai. A presença de um status superior dado aos cavalos é ainda fonte de discussão, principalmente quando um grupo de apostadores busca realizar uma aposta. É ainda evidente a preferência pelo animal em detrimento do seu montador. Assim, ainda é válido perguntar; que fatores humanos devem ser levados em consideração para uma avaliação harmoniosa entre este agenciamento cavalo/homem que propiciaria uma boa aposta? Em que medida as técnicas de montaria e estratégias adotadas na pista são relevantes em detrimento de uma habilidade natural e inata? E finalmente, quem ganha, o homem, o cavalo ou os dois, afinal, no turfe, um não corre sem o outro. Proporei adiante uma avaliação reflexiva referente a algumas dessas questões.

<sup>&</sup>lt;sup>58</sup> Desde 1861 já existia a estação "São Francisco Xavier", que depois foi renomeada para "São Francisco Xavier – Hipódromo" e posteriormente criada a estação "Jockey Club", onde hoje se localiza o bairro da Triagem. Em 1885 foi inaugurada a estação "Derby Club" (MELO, 2001 p.112).

<sup>&</sup>lt;sup>59</sup> A exemplo disso, podemos ver o papel dos *tribofes* que consistiam em confusões, muitas vezes seguidas de violência, comuns tanto nos prados mais populares quanto nos clubes considerados de elite, ou da alta classe. As confusões eram das mais diferentes ordens: suborno de jóqueis, árbitros, fabricação de resultados e até episódios descaradamente desonestos. Apesar disso, o historiador Victor Melo argumenta que os tribofes seriam uma participação ativa da plateia, como uma reação possível de um público considerado como mero coadjuvante (Ver: MELO, 2001 p114).

inovação. Assim, a medida que alguns símbolos e códigos de marcação de *status* são absorvidos pelas ditas camadas populares, ou grupos sociais mais baixos, outros símbolos e códigos são criados na busca pela manutenção do status de diferenciação 60. Assim, o turfe, como uma atividade criada pela e para a elite, se remodela à medida que se populariza para garantir a manutenção de marcadores de diferenciação das camadas altas. Desta forma, apesar de ter se popularizado, o turfe ainda pode ser tido, sob diversos aspectos (como por exemplo na criação de cavalos, filiação aos clubes, produção das corridas e etc.), como atividade diferenciada e elitista.

Com isso, a partir das experiências iniciais com as corridas nas areias de Botafogo foi fundado em 1848 o "Club de Corridas", que surgiu como o primeiro clube efetivamente de caráter esportivo instalado na cidade cujo presidente era o, então, Conde de Caxias. O Clube, uma sociedade anônima, foi responsável pela construção do primeiro hipódromo da cidade, o "Prado Fluminense", entre São Francisco Xavier e Benfica. Apesar do iminente sucesso inicial, o clube logo passou por crises que o colocaram a beira da falência. No ano de 1851 foi salvo pelo Major Suckow que comprou cotas majoritárias dos demais acionistas promovendo uma série de benefícios no clube. Apesar da sobrevida, o período de dificuldades financeiras perdurou por mais alguns anos até ser superado por demais clubes emergentes. Até que entre os anos de 1870 e 1880 o turfe se tornou uma das principais opções de diversão na cidade (*apud*: CARVALHO, 1998b, e MELO, 2001 & 2009).

Já na década de 1880 e nos anos iniciais da década seguinte o Distrito Federal era detentor de cinco clubes de turfe: o Jockey Club (mais antigo, fundado em 1868), o Turfe Club, o Hypodromo Nacional, o Derby Club e o Prado Guarany. De todos estes os mais importantes, eram o Jockey Club e o Derby Club. Enquanto o primeiro continuava utilizando as conhecidas instalações do Prado Fluminense, o segundo havia mandado construir o seu próprio prado, o Prado Itamaraty, no local onde hoje se encontra o estádio do Maracanã. O Jockey Club durante muito tempo gozou de grande prestígio

<sup>&</sup>lt;sup>60</sup> A teoria "*Tricle-down*" estabelecida por Simmel (1904) era uma engenhosa descrição de mudança da moda. Simmel sustenta que dois princípios conflitantes agem como força motivadora de inovação. Grupos sociais subordinados, segundo o princípio da imitação buscam estabelecer suas reivindicações por um novo status adotando os marcadores dos grupos superiores. Em resposta, os grupos superiores seguem o princípio da diferenciação adotando novas modas, renunciando antigos marcadores e abraçando novos. Deste modo os grupos superiores continuam a deter marcadores de *status* peculiares a si, preservando a diferença de *status* pretendida por tais marcadores. (*apud:* McCRACKEN, 2003 p.123-134)

praticamente sozinho, entretanto, com o crescimento da popularidade do Derby Club nos anos seguintes com a construção do Prado Itamaraty, ocorre uma polarização entre estes dois clubes. Enquanto o Jockey seria preferido pelo "setor mais antigo das elites" rurais, envolvido com a economia cafeeira, o Derby seria o representante de uma nova elite, mais afeita aos padrões modernos, aonde estariam "os novos ricos emergentes, os intelectuais, os profissionais liberais, os engenheiros e médicos, os industriais", além de políticos oriundos das camadas urbanas (cf. MELO, 2001). Para além de um esporte ou jogo, as corridas de cavalos haviam se transformado em um evento social de caráter elitista.

E neste período em questão, a passagem do século XIX para o século XX, mudanças importantes ocorreram no cenário nacional, como a abolição da escravatura (1888) e a proclamação da república (1889) e setores urbanos ganham mais poder. A influência positivista inseriu novos ideais "modernizadores", e nesse contexto, críticas ao turfe surgem por apresenta-lo como arcaico, rural, monárquico e ultrapassado. Se tais críticas não foram suficientes para acabar com as corridas hípicas, elas serviram para abalar a popularidade deste esporte.

Na virada do século, com a popularidade abalada, muitas das então agremiações fecham as portas restando apenas as duas mais populares Jockey Club e Derby Club que se sustentaram independentes até 1939. É neste ano que ocorreu a fusão destas agremiações como solução para a manutenção das corridas hípicas<sup>61</sup>. Neste mesmo ano é inaugurado o atual "Hipódromo da Gávea" originando o Jockey Club Brasileiro (JCB), único responsável pelas atividades turfísticas no Rio de Janeiro até os dias atuais (cf. CARVALHO, 1998b).

<sup>61</sup> A derrocada da popularidade começou nos anos 1960 com a mudança da capital política do país para Brasília e um decreto do Presidente Jânio Quadros, que confinou as corridas aos finais de semana e proibiu, entre outras coisas, a entrada de menores de 21 anos e a criação de postos para recebimento de apostas fora do hipódromo. O jornalista Luiz Felipe Silva, aponta também para a confirmação da ascensão do futebol como esporte de preferência nacional depois dos títulos da Copa do Mundo (58 e 62), assim como com o prestígio adquirido pela Fórmula 1, que ganhou espaço impulsionada pelo sucesso de Fittipaldi, Piquet e Senna e que se transformou no principal esporte de corrida no âmbito nacional. Ver: <a href="http://papodehomem.com.br/turfe-como-entender-e-apostar-na-corrida-de-cavalos-que-movimenta-r-1-bilhao-por-ano-no-brasil/">http://papodehomem.com.br/turfe-como-entender-e-apostar-na-corrida-de-cavalos-que-movimenta-r-1-bilhao-por-ano-no-brasil/</a> (acessado em:21/03/2016)

## Aposta de Pangaré

O vício é o reflexo aristocrático daquilo que, quando cometido pelas massas, é crime (Hannah Arendt).

O ponto que pretendo reafirmar é que um dos fatores de importância para a popularidade da atividade turfística é a sua evidente relação direta com jogos de aposta que atraiam verdadeiras multidões aos prados. Tais jogos foram se estruturando e estabelecidos como parte integrante desta atividade. Da mesma forma que serviam como grande forma de captação de recursos para a (re)produção das corridas<sup>62</sup>. Assim, não se pode negar que a força econômica que se enquadrava paralelamente a esta atividade, e a busca pelo monopólio dos jogos de apostas na cidade foram alvo de disputas envolvendo não apenas os membros dos clubes de corrida. As apostas como "a segunda vocação mais antiga do mundo"<sup>63</sup> passaram a ter um maior grau de importância com a valoração de diferentes formas de apostar.

Especialmente durante a segunda metade do século XIX e início do século XX, jogos de aposta passaram a fazer parte do universo urbano, não somente no Brasil, mas por todo continente americano e europeu<sup>64</sup>. No caso do Brasil, a medida que sua popularidade se intensificou e se consolidou, a repressão estatal surgia como forma de controle econômico e moral dos seus participantes. É neste mesmo período que podemos observar o surgimento do tradicional jogo do bicho<sup>65</sup>, loteria que até hoje encontra-se presente no

<sup>&</sup>lt;sup>62</sup> As casas de apostas, foram criadas pelo Jockey Club no ano de 1872 como uma forma de capitalizar os lucros oriundo das apostas, antes disso, elas eram realizadas de modo espontâneo e pouco estruturadas. Outra novidade foi a organização das apostas em *poules* (MELO, 2001 p.164).

<sup>&</sup>lt;sup>63</sup>CHAZKEL, (2014) p.51 apud: AGCRJ, códice 15-5-62, folha 30.

<sup>&</sup>lt;sup>64</sup>CHAZKEL, 2014 p.22, RIESS, 2008 & CECCHI, 2010

<sup>65</sup> Não se sabe ao certo como a loteria ilegal chamada jogo do bicho começou. Entretanto, muitos acreditam que foi a idealização de um empresário de Minas Gerais para fazer fortuna. O empresário João Baptista Vianna Drummond, posteriormente intitulado Barão, chegou a cidade com uma pequena quantia de capital e logo demonstrou um tino natural para os negócios. Tal aptidão o levou para especulação imobiliária em zonas periféricas da cidade. Idealizando o plano do primeiro bairro planejando da cidade, o bairro de Vila Isabel. Tal proposta urbanística civilizadora veio através de um conjunto de medidas que incluíam a criação de um novo parque -localizado na encosta da Serra do Engenho- e um Jardim Zoológico. Com o intuito de auxiliar as contas do zoológico, foi liberado, pelo poder público, que alguns jogos fossem praticados. A companhia do Barão passa então a oferecer uma gama de diversos jogos, tais como: bilhar, carteado, jogo da pelota, frontão e o novo "jogo dos bichos". Contudo, o Barão de Drummond não seria o exclusivo merecedor do crédito - ou da culpa - pela transformação do jogo em uma loteria clandestina altamente difundida. Sua participação se limitou à parceria com o mexicano Zevada em abrir pontos de venda de bilhetes do bicho na principal rua do centro da cidade - a Rua do Ouvidor -, e de estabelecer parcerias com indivíduos que já realizavam operações de jogos de azar no centro. Entretanto, diversos comerciantes locais, independentes do controle do Barão, também instalaram seus próprios pontos de venda. A Praça Tiradentes, um ponto de grande fluxo de negócios, era um dos locais onde também era possível comprar bilhetes para

universo urbano nacional. Assim a reorganização, privatização e modernização da vida pública se estenderam para recobrir muitas das dimensões da vida cotidiana da população. A historiadora Amy Chazkel (2014) argumenta que esse processo de modernização, principalmente do centro da cidade, envolveu compra e venda de mercados reservados, restringindo alguns tipos de comércio e até criminalizando outros. As disputas nesse período envolvendo loterias clandestinas sobre o direito de acesso a determinados recursos se tornaram parte da maneira como o Estado e estes mercados operam, criando entre ambos uma interface *sui generis*, dinâmica e mutável, com sucessivas reconfigurações ao longo do tempo.

A partir da popularização do mercado de aposta, uma enorme quantidade de ambulantes se espalha por diversas áreas da cidade se tornando mais um dos agentes de disseminação. Para isso, bastava ver que, alguns especuladores compravam grandes quantidades de bilhetes e aguardavam do lado de fora o anuncio dos resultados do dia, funcionando como intermediários entre o jogo e a freguesia. Assim como os ambulantes, quiosques espalhados pela cidade também passam a "vender a sorte". Os quiosques parecem ter tido uma importante participação neste comércio, como ressalta Magalhães (2005).

Numa relação destes estabelecimentos feita em 1903, nota-se que de um total de 161 listados, 52 vendiam bilhetes de loterias ou, pelo menos, tinham licença para vendê-los. Em alguns locais, como a Rua Primeira de Março, se poderia encontrar cinco quiosques licenciados para a realização deste comércio (MAGALHÃES, 2005 p. 49).

A cidade experimentava um rápido crescimento e a oferta das diversões também passava pelo mesmo processo. No afã da modernização, vários empreendimentos foram licenciados pela Intendência Municipal. No entanto, "frontões" e "belódromos" estádios onde aconteciam corridas a pé ou a cavalo, por exemplo, representavam uma novidade tanto para as autoridades quanto para a plateia e os seus potenciais apostadores. Sem saber exatamente do que se tratava ou das "contraindicações" destes

o zoológico, além da passagem de bonde (cf. CHAZKEL, 2007 p.543). Por outro lado, pequenos comerciantes e lojistas locais, também se aventuram com a venda dos bichos. Estes montaram suas próprias versões independentes da estabelecida no Zoológico, onde jogadores apostavam na loteria de bichos enquanto os mercadores bancavam sorteios paralelos por conta própria. Para conseguir o alvará que permitisse seu empregado vender bilhetes pelas ruas do Rio de Janeiro, cada vendedor teria que pagar um imposto no valor de cinco mil réis. É importante registrar que, nesta época, os vendedores ambulantes de loterias poderiam ser autônomos ou serem funcionários de alguns comerciantes. Para ver mais da história do jogo do bicho: Ver: MELO (1989), MAGALHÃES (2005 & 2011), HERSHMANN & LERNER (1993), SOARES (1993), & CHAZKEL (2014).

<sup>&</sup>lt;sup>66</sup> Também encontrada sob a grafia de "velódromos", *apud*: CHAZKEL, (2014 p.64)

estabelecimentos, as autoridades foram convocadas a agir no sentido de reprimir algumas práticas, mas sem grande eficácia. A enorme proliferação de "frontões", "belódromos" e "boliches", ampliou o mercado de apostas tanto que os periódicos que anteriormente só preocupados com turfe e remo, passaram a noticiar os esportes praticados nestes estabelecimentos<sup>67</sup>.

Apesar de também ser necessária a compra de ingressos para entrar nos frontões e belódromos deve-se ainda frisar que a maior parte do faturamento recebido pelos empresários que bancavam as competições que lá ocorriam, vinha das casas de *poules*<sup>68</sup> e dos *bookmakers*. Por sua vez, no caso do turfe, o papel dos *bookmakers* foi de grande notoriedade. Antes mesmo que se tornassem ilegais, muitas foram as tentativas de proibir sua ação, considerado como grande motivo de desordem nos hipódromos quanto fora deles<sup>69</sup>. O memorialista da cidade Luiz Edimundo em sua obra: "O Rio de Janeiro de Meu Tempo" (1957) escreveu:

Joga-se até fora dos prados, pelos book-makers, casas de apostas, vendendose poules. Servem aos que não se interessam diretamente pelo espetáculo de ver correr cavalos. (EDIMUNDO, 1957: *apud:* MELO, 2001 p.171).

Paralelamente a ampliação do mercado do jogo de apostas, surgem as críticas feitas às casas de *bookmaker* que acusavam tais estabelecimentos como tendo uma única finalidade: "transformar o turfe em um jogo de azar". Ao "servir aos que não interessam diretamente pelo espetáculo" argumentava-se que o turfe perdia os traços enobrecidos e

<sup>67</sup> PEREIRA, Leonardo A. De Miranda. Op. cit. p. 46, apud: MAGALHÃES, 2005 p. 48

diárias realizadas e premiadas.

<sup>&</sup>lt;sup>68</sup> As *poules*, ou *pules*, na grafia atual, são os bilhetes de aposta que permanecem com o jogador como comprovação de seu jogo. Nele são escritos os valores, datas, páreos, números dos cavalos na corrida e modalidade de jogo. Caso o jogador seja vitorioso, ele deverá ser entregue para o caixa para que o prêmio seja retirado. O bilhete é então entregue para a administração para que seja feito o balanço das apostas

<sup>69</sup> O primeiro bookmaker, termo emprestado do inglês, surgiu no Rio de Janeiro, a partir da atuação de um dos periódicos ligados ao turfe (O Sport). E com ele surgiram muitas empresas chiques com o intuito de bancar jogos de apostas no turfe pelos bairros nobres da cidade, prioritariamente na Rua do Ouvidor. Alguns deles eram: Bolsa do Sport, Nacional Sport, Carteira Sportiva, New Book Maker, Book Maker Costa, Book Maker Nova Cintra, SportBank, Derby-Bank, Centro Hippico, New America Book Maker, Ouvidor Sport e Ponto Sportivo. Com o decorrer de sua atuação estes bookmakers passaram também a captar apostas de outros esportes, como: ciclismo, jogo de pelotas, corridas a pé e jogo do bicho. A contradição por trás disso se dava pelo fato de muitos empresários de bookmakers eram também membros do Jockey Club. Num primeiro momento, associados aos clubes de corridas, recebiam comissão para a emissão das poules, posteriormente teriam se diversificado vendendo loterias, permitidas ou não, e recebendo apostas para frontões, belódromos e boliches, por exemplo. É necessário informar que alguns bookmakers não conveniados às sociedades de corridas vendiam poules para os espetáculos dos prados sem repassar o percentual aos clubes de turfe. (Ver: MELO, 2001 p.166 & 2007 p.19, MAGALHÃES, 2005 p.53)

que o valorizavam, principalmente dentro dos clubes de maior prestígio. Assim o papel dos intermediários passou esporadicamente a ser tratado como um problema urbano. Os primeiros movimentos para se reprimir o funcionamento das casas de apostas começaram a ser dados em 1893. Entre outras coisas, proibia tais lojas de venderem jogos considerados de azar, loterias estrangeiras ou de outros estados que não os permitidos. Em um parecer que encerrou um inquérito aberto sobre a ação dos *bookmakers*, acompanhamos o seguinte relato:<sup>70</sup>

Suficientemente provado, (...) que as casas denominadas bookmakers, estabelecidas no Distrito Federal tem viciado e pervertido a autorização que lhes foi concedida pela Prefeitura para vender apenas poules de jogos de corridas a pé ou à cavalo e outras semelhantes, para com o maior escandâlo e sacrifício da moral e perversão dos costumes sociais, estarem fazendo outros jogos proibidos para assim auferirem lucros fabulosos, sem o menor risco de capital algum<sup>71</sup>.

Com isso alguns membros do poder público exigiam que pendencias fossem tomadas no sentido de serem cassadas as licenças com que funcionam tais estabelecimentos. Locais que teriam se transformado em verdadeiros antros de proibidas jogatinas. Para além disso, justificavam seu pleito ao afirmar que os empresários do jogo traíram a confiança da prefeitura, fazendo de seus negócios apenas um espaço para benefício próprio. Seus lucros seriam retirados sem grandes riscos, enquanto a sociedade estaria correndo perigo, pois a moral e os costumes estariam sendo pervertidos. Ademais, o historiador Felipe Magalhães (2005 e 2011 p.49) aponta para a vitimização dos apostadores em função do vício do jogo, constantes nos inquéritos contrários as casas de apostas. Invariavelmente, os *bookmakers* eram acusados de fraudar os resultados de loterias, páreos e outras competições, além de receberem em seus estabelecimentos "gente de toda a espécie e em grande número", sendo "a maior parte (...) mais que suspeita e vadia", se dirigindo a estes locais "para na melhor ocasião que se lhe ofereça praticar furtos" Assim, locais que antes receberam dezenas de licenças com o apoio dos clubes de turfe, passaram a ser transformados em antros de jogatina e vício, nos quais a população que lá comparecia

<sup>&</sup>lt;sup>70</sup> Emitido em 21 de julho de 1894, pelo 1º Delegado Auxiliar, Cesario Augusto de MELO apud: MAGALHÃES, 2005 p. 49

Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro, Belódromos, Velódromos e Book-makers, Códice 40-2-33, fl 8. Apud: MAGALHÃES, 2005 p. 49

<sup>&</sup>lt;sup>72</sup> Segundo as palavras do então delegado de polícia Delegado Cesario. *apud:* MAGALHÃES, (2005 p. 50)

com o desejo de ganhar algum dinheiro, era invariavelmente ludibriada e ainda se via obrigada a dividir o espaço com ladrões e vagabundos.

O principal golpe desferido contra os *bookmakers* ocorreu em 1° de janeiro de 1895, quando foi sancionado um projeto de lei enviado pelo Conselho Municipal, cujo teor estabelecia a cassação de todas as licenças concedidas para estes estabelecimentos, sendo que mais nenhum alvará seria concedido para outros do mesmo gênero (cf: MELO, 2001, MAGALHÃES, 2005 & CHAZKEL, 2014). Uma lei que visava estabelecer limites para os jogos de aposta a fim de regularizar o mercado. Limitava as apostas em corridas de cavalos e em outros eventos atléticos a apenas um dia por semana e proibia a captação de apostas nas loterias lícitas por intermediários (cf. CHAZKEL, 2014 p.64).

Entretanto, as apostas no turfe continuaram livremente, pois como vimos, o turfe gozava de prestígio junto as autoridades e a aproximação entre os dirigentes destes clubes e as autoridades municipais e federais, parece ter favorecido o processo que culminaria com a proibição do funcionamento dos intermediários como *bookmakers* e casas de apostas.

Neste ponto, o historiador Victor Melo (2001 p.168-169) apontou algumas críticas feitas ao turfe e de sua aproximação com o jogo de apostas. Tal vínculo era estabelecido como uma mácula, as sociedades de corridas deixariam cair por terra os seus objetivos originais em cujos ideais primeiros estava a divulgação de uma distração útil e agradável e a preocupação com a melhoria da raça cavalar nacional. As sociedades de corridas, que não estavam dispostas a aceitar serem marcadas pela ação dos bookmakers e de apostadores incapazes de compreender o "verdadeiro espírito esportivo" e buscaram, através de seu poder de influência para com o poder público, manter a sua reputação. Assim, as sociedades de turfe preocupavam-se, em primeiro lugar, em criar um monopólio para a exploração das apostas; em segundo lugar, ao exercer este controle, tirar a venda de poules das mãos dos bookmakers. Com isso buscavam preservar a imagem higiênica e civilizatória do turfe nacional, ao mesmo tempo que abocanhando um maior volume de apostas. Apesar disso, uma das dificuldades enfrentadas por estes grupos estavam nas múltiplas formas classificatórias entre esporte e jogo que chegava a afetar o imaginário de ambas as atividades. Tal fato que muitas vezes o próprio jogo do bicho era tratado como um esporte pelos jornais (cf. MELO, 2001 p.164).

Deste modo, os antigos aliados das sociedades de corridas foram transformados nos principais alvos a serem derrubados. O historiador Felipe Magalhães (2005 p.54-55)

entretanto, aponta que os representantes do espírito modernizador e entusiastas da ideia de "realizar a civilização europeia nos trópicos" estavam dispostos a defender o turfe dos "inimigos do progresso". Assim, argumenta que o principal motivo para a busca deste monopólio não seria fundamentalmente o controle exclusivo do montante gerado pelas vendas das *poules*<sup>73</sup>. Até porque, neste período as apostas dentro dos prados adquiriram cifras elevadíssimas.

Entretanto, mais do que um vício, mais do que um jogo, as casas de apostas, loterias, jogo do bicho e *bookmakers* representavam um grande mercado. E o controle por parte do Estado brasileiro, não apenas dos apostadores, mas, acima de tudo, do mercado como um todo se mostrou cada vez mais evidente. A historiadora Amy Chazkel (2014 p.79-83) aponta para uma seletividade na concessão de contratos para empresários do comércio varejista e popular cujos objetivos eram controlar diversos aspectos da economia urbana. No que tange aos conflitos relativos à competição comercial, as ações de controle eram distribuídas entre dois polos: para uns se concedia o privilégio de operar livre de regras e competição, enquanto que para outros o controle era extremamente severo. E apesar das críticas públicas aos jogos de apostas seguirem uma chave moral, não era este o principal foco no debate. As críticas mais contundentes para a sua eventual proibição seguiam a seguinte chave: tensões entre concorrentes sobre práticas comerciais justas, obrigações contratuais e o desejo por estabilidade econômica em contraponto com uma ideia liberal de mercado "auto-regulado". Debates que abordariam uma inquietação sobre desigualdade, pobreza e ordem pública.

O que de fato, segundo Karl Polanyi<sup>74</sup> ([1944] 2000) estaria de acordo com as formas de atuação da economia de mercado liberal. O estabelecimento de um mercado "auto-

<sup>&</sup>lt;sup>73</sup> Em 1886, por exemplo, foi registrada a venda de cerca de 550.000 *poules*; em 1891, o *Turf Club* aumentou o salário dos funcionários da casa das apostas, em virtude do excesso de trabalho; e, nos anos de 1890, destacamos os, já citados, programas realizados pelo *Derby Club* cujos movimentos em apostas excederam as expectativas dos clubes. (*apud:* MELO, 2001 p. 167)

<sup>&</sup>lt;sup>74</sup> O liberalismo econômico foi o princípio organizador de uma sociedade engajada na criação de um sistema de mercado. Entretanto, paradoxalmente, a sua implementação não surgiria simplesmente deixando que as coisas seguissem seu curso. A economia do *laissez-faire* teria sido produto da ação deliberada do Estado. E, ao contrário do que afirmam os liberais econômicos, que acusam as forças de "ações ocultas" e antiliberais como principais culpados para o fim do espírito do liberalismo clássico no século XIX, Polanyi argumenta que a aspiração antiliberal seria pura invenção, um mito de conspiração. Para ele, os movimentos de evolução das condições sob as quais o problema surgiu e para o qual se buscou uma solução que minaram o liberalismo clássico. Isto é, ao contrário do liberalismo econômico, que teria surgido do planejamento estatal, as respostas contrárias a ele teriam advindas de uma resposta espontânea. Do mesmo modo que em várias ocasiões, os próprios projetos liberais econômicos defenderam restrições à liberdade: "Em outras palavras, se as necessidades do mercado provavam ser incompatíveis com as exigências do *laissez-faire*, o

regulável" seria capaz, sem qualquer contradição, "pedir" ao Estado que use da força da lei na sua implementação. A exemplo disso, é possível observar a elaboração da loteria nacional posta sob o controle da Companhia de Loterias Nacionais (CLN) (cf. DAMATTA & SOÁREZ, 1999 p.82), uma companhia semiprivada criada em 1896 cujos cargos o governo concedia a alguns favorecidos. A historiadora Amy Chazkel (2014 p.72) afirma que não se sabe ao certo o grau de envolvimento dos interesses lotéricos na determinação de políticas estatais de policiamento perante as demais loterias, mas que no mínimo o Estado buscava utilizar a propensão da população para pequenos jogos de aposta como esquema para obter recursos públicos. E assim se manteve, até que a partir de 1917 a CLN promoveu uma posição política que visava uma grande pressão a jogos independentes e agentes intermediários de apostas.

Pelo Código Penal de 1890, as corridas de cavalos não foram consideradas jogos de azar. Em 1893, através do Decreto nº. 41 de 17 de maio, a Câmara Municipal proibiu que *bookmakers* ou qualquer outro empresário particular realizasse apostas nas dependências dos hipódromos<sup>75</sup>. Apenas agentes ligados aos clubes adquiriram tal permissão. Portanto, se a *poule* fosse comprada nas dependências dos prados, nos locais autorizados, não haveria nenhuma infração, contudo, se a aposta fosse efetuada fora destes locais estaria constatada a prática de "jogo de azar" e reprimida pelos agentes do Estado.

A dificuldade em classificar legalmente o que seria então considerado jogo de lazer e o jogo azar por parte do poder público foi superada, a partir desta "circunscrição" dentro dos espaços dos clubes. Jogos no turfe permitidos seriam aqueles que somente pudessem ser realizados dentro dos prados dos clubes de corrida. Entretanto, esta ainda é uma questão que envolve e marca os amantes das carreiras hípicas associando o esporte e o jogo de maneira geral. O argumento moral para a continua relação da prática de esporte e jogo e sua popularidade é melhor apresentado por Victor Melo (2007):

Na verdade, um de nossos argumentos teóricos a cerca dessa imprecisão quanto às práticas permitidas ou não está relacionado ao fato de que o esporte ocupa um espaço intermediário no processo de construção do ideário da sociedade moderna, expressando bem suas contradições: ao mesmo tempo em que "moraliza" algumas atividades consideradas inadequadas, preserva

liberal econômico voltava-se contra o *laissez-faire* e preferia regulamentação e restrição" ([1944], 2000 p.181).

<sup>&</sup>lt;sup>75</sup> Arquivo Geral da Cidade do Rio de Janeiro, Diversões Públicas, Códice 40-2-33, fl. 1. *apud*: Magalhães, (2005 p.53)

elementos de "imoralidade" permitida. É talvez por conter o "imoral", no âmbito de uma sociedade marcada pelo controle, que seja tão popular, tão apreciado (MELO, 2007 p.37).

As apostas dentro dos clubes adquiriam um sentido diverso quando feitas nos hipódromos por damas e cavalheiros e se constituiria num ato marcado pela frivolidade da ação. No entanto, tal prática deveria estar dentro de certos limites na tentativa de deixar clara a suposta fronteira entre o divertimento e o vício. Ao oposto do que se considerava quando feita por intermediários, marcada pelo descontrole, marginalidade e subversão. Como intermediários, os *bookmakers* eram sistematicamente acusados de desviar o dinheiro que fluía entre os clientes e os estabelecimentos comerciais até finalmente perderem por completo a licença para vender a diversão para a população. Desde seus primeiros momentos a vontade política para conter o pequeno jogo de apostas manifestava um desejo de controlá-lo economicamente.

A cuidadosa vigilância dos bookmakers a um confinamento espacial deixa tal fato em evidência. A historiadora Amy Chazkel (2014 p.71) aponta que quando restrito as pistas de corrida, ou aos clubes esportivos, o jogo de azar parecia inócuo. E quando estabelecido fora dos muros dos clubes, o Estado atuava para limitar suas horas de operação. Ainda segundo a autora, o esforço sistemático de controle para regulamentação eventualmente declarou tais estabelecimentos totalmente ilegais, o que levou ao fechamento ou a clandestinidade. Além disso, se estabeleceu uma "passagem moral<sup>76</sup>" de permissão para a proibição e que não deixa de fora as motivações econômicas e da concorrência indesejada aos concessionários de loteria legal e aos clubes de turfe. Entretanto ela reflete as investidas do Estado em estabelecer um modelo urbano que condissessem com moldes europeus e sob um forte controle estatal. As apostas no turfe ao se estabelecerem entre as atividades populares das camadas baixas, foram sistematicamente reprimidas até a sua definitiva inserção na ilegalidade, enquanto que clubes, ligados aos setores das elites ganhavam concessões em direção ao monopólio. O debate atravessaria desta forma um entrelaçado entre a questão moral e econômica, desde quem pode e não jogar, a quem deveria deter o controle privilegiado destas atividades. Além disso, não se pode deixar de

<sup>&</sup>lt;sup>76</sup> A historiadora Amy Chazckel (2014 p.92) apresenta o termo "*passagem moral*" utilizado por sociólogos especialistas em criminologia, que invoca uma metáfora de movimento através do espaço para descrever como as mudanças na maneira em que o Estado interage com a população afetando as definições de criminalidade da sociedade.

lado o papel regulador, e muitas vezes repressor, do Estado que se estabeleceu como um agente ativo na formatação desse mercado.

### Os fazedores de livros

Em seu país de origem, a Inglaterra, os *bookmakers* ou *bookies* (como são popularmente chamados) são ainda hoje atuantes e encontram-se devidamente regulamentados. Entretanto, a antropóloga Rebecca Cassidy (2002) aponta que apesar disso, seu papel no turfe não deixa de ser menos problemático e mal visto por donos de cavalos de corrida e membros da alta hierarquia do Jockey Club britânico, os ditos "donos do espetáculo".

Muitos proprietários queixam-se de que a propriedade de cavalos para as corridas não é rentável, e que *bookmakers* devem pagar mais pelo privilégio de usar as corridas hípicas como um meio de ampliar o prêmio máximo e, assim, sustentar o que é a sexta maior indústria na Grã-Bretanha. [tradução livre<sup>77</sup>] (CASSIDY, 2002 p.5).

A concorrência entre os que investem em produzir as corridas e os que supostamente estariam apenas adquirindo benefícios e lucros sem contribuir (contribuição que pode ser entendida sob diversos aspectos, desde o financeiro até a dedicação de energia e tempo) com as corridas é uma discussão que ainda se propaga no imaginário das apostas no turfe. O proveito sem contribuição é visto como uma forma de injustiça e alvo de constantes críticas. A antropóloga inglesa Kate Fox (2009) comenta de um imaginário existente no turfe produzidos por esses mesmos agentes intermediários que contribuiriam com uma imagem negativa dos jogos de apostas:

Eu acredito que as corridas foram consideradas uma atividade elitista, um esporte excludente e que os hipódromos foram vistos como sendo dominado tanto por pessoas esnobes ou por uma combinação igualmente desagradável de esnobes e malandros arruaceiros. Aqueles que não enfatizassem esses fatores pareciam acreditar que as corridas hípicas eram feitas apenas de apostas pesadas, e que os hipódromos eram lugares hostis habitadas principalmente por pessoas desprezíveis, *bookmakers* corruptos e apostadores viciados (FOX, 2009 p.xxiv). [tradução livre<sup>78</sup>]

<sup>&</sup>lt;sup>77</sup> Many owners complain that ownership is unprofitable, and that bookmakers should pay more for the privilege of using Racing as a betting medium in order top prize Money and thereby sustain what is the sixth largest industry in Britain.

<sup>&</sup>lt;sup>78</sup> I found that racing was regarded as an elitist, exclusive Sport, and that racecourses were seen as being dominated either by 'toffs' or by an equally unappealing combination of 'toffs and louts'. Those who did

Assim, a autora sai em defesa das atividades turfísticas apontando que as pistas não seriam locais exclusivamente de apostadores inveterados ou *bookmakers* corruptos, mas também se apresentam como ambientes de lazer para um público mais do que variado e heterogêneo que possui interesses em comum. A figura do *bookmaker*, não apenas se sobressai como uma concorrência desleal, mas auxilia a atribuir um ar transgressor as corridas de cavalo devido ao imaginário existente sobre ele.

A forma de atuação de aposta dos *bookmakers* é bastante específica e distinta.<sup>79</sup> O *bookmaker* oferece um "preço" (às chances) em todos os cavalos de um páreo para qualquer um que esteja disposto a desafiar o seu julgamento. Essas chances representam o julgamento do *bookmaker* dentre quais concorrentes teriam mais chances de vitória em primeiro, segundo, terceiro, até o último lugar. Uma estratificação é realizada entre os cavalos concorrentes e aos apostadores que escolheram o favorito é pago um valor menor de premiação enquanto que aos que escolhem o "menos favorito" ou "azarão", é pago uma premiação maior. Nesta forma de apostar é possível afirmar a existência de uma possível "quebra da banca", com a disputa contra alguma instituição ou indivíduo específico a ser vencido. Pois é no livro dos *bookmakers* onde as chances de vitória de cada concorrente são explicitadas a partir dos valores pagos a cada um. Este livro se torna um dos instrumentos de mensuração de forças de cada concorrente (cf. CASSIDY, 2002 p.70-71). Deste modo, através dos preços ofertados por cada cavalo seria possível realizar o "*Book-Keeping*" (a contabilidade) dos competidores.

Esta forma de atuação dos intermediários "making-a-book" ("fazedor de livros", contabilizando as contas do jogo) detém princípios básicos oriundos do século XVIII e, assim como no Brasil, a sua relação com o poder público Inglês não se deu de forma constantemente branda. Em 1853 a lei inglesa baniu a operação dos bookmakers dentro das casas de apostas, entretanto, segundo a autora Rebecca Cassidy (2002 p.71) esta lei fez pouca diferença ao ato de apostar, pois, florescia na economia informal o que denominou de "street bookie", apostadores que não se restringiam a um ponto específico

-

not emphasize these factors seemed to believe that racing was all about heavy gambling, and that racecourse were unfriendly places inhabited mainly by sleazy bookmakers and addicted punters.

<sup>&</sup>lt;sup>79</sup> A autora Rebecca Cassidy (2002 p.70) aponta a diferença na terminologia inglesa entre *gambling* e *wagering*, na qual, a primeira estaria relacionada a apostas com *bookmakers* e a segunda com apostas diretas nos clubes de turfe e casas oficiais. Tais distinções não são diretamente correlatas na língua portuguesa. Apesar disso, a forma de atuação de um *bookmaker* se distingue da ação do JCB que se dá pela forma de um *rateio*. Sobre esta questão discutirei mais à frente.

como dentro das casas de apostas. E mesmo após a crise de 1929, quando o ato de apostar em si mesmo foi definitivamente identificado e associado como causa do alcoolismo, da pobreza e do desvio moral; a sua atuação foi mantida na clandestinidade.

Apenas em 1950 com o *Betting and Gambling Act* que as lojas de aposta (*betting shops*) voltaram a ter um papel atuante e de acordo com a regulação estabelecida. Vale anotar que o "fazedor de livros" ou "editor de livros", o *bookmaker*, é rigorosamente um mediador, tal como um recebedor de apostas que, com seu registro de palpites escritos faz o livro caixa do jogo, sendo necessário a medida que aumenta o distanciamento entre o jogo e os apostadores (cf. Damatta & Soárez, 1999 p.75). Atualmente esta questão dos *bookmekers* na Inglaterra se encontra nas mãos da *Horsehace Totalizator Board* (popularmente conhecida como *Tote*) uma companhia estatal privatizada no ano de 2011.

### Intermediários clandestinos

Para esmiuçar mais este assunto, volto a frisar a importância do papel dos *bookmakers* nas apostas do turfe quando realizadas fora dos muros dos prados e dos hipódromos<sup>80</sup> no cenário nacional. Pois, apesar de terem sidos postos na ilegalidade, muitas dessas casas continuaram a existir até final da década de 1990 e início dos anos 2000, e foi através delas que muitos de meus interlocutores foram iniciados e adquiriram o gosto pelas apostas turfísticas. Assim, creio que cabe uma definição do que se trata e como funcionavam as casas de *bookmaker* e como se dava o seu papel de intermediação com as apostas do turfe. Com a sua inserção na ilegalidade, administrar uma casa de *bookmaker* envolvia riscos que nem todos estariam dispostos a assumir. Segundo relatos de meus interlocutores estas casas se fizeram presentes no cenário urbano carioca ao longo de praticamente todo o século vinte, e seus administradores eram diretamente associados a figura dos "bicheiros" ou "banqueiros de bicho" que ainda controlam uma diversidade de jogos ilegais, assim como a tradicional loteria do jogo do bicho.

<sup>&</sup>lt;sup>80</sup> Nos anos 1960, com a mudança da capital política do País para Brasília e um decreto do Presidente Jânio Quadros confinou as corridas aos finais de semana e proibiu, entre outras coisas, a entrada de menores de 21 anos e a criação de postos para recebimento de apostas fora do hipódromo. Decreto Nº 50.578, DE 10 DE MAIO DE 1961.

<sup>&</sup>lt;sup>81</sup> Aponto aqui uma distinção entre esta terminologia. No jogo do bicho, são denominados de *bicheiros* pelos não iniciados, ou apostadores casuais tanto os que trabalham com o jogo nas ruas quanto os que detém

Aqui busco, em conjunto com meus interlocutores, realizar um exercício de revitalização da representação dessas casas a fim de definir e entender o que significava apostar nelas. Como era estabelecida a sua forma de operacionalizar e como eram representados estes intermediadores entre o espetáculo produzido pelo Jockey Club. Um espetáculo no qual o público, por diversas razões não podia se fazer presente diariamente e que usufruía dos serviços prestados pelos *bookmakers* para tal fim. Com isso, quando falo de *bookmaker*, evidencio um estabelecimento de casas de jogos em pontos da cidade que, apesar de seu *status* de ilegalidade e contravenção, foram centrais na propagação e difusão do turfe no cenário carioca.

No Brasil a imagem "parasitária" atribuída aos *bookmakers* não ficava distante da estabelecida na Inglaterra. O aficionado Sergio Barcellos (2002) aponta uma "(...) concorrência letal dos *bookmakers*, os únicos a tirar proveito da existência do jogo de apostas em cavalos, sem nada devolver em troca" (BARCELLOS, 2002 p.42). Creio que a isso se dava muito pelo fato da figura dos intermediários não repassarem percentuais de ganhos para os clubes, assim como, uma vez postos na ilegalidade, foi necessário o estabelecimento de estruturas de suporte e apoio para que estes estabelecimentos pudessem existir sem a constante repressão do poder público. Quanto a isso, surge a figura dos banqueiros do bicho, principais responsáveis por essa atividade.

No imaginário do jogo clandestino, os banqueiros de bicho representam a face da política institucional dos "donos" do jogo. A representação social do banqueiro está aquém de um simples marginal ou de um fora da lei convencional. Sua força não está inserida exclusivamente no indivíduo. As redes e influências são fatores de peso na representação de tais figuras com uma grande cobertura política/policial. Tais redes de influência são fatores centrais para a manutenção de um andamento "estável" do jogo clandestino, criando um sistema de proteção aos agentes subordinados a alguns banqueiros. Desta maneira, a relação com o poder público se fez necessária, pois somente assim os banqueiros teriam um ambiente "seguro" e com estabilidade para dar continuidade das

o poder e estão inseridos no centro de tomada de decisões. Entretanto, dentro do universo do jogo do bicho os donos são denominados de *banqueiros*, ou *banqueiros de bicho*, pois são os que "arriscam" seu capital de modo a bancar as apostas no jogo.

apostas<sup>82</sup>. Sobre a relação dos banqueiros com o poder público, Chinelli e Silva (1993) afirmam:

Aqui, trata-se de "politizar a repressão" através de acordos e propinas que minimizassem seus efeitos e garantissem a convivência, e através de uma influência política mais ampla, capaz de influir na 'filosofia' ou orientação geral da ação policial (CHINELLI, & SILVA, 1993, p.48 *apud:* BEZERRA, 2010, p. 38).

Essas redes sociais passavam não apenas a explorar o jogo do bicho, mas aquilo que o sociólogo Michel Misse (2007) chama de "mercadorias políticas"<sup>83</sup> (propinas, chantagens, extorsões e redes de proteção), interligando mercados legais, ilegais, formais e informais.

Além disso, o papel dos banqueiros no carnaval do Rio de Janeiro contribui para incrementar seu imaginário no contexto carioca, que traz consigo a visibilidade pública de um patrono clandestino<sup>84</sup> que vai à passarela receber os aplausos da população pelo espetáculo de "sua" escola de samba. Retornando assim a velhas formas tradicionais de obtenção de prestigio. De presidente das escolas de samba a líderes comunitários, os banqueiros são figuras que envolvem simultaneamente respeito, admiração e temor (cf: BEZERRA, 2010 & LABRONICI, 2012).

O jogo do bicho se estabelece como atividade central dentre as formas de manutenção de força econômica destes indivíduos, entretanto, não apenas dele vivem os banqueiros do bicho. Além da grandiosa ajuda financeira às escolas de samba<sup>85</sup>, e a alguns times de futebol, eles investem também no cinema, no teatro e outras atividades culturais há quase 40 anos (cf: SOARES, 1993, p.145). No que se refere a atividades com jogos ilegais e

<sup>82</sup> Apesar dessa suposta "estabilidade", ela pode facilmente ser desestabilizada por fatores como, mudanças de governo, concorrência entre banqueiros, disputas internas que podem gerar problemas nas casas de jogo clandestinas (LABRONICI, 2012 p.43-58).

<sup>&</sup>lt;sup>83</sup> O conceito de "mercadorias políticas" cunhado pelo sociólogo Michel Misse (2007), está ligado a repressão à determinados mercados. A partir deste contexto repressivo, bens públicos (pertencentes ao Estado) são apropriados por funcionários do Estado e transformados em um bem privado, que será trocado por dinheiro ou favores. A mercadoria se torna política, pois o seu valor depende de uma correlação de poder e de forças entre as partes durante a transação (troca) e o seu preço é fixado a partir desta dimensão política e sua dimensão econômica.

<sup>&</sup>lt;sup>84</sup> Muitos dos banqueiros de bicho foram presidentes de alguma agremiação de escola de samba do grupo especial e outros atualmente são presidente de honra destas mesmas agremiações. (BEZERRA, 2010)

<sup>85</sup> Criado em 1984 pela cúpula dos principais bicheiros do Rio, a Liga Independente das Escolas de Samba (LIESA) tornou-se o principal meio de interlocução entre o bicho e o samba, mais especificamente os desfiles do grupo especial. Ver: (CAVALCANTI, 1994 & LABRONICI, 2012)

clandestinos é possível observar uma extensa variedade que vai de caça-níqueis, roletas, bingos e cassinos; além das então casas de *bookmakers* (LABRONICI, 2012 p.57). Já que, como ressaltei, apesar das apostas nos cavalos não estarem classificadas como uma atividade ilegal, a forma como foi explorada, através dos *bookmakers*, as insere na clandestinidade.

Ivan, que trabalha na casa de aposta, comenta como se dava a sua forma de atuação, onde um acréscimo na premiação era estabelecido de modo a cativar os jogadores e estabelecer uma clientela fixa:

- Eu jogava em uma casa de *bookmaker* que era grande, tinha até roleta do bicho. E eles [*bookmaker*] pagavam 10% a mais de premiação. Todo *bookmaker* pagava esses 10%. Era pros caras chamarem mais gente, cativar pela ganância. Eles pegavam o *rateio* do Jockey e metiam em cima esse acréscimo, pra chamar as pessoas pra jogar lá. Então, se você ganhasse 100 reais no Jockey, ganharia 110 no *bookmaker*. Mas os modelos das apostas eram os mesmos.

Mesmo que muitos dos donos de *bookmaker* pudessem também ter ligações com o JCB, o estabelecimento da dinâmica destes espaços se dava a partir de um modelo concorrencial. Talvez por uma política compensatória financeira de se frequentar espaços estigmatizados como desviantes e marginalizados. O pagamento de uma porcentagem maior na premiação dos *bookmakers* evidenciava uma política de manutenção de atrativos para o público apostador. O jogador Paulinho comenta sobre essa ilegalidade e as implicações de se jogar nestes espaços:

- Ih, eu jogava também, mas não era legal não. Podia dar confusão e dava polícia, levava todo mundo em cana. Nesse tempo, como eu morava ali pertinho, eu preferia jogar no Jockey mesmo. Só ia nos *bookmaker* de vez em quando.

Entretanto, a ilegalidade e as "confusões" explicitadas por Paulinho não foram o suficiente para fazê-lo desistir de apostar em cavalos ou mesmo dos *bookmakers*, quando ele afirma que apesar de tudo, continuava a frequentar esporadicamente estes espaços. Da mesma forma que atualmente é possível observar tal comportamento com apostadores de turfe com o jogo do bicho.

A temática das corridas de cavalos nos pontos do bicho ainda são tópicos de exaustiva discussão (cf. MAGALHÃES, 2005 & LABRONICI, 2012). E como pretendo demonstrar adiante, a ruptura entre o bicho e o cavalo não se deu por completo. Em minha pesquisa de Mestrado defendia no ano de 2012 com bicheiros presentes em pontos distintos de jogo do bicho no Rio de Janeiro e Niterói, posso afirmar que o cavalo não é apenas mais um dos bichos simbólicos sorteados por esta loteria. Como pude depreender das histórias de vida de meus interlocutores que tiveram nas apostas em corridas de cavalos um envolvimento ativo até se estabelecerem como trabalhadores da loteria do jogo do bicho.

A exemplo disso aponto o caso do "bicheiro Zé", que começou a trabalhar com o jogo do bicho no início da década de 1970, no bairro da Penha, zona Norte da cidade. Não possuía nenhum conhecimento sobre o jogo do bicho em si, entretanto, era um grande conhecedor -e apostador- de corrida de cavalos. Na época, as bancas do bairro também realizavam apostas nos cavalos e foi seu conhecimento prévio com esta modalidade de apostas que lhe serviu como porta de entrada para se tornar um "apontador do bicho". Assim, o bicheiro aprendeu a escrever apostas na loteria clandestina concomitantemente com seu trabalho com as apostas em cavalos (cf. LABRONICI, 2012). Este exemplo evidencia um entrelaçamento de atividades de jogo explorada pelos banqueiros de bicho.

Como alguns dos primeiros *bookmakers*<sup>86</sup> muitos dos banqueiros do bicho que eram donos de *bookmaker* e eram também membros atuantes nos eventos do turfe. Tal ligação se ilustra na afirmação do porta-voz da cúpula do bicho para a autora Simone Soares (1993): "Quase todo banqueiro banca também corrida de cavalos" (*apud:* SOARES, 1993 p. 77), enaltecendo a forte ligação entre estas duas atividades. Da mesma forma que ao questionar meus interlocutores sobre quem controlava ou administrava as casas de *bookmaker* a resposta invariavelmente era: "os banqueiros de bicho".

O jogador Paulinho apresenta a sua definição de como eram os estabelecimentos de jogo clandestino:

- *Bookmaker* podia ser numa casinha assim. Podia ser uma lojinha discreta ou uma entradinha nos fundos de

97

p.166)

<sup>&</sup>lt;sup>86</sup> No final do século XIX um dos mais famosos *bookmakers* da cidade era o comendador Gregório Garcia Seabra, que também era membro do Jockey Club. Aliás, Seabra era também diretor do *jornal do Brasil*, o que sem dúvida pode ter influído na redução das críticas daquele jornal às apostas. Seabra chegou a instituir um troféu em seu nome para o cronista que acertasse o maior número de prognósticos. (*apud:* MELO, 2001

um bar, duma esquina. E lá dentro tinha de tudo, bicheiro, roleta de bicho, cavalo, jogo de ronda... Era tudo controlado pelos mesmo donos. Piruinha, Anisio, Castor [banqueiros de bicho] esses caras todos. Meu tio que me ensinou a jogar [nas corridas] conhecia esses caras todos. Eles também 'tavam sempre lá no Jockey botando cavalo pra correr.

Da mesma forma que para muitos dos jogadores que ainda se divertem frequentemente com as carreiras hípicas, os bookmakers controlados por banqueiros do bicho se tornaram uma possibilidade para o jogo em um momento em que, o turfe havia deixado de estar oficialmente difundido pela cidade. Para o jogador Choppinho, jogar com estes intermediadores (mesmo que acusado de parasitários do turfe) não produziam contradições em si. A imagem que estes jogadores possuem dos *bookmakers* situa-se na chave do empreendedorismo promotor da atividade turfística e não como meros oportunistas vivendo às custas do JCB.

- Eu aprendi a jogar lá no Meier num *bookmaker* que tinha contato. Eu era ambulante e vendia minhas coisas por lá. Era muito de vez em quando que eu ia pro Jockey assistir as corridas. Geralmente fazia no Meier que eu não precisaria andar meio mundo pra jogar. Ele já fechou tem um tempão, mas como eu não era de ficar vindo pra zona sul, não dava pra apostar sem que não fosse nos *bookmaker* da vida.

Aqui não parece haver contradição entre jogar clandestinamente e participar de uma atividade que era sistematicamente acusada de ser predatória aos clubes de corrida. O que estava em jogo era o senso de oportunidade para se jogar. Quando não era possível a locomoção para o hipódromo, se tornava perfeitamente possível e desejável jogar em *bookmakers* clandestinos em bairros afastados do clube.

Ao contrário da Inglaterra, onde um *bookmaker* podia lidar com apostas em outras atividades, tais como: boxe e futebol, além é claro das corridas do turfe, no Rio de Janeiro ele adotava uma forma específica. Era exclusivamente a partir das corridas de cavalo que se dava o reconhecimento do que seria uma casa de *bookmaker*, apesar delas também operarem com diversas modalidades de jogos de apostas. Matias, um dos jogadores de Copacabana ratifica que "já há algum tempo" as apostas feitas em cavalos eram também feitas nos *bookmakers* e também com os bicheiros em alguns pontos de jogo. Entretanto,

não era em todo "ponto de jogo" ou "bancas" do bicho<sup>87</sup> que existiam esta multiplicidade de jogos. Os pontos com apostas hípicas eram denominados de *bookmakers*, apesar de poderem também diversificar com o jogo do bicho, lugares que só trabalhassem com a loteria, eram apenas denominados de "pontos do bicho". O jogador Verdura, conta como se dava o reconhecimento entre pontos de jogo e bookmakers.

- No fim das contas, bookmaker era bicho. Tá vendo esses pontos de bicho ali, [apontando para o bicheiro da esquina] então, tinha muitos *bookmaker* que era igualzinho. Tinha uns que ficavam assim nas cadeirinhas na rua mesmo. Jogava no bicho e nos cavalos, tudo junto. (...) Geralmente a gente sabia qual ponto de bicho que tinha cavalo também.

Assim nem todo ponto de jogo existia a possibilidade de apostas "na pata do cavalo<sup>88</sup>" e o reconhecimento de sua localidade se dava a partir das relações que o então jogador tivesse com outros jogadores.

Com essa parcela do mercado de divertimento inserida na ilegalidade a regulamentação se situava em outra ordem, fora do âmbito Estatal. Assim, como nem todo *bookmaker* era do mesmo dono, trapaças e concorrência desleal podiam ser implementadas. O relato do jogador Beto, frequentador da agência credenciada do Largo do Machado, exemplifica essa questão:

- Antigamente no *bookmaker* era onde se encontrava a malandragem antiga. Os coroas ficavam lá jogando e o pessoal do bicho sempre fiscalizava as corridas. Aquelas porras eram tudo controlado por bicheiro. Mas como não era automático como agora, se tivesse colhão dava pra dar "umas voltas<sup>89</sup>". Teve a rapaziada ligado ao [outro banqueiro do bicho] que faziam isso. Muitos inclusive já morreram e tudo. Uma vez chegaram a alugar um apartamento na Gávea pra trapacear. As corridas não eram assim como são hoje. Essas casas aqui [Agências Credenciadas do Jockey

<sup>&</sup>lt;sup>87</sup> A relação e estruturação institucional do jogo do bicho se dá através do estabelecimento de *pontos de jogo*. Entretanto, no jogo do bicho é possível também se ter outros espaços institucionais como o caso das *bancas*, encarregadas de uma maior abrangência administrativa, dotada de gerência e encarregada de prover suporte para demais *pontos*. (*apud:* LABRONICI, 2012)

<sup>&</sup>lt;sup>88</sup> Apostas *na pata do cavalo*, é como são apelidadas as apostas no turfe.

<sup>89 &</sup>quot;Dar volta" na gíria popular significa trapacear, roubar.

Club] não existiam. Ai, como é que o cara fazia? Tinha um que pegava o resultado lá no Jockey Club e repassava os resultados por telefone pro bookmaker e que também repassava pros pontos de bicho que tinha jogo. Todo fim de páreo tinha que fazer isso. Demorava um tempão até todo mundo ter o resultado. Até definir quem saiu, quem não saiu, se tinha reclamação ou não demorava até todo mundo ficar sabendo. Ai, o que que os caras fizeram? Os caras ficavam lá em cima do apartamento da Gávea de binóculo vendo as corridas e assim que eles ficavam sabendo quem ganhou, descia um correndo pra fazer uma aposta no ponto do bicheiro do lado. Fizeram isso algumas vezes, mas logo tiveram que sumir não chamar atenção. Esses caras não tinham merda nenhuma na cabeça. Roubar ponto de bicho assim na cara dura não é pra qualquer um não.

O proveito de um sistema precário era muitas vezes utilizado pelos próprios banqueiros contra outros evidenciando não apenas uma concorrência desleal, mas um possível foco de disputas e controle territorial dos locais onde se estabeleciam seus *bookmakers*<sup>90</sup>. Assim como trapacear ou tentar tirar vantagem sobre um *bookmaker*, tendo conhecimento do que representavam seus donos era tratado pelos jogadores, simultaneamente como um sinônimo tanto de coragem como também de estupidez.

Não se sabe ao certo os motivos de extinção das casas de *bookmaker*. Entretanto, muitos dos jogadores que vivenciaram este período de transformação apontam que através da renovada busca por expansão das apostas com o estabelecimento de novos espaços regulados e ligados ao JCB na cidade podem ter tido uma grande influência neste processo. E com isso a expressividade das apostas em tais estabelecimento aos poucos pode ter perdido força até chegar a extinção. No entanto, o que se pode afirmar ao certo é que, mesmo funcionando na ilegalidade, os *bookmakers* tiveram um papel central para a popularidade das corridas turfísticas. Nesse interstício estabeleceram espaços de jogo em áreas ainda não contempladas pelo JCB cativando e aguçando a esperança de diversos jogadores. Estes mesmos que se mantiveram fiéis, não a uma região, ou casa de apostas específica, mas a prática de corridas como um todo e que ainda se divertem com apostas

<sup>&</sup>lt;sup>90</sup> As disputas territoriais dos banqueiros de bicho pelo controle de determinados espaços da cidade são melhor exploradas em: MISSE, 2007 e LABRONICI, 2012.

diárias nas carreiras hípicas, nas atuais Agências Credenciadas (AC´s) do Jockey Club Brasileiro.

# Capítulo III – Os atritos na pista de corrida

## Correndo para o botequim

Os espaços de jogo tal como são estabelecidos nas casas de apostas muitas vezes se constroem com uma relação de complementaridade com estabelecimentos que vendem bebidas alcoólicas também conhecidos popularmente como botequins<sup>91</sup>. Apesar das semelhanças entre estes espaços, as motivações que levam os consumidores a procurar esses estabelecimentos diferem de modo que os "significados" atribuídos aos seus usos difere. Como o objetivo aqui é analisar um gênero particular de casas onde há o consumo intenso de bebidas com jogo de apostas, acredito ser necessário estabelecer uma definição indicando algumas das variáveis que distinguem dos botequins, biroscas e demais casas de bebida. Sendo assim, busco apresentar algumas linhas de semelhança e diferenças na forma como a organização social destes dois locais são estabelecidos. Apesar das diferenças, ambos os locais podem ser classificados como "a casa dos homens" (GUEDES, 1997, 1998), parte fundamental da vida dos homens trabalhadores que articula entre si, família, trabalho e local.

Em todas as casas de jogo frequentadas ao longo de minha pesquisa existia ao menos um bar em funcionamento dentro ou nas proximidades da agencia. Tomo como exemplo a agência do bairro de Copacabana, que foi uma loja que não possuía um estabelecimento interno para este propósito. Sua localização era dentro de uma casa lotérica, entretanto, a demanda dos jogadores pelo consumo de bebidas alcoólicas era suprida pelo bar ao lado. Assim, os jogadores praticamente não permaneciam dentro da agencia. Geralmente o grande grupo de jogadores e frequentadores assíduos do local apenas adentravam a agencia para fazer o seu jogo, e imediatamente retiravam-se da credenciada e se dirigiam novamente para dentro do bar. Assim, na maior parte do tempo a presença era mais frequente no bar ou na calçada na frente da agência do que dentro dela. O bar se estruturava de modo a absorver os jogadores posicionado um de seus aparelhos de

<sup>&</sup>lt;sup>91</sup> Segundo Luiz Antônio Machado da Silva (1969, p. 160-182), o botequim é uma instituição frequentada por homens trabalhadores de camadas baixas localizados geralmente perto da entrada das favelas ou em regiões de baixa renda da cidade. Onde a duração e a intensidade da permanência no local é marcante para sua distinção com uma freguesia fixa. "A assiduidade dos fregueses é de tal ordem, que em muitos casos o botequim depende dele para sobreviver".

televisão estrategicamente virado para o lado de fora e permanecia sintonizado no canal do turfe, para que os jogadores pudessem permanecer pedindo suas bebidas sem desviar o olhar das corridas e acompanhando seus páreos.

Mas tenho que ressaltar, nesta agencia em especial, nem todos os frequentadores do bar eram exclusivamente jogadores, ou utilizam o bar como ponto para apostar no turfe. Apesar disso, Eduardo, o gerente do bar, evita mudar de canal e transmitir outra coisa que não seja o turfe. Ele comentava:

- Eu deixo a TV ai no cavalo porque o pessoal gosta. Se eu não coloco eles vêm chiar pro meu lado. A rapaziada [frequentadores assíduos do bar] gosta muito dos cavalinhos. (...) Semana passada que deu porrada aqui com o Argentino [frequentador] e o Capitão [jogador] e eu tirei. Deixei eles de castigo, e se quisessem continuar vendo as corridas foram lá pra dentro [da agência].

Nesses casos em que não existe um espaço de sociabilidade para os jogadores dentro da própria agência há um aproveitamento do posicionamento de estabelecimentos comerciais próximos. Enquanto o bar aproveita a freguesia de apostadores, a agencia faz uso indireto do bar como ponto de sociabilidade de seus fregueses.

Em uma agencia credenciada o que é mais importante são as apostas. Apesar de algumas das lojas conterem em sua estrutura interna estabelecimentos similares ao gênero dos botequins. Estabelecimentos que propiciam uma variedade de pequenos lanches "salgados" e bebidas alcoólicas, dificilmente poderiam ser caracterizados como um botequim no sentido estrito do termo devido a sua estrutura básica voltada para apostas. Assim, apesar de algumas das agencias se situem próximas a estabelecimentos desse gênero a dinâmica apresentada pelos seus frequentadores difere-se dos demais estabelecimentos de modo a atribuir na prática de jogo sua principal motivação. Apesar das casas de jogos também se aproveitem da relação mutualística e complementar da união da prática dos jogos de apostas e o consumo de bebidas alcoólicas.

Portanto, a primeira vista, uma agencia credenciada reúne quase todas as características de um estabelecimento de bebidas desse tipo. Como afirma a antropóloga Andrea Lacombe (cf. 2005 & 2006), os botequins seriam estabelecimentos com uma freguesia regular e assiduidade de um público próprio. Neste caso, a duração e a intensidade de

permanência no local são extremamente importantes. Primeiro, porque toda caracterização das casas de bebidas em termos dos consumidores tem que considerar o grupo de fregueses permanentes. Apesar de existirem alguns botequins que não possuem freguesia fixa, estes podem ser considerados casos isolados, sendo assim é possível generalizar esta variável.

No caso das agências, esta variável é responsável pela formação de subtipos de jogadores, por exemplo os que jogam nos cavalos, os que jogam cartas e os que jogam em tudo sem distinção. Apesar da assiduidade dos jogadores ser semelhante a de um botequim, não seria possível realizar uma equivalência direta assim como apresentada por Machado da Silva (1969) e Andrea Lacombe (2005, 2006). Neste caso, tais estabelecimento contêm uma freguesia assídua pertencentes aos estratos que se costuma denominar "camadas baixas". Por outro lado, as agências, em um maior ou menor grau em todos os estabelecimentos frequentados, apresentaram uma freguesia extremamente variada oriunda de diversas classes sociais. As casas de jogo apresentam um público detentor de distintos níveis de renda, o que muitas vezes incidia em um maior volume de jogo e apostas consideradas altas<sup>92</sup>. Jogadores com profissões das mais variadas, a exemplo de: ambulantes, guardadores de carros, feirantes, militares, empresários, médicos e até mesmo donos de cavalos de corrida se encontram assiduamente nas casas de apostas.

A distância casa/botequim é outra variável inegavelmente importante para a distinção entre agencias credenciadas. Com relação ao botequim, a proximidade com os locais de residência de seus frequentadores costuma ser considerado um fator determinante para a presença e assiduidade. O que não acontece da mesma maneira com as credenciadas. Apesar de muitos jogadores frequentarem as agências que estão em ralação de proximidade com suas respectivas residências, muitos, frequentam casas de jogo em bairros distantes de seus locais de residência e, em alguns casos, podendo até evitar frequentar as agências de seu próprio bairro. Os motivos para isso podem ser desde disputas entre jogadores até mesmo dívidas adquiridas com companheiros de jogo ou com a própria agencia credenciada. De certa forma as dinâmicas estabelecidas nestes espaços extrapolam a simples relação espacial entre casa/ agencia.

<sup>&</sup>lt;sup>92</sup> O valor de uma aposta é extremamente variado e de limites subjetivos de cada apostador.

A lógica inserida nestes espaços é a de que não se fica na rua sem jogar as cartas, não se vai no bicho a não ser que vá fazer uma fezinha, e não se permanece na casa de jogo, a não ser que se aposte nos cavalos. Deste modo, no que se refere à duração e à intensidade de frequência, as agências credenciadas apresentam um grande número de fregueses constantes e onde o estabelecimento das relações se dá a partir dos jogos. Nos bares e botequins é comum que os consumidores se demorem mais que os frequentadores das agências credenciadas podendo permanecer durante toda uma noite, por exemplo. Entretanto, a intensidade da frequência (o número de vezes que o estabelecimento é frequentado pela mesma pessoa) pode ser considerado muito menor. Nas agências credenciadas a assiduidade dos fregueses é de tal ordem que em muitos casos a casa estabelece contas e permite jogos sem que haja o pagamento imediato, evidenciando a importância na participação de jogadores frequentes na renda do estabelecimento.

Já o consumo de bebidas alcóolicas se dá de forma um pouco menos evidente. Muitos jogadores afirmam existir uma relação direta e complementar com relação do consumo de bebidas e cigarros com jogos de apostas. Assim, o consumo de álcool e cigarros por uma parcela de jogadores fazem parte de códigos específicos partilhados nas ditas "sociabilidades masculinas". Onde a relação de consumo destas substâncias está intrinsecamente ligada a sua forma de sociabilidade.

Como nas tabernas de Pardais (Portugal) pesquisadas pelo antropólogo Miguel Vale de Almeida (1995) que dá lugar ao café como centro de socialização, em continuidade com as interações e funções que ligam a taberna e tradição. Assim, o autor atribui a devida importância da bebida para este tipo de sociabilidade, pois neste local:

(...) toma-se bebida, sobretudo alcoólica, comem-se petiscos, joga-se ao dominó (sic), bilhares, cartas, matraquilhos, e vê-se televisão. (...) A frequência é masculina, conhecida entre si, encontra-se em grupos e nunca solitariamente (ALMEIDA, 1995 p.184).

Da mesma forma, Souza (2011) apresenta uma relação direta entre espaços de interação masculina com o consumo frequente de bebidas alcoólicas.

Há até um provérbio muito comum entre homens (não só neste grupo) sobre o homem que não bebe e que foi repetido para mim: "Quem não bebe, não fuma... não fode!", que faz a associação entre masculinidade e bebida alcoólica. O álcool é um dos componentes da construção de um homem de verdade. É através da compra, partilha e consumo da bebida alcoólica que um homem se faz mais homem perante os outros homens. (...) Consumir álcool é motivo de orgulho, todos bradam que bebem muito e conseguem manter o controle de si mesmos. Já ouvi em conversa que depois de ingerir álcool

dirige-se melhor, ou se tem mais disposição para dar um trato na mulher. (SOUZA, 2011 p. 33)

Apesar de muitos jogadores ainda terem esta ideia impregnada em seu discurso, o consumo de bebida alcoólica muitas vezes fica para um segundo plano. É possível encontrar muitos jogadores que não bebem e não compartilham da mesma relação de interação com a bebida, mas que nem por isso deixam de permanecer diariamente estes espaços. Mesmo que a bebida não seja o foco central das atenções os afincos estímulos de jogo suprem esse papel. Tais estímulos servem como fonte de desdobramentos para novas e variadas formas de apostar. Exemplifico com uma discussão aparentemente rotineira e que acabou desdobrando em diversas modalidades de apostas que surgem nestes espaços destinados de jogo.

Ao longo do dia, os jogadores "Gigante" e "Cabeleira" travam uma extensa discussão referente ao sétimo páreo da Gávea que ainda estava por correr. Após apresentar seus argumentos, "Gigante" garante que o cavalo 8 do sétimo páreo era uma "barbada garantida" apresentando em seus argumentos um possível contato com o criador que supostamente havia afirmado que ele "não poderia perder". A força de seu argumento foi convincente o suficiente para que "Cabeleira" mudasse de opinião e começasse a propagandear as deliberações alcançadas pela discussão. Já o jogador "Cumprido" aproveita a comoção gerada por "Gigante" e "Cabeleira" e desafia os demais em vinte Reais a quem descobrisse o resultado do bicho no sorteio das 18horas que estava para ocorrer. O desafio lançado por "Cumprido" gerou uma comoção entre os apostadores, e, neste caso, com aderência de um número significativo de apostadores. Enquanto "Choppinho" recolhia o dinheiro, "Cabeleira" (que também aderiu a aposta proposta por "Cumprido") anotava o nome do bicho que cada um escolhera. A gerente Sandra, que apesar de trabalhar com as apostas, é sempre a primeira a criticar os apostadores. "Aqui se joga até cuspe a distância". Apesar da crítica, Sandra é convencida a jogar e tem como bicho escolhido a Cobra. Ao receberem o resultado, Sandra se descobre ganhadora dos R\$:300,00 (montante total arrecadado entre os que se dispuseram a aceitar o desafio de "Cumprido"). Após se sair vitoriosa neste jogo improvisado Sandra passou o resto do dia sem tecer mais nenhum comentário contrário ao jogo e as apostas.

O breve trecho exemplifica como é frequente e comum que os jogadores das casas de apostas possam também criar jogos espontaneamente e momentâneos onde a disputa entre os presentes torna-se o foco central. Neste sentido, jogos como *porrinha*, resultados de partidas de futebol e até mesmo uma "ressignificação" dos resultados extraídos pela

#### Porrinha

(ou purinha) é um jogo tradicional de bares e botecos da boêmia carioca, onde o perdedor paga a cerveja. Consiste em um jogo de adivinhação de um somatório de valores escolhidos pelos participantes. Podem ser usados pedaços de papel, moedas ou palitos quebrados (qualquer objeto pequeno o suficiente e que possa ficar facilmente escondido dentro de uma das mãos). Pode ser jogado entre 2 a várias pessoas. Cada jogador terá que escolher uma quantidade de 0 a 3 a e escondê-la nas mãos. Depois que todos fizerem suas escolhas as mãos contendo os objetos permanecem fechadas sobre a mesa, de modo que não se possa ver nem modificara escolha inicial. A partir disso, cada jogador apostara um "palpite" do total de objetos que cada um colocou em jogo. Não se pode repetir o palpite. Ganha aquele que acertar o total da rodada. Deve-se combinar antes na primeira rodada se é permitido sair como a mão vazia "lona" ou não, isso elimina algumas possibilidades, tornando a primeira rodada menos difícil, por exemplo, num jogo com 5 participantes o palpite fica entre 5 e 15.

loteria do jogo do bicho tornam-se fonte para adquirir um "resultado" possível para os jogadores apostarem. Entretanto, invariavelmente, após o resultado o foco retorna aos cavalos.

Nestes espaços é possível observar um excessivo estimulo aos jogos e as apostas. Um frequentador que não esteja jogando ou trabalhando<sup>93</sup> muitas vezes é abordado por colegas e amigos a realizar uma aposta em um determinado cavalo ou a participar de um tipo de disputa "amigável" (com uma premiação material ou simbólica) entre alguns dos presentes. Neste caso, a socialização envolve mais do que o consumo, mas o constante enunciado de jogos como uma disputa.

No meu caso, senti na pele em breves

momentos em que não realizava uma aposta. Jogadores constantemente me perguntavam: "Você não está jogando não?", "Quer uma boa? No [páreo] 7 o [cavalo] 6 é a boa!". Assim, convites e chamamentos ao jogo de forma quase coercivas envolto de olhares de jogadores que esperavam uma manifestação positiva de minha parte. Em alguns momentos me sentia "obrigando" a construir uma aposta, em outros forçado a inventar uma desculpa "convincente" de modo que o meu *status* pontual de 'não apostar' pudesse ser aceito interrompendo as constantes propostas, ofertas e informações sobre os melhores cavalos dos páreos do dia. Deste modo, compartilhar a "diversão" e a "emoção" proporcionadas pelo jogo é um dos traços de sociabilidade constantemente estimulados

<sup>&</sup>lt;sup>93</sup> Apesar de frequentar as Agências de maneira rotineira, em alguns casos por obrigação, em detrimento as responsabilidades profissionais, minha presença nunca chegou a ser considerada como pertencente do universo do trabalho. Por mais que os jogadores detivessem o conhecimento de minhas intenções acadêmicas e de meus objetivos por conta de um doutorado, minha postura no espaço jogando e conversando sobre cavalos nunca foi considerada como pertencente a visão tradicional de "trabalho" pelos frequentadores.

pelos seus frequentadores<sup>94</sup>, gerando empatia e uma espécie de coesão entre os que ali permanecem.

### O churrasco da vitória

Ao dobrar a esquina da rua Machado de Assis, uma situação me chamou a atenção de imediato, me deparo com uma concentração de pessoas acima do normal para um dia de jogo comum. Em geral, o Clube da Bola Murcha e os fregueses habituais e passageiros do jogo do bicho eram os únicos que permaneciam mais tempo na calçada. Fora eles, o público do turfe permanece as voltas da porta de entrada da loja. Entretanto, neste dia, os frequentadores assíduos da casa de apostas dividiam seu espaço costumeiro com o que me parecia ser seus familiares e amigos de outros círculos, o que até então nunca se fizeram presentes no local. A calçada na frente da loja encontrava-se tomada por cadeiras de plástico e mesinhas distribuídas para os "novos" integrantes visitantes.

No extremo oposto à loja, havia uma churrasqueira improvisada com tijolos e um barril de metal cortado longitudinalmente ao meio para o carvão e a grelha. Na frente da churrasqueira um dos frequentadores da casa fazia o papel de churrasqueiro cuidando da carne e avisando os demais participantes quando ela estava "no ponto" de ser servida. Ao lado do churrasqueiro de plantão foi colocado uma mesa para o corte e distribuição da carne, e a seu lado, dois grandes isopores com gelo, refrigerantes e cervejas para todos os participantes do evento.

Ao aproximar da churrasqueira observo "Choppinho" um dos frequentadores mais assíduos da loja. Assim como os demais jogadores de corrida de cavalo, é praticamente possível encontra-lo no local ao longo de todos os dias da "semana turfística". Ao me

<sup>&</sup>lt;sup>94</sup> No sentido contrário aos "conselhos metodológicos" de Malinowski, onde ao longo do trabalho de campo, quando possível, é mais producente para um pesquisado largar seu caderno de campo e sua máquina fotográfica e aderir participativamente das atividades dos seus nativos, a autora Travassos, (1995 p. 25-26) vai no sentido oposto. A sua recusa a uma eventual participação nas rodas de jogo, apesar das constantes ofertas de seus nativos podem ter lhe causado malefícios no adensamento e inserção como grupo estudado. Creio que o "erro" metodológico abertamente explicitado pela autora nos insere na discussão da realização do trabalho de campo, mais especificamente quando se trata de jogos. Inserir-se em meio as práticas de nossos nativos nos proporciona, para além de uma maior percepção de seu universo, uma profunda apreensão do significado de permanecer horas nas ruas e praças apostando com jogos de apostas. Além da fortificação de laços de empatia com os informantes possibilitando um maior adensamento em seu universo. Deste modo, da mesma maneira que o fez Geertz ([1973] 2008), quando seus nativos correrem; corra!

reconhecer, "Choppinho" se aproximou e me cumprimentou quase como um anfitrião ao receber um hóspede em sua casa e me convida enquanto aponta para a churrasqueira e para os isopores de cerveja espalhados na calçada:

- Fica à vontade, senta aí com o pessoal. Olha! Tem carne e cerveja ali, tudo por minha conta. Hoje ninguém paga nada aqui!

A pedidos de meu "anfitrião" peguei uma cerveja e imediatamente busquei um grupo no qual havia jogadores que me eram familiares. Naquele momento percebi que a minha interação e a dinâmica do dia estaria alterada do que da forma usual. Ao me aproximar, fui imediatamente saudado pelos jogadores mais chegados e deixei que a conversa fluísse livremente.

No churrasco os limites "formais" foram estabelecidos na circunscrição da parte frontal da calçada da agência, entretanto, seus participantes se estendiam ao espaço externo da agência, ao CBM e até mesmo ao ponto do bicho. Assim, não havia clareza onde o churrasco começava e onde terminava. Os participantes não se resumiam a um grupo fechado, mas de parcelas de vários grupos que não necessariamente estavam ligados a "Choppinho". Amigos de amigos eram também bem-vindos. Entretanto, apenas os mais próximos a "Choppinho" tomaram a liberdade de levar seus parentes como esposas e filhos.

O bicheiro e o boleiro foram também convidados e fizeram questão de se situar nas imediações da comemoração. Sendo que o primeiro tomou a liberdade de posicionar sua cadeira bem próximo da churrasqueira, devido a flexibilidade com que o seu trabalho possui nas ruas e calçadas. Assim, qualquer um que quisesse realizar uma aposta no bicho neste dia foi obrigado a "entrar" momentaneamente no churrasco. Já o boleiro tinha que, muito a contragosto, se locomover entre a agencia e o evento, já que estava impossibilitado de levar o seu posto para próximo do churrasco, do mesmo modo que fez o bicheiro. Assim, o boleiro Ivan costumava afirmar:

- Hoje eu vou ficar pra lá e pra cá, não tá dando tempo nem de comer uma linguicinha! Ao longo do dia ele era chamado por outros jogadores para retornar a sua mesa para escrever um bolão o que gerava novas reclamações em voz alta por ter que abandonar o churrasco para trabalhar.

Apesar da rua em que a agencia se estabelece ser uma rua sem saída e de pouco movimento, ela ainda é utilizada como passagem devido a saída dos fundos de uma galeria local. Assim, mesmo com a realização de um churrasco, a passagem de transeuntes era constante sem nenhum constrangimento que, muitas vezes curiosos, observavam momentaneamente a dinâmica do churrasco antes de seguir com seus caminhos.

Esta dinâmica do churrasco, com mais bebida do que comida propriamente dita, me era um tanto familiar por ter o hábito de frequentar espaços onde a interação é também com "carne queimando" e uma sociabilidade aparentemente descontraída, mas embebida de regras e etiquetas. Assim como a já mencionada etnografia de Souza (2011) existem outros trabalhos que comentam sobre a dinâmica do churrasco. No trabalho de Pires (2010) com vendedores ambulantes nos trens da região metropolitana do Rio de Janeiro em perspectiva comparada com Buenos Aires, o autor compara, em um breve trecho, as dinâmicas de sociabilidade dos churrascos no Rio de Janeiro e os Asados Argentinos. Onde o primeiro, possui uma forma mais flexível de quem prepara a carne, não sendo exigido desta tarefa exclusividade de nenhum dos integrantes, onde todos ajudam e todos participam. Por outro lado, na Argentina, o assado é realizado com esmero por um dos participantes enquanto os demais permanecem sentados à espera da comida. De acordo com o trabalho de Pires, o churrasco de "Choppinho" se deu nos moldes mais flexíveis e dinâmicos no sentido das regras de quem organiza e distribui a comida. Apesar de "Choppinho" ser o idealizador e o organizador do evento, ele não era o único responsável pelo preparo da carne. Os demais frequentadores tomavam turnos na grelha para que todos pudessem aproveitar do evento. As obrigações eram compartilhadas numa composição em que todos se sentem ao mesmo tempo responsável pelo churrasco, mesmo que não estejam diretamente envolvidos no preparo.

Além da etiqueta do churrasco, neste dia, duas coisas me chamaram a atenção de imediato. A primeira delas foi o encontro inusitado com os familiares de alguns dos jogadores, que até então nunca estiveram presentes na loja em nenhum outro momento. Sua presença era somente notada no plano discursivo. E em segundo o próprio fato da construção de um churrasco na frente da agencia por jogadores de corridas de cavalo, o que, até então, eu ainda não havia presenciado.

Geralmente, a realização do churrasco fica a cargo dos participantes mais assíduos do Clube da Bola Murcha que realizavam um churrasco com mesas e cadeiras espalhadas na calçada em geral pela comemoração do término de um dos campeonatos produzidos pelos seus integrantes. Assim, os integrantes do CBM geralmente realizam comemorações com churrasco com mais frequência do que os jogadores de turfe, embora, como no churrasco do "Choppinho", eventos de um grupo não excluem integrantes do outro. Entretanto, desta vez havia sido a primeira vez que eu estava presenciando algo com os jogadores da agencia organizaram um evento de tal porte.

Nos dias de reunião a agencia do Largo do Machado possui um público de jogadores relativamente fixo. Os mais assíduos chegam a estar mais de 12 horas por dia nos finais de semana, além de comparecer nas reuniões que ocorrem durante a semana. Entretanto, os respectivos familiares, principalmente as esposas, não apareceram em nenhum outro momento além do dia do churrasco. No evento de "Choppinho" ficou em evidência o papel dos familiares, o que até então somente surgia no âmbito discursivo dos jogadores. As famílias, mais especificamente as esposas, participavam da comemoração e que até aquele momento não se fizeram presentes neste espaço.

Por mais que não frequentem estes locais com seus maridos e pais, a todo o momento seu papel é revelado nos discursos dos jogadores, em ligações, mensagens telefônicas, histórias e piadas. Exemplifico com a fala do jogador "Cabeleira", um dos que recebe diariamente e com grande frequência ligações de sua filha dando sempre a mesma resposta:

- Agora não posso minha filha, papai tá jogando.

Desligando em seguida e voltando ao jogo. O mesmo ocorre com o jogador "Choppinho" que eventualmente checa seu aparelho celular e comenta em voz alta pra todos:

- Caralho! Minha mulher quer que eu volte pra casa as cinco horas! (...) mas vou voltar só as oito, ainda tem muita corrida hoje!.

Ao longo do dia é possível escutar diversas indagações quanto ao posicionamento da família à frequência, tempo e dinheiro gastos nas corridas. Entretanto, por mais que fisicamente não estejam presentes, a figura da mulher, mais precisamente das esposas torna-se um dispositivo de controle utilizado pelos jogadores para mediar seus próprios

excessos impondo limites de frequência, tempo e valores monetários gastos nas casas de aposta. Isso se evidencia nas constantes indagações de "Cabeleira":

- Porra, se eu gastar mis um centavo hoje aqui a minha mulher vai me botar pra fora de casa.

Caso algum dos jogadores assuma abertamente que não poderá comparecer a próxima reunião ele é indagado e coibido com olhares coercivos pelos demais, impondo uma obrigatoriedade na permanência e evidenciando uma cumplicidade entre todo o grupo. Assim, a utilização da vontade da esposa ou da família recai como uma cartada infalível contraria a "obrigatoriedade" da permanência.

Ao longo das conversas, e até mesmo nas entrevistas realizadas, ficou evidente uma incompatibilidade no gosto dos jogadores pelos cavalos que na maioria das vezes não é compartilhado pelos demais membros de suas famílias. Relato aqui as narrativas de Choppinho:

- Minha mulher não gosta disso aqui não, mas ela me conheceu eu já era apaixonado por isso aqui. Levei ela pro Jockey várias vezes quando a gente namorava. Não vou mudar só por capricho dela agora que eu tô velho. Quando vem encontrar comigo ela não chega nem na esquina. Eu que tenho que ir encontrar com ela. Mas eu não posso fazer nada, ninguém mandou ela casar comigo.

Já o jogador Paulinho conta:

- Eu sou viúvo, mas minha mulher quando era viva não gostava não. Meus filhos que odeiam isso aqui. Não podem ouvir falar de corrida de cavalo que eles ficam putos. Quando eram pequenos eu levava eles pro Jockey pra ficarem de castigo.

Dando risada ele continua:

- Eles ficavam injuriados comigo.

Assim, a utilização discursiva da agencia da esposa e da família, que é reconhecidamente contrária a prática das apostas, se apresenta como um dispositivo discursivo de sobreposição da motivação da ação. Pois a coerção simbólica do grupo cria uma obrigação ao jogador de permanecer nas corridas até o último páreo. As opiniões

contrárias, críticas sofridas por parte das famílias aos apostadores faz parte de um consenso entre todos. Deste modo, a sobreposição da vontade da família a do próprio jogador funciona como um dispositivo discursivo que o exime de culpa por ter que se ausentar antes do final da reunião, ou por não poder comparecer nas próximas.

Assim como a saída antecipada da agencia credenciada, a falta em algum dos dias é sempre atribuída a vontade da família sobre a do jogador. O jogador "Cabeleira" costuma afirmar para o grupo:

- Amanhã eu não vou vir não, prometi ir na Barra com a minha mulher.

Mesmo que não estando presentes fisicamente os jogadores impões agencias de suasesposas sobre as suas. O jogador "Cumprido", que costuma passar os meses de dezembro e janeiro viajando, complementa:

- Eu vou passar dois meses naquele lugar lá [João Pessoa]. Não quero nem saber, vou beber todo dia e só ficar com a perna pro alto. Não consigo assistir a uma corridinha só porque o meu cunhado é um fudido e não tem Net<sup>95</sup> nem nada. Vou pra lá só porque minha mulher fica me enchendo o saco pra ir, se dependesse de mim não ia não.

De origem nordestina, "Cumprido" viaja com frequência para a Paraíba, seu estado de origem, e suas idas ao nordeste são sempre acompanhadas de uma série de críticas e reclamações quanto ao período em que estará fora da cidade e ficará impossibilitado de jogar.

Por outro lado, no evento de "Choppinho", a participação das esposas (pelo menos de parte delas, aos que não são solteiros ou viúvos) deixa de ser oculta e foram alguns poucos dias em que as famílias estavam presentes do dia de corrida. Como a dinâmica do churrasco se dava na calçada em frente, esposas e filhos permaneciam atentos aos movimentos dos jogadores, entretanto sem se aproximar da porta de entrada da agencia. O posicionamento e a postura dos não *habitués* das corridas era evidente quanto a distância tomada da entrada da agencia. Em nenhum momento os familiares se aproximam da casa de apostas. Sua atuação no dia se dava exclusivamente a participar do

<sup>95</sup> A TV Turfe é televisionada pelo canal 13 da NET no Rio de Janeiro.

churrasco. A casa de apostas permanecia como um "terreno proibido", principalmente às esposas. Da mesma forma que o seu controle aparentemente desaparece, pois, os jogadores não mais se preocupavam com o tempo permanecido no espaço. Ficavam as voltas com as corridas e com o churrasco buscando aproveitar as duas situações. Apesar da frequência na agencia credenciada nos dias de churrasco serem menores, devido a interação com os 'não apostadores', eles [os apostadores], não deixavam de apostar em páreos esporádicos. Apesar de não realizarem jogos na totalidade de páreos, o jogo não foi deixado de lado. Sempre que possível um dos jogadores participantes do churrasco entrava na agencia para um dos páreos. Apesar disso, a complementariedade entre o churrasco e as apostas permitiam uma flexibilização no controle familiar, que se situava velado pela presença das esposas e filhos, deixando de ser explicitado no discurso dos jogadores como de costume.

O churrasco como um evento possibilitou a inserção de familiares por se tratar de um evento proporcionado por "Choppinho". A esposa do jogador João afirmou:

- Eu não vim jogar essas coisas ai, vim só pra prestigiar o Choppinho, que é meu amigo e eu gosto muito dele, e não é todo dia que se ganha isso ai que ele ganhou semana passada!

Os ganhos referidos pela esposa de João não se tratavam de ganhos convencionais. No dia do churrasco foi a primeira de muitas vezes em que escutei a história do feito de "Choppinho". Na semana que antecede o churrasco, "Choppinho" escreve seu jogo de acordo com o seu estudo e resolve apostar na modalidade de *superbetting*<sup>96</sup>. Que além do prêmio ganho no rateio é garantido pelo JCB um adicional de 20, 30 ou até mesmo 40 mil reais ao(s) ganhador(es). Segundo ele, os vencedores dos dois primeiros<sup>97</sup> páreos eram facilmente observados por qualquer jogador. Apesar disso, para ele não estava claro, entretanto, o terceiro e último páreo da disputa, que possuía um maior número de cavalos com chances equivalentes de vitória.

\_

 $<sup>^{96}</sup>$  As modalidades de aposta, incluindo a acumulada especial Superbetting estão definidos em anexo.

<sup>&</sup>lt;sup>97</sup> Os dois primeiros páreos do *superbetting* são o ante- penúltimo e o penúltimo páreos do programa respectivamente. Os limites para o pagamento dos prêmios das acumuladas especiais (*Pick 7, Betting 5* e *Superbetting*) são de R\$3.000,00 para as corridas da Gávea. R\$2.000,00 para as corridas de Cristal, São Paulo e Paraná. Acima destes valores, pagamento em cheque, nominal ao apostador, a ser emitido no primeiro dia útil posterior à reunião.

Não era certo, ali tinha muitos que poderiam ganhar.

Dizia "Choppinho". Apesar da insegurança com a aposta do último páreo, ele *crava*<sup>98</sup> no seis. E uma semana após a vitória "Choppinho" ainda com a voz ainda emocionada relata a sua vitória:

- Você tinha que ver, foi na reta! O seis *atropelou*<sup>99</sup> o três e eu já chorava! Afinal, não é todo dia que a gente ganha 36 mil! O pessoal já me jogava pra cima e gritavam. É, eu que sou magrinho, eles me pegaram, e ficaram ali me jogando pro alto e gritando! 'Tava em êxtase! Os caras também 'tava muito empolgados! Quando acabou o Três [que tirou em segundo lugar] "reclamou"<sup>100</sup> do seis. Falei pronto. Danou tudo. Foram dez minutos! Geralmente uma reclamação não passa de dois ou três minutos. Fiquei tenso demais! Trancadinho! Mas no final deu tudo certo. [Completa "Choppinho" com um alivio em sua voz]

A vitória de "Choppinho" foi sentida e comemorada na loja por, praticamente, todos os jogadores. A mobilização pelo seu grande feito foi tamanha a ponto de todos, até mesmo os jogadores com pouca intimidade foram parabeniza-lo com salvas de palmas e gritos, o que contribuiu com o estado de euforia instaurado no local. A lógica da vitória é refletida na postura dos apostadores e evidencia a importância dada ao ganho de quem quer que seja, mesmo que ela venha para um de seus companheiros de jogo. A comemoração e a retribuição por parte do ganhador para com o grupo é algo que não é exigido ou explicitado. Apesar disso, quando ocorre uma grande vitória, como no exemplo do churrasco de "Choppinho", uma forma de comemoração é esperada pelo grupo, podendo ela ser de diversas formas: um churrasco, uma bebida, o pagamento de velhas dividas ou até mesmo o empréstimo de dinheiro para eventuais jogadores. No sentido mais clássico

<sup>.</sup> 

<sup>&</sup>lt;sup>98</sup> Cravar é a expressão quando o jogador joga para acertar em primeiro lugar, e é equivalente a jogar na *exata simples*.

<sup>&</sup>lt;sup>99</sup> Atropelar é o nome dado pelos jogadores ao cavalo que na reta final ultrapassar os concorrentes que estão na frente e conseguir se consagrar vencedor nos momentos finais da corrida.

<sup>100</sup> As "reclamações" são comuns ao final dos páreos. Eventualmente são feitas por jóqueis, treinadores e proprietários que ficaram descontentes com o resultado da corrida. Em geral se fundamentam em uma postura anti-esportiva e anti-ética que um competidor possa ter tido na pista ao longo da corrida. Quando ocorrem reclamações os juízes de corrida se reunirão para deliberar o resultado final. Caso uma reclamação se apresente procedente, o cavalo reclamado será rebaixado para a última colocação do páreo.

'maussiano' (2003) nos grupos das agências credenciadas existe um sistema de retribuição de dádivas com a correlação entre a vitória individual e os ganhos coletivos impondo uma obrigatoriedade implícita para que os ganhos sejam retribuídos.

As prestações com dinheiro de jogo voltadas aos que frequentam a agencia evidencia que o ato de jogar não se trata de uma individualidade pura, mas, pelo contrário é reflexo da cumplicidade entre os jogadores. Os gastos pecuniários com a compra de presentes, a produção de um churrasco ou empréstimos, reforçam os vínculos e hierarquias entre bons e maus jogadores. Assim, os "bons jogadores" não são somente aqueles que tem uma boa avaliação para as corridas, que entendem as nuances do jogo e que sabem ganhar, mas, além disso, sabem retribuir informações, pagar suas dívidas e manter o autocontrole a partir de suas capacidades financeiras. A realização de um evento, como o churrasco, é uma expressão máxima de prestigio auferida a um jogador. Realizar um evento para que todos possam consumir a vitória, os conhecimentos e a sorte atrelada ao jogo ganho em conjunto.

Esta relação de reciprocidade nas apostas realizadas nas casas de jogo não se explicita apenas em grandes ganhos com a realização de grandes eventos. É comum um ganhador com menor valor monetário retribuir a torcida e aumentar o seu prestigio de bom jogador com a compra de bebidas, comidas como pequenos lanches e até mesmo, como dito anteriormente, com o empréstimo de quantias de dinheiro elevadas a alguns dos jogadores. O caso de Oliveira exemplifica este ponto em menor escala.

No dia estava uma grande expectativa no ar. O assunto da expectativa era o retorno de Oliveira que estava prestes a chegar na agencia. Já havia corrido os quatro primeiros páreos no dia e Oliveira havia ganhado o *Pick 3*<sup>101</sup> logo de cara. Os demais estavam na expectativa da promessa feita por ele aos amigos mais chegados. Promessa esta que consistia em trazer uma garrafa de Whisky Jhonny Walker "Red Label" 8 anos para comemoração. A primeira vista da figura magra de Oliveira ao dobrar a esquina e ele é logo saldado por todos os que se situavam do lado de fora da agência.

– Aeee Oliveira! Demorou heim rapaz! Já estou de bico seco!

\_

<sup>&</sup>lt;sup>101</sup> Como ressaltei anteriormente, as modalidades de jogo estão expostas em anexo.

Os copos de vidro já estavam separados para a ocasião em cima da mesa. Antes dele chegar, o jogador Beto já havia providenciado com o bar da agencia:

- Whisky não se bebe em copo de plástico. Patrícia! [gritando para a mulher que trabalha no bar dentro da loja] traz uns copinhos de vidro lá pra gente!.

A garrafa chega e Oliveira enche os copos. Uns com e outros sem gelo. Até mesmo jogadores que não possuíam intimidade congratulavam Oliveira, que, agradecia e automaticamente oferecia um copo de sua bebida. Sentado à mesa, Oliveira reconta sua vitória aos que acabaram de chegar, o que se repetiu ao longo de todo o dia para qualquer um que chegasse. Após o feito, Oliveira já não se mostrava mais tão interessado em apostar. A comemoração com os demais era o suficiente para ele. O jogador "Verdura", percebendo o alto nível de alegria de Oliveira brinca:

- Tá até com a perna tremendo, cuidado com o coração Oliveira! Só tá acostumado a perder, nem sabe o que é ganhar!

A brincadeira tira algumas risadas dos demais presentes, mas Oliveira não se incomoda e continua a narrar a sua vitória para o boleiro Ivan, que apesar de ter estado presente o tempo todo, inclusive durante a vitória, escuta pacientemente mais uma vez a história da vitória recém consagrada. Após o fim da garrafa, mesmo vazia, permaneceu na mesa ao longo de todo o dia, como um totem representativo da vitória marcante.

No caso de Oliveira, a vitória não levou a elaboração de um grande evento como um churrasco, mas foi significativa o suficiente para que ele retribuísse sua vitória com os demais na compra de uma garrafa de whisky que foi consumida rapidamente.

As vitórias geram histórias que são equiparadas a grandes feitos e que serão recontados por seus protagonistas a todos ao longo de várias semanas, enaltecidos e celebrados e seus feitos são contados por todos<sup>102</sup>. Assim, nos dois exemplos narrados, tais feios foram recontados por tanto "Choppinho" como Oiveira diversas vezes inclusive aos que

-

<sup>&</sup>lt;sup>102</sup> Assim, metaforicamente comparando com um guerreiro primitivo, que ao ter sucesso em um combate, o jogador vencedor se torna alvo de celebração de todo o grupo, mesmo que os demais presentes não tivessem envolvimento direto na ação. Ver: (CLASTRES [1980], 2004 p.256)

estavam presentes durante a situação. Ou em outros momentos eram celebrados pelos demais jogadores que narravam tais situações com orgulho e admiração pelos jogadores.

Deste modo, não menos importante que esta "obrigação" de dar parte de seus ganhos como forma de retribuição, os exemplos que causam conflitos e rupturas entre os participantes do jogo são muitas vezes aqueles em que esta lógica de retribuição dos prêmios é rompida. Aceitar participar do churrasco, ou beber o whisky são formas que os demais reconhecem o prestigio do ganhador. A recusa ou o negligenciamento em compartilhar geram desconfortos podendo até mesmo gerar rupturas temporárias na relação entre alguns jogadores.

A exemplo disso, cito o caso do jogador "Kaka". Algumas semanas após o primeiro churrasco de "Choppinho", "Kaka" consegue uma vitória no bolão acumulado de Ivan e se predispôs a realizar um evento nos moldes de produção do churrasco de "Choppinho". A promessa foi realizada perante o grupo diversas vezes, entretanto, ao perceber o nível de organização demandado para a produção do evento, "Kaka" tenta passar a responsabilidade para "Choppinho" que recusa a tarefa de organizador:

- Pô! Só porque eu fiz o meu churrasco um pouco antes eu vou ficar fazendo pra todo mundo?! Aluguei mesa, cadeira, comprei carne, refrigerante e cerveja. Dá um trabalhão. Ele acha o que!?, que eu sou babazinha dele pra ficar cuidando disso. Se ele quiser fazer ele que tome as providências. Se não fizer que se foda, não e problema meu.

A displicência com que "Kaka" conduziu a situação gerou um desconforto entre os demais. Não apenas pela falta de comprometimento que inviabilizou o churrasco, mas principalmente pela quebra na promessa auferida a seus companheiros. Que gerou expectativas que foram frustradas.

Já o jogador "Verdura" é outro que constantemente comenta em realizar um possível evento nas proporções do churrasco realizado por "Choppinho", caso tenha um grande êxito nas corridas. Entretanto, sempre que mencionava essa possibilidade, "Cabeleira" retrucava aos gritos:

- Mermão, tu tá sempre fodido, não ganha nem uns trocados pra voltar pra casa, quer fazer churrasco com que milagre?! Vai rezar pra nossa senhora pra te dar algum dinheiro? Ou vai ganhar na Mega Sena? Só assim tu bancar um churrasco aqui pra galera.

A fala de "Cabeleira" explicita que ao mesmo tempo que a produção do churrasco gera um prestigio ao vencedor, ele também demanda que o vencedor seja detentor de um prestigio inicial<sup>103</sup>. Assim, por ser reconhecido como alguém que não entende de cavalos, "Verdura" não teria condições, aos olhos dos demais, de produzir tal evento. Por outro lado, "Kaka" possui o prestigio e adquiriu recursos financeiros com ganhos de jogo para a produção. Apesar da promessa inicial o seu descomprometimento gerou comentários insatisfatórios pelo grupo devido a quebra na etiqueta dos vencedores. Assim, aos olhos dos demais jogadores são apenas os jogadores que têm prestigio de bom jogador e autossuficientes financeiramente que teriam as condições necessárias para distribuir a sua sorte com os demais.

Jogo de garanhão

Amigo eu nunca fiz bebendo leite Amigo eu não criei bebendo chá Eu sou da madrugada, me respeite Que eu sei a hora de ir trabalhar Toninho Geraes / Moacyr Luz (Toda hora)

As únicas mulheres presentes diariamente nas casas de jogo são as que trabalham ou no bar ou nos guichês de apostas. A dialética dos valores de gênero nas casas de jogo é quase caricatural, pois, enquanto homens jogam, mulheres trabalham estando assim em polos supostamente opostos. As mulheres neste espaço tornam-se um corpo estranho e são motivos de discussão quando extrapolam os limites arbitrariamente atribuídos por eles nas dinâmicas de sociabilidades dos jogos.

103 O prestigio dos jogadores e a produção de eventos comemorativos em sua homenagem podem ser também lidos atrayés da chaye do Potlatch analisado por Mauss (2003) onde valor e a qualidade dos bens

também lidos através da chave do Potlatch analisado por Mauss (2003) onde valor e a qualidade dos bens dados como presente são sinais do prestígio do homenageado. Originalmente o potlatch acontecia somente em certas ocasiões da vida dos indígenas. Em alguns casos, os bens eram simplesmente destruídos após a cerimônia como forma de demonstrar superioridade sobre os rivais.

Atentando aos discursos referidos as esposas ficou um pouco mais claro em que medida se estabelece o papel atribuído as mulheres nas dinâmicas dos espaços de jogo. Ao contrário do circunscrito dentro dos hipódromos, as agências credenciadas, se constituem quanto espaços a partir de uma construção de uma sociabilidade masculina similar as de outros espaços em meio urbano, como visto anteriormente no exemplo nas biroscas, bares e botequins. A liberdade do jogo nas ruas permite a possibilidade da criação de clube de jogos imiscuído com bebida barata e até mesmo a produção de eventuais churrascos, o que não seria permitido dentro da instituição do Jockey Clube que detém códigos de regras de conduta e de apostas a seus frequentadores 104. Já nas agências, a dinâmica muitas vezes se confunde com o espaço da rua e é organizado por jogadores e para jogadores, onde a presença de mulheres pode ser vista com estranheza. No discurso de Sandra, a gerente da agencia credenciada do Largo do Machado apresenta alguns motivos pelos quais existe essa distinção.

- Nossa, o que eu mais queria é colocar mais mulher aqui dentro, ficar aqui com esse bando de homem não é mole não.
- Mas por que você acha que não tem? [Perguntei].

Antes de obter a resposta o jogador "Choppinho", que participava da conversa interrompe em tom jocoso e com um volume de voz desproporcionadamente alto dando ênfase nos *palavrões*:

- É que esses filhos da puta só falam palavrão aqui! Ninguém respeita nada desse caralho!

Sandra, sem dar atenção à provocação continua:

- É que a mulher não gosta de jogo. Ela não se afeta por isso aqui como esses marmanjos, por isso que é bom botar mulher aqui pra trabalhar. Todo mundo sabe disso. Pode ver, em toda casa que você for vai ter mais mulher trabalhando do que homem.

Desde modo, os objetivos de se colocarem mulheres para administrar e trabalhar nas agências credenciadas está na crença de que elas não compartilham os mesmos códigos

-

<sup>&</sup>lt;sup>104</sup> Redigidas pelos: Regimento Interno do Jockey Club Brasileiro (dez, 1958), pelo Estatuto do Jockey Club Brasileiro e pelo Código Nacional de Corridas (CNC).

necessários para gostar do jogo. A sua fonte de motivação estaria em outra ordem que a dos homens apostadores. No sentido mais direto, o trabalho da Antropóloga Simoni Guedes (1997) em sua pesquisa com trabalhadores num bairro do município de São Gonçalo na região metropolitana do Rio de Janeiro traz a tona de maneira mais clara como se estabelece a segregação espacial e como se torna necessária como fonte de criação e legitimação de uma identidade masculina. Assim como ocorre nas agências credenciadas existe uma construção masculina em torno dos jogos correlacionando a forma ideal de apostador:

Na verdade, este clube de futebol local deve ser compreendido como a demarcação mais formal do espaço público como espaço de exibição e negociação da masculinidade. *Organizado por homens e para homens, inserese juntamente com bares e botequins, no território mais legitimamente reservado às interações masculinas que, comumente, só pode ser observado de longe pelas mulheres.* (...) disponíveis para eles quando se propõem a colocar em jogo bens, identidades e fatos (GUEDES, 1997 p.131)<sup>105</sup> [grifo meu].

A falta de mulheres "apostadoras" nas casas de jogo, assim como no Clube do Bola Murcha (CBM), pode ser comparada a uma exclusão que ocorre muitas vezes em dinâmicas apresentadas pela autora em bares e botequins que são construídos como espaços de sociabilidade masculina.

A antropóloga britânica Rebecca Cassidy (2002) em seu trabalho em Newmarket com a indústria do turfe inglês mostra que a exclusão das mulheres neste universo não se dá exclusivamente no âmbito das apostas como na própria indústria do turfe as mulheres são uma minoria significativa:

As corridas são controladas por homens, e esta situação se auto-perpetua. Por conseguinte, as mulheres nas corridas são muitas vezes vistas como estridentes e auto-confiantes, e têm dificuldades de lutar contra esse viés (CASSIDY, 2002 p.35) [tradução livre<sup>106</sup>].

E no caso das agências, a junção do espaço do turfe com a dinâmica de botecos nas ruas criam espaços de sociabilidade masculinizada onde as mulheres:

(...) evitam a todo custo passar próximo do grupo .... Quando uma intrusa invade o espaço, é intimidada e coagida a sair do espaço. Neste convite de

\_

<sup>&</sup>lt;sup>105</sup> Apesar da distância temporal entre a pesquisa da autora, a temática ainda se demonstrou altamente atual, e suas reflexões se apresentaram relevantes para a compreensão desta pesquisa.

<sup>&</sup>lt;sup>106</sup> "Race is controlled by men, and this situation is self-perpetuating. Accordingly, women in racing are often perceived as strident and self-assured, having struggled against this bias" (CASSIDY, 2002 p.35).

retirada, os meios podem ser piadas indecentes, contadas em voz alta, e uso de palavrões e/ou gestos bruscos (SOUZA, 2011 p.28).

Outros autores como o exemplo de VELASQUEZ (2014), que ao realizar um trabalho com apostadores dentro do hipódromo da Gávea aponta para essa questão a partir da chave identitária, ou de uma "identidade turfista". "Ser turfista implica em características masculinas ou masculinizantes que para uma mulher possa participar precisa se tornar, em "gênero", um "igual" – turfista" (VELASQUEZ, 2014 p.20).

Neste ponto, por mesmo que se possa afirmar em uma suposta identidade turfística, ou identidade de apostador de corrida de cavalo, nas casas de apostas ela necessariamente derivada a partir de um tipo masculino. Apostadores jogando entre si, se desafiando, assumindo riscos e negociando bens e valores, o fato de serem do mesmo sexo contribui com a coesão ao grupo. Em defesa de Velazques talvez se possa pensar nos hipódromos como espaços relativamente extensos, onde exista uma maior diversidade de grupos distintos e que não passem por interações constantes entre si. Assim, se poderia pensar em uma normalização da presença do tipo feminino nos hipódromos, embora que em uma escala muito inferior do que do público masculino. Entretanto, no caso das casas de apostas há um condensamento de toda essa diversidade de grupos em um espaço muito mais restrito e reduzido. Esta restrição espacial acaba por não comportar alguns dos grupos presentes no JCB, principalmente como a família e as mulheres.

Independente da identidade de gênero a presença do sexo feminino ainda é tratada com estranhamento e repulsa. Ser do sexo feminino nesse caso importa. Apresento o caso de "Tereza<sup>107</sup>" a única apostadora que esteve presente em um breve período de tempo na agência do Largo do Machado. Homossexual assumida, com uma postura masculinizada, Tereza buscava discutir seus conhecimentos de cavalos em nível de igualdade com os demais. Entretanto, a medida que seus argumentos referentes a um determinado páreo ou cavalo ganhavam força, cresciam igualmente as provocações e piadas ofensivas a seu respeito. A desqualificação e deslegitimação de seus argumentos acabava sempre na chave de sua sexualidade. O debate referente aos cavalos eventualmente era

<sup>107</sup> Por não saber o nome da jogadora, evitei adotar um dos apelidos que lhe foram atribuídos pelos demais jogadores. Dentre os quais eram: "Sapatão", "Big-Foot", "cola-velcro", "sapata" e entre outros. Entretanto, a maioria dos apelidos eram enunciado na sua ausência. O fato de ser homossexual era também posto em evidência e recorrentemente questionado com um discurso da falta. Que segundo eles, faltou-lhe homens com potências sexuais equivalentes "as deles" que à fizessem gostar do sexo oposto.

reconfigurado ao ponto de ser interrompido de uma vez por todas com argumentos de autoridade do tipo:

- Eu pego mais mulher do que todos vocês ai juntos! Me garanto tanto aqui [nas corridas] quanto lá fora!

O fato de ser homossexual ampliava o leque de piadas machistas e o seu eventual sucesso no jogo era desqualificado como um acaso excepcional ou um golpe de sorte pontual. Deste modo, por mais que Tereza venha a partilhar de certos códigos presentes entre os jogadores, inclusive gostos e desejos sexuais, o fato dela ser do sexo feminino a impede de ser tratada com igualdade. O reconhecimento de "turfista" não se trataria nos mesmos moldes que os demais pelo fato dela ser mulher. A presença feminina exige uma postura ativa e a imposição necessária para sua permanência, sem se deixar cair na defensiva, replicar as ofensas com ofensas maiores. A antropóloga Rebecca Cassidy (2002) aponta para essa rotulação de mulheres que porventura se insiram no ambiente do turfe: "Previsivelmente, os homens poderosos na indústria de corrida são muito cuidadosos com as mulheres bem sucedidas, rotulando-as de 'duronas' e, em particular, "não femininas" (CASSIDY, 2002 p.35) [tradução livre<sup>108</sup>].

Assim, acredito que a coesão existente no grupo de jogadores turfistas não se dá a partir de uma relação de "identidade turfista". Onde a potencialidade de igualdade atravessa a chave do sexo, especificamente o masculino. As casas de jogo seriam espaços dotados de princípios masculinizados e masculinizantes, espaços de relacionamento de/entre homens.

São, assim, espaços de relacionamento entre homens e, como tal, têm importância pelo simples fato de serem demarcados pois indicam uma forma determinada de pensar a relação entre homens e mulheres, objetivando não apenas a sua construção relacional, o dado elementar de qualquer elaboração sobre os sexos, mas separando o terreno, tanto simbólico quanto físico, dentro do qual os homens se co-produzem e se reproduzem, produzindo novos homens. (GUEDES, 1997 p.132).

A separação deste terreno físico e simbólico reforçam valores e moldes de sociabilidade masculinos. Deste modo, o espaço masculinizado criado nas casas de jogo estabelece uma dinâmica de sociabilidade que pode ser dotada de padrões e interações dominados por homens, onde se constrói um discurso de exclusão da participação das mulheres. Alguns

<sup>&</sup>lt;sup>108</sup> "Predictably, powerful men in the racing industry are very wary of these successful women, labeling them 'barsh' and in particular, 'unfeminine'"

autores enxergam estes locais como espaços de *homossocialidade* (SEDGWICK, 1985) que marca a saturação da lógica da identidade e que traz de volta, empiricamente, a importância do sentimento de pertencimento a um lugar, a um grupo, como fundamento essencial de toda vida social.

Quando uma mulher permanece dentro do grupo, ela é coagida a lidar com a dinâmica do grupo de apostadores regulares aprendendo a lidar com a sexualização do humor e a exposição da intimidade. Como afirmei anteriormente as únicas mulheres que foram presenciadas rotineiramente dentro da agência do Largo do Machado foram Sandra, Ivana e Patrícia<sup>109</sup>, e todas trabalhavam de uma forma ou de outra para o funcionamento das apostas. Sandra, a gerente da agência, responsável pela coleta de apostas no caixa e por cuidar e administrar a aparência estética da loja conhece todos os fregueses regulares. Seu trabalho consiste em organizar e administrar praticamente todos "os detalhes da casa". Nos dias de corrida, ela chega mais cedo e abre a agencia credenciada sendo um dos responsáveis pela limpeza, organização do mobiliário e pela gestão do espaço; preparando a casa para o dia intenso de coleta de apostas. Deste modo, ela é a figura responsável de impor a ordem "nos marmanjos" como costuma dizer. De certa maneira ela se assemelha a uma matrona que dá ordens, cuida e organiza a casa para os jogadores. Quando não está coletando apostas dos jogadores aficionados, desloca-se para o lado de fora para fumar seu cigarro costumeiro. Naquele local era possível encontrar com ela sem atrapalhar o "serviço".

Neste espaço masculinizado, como as casas de apostas, as mulheres que trabalham são também alvo de constantes provocações com palavrões e assertivas sobre sua sexualidade. Apesar do respeito advindo de seu cargo de gerência, Sandra não está eximida de receber piadas e provocações sexuais.

Um breve exemplo da maneira como Sandra mantém seu respeito é através da resposta direta à tais brincadeiras e provocações. Narro aqui um trecho ocorrido no espaço da agencia em meio a vários apostadores enquanto que ela, única mulher presente, participava da discussão. No momento, Sandra reclamava abertamente de maneira jocosa e provocativa sobre o ambiente, os apostadores e de seu trabalho:

<sup>&</sup>lt;sup>109</sup> Nas Agências de Copacabana, Bairro de Fátima e CODERE S.A. no cento da cidade as operadoras eram também todas mulheres, embora não se tenha conseguido interação suficiente com elas devido a alta demanda de trabalho gerada pelos jogadores que se dirigiam para o caixa da loja constantemente para anotar, mudar e receber prêmios de apostas.

- Eu quero mesmo é me aposentar e largar isso tudo [o trabalho na agencia] de vez, eu não aguento mais vocês não, são sempre a mesma coisa, não sabem fazer nada a não ser jogar nos cavalos!"

O jogador "Kaka" interrompe de imediato e retruca:

- O que eu mais quero é conseguir uma aposentada rica assim pra mim!

Levando todos aos risos e deixando Sandra levemente desconcertada, que retribui de imediato:

- Eu lá vou querer um velho que fica o dia todo aqui! Se tô falando que quero sair daqui é pra conseguir um homem rico e que gaste o dinheiro comigo e não fiquei que nem vocês, que gastam tudo que tem e não ganham nada. Deus me livre!

A resposta rápida e de tom provocativo e na ponta da língua, faz com que os apostadores presentes deem risadas, mas cessam momentaneamente futuras provocações nesse sentido. Como afirma Miguel Vale de Almeida (1996) com relação a estas constantes provocações em espaços de interação masculino se tem na resposta rápida uma das formas basilares de interação:

Provocar os outros pondo em causa a sua masculinidade (...) testando sua capacidade de responder ainda melhor a sua perspicácia verbal, a capacidade de réplica, o relato de proezas, a predominância da ênfase (*sic*) do narrativo sobre o conteúdo explícito, [tais] artes ... se treinam ali. (ALMEIDA, 1996 p.189-190).

Do mesmo modo que os jogadores atribuem um nível de seriedade para as corridas e cavalos, estes tornam-se fontes para constantes trocadilhos que são utilizados também de maneira provocativa. A relação de jogadores nas casas de aposta é dotada de uma linguagem de excessos: aquela que exacerba as proezas sexuais recheados de trocadilhos referente ao cavalos, zoofilia e metáforas com as corridas. O boleiro Ivan, que é caçoado não apenas por Verdura é constantemente alvo das provocações neste sentido.

- Eu entendo tudo de garanhão! Não tem ninguém aqui que saiba mais do que eu!

Falava Ivan e que gerou automaticamente entreolhares com sorrisos maliciosos dos demais jogadores que participavam da conversa. Irônico, o jogador Beto concluiu:

- Isso é uma grande verdade, não tem ninguém que saiba mais de garanhão do que o Ivan. Ele faz um espermograma de graça pra qualquer garanhão que chegar, sabe dizer de qual família é só sentindo no gogó!

Outros continuavam a se divertir e a fazer chacota de Ivan. "Ivan adora um garanhão correndo atrás dele! Nunca vi gostar tanto de pica de garanhão no rabo!!" A desatenção da fala de Ivan o transformou no próximo alvo das brincadeiras do grupo. Ivan sem perceber não se atentou aos possíveis trocadilhos existentes entre o garanhão, o animal, e o "garanhão" como um referente símbolo de virilidade e masculinidade atribuído também a certos homens.

Por detrás da construção desta provocativa metafórica há a intenção incomodar o outro a partir da imagem do grotesco que escapa do "cotidiano". Eventualmente piadas que remetem ao sexo com animais (principalmente cavalos machos) são pontuais e direcionadas a outro de forma acusatória e a representação do grotesco é utilizado como um signo-chave do humor.

Como mostra a antropóloga Maria Elvira Díaz-Benítez<sup>110</sup> (2011) o sexo com animais é um tema sensível porque permanece nos interstícios, nas fronteiras do que se considera sadio, nos limites da sexualidade. A forma acusatória empregada aqui serve para chocar os limites da moralidade coletiva se valendo do estigma atrelado a prática de sexo com animais extrapolando a relação considerada sadia com o animal.

Falar de sexo com animais é uma categoria acusatória pondo em dúvida a sexualidade do outro jogador a partir da inversão dos binômios: homem/mulher e ativo/passivo, onde a acusação do outro se encontrar no papel de passividade na relação com o animal. Ao se tratar de uma acusação de sexo com animais há uma dupla inversão, a que humaniza o animal e a bestializa o homem. Aproveitando-se do estigma de que humanos com o exercício dessas práticas se tornam (e são percebidos como) menos humanos.

Entretanto, mesmo Ivan sendo um dos principais alvos de provocações e chacotas, seu trabalho de boleiro, adquire um nível de respeitabilidade elevado adquirindo um grau de

casuais. Ver: (DIAZ-BENÍTEZ, 2011 p. 257)

.

<sup>&</sup>lt;sup>110</sup> A autora remete a metáforas referentes as relações e práticas entre homens e animais e que são utilizadas também em contexto sexuais. Como por exemplo a palavra *barebacking*, de origem hípica e que significa "montar no pelo" e que faz referência atualmente à prática intencional e contínua, própria de homens que têm relações sexuais com outros homens, sem o uso de preservativos durante o sexo anal com parceiros

intimidade com a maioria dos frequentadores. Por mais que a maioria dos fregueses se sintam a vontade para caçoar de Ivan, eles buscam manter um nível de respeitabilidade pelo seu controle e gestão de uma das modalidades de jogo mais populares na casa.

Os enunciados, provocações e trocadilhos de animais utilizados como referências são também usualmente relacionados como fontes metafóricas para a representação das performances sexuais. Assim como o fez o jogador Cumprido:

- Vou sair com uma namorada nova. Mas eu já tô velho, né? Qualquer coisa eu tomo um Lasix (remédio popular utilizado no turfe) que eu consigo cavalgar a noite toda!.

Na fala de Cumprido fica claro a referência metafórica dos efeitos do remédio associado pelos apostadores como um facilitador ou um contribuinte para um bom desempenho nas corridas a um bom desempenho sexual comparando o remédio de cavalo aos estimulantes sexuais. Da mesma maneira que o próprio ato sexual em si fica atrelado a prática de montaria "cavalgando" a mulher.

Desta forma, jogadores de turfe, quando muito, lidam com mulheres apenas como organizadoras das casas de apostas. Uma boa metáfora para a relação existente de um pertencimento da mulher no âmbito domiciliar com a separação do terreno físico e simbólico entre os sexos reforçando valores e moldes de sociabilidade masculinos.

## Brincadeira sisuda

As casas de apostas podem ser enxergadas sob o aspecto do lazer onde o humor, a brincadeira e a chacota atuam como base nas relações do grupo. Espaços onde pontualmente e alternadamente, certos jogadores serão tidos como principais alvos das chacotas e brincadeiras, cabendo a cada um a imposição de seu prestigio para sair da mira dos demais. Como apresentei anteriormente, sob certo ponto de vista as agências credenciadas apareceram como espaços mais multidimensionais, onde as interações masculinas são do tipo mais diversificado. Como afirma Guedes (1997):

Se são cotidianamente registráveis as exibições de sexualidade, mesmo entre os mais velhos, aproveitam-se todas as oportunidades que aparecem para

estabelecer a dúvida a seu favor, estas situações embora centrais diluem-se num fluxo contínuo de conversas e trocas, em que tudo, rigorosamente, pode ser negociado: posições politicas, interpretações religiosas, bens, versões de fatos locais e extralocais (...) (GUEDES, 1997 p.147)

A relação verbal entre os jogadores é extremamente provocativa e recheada de xingamentos e palavrões. Na observação de Machado da Silva (1978) na no trabalho com botequins é registrado a forma de interação onde a afirmação, mesmo que posta sob o ângulo da dúvida, não é questionada.

No botequim, embora sua definição cultural seja muito semelhante à do resto da sociedade, os fregueses se percebem muito distantes do "macho ideal". Seu comportamento concreto, salvo em ocasiões excepcionais, poucas vezes é referido àqueles valores que compõem a idealização da figura do "macho". (Todas as verbalizações, porém, dariam a entender o justo oposto: pelas conversas no botequim, dir-se-ia que o "machismo" é importante marco de referência na conduta concreta dos fregueses. Tal aparência decorre do fato de que existe um acordo tácito entre eles, no sentido de não duvidar das afirmações dos demais, embora haja uma consciência difusa de que, muitas vezes, tratam-se de mentiras, ou pelo menos, de grande exagero) (SILVA, 1978 p.102).

Do mesmo modo jogadores possuem limites de interação atribuídos nas dinâmicas de sociabilidades através das "gozações", brincadeiras provocativas que se inserem em um sistema de relações limitadas para os próprios frequentadores. A fim de evitar o conflito, "(...) a única obrigação é não ficar ofendido, desde que a brincadeira permaneça dentro das fronteiras estabelecidas pelos costumes" (RADCLIFFE-BROWN,1940 p.209)<sup>111</sup>

As provocações estabelecidas simetricamente<sup>112</sup>, isto é, de jogador para jogador estabelecem relações quando um se sente à vontade para provocar e ao mesmo tempo sede essa liberdade para outrem. A tomada de uma ofensa é muitas vezes evidenciada por

\_

<sup>&</sup>lt;sup>111</sup> No sentido oposto de uma relação contratual, as "Relações de Brincadeira" [Joking Relationship] apresentadas por Radcliffe-Brown trazem a tona uma relação de amizade e antagonismo entre clãs. Em um outro contexto poderiam gerar hostilidades, entretanto, este tipo de relação não expressa seriedade onde o desrespeito é permitido em determinados casos. "The relation between them is an alliance involving real friendliness and mutual aid combined with an appearance of hostility" (1940 p.199). Desta forma, as relações de brincadeira se estruturam como uma forma especial de aliança.

<sup>112</sup> A autora Simoni Guedes (1997) afirma que na interação onde existem situações onde se jogam com a dúvida sobre o comportamento de seus iguais em relação a um padrão de referência mútua, mas de modo simetricamente inverso, demonstrando as possibilidades do jogo. A isto a autora denominou de: "jogo da virilidade", uma relação entre "duelos verbais" e "acordos tácitos" implícitos. Onde no primeiro caso explicita-se a negação de certos padrões em verdadeiros "duelos verbais" e num segundo com um "acordo tácito" permitindo cada um enunciar-se o mais perto do padrão de referência que desejar sem ser contestado. O "acordo tácito" neste jogo, mantém a dúvida implícita, e possivelmente jamais formulada. Ambos se passam no mesmo campo de jogo onde o importante é deixar em aberto as possibilidades de que versões diferentes circulem.

tomadas de liberdade sem que se tenha sido cedida, ou de excessos na forma jocosa de interagir, que extrapolam e criam conflitos e rupturas.

Nas casas de jogo as provocações e brincadeiras podem ser resumidas ao pouco conhecimento do jogo, falta de dinheiro, sexualidade e trocadilhos referentes a homens e cavalos; muitas vezes inseridos também em contextos sexuais. Como afirma Cassidy (2002) com relação ao humor nas corridas:

O humor nas corridas é dominado por histórias que se relacionam com os percalços que se originam na tomada de riscos, um excesso de álcool, que potencialmente culminou com o comprometimento e a exposição, por exemplo. O humor é geralmente derivado de indiscrições de natureza sexual ou financeira (CASSIDY, 2002 p.39). [tradução livre<sup>113</sup>]

O dinheiro, ou a falta dele, estão ligados ao contexto onde as dinâmicas e motivações principais estão no gasto atrelados principalmente a produção de apostas. Assim, exemplifico com uma conversa entre os jogadores Beto e Cumprido neste sentido:

- Cadê o Gigante, não vai vir hoje não? Perguntou Comprido. Ele não vem porque 'tá duro!

Responde Beto de maneira irônica, e continua:

- Camarada não sabe jogar, fica gastando dinheiro todo. Dando dinheiro pro Jockey e financiando o turfe. Seria mais fácil ele pegar o salário dele e entregar de uma vez para o Jockey [Clube] e poupar todo esse trabalho!

No momento que Gigante retorna os demais perguntam sobre a sua situação financeira: "Ué, tu não 'tava duro? O que está fazendo aqui?". Ao perceber o tom provocativo dos comentários e perguntas "Gigante" retira de seu bolso um pequeno bolo de notas de cem Reais como resposta contrária a provocação de Beto. "Quem que está duro aqui?" Dizia ele brandindo o bolo de notas, fazendo sessar os comentários dos demais sobre o assunto. A provocação tomou como base a ideia de que no jogo, não ter dinheiro para jogar, denota uma falta de controle de suas despesas e consequentemente uma má apreensão do jogo, onde não ter dinheiro é ligado ao *status* de um jogador ruim. Consequentemente, um bom

<sup>&</sup>lt;sup>113</sup> Humor in racing is dominated by anecdotes that relate those mishaps which originate in taking risks, an excess of alcohol which culminates in potentially compromising exposure, for example. Humor is usually derived from indiscretions of a sexual or financial nature (CASSIDY, 2002 p.39).

jogador, seria aquele que não se permitiria ficar sem dinheiro para com isso continuar jogando.

A possibilidade de se brincar com o outro elevam o grau de intimidade entre os jogadores. Como afirma Geertz<sup>114</sup>, "ser caçoado é ser aceito" ([1973] 2008 p.187), e isto é tão verdade em Bali quanto numa credenciada do Jockey Clube.

(...) justamente o ponto da reviravolta no que concerne ao nosso relacionamento com a comunidade, e havíamos sido literalmente "aceitos". Toda a aldeia se abriu para nós, provavelmente mais do que o faria em qualquer outra ocasião, (...) certamente com muito mais rapidez" (GEERTZ [1973], 2008: 187-8).

A forma de ser caçoado varia de acordo com o contexto, como aponta Geertz, em Bali, o que é engraçado está na repetição da representação de um acontecimento. Para os apostadores das agências credenciadas, o "engraçado" muitas vezes se encontra no constante teste da capacidade de resposta, de levantar questionamentos sobre a sexualidade de outro ou sobre sua desenvoltura no jogo. O que é ou não engraçado e que se torna motivo para provocação está ligado diretamente ao desempenho no jogo.

No meu caso, foi possível perceber a fluidez com que o trabalho de campo se desdobrava a medida que eu sentia que brincadeiras e provocações eram feitas a meu respeito de maneira a tentar me deixar constrangido e sem resposta. Verdura, um dos que constantemente levavam as brincadeiras ao limite da irritabilidade (sendo protagonista das principais desavenças e conflitos) foi o primeiro que tomou a liberdade para si e evidenciou a minha presença como a de mais um que pudesse ser caçoado e vítima de suas provocações:

- Eu sempre quis arrumar um garoto pra mim! Olha Cumprido o garoto bonito que arrumei, é hoje que eu largo a minha mulher e faço a festa!

Brincava Verdura. Em outros momentos me apresentava como seu futuro marido ou namorado para jogadores que recém chegavam na loja de modo a me constranger. A princípio, senti dificuldades em elaborar uma resposta e apenas dava um "sorriso amarelo" às suas piadas e provocações. Por mais que, de certa forma, eu já dominasse os

\_

<sup>&</sup>lt;sup>114</sup> Clifford Geertz ([1973] 2008) apresenta sua reflexão com relação a mudança de postura dos aldeãs de uma comunidade em Bali após ele e sua esposa terem, assim como os seus nativos, fugido da polícia após uma batida em uma das rodas de briga de galo, muito populares na região. Após "agir como um nativo" a posição passa de "invisível" para a de um indivíduo aceito sendo alvo de constantes brincadeiras pelo grupo.

códigos de comportamento da necessidade de responder à altura. A tomada de liberdade de "Verdura" se apresentou de maneira precoce e foi evidenciado pelo meu constrangimento, pois os atores e o espaço ainda não me era familiar o suficiente. Neste sentido, é possível afirmar que as piadas nas casas de jogo devem se estabelecer no limite entre a brincadeira e a ofensa. Extrapolar esse limite com exageros ou utilizar determinados tópicos sensíveis a um indivíduo específico pode abalar uma amizade e até mesmo romper relações. Quando tal ruptura ocorre, os jogadores não mais terão a possibilidade de relacionar na brincadeira, apenas seriamente. Por outro lado, a manutenção das brincadeiras neste limite pode aproximar indivíduos fortalecendo as relações entre eles. No caso de "Verdura", após um breve período de familiaridade, passei a responder as suas provocações para que todos os presentes pudessem ouvir:

- Sai pra lá Verdura, olha o teu tamanho e a tua idade, todo mundo sabe que tu já não 'guenta' porra nenhuma, vai ficar querendo tirar onda pra quem?!

Após uma resposta rápida, na ponta da língua e em tom de superioridade, mas ao mesmo tempo sob a forma de uma brincadeira, "Verdura" se vê sem condições de seguir suas provocações na mesma linha argumentativa. O efeito da resposta gerou risos e novas provocações, mas agora tendo "Verdura" como o novo "alvo" do grupo. Meu antigo algoz, agora se torna vítima de suas próprias brincadeiras. Nenhuma ofensa é tomada e após alguns minutos de piadas e risos demais jogadores voltam-se para outros assuntos. Entretanto, sempre muito brincalhão, "Verdura" logo tratou de buscar outros para se divertir as custas e buscava outras vítimas para suas provocações. A postura de "Verdura", apesar do seu jeito excessivamente brincalhão, me remete a questão que eu, antes mesmo de me habituar ao campo, minha presença já estava "aceita" pelo grupo e virara alvo de brincadeiras e provocações.

A resposta dada no momento certo interrompe momentaneamente a continuidade das piadas e chacotas sobre um indivíduo. Entretanto, a falta de uma resposta satisfatória pode intensificar as brincadeiras sobre um dos presentes, assim como a visível irritabilidade de quem sofre pode incluir brincadeiras e comentários de jogadores que sequer estivessem participando da conversa. Era costumeiro ver uma suposta falta dessa "habilidade" quando o alvo das piadas era o Boleiro Ivan:

- Hoje eu vou lá pra Madureira [local de residência de Ivan]. Vamos ficar eu e Ivan lá o final de semana todinho debaixo dos lençóis, vai ser uma loucura danada. Né Ivan, vamos repetir aquele nosso final de semana romântico da semana passada?

Enquanto Ivan responde brincando, mas de modo a parecer irritado:

- Que isso 'Rapá'! Eu gosto é do mulheril! Presta atenção! Ôh! Verdura não enche meu saco! Eu gosto é do Mulheril, porra! Vai encher o saco de outro, porra!

Se demonstrando extremamente irritado Ivan consegue aumentar o número de algozes que, por ver o nível de agressividade dão continuidade as brincadeiras se divertindo com a irritabilidade de Ivan, estendendo a chacota por muito mais tempo. Esta forma de interação pode ser vista como uma desestabilização de um adversário em potencial pondo-o em uma situação de instabilidade e consequentemente ampliando para si um determinado *status* perante o grupo.

Entretanto, fazer provocações em excesso, ou não saber a hora de parar provoca uma ruptura na dinâmica e que pode gerar conflitos entre os participantes. "Porra Verdura, para com essa merda ai, já deu! "Esbravejava "Cabeleira" que costumava ter pouca paciência para as incessantes brincadeiras de "Verdura". Por não ter autocontrole e querer ser "engraçadinho demais", muitas vezes "Verdura" força uma interação indesejada, e com isso revertendo o papel almejado, de "engraçado" ele passa a ser o "chato", o "tolo", o "inconveniente" ou o indesejado. Existe uma temporalidade lógica do momento certo de se fazer piada e de se falar sério, principalmente se os páreos já estão na pista de corridas. Ao invés de produzir graça, ele pode inverter a situação produzindo hostilidade para ele próprio. Como nos mostra Miguel Vale de Almeida (1996), a arte de ser engraçado envolve um conjunto de habilidades que:

Contrabalançar a agressividade sexual e física através do ideal do *autocontrolo* (*sic*), da contenção das emoções exacerbadas, e também do *elogio do homem que tem graça*, ou seja, que tem o dom de provocar o riso, *sem ser por tolice* (...), mas antes pela habilidade em manipular metáforas, jogar com palavras, aplicar prevérbios a um contexto certo, contar anedotas e, nos casos mais prestigiados, com poesia. (ALMEIDA, 1996 p.1995) [grifos meus]

As interações entre os participantes estabelecem a existência de uma linha tênue entre o momento que se é permitido brincar e o momento que se trata algo com seriedade. Antes do início das corridas, nos intervalos dos páreos, e ao final da última corrida existe um maior nível de flexibilização onde se pode interagir de maneira provocativa com um maior grau de liberdade. Entretanto, momentos antes do início e durante os páreos pode causar desgastes, assim como, tomar a atenção ou atrapalhar a observação do andamento de uma corrida pode gerar conflitos e discussões verdadeiramente agressivas entre os frequentadores. Entretanto, jamais se tenha presenciado uma situação em uma agressão tenha ido as vias de fato. Por mais que constantemente seja afirmado que as corridas são "apenas uma brincadeira", um "passatempo" ou uma "diversão", o grau de seriedade embutido nesta atividade inviabiliza que alguém o trate com displicência ou levianamente.

Estas brincadeiras eventualmente causam conflitos entre os participantes. O tom jocoso que muitas vezes reveste estas conversas, não esconde o processo de negociação que está em jogo. Como afirma Simmel (1983), o conflito pode ser prejudicial para as partes envolvidas, mas não tem necessariamente o mesmo efeito no relacionamento total destes indivíduos. Onde uma certa quantidade de discordância interna e controvérsia externa estão organicamente vinculados aos próprios elementos que mantém o grupo ligado.

Toda a organização interna da interação urbana se baseia numa hierarquia extremamente complexa de simpatias, indiferenças e aversões, do tipo mais efêmero ao mais duradouro. E nesse complexo de esfera de indiferença é relativamente limitada, pois nossa atividade psicológica responde com um determinado sentimento a quase todas as impressões que vêm de outra pessoa (SIMMEL, 1983 p.7)

Assim, o conflito, quando aparente se apresenta como uma parte integrante e complementar da vida social, impedindo uma indiferença plena que romperia com a interação e desmantelaria o grupo social. Assim, o antagonismo possui um papel positivo e integrador nas disputas de jogo mantendo a fronteira entre a seriedade e o divertimento. O estímulo da chacota ao limite do conflito e da ruptura que evidencia um grau distinto de seriedade, onde o momento da brincadeira é restringido a certos momentos específicos e pontuais.

O extrapolamento deste limite é evidenciado na irritabilidade tornando-se o limiar do humor. Nas casas de apostas, brinca-se com tudo: desqualifica os demais jogadores, faz chacota, elaboram piadas sobre a sexualidade, mas não faz o mesmo quando o turfe está

envolvido. O grau de seriedade embutido nas corridas estabelece uma ruptura no comportamento engraçado e humorístico quando o assunto são as carreiras hípicas. A seriedade diminui o tom de brincadeira apontando para uma dinâmica onde os jogadores estariam presentes para jogar e não para se divertir. Neste ponto, o humor seria inserido em um segundo plano.

O prestígio entre os jogadores com as corridas advém sob diversas formas: dinheiro, prestígio e honrarias; que transformam os resultados em uma fonte das tensões. Recorrentemente acusado de ser uma mera diversão, as apostas no turfe imputam um grau de seriedade, pois explicitam confrontos e disputas diretas entre os participantes. Uma atividade onde os cavalos correm, mas os homens é que ganham ou perdem.

"Cala a boca que vai largar!" (Grito de jogador)

Conversas e brincadeiras estão constantemente presentes, entretanto, existem momentos de suspenção da dinâmica de relação usual e que, em certa medida, absorve a atenção de todos a um único foco. Estes momentos são justamente os breves minutos do desdobramento de um páreo, ou a corrida propriamente dita. Neste momento, vigilância dos apostadores se concentram no desempenho de "seus" cavalos. Momentos antes do início do páreo o jogador Paulinho grita chamando a atenção dos demais sobre o início da corrida: "Aí! Cala a boca que vai largar!".

O silêncio se instaura até que o locutor começa com sua tradicional frase de largada<sup>115</sup>: "Atenção!...foi dada a partida para o quinto páreo do programa...".Com a largada os jogadores se empolgam e aos berros começam a incentivar seus cavalos no desdobrar do páreo. Muitos gritam palavrões, outros apenas o número ou nome de um dos cavalos do páreo.

Ver: <a href="http://oglobo.globo.com/esportes/morre-ernani-pires-ferreira-voz-do-jockey-club-4339482#ixzz45vfCqNoT">http://oglobo.globo.com/esportes/morre-ernani-pires-ferreira-voz-do-jockey-club-4339482#ixzz45vfCqNoT</a>

1

<sup>&</sup>lt;sup>115</sup> Esta forma de começar a locução dos páreos foi elaborada pelo criador de bordões do turfe, Ernani Pires Ferreira, ex-jóquei e locutor que mais tempo esteve no cenário do turfe e transmitiu mais 71 mil páreos em sua carreira. No dia 17 de julho de 1983, entrou para o Guiness Book, o Livro dos Recordes, ao conseguir a incrível marca de 351,6 palavras por minuto.

- Vamo três! Vamo Três! Vai filhadaputa! Vai danada!...
- Cinco! Cinco! Cinco!...
- Vai Hendrix! Vai Hendrix!<sup>116</sup>...

Em meio ao aparente caos instaurado pela algazarra, o jogador João, sem tirar os olhos da tela e de seu cavalo, se mete no meio de um dos grupos de torcedores, e permanece gritando no máximo de suas capacidades pulmonares para seu cavalo. Em seguida, ainda com olhares fixos na tela, curva-se levemente para frente e com uma das mãos pretende segurar rédeas imaginárias e com a outra mão realiza movimentos semelhantes a um chicote, instrumento utilizado pelos jóqueis nas corridas. Com o corpo entortado, com uma das mãos levemente a frente de seu corpo enquanto a outra dá tapas em suas próprias nádegas, João movimenta-se como se estivesse trotando em seu cavalo fantasma. Em sua cavalgada imaginária, João chega a tirar a atenção de alguns dos jogadores do páreo que por alguns segundos esquecem de seus cavalos e dão risadas da situação instaurada pelo jogador. Por fim, escuta-se o narrador: "(...) e cruzam a faixa final!". Aos vencedores os louros de uma aposta bem realizada, aos perdedores, restam-lhes, xingamentos e frustração, mas sem deixar de continuar com a esperança de que virão páreos melhores no futuro.

A narrativa deste relato explicita a existência de uma profunda distinção merecedora de crédito quando a corrida é assistida nas casas de jogo, quando o televisor se torna o centro das atenções. Ao estudar torcidas de futebol em bares de Porto Alegre, o autor Édison Gastaldo (2005) aponta para uma "interação focada" quando os diversos participantes em co-presença imediata compartilham um alinhamento coletivo a uma mesma situação. Pautadas por uma performatividade e uma teatralização jocosa<sup>117</sup>.

"Mágico de Birigui", "Gato alado" dentre muitos outros. Cavalos de linhagens conhecidas podem também ser batizados com o nome do seu parente expoente, como no caso dos filhos de "Dancerman", batizado com o mesmo nome.

<sup>116</sup> A criatividade com a qual são batizados os cavalos de corrida produz uma variedade interessante de nomes dos mais diversos. Podem ser oriundos de: nomes próprios de pessoas, famílias, artistas, lugares, situações ou uma variação de todas estas. Podem também ser nas mais diversas línguas, em geral são: português, inglês, francês e italiano. Alguns exemplos de nomes são: "Vamos pra Dubai", Nana Neném", "Hard Core", "Vada a bordo", "José Cuervo", "Tamanduá", "Dimanche Matin", "Ativo Financeiro", "Mágico de Birigui", "Gato alado" dentre muitos outros. Cavalos de linhagens conhecidas podem também

<sup>&</sup>lt;sup>117</sup> Édison Gastaldo (2005) destaca três modalidades performáticas destacadas nos bares pesquisados. A presença no bar, os desafios verbais entre os participantes e a teatralização jocosa. O autor considera assim

Um tipo correlato de interação pode ser observado nas casas de apostas com jogadores do turfe. A "interação focada" modifica o olhar perante as corridas. As lojas poderiam, em certa medida, ser entendidas como extensões das carreiras hípicas transformadas em no plano virtual, onde eventos produzidos dentro dos hipódromos podem ser transmitidos, simultaneamente e replicados "n" vezes. Assim, hipódromo e lojas passam a ser espaços contíguos, em virtude das virtualidades constituídas a partir dos aparelhos de televisão. Apesar de não estarem diretamente no Jockey as apostas realizadas nas agências não fazem parte de um virtual intangível, estando diretamente ligado aos eventos correntes no JCB. A fala do jogador "Dancerman" (que foi apelidado a partir de seu cavalo favorito) ilustra esta questão:

- Eu não jogo no bicho, não dá pra ver o resultado. Não gosto de jogo que você enfia a mão em um saco e tira o resultado sem ninguém "vê". Gosto dos cavalos porque a corrida está ali na sua frente. Quer ver um que eu gosto também, é a Loteria Esportiva, porque é mais difícil ter esquemas. Também não gosto de Mega Sena e essas loterias assim. Porra! Quantos ganhadores da Mega Sena você já viu!?

Apesar dessa replicação virtual/real produzida nas casas de jogo, existem limitadores que modificam a percepção das corridas. A mediação realizada pelo aparelho de televisão define o olhar e altera a percepção pois o evento observado passa por um processo de construção até se ter a imagem como ela é apresentada ao público. Os tempos que antecedem cada corrida dedicados a cada um dos animais é limitado de modo que se tenham tempos equivalentes a cada um dos competidores para que não haja benefícios de um cavalo em detrimento dos demais. Além disso, se tem a inserção de dados referentes ao páreo, como os valores dos rateios pagos à cada cavalo, que são atualizados constantemente e exibidos na tela possibilitando uma avaliação geral de quanto cada cavalo "paga". Assim, a imagem reproduzida do animal se estabelece em uma parte um pouco maior do que ¼ do total da tela dos televisores exposta no canto superior direito.

A imagem propriamente de cada cavalo é limitada e momentos considerados importantes para um apostador são cada vez mais deixados de lado durante a transmissão. Quanto a essa questão, exemplífico com dois momentos que antecedem as corridas, que são o

que esses elementos revelam aspectos do complexo campo de significados relativos à masculinidade compondo parte do fenômeno que denominou de "relações jocosas futebolísticas".

paddock e o cânter. No primeiro, o cavalo é apresentado ao público presente sem que esteja montado pelo jóquei. Algumas voltas são realizadas fora da pista e suas rédeas são puxadas pelos cavalariços que trabalham para o JCB. Cavalariço e cavalo caminham lentamente e a este momento é dado importância pois os apostadores teriam a possibilidade de observar o comportamento de cada animal sem que sua sela esteja ocupada e domada pelo jóquei.

No momento seguinte, cada jóquei monta seu respectivo cavalo e adentram na pista de corrida. Ao invés de se dirigirem diretamente para baliza (também chamada de partidor ou stargate), cavalo



Foto VII: Jogadores observam um páreo ao lado de fora da agência credenciada do Largo do Machado. Foto no estilo "malinowskiano" onde jogadores observam o páreo e o pesquisador observa os jogadores — Foto do autor.

e jóquei vão, em turnos, para a "reta final", a parte da pista mais próxima do público, para realizar o *cânter*. Neste momento, cavalo e jóquei realizam a "meio galope" uma breve apresentação ao público. Sendo este um dos momentos finais de avaliação de cada competidor no qual é possível observar a relação harmônica entre o homem e o animal. Dificilmente será possível encontrar um jogador em uma agência credenciada que afirme abertamente que estes dois momentos não são importantes ou relevantes para uma boa avaliação do páreo em questão. Entretanto, com a mediação televisionada, o paddock se torna um momento inexistente, pois sua imagem não é sequer apresentada, enquanto a do cânter se torna uma mera formalidade não recebendo a devida atenção, tanto por quem produz a imagem quanto pelos apostadores, que mal observam os televisores durante este momento. Assim, como afirma Édison Gastaldo (2005), a transmissão de eventos competitivos pela televisão não é exatamente o mesmo que o evento em si. Tratando de

um produto de mídia, com regras, condições e narrativas próprias, que inclui mostrar imagens, ângulos e detalhes dos quais torcedores reagem conforme a situação. A liberdade da observação é restrita a uma imagem direcionada e objetivada unicamente na busca por transportar, por meio eletrônico, a emoção da disputa, mas que deixa de lado uma gama maior de aspectos do turfe. Só se "vê", aquilo que deixa ser visto.

Em seguida ao cânter, os competidores são posicionados à espera da largada. A medida que os cavalos correm, jogadores nesta "interação focada" posicionam seus olhares voltados para a televisão mais próxima. E neste caso, a performatividade da torcida é variada. Dependendo de fatores como, a importância do prêmio (um GP por exemplo), de quanto se tenha gasto apostando no páreo, da intensidade da disputa entre os competidores ou até mesmo da modalidade de jogo escolhido para se jogar, as torcidas nos páreos podem ser de maior ou menor intensidade. Se no arranjo original o som da agencia é de um ruído de vozes indistintas com o somatório das conversas das mesas, em uma corrida pouco importante, ou "sem emoção" o som do televisor é nitidamente escutado. Falam-se frases para todos, sem que o olhar esteja direcionado aos interlocutores, e em geral a propósito de um fato da corrida. Por outro lado, caso a corrida adquira importância e o grau de intensidade emocional aumente, não será possível escutar o locutor. Gritos, da torcida abafarão o som e não será possível discutir o páreo e seu desdobramento até que ele acabe. Berros são esbraveados, mãos são estendidas para o alto e *pules* são sacudidas como bandeiras<sup>118</sup>.

A brevidade de cada páreo e a intensidade na torcida abre espaço até mesmo para que uma "cavalgada imaginária" seja realizada como forma de incentivo do páreo. Neste caso, estes gritos não são usados apenas como incentivo para os cavalos (que, afinal de contas, não podem ser escutados dos hipódromos), mas se apresentam como uma forma de demarcação de posição frente aos jogadores rivais que, com apostas distintas, gritam números e nomes de cavalos diferentes. Quanto mais próximo da linha de chegada mais alto ficam também os gritos e conforme a definição dos primeiros colocados se estabelece, jogadores ganhadores ampliam sua torcida de modo a ficar evidente que eles, assim como o cavalo, se consagraram também como campeões do páreo.

\_

A este modo de torcida no turfe, podemos remeter a tradicional imagem de se "jogar o chapéu para o alto" em homenagem a um vencedor. Situações de torcida semelhantes podem ser observados em touradas, onde o toureiro "recebe" chapéus, lenços e flores pela apresentação em seu belo espetáculo.

## Capítulo IV – Aceleração e deslocamento

## A pureza está no sangue

Na casa de apostas do Largo do Machado o jogador João apresenta a sua leitura de um dos páreos no qual o jogador Pedro afirmava desconhecer os concorrentes em profundidade. João, que já foi aprendiz de jóquei, inicia sua explanação de maneira didática:

Nesse páreo aqui vai dar o sete, e deixa eu te falar porquê. Esse treinador, o Sampaio, geralmente se dá bem com as distâncias das provas porque é um dos caras que sabe a hora de botar o cavalo pra correr. Na moral, não dá pra sair enfiando qualquer cavalo em qualquer prova que vai perder feio. Esses caras que acham que um cavalo corre a porra toda da mesma maneira não sabem do que estão falando. Vagabundo fica tirando onda de que entende, que faz e acontece, mas só dão bola fora. Mermão, um cavalo é "especialista" em um tipo de corrida. Tem cavalo fundista, e tem outros que não aguentam uma corrida mais longa. Uns gostam de correr atrás e atropelar no final, já outros desenvolvem melhor largando desembestado na frente deixando todo mundo pra trás a corrida toda. Cabe o treinador e o jóquei verem quando é o melhor momento de botar o cavalo na pista e a melhor forma de correr a prova.

Pedro, desconcertado e visivelmente sem graça responde:

Pô, eu pedi a sua opinião do páreo, não pedi pra você me dar uma aula de cavalos pô! Assim você me desmoraliza!

João, talvez por ter sido aprendiz quando pequeno, é um dos jogadores que mais aponta para o papel das técnicas de montaria e a harmonia entre o cavalo e o jóquei ao longo de uma prova para a elaboração de seu jogo. Em sua fala, João destaca principalmente alguns dos tipos distintos de cavalo de corridas como as suas preferências e os limites de suas performances nos diferentes tipos de provas. Além disso, é possível considerar que a "aula" de João explicita um outro lado do turfe, isto é, aquilo que não está em evidência e que é deixado nos bastidores das carreiras turfísticas, mas nem por isso deixa de ser considerado no momento da elaboração de uma aposta. Nas corridas de cavalo o ator de maior evidência é, sem dúvida alguma, o cavalo, entretanto, o seu protagonismo não exclui o papel de outros atores (coadjuvantes ou não) que trabalham para a realização do espetáculo. Ao evidenciar apenas a figura do equino um jogador desavisado estaria deixando de lado um outro protagonismo, referente ao papel humano e institucional do turfe.

As corridas se tornam um evento apresentado como um espetáculo a ser observado e contemplado por um púbico de jogadores e curiosos e que possui em seus bastidores uma série de atores e estruturas institucionalizadas voltadas para a sua produção. Funções distintas são estabelecidas para preencher os diferentes papeis criados para a realização cotidiana das corridas. Assim, pretendo ampliar a lente de observação de um páreo de modo a apontar alguns dos atores que agem diretamente nos bastidores das carreiras hípicas, mas que sem eles, não seria possível (re)produzir tal espetáculo. Apesar de não ser presumível realizar uma discussão aprofundada da atuação de cada um destes atores e espaços institucionais neste trabalho, tenho em mente que o seu desempenho desencadeia uma série de prestígios e valores que estão diretamente ligados as formas de produção de apostas. Desta maneira, busco apresentar traços que evidenciam o turfe como um mercado que põe em circulação dinheiro, cavalos e homens.

Nas pistas, o "agenciamento" (DELEUZE, 1995 p.18) cavalo e jóquei, possibilita entender a forma de produção das apostas, onde um não é passível de entendimento sem o outro. Sendo essa a unidade real mínima que produz os enunciados das apostas. Ao afirmar uma aposta realizada no cavalo "X" ou "Y" entende-se como a escolha de uma possibilidade em detrimento das demais em um páreo. Desta maneira, no turfe o binômio "natureza e cultura" é desdobrado em polos de oposição complementar e pode ser lido sob diversas óticas como: animal/homem, genética/técnica, pedigree/performance, selvagem/domesticado dentre muitos outros. Apesar da evidente centralidade da natureza,

que domina o campo do imaginário do esporte através da figura do equino, não é possível ignorar o papel dos homens neste espetáculo. Entretanto, por mais que se entendam que não há corridas sem que se tenha homens e cavalos correndo conjuntamente, o processo de avaliação e classificação para as apostas é feita separadamente, reforçando este binarismo.

A partir do âmbito das relações interespecíficas o autor Tim Ingold (1976, 1980 & 2011) atribui uma noção de domesticação que passa a figurar como um modo de reposicionar a relação entre homens e animais ao longo de seus trabalhos<sup>119</sup>. Com sua pesquisa de doutorado que resultou no livro: The Skolt Lapps Today (1976) entre criadores de rena da Lapônia, no norte da Finlândia, Ingold argumenta a partir de uma leitura dinâmica das relações nas quais as transformações econômicas e sociais devem ser pensadas em associação com vários aspectos que permeiam a zoologia de uma espécie. Com isso, Ingold visa demonstrar que economias baseadas na caça, no pastoreio ou voltadas ao mercado não excluem necessariamente outras formas de relação entre humanos e animais. Nesse sentido, por exemplo, podem ser encontrados animais domados em grupos caçadores, ou então, uma criação por reprodução seletiva que pode estar presente tanto em economias de subsistência quanto naquelas destinadas ao mercado. Desejando dar conta da diversidade de relações com os animais que é detectada nesse cenário etnográfico mais amplo, Ingold apresenta de forma crítica alguns conceitos de domesticação, tendo em vista ajustar o uso dessa noção a seus objetivos. De maneira a pegar carona com esta ideia, este trabalho visa apresentar o conceito de domesticação como uma aproximação à uma cultura do turfe, onde homens e cavalos são constantemente moldados a partir do uso de técnicas distintas voltadas para a busca de um melhor desempenho.

Em vias de lançar uma luz a esta questão (na relação de homens e cavalos para o propósito específico do turfe) proponho analisar três espaços institucionalizados assim como algumas das funções atuantes nestes espaços de modo a caracterizar esta relação entre natureza e cultura de maneira mais abrangente. Deste modo, o foco é posicionado para:

Os autores Carlos Sautchuk e Pedro Stoeckli (2011) argumentam que existem três momentos distintos no pensamento de Tim Ingold nos quais a noção de domesticação adquire uma centralidade. Inicialmente manejada como ferramenta de diálogo com a ecologia em uma alternativa à repensar seus problemas etnográficos. Em seguida passa para uma preocupação acerca da evolução e história, sendo a domesticação um dos meios para relocar os termos da relação entre humanidade e animalidade. Em terceiro lugar, é utilizado como fonte de crítica a respeito da relação entre natureza e cultura servindo de base para fixar distinções entre sociedades industriais modernas e sociedades tradicionais, e por fim perde força para a ideia de fluxos e linhas, associados à onipresença da vida.

primeiro (I) o papel dos haras e studs com seus criadores que, através de determinadas técnicas e avaliações genéticas específicas, determinam e escolhem os "melhores" cruzamentos entre animais. Este primeiro espaço, busca moldar a biologia do animal através de uma fecundação artificial para que se diminua casualidades genéticas na criação de produtos competidores. Em seguida (II) os Centros de Treinamentos (CT) e o papel dos treinadores com suas distintas técnicas de treino selecionadas ao longo da carreira do animal. A partir de uma tipologia biológica treinos distintos são selecionados para cada tipo específico de animal. E, por fim (III) a Escola Nacional de Profissionais do Turfe - ENPT (ou Escola de Aprendizes) que ensina e aperfeiçoa as técnicas de montaria de aprendizes, os futuros jóqueis e joquetas, domesticando tanto homens quanto animais para adequar as suas "respectivas naturezas" ao turfe<sup>120</sup>. O ponto principal a ser analisado aqui é de como técnicas específicas são utilizadas nos espaços com atores visando a sua domesticação<sup>121</sup> (ou uma desnaturalização) dos animais na busca da adequação e de uma "otimização da biologia" do animal em função das corridas. Em um certo sentido, este capítulo busca entender como a relação da natureza selvagem do cavalo é posta sob a ótica da inferioridade e que através de um arcabouço de técnicas busca ser superada em prol de uma campanha vitoriosa nas pistas.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>120</sup> É possível observar outros espaços institucionais dentro e fora dos hipódromos que também atuam nos bastidores de uma corrida, como por exemplo as "vilas hípicas" ou o "hospital veterinário". A escolha específica destes três se deu pelo fato de serem atuantes diretos no processo de elaboração das corridas.

<sup>&</sup>lt;sup>121</sup> O uso indiscriminado do conceito de domesticação pode acarretar naquilo que a antropóloga Rebecca Cassidy (2007) aponta como algo problemático. "Em um contexto diferente, a domesticação tornou-se associado com a degeneração e animais domésticos, em particular, eram vistos como versões corruptas e não autênticos de seus ancestrais selvagens. O doméstico, quando se opôs à vida selvagem, desta forma, tornou-se um conjunto de oposições binárias que incluem polos como natureza-cultura, feminino-masculino, público-privado, animal-humano e criança-adulto. Este argumento criou o "selvagem interno": categorias de pessoas na sociedade europeia para os quais não foi possível estender status humano completo, incluindo mulheres, crianças e doentes mentais" (CASSIDY, 2007 p.8-9)[tradução livre]. No caso do processo de domesticação utilizado no turfe há um entendimento com a relação entre o homem e seu meio ambiente. Uma relação pragmática voltada para uma finalidade objetiva que representa um controle de determinadas características naturais e o estímulo a outras no sentido de transformar os homens e animais em profissionais competidores.

In a different context, domestication became associated with degeneration, and domestic animals in particular were seen as corrupt and inauthentic versions of their wild ancestors. The domestic, when opposed to the wild in this way, became one of a set of binary oppositions including nature-culture, private-public, female-male, animal-human, and child-adult. This argument created "the savage within": categories of people in European society to whom it was not possible to extend full human status, including women, children, and the mentally ill.

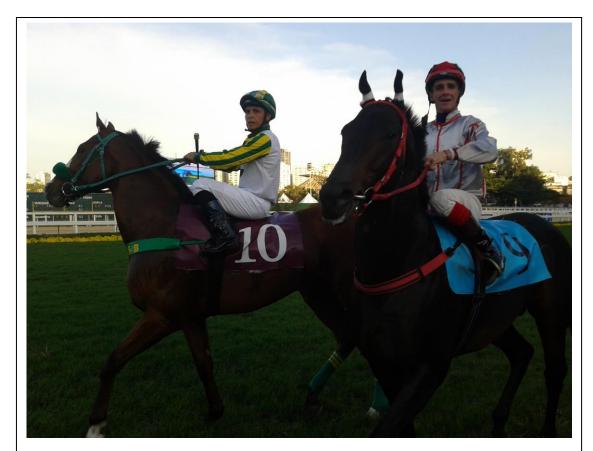


Foto VIII: jóqueis montados na pista momentos que antecedem o cânter - Foto do autor.

A raça dos cavalos utilizada no turfe é de um tipo específico para corridas denominada Puro Sangue Inglês (PSI), ou *Thoroughbread*<sup>122</sup> como chamam os ingleses, considerada a melhor raça de cavalo para esse esporte. Um dos principais motivos são suas prédisposições genéticas que lhe dão capacidades aeróbicas excepcionais para manter altas velocidades sobre longas distâncias. Nascida da necessidade militar a velocidade passou a ser um dos principais atributos no desenvolvimento e criação dos cavalos. Dos

-

<sup>122</sup> Segundo a antropóloga Rebecca Cassidy (2002 p.9) em seu trabalho com o turfe em Newmarket (Inglaterra) considera os cavalos de corrida como uma categoria polissêmica. "Não é inteiramente um animal, não é uma pessoa, não é um objeto, não é um sujeito, não é inteiramente artificial e não é totalmente natural. A relação obtida entre os cavalos e corridas das sociedades hípicas, na qual os cavalos de corrida são, por vezes, parte da "natureza" e deve ser melhorado, quando que por vezes, faz parte de uma "natureza" que inclui os seres humanos e que é confortável" (2002 p.9) [tradução livre].

<sup>&</sup>quot;Not animal, not person, not object, not subject, not entirely artificial and not entirely natural. The obtaining relationship between horses and racing society, in which racehorses are sometimes part of "nature" to be improved, sometimes part of a "nature" that includes humans, is comfortable" (CASSIDY, 2002 p.9).

*hunters*<sup>123</sup>, massivos e lentos, aos *cuirrassiers*<sup>124</sup> de Napoleão, o desenvolvimento e a preocupação da cavalaria e da qualidade dos animais tornava-se cada vez mais presentes nos exércitos de vanguarda.

E com relação à prática de corrida, os processos que vieram a estabelecer os pilares do esporte tiveram início na Inglaterra com a criação do Jockey Club Inglês em 1750. Este período embrionário do turfe teve início a partir de uma maciça importação de garanhões árabes e bérberes que viriam a fixar os pilares da criação da raça PSI. Especula-se que tenham sido utilizados o sangue de mais de 400 desses animais. De modo a organizar e catalogar as diferentes raças em 1793 instaurou-se o stud book, o organismo que se ocupa de elaborar e guardar os registros dos PSI. Cada cavalo tem sua genealogia e campanha nas pistas oficiais compilada nos seus livros, que, no Brasil é administrado pela Associação Brasileira de Criadores e Proprietários do Cavalo de Corrida (ABCPCC). A fim de estabelecer o controle dos cavalos, uma carteira de identidade é produzida para cada animal e, geralmente, se mantém sob o poder do treinador, e que acompanha animal em suas movimentações oficiais, como: entrada e saída de um hipódromo, apresentação para um páreo ou viagens entre hipódromos e centro de treinamento. Além disso, o stud book estabelece o "Certificado Nacional de Propriedade e Performance", que descreve os dados básicos do animal como filiação, nascimento, criação e seus respectivos registros e apresenta em diagrama as características físicas e sinais particulares de cada animal assim como um histórico de toda a campanha do cavalo, com detalhes dos páreos que participou, seus respectivos resultados, assim como as transferências de propriedade.

Além da implementação do *stud book*, foi estabelecido um ordenamento da atividade fixando regras das disputas, calendários, tabelas de peso por idade e sexo, e principalmente adotou o conceito de que só se poderia participar dos confrontos aqueles animais cujas origens estivessem identificadas no próprio *stud Book* (cf. BARCELLOS,

-

<sup>&</sup>lt;sup>123</sup> Raça de cavalo Irlandesa denominada de *Irish Hunter*. Deve-se destacar que não são uma raça especificamente, mas que correspondem a um tipo de cavalo com traços diversos e que não se conhecem com homogeneidade. Em todo o caso, pode falar-se de um corpo geralmente harmônico, forte e, sobretudo, bem proporcionado tanto nos cavalos pequenos como nos maiores. Existem 4 classes diferentes destes cavalos e que eles variam dependendo do cruzamento. Estes tipos são o pequeno, o ligeiro, o médio e finalmente os cavalos pesados.

<sup>124</sup> Os Cuirrassiers Napoleônicos eram cavalos equipados com armadura utilizados para batalhas. Sua montaria utilizava a espada como arma principal, deixando a pistola como arma secundária. Este tipo de montaria foi utilizado até o início da I Guerra Mundial (1914), quando foi substituído por veículos modernos. Atualmente, uma função estritamente cerimonial.

2002 p.15). Apesar do nome "Puro Sangue", um cavalo PSI na verdade se trata de um híbrido<sup>125</sup>, entretanto, isto em nada altera o seu prestigio dentre as demais raças devido a sua destacada capacidade física para a corrida.

Além de custoso, a criação e (re)produção destes animais é algo que exige espaço, cuidados e técnicas especiais para que um PSI possa se desenvolver sem perder as características necessárias para um esporte de alto desempenho. Atualmente a criação destes animais é comparada a uma arte: "(...) a criação do cavalo de corridas é uma arte que aproxima os homens do que há de mais solene e plácido na natureza (BARCELLOS, 2002 p.21)<sup>126</sup>. E em geral são realizados em espaços institucionais denominados de haras, *studs* ou mesmo sob cuidados de pequenos proprietários particulares.

Para um aficionado em corridas de cavalos, um haras não é apenas o local de criação de um cavalo de corrida. É lá que ele adquirirá as características necessárias de um vencedor. São nestes espaços que os conhecedores de cavalo irão estabelecer, a partir de um rigoroso processo de avaliação e cruzamento, os animais ideais para cada corrida. Os processos estabelecidos nos haras proporcionarão meios para o desenvolvimento da "personalidade do animal". São em tais espaços onde, segundo a narrativa de Sergio Barcellos (2002), passam um ar de aconchego e tranquilidade com uma diversificada quantidade de árvores e flores para ampliar a sensação de paz e o prazer visual:

(...) as veredas que dão acesso à casa principal são formadas por pilares de nogueiras, cedros e salgueiros, cujo cimos se entrelaçam em gigantescos arcos para sombrear o caminho. Onde a copa das árvores mais novas ainda não se desenvolveu o suficiente, brechas na folhagem deixam passar cones de luz, como nas rosáceas de antigas catedrais, criando no chão zonas alternadas de claridade e sombra. Espalhadas por esses corredores naturais, folhas secas em todos os matizes de vermelho sangue, cobre o ouro, acolchoam o solo e tornam silenciosa a passagem por ali de pessoas e animais, como se todos estivessem

\_

<sup>125</sup> O PSI por ser um produto da mistura de sangues de origens diversas dentro da mesma espécie guarda características marcantes de seus primeiros ancestrais. Tais características podem ser melhor notadas observando, principalmente, a forma e o tamanho da cabeça dos animais: a testa convexa e as orelhas pequenas, normalmente viradas para dentro, corresponde a dos cavalos árabes que estão na origem da raça: a côncava, julgada rude pelos puristas, provém da linhagem bérbere do norte da África. Nenhum desses sinais estéticos, porém, significa qualquer garantia de performance nas pistas. Ver: BARCELLOS, 2002 p.15)

<sup>126</sup> O antropólogo Tim Ingold (1980 p.95) afirma que mesmo que várias espécies possam ser domadas e incorporadas ao grupo dos humanos, isto não demandaria, em uma relação mais ampla, o controle pela sua reprodução. Ou seja, em uma das concepções de domesticação apresentada pelo autor não requer necessariamente que os animais sejam "morfologicamente domesticados". Entretanto, no caso do turfe, os animais não apenas são domesticados em sua reprodução, como o sistema de criadores de PSI foi construído para que a reprodução fosse manipulada e controlada passo a passo pelo homem. Criadores controlam "com rédeas curtas" todo o processo de reprodução de animais para as corridas.

usando pantufas e temessem ofender a majestade do lugar. Ao final das veredas, a arquitetura dos jardins junta surpresa ao enlevo da caminhada. Rosas e cravos plantados em círculos concêntricos, as brancas ao centro, depois as amarelas, depois os cálices rubros nas extremidades, fechando os anéis de dezenas de serpentinas do mesmo formato, as corolas entumecidas pelas milhares de pétalas da primavera. Prolongando o delírio visual, alfazemas roxas — lâminas farpadas na ponta dos caules em lança — se misturam em completa desordem aos misótis, quaresmas, papoulas e azaléias para prolongar o oceano cromático e fazer crer ao visitante que ele se encontra às portas do paraíso (BARCELLOS, 2002 p.22-23).

A descrição destes espaços pelos jogadores possui uma importância *sui generis* para o desenvolvimento do animal. Considerados lugares especializados de descanso e de reprodução "as portas do paraíso" são redutos de campeões e merecem proporcionar ao animal todo o cuidado necessário para que ele, assim como qualquer atleta, possa desenvolver o seu máximo na próxima corrida.

A criação dos cavalos PSI é feita nos haras especializados para o turfe a partir de um cruzamento genético de animais com um pedigree selecionado dentre competidores na ativa ou aposentados<sup>127</sup>. Competidores que adquiriram status em sua carreira quando aposentados são selecionados para a reprodução e seu material genético pode ser (re)vendido a outros haras que desejam realizar cruzamentos com seus próprios cavalos. Grandes haras tendem a se notabilizar como "construtores" de renomados PSIs de forma continuada adquirem um *status* diferenciados que alcança as casas de apostas. Como afirmou Ivan:

- O [Haras] Santa Maria [de Araras] só tem foguete! Geralmente eles não colocam cavalo em qualquer páreo não, fica só no final de semana mesmo. Quando tem cavalos de lá correndo nem precisa se preocupar que a chance de dar merda é ínfima. Pode apostar que vai ser uma boa corrida.

A exemplo do Haras Santa Maria de Araras (RS), que atualmente é considerado um dos melhores haras do país e que possui constantemente cavalos na elite do turfe nacional, é também notável o desempenho de alguns *sutds* como o T.N.T e Avarenga. Entretanto, apesar de todo trabalho genético para a criação de um cavalo de corrida, o cronista e

<sup>&</sup>lt;sup>127</sup> A exemplo do cavalo Dancerman, que apesar de morto continua a procriar cavalos de corrida com relevância a nível nacional. Isto somente é possível devido a técnicas de congelamento de material genético e fecundação *in vitro*.

aficionado Sergio Barcellos (2002 p.15-16) afirma que bons cavalos dependem também da observação e da intuição dos criadores.

Parece evidente que afluência econômica para garantir as melhores terras e acesso à boas matrizes e linhagens conta muito; entretanto, é a capacidade de combinar de modo efetivo todas essa variáveis que faz a diferença entre o fracasso e sucesso no desempenho do ofício (BARCELLOS, 2002 p.16)

A relação do local destinado para a criação e o pedigree são fatores que se apresentam diretamente ligados. Haras que possuem cavalos com maior pureza de pedigree são sempre mais cotados no momento das apostas. Pois é também a partir da experiência do criador que se desenvolverá um cavalo mais competitivo, logo, não é possível avalia-los separadamente no momento de se fazer uma aposta. Pois, como afirmou o jogador João:

- Juntar dois cavalos bons aumenta muito as chances de sair coisa que presta, mas juntar cavalo ruim, com cavalo merda é praticamente impossível sair algo decente!

Como afirmou o jogador João, o cruzamento de dois cavalos campeões não implica na criação direta de um novo futuro campeão, haja visto que as técnicas de produção passam pela chave da "tentativa e erro". Junta-se a genética de dois cavalos considerados bons para que se aumente as chances de produzir um potro de qualidade equivalente ou superior, entretanto, não há garantias para que isso ocorra.

Caso um cruzamento "dê errado", os animais podem ser vendidos para outros proprietários fora do turfe, encerrando definitivamente a carreira de corredor, ou podem ser leiloados no *Tattersall*<sup>128</sup> e destinados a outros proprietários<sup>129</sup> de cavalos de corrida que buscarão ganhar o máximo com seu investimento em provas menos concorridas. Deste modo, o prestigio de um haras não se limita ao de um único cavalo, mas pela totalidade de seus animais. Criadores com um repertório de cavalos vitoriosos serão

<sup>&</sup>lt;sup>128</sup> Richard Tattersall foi um jóquei inglês que, em 1780, fundou o Hyde Park em Londres, o primeiro estabelecimento destinado exclusivamente a efetuar leilões de cavalos para o turfe. Seu nome transformouse em nome genérico para designar locais apropriados de leilões de cavalos. No Rio de Janeiro, o Tattersall do hipódromo da Gávea é administrado pela Associação de Proprietários de Criadores de Cavalos de Corrida do Rio de Janeiro – (APCCC) e nele são realizados os principais leilões da cidade. (Ver: CARVALHO, 1998a p.24)

<sup>&</sup>lt;sup>129</sup>Segundo Frederico Tesio os proprietários de cavalos de corrida se dividem em três categorias: "os que amam o cavalo, os que amam o jogo, e os que amam a ascensão social através dos cavalos, os "snobs" no sentido etimológico do termo – "sine nobilitatem." (TESIO, 1979 apud BARCELLOS, 2002 p.62).

possuidores de um prestigio que refletirá na imagem do haras através do desempenho de seus competidores.

A habilidade natural de um cavalo de corridas é informada pelo seu pedigree acusado de ser um dos principais fatores responsáveis pelo bom desempenho de sua performance, no entanto, o tipo de treinamento a que o animal for submetido será tão ou mais responsável por suas vitórias e derrotas. Pois, como afirmou o jogador João, não se adotam as mesmas preparações para animais que corram distâncias com velocidade distintas, onde cada animal é considerado "especialista" em algum tipo de corrida. Do mesmo modo, o cronista Sergio Barcellos (2002) afirma:

Esta constatação [distinção de performances entre velocidade e distância] obriga o treinador a inteirar-se das aptidões e potencialidades do animal, o que implica conhecer suas origens, a forma como foi criado, as características e o modelo funcional dos ascendentes (BARCELLOS, 2002 p.32).

Assim, o entendimento entre a herança genética do animal e o tipo de treino aplicado são considerados fundamentais para o funcionamento de um cavalo competitivo. O seu desempenho é dado a partir da imposição do ritmo de treinamento realizado por treinadores <sup>130</sup> em Centros de Treinamentos (CT). Apesar de fisicamente se estabelecerem fora das pistas, os treinadores são um dos personagens principais no turfe. Eles são os profissionais encarregados de preparar os animais para as carreiras e responsáveis, ao lado dos jóqueis, pelo bom desempenho nas corridas. Segundo Carvalho (1998a) os treinadores:

(...) são autênticos hoteleiros responsáveis últimos pelo tratamento que os cavalos recebem em suas cocheiras, além das estratégias de treinamento e desenvolvimento dos animais durante a carreira. Uma vez iniciado o páreo, só resta aos treinadores torcer para que o desempenho de cavalo e jóquei conduza à vitória, para que eles possam, também, comparecer ao "winner's circle", para comemorar mais um sucesso (CARVALHO, 1998a p.92)

Como qualquer técnico esportivo, é ele quem escolhe o momento preciso em que o atleta deve entrar em ação. É também o profissional que deve saber se o animal está em condições físicas ideais para ser inscrito em um determinado páreo, dar instruções ao jóquei e tecer estratégias a serem desenvolvidas ao longo da carreira<sup>131</sup>.

<sup>&</sup>lt;sup>130</sup> Em seu trabalho com o turfe, Marvin Scott (1968 p.49-77) apresenta diferentes tipos ideais de treinadores baseados nas escolhas e estilos de treinamento.

<sup>&</sup>lt;sup>131</sup> Carvalho (1998a p.107) aponta para muitas das incertezas na carreira de um treinador de corrida. Os seus proventos financeiros, além de incertos, dependem da performance de seus pensionistas na pista, pois só através dela que o treinador consegue alavancar e desenvolver sua carreira. Seus êxitos, e sua teia de

O papel "fundamental" dos treinadores é realizar um treinamento que seja em função das características biológicas do animal, respeitando a distinção entre cavalos de curta (*sprinters*), longa (*stayers*) e uma milha (*mile*, ou *milheiros*) de distância<sup>132</sup>. Estas tipologias são derivadas de tanto do pedigree quanto do tipo de treino a que o animal for

amizade angariam mais serviços e, portanto, mais remuneração. A ele ainda sobressai a incumbência de assumir compromissos, adquire rações, insumos diversos, contratar cavalariços e outros empregados; despesas que são repassadas para o proprietário sob o rótulo de "custo do trato". Entretanto, a remuneração de um treinador é variável, pois depende da participação nos prêmios, em vitórias e colocações, a não ser quando um treinador possui um contrato de exclusividade que o vincula mediante condições especiais e alguma grande coudelaria ou Centro de Treinamento (CT).

<sup>&</sup>lt;sup>132</sup> Sergio Barcellos (2002 p.32 - p52-56) aponta para a importância do condicionamento aeróbico do animal o que significa expandir a capacidade pulmonar e ampliar os níveis de bombeamento do sangue mantendo-se inalterado o diâmetro das fibras musculares. Os cavalos tipo sprinters tem de adaptar suas reservas anaeróbicas a um ritmo significativamente mais intenso e estar preparados para suportar um maior débito de oxigênio durante a disputa. Mais ainda, suas fibras musculares necessitam de um diâmetro ampliado, que sem eles, não se realizam as explosões de velocidade necessária à performance em distâncias curtas. Assim, a herança genética, a partir do conhecimento sistematizado do pedigree, que provém a forma mais segura de explorar as potencialidades dos cavalos de corridas. Os melhores sprinters são compactos, com jarretes próximos ao chão, de quartelas curtas e pronunciada massa muscular, indispensável à geração da energia requerida pela abordagem das pequenas distâncias. Sergio Barcellos (2002) ainda comenta: "Levando aos extremos biomecânicos, o modelo físico de velocidade pura nos equinos é o do "quarto de milha". Em aparência e funcionalidade, os melhores "quartos-de-milha" estão muito próximos dos thoroughbreeds especializados em tiros curtos" (p.53). No caso dos cavalos tipo stayers são feitos para suportar peso e cobrir maior espaço de terreno. Ele é mais alto, que comprido, de dorso curto e elevado. grande perímetro torácico, jarretes retos e quartelas longas. As diferencas notórias na estrutura dos dois modelos obrigam, por sua vez, a formas diferentes de galopar e treinar. Por fim, a classificação dos milheiros, que possuem a aptidão para corridas de uma milha (1609m) de distância. Correr a milha, exige do animal, antes de tudo, uniformidade e ritmo, além de tempos rigorosamente certos na colocação, principalmente quando se trata de percursos em linha reta, onde qualquer quebra na cadência do galope geralmente anula as possibilidades de vitória.

submetido. Um dos "erros" que se pode cometer com um cavalo de corridas é de inverter

parâmetros de os habilidades naturais e o treinamento. Neste sentido cabe aos treinadores a responsabilidade pela boa avaliação e adequação entre origem genética, modelos de treino e os distâncias tipos de corridas. Por serem os que convivem diariamente com animais, os treinadores têm a possibilidade de sentir as reações dos cavalos de modo mais nítido se responsabilizam pela escolha dos páreos nos quais cada animal sob

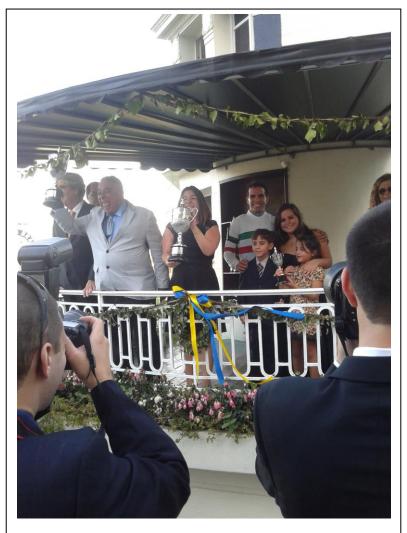


Foto IX: Premiação de donos, jóqueis e treinadores após a vitória no GP-Brasil (2014) — Foto do autor.

seus cuidados irá atuar. A fim de estabelecer uma escolha das distâncias ideais existem: tabelas de distâncias médias de cada uma das correntes de sangue, o modelo biofísico (*sprinters*, *stayers* e *milheiros*), estatísticas sobre a progênie dos reprodutores, as análises das campanhas nas pistas, indicações de pistas de preferência (areia ou grama) e a forma como atuam os principais ascendentes; estas são algumas das ferramentas utilizadas por criadores voltadas ao melhor andamento das provas.

Em busca de uma otimização cada vez maior do desempenho dos animais foram desenvolvidos os Centros de Treinamento (CT´s)<sup>133</sup>, espaços de treinamento intensivo

\_

<sup>&</sup>lt;sup>133</sup>O conceito de Centro de Treinamento (CT) para o turfe foi importado da Itália a partir do sucesso do renomado turfista Frederico Tessio. No turfe fluminense, o conceito foi introduzido por Júlio Capua nos anos 1960 no Vale do Cuiabá distrito do município de Petrópolis (cf. CARVALHO, 1998b).

que podem estar conjuntamente ligados a um Haras específico ou serem espaços exclusivos para tal fim. No Rio de Janeiro os principais CT's estão situados na região serrana em conjunto com os principais Haras do Estado. Em geral, possuem grandes espaços com a capacidade para mais de cem cavalos de uma só vez. Proprietários particulares podem alugar espaços nestes centros para que seus animais sejam treinados. Ao contrário dos Haras, a ação vitoriosa de seus treinadores não implica em uma fonte direta de prestígio a um CT. Cavalos estabelecidos em CT's podem ser vistos como dotados de uma incompletude imanente que demandam um constante treinamento. Por mais que o treinamento não seja visto como um objetivo fim ou algo conclusivo, "estar em treinamento" ou estar em um CT remete a uma falta de amadurecimento da personalidade do animal e que deverá ser posta à prova em cada corrida. Haja visto que, sob a ótica de um jogador, não teria porquê um animal "realmente bom", não ser inserido nos grandes e prestigiosos haras e *studs*.

Assim, a partir da ação destes atores nestes espaços institucionalizados com técnicas voltadas para um melhor andamento das corridas busca-se lapidar a natureza do animal para que ele se transforme em um ser exclusivo com uma única finalidade: ganhar o máximo de corridas. Quanto maior o número de vitórias, maior o seu prestigio e consequentemente maior o seu valor.

Nesse sentido, creio ser importante apresentar o jóquei como um último ator cuja atuação está sob a mira dos apostadores, haja visto que é ele quem "controla" e corre juntamente com o cavalo. Como perguntou retoricamente um dos jogadores da agência do Largo do Machado:

#### - E quem ganha, o homem ou o cavalo?

O papel relevante dos jóqueis chega a se equivaler ao dos animais no sentido de sua atuação desde a largada até a linha de chegada. Os holofotes estão direcionados a sua performance quando põe a prova a sua reputação profissional a cada volta na pista. Caso não sejam contratados por algum haras ou proprietário os jóqueis são sorteados para atuar nos páreos e, a cada corrida, poderão montar cavalos diferentes. Da mesma forma que poderão correr várias vezes por dia, o que dificulta o entrosamento necessário que um jóquei deveria ter com a sua montaria. O oposto ocorre quando jóqueis são contratados por algum haras ou *stud* e que passam a correr frequentemente com os mesmos cavalos,

adquiririam um maior entrosamento com o animal e consequentemente conseguem melhores desempenhos.

Segundo o jóquei Juvenal Machado da Silva, os aspectos mais relevantes da profissão, além da necessidade de se apresentar em condições físicas ideais, se estabelecem no conjunto das técnicas de montaria, quais sejam: a absoluta sincronia de movimentos, o uso do chicote<sup>134</sup> para alertar, o controle total da cabeça do animal, a pressão adequada do bridão<sup>135</sup>, a escolha de um caminho certo entre as opções possíveis e o equilíbrio (*apud:* BARCELLOS, 2002 p.99). Sendo a preocupação com o ritmo e o equilíbrio o principal cuidado ao longo de uma prova. O primeiro para evitar descompassar a passada do animal e o segundo para manter o centro de gravidade (do jóquei e do animal conjuntamente) o menor possível. O conhecimento destas técnicas de montaria se dá a partir de uma transmissão escolar para os futuros profissionais.

Geralmente jóqueis iniciam suas carreiras profissionais na Escola Nacional de Profissionais do Turfe - ENPT, - ou Escola de Aprendizes - que, desde os anos 50 forma os jóqueis que vão correr na Gávea ou em outros hipódromos nacionais e internacionais. Este espaço é utilizado para se ensinar e treinar as técnicas de montaria para jovens que desejem tentar a profissão de competidores nas carreiras hípicas. Com as rédeas nas mãos, os jóqueis são os profissionais do turfe mais visados e sua performance coloca em jogo a sua própria reputação, a remuneração dos outros profissionais envolvidos, os interesses econômicos dos proprietários e a vitória dos apostadores. Segundo Carvalho (1998a) os jóqueis partilhariam uma característica em comum, que seria:

(...) o gosto pela vida no dorso de um cavalo de corridas. Não se encontra aquele que faça isso apenas por dinheiro, como se fosse um trabalho qualquer. Eles trazem quase sempre, no sangue o amor pelo turfe. Pais, tios e primos foram, ou ainda são, também, profissionais nos hipódromos. Não obstante é preciso o dom para conduzir. Nem todas as pessoas conseguiriam controlar um animal, que pesa em média 490kg., quando o próprio condutor deve manter seu peso em torno de 55kg. (CARVALHO, 1998a p.98)

Iniciado na ENPT os aprendizes se distinguem dos demais profissionais com suas jaquetas e capacetes "amarelo vivo", nas calças e botas azul índigo e possuem nos

<sup>&</sup>lt;sup>134</sup> No Turfe, o uso do chicote é muitas vezes confundido com o aumento da velocidade ou da cadência da passada do animal, entretanto, segundo as regras de montaria, o chicote somente deve ser usado para alertar. Caso um jóquei chicoteie muitas vezes o animal ao longo de uma corrida ele é tido como merecedor de ser submetido ao mesmo tratamento.

<sup>&</sup>lt;sup>135</sup> Um tipo de freio utilizado em montarias.

trabalhos e galopes matinais (iniciados geralmente as 5 da manhã) suas verdadeiras aulas práticas. Têm entre 15 e 20 anos de idade e cerca de 50 quilos de peso (cf. CARVALHO, 1998a p.30). A idade e o peso, tanto na carreira do cavalo como na carreira de um jóquei, se tornam prejudiciais à medida que aumentam com o tempo. Tentativas para o seu controle são constantes ao longo de sua carreira (CASSIDY, 2002 p.108). Do contrário a profissão pode terminar precocemente como afirmou João, que dentre outros motivos pelos quais ele não seguiu a carreira:

- Não deu mais. Cresci muito, pra cima e pros lados.

O controle do peso (e também da altura) é assim apresentado como tão importante quanto o domínio das técnicas de montaria. A sua atuação é considerada como um dos fatores para a vitória. Estar mais pesado remete a um maior esforço que o animal terá que realizar ao longo de uma prova. E, como no caso de João, o tamanho, assim como o peso, pode ser determinante para o término de uma carreira<sup>136</sup>.

Assim, a partir dos discursos correntes nas casas de jogo, é possível afirmar que o entendimento que os apostadores possuem do turfe ultrapassa a performance na corrida em si. Um jogador experiente aponta para a necessidade de se entender o que ocorre além das linhas de largada e chegada. A atuação dos criadores, treinadores e jóqueis nos haras, centros de treinamento e escola de aprendizes, nesta ordem de importância, são de extrema relevância para a escolha de uma aposta. Pois são nestes espaços que distintos atores acionam técnicas que são utilizadas sempre com o intuito da busca de um melhoramento no desempenho.

Deste modo, a noção de domesticação no turfe envolve a necessidade de um controle constante. Controles que vão desde os espaços e técnicas (criação, treino e montaria), perpassando a totalidade da vida profissional dos competidores (animal e o jóquei). Há um esforço constante para evitar deixar a intervenções do acaso. A pretensa centralidade da natureza que domina o campo do imaginário do esporte através da figura do equino, é posta para um segundo plano quando observada sob a ótica das constantes tentativas de manipulação do homem. A domesticação exigida para se produzir cavalos e homens de corrida perpassa por etapas cuidadosamente planejadas para se construir as "máquinas",

<sup>&</sup>lt;sup>136</sup> Aprendizes e jóqueis que tenham encerrado suas carreiras podem dar continuidade no Jockey Club adquirindo trabalho de cavalariço, ou, caso adquiram um conhecimento necessário, podem se tornar futuros treinadores.

ou os "foguetes" de corrida, potentes, eficientes, destituídos de espírito ou natureza, contendo apenas velocidade.

# A banca de apostas

Para a elaboração das apostas nas carreiras hípicas exigem um conhecimento basilar para qualquer jogador. Além das informações dos bastidores exige-se que cada jogador tenha o conhecimento estrutural de como se realiza distintas modalidades como: *placê*, acumulada ou *Pick 7*, referente as diferentes formas possíveis de jogo. Entender o quanto se paga, quanto se recebe e quais sãos os riscos definidos e estabelecidos por cada uma delas é um aspecto importante da cognição de um jogador. Deste modo, é necessário entender as modalidades distintas e seus respectivos valores para poder acompanhar as infindáveis discussões e entender os significados do que realmente está em jogo<sup>137</sup>.

Seja qual for a modalidade de aposta, os valores pagos por cada jogo serão baseados no "rateio" do volume total de apostas. A cotação do rateio referente a cada cavalo é extraída a partir da multiplicação do valor total apostado em um competidor vezes o rateio pago por cada cavalo.

A aposta hípica é uma aposta onde a bolsa é o próprio dinheiro dos apostadores, subtraído de uma percentagem do qual o Jockey retira para honrar despesas – chamado de Movimento Geral de Apostas (MGA). Cada modalidade de aposta tem seus próprios percentuais de quando será revestido ao apostador e de quanto fica para o Club (VELASQUEZ, 2015).

Neste caso, o papel do JCB seria agrupar o volume total de apostas e "ratear" entre os vencedores, retirando um percentual para o Clube em cada modalidade. A seguir segue a tabela de cotação de quanto é retirado de MGA em cada modalidade pelo clube:

<sup>&</sup>lt;sup>137</sup> As distintas modalidades estão disponíveis em Anexo, assim como, estão também estão descritas no site do JBC: <a href="http://www.jcb.com.br/como-apostar-em-cavalos/">http://www.jcb.com.br/como-apostar-em-cavalos/</a> (acessado em: 06/2015) e suas regras estão definidas no Regulamento de Apostas do JCB.

Tabela I:

Movimento Geral de Apostas (MGA)	% Apostador	% Retirada
Vencedor	72,5	27,5
Placê	82	18
Dupla	67,5	32,5
Exata	64,5	35,5
Trifeta	68,87	31,13
Quadrifeta	65,87	34,13

Apesar do JCB não ser considerado uma banca de apostas, é possível observar que o clube retira valores substancialmente altos (chegando a ser superior a 35% em alguns casos) do volume total de jogo em determinadas modalidades. Este fato implica em reforçar a ideia apresentada pelos jogadores de que o único real vencedor ao longo prazo é o próprio clube. Pois, considera-se que para bancar um jogo, alguém, alguma instituição, grupo ou entidade, deve-se prontificar a premiar os vencedores com uma quantia que independa do volume de jogo apostado. Quanto a isto, é dito que se "banca" um jogo quando uma aposta é paga com um valor estipulado previamente. Como ocorria com os antigos *bookmakers* ou com ainda ocorre em loterias como o jogo do bicho, jogos em que os valores dos prêmios são pagos baseados no pagamento de valores fixos. Ao bancar uma aposta, a entidade que faz este papel torce para um desfecho contrário ao desejado pelo jogador, isto é, ela também aposta, só que contra o jogador. Um resultado favorável para ela é sempre desfavorável para o jogador, e vice-versa.

Por outro lado, por não bancar um jogo, o JCB receberia o dinheiro das apostas apenas para produzir corridas e não teria obrigações de assumir perdas da mesma ordem de grandeza em que são assumidas pelos jogadores. Assim, no caso do JCB, não há aposta entre clube e apostador, pois independente do resultado final o clube retira o mesmo percentual para si. O mais relevante aqui não é em qual competidor cada jogador apostou, mas no total gasto em cada corrida. Assim, o importante para o clube é que se tenha um volume de apostas significativo, pois segundo o modelo, quanto mais jogadores apostarem maior será o valor do MGA. Além disso, como um estímulo ao jogo em algumas modalidades (como trifetas e quadrifetas), o JCB garante o pagamento mínimo

de uma premiação caso o volume total de apostas no dia não chegue a um limite estipulado pelo clube<sup>138</sup>.

Além disso, é possível observar que existe uma lógica interna entre os jogadores que reflete a busca por um aumento de chances inserido em cada modalidade de jogo. Isto se evidencia através da possibilidade de um aumento do número de cavalos apostados em em um páreo. Com este aumento de chances é cobrado um valor adicional para cada modalidade o que pode aumentar exponencialmente o preço pago por uma aposta. Assim, segue-se a lógica de que com um maior número de combinações em um jogo, maior será o valor pago por ela. Isso implica afirmar que nas apostas em corridas de cavalos, o apostador não se atém exclusivamente a performance na pista, mas busca realizar simultaneamente um raciocínio que abranja a melhor estratégia com relação ao tipo de jogo ideal para cada situação.

Do mesmo modo que é possível que um jogador aposte em mais de uma modalidade de jogo em um mesmo páreo. Jogadores variam as suas formas de jogar a partir de suas escolhas dentro das modalidades existentes. Assim, um palpite é reconfigurado e traduzido para ser jogado sob as distintas modalidades de jogo, como um placê ou uma exata por exemplo. Além disso, um palpite pode ser um rearranjo de competidores e elaborado em estratégias mais complexas como nos jogos de acumuladas de páreos.

Apesar destas multiplicidades de estratégias de jogo para muitos a melhor modalidade continua sendo a que "paga mais", entretanto para essa avaliação, é exigido que um jogador tenha em mente, além disso, as reais possibilidades de ganho. Assim, espera-se que um jogador busque evitar exagerar nas combinações para que o jogo continue pagando um prêmio merecedor do risco envolvido no investimento da aposta.

## Corrida de papel

"Dia ruim no hipódromo. No caminho para lá, sempre fico ruminando sobre qual sistema usar. Devo ter uns seis ou sete. E, certamente, escolhi o errado. Ainda assim, nunca vou perder meu rabo nem a cabeça no hipódromo" (Charles Bukowski –O

<sup>-</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>138</sup> Neste caso, os valores ficam explicitados no programa e como garantias de 20 a 30 mil para o(s) vencedor(es).

Jogadores experientes em geral não deixam para conhecer o páreo no momento da corrida. Muitos adquirem as informações disponíveis da reunião dias antes da realização do evento. Apesar da disponibilidade da internet, ou da revista semanal "Turfe Brasil" que constituírem veículos de divulgação de dados referente as reuniões hípicas considerados "mais completos", é através do programa que a maioria dos jogadores farão suas leituras e terão suas impressões iniciais dos páreos. O programa é definido por Carvalho (1998a):

O programa de uma corrida é o anúncio do espetáculo e a síntese das emoções que vão suceder. Ele é o guia que descreve os animais inscritos e norteia as opções de apostas dos aficionados. Os programas são editados à razão de um por dia de corridas em cores distintas, que identificam o dia da semana em que a reunião vai correr (CARVALHO, 1998a p.136)

Assim, o programa é um pedaço de papel distribuído gratuitamente pelo JCB e é concebido como a forma com a qual a instituição organiza e disponibiliza algumas das informações e descrições dos páreos. Neste pedaço de papel de tamanho A3 é possível encontrar os mais diversos dados relacionados a cada competidor, e nele se terá a primeira, e em alguns casos a única, fonte de informações utilizadas para apostar.

A primeira vista, devido ao tamanho e a quantidade de dados e informações disponíveis, o programa se assemelha a uma ferramenta na qual somente um iniciado de longa data utilizaria para o jogo. Entretanto, nas casas de apostas, o programa é tido como o primeiro passo para que o jogador faça sua leitura dos páreos que correão em cada reunião. Devido as idades elevadas e os problemas decorrentes de visão, não é incomum observar apostadores com dificuldades na realização da leitura do programa. Muitos são os que carregam consigo óculos de leitura, aproximam, ou afastam, demasiadamente o programa do rosto ou até mesmo, em alguns poucos casos, se utilizam de lupas para não perder os detalhes disponíveis. A partir da narrativa do comentário de Ivan sobre a postura do jogador Tião fica explícito a forma de como os jogadores entendem e utilizam o programa:

Aparentando cansaço, Tião se recosta na cadeira em um canto um pouco mais afastado dos demais jogadores com o programa dobrado e levemente amassado nas mãos. Acabara

de ter um jogo perdido e não manifesta ânimo para discussão ou explicações de seu jogo. Ao observar a expressão de Tião, Ivan brinca:

> - Tá triste Tião!? É que tu não tá *estudando* direito! Tem que meter a cara se quiser aprender alguma coisa aqui! Se continuar assim, vai ficar duro!

O "estudo" do programa, apontado por Ivan, é o ato de ler e analisar classificatoriamente todos os dados apresentados nos páreos do programa. Em geral não é realizado com apenas um páreo, mas a partir da totalidade dos páreos de uma reunião. Assim, os turfistas portarão os respectivos programas do dia e que, muitas vezes, servirão também como uma espécie de "bloco de notas" onde os jogadores escreverão números, realizarão tabelas e anotarão seus palpites antes de efetivamente realizar uma aposta diretamente nos caixas da agencia. O estudo consiste assim em um ato individual particular de cada jogador momentos (horas ou até mesmo dias) que antecederão a reunião.

De modo a clarear este caso, exemplifico com a apresentação e o desdobramento do sexto páreo do programa oficial da 176ª reunião -Sábado 30 de Novembro de 2013 da temporada 2013/2014- ocorrida no hipódromo da Gávea a fim de apresentar algumas das variáveis inseridas no programa e a forma como elas são estudadas para a elaboração das distintas estratégias de apostas<sup>139</sup>:

#### Tabela II:

6° (829) Ás 17h25m
Páreo

Exata/Dupla
CLASSICO GHADEER (L.)

Aproximadamente

Recorde: 1m58s31 - ASCIUTTO (16.02.2013) - AVENGER OF LIGHT (12.10.2013)

Bolsa: R\$: 35,006,40, sendo: R\$: 15.600,00 ao proprietário do vencedor; R\$: 4.680,00 ao  $2^\circ$ ; R\$: 3.120,00 ao  $3^\circ$ ; 1.560,00 ao  $4^\circ$  e R\$:780,00 ao  $5^\circ$  colocado. Criadores e profissionais de acordo com o C.N.C.

Produtos de 3 anos. Pesos da tabela (I), c/sobrecarga de 2 quilos para os ganhadores de prova de Grupo I desde 01/05/13, e descarga de 3 quilos para os sem colocação em Prova Especial desde 01/05/13. (CATEGORIA A – PENETRÔMETRO DE 7,5)

<sup>139</sup> Devido a formatação do programa em tamanho A3 neste trecho o páreo será apresentado a partir de quatro tabelas sequenciais. No programa, cada páreo é apresentado horizontalmente em uma grande tabela informativa. Entretanto, aqui, fui obrigado a realizar recortes verticais do páreo apresentado. Deliberadamente, optei pela escolha de um páreo que não possuísse uma classificação de Grande Premio, para tentar apresentar os imponderáveis das corridas "cotidianas".

Na tabela II é possível observar o número do páreo na reunião (6°), o número do páreo na temporada da Gávea (829), o horário da corrida (17h25m) e o nome dado a prova (Classico Ghadeer (L)). Ao lado, um desenho da pista do hipódromo da Gávea com o traçado destinado ao páreo. O número "2000" representa a distância aproximada em metros e o "G" representa uma corrida em pista de grama<sup>140</sup>.

Nesta seção inicial do programa ainda estão disponíveis as informações dos recordistas da prova, com seus respectivos tempos e datas. Da mesma forma que discerne os prêmios das bolsas pagas à cada proprietário que pontuar na prova (valores distintos do 1º ao 5º). A apresentação do páreo ainda leva, ao final a idade média dos animais (3 anos); assim como os "sobrepesos" e as "descargas" dos animais, para os animais ganhadores de Grupo I e sem pontuação em provas especiais respectivamente. Por fim, é apresentado a categoria do páreo (A) e seu nível de "penetrômetro" (7,5)<sup>141</sup>.

-

<sup>&</sup>lt;sup>140</sup> Nos hipódromos da Gávea, Cidade jardim e Cristal existem corridas em pistas de Areia, representadas por um: (A), grama (G) e variante (V). A pista em variante são para as provas em pista de areia com uma curva pela grama.

<sup>&</sup>lt;sup>141</sup> O penetrômetro é um instrumento pode ser usado para fins de agricultura de precisão e/ou geologia. No turfe é usado para medir o nível de compactação e humidade na pista de Grama. Caso uma medição exceda o limite previsto para a prova, um proprietário pode retirar seu cavalo (*forfait*) sem que seja punido pelo clube, segundo as regras do C.N.C. A medição é feita em dez pontos do percurso da pista à 1,5m da cerca interna e outras dez à 3m, obtendo-se 20 medidas. A média aritmética das 16 primeiras medições serve para amparar a decisão da Comissão de Corridas (C.C.) de liberar ou não a pista de grama.

Tabela III:

							Ca	mpa	nha t	otal	
Número e Produto	Peso	Jóquei ou aprendiz	Peso	Baliza	Treinador	Areia e Grama			Só Grama		
						S	V	C	S	V	C
1 Desejado Zuca	472	V Borges	57	1	JC Sampaio (CT)	06	02	03	05	02	02
" Americando	460	F Henrique	57	8	M rocha	07	02	02	04	02	02
2 O Rei Passa	454	A Gulart	57	2	OL Silva	05	01	02	04	01	01
3 Meu Chuck	464	B Reis	57	3	RM Lima	07	02	04	05	02	03
4 Valor Eco	451	A Mendes	57	4	V Nahid (CT) (*)	07	01	06	05	01	04
5 Sauvignon Blanc	454	M Almeida	54	5	T Oliveira	07	01	03	07	01	03
6 Aristocrático	498	AM Souza	54/5	6	D Guignoni (CT)	04	02	02	02	01	01
7 Best Magic	478	V Gil	54	7	D Guignoni (CT)	07	01	04	06	01	04
8 Nambú Guaçú	453	E Costa	54	9	G Duarte (CT)	05	01	01	05	01	01
9 Kijoliamour	451	D Duarte	54/6	10	V Nahid (CT)	07	01	05	07	01	05
10 Barbaresco	481	TJ Pereira	57	11	J Borges	05	01	03	05	01	03

Ocorrência(s): Best Magic – L.O. 20/10 – Após a partida seu conduzido se prontificava ir para fora contra seus esforços, no lance, obrigando a suspender várias vezes e negando-se a fazer a curva (Jóquei A.M.Souza) U Ocorrência(s) veterinária(s): Desejado Zuca – SV 14/07 – Laceração na córnea do olho direito (Vet.) U Ferrageamento: Alumínio: todos Observações: Adesivo Nasal: Desejado Zuca, Americando, Aristocrático e Nabú Guaçú – Arminho: Desejado Zuca, Americando, O Rei Passa, Valor Eco, Nabú Guaçú, Kijoliamour e Barbaresco – Antolhos: O Rei Passa, Valor Eco e Sauvignon Blanc - Esporas: O Rei Passa – Lingua amarrada: Meu Chuck e Sauvignon Blanc – Roseta: Best Magic e Kijoliamour – Arminho lateral: Kijouliamour

(\*) Treinador Suspenso (Efeito suspensivo por ordem judicial)

No segundo recorte do programa representado pela tabela III estão disponíveis as informações que serão mais relevantes no processo de elaboração de estratégias de apostas. Na primeira coluna, da esquerda para a direita, estão os números e nomes dos animais, aqui chamados de "produtos". O segundo cavalo possui um sinal de (") ao invés da numeração pois ele, assim como o seu antecessor (1 – Desejado Zuca), como veremos adiante, pertencem ao mesmo proprietário. Caso alguns dos animais tenha sido medicado com Lasix regularmente ou pela primeira vez ele terá uma letra (L) e (L1) acompanhado de seu nome.

Em seguida, ainda da coluna esquerda para a da direita, estão os pesos de cada cavalo, os nomes dos jóqueis (joquetas ou aprendizes) com seus respectivos pesos, além do posicionamento na baliza em que cada cavalo irá largar. Caso seja a primeira prova de

um cavalo, seu peso será marcado com a sigla: "est", de estreante<sup>142</sup>. No caso do peso dos aprendizes é feita uma descarga de peso de acordo com a classe, por isso existe tal diferença<sup>143</sup>. A seguir estão os nomes dos respectivos treinadores de cada cavalo e seu vínculo com algum centro de treinamento (CT). É possível observar que mais de um cavalo correrá com o mesmo treinador, como no caso do D. Guignoni, e que o treinador V. Nahid estava suspenso, representado no símbolo (\*).

Um resumo da campanha total em prados oficiais é apresentado, tanto em pistas de areia e grama como somente em pistas de grama. Cada uma delas com o seu número de saídas (S), vitórias (V) e colocações (C).

Por fim está disponível algumas observações referentes a última atuação de alguns dos cavalos (Ex: Best Magic), assim como as eventuais ocorrências veterinárias (Ex: Desejado Zuca) apresentando o estado de saúde do animal.

Em seguida o programa informa os cavalos que utilizarão algumas técnicas ou equipamentos que auxiliem no desempenho no páreo. Tais equipamentos podem ser utilizados para auxiliar a respiração, atenção, direção ou a aderência na pista. O auxílio respiratório do animal pode se dar com a técnica de correr com a "língua amarrada" e a utilização do "adesivo nasal", que desobstruem as vias respiratórias do animal possibilitando um maior rendimento aeróbico. O uso do "arminho" e dos "antolhos" <sup>144</sup> são referentes a atenção do animal. O primeiro é uma espécie de espuma colocada sobre o focinho do cavalo e serve para diminuir a distração de cavalos que correm com cabeça baixa demais olhando diretamente o chão e que podem se assustar com poças d'água, folhas, etc. Do mesmo modo que os antolhos servem para que o cavalo não se assuste com seus adversários quando emparelhados. O uso da "roseta" e "esporas" são para cavalos que tem dificuldade de correr em linha reta, ou de fazer a curva. E por fim, o "ferrageamento" que específica o tipo de ferradura utilizada, que pode ser de alumínio,

<sup>&</sup>lt;sup>142</sup> A atualização dos pesos é informada minutos antes de cada corrida no JCB assim como disponível no quadro do Paddock.

<sup>&</sup>lt;sup>143</sup> No início e ao final de cada corrida tanto o cavalo, quanto o jóquei e seu equipamento de montaria são pesados a fim de evitar fraudes. Caso exista uma diferença na medição inicial para a final, ou algum dos pesos tenha sido deixado pela pista os competidores são desclassificados.

<sup>144</sup> Segundo Barcellos (2002 p.109-111) os antolhos são considerados pelos puristas como um "aparato infame" e atribuem seu uso a falhas de caráter do animal. Entretanto, argumenta que seu uso pode funcionar como "estabilizadores do temperamento" por criar nos animais mais jovens a ilusão de proteção e segurança de que necessitam. Apesar do estigma afirma-se que alguns animais não viveriam no turfe sem isso.

filete e ferro. Até a temporada 2013/1014 os cavalos podiam correr desferrados em provas de grama, o que geralmente aumentava o seu rendimento, mas também podia comprometer os cascos do animal. Entretanto, desde o ano de 2015 que não é mais permitido que o cavalo corra desferrado. Caso algum dos competidores utilize alguns destes auxiliadores, seu uso deve ser especificado no programa anteriormente a realização do páreo como descrito no exemplo da tabela acima.

Tabela IV:

3 col	locações,	Data e Última Apresentação	Dist/ Pista	Tempo	Rateio	Cor da Blusa
1,7,1	12.10	5.(12)Avenger Of Light 5 3/4	2.0gm	118s3	72,6	Az-mar/br. em horizonta, b. az-mar.c/est.br
2,1,3	20.10	1.(05)Neuchatel cab	2.0gp	123s4	2,7	Az- mar/br. Em horizontal, boné enc. c/est.br
8,1,3	12.10	6.(12)Avenger Of Light 7 1/2	2.0gm	118s3	29,8	Branco, ombros/ boné enc, mangas br/enc/vd
4,2,1	26.10	3.(06) Bal A Bali 8	1.6gm	93s6	17,4	Br, ctos/brçs. Vd/br/enc, bone br. c/Its.vd/enc
3, <b>1,5</b>	27.10	4.(07)Signore Trovattore 9 3/4	2.4gm	149s1	5,6	Preto, cinto our, bone ouro/ preto Its. hts
8,3,6	27.10	1.(11) Litte Jet 1 1/2	2.0gm	121s2	12,3	Preto, cruz de sto. André e boné encarnado
1, <b>4</b> ,4	12.10	1.(10)Vendor 2 1/2	1.4gm	81s2	4,3	Branco, losangos, gola, punhos e boné rosa
2,5,3	20.10	3.(05) Americando 7 1/4	2.0gp	123s4	4,0	Ouro, gregas, mangas e boné azul
6,5,1	12.10	u.(12)Avenger Of Light vc	2.0gm	118s3	10,3	Azul, faixa am., mgs.azuis c/ests.am, boné am.
2,2,2	28.09	1.(09)Benevolente 1 1/4	2.0gl	123s2	2,7	Branco, cinto/ braçadeiras encarnadas/ azuis
2,5,1	27.10	3.(07)Signore Trovattore 8	2.4gm	149s1	5,6	Az-cel/az-mar. Its.horizontais, boné rosa

Em continuidade com a descrição dos dados referentes ao páreo, a tabela IV apresenta as três últimas colocações destacado em negrito e itálico para as corridas de grama<sup>145</sup>. A seguir tem-se a data da última apresentação, a sua colocação na última corrida e em parênteses a quantidade de cavalos que estavam nesse páreo. O nome do vencedor da prova e os "corpos de distância<sup>146</sup>" em relação ao primeiro colocado aparecem em

Neste espaço é possível também observar algumas colocações representadas por um "x" ou um "u". O
 "x" representa uma colocação a cima do 9º lugar e o "u" representa uma colocação em último lugar.

<sup>&</sup>lt;sup>146</sup> O corpo do cavalo mede aproximadamente 2 metros e o "calculo" dos corpos de distância se dá a partir de seu fracionamento. Um terço, meio corpo, palheta (antes do pescoço), pescoço, 1/2 pescoço, cabeça, 1/2 cabeça, focinho e milímetro.

seguida. Caso o cavalo tenha ficado em primeiro lugar, o nome apresentado no programa será o do segundo colocado.

Em seguida, aparecem dados referente a distância, e as condições da pista na última prova. As distâncias mais habitualmente percorridas são: 1000 metros (abreviado no programa para 1.0) para os cavalos mais velozes; 1600 (1.6) para os animais chamados milheiros (1609 metros=uma milha); e 2400 (milha e meia) para competidores mais resistentes. Em provas de Grande Premio (GP) essas distâncias podem chegar até a 4000m. Como já mencionado, existe uma variedade de provas possíveis que consistem em correr na grama, na areia e uma variação entre grama e areia. Devido a distinção de desempenho feita ao correr em cada uma delas, o programa apresenta o tipo de pista corrida como: "a" para areia e "g" para grama; assim as condições de humidade do solo da pista no momento que antecede a corrida em: "l" para leve, "m" para macia, "p" pesada e "e" para encharcada 147. Ao fim da descrição da última apresentação a coluna seguinte disponibiliza o tempo médio da prova, que é medido pelo primeiro lugar e o rateio respectivo de cada cavalo ao final da prova.

A partir deste ponto as informações voltam a ser referentes ao atual páreo ainda por correr onde o programa apresenta abreviadamente as cores do proprietário e detalhes das fardas que cada jóquei utilizará.

Tabela V:

I	Sexo/Pelo, Idade e Origem		Filiação	Criador	Proprietário
MC		RS	First American/ Outra Zuca	Stud TNT	Stud Avarenga
MA	3	RS	First American/ High way	Haras Fronteira P.A.P.	Stud Avarenga
MC	3	RS	Northern Aflee/ Rainha Feliz	Marcos e Mauro Ribeiro S.	Stud Vert-Blanc-Roug
MA	3	RS	Pioneering/ Insinuating Filly	Haras e Fazenda Aceguá	Stud Don Antônio Di Satriano
MC	3	MS	Thompson Rouge/ miss Eco	Haras Ponta Porã	Stud Gold Black
MA	3	RS	Vettori/ Dementieva	José Antônio Flores	Stud Escorial
MC	3	RS	Elusive Quality/ Sweetest Thing	Stud TNT	Stud Golconda
MA	3	PR	Point Given/ Magic Carol	Haras Anderson	Stud Marisa Star
MC	3	PR	Eyjur/ Autumn Sonata	Haras J.B. Barros	Stud Estrela Energia
MC	3	RS	Northern Afleet/ Buy me Love	Haras Doce Vale	Haras Doce Vale
MC	3	PR	Torrential/ La Itabanera	Haras Santa Rita da Serra	Stud Santa Rosa de Lima

<sup>&</sup>lt;sup>147</sup> Ver: Anexo II condições de pista através do índice do penetrômetro.

\_

Na última tabela da descrição do páreo no programa estão o sexo do animal, "M" para macho e "F" para fêmea e ao lado a sua pelagem: "A" para azalão, "C" para castanho e "T" para tordilho. Seguido de sua idade e seu estado de origem.

Na coluna denominada filiação estão descritos o nome do pai e mãe, respectivamente de cada animal. Atualmente, por pedido dos turfistas, também está disponibilizado entre parênteses o nome do avô materno. E, fechando a descrição do páreo, estão os nomes dos criadores e dos atuais proprietários de cada animal, que podem ser haras, *studs*<sup>148</sup> ou pessoas físicas.

Deste modo, o programa reflete uma tentativa de organização cartesiana e matemática do universo do turfe apresentando comparativamente dados selecionados considerados de importância para o turfista. Contudo, jogadores mais empenhados possuem a liberdade para adquirir novas fontes de dados a fim de se ter uma avaliação mais pormenorizada. Como afirmei no início deste capítulo, a *Revista Turfe Brasil*<sup>149</sup> é por muitos considerada como a melhor forma de se estudar os dados referentes a cada páreo e por congregar as corridas de todos os hipódromos oficiais do país. A revista reúne os cavalos que "enturmaram juntos", isto é, que correram no mesmo páreo e compara seus retrospectos detalhadamente. O jogador Verdura comentava sempre que encontrava com João, um forte adepto da revista:

- Esse cara sabe das coisas. Tem todos os detalhes explicadinhos de tudo pra jogar. Se souber fazer direitinho isso aí [estudar a revista], ganha todas.

Para além dos dados apresentados no programa, ela ainda apresenta uma descrição detalhada de até seis páreos anteriores de cada competidor e estatísticas da temporada referentes aos: Jóqueis, treinadores, reprodutores, avós maternos, proprietários, criadores e cavalos; além da relação de profissionais suspensos.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>148</sup> O *stud* é o termo pseudomínico do proprietário ou de co-proprietário de cavalos de corridas. Ver também anexo: considerações do Código Nacional de Corridas (C.N.C).

<sup>&</sup>lt;sup>149</sup>As informações apresentadas pela revista podem também ser encontradas no site do JCB, entretanto, nela, as informações estão condensadas em um único material. O que faz com que muitos deem a preferência por ela. Segundo o antropólogo Rafael Velasquez (2015), no hipódromo do JCB, a revista é utilizada de maneira mais frequente do que os programas se tornando "A bíblia do turfista" (p.80).

A seguir o exemplo de como está disposto as informações da campanha completa dos competidores. Revista *Turfe Brasil* dos dias: 6, 7, 8, 9, e 10 de março de 2014:

Tabela VI:

07/03/2014 - 6° Páre	07/03/2014 - 6º Páreo (1302) - realizado na Gávea <sup>150</sup> .									
2 – El Demolidor – Spring Halo e Hora Legal (Minstrel Glory) – Haras Das Estrelas – M – C – 16/09/06 – PR										
	Total	1°s	2°s	3°s	4°s	5°s				
Total	54-5	16-	13-1	8-2	6-1	4-				
Class	7-5	1-	1-1	-	-	1-				
GV	54-5	16-	13-1	8-2	6-1	4-				
CJ	-	-	-	-	-	-				
CR	-	-	-	-	-	-				
TR	-	-	_	-	-	-				
12m	16-	6-	4-	2-	4-	-				
GV12m	16-	6-	4-	2-	4-	-				
CJ12m	-	-	-	-	-	-				

O sexto páreo de número 1302 ocorrido na Gávea possuía sete competidores sendo que o segundo cavalo do páreo foi o "El Demolidor". Em seguida aparece o nome de seu pai (Spring halo), de sua mãe (Hora legal) e entre parêntesis o nome do avô materno (Minstrel Glory). O criador (Haras Das estrelas), o sexo (M), a pelagem (C) a data e local de origem fecham a descrição do animal.

Além disso, tabela VI exibe o repertório do animal em provas oficiais apresentando o total de provas de cada competidor. As siglas GV, CJ, CR e TR representam os hipódromos da Gávea, Cidade jardim, Cristal e Tarumã respectivamente, e o número de vezes em que o cavalo competiu e pontuou, chegando até a quinta colocação em cada hipódromo. A sigla "Class" é referente a atuações em clássicos ou em provas de grupo, e a sigla "12m" está referida a atuação nos últimos 12 meses. A numeração em cada uma das colocações representa o número de vezes total que o cavalo correu e o segundo número representa a quantidade de vezes que o animal correu em pistas de grama. Assim, El Demolidor pontuou em 54 corridas em sua carreira, todas no hipódromo da Gávea,

<sup>150</sup> Assim como na apresentação do programa, no retrospecto da revista foi necessário realizar um recorte vertical para fins de formatação no texto.

sendo que apenas 4 foram em pista de grama. E desse total (54) o cavalo pontuou em 16 das suas apresentações que foram corridas nos últimos 12 meses. As últimas corridas estão detalhadas nas tabelas seguintes (VII e VIII);

Tabela VII:

Nº do Páreo	Data	Colocação Nº de participantes Baliza	Jóquei, Lasix e Equipamentos	Peso do Jóquei	Ferrageamento	Peso do Cavalo
1237	21/02/14	3° (07) 01	Rafael Freire (L) LA	56	A	508
1128	31/01/14	1° (07) 03	W. S Cardoso A3 (L) LA	57	A	502
941	20/12/13	4° (10) 05	B. Pinheiro A3 (L) LA	53	A	499
860	06/12/13	2° (06) 06	B. Reis (L) LA	56	A	501
705	05/11/13	1° (09) 08	B. Reis (L) LA	58	A	496

### Tabela VIII:

Dist. Pista e cerca móvel	Tempo	Rateio, categoria	Colocação na entrada da reta	Primeiros colocados	Dist. em relação ao 1º colocado
1,2 AMV	1'15"56	13,2 CMK1		Veredicto(58) First Point(58)	2
1,1 ALV	1'07"62	2,2 CMM	5°	CódigoMorse(58)Emoufee(58)	Focinho
1,2 AMV	1'13"47	9,9 NO	6°	NewForest(51)Veredicto(54)	4
1,3 APV	1'20"33	3,4 NO	3°	FalaNadav(56)Tibetian(54)	3 1/2
1,3 APV	1'21"33	4,2 CMK	4°	Magique(57)UmFoguete(55)	Paleta

A leitura de alguns dos dados desta parte do retrospecto é semelhante a realizada no programa. Entretanto, é importante frisar que a revista, ao detalhar as últimas provas de cada competidor do páreo apresenta as corridas a partir de um acumulado de provas deixando em evidência busca pela evolução dos competidores envolvidos.

A evolução neste caso pode ser tanto positiva quanto negativa e será o principal foco de valoração no retrospecto com a oferta de dados da campanha total (areia e grama e só grama) das colocações e as condições de cada corrida. O percurso temporal de cada

competidor é apresentado sob a forma de acumulado de páreos com o intuído de apresentar uma continuidade dos resultados de cada competidor. Este recorte temporal é feito de maneira arbitrária e em datas próximas, pois em datas distantes a variação na atuação de cada competidor tenderia a aumentar. Assim, aspectos como: o cavalo "vem de vitórias" ou correu e pontuou em provas de Grupo superiores ao que correrá no páreo atual são dados importantes da leitura de um jogador<sup>151</sup>. Espera-se com isso traçar uma avaliação mais fiel de como o cavalo renderá ao longo do páreo, suas preferências de distância e tipos de pista. Do mesmo modo que o pedigree do animal pode ser associado também a uma relação temporal. A partir de uma continuidade genética o prestigio de seus pais e avô materno são avaliados como um reflexo para a continuidade na pista. Embora seja possível afirmar que não existe uma maneira exata de criação de um cavalo de corrida, não é possível negar o sucesso dos animais criados com bases nos primados genéticos da velocidade e da precocidade (cf. BARCELLOS, 2002 p.178).

Para além do retrospecto, fica evidente que as informações disponíveis para o jogador, tanto no programa quanto na revista, estão divididas em alguns fatores de importância. Fatores que delimitam: o animal, o homem, a estética e o seu aspecto financeiro.

O primeiro relacionado ao animal (produto), que traz a seu respeito dados referentes ao: sexo, idade e distância. Embora existam páreos mistos, muitos jogadores ainda acreditam na distinção de que um macho é mais robusto forte e explosivo do que uma fêmea<sup>152</sup>. O mesmo pode ser observado referente a idade de cada um, quando os mais jovens são apresentados como mais energéticos, vigorosos, robustos e velozes. Os dados apresentados também apontam para o pedigree de cada animal, sua construção genética e as condições de saúde dos animais.

Com relação aos homens, eles carregam consigo o prestigio acumulado ao longo de suas carreiras a partir de suas grandes conquistas e derrotas. Jóqueis, joquetas, aprendizes,

Ver:http://www.bnldata.com.br/noticia.aspx?tipo=2&cod=1040 (acessado em: 23/03/2016)

<sup>&</sup>lt;sup>151</sup>No Jornal do Turfe o comentarista Alexandre Baraldi aponta que animais que se esforçam em demasia quando correm provas de Grupo, Especiais ou "listed races", tendem a fracassar no páreo subsequente, especialmente na hipótese de inscrição em exígua faixa temporal (apesar de muitas vezes aparecem como favorito ou uma das forças nas apostas)

<sup>&</sup>lt;sup>152</sup> Sergio Barcellos (2002 p.91) aponta para esta distinção na produção da "tabela de pesos por idade" utilizadas para a aplicação da sobrecarga e principalmente nos handicaps nas provas nas quais alguns quilos podem fazer a diferença de vários corpos de vantagem a medida que a distância aumenta. Potros e potrancas ao completarem 3 anos são separados por um quilo e meio de diferença, onde machos carregam 57kg e fêmeas 55,5Kg.

treinadores, criadores e proprietários terão em suas ações, no âmbito profissional, a força para uma possível vitória.

O fator estético insere-se na pelagem do animal e na cor da farda. Uma avaliação subjetiva de cada apostador julgará se o pelo está "bonito", "brilhoso" e "saldável" nos momentos que antecedem o páreo. As cores no turfe possuem uma importância sutil e são essenciais para a mística do esporte. Cores e símbolos que representam o proprietário, e o peso de cada farda pode ser igualmente sentida pois carregam o prestigio de seus donos. Sergio Barcellos (2002) aponta para esta interessante variedade de cores no turfe:

Para o turfe, vermelho não é vermelho, é encarnado; amarelo não existe, existe ouro; marrom se transforma em chocolate; bege claro é palha. E há salmon, sofrerino, verde pistache, cereja, *apricot*, púrpura, azul-pavão, todas essas tonalidades destinadas a aumentar o prazer visual e o encantamento das corridas. (BARCELLOS, 2002 p.24)

Por fim, se tem o fator financeiro no programa. Rateios altos representam sinais de superação de expectativas. A apresentação do rateio anterior em comparação com o rateio do páreo atual evidencia uma variação em relação a opinião dos apostadores referente a cada competidor.

A preferência pela utilização e atribuição de um determinado grau de importância à cada um destes dados é realizado de forma subjetiva. Como afirma o jogador Pedro:

- Particularmente, eu gosto de analisar os tempos anteriores com a distância das pistas. Acho que dá pra sacar bem como está o animal e dá pra fazer uma previsão do seu desempenho. Já outros fazem diferentes. Cada um tem a sua maneira de fazer as coisas. Por exemplo, o Oliveira não faz isso que eu faço não. Ele estuda muito superficialmente, monta o jogo de maneira mais intuitiva mesmo.

Deste modo, o turfe se comporta como atividade complexa com uma plurifatorialidade de itens aparentemente desconexos entre si, obrigando, assim, um *estudo* minucioso de todos os dados que o jogador disponibiliza. A afirmação dos jogadores de que "não existe um páreo igual ao outro", contribui para que em cada um dos estudos valorize aspectos distintos de casos particulares.

# Competição de probabilidades

"Para mim, os jogadores são mais fácies. Os regulares sabem que sou algum tipo de louco e que não quero falar com eles. Estou sempre trabalhando em um novo sistema, muitas vezes mudo de sistema no meio do caminho. Estou sempre tentando fazer com que os números se encaixem ao redor da possibilidade real, tentando codificar a loucura em um simples número ou grupo de números. Quero entender a vida, acontecendo na vida" (Charles Bukowski –O capitão saiu para o almoço e os marinheiros tomaram conta do navio p.69-70).

Horas antes do início dos páreos, os jogadores concentrados estudam o programa cada um à sua maneira. A medida que o dia transcorre, cada um tem a liberdade para retornar ao programa para reavaliar seus estudos e modificar sua aposta. Em geral as mudanças ocorrem a partir de debates e leituras e interpretações distintas dos páreos apresentadas por seus companheiros de jogo. Arranjos e rearranjos são constantemente construídos e desfeitos atribuindo graus distintos de importância para cada competidor em cada páreo.

Uma das formas de criar arranjos é através do uso de dados estatísticos, que tem por objetivo a coleção, análise e interpretação de dados numéricos a respeito de cada um. A revista *Turfe Brasil*, mais uma vez se estabelece como uma fonte condensada de informações e que escalona a partir de determinadas variáveis os competidores ao longo da temporada. Assim, apresento a seguir os três primeiros competidores (Até a data de 24/02/2014) e o último de cada lista (para se ter uma referência entre o melhor e o pior da lista), de modo que se possa apresentar uma a variação comparativa entre os concorrentes.

Tabela IX:

Jóqueis	Vitórias	%Vitórias	Colocações	Montarias	Prêmios
1° V. Borges	152	24,20	315	628	2.013.055,24
2° D. Duarte	125	18,30	370	683	1.500.638,84
3° V. Gil	98	20,42	269	480	1.286.120,85
() 50° C.A.Martins	0	0,00	15	24	10.786,00

Tabela X:

Treinadores	Vitórias	%Vitórias	Colocações	inscrições	Prêmios
1º D.Guignoni	98	22,43	228	437	1.663.131,41
2º J.Sampaio	79	19,51	217	405	1.703.836,03
3° V.Nahid	65	14,19	246	458	1.049.717,95
() 50° T.Oliveira	5	10,64	23	47	67.808,91

Para tanto Jóqueis, joquetas, aprendizes e treinadores, a classificação é realizada a partir do número de vitórias acumuladas ao longo da temporada. Entretanto, a seguir com as tabelas dos: Reprodutores, Avós maternos, Proprietários, Criadores e Cavalos; como demonstrado nas tabelas XI à XV, estes possuem uma estratificação a partir dos valores totais de premiação de cada competidor:

Tabela XI:

Reprodutores	Corr.	Ganh.	Vit.	Coloc.	Prêmios
1º Public Purse-USA (Private Account)	108	45	66	257	1.318.128,57
2° Put It Back-USA (Honour and Glory)	51	30	52	105	1.108.012,49
3° Northern Afleet-USA (Afleet)	84	44	58	210	817.432,85
() 50° Implexo-BRZ (Jet Seller)	8	6	7	24	72.515,00

### Tabela XII:

Avós Maternos	Corr.	Ganh.	Vit.	Coloc.	Prêmios
1° Roi Normand-USA (Exclusive Native)	153	73	100	379	1.078.099,56
2º Jules-USA (Forty Niner-USA)	51	30	42	104	1.025.881,15
3° Ghadeer-FR (Lyphard-USA)	114	47	68	342	951.845,18
50° Nashwan-USA (Blushing Groom-FR)	2	2	3	2	74.051,74

## Tabela XIII:

Proprietários	Corr.	Ganh.	Vit.	Coloc.	Prêmios
1° Stud Alvarenga	100	50	71	145	1.364.606,84
2º Haras Santa Maria de Araras	45	28	41	75	1.239.424,24
3° Haras Estrela Energia	34	14	19	64	455.497,23
50° Stud 30° de Junho	10	4	5	27	60.770,00

Tabela: XIV:

Criadores	Corr.	Ganh.	Vit.	Coloc.	Prêmios
1º Haras Santa Maria de Araras	169	81	127	386	2.551.638,91
2° Haras Anderson	123	51	79	295	919.958,36
3° Stud TNT	77	30	40	141	602.507,95
50° Haras Garcez Castellano	8	5	10	21	77.213,00

Tabela XV:

Cavalos	Apres.	Vit.	Coloc.	Prêmios
1º Aerosol (09) Public Purse e Niña Sabella (Jules)	2	1	1	542.482,52
2° Bal A Bali (10) Put It Back e In My Side (Clackson)	5	5	0	198.527,94
3° Estrela Monarchos-USA (10) Monarchos e Dancer	4	3	1	184.996,40
Fever-USA (Fusaichi Pegasus)				
50° Descolado (09) Mastro Lorenzo e Extensiva	7	3	4	30.240,00
(Minstrel Glory)				

A comparação pelos prêmios é significativa pois remete ao mesmo tempo o grau de importância das vitórias de cada um. Mesmo que o primeiro colocado não seja o que conquistou mais vitórias, ele se situa na primeira colocação por ter vitória em provas consideradas mais disputadas e difíceis, em geral de Grupo, ou até mesmo em GPs. Sendo o somatório dos prêmios recebidos o fator de estratificação dos competidores.

Deste modo, os números representam mais do que simples valores quantificados. Mary Poovey (1998) aponta que, os números não dizem nada em si mesmos, e ao em vez de explorar os significados históricos ou os usos das representações numéricas vai inserir uma questão epistemológica: como o conhecimento pode ser entendido, uma vez que parece consistir ao mesmo tempo de descrições numéricas aparentemente não interpretativas e de sistematizações que derivavam dessas descrições? Para ela, assim como muitas outras formas que pretendem descrever o mundo material, os números também são interpretativos, pois contêm hipóteses teóricas sobre o que deveria ser contado, sobre como se poderia entender a realidade material e sobre como a quantificação contribui para o conhecimento sistemático do mundo, e aqui o mesmo vale para a elaborações dos jogos no turfe.

Assim, seria um equívoco aceitar friamente o que os números pretendem mostrar. Mas, ao contrário, identificar o que seu uso e quais interesses que eles revelam. Pois dificilmente seria possível se debruçar sobre o passado e analisá-lo com isenção, distantes de seus atuais significados. Os números, assim, relevam mais do que uma quantificação, mas uma interpretação do universo do turfe.

Esta intepretação ocorre de modo que a avaliação estatística comparativa estratifica os competidores entre melhores e piores, quais são mais cotados e os que pagam mais ou menos. A medida que as comparações deixam de surtir efeito, novos dados são inseridos e analisados de modo a manter a estratificação. Assim, é possível afirmar que em nenhum momento os competidores correm e pé de igualdade. Por mais que todos corram com um mínimo equivalente (como idade, peso e etc.), repertórios são quantificados e comparados estatisticamente de modo a imprimir valorações distintas no prestigio de cada competidor, o que contribui com a ideia da existência de "favoritos" e "azarões".

# A manipulação de resultados

"Quando o quadrante era óbvio os dirigentes podem ter ficado lá e continuaram a marcar os bilhetes vencedores. Outros dizem que uma ou duas máquinas podem ser arranjadas para permanecerem abertas e em uso enquanto as outras estão fechadas. Eu realmente não sei. Tudo o que sei é que alguma SACANAGEM aconteceu e todos os demais aqui presentes também sabem disso" (Charles Bukowski - Notas de um Velho Safado).

A avaliação dos jogadores encontra-se também aberta a possibilidades de que alguém, ou algum fator alheio ao seu campo de ação interfira ativamente no resultado de um páreo. A fuga dos padrões de normalidade são uma preocupação constante nas carreiras turfísticas. Muitas vezes, por não estarem diretamente ligado aos bastidores do jogo, paira sobre o imaginário dos apostadores de que ações perniciosas serão implementadas para atrapalhar ou consagrar vitórias indevidas. Quanto a isto, exemplifico com o relato de Ivan, que conta:

- Teve um dia inteirinho de reunião que deu problema. Os jóqueis se arrumaram pra dar uma combinação que não daria normalmente. Aquele cavalo azarão, ou que ninguém esperava que fosse ganhar, eles iam lá e faziam ganhar. Os outros tiravam o pé [ir mais devagar do que deveria] pra ele passar na frente. Eram cinco jóqueis e um aprendiz envolvidos no esquema. Eles corriam no dia em quase todos os páreos e se juntaram lá pra sair os resultados mais improváveis favorecendo eles próprios. Uma hora um ganhava, outra o outro e assim por diante. E nisso eles apostaram, porque jóquei, treinador, proprietário, todo mundo aposta também. Ai no dia com os resultados foram ficando cada vez mais estranhos os caras lá deram uma pressão nos jóqueis e acabou que o aprendiz entregou o esquema. Eles 'tavam manipulando pra sair no lucro. Então geral foi suspenso, até o jovenzinho aprendiz que entregou tudo foi também. Tem dessas coisas, não dá pra dar mole, se não, você é roubado de todos os lados.

As trapaças nas corridas, como afirmou Ivan, são esperadas de todos os lados. Assim, sempre que os resultados ficam díspares do que o estabelecido nos processos de classificação, ou são apresentados como "estranhos", ou "incomuns", acusa-se de ter havido algum tipo de manipulação. A acusação de "roubo" pode ser acionada em diversos momentos, e ser fundamentada ou não. Uma simples derrota já é o suficiente para que alguns jogadores possam acionar tal enunciado, entretanto sem a exigência de que algo deva ser feito a respeito. Mesmo com uma série de processos de controle estabelecidos pelo Jockey Club como: juízes para a avaliar as corridas e comissão julgadora; jogadores acreditam que isto apenas minimiza o afã para a trapaça e que elas estão constantemente sendo produzidas perante os olhares de todos.

Não apenas jóqueis são acusados de trapacear. As desconfianças nas tentativas de manipulação de resultados passam também pelas figuras do criador, dono e principalmente do treinador. Pois, deste último, espera-se a sensibilidade, a dedicação, o respeito e a responsabilidade ao preparar um cavalo; e é também o responsável pela saúde e integridade do animal. Entretanto, seu prestigio será reavaliado a medida que sua conduta se estabeleça como um treinador permissivo de certas posturas consideradas inadequadas. A exemplo disso é há muito citada prática geradora de desconfiança por parte de treinadores que, treinam dois cavalos que correm em um mesmo páreo. Pois espera-se que eles utilizarão de estratégias que deliberadamente priorizam um dos competidores em detrimento do outro. Fazendo assim que um dos competidores perca de propósito para que o outro termine na frente. Ou simplesmente que ele faça com que um

de seus cavalos treinados corra apenas com o intuito de atrapalhar os demais competidores, deixando o caminho livre para o competidor de sua predileção. Este tipo de conduta dificilmente é punido devido a dificuldade de comprovação da motivação do treino. Apesar disso, desconfianças poderão ser levantadas quando ocorre casos de duplicata.

Além das posturas e condutas dos competidores na pista uma forma muito eficaz de trapaça insere-se no âmbito das substâncias aplicadas aos animais. O doping, como é chamado, constitui na aplicação de remédios, hormônios e substâncias que ampliam a capacidade do animal e seu desempenho e que são considerados prejudiciais, ou agem contra o espírito da competição<sup>153</sup>. No caso do turfe, existem substâncias toleradas e limitadas (chamadas de screening), de efeito terapêutico (screning limits) ou terminantemente proibidas que estão definidas pela "International Federation of Horseracing Authorities – IFHA", órgão no qual o Brasil é signatário. Excetuando-se as substâncias listadas, mais nenhuma possui limites e tolerâncias, ou seja, confirmada a positividade da substância proibida na amostra, em qualquer nível, é configurado doping. Para a sua verificação, exames com os vencedores são realizados após cada corrida para que se identifique o uso dessas substâncias. Se excedido o limite de tolerância indicado, a substância passa a ser considerada substância dopante. Entretanto, mesmo as constantes fiscalizações não se tornam impeditivas para que treinadores excedam as dosagens e utilizem substâncias fora das regras estabelecidas visando uma melhora no desempenho do animal. A penalidade por ministrar substâncias que alteram o desempenho do cavalo, seja para aumentar ou diminuir o desempenho, recai sobre a competência do treinador que é o principal suspeito sobre a dopagem dos animais. Quando pegos no doping, podem ser suspensos ou até mesmo expulsos do turfe.

\_\_\_

<sup>&</sup>lt;sup>153</sup> Ao *doping*, o Jockey Club disponibiliza aos treinadores a lista das dez substâncias cujos limites não devem ser excedidos (*screening*), sendo elas: 1 -Arsênio, 2 -Boldenona, 3-Dióxido de Carbono, 4-Dimetil Sulfóxido, 5-Estranediol em machos, 6-Hdrocortizona, 7-Metoxitiramina, 8-Ácido Salicílico, 9-Testosterona e 10-Teobromina: Ver: <a href="http://www.jcb.com.br/noticias/43672/dopping-a-verdade-e-uma-so/">http://www.jcb.com.br/noticias/43672/dopping-a-verdade-e-uma-so/</a> (acessado em 05/07/2016)

O mesmo acontece com o protocolo da "pesagem" antes e depois de cada corrida. Como o peso de tanto jóqueis quanto dos cavalos é tido como um fator de grande importância entre a vitória e a derrota, eles serão ostensivamente observados. Antes de cada páreo e ao fim dele, tanto: cavalos, jóqueis e o equipamento utilizado serão pesados para evitar que se tenha tido manipulações indevidas. Corridas onde pesos extras são adicionados (handicaps) são mais visadas a fim de evitar que algum deles tenha sido descartado ao

longo da corrida, dando vantagens ao competidor. Caso haja uma discrepância entre a pesagem inicial e a final o competidor pode ser desclassificado e posto na última colocação do páreo.

Passar numa pesagem também recai sobre o prestigio treinadores de eventualmente mancomunar com jóqueis proprietários. Isso mostra que apesar das constantes tentativas de produzir corridas "limpas", muitos são as tentativas e formas de "sujá-las" na busca de tomar vantagens sobre demais competidores.



Foto X: Momento da pesagem do jóquei e seu equipamento depois de uma prova – Foto do autor.

Apesar da possibilidade imanente de trapaça e das distintas formas de burlar as regras para vencer, elas não produzem um efeito devastador na reputação do turfe quanto um todo<sup>154</sup>. Neste ponto o antropólogo Rafael Velasquez (2015) em seu trabalho com o turfe afirma:

Há coisas mais do que simbólicas nos cavalos de corrida. Estes equinos são os vértices profundos e absorventes do turfe. Como coloquei acima, há um clima de suspeita sobre os homens que impregna o hipódromo onde todos são malandros. Isto é natural, uma vez que é um jogo em que o somatório das

<sup>&</sup>lt;sup>154</sup> Victor Melo (2001) aponta para o papel dos *tribofes* nos antigos hipódromos da cidade do Rio de Janeiro como tentativas de fuga das regras estabelecidas. Consideradas as principais fontes de conflitos na época.

apostas – o prêmio – é rateado pelo número de apostadores vencedores. Mas são os cavalos os responsáveis por minimizarem as suspeitas porque eles são a diferença desta atividade (2015 p.41).

A isto, o autor traz consigo a ideia de uma eterna desconfiança nos homens e da crença na pureza dos animais por supostamente serem incorruptíveis. E que com isso seria impossível subornar um cavalo para correr mais e vencer ou "entregar o jogo" e perder. A resposta seria estabelecida pelo contraste da relação entre o homem e a natureza. Entretanto, é preciso lembrar que o animal não corre sozinho e a relação homem/natureza tende a ser mais complexa do que uma relação de causas meramente dualísticas. Pois neste caso, a incorruptibilidade dos animais pouco ou nenhum efeito teriam, haja visto que é o homem que cria, produz, medica e controla o animal ao longo da pista e fora dela. Por mais que o cavalo não "entregue o jogo", perca propositadamente, o homem que o controla pode fazer isso por ele. Da mesma forma que os animais não podem ser comprados para vencer ou perder, eles também não poderiam ser corrompidos para correr e disputar uns com os outros sem que houvesse uma intervenção ostensiva do homem. Assim, creio que a resposta para a manutenção do prestígio do turfe, independente das constantes possibilidades de trapaça não se encontra na simples relação entre homem e animal, mas na relação que os homens (jogadores) possuem com o próprio jogo. Apesar das trapaças em potencial, o imaginário do turfe convive conjuntamente com uma relação de disputas honrosas nas quais os competidores seguirão as regras e se consagrarão sem a necessidade de subterfúgios. Por mais que se possam existir tais manobras de manipulação, muitos dos jogadores compartilham da ideia de que não se vale vencer a qualquer custo, e uma vitória limpa possui um valor maior do que o prêmio financeiro recebido.

# Capítulo V – Desvios de percurso

#### O risco assumido

"A ambição em excesso pode criar erros, porque as apostas muito pesadas afetam o sistema de pensamento. Mais duas coisas. Nunca aposte no cavalo com maior cotação resultante de sua última corrida, e nunca aposte num grande fechador" (Carles Bukowski – Hollywood p.174).

A observação de uma reunião do turfe numa agencia credenciada envolve uma relação direta com os meios com os quais os apostadores terão para assistir as corridas. Como dito anteriormente, é imperativo se ter em uma agencia credenciada um aparato tecnológico como "caixas" (guichês de apostas) e televisores, que se tornarão necessidades que moldarão a experiência dos apostadores. Tal aparato modula a experiência no turfe, experiência esta que perpassa por distintas noções de risco que deverão ser assumidos pelos apostadores. No turfe o risco envolvido nos seus ganhos e perdas estão diretamente ligados aos processos cognitivos de tomada de decisão. Saber quanto se paga e quanto se ganha com uma aposta é um aspecto importante no turfe para avaliar conscientemente quais os riscos atrelados em cada aposta feita.

Durante a transmissão dos páreos uma série de elementos são disponibilizados para os jogadores de modo que eles possam ter acesso a um conjunto de informações em tempo real. Informações estas que são televisionadas e que se modificam a medida que as apostas se desdobram. Como os prêmios não são pagos com um preço fixo, mas a partir do rateio do volume acumulado de apostas, o total de jogos realizados até o momento da corrida se torna relevante para se saber quanto "cada cavalo paga<sup>155</sup>". A forma com que os apostadores têm acesso a estas informações é através da observação e avaliação da "pedra"<sup>156</sup> (ou "totalizador") que é exposta na margem esquerda da transmissão. A pedra

<sup>&</sup>lt;sup>155</sup> Cada cavalo "paga" um prêmio a medida que as apostas são realizadas nele. Quanto maior o total de apostadores, menor é o prêmio pago por ele.

<sup>&</sup>lt;sup>156</sup> A pedra é o nome dado ao rateio apresentado nos televisores durante uma transmissão de um dos páreos do programa por modalidade a partir do mínimo pago por cada aposta em um dos competidores. Atualmente o mínimo estabelecido está em R\$:2,00, mas a leitura da pedra continua sendo informada pela aposta mínima de R\$:1,00.

é constantemente atualizada com os valores apostados e pagos para cada cavalo. Valores estes que se modificam a medida que um volume significativo de aposta é realizada em um determinado cavalo. A modificação dos valores dos prêmios é gerada a partir de um montante significativo de apostas em um dos cavalos do páreo, de outro modo, apostar uma quantia pequena não implica em mudança na pedra. Em outras palavras, poucas apostas em um cavalo não modificam o valor do seu rateio.

Assim, é possível para um apostador de agências credenciadas observar o pagamento dos rateios atualizados em tempo real. A medida que mais apostas são realizadas em um dos cavalos do páreo menor será o valor pago de premiação por ele, pois maior será a quantidade de vencedores, consequentemente maior será o número de pessoas que dividirão a "bolsa de apostas"<sup>157</sup>.

<sup>&</sup>lt;sup>157</sup>A bolsa de apostas é o montante total pago aos apostadores subtraindo a retirada percentual do Movimento Geral de Apostas (MGA) pelo Jockey Club para cobrir gastos com as corridas.



Foto XI: Imagem da tela da TV turfe televisionada nas casas de jogo momentos que antecedem um páreo. Nela são constantemente atualizados os valores do total apostado em cada jogo. Na coluna da esquerda (de cima para baixo) é possível ver o número da reunião (031), o hipódromo (Gávea), número do páreo (2°), a distância (1300m) tipo de pista (AMV – areia macia com variante), assim como o valor em Reais apostado em cada páreo para as distintas modalidades (Vencedor, Placê, Dupla, Exata, Trifeta e o total apostado em todos os jogos). E por fim, o tipo de páreo (*claiming*) e sua categoria (c). Ao lado é transmitida a imagem dos competidores e logo abaixo corre os números dos competidores e suas variações entre o peso apresentado no programa e a pesagem antes da corrida (Fallen, +1). Na parte de baixo separados por cada competidor está a "pedra" do páreo com os rateios pagos para cada um em jogos de exata e placê. (Em páreos com trifeta e quadrifeta seus respectivos rateios são também apresentados. A utilização de uma imagem não é suficiente para passar a experiência de observar em tela. Durante a transmissão ao vivo, valores são constantemente atualizados, números correm, piscam e alternam-se constantemente de um lado para o outro, enquanto que as informações disponíveis também são modificadas – Imagem TV Turfe.

Assim, o turfe busca explicitar e expressar a atividade sob uma forma matematizada da realidade e que, de alguma forma, seja passível de uma avaliação direta e consistente no universo das incertezas. Por mais que se busque estabelecer formas de estratificação, as incertezas ainda seriam sua característica mais marcante. Como afirma a antropóloga Rebecca Cassidy (2002):

Cada característica importante da indústria das corridas e da criação de cavalos podem ser extrapolados a partir da incerteza básica que governa, na qual não é possível prever de antemão qual cavalo irá terminar em primeiro, segundo e terceiro (e último!). (...) Não existe tal coisa como corridas com "certezas" (CASSIDY, 2002 p.166). [tradução livre<sup>158</sup>]

<sup>&</sup>lt;sup>158</sup> Every significant feature of the Racing and bloodstock industry can be extrapolated from the basic uncertainty that governs which horse will finish first, second and third (and last!). (...) there is no such thing as racing 'certainty' (CASSIDY, 2002 p.166)

A questão do risco está atrelada a um desempenho favorável de um cavalo no turfe e pode ser extrapolado por, praticamente, todas as suas etapas. Do processo de cruzamento, da compra de um potro (em leilão), da criação, do treinamento e finalmente chegando ao seu desempenho nas corridas. O risco é assim parte estruturante das apostas no turfe, considerado como integrante de sua "natureza" o que o diferencia de demais jogos de aposta como as loterias. Para Sergio Barcellos (2002) as incertezas adquiridas em uma aposta nas corridas de cavalos são partes constitutivas de suas emoções.

A segunda conclusão refere-se à natureza mesma do jogo. E aqui, a tese que tem privilegiado é a de exibir as apostas do turfe como sendo um excitante risco tomado através de seres vivos, de temperamento e humor mutantes, ao invés de se medir chances contra uma máquina, ou simplesmente aderir de forma impotente à lei das probabilidades, como é o caso das loterias (BARCELLOS, 2002 p.43).

Assim, nas corridas de cavalo, não seria possível traçar uma linha lógica unilateral de definição do desempenho de um animal. As únicas certezas no universo do turfe seriam as incertezas.

Apesar das incertezas, o universo do turfe é dotado de regras que ditam que cavalos podem ser cotados como "favoritos" e terão maiores chances de se consagrar vencedores acima de qualquer lógica de probabilidades. Os rateios dos cavalos competidores são disponibilizados ao longo da corrida com o seu número de baliza no páreo. O valor proporcional do seu rateio é apresentado lado a lado nos televisores simultaneamente com a apresentação dos cavalos nos momentos que antecedem a corrida. Aqui, cabe discutir não o valor pago a cada aposta, mas o valor atrelado as escolhas de cada apostador envolvendo um processo de avaliação e assimilação de riscos na elaboração de estratégias em função dos dados disponíveis de cada páreo.

Deste modo, é possível afirmar que existe uma linha tênue entre o risco atrelado a escolha de uma aposta em um cavalo muito ou pouco cotado. Via de regra, um cavalo pouco cotado, um "azarão" é reconhecido, julgado e escolhido previamente por um acumulado de jogadores sobre sua possível derrota. Consequentemente, o cavalo mais apostado do páreo será denominado de "favorito" e será o competidor considerado mais apto a vencer a prova. Estas categorias se baseiam em uma lógica classificatória que pode

<sup>&</sup>lt;sup>159</sup> Um cavalo denominado de "azarão" é aquele que comparativamente com os demais competidores adquire um *status* de perdedor, ou contendo menores chances de vencer seus concorrentes. Tal avaliação é realizada antes do princípio do páreo a partir das leituras dos apostadores.

ser inseria ao longo de todos os cavalos de todos os páreos, do primeiro ao último, do melhor ao pior.

Ciente da importância do processo classificatório de cavalos favoritos, o JCB disponibiliza em sua transmissão os dados (número de páreo e valores de rateio) de modo que apenas os favoritos permaneçam piscando de maneira chamativa. Tal chamariz se torna evidente para jogadores a partir da forma com que o risco em cada tipo de aposta é utilizado como fonte de disputa e de aquisição de prestigio. Exemplifico isto com o relato da discussão entre os apostadores Boi e Choppinho que demostra a importância da avaliação de riscos no processo de elaboração de apostas:

Boi chega em meio ao grupo e insere-se no centro da discussão com uma pule premiada e, interrompendo a conversa tece comentários gabando-se de sua recente vitória. A forma abrupta de se expor e se auto conclamar um jogador superior aos demais desagrada alguns dos jogadores presentes inclusive Choppinho, que, se demonstrando irritado com a situação e retruca:

- Ah Boi, não vem querer cantar de galo pra cima da gente não que todo mundo aqui sabe que você é um apostador "pisca-pisca"!

Ao ouvir tal acusação, Boi vira-se de maneira violenta agressiva em direção a Choppinho:

- O que!? Apostador "pisca-pisca" é o caralho!

Em seguida muitos palavrões e ofensas foram disparados deixando o clima entre os jogadores realmente tenso. Após a discussão ter se generalizado, outros jogadores tiveram que conter a raiva de Boi que insinuava partir para uma agressão física contra Choppinho. Após a intervenção dos demais, um dos jogadores acompanha Boi para a parte de dentro da loja, enquanto Choppinho permanece do lado de fora sentado em sua cadeira e continuava a afirmar:

- É "pisca-pisca" sim, só joga no favorito. Isso é coisa de quem não sabe jogar!

A categoria empregada sob a forma acusação por Choppinho, "apostador pisca-pisca", é uma referência direta aos rateios pagos aos cavalos favoritos apresentados nos televisores da agencia. A ofensa tomada por Boi, é um exemplo da necessidade que os jogadores têm de saber lidar com os riscos envolvidos com o jogo de maneira que este não lhe permita afetar, independente do seu desfecho. A situação narrada acima evoca a análise de

Peristiany (1971) acerca da honra nas sociedades mediterrâneas, enfatizando seu aspecto de jogo:

Há, assim, situações em que um homem pode destruir a propriedade, a vida e até a honra de outro homem, sem perder a sua. O oposto também é verdadeiro. O homem que nunca põem em perigo a propriedade, a integridade física ou a honra de outros homens pode ser considerado como não tendo honra própria e não a ganhará pela aquiescência passiva aos regulamentos sociais. (PERISTIANY, 1971 p.3)

Assim, a acusação feita por Choppinho de "apostador pisca-pisca" foi tomada como ofensa direta, como afirmou o autor, na honra de Boi, instantaneamente demandando uma reação. Para além de se ter um conhecimento, ou da falta dele, na produção de uma aposta, pôr-se em risco e aventurar-se em suas escolhas aceitando as consequências por mais desastrosas que sejam é um atributo valorizado entre os homens jogadores experientes.

Assim, nas casas de jogo acusações de não se saber jogar, ou de não se entender suficientemente o jogo, como a acusação de "pisca-pisca" são comuns entre os jogadores. Apesar disso, nem sempre elas contêm um grau de agressividade como na narrativa acima. Jogadores reconhecem que existe jogadores melhores e piores. É possível ser reconhecido quanto um mau jogador, ou um jogador que não conhece com profundidade a totalidade das facetas envolvidas no turfe. Entretanto, acusação "pisca-pisca" gerou um alto grau de agressividade não apenas por um suposto desconhecimento das formas de jogar, mas pela afronta direta à honra do jogador.

Assim as casas de apostas podem ser considerados espaços equivalentes aos apresentados por Peristiany (1971) onde as principais tomadas de decisão são estabelecidas a partir de um ambiente pela interação de vários jogadores:

Quer como protagonista do seu grupo, quer por sua conta e risco, estar constantemente 'exposto' e tem constantemente que cortejar a opinião dos seus 'rivais' de forma que estes lhe reconheçam valor (PERISTIANY, 1971 p.5).

Assim, não ser desafiado pelo jogo, e não deixar-se desafiar por ele envolve não apenas a falta de um saber, mas a falta de qualidades pessoais necessárias atreladas a um bom jogador. Como afirmou o antropólogo Rafael Velasquez (2015): "(...) sem apostar, ou melhor, sem se arriscar não se atenta sobre os erros. E é errando e acertando que se aprende sobre as carreiras hípicas e sobre cavalos de corrida, porque eles nos oferecem a experiência" (VELASQUEZ, 2015 17)". O risco alavancado pelas incertezas dos resultados nas corridas além de estimulante é inerente ao próprio ato de apostar. E como

complementa Huizinga (2010) "(...) a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está simplesmente jogando" (Huizinga, 2010 p. 59). Do mesmo modo como a autora Rebecca Cassidy (2002) demonstra a importância de se assumir, ou enfrentar o risco nas corridas:

Todos os membros de famílias de corrida são esperados a aceitar o risco sem revelar desconforto, e quando o risco é bem sucedido é o meio de progresso em todas as ocupações de corrida. Assumir riscos é visto como indicativo de auto-confiança, de tal forma que assegura o seu lugar na hierarquia de corrida, alcançado sem esforço, e nem um pouco ameaçado por seu comportamento (*sic*). Aqueles que não se arriscam são vistos com desconfiança (CASSIDY, 2002 p.39). [tradução livre]<sup>160</sup>

Para além de uma busca incessante por retornos monetários, as apostas no turfe, sob uma perspectiva da "teoria dos jogos" não estabeleceria estritamente no sentido monetário de maximização dos lucros e minimização das perdas. Pois a maximização dos ganhos não se insere apenas nas escolhas individuais de cada apostador. Em outras palavras, as escolhas quanto ao custo e o benefício de cada opção de aposta não é fixo, é variável, e depende, sobretudo, da escolha dos demais jogadores. Pois aceitar os riscos e assumi-los de frente são valorizados e podem ampliar o valor material e simbólico da vitória perante o grupo.

Entretanto, apesar da ênfase na obrigatoriedade da assimilação e aceitação do risco para a produção de uma aposta de modo que o jogador tenha seu valor reconhecido perante o grupo, não é possível excluir a questão financeira. Assumir o risco como um fim em si mesmo é contraditório a lógica do jogo. Assim, os ganhos monetários encontram-se de forma complementar ao risco na lógica de tomada de decisões. Esta relação entre o risco e o dinheiro estabelecida nas apostas foi inicialmente apontado por Geertz ([1973] 2008) nas brigas de galo em Bali:

<sup>&</sup>lt;sup>160</sup> All members of racing families are expected to the risk without revealing discomfort, and successful risk-taking is the means of advancement in all racing occupations. Taking risks is seen as indicative of self-assurance, such that one's place in the racing hierarchy is secure, achieved effortlessly, and not in the least bit threatened by one's behaviour (sic). Those who do not take risks are regarded with suspicion. (CASSIDY, 2002 p.39)

<sup>&</sup>lt;sup>161</sup> Teoria dos jogos é um ramo da matemática aplicada que estuda situações estratégicas onde jogadores escolhem diferentes ações na tentativa de melhorar seu retorno. A medida em que procura encontrar estratégias racionais em situações em que o resultado depende não só da estratégia própria de um agente e das condições [de mercado na economia], mas também das estratégias escolhidas por outros agentes que possivelmente têm estratégias diferentes ou objetivos comuns. Ver: (Publicação 1944 de The Theory of Games and Economic Behavior de John von Neumann e Oskar Morgenstern.)

É justamente porque o dinheiro *importa*, nessa sociedade altamente imaterial, e importa muito, que quanto maior risco, maior a quantidade de outras coisas que se arriscam, tais como orgulho, pose, uma falta de paixão, masculinidade e, embora o risco seja momentâneo, ele é público, ao mesmo tempo. (GEERTZ, [1973] 2008 p. 199).

Como afirmei anteriormente, um cavalo favorito é aquele no qual se obteve uma leitura prévia favorável a partir de uma gama suficientemente grande de apostadores fazendo com que o volume de apostas seja consideravelmente grande. Consequentemente o prêmio pago por ele é o menor de todos os prêmios pagos no páreo. Assim, jogar no favorito por ele mesmo, sem uma estratégia de elaboração de apostas, não é financeiramente a forma mais vantajosa de jogar<sup>162</sup>. Quando o rateio não paga monetariamente o suficiente, a partir de uma lógica subjetiva de gastos e ganhos, o esforço do investimento de jogar e arriscar em um páreo não é compatível com a lógica dos apostadores. Como afirmou Paulinho:

- Pô, tem gente que fica nisso, apostando em cavalo que "devolve dinheiro"! Pra mim isso é coisa de viciado que não pode ficar sem jogar ou que não entende das corridas.

A "devolução" a que Paulinho se refere está relacionada aos valores pagos em um páreo após a subtração do total "investido" numa aposta. Aposta esta cujo prêmio seria um valor recebido equivalente ao valor apostado inicialmente. Um exemplo de uma aposta que "devolve dinheiro" seria uma aposta na égua "Rosa Brava" competidora no 5º Páreo da reunião do Hipódromo da Gávea corrido no dia 14 de Setembro de 2015. Rosa Brava, cotada como favorita, possuía um rateio de apenas 1 -1. Deste modo, cavalos que tenham rateios baixos não são favoritos para apostas simples. Assim uma aposta em Rosa Brava "devolvia" o dinheiro do apostador. A melhor forma de apostar em "Rosa Brava" no dia seria a partir de uma elaboração estratégica e acumulativa de cavalos, que aumentariam os riscos para a derrota, assim como os valores gastos e ganhos. Além disso, ainda devese levar em consideração de que, apesar do favorito ser o mais cotado a se consagrar vencedor, não existe garantias para que ele se consagre campeão da prova. Isto é, mesmo apostando em um cavalo favorito cujo rateio devolve dinheiro, ele pode, ainda por cima, perder!

\_

<sup>&</sup>lt;sup>162</sup> Quanto a questão da elaboração e valoração das apostas será discutida adiante.

Deste modo, a proporcionalidade inserida pelo rateio é uma das fontes nas quais os apostadores utilizarão como tomada de decisões na escolha de uma aposta. Assim, dinheiro e o risco envolvido nos seus ganhos e perdas estão diretamente ligados aos processos cognitivos de tomada de decisão. Calcula-se, para além do vencedor, os riscos imbricados em cada páreo.

A importância de assumir o risco é tal que sem ele a atividade de jogo é ameaçada de se tornar uma atividade frívola e sem sentido. A título de comparação, a autora Rebecca Cassidy (2002) afirma que as mulheres turfistas no contexto inglês, durante o ato de apostar, não assumem o risco necessário e inerente a esta atividade. Tratando as apostas de maneira mecanizada e sem objetivos claros, como uma ação reduzida na própria ação em si, afirma:

Clientes do sexo feminino eram muitas vezes de meia-idade ou mais velhas usando vestidos, sobretudos e carregavam sacolas de compras. A maioria me disse que eles estavam no meio de compras e que a loja de apostas era uma das lojas que abriam na maioria das manhãs. Muitas vezes as mulheres colocaram as apostas combinadas, que tinham sido sugeridos nos jornais da manhã. Por exemplo, uma permutação baseada em prever os vencedores de todas as seis corridas no curso particular. (...) Aposta parecia ser abordada como apenas mais uma tarefa da casa, uma forma de investimento e não um exercício de risco (CASSIDY, 2002 p.73). [tradução livre<sup>163</sup>]

Como uma ação sem intencionalidade, risco e emoção, o ato de apostar se parece uma ação frívola na qual insere dinheiro de um lado para talvez pegar uma quantia distinta do outro. Entretanto, como tentei mostrar, meus dados apontam que o ato de apostar está muito longe disso. Pois, ganhar a qualquer custo, ou ganhar um prêmio considerado irrisório é malvisto entre os jogadores presentes.

Assim, o entendimento das apostas equestres se baseia não somente em saber qual será o vencedor, mas qual será a melhor forma de apostar, de modo a contrabalancear o risco envolvido e os valores monetários empregados e recebidos. Uma possível sucessão de derrotas não implica que esteja ocorrendo problemas com esta forma de apreensão, pois como afirmou Paulinho: "Todo mundo ganha e todo mundo perde". Contanto que se saiba

of investment rather than a risk-taking exercise (CASSIDY, 2002 p.73).

-

<sup>&</sup>lt;sup>163</sup> Female costumers were often middle-aged or older wearing dresses and overcoats and carrying shopping bags. Most told me that they were in the middle of shopping and that the betting shop was one of the shops they called in on most mornings. Quite often women placed the combination bets that had been suggested in the morning papers; for example a permutation based on predicting the winners of all six races at the particular course. (...) Placing their bet appeared to be approached as just another house hold chore, a form

a forma apropriada de jogar, tanto derrotas quanto vitórias serão constantes na vida de um apostador de cavalos.

#### O estigma e a teoria nativa do vício

"Merda, eu provavelmente teria perdido de qualquer jeito. Um jogador que não tem uma desculpa não pode continuar sendo um jogador" (Charles Bikowski – Hollywood p.22).

Nas carreiras do turfe uma questão deve ser discutida que evidencia dois lados distintos e paradoxalmente complementares: uma atividade contida de prazeres como uma diversão inocente, e como uma atividade embebida de perigos e vícios. Ao longo do trabalho de campo a minha inserção com as apostas, hora ou outra, era questionada por interlocutores, ou como uma prática meramente inofensiva ou como uma atividade potencialmente perigosa. Dois momentos aparentemente contraditórios exemplificam esta questão.

Inicialmente, meu papel de pesquisador era contrastante por ser um posicionamento distinto de meus interlocutores, para além da evidente diferença de idade, a forma com a qual eu aprendia e experienciava o turfe ao longo do campo em nenhum momento se tornou próxima de algo que se possa chamar de uma relação nativa com o jogo. Meu papel naquele espaço não era o de jogador, mas se assemelhava mais ao de um aprendiz, ou simplesmente um curioso. Este fato era comentado e questionado sempre que eu jogava ou deixava de jogar. Constantes incentivos ao jogo eram realizados por diversos jogadores de modo que eu pudesse partilhar com todos as emoções de uma corrida. Nos páreos em que eu não realizava apostas eventualmente era indagado por algum jogador mais próximo com convites para apostar<sup>164</sup>: "você não joga hoje não?", "Você já viu como é gostozinho brincar disso aqui, se quiser eu te ajudo a montar uma boa hoje", "No sete [páreo] tenho uma "barbada" boa pra te arrumar.", "Ih deixa o garoto que hoje ele vai guardar o dinheiro pro todinho, já cansou de jogar dinheiro fora." Apesar disso, caso eu não desejasse apostar, por quaisquer razões que fossem, eu não era tratado de outra forma,

<sup>164</sup> Como já mencionado no capítulo: Correndo pro botequim

fora dos padrões estabelecidos, afinal, meus propósitos ali eram de conhecimento de todos.

De qualquer modo, constantes provocações, questionamentos, instigações e chamamentos ao jogo eram corriqueiros no sentido de me (re)inserir no universo das apostas dando continuidade a minha experiência. Comentários que, em sua maioria, traziam o entendimento de que para compreender o turfe era necessário jogar. Isso continuava a ocorrer mesmo que, muitas das vezes eu já houvesse apostado em diversos páreos no dia. Algumas das investidas chegavam a ser tão insistentes que eu me sentia coibido e forçado a apostar qualquer valor novamente, nem que fosse, em algumas das vezes, simplesmente para agradar meus interlocutores. Por mais que eu não fosse considerado um jogador, estar presente naquele espaço e não jogar, ou não possuir o habito da aposta, se tornara algo vazio de sentido para meus interlocutores, mesmo que cientes dos meus objetivos de elaboração de uma pesquisa acadêmica. Jogadores assim pareciam se tornar mais confortáveis ao fato de que mesmo um "não jogador" ali presente pudesse também tentar acertar o vencedor do páreo e com isso compartilhar as experiências com os demais.

Por outro lado, em outros momentos o fato de eu realizar uma aposta era algo questionado. Um sinal de alerta era levantado de modo que eu deveria ter uma certa cautela com os "limites" da minha relação com o jogo no turfe. A gerente Sandra é uma que sempre que me via jogando tecia comentários do tipo:

- Você 'tá jogando?! Cuidado, heim! Olha como são esses velhos ai. Pode até passar uma mulher bonitona na frente deles que eles não vão nem perceber, só pensam nos cavalos.

Com um tom extremamente reprovativo, Sandra insistentemente questionava o papel dos jogadores afirmando que esta atividade teria um potencial para "estragar a vida". O mesmo ocorria com uma frequentadora da agencia de Copacabana que chegou a tentar me impedir de jogar em diversos páreos do dia afirmando que:

- Meu objetivo aqui hoje é salvar vidas, você não combina com esse lugar. Não pode jogar a vida fora assim!

E afirmava a todo momento que eu não deveria mexer com esta atividade. Do mesmo modo, o jogador Paulinho, na agencia do Largo do Machado, que ao me ver jogando, sempre comentava:

- Ih garotinho, 'tá apostando? Daqui a pouco tu vai ficar igual a esses caras!

Referindo-se ao comportamento reprovável de seus colegas e amigos de turfe, apesar dele próprio estar semanalmente nas casas de jogo apostando em uma grande quantidade de páreos por dia. Tanto a fala de Sandra, da mulher de Copacabana quanto a de Paulinho, fica implícito um alerta de que eu deveria ter cuidado ao jogar, pois caso o fizesse displicentemente, poderia me transformar em um jogador propriamente dito.

A partir desse duplo viés que a atividade de apostas apresenta é possível discutir os limites morais empregados pelos próprios jogadores na questão da dualidade entre o lazer lúdico e a atividade viciante. Duas faces representativas de uma mesma atividade. Uma que estabelece o vício, ou o viciado<sup>165</sup>, como um perigo em potencial e a segunda como uma atividade que se aproximaria de uma essencialidade lúdica. Duas representações supostamente opostas, mas que, segundo os discursos de meus interlocutores, se estabelecem em uma relação de complementaridade.

Inicialmente é possível afirmar que nas casas de apostas a categoria "viciado" se estabelece como uma categoria de acusação para os jogadores que, de certa forma, não são capazes de compreender e jogar o jogo como idealmente ele deveria ser<sup>166</sup>. Enquanto que para parentes, amigos e "não jogadores" a atividade era apresentada como detentor de um sinal de perigo, potencialmente danoso e socialmente desestruturante aos que se aventuram buscar a sorte com os cavalos<sup>167</sup>. Uma prática que levaria a uma possível perda

possam romper com as regras e normas estabelecidas pelo grupo de jogadores.

166 Como vimos, da mesma forma que são vistos com diferenciação aqueles que permanecem nos estabelecimentos da CODERE S. A.

<sup>167</sup> Mary Douglas (2010), ao discutir poderes e perigos em ritos afirma: "Admitindo-se que a desordem estraga o padrão, ela também fornece os materiais do padrão. A ordem implica restrição; de todos os materiais possíveis, uma limitada seleção foi feita e de todas as possíveis relações foi usado um conjunto

<sup>&</sup>lt;sup>165</sup> A autora Kate Fox (cf. 2005 p.7-8) trata do viciado [Addict] quanto uma tipificação de apostador *turfista*: "Addicts are compulsive racegoers, passionate devotees who suffer withdrawal symptoms if they have to miss an important meeting. The Addict usually goes racing at least once a month, with a significant number requiring a weekly 'fix', and will often attend all three or even four days of a major festival. (...) They are polite to their less hardy or less passionate companions – racegoers are inevitably courteous – but can become quite uneasy and agitated when the requirements of racecourse etiquette conflict with their compulsive horsewatching and form reading." Entretanto, aqui pretendo discutir com uma visão distinta para esta questão, atribuindo ao "viciado" quanto uma categoria nativa de acusação aos que por ventura

de autocontrole da própria agencia [ação] do jogador, sendo prejudicial para si próprio e para os demais a sua volta. Segundo Mary Douglas ([1966], 2010):

Cremos que as crenças de poluição reforçam-no de duas diferentes maneiras: ou o próprio transgressor é considerado vítima de seu próprio ato ou alguma vítima inocente sofre o ataque do perigo. (DOUGLAS, [1966] 2010 p.164)

A construção do estigma do jogador aos que não partilham do universo turfístico apresenta todo jogo como uma atividade potencialmente perigosa. Como afirmou Sandra, ele tem a capacidade de "estragar vidas". Entretanto, dentro dos espaços de jogo, o perigo não mais é apresentado como um todo, mas como uma fuga a uma postura normativa de jogador. Deste modo, minha experiência de campo esteve sempre muito marcada por esses dois aspectos, onde os jogadores se encontravam estimulando uns aos outros para o jogo, porém com *limites* <sup>168</sup> muito particulares onde os possíveis perigos do jogo passam inicialmente pela chave de uma suposta perda de autocontrole.

Deste modo, os discursos e as representações nativas do jogo estão sempre apresentadas a partir de uma "normalidade" que impõe limites (materiais, simbólicos e morais) constantes ao jogo para que ele possa se estabelecer numa série contínua de jogos. E dentro deste espaço, o turfe se apresenta como a atividade mais representativa, isto é, entre as distintas modalidades de aposta, as do turfe são as consideradas as com o maior potencial destrutivo. Como afirmou Carlos, um dos jogadores do CBM:

- Eu tenho o espírito de jogador, gosto muito disso [apostas em geral]. Não posso aprender a jogar isso aqui [turfe] não, se não, eu me lasco. Sou um jogador inveterado e não consigo me controlar. Tenho que ficar nas cartas mesmo. Eu convivo e sou amigo de

-

limitado. Assim, a desordem por implicação é ilimitada, nenhum padrão é realizado nela, mas é indefinido seu potencial para padronização. Daí por que, embora procuremos criar ordem, nós simplesmente não condenamos a desordem. Reconhecemos que ela é nociva para os modelos existentes, como também que tem potencialidade. Simboliza tanto o perigo quanto o poder" (DOUGLAS, 2010 p.177). Apesar de não ser reconhecido e tratado como um rito, é possível admitir que o jogo, adquire "poderes" que estão constantemente em contato com a potencialidade de desordem.

<sup>&</sup>lt;sup>168</sup> Sob uma perspectiva marginal, os *limites* aqui discutidos estão inseridos na lógica do limite/limiar (DELEUZE, 2008 p.130-2) onde o *jogo limite*, ou a *reunião limite* seria a penúltima reunião jogada e a que possibilitaria a continuidade do jogo para as próximas reuniões. Caso ela ultrapasse o seu *limiar*, ela estaria na última reunião interrompendo com a série de reuniões do *turfe* frequentadas por um jogador. O tratamento marginal a uma avaliação do "último jogo" é atribuído assim ao "viciado" aceito e reconhecido como tal é aquele que abandona o jogo por completo. O valor de toda a série de jogos a serem jogados é avaliado pelo ponto onde ele permite a reprodução, isto é, a continuidade das apostas. Ele marca o ponto onde a relação jogo/jogador deve se reproduzir, recomeçar nas próximas reuniões.

muitos desses caras [jogadores do turfe], mas não me atrevo a aprender não.

O estigma associado aos apostadores de cavalo, devido a facilidade na perda do autocontrole e dos gastos elevados das apostas, faz das apostas no turfe um tipo de consumo de jogo visceral no qual a diversão e o seu lado lúdico são muitas vezes deixados fora da equação.

Assim como afirma o Historiador John Burnham (1993) ao lidar com hábitos estigmatizados e maculados por uma potencialidade socialmente desestruturantes como são representadas as apostas turfe, afirma: "Como o uso de drogas, o jogo minou a ética do trabalho e encarna o perigo do vício" (BURNHAM, 1993 p.146) [tradução livre<sup>169</sup>]. O vício dos jogos de apostas é algo que mostram que apesar de um simples jogo, ele ainda possui um *status* transgressor.

Estava implícito que o hábito de apostas, associado a fraudes e trapaças, era a consequências prática de que o jogo vitimava pessoas, seja em apostas informais com estranhos não confiáveis ou na publicidade enganosa que incentivava os crédulos à comprar bilhetes de loteria. (...) As pessoas nunca duvidaram que o jogo foi invariavelmente associada com os outros vícios menores e, particularmente, com o consumo de álcool. O estereótipo de vida fácil já estava bem estabelecido, ligando o jogo com o fumo, a bebida e a desordem. (BURNHAM, 1993 p. 147-150). [tradução livre<sup>170</sup>]

A antropóloga Rebecca Cassidy (2002) também demonstra como a questão dos jogos em corridas de cavalos possui um vínculo moral condenável em seu país de origem:

Em 1853 a *Gambling Law* [Lei de apostas] "fez pouca diferença para as apostas em si", que floresceu na economia informal, a era do *street-bookie* nas ruas. Um ressurgimento da condenação moral do jogo foi identificada como a causa do alcoolismo, a pobreza e regressão moral (CASSIDY, 2002 p. 71). [tradução livre<sup>171</sup>]

(BURNHAM, 1993 p.146)

16

 $<sup>^{169}</sup>$  "Like dug taking, gambling undermined the work ethic and embodied the danger of addiction" (BURNHAM, 1993 p.146).

<sup>&</sup>lt;sup>170</sup> Implicit in both the betting habit and cheating was practical consequence that gambling victimized people, whether in legendary informal wagering with untrustworthy strangers or in the misleading publicity that encouraged the credulous to buy lottery tickets. (...) people never doubted that gambling was invariably associated with the other minor vices, and particularly with alcohol consumption. The stereotype of fast living was already well established, connecting gambling with smoking, drinking, and wenching. (BURNHAM, 1993 p. 147-150)

<sup>&</sup>lt;sup>171</sup> The 1853 Gambling Law 'made little diference to betting itself', which flourished in the informal economy, the era of the street bookie. A resurgence of the moral condemnation of gambling was identified as the cause of alcoholism, poverty and moral regression (CASSIDY, 2002 p. 71).

Até mesmo para jogadores experientes que realizam apostas frequentemente ao longo de vários anos as corridas de cavalo continuam associando a atividade quanto a uma atividade de "malandros" e "vagabundos". Em conversa com o jogador Paulinho ele afirma:

- Jogador de corrida de cavalos é muito estigmatizado. Se não tem um dinheiro pra pagar uma conta, é porque perdeu nas corridas. Se não pode comprar um remédio, é culpa das corridas. Se perdeu a carteira, gastou nas corridas. Tudo de errado que acontece na nossa vida é por causa do jogo.

Como afirma a fala de Paulinho, um dos pontos centrais do estigma do jogador de corridas de cavalos insere-se na chave da perda (semi ou total) de bens. O antropólogo norte-americano Clifford Geertz, traz à tona o conceito de Jeremy Bentham de "jogo profundo" [Deep game], conceito que atribui significados aos jogos nos quais as apostas seriam tão altas que, do ponto de vista utilitarista, seria irracional que os homens se envolvam nele. Chegando numa relação que traria aos participantes, consideravelmente, mais dor do que prazer. A conclusão de Bentham, portanto, é de que o jogo profundo é imoral a partir de seus princípios básicos e que deveria ser legalmente proscrito. (cf. BENTHAM apud: GEERTZ [1973] 2008 p.199)

Tal representação estigmatizada é ainda refletida, em menor escala, nas casas de jogo por parte dos próprios jogadores. Na agencia do Largo do Machado o jogador Tião, que aprendeu a jogar quando era criança quando seu avô o colocava para estudar o programa, afirma categoricamente:

- Isso é pior que heroína, pior que crack. Já vi gente virar mendigo com isso aqui. Quer saber quem é que ganha com isso tudo aqui!? É o Jockey [Clube], ninguém mais.

Apesar disso, Tião não deixa de frequentar as agências de apostas semanalmente jogando sempre que pode. E em comparação com demais jogos, o turfe seria, por parte de alguns jogadores, a "pior" das atividades de jogo. Afirmações do tipo: "No bicho você deixa uns trocados, no cavalo você deixa a casa!", ou "as cartas são minha diversão, o cavalo a coisa é séria", são constantes para reforçar os limites no turfe. Tais assertivas, em geral possuem a função comparativa e são frequentemente enunciadas e remetem a tais "perigos" das

apostas nos cavalos. Como afirma Geertz, no trabalho com as rinhas de galo em Bali existiria uma "hierarquia sócio-moral" ([1973] 2008 p.200) distinguindo jogos de *status* e jogos de "dinheiro", entretanto, no caso do turfe, uma das fontes de *status* e hierarquia social entre os jogadores seria justamente os valores atrelados as apostas e aos ganhos monetários.

Em entrevista, Ivan e Choppinho comentam sobre esta questão dando como exemplo a história de Milionário, atual guardador de carros da frente da loja do Lago do Machado.

- Pô, foi assim que ele ganhou o apelido. Milionário chegou a ganhar uma bolada muito forte. Se eu não me engano chegou a quase meio milhão pra época.
- Não foi isso tudo não Choppinho, olha o exagero! Aquilo lá não deve ter chegado nem a duzentos mil.

Questionou Ivan.

- Que seja! Ele ganhou uma bolada que não se vê todo dia. Era pra ele estar melhor do que eu, modéstia à parte. Mas não, ele vinha pra cá, bancava de patrão e de que era o cara e coisa e tal. Só fazia apostas altas aqui, já gastou mais de cinco conto [cinco mil Reais] numa reunião que eu lembro. E pra piorar ainda foi se meter com jogo de "ronda" e coisa e tal. Vinha aqui e gastava o que tinha e o que não tinha. Só faltou jogar dinheiro pr'o alto. Depois ia direto pra mesa de ronda lá em Copacabana. Se metia com banqueiro de bicho e esses caras ai. Ô, tá ai de novo, perdeu tudo. Não tem um centavo do dinheiro do prêmio."

O controle exercido pelos próprios jogadores atravessa a chave dos gastos monetários e da volatilidade em seus orçamentos de jogo (dinheiro ganho < dinheiro gasto). A história de Milionário narrada pelos dois jogadores, remetem a esta questão, onde o ponto central da discussão era o estabelecimento de controles financeiros aos usos e gastos com apostas. O descontrole de Milionário (consciente, ou não) gerou uma discussão referente aos limites estabelecidos pelos próprios jogadores a prática do turfe.

#### Jogo de Ronda

As mesas de Ronda, ou *Ronda da madrugada* são mesas de jogo com baralho. Reconhecidas como o jogo de apostas mais rápido que existe. Consiste em apostar em duas cartas retiradas aleatoriamente do baralho nas quais dois jogadores irão escolher entre elas. A medida que novas cartas vão sendo retiradas a primeira que coincidir com a de um dos dois jogadores ganha. Os jogos de Ronda, são em geral rotulados como foco de diversão da malandragem onde a honestidade está fora do jogo e chance de ser enganado é a única certeza.

Ao ser interpelado sobre seu grande prêmio, Milionário sempre desconversa não relatando detalhes de como ganhou e "perdeu" seu prêmio que originou seu apelido. Apenas se resume a soltar questionamentos referentes ao caráter e a ética de seus competidores acusando-os de trapaças e roubos que culminaram na perda de sua pequena "fortuna".

Neste caso, o erro, ou o descontrole de Milionário segundo os olhos dos demais jogadores, não pode ser aceito por ele como um problema pessoal com o jogo. Caso contrário esta postura poderia causar uma ruptura *limiar*, impedindo que o jogo permaneça da mesma forma para ele. Um possível reconhecimento de mau entendimento do jogo pode levar a ruptura com o mesmo. Pela manutenção e continuidade da série de jogos de Milionário a culpa da perda de seu prêmio é transferida à terceiros. Em seu discurso não houve para ele uma má apropriação do jogo, nem descontrole ou descuidos.

Isso se dá, pois, na visão dos jogadores, aquele que não consegue manter um controle sobre suas agências [ação] tem na categoria do vício a motivação de suas ações. Saber estipular os limites, na maioria das vezes subjetivos, do controle dos gastos é uma das chaves desta questão. E o seu uso acusatório está relacionado aos que, em alguns destes aspectos, não possui as qualidades (ou capacidades) de praticar as formas ideais de se jogar o jogo. Ao mesmo tempo em que tais limites seriam imprescindíveis para a manutenção do aspecto lúdico do jogo.

Assim para os jogadores a chave do vício passa mais por uma questão de não saber jogar como deve ser. O mesmo ocorre com aqueles que, a partir de perdas, busca reaver apostas que já foram perdidas. O autor Sergio Barcellos (2002) apresenta *os dez mandamentos do apostador*<sup>172</sup> no qual o décimo exemplifica esta questão:

(...) Quanto a correr atrás do prejuízos – e eles são inevitáveis nesta atividade – entendo que nenhum apostador pode se dar ao luxo de perder o autocontrole e a autoestima. Isso é coisa pra amadores, que se irritam e se abatem facilmente com as perdas. Ganhando ou perdendo, tente ser objetivo e adulto, e melhore seu padrão de jogo da próxima vez (BARCELLOS, 2002 p.81)

Deste modo, quanto aos gastos das apostas no turfe os limites dos gastos são

#### Os dez mandamentos do apostador:

- 1º. Vá as corridas para ver os cavalos e não as pessoas,
- 2º. Veja o cavalo no padoque
- **3º**. Confirme no *cânter* o que os cavalos já "informaram" no *padoque*.
- **4º**. Jóqueis e treinadores são sempre os piores informantes
- **5º**. Tente entender os cavalos e o turfe de modo geral, antes de arriscar o seu dinheiro.
- 6°. Só aposte alto quando o rateio é maior do que devia ser.
- **7º**. Tenha presente que, a longo prazo, apostando alto em todas as reuniões, você é um homem morto.
- **8°**. O condicionamento físico dos cavalos, a habilidade dos jóqueis, o número da baliza na largada, o estado da pista, a distância do páreo e os méritos de cada animal, indicam sempre quem ganha e quem perde.
- **9°**. Nunca acredite em falácias tais como: a sorte é determinante no turfe, ou que não se deve jogar em favorito.
- 10°. Nunca se permita "correr atrás" dos eventuais prejuízos, nem apaixonar-se por um determinado cavalo.

sistematicamente elaborados de modo a evitar gastos elevados. Pois, segunda a lógica no jogo, perder, é uma situação considerada dentro dos padrões de normalidade. Quanto a isso, o jogador Choppinho afirma:

- Dificilmente eu gasto mais do que 70 ou 80 Reais por dia. Esse é o meu máximo [*limite* monetário]. Se

"punters" [apostadores] e bookmakers londrinos.

<sup>&</sup>lt;sup>172</sup> Os dez mandamentos do apostador em Cavalos de Corrida foram criados por Phil Bull, Criador de cavalos de corrida e também um dos maiores ganhadores de jogo de aposta em cavalos de corrida da Inglaterra, em todos os tempos. De 1943 à 1975, Bill adquiriu uma fortuna acumulada em aproximadamente U\$:8 milhões e teve a sua conta encerrada em várias casas londrinas sob o argumento de que "acertava demais". Os dez mandamentos do apostador se tornou uma espécie de "Bíblia" para todos os

passar disso vira putaria, não dá. Meu bolso não aguenta.

Embora o próprio Choppinho, assim como muitos ali presentem, estabeleça limites subjetivos para o seu controle orçamentário do volume de jogo, tais regras não são comumente seguidas à risca. Em diversas ocasiões foi possível observar gastos muito superiores aos estabelecidos por ele em um único dia. Para seguir com o exemplo de Choppinho, ao chegar para um dia de reunião retira do bolso um bolo de notas de cem Reais dobradas cujo somatório chegava a mais de mil a serem gastos em um único dia de reunião. Falando para todos com um ar de orgulho nos olhos brandia as notas para que todos pudessem ver:

#### - Aqui, óh! Isso aqui é pra hoje!

Tais limites inseridos nos gastos do jogo não se tornam justificativas morais para a acusação de um comportamento desviante fora da "normalidade" de um apostador. Com relação ao orçamento existe um autocontrole maleável e que permite que jogadores se excedam com frequência ao longo de uma reunião. O controle total poderia impedir a fluidez e a diversão inerente ao jogo de tentar ganhar uma quantia maior. Como afirmou o jogador Cabeleira:

- Tem horas que você sabe que vai ganhar ai não se prende muito com isso, bota mais [dinheiro] pra aumentar o valor do prêmio.

A existência de uma regra individual e subjetiva de montantes totais máximos a serem gastos com o jogo por reunião não inviabiliza que jogadores possam, vez ou outra, extrapolá-las sem lhes causar qualquer tipo de prejuízo moral perante os demais. Excederse com valores acima de mil reais é perfeitamente aceito, legítimo e corriqueiro.

Além da questão orçamentária, a categoria acusatória de viciado ocorre também a partir dos limites de tempo relacionados a frequência com que um jogador permanece numa agencia credenciada. A quantidade de horas presente nos dias de reunião pode ser fundamental para que um jogador acuse o outro de viciado. Como afirmou jogador João e reforçado por Ivan, existiriam dias em que mais "viciados" estariam presentes do que outros.

- Tem cara não consegue não jogar um diazinho só. Tem gente aqui que vem sem dinheiro nenhum e é capaz de voltar pra casa a pé, mas se conseguir um troco vai gastar no cavalo. Coisa de viciado.
- Sábados e Domingos não. [Intervém Ivan]. Esses dias só tem foguete correndo e quem vem ver [e jogar] não é viciado não. Agora segunda e sexta...
- Segunda e sexta é dia de viciado. [Completa João].

Deste modo, a frequência em determinados dias, assim como a frequência nas lojas CODERE S.A, seriam uma representação de apostadores que não conseguem ficar um dia sem jogar permanecendo dias a fim nas casas de jogo sem a imposição de limites temporais. Quanto a isto, remete também a um autocontrole, regulado pelos próprios jogadores. Embora muitos dos que classifiquem estes dias como "dias de maioria de viciados", esta regra é também maleável, pois muitos são os que frequentam estes espaços em um número máximo de reuniões possíveis.

Além dos limites orçamentários e temporais, um último ponto está na forma como o jogo é empregado por parte dos apostadores. Trata-lo como um fim em si mesmo, isto é, a aposta pela aposta, sem reconhecer as técnicas, os saberes e a etiqueta envolvida no turfe é um dos argumentos utilizados para reforçar o estigma do jogador visceral. Pois como afirmou o jogador Paulinho:

- Jogador de corrida de cavalos que aposta por necessidade, perde por obrigação.

Assim, o aspecto lúdico surge na defesa do turfe quando acusado como uma pratica potencialmente perigosa, e, em geral estão inseridas no universo das responsabilidades sociais com a família e com o trabalho e de uma diversão simples e corriqueira. Em sua defesa (assim como em defesa do próprio jogo) o jogador Matias afirmava:

- Eu não deixo de pagar as contas lá de casa, pago a faculdade de da minha filha. Esse dinheiro aqui é pra eu me divertir. Não tem nada a ver uma coisa com a outra.

A categoria acusatória de viciado é atribuída aos que transformam as apostas nas corridas num fim em si mesmo. A aposta pela aposta apresentaria um jogador que não age de modo dentro da "normalidade" existente nas regras dos jogadores, negligenciando todo um escopo de saberes e condutas inerentes a esta atividade. Assim, a acusação de "viciado", para além de uma conduta autodestrutiva, reflete no *status* do jogador perante o grupo. Os que entendem e sabem jogar seriam aqueles capazes de flertar constantemente com os "perigos" inerentes ao jogo, sem que esta atividade desvirtue seu caráter e que manteriam seus controles dentro dos limites possibilitando a continuidade das apostas. Mesmo que com isso eventualmente haja uma ruptura nas próprias regras criadas por eles próprios. Assim, nas casas de jogo é possível, se descontrolar, perder fortunas e frequentar diariamente as corridas sem que seja acusado de viciado. Uma tipificação ideal de jogador "viciado" é estabelecida, mas não é atribuída especificamente a nenhum dos jogadores da casa.

## O jogo dos doze passos

"Tomei uma golada de cerveja em homenagem aos alcoólatras do mundo" (Charles Bukowski – Hollywood p.202).

Se para os jogadores das casas de aposta a noção do "vício" se estabelece quanto uma categoria acusatória (de não ser dotado da forma ideal de jogar), como se poderia pensar tal categoria quando ela se torna auto atribuída? Como seria possível expandir a problemática da questão moral dos jogos? Como afirmei anteriormente o *limite* do jogo se estabelece no penúltimo jogo, ou na penúltima vez jogada para que se possa manter a série de jogos constante. Assim, como se constitui a noção do vício quando esse *limiar* é ultrapassado e o *último jogo* tenha sido feito? Em certa medida, o que ocorre quando um jogador reconhece-se quanto um viciado? Dificilmente, devido a forma que esta categoria é estabelecida pelos jogadores, se poderia encontrar viciados nestes termos frequentando casas de jogo. Pois, segundo essa lógica, não se existe viciados no jogo, somente fora dele.

Desta maneira ao discutir esta questão mais profundamente, foi necessário pensar esta noção a partir de outros espaços que não contemplassem o jogo diretamente, mas que pudessem trazer contribuições em contraste com a visão estabelecida nestas casas de

apostas. Foi a partir de contatos pessoais que tive acesso a um *jogador anônimo*<sup>173</sup>, que muito gentilmente me convidou para participar da reunião de comemoração de seus nove meses de abstinência de jogo em um dos encontros abertos do grupo dos Jogadores Anônimos (J.A.) do bairro do Flamengo<sup>174</sup>.

A forma como o J.A. realiza seus encontros se dá a partir de uma reelaboração dos encontros dos Alcoólicos Anônimos (A.A.), o primeiro grupo a estabelecer os moldes e regras consolidadas de atuação com um modelo de autoajuda, ou ajuda mútua. Através da correlação direta entre a atividade de jogo e da bebida a reconfiguração dos efeitos, danos, causas e distúrbios do consumo de álcool foram facilmente reenquadrados para o jogo de apostas. Para tornar-se membro de um J.A., basta que se aceite ficar sem jogar por 24 horas. Nenhuma verificação é feita, somente o testemunho do indivíduo é levado em conta. Pode-se entrar e sair do grupo, trocar e retornar ao grupo, tudo isso a vontade.

Para estes grupos o vício no jogo é considerado uma doença incurável. Logo, o membro do J.A. será sempre um jogador, mas um jogador que não joga. Assim, nenhuma ruptura se produz entre os membros mais velhos e os recém aderidos. Não existe um lado doente e do outro lado aquele que cura. Os traços tradicionais de funcionamento baseiam-se em ouvir outro membro contar histórias de seu passado de jogador. Chama-se isso "compartilhar" e a estrutura dos encontros se dá também a partir da equivalência com a inclusão dos "12 passos de recuperação", através do anonimato e da ajuda mútua entre membros do grupo a partir de encontros regulares.

No J.A., a categoria do vício no jogo é reconfigurada a partir do patológico ou do desviante (BECKER, 2008). Os defeitos de caráter e a propensão à compulsão seriam traços imanentes e naturais de certas pessoas. Nestes grupos é inserido a ideia da existência de um comportamento normativo a ser seguido pelo jogador anônimo e que ele seria incapaz de gerar por si só uma transformação positiva nesta direção. E assim é

\_

<sup>&</sup>lt;sup>173</sup> Neste trecho, os nomes dos interlocutores serão tratados apenas como "jogador(es) anônimo(s)", em respeito com a forma como tais atores lidam com esta questão mantendo coerência com o anonimato estabelecido por estes grupos.

<sup>&</sup>lt;sup>174</sup> No Rio de Janeiro existem diversos grupos de J.A. que se encontram em média duas vezes por semana em reuniões fechadas e abertas. Separados por algumas regiões: Acre, Arpoador, Barra da Tijuca, Campo Grande, Copacabana, Estácio, Flamengo, Nilópolis, Niterói, Pilares, Tijuca e um grupo com reuniões Online. Além disso, o modelo deste grupo de autoajuda possui um grupo denominado JOG-ANON voltado ao auxílio dos familiares dos membros destes grupos.

tratado como traço que exige cuidados constantes. Segundo anunciado nos panfletos do J.A:

Nossa experiência tem demonstrado que, quando chegamos a Jogadores Anônimos, já adquirimos uma série de defeitos de caráter. Era virtualmente impossível jogar compulsivamente sem mentir, roubar, esquivar-se da realidade e recorrendo a um mundo de fantasias, algumas vezes se beneficiando de todos os três. Descobrimos que parar de jogar não nos liberta desses defeitos automaticamente<sup>175</sup>.

A moralidade aqui não está no vício e nem no indivíduo, ela é transferida para um plano transcendental. Como apontou a antropóloga Rebecca Cassidy (2002), o jogo de apostas enunciado como uma prática que, ao levar ao vício, retira a intencionalidade da ação do jogador compulsivo:

O jogo passou a ser descrito como um vício. Este vocabulário é a versão moderna do que é encontrado na figura do "jogador compulsivo" e a linguagem do 'Jogadores Anônimos' lança o jogador como sujeito a forças exteriores, ao invés de um agente da ação intencional (CASSIDY, 2002 p.71). [tradução livre]

<sup>175</sup> Jogadores Anônimos, em direção...aos 90 dias. (Panfleto adquirido nas reuniões do JA)

<sup>&</sup>lt;sup>176</sup> Gambling came to be described as an addiction. This vocabulary the modern version of which is found in the figure of the 'compulsive gambler' and the language of 'Gamblers Anonymous' casts the gambler as subject to the exterior force, rather than as an agent of purposive action (CASSIDY, 2002 p.71)

Apesar do viciado possuir um comportamento socialmente desviante e compulsivo, estas características se sobreporiam as vontades de ação dos jogadores que seriam incapazes de ação independente. Da mesma maneira que a "cura", ou dá tratamento se através da transferência da ação plano para do sagrado, para um superior" "poder presente em 4 dos Esta doze passos. de troca

Os doze passos de recuperação do J.A.

- 1º- Admitimos que éramos *impotentes* perante o jogo e que nossas vidas haviam se tornado ingovernáveis.
- **2º** Passamos a acreditar que um *Poder Superior* a nós poderia trazer-nos de volta a um modo normal de pensar e viver.
- **3º-** Tomamos a decisão de *entregar nossa vontade* e nossas vidas aos cuidados deste Poder de nosso entendimento.
- **4º-** Fizemos um minucioso e *destemido inventário moral* financeiro de nós mesmos.
- **5º-** Admitimos a nós mesmos e a outro ser humano a natureza exata de nossas falhas.
- 6°- Dispusemo-nos inteiramente a remover estes defeitos de caráter.
- **7º-** Humildemente pedimos a Deus de nosso entendimento que removesse as nossas imperfeições.
- $8^{\circ}$  Fizemos uma lista de todas as pessoas que prejudicamos e tornamonos dispostos a fazer a recuperação a todos pelo mal causado.
- 9°- Reparamos diretamente os danos causados a essas pessoas, sempre que a reparação não implicasse prejuízos para elas ou outros.
- 10°- Continuamos nosso inventário pessoal e prontamente admitimos nossos erros.
- 11º- Procuramos, mediante a oração e a meditação, melhorar nosso contato consciente com Deus de nosso entendimento, pedindo somente o conhecimento de sua vontade perante nós e a capacidade de realiza-la.
- $12^{\circ}$  Tendo feito um esforço para praticar estes princípios em todas as ocasiões, procuramos levar esta mensagem a outros jogadores compulsivos.

responsabilidades estabelecidas nas dicotomias entre norma e desvio, sagrado e profano auxiliam na diminuição da relação de culpa do jogador, haja visto, que ele não seria mais o detentor do controle de suas próprias ações. Esta relação muitas vezes advém de duas linhas centrais: a primeira econômica e a segunda das externalidades causadas a outros (principalmente aos parentes e amigos próximos). De forma a manter este equilíbrio, o autor Jacques Godbout (1999) argumenta que a estes grupos de ajuda mútua estabelecem sistemas de dádivas: tanto na sua filosofia quanto no seu modo de funcionamento:

Tal reconhecimento [de sua incapacidade frente ao problema] significa que a pessoa rompe com o narcisismo do indivíduo moderno, narcisismo que provoca nele uma confiança ilimitada de sua capacidade pessoal de ser "independente e autônomo" e um temor também ilimitado de ser absorvido pelo outro (GODBOUT, 1999 p.85-6)

Assim, os gastos que tiveram aumentos exponenciais no jogo, anteriores a abstinência, seriam um dos focos da modificação comportamental almejada pelo grupo. A aceitação da perda é apresentada como necessária para que o ex-jogador evite tentar reaver o dinheiro perdido por intermédio da continuação no jogo, pois, mesmo que o ganho venha fácil, ele vai fácil, e acaba-se por perder cada vez mais. É possível exemplificar este ponto a partir da narrativa da trajetória do jogador anônimo em que me levou a estes grupos. Seu percurso até chegar a jogador anônimo teve início através de uma profissionalização no jogo. Desde cedo afirmava ser bom com números e jogos, tanto que eventualmente se tornou *croupier*<sup>177</sup> de pôquer chegando a trabalhar em torneios importantes no país. A partir de contatos no jogo, foi convidado para administrar uma mesa de pôquer no bairro de Copacabana em um cassino clandestino cujo dono era um renomado banqueiro do jogo do bicho. A partir dessa entrada nos cassinos tomou gosto por máquinas caça-níqueis:

- Cara, cada aperto de botão era 80 Reais. Eu falava pra mim mesmo que não ia jogar muito e não levava dinheiro, mas a casa me dava crédito. Já quebrei meu cartão de crédito pra evitar sacar, mas não adiantava. Levava 300 Reais e gastava 5mil. Já cheguei a ficar 50horas dentro do cassino sem parar. Dá pra ter uma ideia de quanta grana eu já perdi no jogo.

Da mesma forma que para um jogador de turfe nas casas de apostas, para o J.A, o vício no jogo encontra-se nos gastos descontrolados com as apostas, entretanto, no J.A. esta questão encontra-se inserida na chave da compulsividade e da patologia. Um anônimo considera-se incapaz de se estabelecer limites, e o melhor curso de ação a ser tomado seria a abstinência total e irrestrita. A busca pelo controle é estabelecida de modo a não se fazer a primeira aposta, para não estabelecer novamente uma série de jogos. Apesar de ser apresentado como um fim em si mesmo, o jogo não é apresentado como um mal em si. A união das potencialidades viciantes do jogo com as falhas no caráter do jogador são as bases e o foco do desvio.

A relação de culpa em um jogador anônimo é também apresentada discursivamente a partir dos efeitos externos da ação de apostar, causadas nas pessoas de convívio mais próximo (principalmente no âmbito familiar). A partir de uma ingovernabilidade da

<sup>&</sup>lt;sup>177</sup> Um *croupier* é alguém nomeado em uma mesa de jogo para ajudar na sua condução, especialmente na distribuição de apostas e pagamentos. Normalmente são empregados apontados pelos estabelecimentos de jogo.

própria vida, consequências indesejadas como "sofrimento e dor" causados a familiares e demandariam "reparações", presente em 3 dos doze passos. A motivação econômica neste caso também está presente, pois além dos constantes gastos, somam-se a eles o acúmulo de dívidas e empréstimos frequentes, algumas vezes recorridos a grupos de agiotagem.

No dia da reunião dos nove meses de abstinência do jogador anônimo, foi possível observar este outro lado. Por se tratar de uma reunião comemorativa onde parentes e amigos próximos do jogador anônimo se fizeram presentes. Muitos deles como a mãe, o padrasto e a avó, utilizaram de seu espaço de fala para relembrar momentos da vida do jogador antes e depois de sua entrada no jogo. Discursos carregados de emoção por parte da família, corroborando a ideia da presença de um sofrimento externo causado pela ação do jogador. A ação do jogador, seria assim, individual, incontrolável, economicamente desgastantes e com efeitos que ultrapassariam os limites do próprio jogo.

Existe um ditado para os J.A. que é: "As reuniões produzem", mas produzem o exato oposto do que as reuniões do turfe. Enquanto que no turfe as reuniões produzem jogo, as reuniões do J.A. produzem o "não jogo", ou a "recuperação" da compulsividade a partir de sua frequência na busca por melhorias. Essa forma de enxergar determinadas práticas como uma doença incurável inata na natureza individual de alguns, leva a associação com diversos outros possíveis vícios (presente em 4 passos). Assim, não é incomum observar jogadores anônimos que frequentem outros grupos como os Alcoólicos Anônimos (A.A.), Mulheres que Amam Demais Anônimas (M.A.D.A.), Neuróticos Anônimos (N.A.) Narcóticos Anônimos (N.A.), entre outros. A "recuperação" atrelada a presença nas reuniões pode se inserir como uma concorrência na busca para retirar o jogador do convívio de estabelecimentos de jogos como o caso das agências credenciadas do JCB. O apadrinhamento por parte de outro jogador anônimo estabelece um fortalecimento de laços nestes espaços na busca pela difusão da "mensagem" (12º passo). Com relação entre os grupos de ajuda mútua e seu apadrinhamento, Jacques Godbout (1999) aponta:

Assim, os Alcoólicos Anônimos (AA) [do mesmo modo que os Jogadores Anônimos (J.A.)] são regidos pelo princípio de reciprocidade, mas são abertos a alteridade. Tão logo "curados", seus membros devem transmitir a outros aquilo que receberam, ajudar um alcoólico [jogador], em suma integrar-se numa cadeia de dádiva, o que se opõe ao caráter binário ou simétrico que usualmente define a palavra reciprocidade (GODBOUT, 1999 p.83).

Com isso, entendo que a noção de pessoa apresentada pelos J.A. em certos aspectos vai de encontro ao sectário, individual e consciente, conforme assinalado por Mauss ([1938] 2003, p.395)<sup>178</sup>. O J.A. assim como no pensamento cristão, fez da pessoa moral, consciente do bem e do mal, uma pessoa metafísica, incompleta e atrelada a regência da figura do sagrado. A forma fundamental do pensamento e da ação é reconfigurado a partir da culpa, onde o jogador compulsivo abre mão de suas vontades e desejos, na busca de um tratamento para seus males.

Assim, o peso moral dos jogos de apostas é extremamente variado e complexo. Enquanto que no J.A. insere-se na relação da compulsividade, nas casas de aposta ela se apresenta como uma imperícia. Apesar desta categoria estar presente nestes dois espaços a partir da ação da aposta, busquei apresentar como ela é construída de maneira distinta. De uma ação consciente de imposição de limites à traços de uma natureza humana imutável e patológica.

## A exceção confirma a regra

Expressões como: 'tirar a sorte grande', 'ganhar uma bolada', 'romper a banca', 'acertar na cabeça', são algumas que remetem a ganhos almejados no jogo e que estão relacionadas a somas de dinheiro muito superiores as adquiridas no cotidiano das apostas. No turfe, não poderia ser diferente. Jogadores estabelecem em suas rotinas a esperança de que no fundo um dia a sorte lhes será favorável e todos os gastos serão compensados no futuro. Uma das múltiplas formas de se observar as apostas está na chave de uma possível mudança de vida, algo que estria latente no jogo e no decorrer de suas práticas.

Quanto a isso, pode ser observado em diversos trabalhos (cf: DAMATTA 1999, FIGUEIRO<sup>179</sup> 2014) que explicitam modos de apreensão do jogo no qual grandes ganhos

<sup>&</sup>lt;sup>178</sup> A categoria do Eu, classifica-se e identifica-se como o conhecimento de si, com a consciência psicológica. A esta forma do Eu como categoria se desenvolveu a partir de um longo percurso do direito e da moral, como afirma Mauss ([1938] 2003): "De uma simples mascarada à máscara; de um personagem a uma pessoa, a um nome, a um indivíduo; deste a um ser com valor metafísico e moral; de uma consciência moral a um ser sagrado; deste a uma forma fundamental do pensamento e da ação; foi assim que o percurso

se realizou" ([1938] 2003 p.397).

<sup>&</sup>lt;sup>179</sup> O sociólogo Pablo Figueiro (2014) introduz o conceito de Salvarse [traduzido rudimentarmente para o português como uma espécie de salvamento] entre os jogadores de Quinela, uma loteria tradicional na Argentina. Este conceito é apresentado e analisado pelo autor como um almejo inerente e imanente ao jogo.

se apresentam como uma possível saída transformadora levando a uma mudança de vida e interrompendo com a rotina de permanência nas casas de jogo<sup>180</sup>. De uma forma ou de outra tratam estes ganhos quanto a um "limiar" Deleuziano (2008) no qual a "quebra da banca" se tornaria o último jogo, isto é, geraria um ganho elevado que sublimaria os sentidos de se continuar jogando. Entretanto, apesar desse potencial transformatório, com ganhos que possam levar a uma mudança econômico-social real, a ligação estabelecida entre o jogo e seus atores permanece. Quanto a esta questão é possível exemplificar com a história de vida de Choppinho que é muito comentada e narrada por ele e por seus companheiros de jogo.

Para além de ser um dos principais interlocutores do trabalho, Choppinho possui uma história de vida que é referência para muitos dos jogadores da casa de apostas. Considerado "um exemplo a ser seguido" com uma biografia que o coloca, muitas vezes, no centro da discussão e que alimenta as aspirações dos jogadores de que seria possível "vencer na vida" com apostas nas corridas de cavalo.

Seu apelido Choppinho advém de sua relação pessoal com o álcool e da forma como ele complementava o jogo com o consumo de bebidas.

- Antes eu bebia muito e não tinha disciplina, no bar ao lado eu já chegava pedindo um chopinho, outro chopinho, e mais outro. Era todo dia, tanto que começaram a me chamar assim. O apelido pegou e aqui todos só me conhecem por Choppinho mesmo.

Entretanto, mesmo mantendo estes hábitos até os dias atuais, Choppinho agora afirma evitar exageros com o álcool:

- Eu trago sempre esse *cooler* de casa. Tem dias que eu ate guardo meu coolerzinho aqui dentro mesmo e peço pra elas passarem uma água nele pra mim. Trago sempre 8 [cervejas] Brahmas, acabando isso eu não pego nenhuma mais no bar. É a minha regra. Se eu começo a exagerar me empolgo e volto doidão pra

\_

*Salvarse* para os jogadores de Quinela remete ao último ganho necessário, aquele no qual rompe com a lógica de se continuar jogando. Transformando irrelevante a busca por novos ganhos onde a relação entre o valor e o montante do prêmio arrecadado seriam estruturalmente transformadores.

<sup>&</sup>lt;sup>180</sup> Além das apostas convencionais, existem os chamados "concursos", que tratam de apostas acumuladas que oferecem pagamentos acima dos 20mil Reais

casa, se eu continuasse nesse ritmo minha mulher ia me botar pra fora de casa.

Assim, Choppinho fez seu nome entre os frequentadores por ser um bom ganhador. Sua história de "sucesso" nas corridas era digna de ser contada e recontada diversas vezes por frequentadores distintos. "Antigamente", diziam rememorando um passado não tão distante, Choppinho era vendedor ambulante de pastéis e bebidas, "um ambulante alimentício", como ele próprio gostava de se intitular. Possuía uma "barraquinha" onde fritava os pasteis na hora para seus fregueses. Trabalhou em diversas áreas da cidade e seu último "ponto de venda" foi justamente na frente da agencia no Largo do Machado. Seu público alvo era justamente seus atuais companheiros de jogo:

- Não tinha um puto no bolso e nem onde cair morto.

Referindo-se a sua então situação econômica.

- Eu aprendi a jogar nas corridas lá em Madureira, quando frequentava o *bookmaker* de lá. Mas como comecei a trabalhar como ambulante vim pra cá [Zona sul da cidade] e me estabeleci em frente a loja que não era nem aqui, era ali do lado onde é hoje o salão de beleza. Mas de qualquer modo, eu fui ficando a aprendendo a jogar.

Com sua rotina na frente da loja vendendo pasteis, o interesse pelo jogo e pelas potencialidades financeiras que ele pode proporcionar aumentaram. "Um dinheiro fácil para quem souber jogar, comecei a jogar direto e tomei gosto". Assim, transformou-se não apenas em um vendedor de pasteis, mas em um jogador assíduo nos cavalos que, como muitos outros, possui a sua fonte de renda nas proximidades da agencia credenciada. Quanto a este ponto, o Sociólogo Pablo Figueiro (2014) reflete sobre esta relação de proximidade entre comerciantes, vendedores e trabalhadores que possuem seus ofícios próximos as casas de jogo<sup>181</sup>:

Especialmente aqueles que são trabalhadores independentes, trabalhando em estreita proximidade com as agências (que são bastante fácil, devido à extensão geográfica do mesmo) ou apenas ter alguma flexibilidade para deixar os seus lugares (alguns comerciantes ou funcionários, trabalhadores na limpeza de rua, taxistas, etc.) podem fazer algumas pausas por dia para fazer

<sup>&</sup>lt;sup>181</sup> Ver também: LABRONICI (2012)

apostas sem envolver uma oposição com seu trabalho. Mesmo quando não é possível abordar uma agência podem usar o recurso para chamar por telefone e deixar acertada a sua jogada, se forem clientes regulares (FIGUEIRO, 2014 p.91). [tradução livre<sup>182</sup>]

A situação de Choppinho era similar a de outros ali presentes (como o exemplo de Boi, que atualmente é o vendedor ambulante que permanece na frente da loja), onde o trabalho e o jogo permaneciam em relação de proximidade cotidiana. Outro jogador que tem sua frequência nas casas de jogo é Milionário, que trabalha como guardador de carros nas proximidades. Assim, ao trabalhar como um "ambulante", Choppinho era favorecido em poder modificar sua posição de trabalho, a partir do estabelecimento de relações de proximidade com o jogo. Entretanto, sua história de ambulante se encerra justamente pela relação adquirida entre o seu espaço de trabalho e o jogo partir de um grande ganho. Ou, como diriam, uma "bolada" ou uma "grande vitória":

- Ganhei mais de 20mil com uma jogada, foi uma jogada de mestre. Nesse jogo tem que saber jogar e ler a situação toda, não vou ficar jogando meu dinheiro fora. Esse negócio de ficar dando dinheiro pro Jockey [clube] é só pra quem tem muito dinheiro e não sabe o que fazer com ele. Quando eu jogo é pra ganhar.

Do dia para a noite, Choppinho inverte sua posição social. Aproveitando os lucros de sua "jogada de mestre", utiliza parte dos recursos para investir em uma mudança de vida. De vendedor de pastéis ele adquire em sociedade a sua loja de materiais de construção na zona portuária da cidade. Este feito foi tão inusitado e raro que todos os amigos e companheiros de jogo comentam este feito com recorrência. Ao mesmo tempo Choppinho com isso se aproveita para recontar e engrandecer com muito orgulho suas habilidades no jogo utilizando-se como exemplo de forma a se sobrepor entre os demais. O boleiro Ivan comentava:

- Se você quer conhecer *uma exceção no turfe* é esse cara aqui [apontando para Choppinho]. Até hoje, em mais de vinte anos de corridas que eu tenho, eu nunca vi ninguém fazer o que ele fez.

a la misma para dejar asentada su jugada, si es que son clientes habituales (FIGUEIRO, 2014 p.91).

<sup>&</sup>lt;sup>182</sup> Especialmente quienes son cuentapropistas, trabajan muy próximos a las agencias (lo cual es bastante sencillo, debido a la extensión geográfica de las mismas) o simplemente tienen cierta flexibilidad para abandonar sus puestos (ciertos comerciantes o empleados de comercio, barrenderos, taxistas, etc.), pueden realizar algunas pausas al día para realizar sus apuestas sin que implique una contraposición a su trabajo. Incluso cuando no les es posible acercarse a una agencia, pueden utilizar el recurso de llamar por teléfono

Apesar da vitória no jogo ter sido algo merecedor de reconhecimento, não é exclusivamente ela que faz com que a história de Choppinho se tornasse um referencial neste contexto. Obter grandes ganhos com quantias acima da normalidade cotidiana é algo que esporadicamente ocorre, não apenas com Choppinho. O seu grande mérito não foi apenas ganhar no jogo, mas de através dele realizar uma mudança real de vida. Ter, com o "dinheiro de jogo", conseguido alterar sua situação econômico-social e se reinserido no mercado produtivo como dono de um estabelecimento comercial próprio. De vendedor ambulante passou a "empresário" dono de seu próprio negócio.

A "exceção" de Choppinho se dá a partir de ganhos em uma atividade dita como "não produtiva" e com isso ter criado meios de obter melhorias de sua atividade laboral aprimorando a sua relação no universo do trabalho. Choppinho é assim uma referência por ter conseguido realizar um feito contrário a representação estigmatizada do jogo, e que possui o estigma de uma atividade economicamente degradante e antagônica ao universo do trabalho.

Atualmente com nove empregados a loja de Choppinho acolheu um último beneficiário na própria agencia credenciada. João, o ex-aprendiz de jóquei, foi contratado como funcionário de Choppinho a partir da construção da rede de relações dentro da agencia. João, que estava desempregado, já havia adquirido um *status* dentro do grupo de jogadores como de um "jogador de respeito" e um grande conhecedor do universo do turfe, apesar de sua pouca idade. A relação de João com o grupo no qual Choppinho faz parte, aproximou os jogadores ao ponto de extrapolarem a relação na casa de aposta e fez com que Choppinho aceitasse a contratação de João como funcionário em seu estabelecimento comercial.

A relação trabalho e jogo não se exaure num antagonismo explícito no qual um contradiz o outro. Apesar de todo o acúmulo material adquirido por Choppinho e de sua nova função como "chefe" de nove empregados, o jogo continua sendo uma prioridade em sua vida.

- Se a crise continuar com essa 'presidentezinha<sup>183</sup>' aí eu vou diminuir meus empregados. Joãozinho, como

<sup>&</sup>lt;sup>183</sup> Aqui, Choppinho se refere ao segundo mandato do governo da Presidenta Dilma Rousseff (PT) remetendo as preocupações referentes a instabilidade política e a crise econômica que se instaurou no país no ano de 2015 e 2016.

chegou por último, vai ser o primeiro a rodar. Tenho que pagar aluguel do galpão, gasolina, salário INSS e os caralho a quatro. Se não der pra continuar vou diminuir lá pra manter o meu lucro. Já tenho um estilo de vida que me dá conforto e eu faço as coisas que eu quero. Não gosto de viajar, de compara coisa cara, nem nada dessas coisas. Eu quero é ter o meu pra minha cervejinha e pra jogar meu joguinho aqui.

Enquanto aponta para o *cooler* e para as pules em sua mão continua:

- Não tem sentido ficar querendo aumentar mais e mais se eu tenho tudo o que quero.

Deste modo, dificilmente pode-se pensar o jogo a partir da lógica do grande ganho que limitaria o jogo interrompendo a sua continuidade. O grande ganho, e até mesmo o ganho transformador, como no caso de Choppinho, não encerra o fluxo de jogo, mas pelo contrário, ele pode ser o ponto de partida para o aumento no montante utilizado para o jogo. Como na história de Milionário, narrada anteriormente, um "grande ganho" ou uma premiação alta pode, na verdade, ser o início do uso de grandes quantias de dinheiro voltadas exclusivamente para o jogo.

Deste modo, Choppinho, continua jogando em praticamente todos os dias de reunião com um repertório de vitórias razoável. "Já ganhei no *Supperbetting*, no *Pick 7*, no *Pick 3*.." afirma. Enquanto que muitos outros não tiveram a mesma sorte. A exceção de Choppinho, neste caso, confirma a regra.

# Capítulo VI – Cabeça a cabeça

## A economia das apostas

A relação que o dinheiro atém com as apostas foi brevemente discutida quanto ao risco do ganho e da perda a partir de valores monetários atrelados ao ato de apostar. Entretanto, a questão do dinheiro nas casas de apostas vai mais além. O atrelamento do dinheiro ao jogo é também objeto estruturante das relações presentes e que gera fluidez na dinâmica de sociabilidade dos jogadores. A partir de uma relação de uma economia do crédito (ou da dívida a partir do empréstimo) o dinheiro circulante dentro destes grupos molda as relações estabelecidas. Da mesma forma que afirma Geertz ([1973] 2008) "O que torna [o jogo] absorvente<sup>184</sup> não é o dinheiro em si, mas o que o dinheiro faz acontecer, e quanto mais dinheiro, mais acontece" (GEERTZ, [1973], 2008 p. 201). Do mesmo modo, no turfe, o dinheiro faz as coisas "acontecerem". Assim como a criação do evento comemorativo e retributivo como foi o caso do churrasco realizado por Choppinho, que exemplifica e explicita uma economia de retribuição entre os jogadores, o empréstimo regular é uma das práticas recorrentes entre jogadores. Empréstimos que envolvem um capital material e são embebidos numa etiqueta própria de prestação e retribuição.

É comum que todos os apostadores cheguem com uma quantidade específica de dinheiro para ser gasto nas corridas, com valores escolhidos subjetivamente e geralmente pautados pela condição financeira e orçamentária de cada um. As regras e limites impostos por cada jogador sobre si mesmos restringem e limitam propositadamente a quantia total gasta por dia nas reuniões. Entretanto, a maleabilidade desta regra cria espaços para que, através do emprego do empréstimo com parceiros de jogo e até mesmo com a casa de apostas se apresente como uma prática recorrente.

<sup>&</sup>lt;sup>184</sup> Para Geertz ([1973] 2008) a noção de "jogo absorvente" está pautada nas apostas do núcleo central das brigas de galos em Bali. Absorção descrita por Geertz estaria nas apostas maiores feitas no seu meio, ou do que o autor chama de "centro de gravidade", que atrai apostas de fora do núcleo principal. O estabelecimento destes embates "absorventes" tornam os embates mais interessante. Apesar da absorção não se tornar a razão, fonte de fascinação ou a substância da profundidade do jogo, ela apresenta uma ideia menos puramente econômica do significado da "profundidade" do jogo. (GEERTZ, [1973] 2008: p.198)

O jogador Cumprido, que possui uma relação mais próxima com a gerente Sandra e com o Boleiro Ivan conta como se estabelece o imbricado processo de circulação de dinheiro entre o grupo:

- Se o cara estiver precisando de um pra jogar eu dou sem problemas. Dependendo do valor eu nem peço de volta, até esqueço. O mesmo acontece se eu precisar, tem gente aqui que eu sei que vai me emprestar. Pra ver como são as coisas. Ele [aponta para outro jogador] me deve cem [R\$:100,00], se depois eu precisar de algum, eu sei que com ele eu posso contar. É uma mão lavando a outra. Agora eu devo três mil pra casa. Já fiquei devendo ao Ivan quando faço jogo pelo telefone e vai indo assim. Se precisar a galera segura aqui até a hora de pagar.

A relação de proximidade entre alguns dos jogadores estabelece mecanismos de prestação de dinheiro e troca que reforça ainda mais os laços entre eles. Onde a posição de devedor ou credor pode se modificar rapidamente.

- Eu sei exatamente o quanto devo e pra quem devo. Na hora que eu tenho, eu pago, até porque eu não gosto de ficar devendo muito tempo. Se não começa a falação.

Entretanto, como afirmou o jogador Cumprido, existe uma etiqueta específica na temporalidade da dívida entre os jogadores. Uma dívida temporalmente muito extensa interrompe com a circulação e impossibilita a abertura de um novo crédito. Para além de refletir negativamente no *status* do jogador perante o grupo, manter uma dívida com um jogador durante muito tempo aumenta a desconfiança de que ela poderá nunca ser paga. O calote de uma dívida gera conflitos e discussões podendo até mesmo levar a ameaças físicas entre devedor e credor. Ameaças que se mantém no plano figurativo, nunca tomado as vias de fato<sup>185</sup>.

.

presenciadas.

<sup>&</sup>lt;sup>185</sup> Um dos jogadores pouco frequentes no Largo do Machado contou-me que em um dia específico, ocorreu uma "confusão generalizada" onde uma briga generalizada por causa de apostas causou garrafadas entre os jogadores foi interrompida por intermédio da polícia. Em diversos outros momentos jogadores contam que "saíram no pau" com outros jogadores remetendo a agressões e a acertos de contas em função de questões de jogo. Entretanto, apesar destes relatos, confusões deste gênero e desta magnitude nunca foram

O jogador Amarelinho afirma que além de razões de disputas pessoais entre jogadores, a mudança na frequência de um jogador em uma determinada casa de apostas se dá também por parte desta perspectiva econômica. Sua experiência como gerente demonstra como que a frequência dos apostadores em uma determinada casa pode variar também em função de dívidas adquiridas com a casa.

- Lá onde eu trabalhava [uma das Agências Credenciadas do bairro de Copacabana] tinha jogadores fortes. Tinha até dono de stud, que é bem pequeno, o La Chicholina, era do mesmo dono daquela boate na [Rua] Prado Junior. Lá ele tira muita grana, e aproveitava pra botar uns cavalinhos pra correr e jogava muito alto comigo. Outro que era muito nosso freguês era o [ator] Abujamra pai. Mas como ele eu tinham que tomar cuidado. Ele e um outro advogado lá jogavam muito alto. Já gastaram mais de dez mil em um dia! Como ele era conhecido e assíduo na casa, eu "abria muito a guarda" 186 pra ele e depois ele pagava direitinho, geralmente no final da semana. Teve uma época que ele estava mal, foi quando ele saiu da Globo. Só depois que ele entrou na Band que ele acertou as contas. Parece que na época ele tinha ganhado um adiantamento lá, já nem lembro mais. Mas quando se é gerente tem que se tomar cuidado com quem se "abre a guarda". Se deixar correr solto tem uns que começam a ficar devendo muito e de uma hora pra outra "dão o galope"187 e somem. Mas não param de apostar não. Eles só mudam de loja, param de apostar aqui e vão apostar em outro lugar, outra loja. (...) Não dá pra abrir a guarda pra qualquer um não. Tem que ter confiança e o cara não pode ser dos que gastam tudo. Tem que tomar muito cuidado com quem você faz isso. Tem jogador que pede e a gente abre, mas tem aqueles que nem sonham em fazer isso, porque ele mesmo sabe que eu não ia fazer. Se o cara fica sem

\_

No linguajar do jogo nas casas de apostas, "abrir a guarda" é uma referência direta a um momento específico das corridas. Refere-se ao momento em que um competidor deixa espaço (propositadamente ou não) para o cavalo competidor que está imediatamente em sua traseira permitindo a ultrapassagem. No caso de um gerente abrir a guarda para um cliente significa que ele permitiu que o freguês tenha realizados jogos "no fiado", sem que ele tenha dinheiro no momento da aposta. Permitindo que o jogador possa "passar a frente" ou "dar uma volta" no gerente ou na casa de apostas.

<sup>&</sup>lt;sup>187</sup> A expressão "dar o galope" é uma referência direta às corridas, mais especificamente quando um cavalo sai na dianteira abrindo alguns corpos de vantagem. No caso das casas de jogo, dar o galope é sinônimo de roubo. Ou conseguiu tomar proveito de uma situação para conseguir ganhos pessoais e sair "abrindo corpos de vantagem".

pagar no final é a gente que tem que gastar do nosso bolso pra fechar o caixa.

A fala de Amarelinho evidencia uma dinâmica na qual um jogador que adquira o prestígio de um bom jogador tem a possibilidade de fazer jogos em situações de dívida até mesmo com a administração da casa. O pagamento desta dívida fica estabelecido para um futuro próximo, embora sem data fixada entre os envolvidos. Neste sentido o jogador Choppinho afirma:

- Quando eu arrumo um dinheirinho eu pago minhas coisas, dou dinheiro pro pessoal e pago tudo que devo aqui [na agência] e até empresto pra uns.

Choppinho que faz jogos por telefone com frequência, paga o que deve com o dinheiro de prêmios ganhos nas corridas futuras. Quando a dívida passa de um determinado patamar, ele deixa de fazer "jogos fiados<sup>188</sup>" ou "na camaradagem" e aposta com o dinheiro que traz consigo de casa.

Assim, as apostas nas casas de jogo podem não ser pagas imediatamente 189 e medidas drásticas não são necessariamente tomadas quando uma dívida deixa de ser quitada. De fato, a fala de Amarelinho nos indica que algumas apostas "no fiado" podem até mesmo não serem pagas. Sem que com isso cause um desgaste ou uma comoção com o grupo, mas apenas entre os indivíduos envolvidos.

Deste modo, o gerente pode manifestar de várias maneiras ao freguês que seu crédito atingiu o limite, tomando medidas que vão desde as alusões veladas até a recusa a abrir o crédito para o bar, passando por interpelações diretas cada vez mais frequentes. É possível observar situações onde um freguês que jogue fiado, durante um determinado período, volte a pagar o seu consumo normalmente sem a obrigatoriedade de quitar a dívida

-

<sup>&</sup>lt;sup>188</sup> Comprado ou vendido a crédito.

<sup>&</sup>lt;sup>189</sup> Em outros casos, como ocorre com as rinhas de galo em Bali, dívidas de jogo devem ser pagar imediatamente: "Não há absolutamente qualquer empecilho, pelo menos quanto a um oponente apostador. Sem dúvida alguém pode pedir emprestado a um amigo antes de aceitar ou oferecer uma vantagem, mas para oferecê-la ou aceitá-la você tem que ter o dinheiro na mão e, se perde, você tem que pagar na hora, antes que se inicie a próxima luta. Esta é uma regra férrea e, como jamais ouvi uma disputa sobre a decisão do arbitro (embora sem dúvida, devam ocorrer algumas), também nunca ouvi falar de uma aposta que não fosse paga, mesmo porque, numa multidão agitada como a que assiste às brigas de galos, as consequências poderiam ser drásticas e imediatas (GEERTZ, [1973] 2008 p.196).

anterior automaticamente. Nestes casos, após um período de espera verifica-se um processo semelhante ao da indicação de que o crédito chegou ao seu limite. A condição de devedor pode perdurar indefinidamente, pois o freguês costuma, depois de interpelado, abater a totalidade da dívida, ou parte dela, para acumular outras futuramente. Após certo período sem jogar no fiado o jogador pode voltar a jogar no sistema de crédito, até novamente atingir o seu limite num ciclo interminável da dívida. Uma grande parcela dos frequentadores que têm crédito na loja está "pendurado" (devendo a gerência), salvo durante períodos muito curtos.

Assim, não existe uma fixação de valores máximos e mínimos para o estabelecimento de uma dívida com a casa. Geralmente, uma dívida de menos de mil reais não é fator de constrangimentos, entretanto, ao passar dos 5 ou até 7mil ela pode gerar desconfortos podendo até mesmo interromper a "abertura da guarda" com a gerência. Assim, de acordo com o tempo e tamanho da dívida o jogador passa a ter cortes em seu crédito, podendo tê-lo cancelado por completo. Com o pagamento da totalidade da dívida ou simplesmente de parte dela a tensão crescente entre o jogador (devedor) e a casa (credora) é aos poucos aliviada. Também não existe valores fixados à cada jogador, sendo possível ver jogadores devendo mais, ora devendo menos. Estes limites são, na maioria das vezes, dependentes do *status* e do prestígio do jogador perante o grupo e a casa.

Os limites de crédito são estabelecidos porque as formas de determinação da confiabilidade e da capacidade de endividamento do freguês, apesar de muito variadas, nem sempre são seguras. O ato de "abrir a guarda", ou simplesmente fazer "no fiado" implica que o jogador tenha além do *status* perante o grupo, relações de confiança estabelecidas com a administração, pois o não pagamento implica em prejuízo para a agencia caso haja um calote da dívida. Um jogador com uma dívida na casa pode continuar jogando sem restrições ou constrangimentos, mas é preciso que ele mantenha a etiqueta de devedor. Tal etiqueta passa pelo reconhecimento dos valores de sua dívida e na constante afirmação de suas intenções de realizar o pagamento quando possível.

Sandra, a atual gerente do Largo do Machado afirma que não "abre a guarda" pra ninguém.

- Eu lá vou ficar jogando o meu dinheiro com esses caras? Eles não querem nada com a hora do Brasil não! Assim eu vou a falência.

Mesmo que afirmando não realizar jogos sem que a troca por dinheiro seja imediata, muitos dos jogadores adquirem dívidas com a casa, se não pelo intermédio de Sandra, com o próprio dono, outros operadores de caixa ou até mesmo com o boleiro Ivan.

A "abertura da guarda" implica em relações de confiança que um jogador tem com os administradores da casa. Do mesmo modo que um jogador que não seja considerado um bom jogador dificilmente conseguirá uma abertura para si, sendo obrigado a ter em mãos sempre o dinheiro necessário para as apostas desejadas. Assim, "abrir a guarda" equivale a um sistema de crédito para jogadores frequentes e experientes que estabelecem boas relações com os administradores e funcionários da casa de jogo. Este sistema permite que o jogo possa continuar a ser jogando até mesmo sem que seja necessária a presença física do jogador e é sustentado pelas relações de confiança estabelecidas com os demais jogadores e com os operadores administrativos casa. Como afirma Amarelinho, caso a dívida com a casa fique insustentável, o jogador pode abandonar a loja e passar a frequentar outra em outro bairro, deixando que a dívida fique nas mãos do dono ou do gerente da Agência. Assim, "abrir a guarda" possui sua base na confiança para que o sistema de crédito, ou de adiantamento seja disponível a alguns jogadores. Do mesmo modo que se estabelece quanto a um risco tomado pela parte administrativa.

Vale lembrar que neste caso a agencia não pode se dar ao mesmo luxo de ter dívidas com o Jockey Club. O repasse é feito semanalmente todas as quintas-feiras de setenta por cento (70%) do total de vendas com as corridas. Caso este repasse não seja feito na data programada, o Jockey Club tem a liberdade para bloquear as máquinas das agências credenciadas devedoras, como afirmavam a gerente Sandra e o ex-gerente Amarelinho.

Por outro lado, o montante de uma dívida de um jogador com a casa é altamente variável. A forma como são estabelecidas as dívidas com a casa diferem da dinâmica de empréstimo entre jogadores. Enquanto que uma dívida entre jogadores não costuma chegar próximo a casa dos mil reais, uma dívida com a casa são, em geral, maiores que esse valor. Quanto maiores os valores, mais tempo os jogadores disponibilizarão para o pagamento de modo a não afetar o volume de jogo rotineiro. Já uma dívida de valores considerados baixos é paga em poucos dias, pois os valores gastos no dia-a-dia do jogo muitas vezes excedem os valores devidos. A demonstração de se ter dinheiro para pagar uma dívida e usá-lo para o jogo é uma quebra de etiqueta que pode inviabilizar novos empréstimos podendo inclusive romper a relação entre os jogadores. Isso pode ser demonstrado pelo caso do jogador Marcus que havia quebrado uma regra de etiqueta no

momento em que optou por não pagar uma dívida de vinte Reais (R\$:20,00) que havia adquirido com o jogador Cabeleira. O jogador Cabeleira que recém havia tido uma cobrança frustrada da dívida esbravejava com os colegas e amigos de jogo:

- Pô, vagabundo quer tirar onda com a minha cara? Da próxima vez que eu encontro ele aqui dou um *chulapo* na cara dele pra ele aprender. Vai ficar pianinho. Me devendo vinte conto [R\$:20,00] aqui e ainda vai fazer cara feia na hora que eu cobro!? Vem aqui e torra dinheiro nessa merda e não me paga!

O jogador Cabeleira explicitava em alto e bom som para os demais jogadores presentes da quebra da etiqueta do jogador Marcus pela forma como o não pagamento de seu dinheiro devido ocorreu. E ao fazer isso era reconhecido pelos demais com afirmações positivas de que sua indignação era legítima, já que o seu direito de credor estaria sendo lesado. A situação exposta por Cabeleira explicita a questão do valor de uma dívida e o seu pagamento. Como foi afirmado, um jogador pode ter dívidas de centenas a mais de mil Reais com a casa, enquanto que a dívida de Marcus à Cabeleira é reativamente baixa. A quebra da etiqueta, explicitada pelo volume de jogo diário de Marcus mostra que teria o dinheiro para sanar a dívida, mas mesmo assim opta pelo não pagamento. Ao "torrar" dinheiro com o jogo e não pagar a dívida com Cabeleira, Marcus mostra uma displicência com o seu credor e companheiro de jogo. Mesmo que o valor (R\$:20,00) fosse, em média, praticamente menos de dez por cento (10%) dos gastos diários de Cabeleira com o jogo. O não pagamento desta dívida se demonstrava quanto uma afronta a sua boa vontade original e a solidariedade do grupo para com o jogador descapitalizado, e, neste caso, reparações foram exigidas. Por fim, Marcus, paga o dinheiro a Cabeleira, que ao receber afirma que não faria mais nenhum "trato" com ele no futuro. Isto é, não seriam realizadas novas transações de empréstimos entre eles.

Outro ponto significativo nesta disputa é a evidência de que não há valores absolutos quando se trata de uma dívida de jogo. Ela pode ser monetariamente variada e o seu tempo para pagamento vai depender, para além da quantia, da postura que o jogador devedor estabeleça ao longo de sua estadia nas casas de aposta. Ao manter a etiqueta de devedor, o jogador pode ao mesmo tempo, dever dinheiro (para outro jogador, para a casa ou ambos) e continuar jogando valores menores ao longo de várias semanas. Neste ponto, muitas vezes o pagamento é quitado com o acerto no jogo. Uma vitória em um jogo

relativamente grande, e que traga visibilidade ao jogador é fator com o qual ele quita todas as suas dívidas, podendo, até mesmo, passar da condição de devedor à credor. A etiqueta atrelada a forma como a dívida é tratada, evidencia seu aspecto moral (GRAEBER, 2011). A quantia devida, o tempo de pagamento e até mesmo o seu não pagamento irá depender de outros aspectos que estão além da simples troca monetária.

Deste modo, o tempo gasto de uma dívida é relativo. Quanto maior uma dívida, maior será o tempo que o jogador disporá para o seu pagamento. Uma dívida pequena, poderá ser paga no dia seguinte ou até mesmo no mesmo dia, haja visto que muitas vezes possibilitará que constrangimentos e conflitos com o credor são mais susceptíveis de ocorrer. A exemplo do jogador Cumprido que possui uma dívida de 3 mil com a casa e mesmo assim consegue administrá-la perfeitamente realizando jogos constantes de R\$: 50,00 a R\$:100,00 sem qualquer constrangimento. Enquanto que o jogador Kaka, que deve valores muito mais baixos à Cumprido, não conseguirá manter sua dívida por muito tempo sem causar problemas semelhantes ao previamente narrado entre Cabeleira e Marcus. Pois a dívida adquirida está constantemente equiparada e avaliada aos olhos dos demais jogadores aos valores gastos diariamente com as apostas, e quanto mais próximo a dívida está do volume de apostas, maior será a pressão para seu pagamento.

## Dinheiro de jogo ou dinheiro para o jogo?

"Estes eram apostadores de dois dólares. Não apostavam nos favoritos. Apostavam na ponta, na dupla exata, na dupla. Buscavam um monte de dinheiro com pouco dinheiro e estavam se afogando". (Charles Bukowski –O capitão saiu para o almoço e os marinheiros tomaram conta do navio p.142).

No universo capitalista o dinheiro se tornou um objeto complexo naquilo que Max Weber chamou de "O elemento mais abstrato e impessoal que existe na vida humana" (WEBER 1946, *apud* ZELIZER, 1994 p.6) [tradução livre<sup>190</sup>] apontando para a sua impessoalidade e sua capacidade de abstração como algo valorado e ao mesmo tempo intrincado nas relações sociais materiais mais básicas. Assim, o poder adquirido pelo dinheiro na

\_

<sup>&</sup>lt;sup>190</sup> "the most abstract and impersonal element that exist in human life"

economia capitalista cativou a imaginação de grandes pensadores e teóricos ao longo dos séculos a exemplo de Marx (1867), Weblen (1899), Spengler (1923), Hirschman (1979) e até mesmo do sociólogo Georg Simmel<sup>191</sup> ([1900] 2011) que em sua obra "The Philosophy of Money" [A filosofia do Dinheiro] o autor realizou um significativo esforço intelectual refletindo questões referentes ao papel socioeconômico do dinheiro na sociedade capitalista ocidental<sup>192</sup>. Entretanto, meu propósito aqui não é fazer uma reavaliação destes estudos, muito menos condensá-los em uma "teoria geral do dinheiro". Objetivo aqui traçar um panorama etnográfico de classificações do dinheiro nas casas de jogo a partir de seus distintos usos. Segundo a perspectivas do contexto de apostas o dinheiro adquire formas e funções distintas de ser entendido, classificado e usado.

Assim, a importância que o dinheiro possui na sociedade é, a meu ver, refletida através do valor atribuído a ele no seu contexto de uso, neste caso específico, as casas de jogo (cf. ZELIZER, 1994). Locais onde qualquer vitória é sempre tratada a partir de uma premiação valorada e pautada por quantias monetárias, estratificadas e calculáveis. Assim, as apostas adquiririam um objetivo fim de acrescentar, e acumular uma quantidade maior de dinheiro do que a investida inicialmente. Ganha-se mais ou menos, a partir de quantias monetizadas tornando o dinheiro a expressão material da aposta. Como afirmou o autor Velasquez (2015) em seu trabalho sobre apostas no turfe:

No ato em que se aposta o cavalo passa a representar as capacidades daquele que nele aposta. *O dinheiro é o que os conecta*. Assim, o cavalo e turfista perdem ou ganham "juntos". A perda ou o ganho do dinheiro se solidifica na vida do jogador, podendo com isso se gabar e, [assim] como também [ser] rebaixado no âmbito do jogo. (VELASQUEZ, 2015: p. 16) [grifos meus]

<sup>&</sup>lt;sup>191</sup> Estou em acordo com a crítica feita à Simmel por Viviane Zelizer (cf. 1994, p.201) quanto a falha em observar a diversidade social crescente em uma economia monetizada, onde o papel do dinheiro é cada vez mais improvisado, personalizado e resignificado por distintos atores em circunstâncias variadas. Aumentando consequentemente o caráter sociológico que o dinheiro pode ter na sociedade.

<sup>&</sup>lt;sup>192</sup> Georg Simmel ([1900] 2011) procurou compreender quais as consequências da invenção, introdução e difusão social desse meio de troca material e simbólica, argumentando que a relação de tipo monetária que se tornou predominante na época moderna representa o patamar máximo da individualização humana. Neste ponto, a centralidade do papel do dinheiro alterou enormemente as relações sociais, provocando efeitos que convergiram para a individualização (ou individualismo) numa fase da história em que as relações tradicionais ou pré-modernas (juntamente com o declínio do modo de produção feudal na Europa) estavam em vias de serem superadas pela emergência do modo de produção capitalista. Neste contexto o autor argumenta que a difusão do dinheiro provocou uma série de conflitos na ordem social baseada nos costumes e nas relações pessoais, mas, no contexto de ascensão do capitalismo, o dinheiro seria o reflexo da transformação das interações sociais tradicionais. O dinheiro carregaria consigo o rótulo simbólico do "impessoal", do "racional" e do "individualismo" e se ajustaria à modernidade que estava surgindo no mundo ocidental capitalista. Assim, segundo Simmel, o dinheiro desfez determinados tipos de dependência que se caracterizavam pela pessoalidade, mas criou outros, que se caracterizam pela impessoalidade.

Deste modo, o objetivo aqui é buscar entender como, a partir das práticas e narrativas de meus interlocutores seria possível apreciar o dinheiro a partir de seus distintos usos, classificações e representações, quando inserido especificamente no contexto de jogo. Dizendo de outra forma, quais os significados atribuídos a ele, a partir dos distintos usos dos jogadores quando o dinheiro é separado e classificado como "dinheiro de jogo"? Assim busco refletir como esta distinção pode afetar os modos de vida de um jogador, quanto a esta questão. Assim, creio ser interessante iniciar com a fala do jogador Fred no município de Niterói, que afirmou:

- Quando eu ganho? Ai depende. Posso pagar uma conta atrasada, posso comprar uma roupa, mas também posso pagar uma viagem, comprar um presente pra minha mulher, pros meus filhos. Mas o bom é gastar logo, porque, você sabe, né? *Dinheiro de jogo* não se guarda muito tempo não.

A fala do jogador Fred, se torna significativa de ser destacada quando utiliza uma classificação específica de "dinheiro de jogo". Do mesmo modo que os jogadores possuem um forte estigma por praticarem visceralmente uma atividade que causa o descontrole e imersa por gastadores improdutivos, o dinheiro circulante neste meio é também "manchado" pela mácula deste estigma. Por mais que tais estigmas em suma sejam pautados por apriorismos com pré-noções e pré-conceitos que não correspondam a realidade no universo turfista, o "dinheiro de jogo" assimila-se a estigmas semelhantes. Do mesmo modo que classificações como "dinheiro sujo", o "dinheiro de jogo" é embebido em uma carga moral onde suas origens éticas estariam comprometidas a partir de sua fonte de aquisição inicial. Ao discutir o significado social do dinheiro no contexto Norte americano do século XIX, a socióloga Viviana Zelizer (1994) completa:

Ao contrário de um "dólar honesto", o "dinheiro sujo" está manchado pelas *suas origens eticamente duvidosas*. (...) Dinheiro sujo, ao que parece, "faz um furo em seu bolso e tem que ser usado rapidamente." (ZELIZER, 1994 p.3) [grifos Meus] [tradução livre<sup>193</sup>]

As "origens" do dinheiro ganho refletem de alguma maneira uma continuidade daquilo que tenha sido utilizado por ele. A ideia trazida pela autora de "origem" do dinheiro é significativa pois remeteria a uma noção de passagem ou de movimento. Ele veio de

<sup>&</sup>lt;sup>193</sup> Unlike an "honest dollar", "dirty" money is stained by its ethically dubious origins. (...) Dirty money, it seems, "burn a hole in your pocket and has to be used quickly." (ZELIZER, 1994 p.3)

algum lugar e vai para algum lugar, sendo o lugar de origem, por muitas vezes mais importante do que o lugar de saída. Caso tenha sido adquirido em uma situação "eticamente dúbia" [ethically dubious], como muitas vezes é atribuído no caso do jogo, ele teria uma carga moral distinta, adquirindo uma necessidade de ser gasto rapidamente a fim de evitar qualquer tipo de contágio.

Entretanto, neste caso, ressalvaria quanto a esta imagem de uma movimentação unilinear com início, meio e fim. Pois, como foi no caso do jogador Fred e de muitos outros jogadores acompanhados, o "dinheiro de jogo" é adquirido por intermédio do jogo por jogadores. O gasto imediato ou até mesmo a reinserção do "dinheiro de jogo" no próprio jogo não se apresenta com uma relação de causa e efeito direta. O gasto do dinheiro de jogo com contas, viagens e outros usos distintos ao jogo demonstram que a carga moral de "dinheiro de jogo" para os jogadores é mais fluida do que se apresenta inicialmente.

Deste modo, proponho pensar nesta classificação de "dinheiro de jogo" não como detentor de uma "origem" em si, mas a partir de distintas redes de circulação em que são constantemente (re)inseridos, trazendo a imagem do dinheiro como algo circulante e em constante movimento. Assim, o dinheiro de jogo, mesmo que tendo um certo peso moral, não perderia por completo a sua capacidade de se tornar "dinheiro comum", o mesmo utilizado para o pagamento de obrigações rotineiras e lazeres cotidianos.

A este ponto vale lembrar que para um jogador, o ato de se realizar uma aposta é visto, na maioria das vezes, como um ato de lazer lúdico. Os gastos nesta atividade podem ser melhor apresentados pela fala de Paulinho:

- Quando eu ganho um dinheiro forte eu poso fazer uma festa, uma viagem. Dou pros meus filhos. Quando minha mulher era viva, ia bastante dinheiro pra ela também. Mas não volta pra cá [agencia] não. Normalmente o meu dinheiro daqui é como o que eu gastasse pra ir no cinema e comer no Mc'Donalds. Aqui dependendo ainda gasto menos do que se fosse fazer essas coisas todas.

Deste modo, a reinserção do dinheiro no jogo não se manifesta como uma relação direta de causa e feito. Pois, por mais que ele possa ser segregado dos demais "dinheiros" e transformado em "dinheiro de jogo", em nenhum momento ele perde por completo todas as características inerentes a ele que o tornam "dinheiro comum", ou o dinheiro gasto

com bens de consumo ou inseridos dentro do universo familiar. Assim, gastos em família, ou com a família são focos de atenção quando se trata do cotidiano com o jogo 194.

A autora Viviana Zelizer (1994), mais uma vez exemplifica como a questão do dinheiro pode ser explorada a partir de uma segregação entre o universo feminino e o masculino, onde o segundo (apesar de tratado como provedor) era considerado por muitos como inábil a manutenção das contas da casa, devido a seus hábitos contrários a moral vigente.

Considere como trabalhadores de caridade do século XIX regularmente alinhavam-se com as esposas contra os maridos que, presumivelmente, bebiam e jogavam fora a renda de sua família. Visitantes amigáveis foram especificamente instruído a verificar se, de facto, maridos reteve "uma parcela indevida de seus ganhos" (ZELIZER, 1994: p.177). [tradução livre<sup>195</sup>]

Em seus trabalhos seguintes, a autora<sup>196</sup> se aprofunda nesta questão remetendo a uma relação da negociação da intimidade na vida cotidiana, de como as pessoas negociam as interseções da atividade econômica com as relações sociais até mesmo em seu grau mais íntimo.

A minha análise sobre as interseções entre intimidade e transações econômicas deriva de uma visão mais geral das relações interpessoais. A minha opinião é que todas as relações sociais em andamento (íntimas ou não) ao menos incluem um mínimo de significados compartilhados, regras funcionais e fronteiras separando uma relação da outra. (ZELIZER, 2011 p.38)

Assim, o prêmio ganho em uma aposta, ou o dinheiro gasto para a sua realização pode ser também tratado como alvo direto de disputas dentro de um ambiente familiar.

<sup>194</sup> Na busca por entender o sistema de dádivas no contexto utilitarista mercantil moderno, Jacques Godbout (1999) aponta seu olhar para a família como um dos sistemas de dívidas e a partilha que estabelecem vínculos entre indivíduos. Os valores monetários estão irremediavelmente imersos no valor de vínculo, numa experiência em que o trabalho que se teve adquire um valor. Para ele a circulação de dádivas na esfera doméstica constitui-se num vasto campo de observação. Tendo como base o universo das trocas e suportes afetivos, os serviços e favores prestados em benefício mútuo, as dívidas de transmissão, ligando gerações entre si e as prestações rituais com presentes e excessos (GODBOUT, 1999 p.45-63).

<sup>&</sup>lt;sup>195</sup> Consider how nineteenth-century charity workers regularly sided with the wife against the husbands who presumably drank or gambled away their family's income. Friendly visitors were specifically instructed to ascertain whether in fact husbands kept back "an undue share of their earnings." (ZELIZER,

<sup>1994</sup> p.177)

<sup>&</sup>lt;sup>196</sup> Na obra intitulada: "Negociação da Intimidade" (2011) a partir de um forte diálogo entre sociologia e economia, Viviana Zelizer apresenta a negociação da intimidade, explicitando as interconexões de atividades econômicas e relações de foro íntimo. O argumento principal da autora estende a intimidade para dentro do universo do Mercado. Dentro das relações mais intimas, o dinheiro, sob a forma como é visto no mercado também pode se tornar foco nas relações pessoais. Empréstimos de pais para filhos, presentes entre namorados, cônjuges e parceiros sexuais, ajuda remunerada nos cuidados de uma criança, disputa de herança entre filhos, transferência de dinheiro entre médicos e pacientes, relações afetivo-sexuais que conjugam dinheiro e companhia: uma miríade de situações expressas nos eixos do cuidado, da união e das famílias.

Entretanto, para a maioria dos jogadores, o dinheiro de jogo, ou o dinheiro para o jogo é atribuído a um *status* diferenciado, não por suas origens, mas por seus fins. Exemplifico esta questão com a fala de um jogador da agencia de Copacabana, ao ser interpelado por uma frequentadora do bar sobre os possíveis efeitos danosos a economia de sua família.

- (...) eu pago a faculdade da minha filha, pago o aluguel lá de casa, não deixo faltar nada pra ninguém. Quer comer filet mignon vai comer filet mignon e não me enche a porra da paciência! Isso aqui é a minha diversão, e ninguém tem nada a ver com isso. Esse dinheiro é meu e eu faço o que eu quiser!

O dinheiro de jogo, é assim, muitas vezes considerado como parte inerente ao lazer do jogador. Um lazer no qual a família não toma parte e que, caso seja devidamente provida pelo jogador, não se haveria motivos para questionamentos. Haja visto a existência da crença da obrigatoriedade no papel do homem como o provedor das necessidades materiais familiares. Assim, segundo a lógica dos jogadores, se o homem provém para sua família, não haveria motivos de suspeita sobre seus gastos com a bebida e com o jogo. O jogador da agência de Copacabana, ao ser questionado, permaneceu muito irritado com a indagação imposta pela frequentadora do bar. Em sua fala fica evidente uma separação feita por eles da existência de uma relação entre "dinheiro de casa" e "dinheiro de jogo". E neste caso, o questionamento recai sobre uma falta em potencial causada pelo jogador nas contas de casa, mas também diretamente sobre sua moral e sua honra, o que gerou um grau de irritabilidade e desconforto acima do usual por parte do jogador.

Este processo de negociação ocorre igualmente quando há uma premiação de dinheiro oriundo do jogo. Com relação ao prêmio de mais de 30 mil Reais ganho por Choppinho e que proporcionou o evento do churrasco, ele afirma:

- (...) paguei uma viagem pra Europa pra minha mulher, dei grana de presente pro meu filho e também guardei algum pra mim.

Muito embora o dinheiro destinado à Choppinho possa voltar para o jogo com suas apostas frequentes, a separação de parte da premiação à ser gasto com sua família exime o jogador de qualquer culpa em potencial de seus gastos individuais. Haja visto que foi a partir do seu lazer com os cavalos que ele pôde proporcionar lazeres outros a seus familiares com presentes e viagens.

## Retribuição da pata do cavalo

Como venho tentado demonstrar, os ambientes de jogos estão imbricados por constantes trocas e associações podendo elas ser tanto materiais quanto simbólicas. Um dos aspectos que se estabelecem nas agências credenciadas são a permanência de uma retribuição monetária circunscrita nos espaços de jogo. Uma "comissão", um "agrado", uma "satisfação", uma "gorjeta" ou qualquer outro nome que porventura possa ser atribuído é inerente a um processo retributivo no âmbito das apostas.

Quanto a esta questão, é possível ser exemplificada com a história de Cumprido. Paraibano de nascença, Cumprido mora no Rio desde muito jovem, entretanto, ele e sua esposa ainda mantém uma grande gama de familiares no Nordeste do país, região que não possui hipódromos oficiais do turfe. Quando viaja, Cumprido é obrigado a acionar outras formas de realizar uma apostas.

Dentre outros casos o Jockey Clube disponibiliza para seus apostadores mais aficionados um sistema de apostas via rede telefônica chamado de *Teleturfe*. Um sistema de cadastro é acionado para o turfista poder realizar, por intermédio do telefone, suas apostas e saber os resultados dos páreos da semana. <sup>197</sup> Entretanto, Cumprido é um dos muitos apostadores que não se utiliza do recurso do *teleturfe*. Afirma não gostar da "impessoalidade" do telefone e que quando se faz uma aposta dessa forma, "não se conhece bem a pessoa que está do outro lado da linha". Da mesma forma que o próprio sistema explicitamente pede para que seus usuários tratem exclusivamente das apostas e sejam diretos e sucintos "com o intuito de se prestar um bom atendimento" <sup>198</sup>. Em resumo, não se possibilita a criação de laços estreitos de confiança com o modelo implementado, apesar do sistema via telefone ser gerido pelo próprio JCB. Desta maneira, ao se ausentar ou ser impossibilitado

<sup>&</sup>lt;sup>197</sup> Segundo o regulamento, o TELETURFE é o sistema pelo qual o apostador, previamente credenciado pelo JCB e mediante contrato específico, poderá fazer apostas por telefone e/ou através da Internet, respeitando o limite de crédito, estabelecido contratualmente. O site do JCB é também outro modo de realizar apostas a distância. As informações são disponibilizadas pela internet e a transmissão é ao vivo no próprio site. O pagamento é realizado via cartão de crédito e com aposta mínima, como presencialmente é de 2 Reais. Embora muitos jogadores utilizem da internet para recolher informações, programas e dados estatísticos a maioria dos jogadores ainda prefere realizar apostas presencialmente. Ver: https://jockeyrio.com.br/ (acessado em 06/2015)

<sup>&</sup>lt;sup>198</sup> Regulamento do TELETURFE (2013)

de estar presente em uma agência credenciada, Cumprido, assim como muitos outros, acionam suas redes de afinidade com outros jogadores ou até mesmo com o corpo administrativo da casa de apostas.

- Tem vezes que eu nem me dou ao trabalho. Ligo pro Ivan e mando logo: Ivan, faz uns dois bolões ai pra mim que quando eu voltar eu te pago. Só quando eu chego que eu vou acertar tudo direitinho. Aqui não tem essa não, ele faz de bom grado pra gente. E se eu ganho ele deixa tudo separadinho aqui pra mim.

Choppinho é outro que costuma realizar apostas a distância, muitas vezes sem mesmo saber em que consiste a sua aposta:

- Quando estou lá com minha mulher me enchendo o saco eu não tenho tempo de ver quem tá correndo, ai eu falo pro Ivan fazer um bolão, ou então ligo pro dono da loja, que é meu conhecido, pra fazer uma [aposta] aqui na casa.

Deste modo, existe uma gama de trabalhadores intermediários entre as corridas e o seu público apostador. São eles que trabalham diretamente no processo de captação das apostas em todos os dias em que há reuniões do turfe. São elas as " meninas" do caixa das agências, que, como dito anteriormente, função realizada por mulheres, recebem os palpites, barbadas e apostas diárias dos jogadores aficionados. Assim como os "boleiros", que no caso da agência do Largo do Machado é realizada por Carlos (SP) e Ivan (RJ). E com isso, estes trabalhadores acabam por estabelecer relações com os apostadores mais assíduos. Exemplifico com a fala da gerente Sandra:

- Eu prefiro botar mulher aqui dentro, mas tem que ser desde nova. Não gosto de ficar com uma que já venha cheia de manias e coisa e tal. Tem umas que ficam viciada na *caixinha*. Tem que pegar a aposta de todo mundo, mas se ela já sabe que você paga uma caixinha maior quando ganha do que eu, elas vão dar a preferência pra você, e não pode ser assim não. Não é pra dar preferência pra ninguém. Todo mundo tem o direito de jogar!

As falas de Sandra, Choppinho e Cumprido deixam explícitos dois pontos importantes. Primeiro quanto a relação contínua estabelecida entre jogador e operador de apostas, seja ela bolão ou apostas convencionais, que estreita e fortalece os laços de confiança possibilitando que o jogador possa até mesmo se abster de elaborar uma aposta, deixando a cardo dos administradores. Mesmo que, neste caso, rompa com a lógica, muitas vezes por eles mesmo criticada de, jogar por jogar, tratando-o quanto um fim em si mesmo. Estabelecendo um regime de confiança onde se espera que, por mais que não se saia vencedor, o jogo será "bem feito". Pessoas que trabalham com a sorte são dela contaminados e passam a ser elas próprias fontes de emanação de sorte (cf. DOUGLAS, 1976). Para além da questão da sorte, a sua rotina com os cavalos permite que seu conhecimento sobre cavalos seja minimamente respeitado para a realização de um jogo sem compromisso. Mesmo que alguns possam ser provocados como pouco entendedores de cavalos, como o caso de Ivan. "Ah! Ivan, tu não entende nada de cavalo, só conhece os garanhões!". Tais afirmações, na maioria das vezes, se apresentam como provocações inerentes da interação masculina entre os homens e pouto tem a ver com o conhecimento real de Ivan sobre cavalos.

Um segundo ponto importante é a existência da "caixinha", ou "comissão". Uma etiqueta retributiva que incide nos gastos e ganhos dos jogadores. Retribui-se a feitura de um jogo, a sorte e finalmente a vitória. Ao contrário do que diz Simmel, que trata como uma inadequação de se pensar no dinheiro como forma de uma prestação. Para o autor, uma soma de dinheiro se tornaria uma: "intransigente objetividade" e "nunca pode se tornar um mediador adequado de relações pessoais. (...) Entre as pessoas refinadas e sensíveis presentes que são destinados a fazer homenagem a uma pessoa deve fazer o valor do dinheiro imperceptível [tradução livre] (SIMMEL, [1900], 2011 p. 373-6). <sup>199</sup> Por outro lado, a "caixinha" adquire valores simbólicos que vão desde um gesto de retribuição por um serviço prestado até a retribuição pela sorte e ganho de uma premiação considerada.

Com a prática de se dar gorjetas, Viviane Zelizer (1994) explicita a evidenciação de uma etiqueta complexa inserida em diversos espaços em atividades distintas:

Na verdade, a etiqueta da gorjeta tornou-se cada vez mais complexa, introduzida por questões não só de quanto se deve dar, mas, a quem dar, quando dar, e como dar. Mas a gorjeta apresentada um quebra-cabeça fundamental: ela se insere no limite de outras transferências criticamente diferentes, não é bem um pagamento, não é bem um suborno, não é bem caridade, assim como não é bem um presente. A confusão se estende para os

<sup>&</sup>quot;uncompromising objectivity" e "can never become an adequate mediator of personal relationships", "among refined and sensitive people presents that are meant to play tribute to a person must make the money value imperceptible." (SIMMEL, [1900], 2011 p. 373-6)

efeitos da gorjeta sobre a relação entre quem dá e quem recebe. (...) Diferente de pagamento, gorjeta, como explicou um especialista em etiqueta, serviu para "lembrar" os que "dão serviço pessoal" (ZELIZER, 1994 p.95). [tradução livre<sup>200</sup>]

Deste modo, a retribuição aos intermediários entre o jogador e o jogo faz parte de um código de etiqueta quando se trata de apostas e que é realizado como parte inerente ao jogo. Como afirmou Choppinho:

- Quando ganho um [prêmio] deixo sempre o 'das meninas', mas, depende de quanto for que eu ganhei.

A prática costumeira de se dar dinheiro a partir de uma premiação é esperada por todos quanto uma cortesia pelos serviços prestados e segue uma proporcionalidade subjetiva com relação a valores atribuídos a cada um. Ao contrário dos 10% costumeiros ao serviço de garçom, no jogo as proporções ficam a cargo de cada um. Premiações consideradas baixas (geralmente a baixo dos cem reais) ou aquelas que o "cavalo devolve o dinheiro", isto é, paga de premiação o mesmo valor que foi gasto por uma aposta, em geral não se tem pagamento de caixinha, e ela mesma não é esperada pelo operador. Entretanto, isso não significa que ela não possa existir até mesmo nesses casos. Por outro lado, é possível também um adiantamento da caixinha realizados no momento de se fazer uma aposta, entretanto, muito menos comum. Com relação ao pagamento de comissões em jogos de rua posso afirmar que:

Mais incomum, entretanto não impossível, é a possibilidade de se contribuir antes mesmo de se ter o resultado do jogo. As cifras da comissão não são definidas por porcentagens ou valores brutos, mas muito mais pela proporcionalidade atrelada a quanto se ganhou e quanto se deveria dar de comissão (LABRONICI, 2012, p.122)

Nas agências credenciadas é perfeitamente possível dar caixinha para o boleiro com uma premiação de um jogo da casa, assim como dar para "as meninas" uma comissão por uma vitória no bolão. O que significa que não existe uma regra estabelecida no sentido de para quem se deva dar caixinha e muito menos valores pré-estabelecidos, mas, em geral se dá apenas aqueles que trabalham intermediando o jogo. Aos que trabalham nos demais estabelecimentos como bares, ou até mesmo nas lanchonetes das próprias agências a

-

<sup>&</sup>lt;sup>200</sup> Indeed, the etiquette of tipping became increasingly complex, instructing not only how much to tip, but whom to tip, when to tip, and how to tip. But tipping presented a more fundamental puzzle: it lay at the boundary of other critically different transfers, not quite a payment, not quite a bribe, not quite charity, but not quite a gift either. The confusion extended to the effects of tipping on the relationship between tipper and tip taker. (...) Different from payment, the tip, as one etiquette expert explained, served to "remember" those "giving personal service" (ZELIZER, 1994 p.95).

caixinha não é paga diretamente com dinheiro ganho no jogo, embora seja também possível fazê-lo em alguns casos, sob a forma de uma gorjeta de serviços prestados.

Existe, assim, uma proporcionalidade que é seguida a medida que um prêmio adquira um *status* elevado a partir dos altos valores que podem alcançar. Um prêmio de valores acima da rotina da casa, é comentado e torna-se foco de conversas e comentários. Em tais situações a proporcionalidade da comissão pode chegar na casa das centenas ou até mesmo nos milhares. Ganhando um prêmio de 10, 20, 30 mil, a partir da coerção dos demais, "exige" uma obrigatoriedade de se dar uma comissão "gorda" aos que trabalham em detrimento do risco de ser taxado pelos demais como um mau vencedor, isto é, aquele que não sabe retribuir de maneira devida.

Um dos casos que melhor exemplificam esta questão ocorreu com o jogador Choppinho. Como diversos jogadores, Choppinho tem por hábito, quando impossibilitado de se dirigir para a agencia credenciada, utiliza de sua rede de contatos com os operadores da casa para realizas suas apostas. Como muitos, Choppinho comenta sobre um jogo no qual a escolha dos cavalos para a aposta ficou a cargo de Ivan.

- Eu não 'tava com o programa na minha frente. 'Tava doente e não tinha como vir. Tinha operado e minha mulher não queria que eu viesse pra não me abrir os pontos. Então eu liguei pro Ivan e falei: cara, faz uns dois bolões que eu te pago quando voltar. Não foi Ivan?
- Foi isso sim. [Disse Ivan].
- Então deu lá. O desgraçado ganho com o meu jogo. Uma cagada danada, até porque ele não sabe porra nenhuma de cavalo! [Provoca Choppinho]. Não sei nem como conseguiu trabalhar aqui de tão ruim que é. Enfim. Quando eu pude voltar, ele me deu meu prêmio. Não achei justo ficar com tudo e dei metade pra ele. Sete pau! (7mil reais). Foi ou não foi Ivan?
- Foi sim, mas isso não é comum não. Metade foi a primeira vez. Geralmente a gente ganha um agrado, uns 10 até 30% dependendo do jogador e do jogo. Completou Ivan.
- -É, mas não fui eu que fiz o jogo. Não era certo eu ficar com tudo. Completou Choppinho.

Apesar da excepcionalidade do montante do pagamento (50%) do prêmio, a atitude de Choppinho evidencia a proporcionalidade quando se trata do pagamento de comissões e caixinhas e todos os méritos, considerados por ele, devidos à Ivan.

### Da pata do cavalo ao pé do coelho

"Três coisas o homem precisa: fé, prática e sorte" (Charles Bukowski – Hollywood p.140)

Ter uma boa leitura do jogo e saber avaliar: o momento, as condições do animal e o treinamento; assim como as demais variáveis inseridas no universo do turfe são traços valorativos de um bom jogador. Tais processos de avaliação que muitas vezes perpassam também pela subjetividade de cada um criando múltiplos sistemas de representação e classificação de cada páreo. Deste modo, aponto para a existência de dois processos equivalentes neste sistema: um objetivo e um outro subjetivo ambos envolvidos na classificação para a elaboração de palpites. Os processos de avaliação denominados objetivos seriam os que levam em consideração dados mensuráveis e verificáveis entre os apostadores. O antropólogo Marvin Scott (1968) ao buscar o que denominou de "problema da racionalidade" vai apresentar como esta questão é entendida nas pistas de corrida do turfe americano. Ao contrário de uma busca estatística simplificada, a produção das apostas advém de dois postulados etnográficos: das corridas em si e das arenas de sociabilidade entre jogadores que utilizam para a definição de suas apostas. Entender a racionalidade seria objeto de construção dentro destas arenas. Enquanto que numa corrida seria entendida no espírito de Heráclito, como um acontecimento único ocorrido em uma coordenada específica do espaço/tempo, as arenas seriam espaços onde elas fariam sentido "logico":

Virando-se para esta arena, encontramos vários tipos de participantes que agem com base em suas informações sobre os cavalos e as chances afixados no quadro parimutel. Sua decisão de apostar repousa sobre as chances que eles constroem de seus sentimentos, do resultado provável da corrida e as probabilidades publicadas. Os apostadores, em seguida, dirigem-se às

histórias dos diferentes cavalos e as atividades de seus colegas apostadores (SCOTT, 1968 p.177) [tradução livre]<sup>201</sup>.

Assim, a objetividade na classificação de um páreo pode ser encontrada comparativamente a partir de uma série de dados calculáveis, com por exemplo: no retrospecto com o número de vitórias de cada competidor, o tempo realizado na prova, a distância percorrida nas últimas corridas ou sua atuação em provas de Grupo (consideradas mais concorridas e com um maior nível de dificuldade). Assim, a avaliação objetiva se apresenta como uma lógica de ponderação do passado de cada competidor com características pretensamente racionais de modo a estabelecer parâmetros classificatórios para as corridas futuras.

Por outro lado, a racionalidade numérica não é a única forma de avaliação de um páreo. Processos de avaliação denominados aqui de "subjetivos" estão conjuntamente inseridos na elaboração de palpites e possuem uma relevância equivalente aos processos "objetivos". Por se tratar de uma atividade na qual homens e cavalos correm, as análises das performances no turfe não podem ser exclusivamente feitas "no papel" (através de uma organização matematizada e racionalizada). De forma que mesmo que um dos competidores possa ser considerado melhor do que os demais, não implica que se tenha garantias de vitória. Tendo esta noção em mente, jogadores não deixam que os dados puramente objetivos de avaliação sejam exclusivamente determinantes para a definição de uma aposta. Com isso são conjuntamente realizados processos que levam em consideração o inexplicável, ou aquilo que não é passível de uma comparação direta. Espera-se que um jogador tenha um "olhar diferenciado" e saiba enxergar o universo do turfe por meio de outras lentes. "Gostar" de um cavalo em detrimento dos demais, "achar" que vai ganhar, "sentir" que é a hora do cavalo são traços de avaliação baseados em uma outra ordem, a dos sentidos e (pres)sentimentos. A elaboração de "palpites" atravessa um sistema de avaliação e classificação de cada páreo e que envolvem traços simbólico, (quase metafísico) para a realização de uma aposta. A isso se dá pela forma como são

201

Turning to this arena, we find various of participants acting on the basis of their information about the horses and the odds posted on the parimutuel board. Their decision to bet rests on the odds they construct from their feelings of the likely outcome of the race and the posted odds. The bettors, then, address themselves to the histories of the different horses and to the activities of their fellow bettors (1968 p.177).

entendidos os "palpites" na casa de jogo, que se apresentam como a base de todas as apostas.

Um palpite pode ser entendido como um pressentimento ou uma intuição e que pode advir de diferentes fontes. Podendo ser: subjetivas, objetivas ou até mesmo coletivas oriundas de debates com outros jogadores. Independentemente de sua aquisição um palpite constitui a definição da escolha de um jogador, e é o primeiro e último passo antes de se realizar uma aposta. Apesar de não possui a obrigatoriedade de ser jogado, um jogador que tenha um palpite pode eventualmente não apostá-lo, embora na maioria das vezes o faça. Ele é elaborado (ou adquirido ou até mesmo construído) antes do jogo e até minutos antes da largada poderá ser modificado. A partir do momento em que um jogador realiza a aposta um palpite se tornará o "seu jogo". Mesmo sendo transformado em jogo, um palpite somente deixa de possuir características de incerteza no fim do páreo com a comprovação da vitória ou da derrota. Até o término de uma corrida um palpite continua a ser um palpite sendo efetivamente jogado ou não.

Assim, o "olhar diferenciado" de cada jogador vai proporcionar que ele consiga adquirir palpites por meios intuitivos alcançados por intermédio também da sorte. A sorte neste caso se apresenta como uma força individual e é dotada de uma propriedade positiva. E somente com um olhar treinado que o jogador saberá avaliar a totalidade das variáveis envolvidas em cada corrida incluindo a avaliação da própria sorte. Saber avaliar se "está com sorte" pode ser tão importante como uma avaliação objetiva de um páreo. Ela poderá ser a última fronteira entre uma vitória ou uma derrota. Um jogador experiente saberá medir o peso que a sorte trará em cada uma de suas jogadas. Apesar das corridas hípicas não serem consideradas jogos onde o seu desfecho é decidido pela sorte, o seu papel possui uma função *sui generis* dentro desta atividade. A exemplo do caso de Choppinho:

Assim como a grande maioria dos apostadores, Choppinho realiza costumeiramente a totalidade de suas apostas antes do início do primeiro páreo. Chega antes da loja abrir e troca informações, palpites e debate com seus companheiros de jogo sobre os páreos do dia. Em seu primeiro páreo Choppinho havia realizado um jogo de *placê*<sup>202</sup>dos cavalos 2 e 4. Entretanto, a partir de um debate com os companheiros de jogo, deixa-se levar pela opinião dos demais e modifica sua aposta. Para sua frustração, os cavalos 2 e 4 realizam

<sup>&</sup>lt;sup>202</sup> A não ser no caso de jogos de acumulados; ver modalidades em anexo.

respectivamente uma performance incontestável sendo mais rápidos que seus adversários e terminam a prova com uma evidente vitória.



Foto XII: páreo cruzando a faixa final GB-Brasil (2014) – Foto pessoal.

Começar o dia de reunião com derrota não é incomum para um jogador de corrida de cavalos, entretanto, a partir do modo como se deu a derrota, Choppinho passa a desacreditar na totalidade de seu jogo. O equívoco na escolha pela mudança no primeiro páreo foi transformador e sua postura que passou de um torcedor animado e falante para um jogador triste e desacreditado:

- Hoje eu não vou ganhar nada! Olha o que eu fiz! Eu tinha o 24 na primeira! Quando acontece isso não tem jeito. Vou ficar aqui só até acabar com a minha cerveja e sair pra ver o jogo do "Vascão" em outro lugar.

Por mais que o desdobrar de um páreo não interfira no restante dos demais<sup>203</sup>, esta derrota foi o suficiente para que Choppinho passasse a desacreditar na totalidade de seu jogo. A sorte não estaria do seu lado naquele dia. A partir da primeira derrota ele não torceu mais para nenhum de seus jogos, e cada páreo que perdia suas lamurias serviam para confirmar que aquele dia ele não ganharia devido ao equívoco inicial.

<sup>&</sup>lt;sup>203</sup> Excetuando os jogos de acumulados: ver modalidades em anexo.

Deste modo, as apostas podem ser referidas a um vínculo criado pelo jogador e seu palpite. Não se trata meramente de algo pontual de uma determinada aposta, mas uma relação que expande para a essência da sorte do jogador no momento jogado e que pode alterar abruptamente a medida que os páreos se desdobram. A sorte é apresentada como algo que cada jogador possui individualmente e se manifesta sob diversas formas: um (pres)sentimento, uma inquietação, um sinal; e que é passível de ser transmitida e perdida, caso o jogador não saiba respeitá-la de maneira adequada.

O fato de perder ou ganhar, saber mais ou menos, não necessariamente exclui a ação da sorte e sua centralidade quanto a essa questão. Por mais que o jogador tenha um papel ativo, a partir de sua liberdade de escolha, a sorte será também mais umas das fontes das quais jogadores utilizarão para jogar. O jogador Choppinho é um dos grandes defensores da ausência de sorte nas carreiras hípicas, entretanto é um dos que faz questão de sempre sentar no mesmo lugar durante as corridas. Tanto que foi possível algumas vezes escutar de outros jogadores comentando: "não senta ai não, que ai é a cadeira do Choppinho". Sua relação espacial com o lugar onde ele se situa e com o resultado das corridas mostra como a percepção da sorte não está completamente ausente. Quando interpelado por que se senta sempre no mesmo lugar sua resposta encontra-se na ordem do inexplicável ou do sentimental: "não sei, me sinto bem aqui".

Contar com a sorte nas casas de jogo não é algo incomum, e essa questão (das explicações das fortunas e dos infortúnios) pode ser observada sob diversos aspectos. Uma delas encontra-se na ótica teológica ou metafísica de definição de resultados. O autor Thorstein Veblen ([1899], 1994) afirma em seu estudo econômico sobre a classe dominante que uma das bases de todo jogo de apostas é a necessidade de se ter uma crença na existência da própria sorte. Segundo ele: "Na sua forma mais simples, a crença na sorte é neste sentido instintiva de uma propensão inescrutável teleológica em objetos ou situações" (VEBLEN, 1994, p. 280)<sup>204</sup> [tradução livre]. A sorte, também denominada de simpatia, ou superstição, é vista aqui como algo inerente a um objeto, entidade, evento ou pessoa, e é dotada de um índice da agência (GELL, 1998) superior e fora do controle do jogador. Sob a ótica da ação individual a sorte poderia ser dotada de propriedades que refletem determinadas agencias (ritualizadas) dos jogadores, sendo parte integrante de sua vitória

<sup>&</sup>lt;sup>204</sup> "In its simple form the belief in luck is this instinctive sense of an inscrutable teleological propensity in objects or situations (Veblen, 1994 p. 280)."

ou de seu fracasso. Como por exemplo: sentar sempre no mesmo lugar durante as reuniões (como o caso de Choppinho), usar uma mesma peça de roupa durante o jogo (a famigerada cueca da sorte<sup>205</sup>) ou refazer algo que porventura tenha realizado em um momento que se tenha tido êxito. Em resumo, a união automática de eventos desconexos a priori, mas que ligadas através da noção de sorte estabelecem canecões entre si e se tornam dotadas de sentido para o apostador e para o desfecho favorável (muitas vezes determinantes) de seu jogo.

Esta propriedade no jogo se constitui de modo que ela pode ser encontrada também intuitivamente, como explicitado na fala de Cumprido:

- Tem horas que não dá pra ficar calculando muito não, ficar *estudando* pra caralho também dá merda. Às vezes você *sabe* que um cavalo vai ganhar, ai tem que jogar nele! Pode até ser um azarão da porra, mas você tem que ir. Se você não jogar ai mesmo que ele vai ganhar e te deixar puto!

Ir contra a "vontade" da sorte, e não obedecer aos indícios que ela apresenta geram o efeito oposto. A sorte pune o jogador que não obedece aos seus sinais, como exemplificado na fala de Cumprido e no relato de Choppinho. Do mesmo modo que não se deve distribuir palpites abertamente para os demais jogadores, pois com isso corre-se o risco de distribuir a vitória e a sorte. Sendo assim é necessário saber "obedecê-la". Estar atento aos indícios e suas formas manifestas pelas quais ela se constitui é parte integrante da postura de um jogador para se chegar a resultados favoráveis. A isso, é possível observar uma relação que envolve uma etiqueta própria do jogador com sua sorte.

O papel da sorte, não se restringe apenas ao ato de apostar. Ela pode ser observada também na disputa e na competição. Um cavalo e seu jóquei "azarões" podem "dar sorte" e se consagrarem campeões de uma prova, mesmo que as condições lógicas e objetivas sejam desfavoráveis. Neste caso a sorte é observada sempre posteriormente a corrida e considerada como o fator determinante para o sucesso. O autor Roger Caillois<sup>206</sup> ([1958]

-

<sup>&</sup>lt;sup>205</sup> A cueca, o chapéu, ou qualquer outra vestimenta "da sorte" se transforma em um totem do jogador. Ele absorve as experiências positivas e emana poderes – ou como antropólogos clássicos definiriam de *mana*, ou *baraka* (DOUGLAS, 2010 p.136) - que são transmitidos pelo contagio e pelo contato. Estar em presença da sorte leva o jogador a obter êxito através dela. Por isso que tais vestimentas não devem ser lavadas em hipótese alguma, sob o risco de se lavar também a sorte embebida nelas.

<sup>&</sup>lt;sup>206</sup> Em seu trabalho intitulado *Les jeux et les hommes*, Roger Callois ([1958] 2001) busca dar continuidade com as reflexões de Huizinga ([1938]), na tentativa de realizar uma expansão e de sistematizar a análise

2001) em seu trabalho elaborou uma classificação de tipos de jogos na qual buscou abranger o "estudo do jogo" atribuindo uma importância cultural equivalente aos estudos de economia, política, religião e instituições familiares. Para ele, as práticas de competição (classificadas por ele como agôn) e as de sorte (alea) possuem uma relação oposta, mas complementar:

Como o resultado de  $ag\hat{o}n$  [competição] é necessariamente incerta e, paradoxalmente, deve aproximar o efeito de pura sorte, assumindo que as chances de os concorrentes são tão iguais quanto possível, segue-se que cada encontro com características competitivas e regras ideais pode se tornar o objeto de apostas, ou alea [chance, sorte], por exemplo, corridas de cavalo ou cães de raças, futebol, basquetebol, e brigas de galos. Acontece mesmo com as apostas da mesa, que variam incessantemente durante o jogo, de acordo com as vicissitudes de  $ag\hat{o}n^{207}$ . (CAILLOIS, [1958] 2001 p.18) [tradução livre]

A complementariedade nestas duas concepções de jogo estaria na suposta e idealizada equivalência de igualdades iniciais. Assim como antes de um jogo de dados como de uma competição esportiva, todos os competidores teriam as mesmas chances ideais de vencer<sup>208</sup>. Mesmo na disputa física envolvendo atributos como: força, destreza, aceleração e velocidade; a sorte estaria presente e influenciaria os resultados.

referente a temática de jogos. Busca assim uma tipologia da categoria "jogo", de modo a classifica-los e melhor entender os seus padrões culturais. O autor define como sendo livre, ou voluntário, separado da realidade cotidiana no espaço-tempo, incerto e não produtivo, entretanto, sendo sempre regulado e um faz de conta. A esta forma objetiva de entender o jogo poderia assim ser subsumida em quatro categorias bases. Ao que o autor denominou de: (1)  $Ag\hat{o}n$ , que reflete a competição onde as igualdades nas chances de sucesso seriam artificialmente criadas. Atividades que envolveriam destreza, forca, e principalmente que explicitassem uma rivalidade entre competidores e que demandaria uma postura ativa de cada um. A competição estaria no cerne desta categoria. Em segundo lugar, o autor apresenta a categoria de (2) Alea. Sendo ela a chance, ou a sorte. Em contraposição a agôn, estes jogos são baseados em decisões independentes dos jogadores. A vitória, seria atribuída ao destino e não a habilidade do jogador. O jogador seria completamente passivo, não dispondo de recursos, habilidades, força ou inteligência para definir seu resultado. Agôn e alea seriam lados opostos, entretanto complementares pois ambos obedecem às mesmas leis, a igualdade de condições ideal e restrita ao jogo, condições inexistentes na vida real. Em terceiro estariam os jogos de imitação, do faz de conta, denominados de (3) mimicry. Caracterizado em uma peça de teatro, brincadeiras infantis de faz de conta. Tornar-se temporariamente outro, fazer crer e crer ser outrem. E a quarta classificação de Callois se traduz em (4) ilnx, ou na busca por uma excitação estremada causadora de vertigem. Para Callois, estes quatro modelos de classificação pendulariam para dois lados, o de regras estruturadas e fixas, que o autor denominou de ludus, e o do improviso e da liberdade de escolhas momentâneas a que o autor denominou de padia.

<sup>&</sup>lt;sup>207</sup> Since the result of agon is necessarily uncertain and paradoxically must approximate the effect of pure chance, assuming that the chances of the competitors are as equal as possible, it follows that every encounter with competitive characteristics and ideal rules can become the object of betting, or alea, e.g. horse or greyhound races, football, basketball, and cock fights. It even happens that table stakes vary unceasingly during the game, according to the vicissitudes of agon. (CAILLOIS, [1958] 2001 p.18)

<sup>&</sup>lt;sup>208</sup> Obviamente, em se tratando de uma corrida no turfe não estou tratando de uma disputa idealizada, mas de uma competição real. Nas carreiras hípicas competidores terão, *a priori*, condições desiguais de sucesso. Cavalos com possíveis problemas de saúde, e até mesmo possuidores de uma genética desfavorável serão

Apesar da individualidade deste conceito nas casas de jogo, ela pode também ser observada coletivamente. Não é necessariamente sozinho que se faz a avaliação de um páreo ou que se joga. Jogos elaborados em conjunto são outra forma de aumentar o valor gasto em uma única aposta sem que seja necessária uma ampliação do total gasto. O relato do caso entre os jogadores Cumprido e Cabeleira exemplifica este ponto.

Cabeleira, conhecido por jogar valores elevados, apresenta a Cumprido uma "barbada" (um palpite certeiro) que entraria no quinto páreo do programa da Gávea. Uma égua que competiria em meio a machos e que segundo ele estava "soltando fogo pelo rabo, voando igual a um foguete". Desconfiado, Cumprido discute com Cabeleira para avaliar as razões objetivas de seu favoritismo a para saber se jogaria ou não. Gigante, que não participa ativamente da discussão presta atenção em seu desfecho resolve participar em parceria com os dois em um jogo coletivo à três.

- Cada um põe logo cem conto [R\$:100,00] que assim a gente ganha logo uma cacetada! Só se for assim, não dá pra ficar de miserinha não. [Falou Cabeleira].

Todos os três entraram com o dinheiro para a realização do jogo. Entretanto, a corrida é finalizada com um resultado negativo e Cabeleira passa o resto do dia chamando a égua de "arrombada" e comentando sobre o "jogo perfeito" e que foi "jogado no lixo" pelo animal. Gigante, por sua vez, também visivelmente decepcionado contentava-se em lamentar: "Pra que fui escutar esses caras? Bando de azarão da porra!".

Ao compartilhar o jogo que veio a ser derrotado, Gigante expressa sua frustração de ter se deixado influenciar e partilhar saberes que não são os "seus". Nos jogos compartilhados, compartilha-se saberes, experiências e inclusive a própria sorte. A busca por capitalizar um prêmio maior do que os recebidos é um dos almejos dos jogadores e pode influenciar na forma como cada jogador joga. Conseguir ganhos altos com um baixo gasto monetário é, em geral, considerado um bom negócio. Entretanto, a grande maioria das vezes em que uma aposta é elaborada em conjunto, este se encontra fora dos padrões de gastos rotineiros. A busca pela maior capitalização faz com que muitas vezes os

Assim, a vitória de um azarão e a derrota de um favorito se tornam partes constitutivas do jogo.

-

considerados "favoritos" ou "azarões" a partir das leituras de cada páreo. Entretanto, por não se tratar de uma atividade onde o resultado é adquirido através de uma lógica matemática cartesiana, mas sim de uma disputa entre homens e seus animais, os resultados ainda estão embebidos pelas vicissitudes da disputa. O que gera uma inexatidão que somente será definida após todos os competidores cruzarem a faixa final.

jogadores excedam seus limites diários em uma única aposta pelo fato dela ser somada aos valores equivalentes dos outros jogadores. E, no caso de uma derrota, a frustração encontra-se na maioria das vezes inserida nas escolhas e avaliações dos companheiros, acusados de serem protagonistas de desvirtuar a avaliação da corrida e de trazerem influências negativas para o desfecho da corrida.

Este tipo de compartilhamento em geral evidencia alianças e laços fortes entre alguns dos jogadores e que por ventura tenham uma relação de afinidade ou vínculos mais íntimos de amizade. Pois não se compartilha jogo com que não se conhece, assim como, não se compartilha a experiência nem a sorte com qualquer um. Na vitória ou na derrota os jogadores estarão juntos e os valores pagos e recebidos por cada um será discutido antes do início da corrida, a fim de se evitar conflitos. Do mesmo modo que jogadores com desavenças podem nunca compartilhar jogos, pois, além de não terem laços constituídos, terão no prazer de ganhar de seu rival mais uma das motivações para o jogo.

Por outro lado, discutir abertamente em alto e bom som para que todos possam ouvir e deixar em aberto para que outros jogadores possam jogar e entrar conjuntamente é menos usual do que o relato acima fez parecer. Em geral, ao montar uma aposta conjunta os jogadores mantem um nível de sigilo que não é aberto a todos os presentes, o que faz com que alguns possam até mesmo se afastar momentaneamente da casa de apostas para discutir: o palpite, o animal, os valores envolvidos, dívidas e demais questões que porventura possam estar ligadas ao jogo. Haja visto que outro jogador presente possa "roubar" (consciente ou inconscientemente) o palpite e refazer o jogo para si. Deixar displicentemente que outros possam utilizar de seus palpites é uma postura que deve ser evitada. Da mesma forma que não se deve roubar os palpites dos outros sem o devido consentimento. Exemplifico com uma situação ocorrida com o jogador Verdura:

Na agencia do Bairro de Fátima no centro da cidade do Rio de Janeiro encontro Verdura e que após alguns minutos de conversa ele afirma:

- Tá com dinheiro ai? Bota cinco conto [R\$:5,00] e casa aqui com o meu pra gente fazer um jogo.

Olho para tela da transmissão da corrida e pergunto:

- Qual páreo, o quinto da Gávea?
- Esse mesmo. Tô com uma "boa" aqui. Bota lá placê do 3 e do 12, dez "conto" [R\$:10,00].

Imediatamente ao mencionar o seu jogo para mim foi possível escutar um outro jogador realizando o uma aposta que também incluía o décimo segundo cavalo do páreo. Na mesma hora me puxando pelo braço Verdura fala:

- Calma. Vem cá, tira o doze.
- Por que Verdura? Não era a boa?
- Não, quando outro joga assim eu prefiro nem jogar. Tira o 12 e coloca o 8.

Embora o jogo original de Verdura incluísse o 12º cavalo do páreo, ao perceber que outro jogador desconhecido realizou simultaneamente uma aposta similar, Verdura retira seu palpite e remonta a jogada com outro cavalo. Por mais que a aposta do jogador não fosse diretamente escolhida a partir da preferência de Verdura, a semelhança dos jogos e a coincidência de se ter sido realizado no mesmo momento foi o suficiente para fazer Verdura mudar de ideia. Assim, a aposta observada pela chave da sorte pode ser entendida com algo que quanto mais restrita, quanto mais individualizada maior será a sua força.

O segredo atrelado a forma como os jogadores tratam seus palpites antes de uma corrida passa também pela ideia da sorte. Por mais que jogadores como Choppinho afirmem:

- Isso aqui não tem nada a ver com a sorte. Se fosse sorte os que ganham não estariam ganhando sempre. Pelo menos mais vezes do que os que perdem. Tem que *estudar*, muito, tem que saber ver os cavalos e fazer um jogo decente, se não, não dá!

Choppinho explicita que o jogo no turfe não pode ser pautado exclusivamente por uma aleatoriedade definida passivamente pelo apostador. Por mais que, em sua maioria, apostadores não tenham condições de influenciar no desdobramento de uma corrida, sua participação não é vista sob a ótica da passividade completa. Os saberes tidos como essenciais para se realizar uma aposta e que possibilitam as escolhas dos jogadores é uma forma de observar os próprios jogadores como agentes ativos do turfe. Quanto a este ponto, acredito que a noção apresentada inicialmente referente aos processos de avaliação "objetivos" e "subjetivos" para a elaboração de palpites podem dar uma nova luz a esta questão.

As disputas envolvendo cavalos possibilitam que apostas distintas entre os participantes sejam elaboradas, e que no fim, os cavalos correm e os homens jogam, possibilitando que cada jogador escolha um cavalo distinto. Esta forma de jogo possibilita que sentimentos de posse sejam estabelecidos entre o jogador e a sua aposta. O cavalo escolhido torna-se o "meu" cavalo, a "minha" aposta estabelecendo um sentimento de posse temporário que amplia a disputa entre os jogadores. A partir das análises objetiva, e principalmente, subjetiva do páreo, as qualidades individuais do apostador são transubstanciadas na aposta. Os ganhos de um jogador refletem o quão melhor ele é sobre os demais. Deste modo, as disputas entre os cavalos servem para confirmar as disputas entre os homens e a aposta vitoriosa é a confirmação de sua superioridade.

A postura de Choppinho, de negar o papel determinante da sorte, é coerente no sentido de afirmar que, o que está em jogo não é apenas uma aleatoriedade ou ganhos materiais. Creio que os reais objetivos nas disputas das casas de jogo devem ser entendidos a partir de quais dos presentes se constitui como o melhor jogador. Se sobressair é ser reconhecido como o "conhecedor de cavalos", o "cara que entende", o que "joga muito" e a isto, é uma das bases fundamentais na obtenção de prestigio no grupo. Para que isso ocorra a sorte não seria um atributo ideal para comparação. No momento da disputa o papel da ação da sorte, por não poder ser mensurável, é desconsiderada ou, muitas vezes, negada por completo.

Assim, ganhar por intermédio da sorte, ao contrário do que se possa parecer é algo extremamente danoso para a reputação de um jogador. A acusação de se "ganhar na sorte" traz descrédito e desqualifica qualquer tipo de vitória que um jogador possa ter sobre os demais, pois seria o mesmo que afirmar que ele não possui os atributos necessários de jogador. Ganhou apenas por um acaso do destino e não por ser um bom jogador. Se caso Chopinho assumisse o papel relevante que a sorte possui nas casas de jogo ele estaria desqualificando a si próprio quanto um jogador experiente, pois afirmaria que algo ocorre acima de suas aptidões de análise e escolha e que influenciariam suas vitórias e que seriam superiores as suas capacidades de ação.

#### Derrubadores e barbadas

Assim como outros esportes o turfe possui seus especialistas que comentam sobre as reuniões horas antes do início do primeiro páreo do dia. Nos programas chamados "Mesas Redondas" são apresentados um balanço geral da situação dos cavalos, como: retrospectos, jóqueis, treinadores e outros possíveis aspectos como haras, studs e etc. Ao final, os apresentadores e comentadores expõem seus palpites sobre os favoritos aos vencedores dos páreos<sup>209</sup>. Em geral, as Mesas Redondas ocorrem horas antes do início dos páreos e são momentos nos quais as lojas não se encontram abarrotadas de apostadores. Esta baixa adesão ao público surte como uma surpresa inicial, haja visto que é a partir da aquisição das mais variadas informações que jogadores constroem suas apostas. Qual seria o motivo pelo qual jogadores não levem em consideração, e de maneira sistemática, a opinião dos comentadores e "especialistas" para que façam uma melhor avaliação dos páreos do dia? Já que um dos propósitos do programa seria, para além de propagandear o esporte, contribuir com uma avaliação "objetiva" mais completa com mais variáveis sendo levadas em consideração. Ao realizar tal indagação para os poucos presentes na hora em que uma Mesa Redonda era televisionada, o jogador João foi taxativo:

# - É porque eles derrubam muito!

O termo "derrubador" é muito recorrente nas casas de jogo. Seu significado remete ao ato de derrubar, fazer o outro cair. É possível ainda abranger para a expressão muito análoga as corridas de cavalos como "cair do cavalo". Assim, no âmbito das apostas o derrubador é aquele que de alguma forma faz o outro jogador perder (as vezes propositadamente) em detrimento de algum benefício próprio. Ao lidar com jogo de apostas, estamos lidando diretamente com incertezas e emoções oriundas destas incertezas, e um derrubador pode ser entendido como aquele que intencionalmente manipula as incertezas de modo a fazer o outro perder, ainda que, muitas vezes, não tenha ele próprio uma certeza objetiva de como fazê-lo. Na busca por entender o real significado desta categoria de acusação continuo com a indagação de João, que complementa:

<sup>&</sup>lt;sup>209</sup> O historiador Victor Melo (2001 p.167) evidencia que desde meados do século XIX os Clubes de Turfe utilizam de espaços midiáticos, como colunas de jornais, para a divulgação de palpites devido aos altos volumes de jogo. Atualmente as mesas redondas são televisionadas pela *TV Turfe* (canal 13 da NET) e eventuais aparições no caderno de esporte de alguns jornais de grande circulação.

- Eles vão chegar e falar: "esse é a *primeira força*, *segunda força* e *terceira força*<sup>210</sup> e coisa e tal." Muitas vezes eles são cheios de conchavo. A maioria do que eles falam não presta. Tem uns que tem contato com um treinador, com um dono, ai ficam forçando pra um lado ou para o outro. É muito tendencioso.

De um certo modo o termo "derrubador" explicita um conflito de interesses entre jogadores em um determinado páreo denota uma malandragem utilizada por uma das partes envolvidas. Assim, jogadores são taxados derrubadores



Foto XIII: Imagem da TV turfe com as indicações dos "especialistas" para as três primeiras colocações do 3º páreo da 31ª reunião na Gávea (temporada 2016) cada páreo –imagem TV Turfe

convencer a aposta em um jogo a partir de palpites tido como tendenciosos.

Um dos "truques" mais difundidos por derrubadores está na distribuição de palpites para o número de apostadores equivalente ao número de cavalos no páreo. Assim, um derrubador "convence" outro jogador, acionando argumentos inscritos na lógica do jogo ou apresentando informações privilegiadas adquirida por terceiros, sobre um cavalo com supostas melhores chances de vitória. Ele buscará fazer isso quantas vezes for capaz, preferencialmente apresentando no mesmo páreo um cavalo diferente para cada jogador de círculos de amizades distintos. Como se sabe, nas carreiras do turfe só se pode haver um único cavalo vencedor, então, a maioria dos palpites de um derrubador terão sido derrotados. Para ficar mais claro, vejamos o exemplo, em um jogo de *vencedor* ou *ponta* com um páreo com 9 cavalos. Levando em consideração que ele consiga convencer nove

<sup>&</sup>lt;sup>210</sup> A expressão, "primeira força", é referente ao cavalo mais forte. O que acredita-se ter mais chances de ganhar um páreo. Segunda força o segundo e terceira o terceiro e assim por diante. Em geral esta expressão é usada apenas para os primeiros cavalos, não chegando a ser usado para os cavalos mais "fracos", ou com menos *força*.

jogadores distintos com um cavalo para cada jogador, 8 de seus palpites serão "furados" e não ganharão o prêmio máximo<sup>211</sup>.

Por outro lado, valendo-se da etiqueta de retribuição de palpites, o jogador derrubador volta-se ao jogador com o palpite vencedor e menciona a praxe da retribuição (principalmente financeira) com algum percentual do prêmio aferido a quem "deu o cavalo" vencedor. Com isso o jogador vencedor, mantendo a etiqueta dos apostadores, entregaria um percentual de seu prêmio como retribuição pelo cavalo dado. Os demais jogadores derrubados aceitam seu destino sob a bandeira conformista de que no turfe: "hora se ganha e hora se perde" e o mais "infalível" dos palpites pode não "encaixar", e principalmente, que a mudança de uma aposta para outra é realizada pelo próprio jogador e "ninguém obriga ninguém a jogar", muito menos a mudar uma aposta. Muitas vezes uma derrubada, principalmente quando se troca um cavalo vencedor para um perdedor, serve de alerta para um jogador de que não se deve confiar mais na leitura de terceiros do que na sua própria. Sob esta perspectiva, raramente se busca tirar satisfação com quem passou uma informação errada. Com isso, Choppinho comenta, o caso de Cabeleira, que havia recebido uma ligação de um contato no JCB e realizado uma aposta de duzentos Reais em um páreo sem sucesso:

- O Cabeleira, coitado, ele é muito derrubado. Tem mania de jogar alto, neguinho alarga o olho pra cima dele. Ai de vez em quando ele recebe uma furada dessas.

Nestes casos, um derrubador vai buscar dar o seu melhor palpite ao jogador que habitualmente gasta mais com cada aposta, visando uma retribuição maior. Deste modo, podemos ver um jogador derrubador não como aquele que almeja pela derrota de seus companheiros de jogo, mas pela sua vitória. Seus melhores palpites serão distribuídos para aqueles jogadores que gastam mais e que possivelmente retribuirão com valores mais altos. Os demais palpites serão distribuídos como uma forma de assegurar uma vitória a qualquer custo, principalmente as custas das apostas de seus companheiros de jogo. A

 $<sup>^{211}</sup>$  Um palpite pode ser vitorioso mesmo se o cavalo chegar em segundo, como no caso de um jogo de  $plac\hat{e}$ , por exemplo. Mas aqui exemplifico com a ideia com jogos de vencedor ou ponta, para simplificar o argumento.

distinção entre um jogador que passe palpites de maneira habitual com um que derruba<sup>212</sup> está justamente e sistematicamente na consistência de seus palpites, considerados ruins, ou com pouca aderência. Deste modo, o conceito de derrubador não é apresentado como uma forma de identidade, mas uma categoria de acusação que reflete na reputação do jogador a partir de sua postura frente aos demais.

Pois a troca de informações, as discussões e negociações referentes a um páreo são sistemáticas e recorrentes. Não apenas derrubadores, mas todos os jogadores de maneira geral irão defender seus cavalos até o final da corrida. E a retribuição, em muitos casos, pode também ser simbólica, "um agrado", uma cerveja, favores como cafés e cigarros, ou até mesmo o reconhecimento público de quem deu o palpite vencedor. A decisão de se retribuir, e como fazê-lo está inteiramente nas mãos do jogador vencedor e uma demanda enfática por retribuição financeira pode gerar conflitos, mal-estar e discussões entre os jogadores.

A exigência explícita e sistemática por uma retribuição de maneira considerada injusta ou desproporcional pode gerar conflitos e romper relações, como no exemplo de Marcão e Seu Pereira. Seu Pereira havia montado um jogo de acumulada conhecido como *Pick 3*. Onde as indicações nos dois primeiros páreos da reunião são obrigatórias e o terceiro é livre para a escolha do jogador. A bonificação neste jogo é de 100%. Antes do início da primeira corrida Marcão convence Seu Pereira de que um dos seus cavalos não se consagraria vencedor. Segundo ele, uma barbada adquirida de um contato dentro do JCB apostava que no segundo páreo a aposta deveria ser outra. Após um período de negociação, Seu Pereira se vê convencido de que sua aposta inicial estava equivocada e que ele deveria seguir o conselho de seu companheiro de jogo. A decisão de Seu Pereira foi correta e a dica de Marcão foi acertada e ele ganha 14 mil Reais com sua aposta de *Pick 3*.

- Paguei os 3 [mil] que devia aqui [na casa], deixei o "das meninas", paguei ao Carlos [jogador do CBM] uma grana que devia e ainda dei 4[mil] pro Marcão. O cara ficou puto e ficou falando por ai que eu tinha

<sup>&</sup>lt;sup>212</sup> Creio existir uma distinção clara no termo derrubador e no *barbadeiro*, apresentado por Velasquez (2015) dentro dos portões do hipódromo da Gávea. Embora ambos seja termos depreciativos e distribuidores de barbadas, a sua distinção está no par ativo/passivo. Assim, um derrubador é aquele que intencionalmente oferece barbadas e informações de cavalos nos páreos. É ele que vai atrás, liga e oferece um cavalo em um páreo, sem que o jogador tenha sido questionado. Enquanto que um *barbadeiro* encontrase na espera de que alguém busque seus conhecimentos sobre os páreos. Apesar de suas distinções, ambas as categorias podem afetar a reputação de um jogador.

que ter dado metade e que sem a *barbada* dele eu não teria ganho. Pô, o cara quer gozar com pau dos outros, não pode ficar feliz em ter ganho quatro conto [4mil] sem ter levantado um dedo!? Isso não tá certo não, ninguém me obriga a dar a metade pra ele. Hoje em dia eu passo longe, já me estressei demais com esse papo.

A fala de Seu Pereira explicita que mesmo entregando um cavalo vencedor, os critérios de retribuição são do apostador vencedor. "Ao se dar uma barbada, não se verbaliza que se quer algo em troca, mas espera-se algo" (VELASQUEZ, 2015 p.114). Este trecho apresenta outra faceta importante dos cavalos, que é o conceito de barbada<sup>213</sup>. Um dos termos mais enigmáticos utilizados diariamente por jogadores.

Barbada é o conceito utilizado quando um cavalo é considerado o mais apto a vencer o páreo. Já afirmou Verdura em uma das reuniões acompanhadas:

- Esse ganha até com três pernas! É barbada certa!

Entretanto, a definição deste conceito é mais complexa do que inicialmente se faça parecer, pois ao contrário de um cavalo "favorito", mais apostado entre todos os apostadores, uma barbada não segue a mesma linha lógica de classificação. Um cavalo que não seja favorito pode-se tornar uma barbada, da mesma forma que um páreo com um "grande favorito" pode não se tornar uma barbada. Ocorre que a grande maioria dos páreos não possuem barbadas, ou não se tem jogadores que tenham barbadas a apresentar e oferecer. A chave de enunciação de uma barbada está em uma suposta garantia de vitória, cavalo imperdível ou aposta infalível. Que, ao contrário do que ocorre com um palpite convencional, a barbada possui um grau especulativo menor e com um traço marcante de previsibilidade do resultado final.

242

simultaneamente, onde a sua força, se encontraria nos argumentos de quem afirma a sua existência. Assim, creio ser mais profícuo voltar o olhar para os processos de negociação envolvidos em sua construção.

<sup>&</sup>lt;sup>213</sup> Velasquez (2015, p.105-116) discute o conceito de *barbada* em seu trabalho com o turfe no hipódromo da Gávea no Rio de Janeiro. Demonstrando claramente as características essenciais atribuídas pelos jogadores quanto detentora de traços enigmáticos e constituída de "força social" (p.110). Entretanto, em seu processo de análise trata-a como um "objeto" imaterial envolvido num circuito de dádivas desassociando por completo com a ideia de *palpite*, deixando fora qualquer processo de negociação atrelados a ela. Para tanto, a barbada perderia sua característica paradoxal imanente de existir e não existir

O jogador Cumprido, ao conversar sobre o campeonato nacional de futebol afirma: "Amanhã o São Paulo é Barbada!". O fato de ser o único São-paulino no grupo gerou discórdia e deboches quanto a sua afirmação. Entretanto, Eduardo, se vira e comenta:

- Esses caras acham que *tudo agora é barbada*. Não entendem nada mesmo.

A crítica de Eduardo não estava no conteúdo da fala de Cumprido, quando clamou uma possível vitória de seu time de futebol de "barbada", mas na forma com que uma parcela de jogadores concebe como um equívoco empregar o conceito de barbada fora da atividade turfística. Pois se trata de uma certeza dentro de um universo de incertezas especulativas, certezas que só seriam possíveis de alcançar a partir de uma visão completa do jogo. A força na utilização do conceito de barbada é levada seriamente e não se pode ser tratada levianamente.

Uma definição de barbada pode ser encontrado em Velasquez (2015), auxiliando a ter uma compreensão deste conceito:

Pode-se dizer que a barbada tem um efeito de predição (mas não de adivinhação) do futuro, de algo um pouco acima da incerteza, de um *futuro* (quase) inevitável. Ela é apenas e justamente revestida por essa aura. A barbada é como se fosse um palpite. Na verdade, (é) ela é algo mais que um palpite. É uma informação encoberta pela ideia de privilégio, único e singular. O seu (pres)sentimento é mais forte do que a sua definição (sic.) (VELASQUEZ, 2015 p.110). [grifos meus]

Desta forma o conceito de barbada é utilizado parcimoniosamente, pois leva em conta uma garantia exercida por quem a apresenta, de um "futuro inevitável". E uma quebra de uma barbada, com um resultado desfavorável, incide diretamente no *status* e na reputação do jogador e de sua rede de contatos. A frustração oriunda de se seguir uma barbada ruim é gerada pela ruptura das expectativas de certezas estabelecidas por esta enunciação. Do mesmo modo que um jogador que sistematicamente apresenta barbadas ruins ou palpites falhos pode ser tido como um mau jogador, ou até mesmo como um derrubador.

Assim, como um palpite uma barbada pode surgir a partir do acionamento de uma rede de circulação construída pelo jogador de onde ele irá adquirir privilegiadamente uma informação de caráter sigiloso. Cada jogador acionará os seus e cada rede pode abarcar outros jogadores, cavalariços, veterinários até a mais alta hierarquia do JCB; dos treinadores aos donos de Stud e Haras, chegando até a presidência do Clube. "Isso não significa de que haja um consenso geral sobre o que é esse privilégio" (VELASQUEZ,

2015 p.111). O privilégio insere-se na procedência de cada informação, que dependendo de sua origem é tida como mais confiável, forte ou vitoriosa.

A características de segredo e a busca pelo sigilo encontra-se na mesma lógica de não difundir uma barbada entre um número grande de jogadores, pois, em última instância, aumentariam as apostas e consequentemente o prêmio seria rateado para um número maior de jogadores. Mesmo que raramente este seja o caso, por ter uma classificação de verdade absoluta de vitória o sigilo atribuído a troca de informações com barbadas é, na maioria das vezes, levado com mais seriedade do que nos palpites comuns. Do mesmo modo que evitam a sua difusão para que jogadores com disputas e desavenças não joguem e ganhem com ela.

Evitar a difusão das barbadas possui um segundo sentido quando se mantém atrelada as expectativas oriundas com a sorte. Pois, assim como o seu prêmio pago, difundir uma barbada pode levar a uma diluição da sorte em um número maior de parcelas, tendendo a um limite da extinção da barbada. Difundir uma barbada leva a diluição de sua força e suas garantias. Não se entregaria assim de maneira aberta aos demais uma barbada, pois corre-se o risco de estar entregando a sua própria sorte. Assim, manter o controle da divulgação das informações de uma barbada é imprescindível.

Além disso, uma barbada pode estar fora de qualquer rede de informações. Um jogador, em geral mais experiente, pode acionar o enunciado de barbada, mesmo que não se tenha recebido informação de lugar nenhum<sup>214</sup>. A subjetivação de uma barbada ocorre também nos casos onde o jogador se baseia em sua própria experiência. Na leitura "objetiva" do programa, nos seus conhecimentos de filiação e genealogia dos cavalos, da disposição dos animais na baliza, do número de treinadores e jóqueis num páreo, e em último caso no, até em seu "(pres)sentimento". Tais leituras de um determinado concorrente frente aos demais podem transformar simples palpites em barbadas.

Assim, como nem todo páreo possui uma barbada, existem aqueles que possuem mais de uma. Isto é possível pois leituras distintas serão realizadas a partir dos mais diversos pontos de vista, ou então informações dissidentes e conflitantes poderão ser colhidas e contrastadas. E nestes casos, um extenso processo de negociação poderá ser acionado e

<sup>&</sup>lt;sup>214</sup> Ao contrário da noção de "barbadeiro", que distribui barbadas em todos os páreos e sempre terá uma "boa" para jogar.

as informações serão profundamente discutidas, a fim de se averiguar qual está "mais correta" a ponto de ser classificado quanto uma barbada. Processo que pode envolver uma gama maior de jogadores. Ao fim, não necessariamente exige-se um convencimento consensual, entretanto, o jogador que possuir argumentos mais fortes poderá se sobressair perante o grupo. O processo de negociação e construção de uma barbada encontra-se por fim, na realização da aposta em si.

Assim, uma barbada não se apresenta completamente desvencilhada a noção de um palpite. Apesar de em sua essência uma barbada expor garantias no universo de incertezas das apostas hípicas, ela ainda é tida como um enunciado de um estatuto especulativo no qual sua força muitas vezes estará na reputação do jogador que a apresentou e não na sua segurança de vitória. Do mesmo modo que dar uma barbada ou recebe-la de bom grado de alguém também não é sinônimo de vitória instantânea no jogo, mesmo que o cavalo seja o vencedor do páreo.

A única modalidade em que uma barbada se transforma instantaneamente em uma vitória é a partir de um jogo de *vencedor* ou *ponta*, modalidade<sup>215</sup> com baixa adesão entre os jogadores, devido a sua "fraca" relação custo benefício. Aos que se consideram conhecedores do jogo, uma barbada é atribuída a mais uma fonte de construção de uma aposta e pode ser inserida em um *acumulado* de páreos, combinado com outros cavalos ou (re)inserido dentro de uma gama de estratégias possíveis dentre as modalidades do turfe. Assim, por mais que o conceito seja atrelado a uma garantia de vitória, dependendo das escolhas e estratégias de cada jogador ela pode não se materializar.

Por fim, existe um outro aspecto deste conceito que ainda falta ser explorado. Ao serem questionados sobre o significado de barbada nas carreiras do turfe muitos dos jogadores são taxativos:

#### - Barbada não existe!

Dentre outras conversas que tive com jogadores em busca do entendimento deste conceito, Beto, Choppinho e Gigante, são categóricos ao afirmar que "barbada não existe". Seus discursos assumem que não há nada que possa ser infalível com as apostas

<sup>&</sup>lt;sup>215</sup> As modalidades de jogos estão disponíveis em anexo.

hípicas do turfe, e que não se tem como levar em conta uma garantia antes do fim de uma corrida. Com relação a isto, Gigante afirma:

- Esse negócio não existe não. Você sabe prever o futuro? Aqui ninguém sabe, como é que querem dizer que é barbada?

#### Choppinho complementa:

- Na hora do vamos ver é que é que o bicho pega. Já vi a melhor das barbadas não serem nem *colocadas*<sup>216</sup>. Depois ficam arrumando desculpa porque perdeu. No fim, as corridas de cavalo se resumem na pista e não na cabeça do jogador.

#### Por fim Beto conclui:

- Tem gente que fica vangloriando de barbada depois do páreo, ai até eu! Isso tudo ai serve pra ficarem tirando onda com a cara dos outros e dizendo que sabem mais. Ninguém aqui tem bola de cristal. Depois que corre, todo mundo diz que já sabia.

A garantia de certeza atrelada ao uso deste conceito traz consigo uma descredibilidade e desconfiança dos demais jogadores. Ao acionar um enunciado de garantias dentro do turfe a confiabilidade das informações poderá sempre ser postas em xeque. Apesar da forma imperativa que muitos afirmarão que "barbada não existe" isto não implica que jogadores deixem de, em certa medida, utilizar este conceito com frequência. Momentos depois da conversa mencionada acima com os três jogadores escuto Beto afirmar para o jogador Tião: "No sete *tem barbada*!". Assim, a existência de uma barbada se resume a ser descoberta apenas no final da corrida. Como apontou o antropólogo Rafael Velasques (2015): "A barbada é palavra. Ela só se "materializa" após o evento da corrida terminar. Antes disso não, é apenas esse poder, esse fascínio que exerce sobre si e sobre o outro" (VELASQUEZ, 2015 p. 133). Antes da corrida a existência de uma barbada é ambígua e

<sup>&</sup>lt;sup>216</sup> Colocação para uma corrida de Grupo (G). Provas de grupo são consideradas mais exigentes e com competidores com níveis cada vez mais elevados. No calendário de provas da temporada 2014/15 (1° de julho 1 de 2014 – 30 de junho de 2015) foram corridas 28 provas de grupo-1 (G1), 33 de grupo-2 (G2) e 40 de grupo-3 (G3). Com um total de 101 provas de grupo (G) realizadas na temporada. Ainda foram realizadas 72 provas finalizando o calendário com um total de 173 corridas ao todo. Divididos pelos hipódromos da Gávea (RJ), Cidade Jardim (SP), Cristal (RS) e Tarumã (PN)

paradoxal, assim como o "gato de Schroedinger", ela está viva e morta, existe e não existe, simultaneamente no mesmo universo. E não se pode abrir a caixa antes do fim do páreo para se descobrir a sua real existência.

# "Confirmado, podem pagar!"<sup>217</sup>

"Quando você vai fazer?", perguntou o bilheteiro.
"Fazer o que?", perguntei.
"Cobrar algumas pules."
"Qualquer dia desses", disse a ele.
(Charles Bukowski –O capitão saiu para o almoço e os
marinheiros tomaram conta do navio p.143)

Ao iniciar a pesquisa, mantive uma postura de aproximação com os jogadores a partir de seus modos de jogo. Desta maneira, jogar se tornava uma das estratégias de campo que mais surtiram efeitos. Entretanto, acertar uma aposta não se apresentava uma tarefa tão simples. Após muitos meses de dedicação e inúmeras conversas com jogadores que pude realmente realizar uma aposta com consciência, propriedade e consistência. Através de uma conversa com o Tião estipulei um jogo de "trifeta combinada", um jogo que consiste em acertar, uma combinação de cavalos, nas três primeiras colocações de um páreo.

Por fim, a emoção da primeira vitória me fez correr para o guichê de aposta para trocar o meu prêmio logo após a confirmação do páreo. Os valores não me interessavam tanto quanto o fato de finalmente, depois de muitas tentativas, eu pude chegar com orgulho de vencedor para Sandra e recolher meu prêmio. Volto para a mesa em que os demais jogadores presentes se encontravam e vejo que Tião, que havia realizado uma aposta similar, não havia trocado seu prêmio. Julguei que minha afobação inicial se dava pelo fato de essa ter sido a minha primeira vitória e Tião, jogador "calejado" e experiente não se emocionaria tão facilmente com uma vitória de 30,00 Reais.

Entretanto, após este ocorrido, percebo que muitos dos jogadores não trocavam suas *pules* vitoriosas diretamente após o final de um páreo. Mas pelo contrário, na maioria das vezes

<sup>&</sup>lt;sup>217</sup> Frase utilizada pelos apresentadores da TV turfe após a confirmação de um páreo. É somente depois que o páreo é confirmado que os guichês podem pagar as apostas vencedoras para os jogadores.

eles seguravam suas *pules* até o final de sua última aposta, o que geralmente coincide com a última aposta da reunião.

Esta postura pode ser explicada por diversas razões. A mais pragmática delas foi evidenciada por Choppinho:

- Se eu ganho no meio do páreo e vou ficar aqui até o fim, eu espero pra pegar tudo no final mesmo. Pra que ficar saindo daqui do meu lugar toda vez que eu ganho? Não que eu ganhe toda hora, mas tem dias que a nossa estrela tá brilhando. E ainda por cima se eu fizer um jogo de *acumulado*, tipo *Pick* 7ou um *superbetting*. Aí tem que esperar até o fim pra saber o resultado total, não dá pra ficar baseado em um único páreo.

Espera-se que um jogador mantenha a calma até que a totalidade de seus jogos tenham sido concluídos. Entretanto, em outros casos a troca pode ser feita em parcelas de modo que o jogador possa capitalizar para, em geral, (re)apostar em novos páreos que ainda correrão. Caso tenham mais de uma *pule*, geralmente por terem realizado apostas diferentes em horários distintos, um jogador pode receber um dos prêmios e manter as demais *pules* em mãos. O que fica evidente com o exemplo do jogador Verdura.

Ao receber uma gorjeta de 2,00 Reais por ter se deslocado de onde estava para realizar uma aposta para um companheiro de jogo, Verdura utiliza esse dinheiro para uma aposta para si na modalidade de *placê*, a modalidade tida com a maior probabilidade de acertos. A cada páreo ele se deslocava para o caixa para pegar seu prêmio e refazer uma nova aposta com o dinheiro ganho. Ao final, Verdura termina o dia de reunião com 160,00 Reais. Apesar de, em um primeiro momento, a proeza de Verdura ter sido aparentemente impressionante, nenhum jogador considerou tal feito relevante. Mas pelo contrário, Verdura era criticado por jogar na "zona de conforto", ganhando pouco, e, como vimos, não assumindo os riscos necessários para uma boa aposta. Apesar disto, este exemplo mostra como um jogador pode trocar sua *pule* antes do final do dia devido a uma possível descapitalização para reinvestir o dinheiro de jogo em novas apostas.



Foto XIV: *pules* de modalidades distintas de jogados do JCB. Nelas é possível observar: data, hora, hipódromo, código de barras para a verificação eletrônica, o número da pule, o número da reunião, o número do páreo, o tipo de jogo, os cavalos e os valores gastos em cada jogo. Ao final ainda se encontra o nome das provas de maior importância destacados na parte inferior da pule.

Por outro lado, ter uma pule em mãos é sinônimo de jogo feito. E principalmente ter uma pule premiada é sinônimo de vitória. O que não acontece o mesmo com o dinheiro. Diversas vezes maços de notas são ostentados, mas é na apresentação de pule uma premiada que se encontra o real valor de um jogo. Muitos são os que retiram bolos de notas apresentando uma grande capacidade em potencial para jogar, entretanto é com uma pule premiada que essa potencialidade se materializa em resultados. A exemplo provocação da de Paulinho à Gigante:

De que adianta trazer 500 pratas e perder tudo!!?

Ao ser acusado de estar "duro", Gigante expõe um maço de notas de cem Reais para que os demais jogadores vejam que ele teria capacidades de jogo. Apesar do dinheiro em mãos as provocações continuavam no sentido de que ele não teria capacidades de reverter os 500,00 em prêmios. Por outro lado, o jogador Boi mostrava sua *pule* premiada a todos que lhe cediam mais atenção.

Essa foi minha! Pra ninguém botar defeito! Entendo tudo de cavalo aqui! Ninguém sabe mais do que eu!

Ambos os jogadores, cada um a sua maneira, ostentavam, mas, enquanto que Gigante era ridicularizado, Boi recebia comentários que o parabenizavam. A busca de *status* evidencia que o que está em jogo não é a capacidade para realizar apostas, mas o conhecimento atrelado para uma vitória. Saber lidar com a vitória, manter a calma, não ter afobações e agir com uma certa naturalidade são traços de um bom jogador do turfe.

Por outro lado, a demora na troca de uma aposta pode estar relacionada também a uma ideia apresentada de um acumulo de sorte. Uma essência adquirida pela *pule* após sua premiação que teria potencialidades que emanariam para outras *pules* em sua mão. A fala do jogador Cumprido explicita esta questão:

- Se eu já ganhei uma vez, é porque 'tá dando certo. Já acertei dois aqui [mostrando suas pules]. Não vou fazer nada diferente pra não atrapalhar. Fico aqui sentado que 'tá dando certo. Só saio daqui agora no final do dia.

Assim, muitos jogadores, apresentam a ideia de que aquilo que ele faz, ou deixa de fazer atrapalharia a continuidade de vitórias possíveis nos demais páreos ainda por correr. Do mesmo modo que ocorre com a concepção da sorte, há uma relação de causa e efeito indireta onde a postura e as atitudes dos jogadores teriam influencias nos resultados de suas apostas. Mesmo que as ações não tenham ligações diretas a confiança de cada jogo permanece. Joga-se com conhecimento, com sabedoria e com a sorte. Uma aposta não é somente uma aposta, mas está partilhada dentro de um conjunto de ações, códigos e significados que estão entrelaçados e que dão sentido a prática cotidiana de "botar dinheiro no jogo" a partir da crença de mudanças de que páreos melhores virão no futuro.

# Conclusão

Como mencionei ainda na introdução deste trabalho, uma etnografia é imersa na escrita e produtora de interpretações culturais mediante as intensas experiências adquiridas ao longo do campo - segundo GEERTZ (1988) o nosso *being there*-. Para isso, é preciso utilizar de uma escrita que inclui uma tradução da experiência sob a forma textual. Um processo complicado pela ação de múltiplas subjetividades e constrangimentos que estão a cima do controle do autor. Em resposta a tais forças, a escrita etnográfica apresenta uma estratégia específica de autoridade. Seguindo a tradição antropológica a partir da preocupação de Malinowski (1922) em apresentar que os fatos colocados diante do leitor objetivamente adquiridos e não meras criações subjetivas. Assim, uma etnografia busca utilizar da experiência do pesquisador de modo a torná-la também uma experiência do leitor (STOKING JR. 1983 p.106 *apud:* CLIFFORD, 2008 p.26).

Neste sentido este texto etnográfico se posta como uma versão final, de análise e reflexão dos fenômenos socioculturais observados em meu "estar lá" de modo a trazer os fatos observados (vistos e ouvidos) para o plano do discurso. Neste caso, as experiências adquiridas na comunhão das práticas entre um espetáculo esportivo e um mercado de jogos de apostas se apresentou como a base para responder a uma pergunta preliminare: "que tipo de lugar são as casas de jogo?", e "que tipo de pessoa entende estes espaços com naturalidade compreendendo o jogo de apostas como uma atividade cotidiana?" Assim, busquei observar o jogador de corrida de cavalos como um agente do jogo. Um indivíduo que se subtrai (espacial e temporalmente) de sua rotina cotidiana para imergir de cabeça nesta prática, que muitas vezes se apresenta com certa familiaridade, mas pouco conhecida por parte dos residentes das proximidades, comerciantes e familiares. Assim, procurei adentrar nesta experiência entender os limites auto-impostos (temporais, financeiros, morais) de cada jogador.

Em se tratando dos jogadores, é certo que eles se constituem como personagens, na medida em que participam do texto etnográfico e, aqui se tornam operadores essenciais para a construção retórica da minha argumentação. Todavia, o uso dos seus dados biográficos, como no caso de: Choppinho, Verdura, Paulinho, Ivan e companhia, além de potencializarem tal construção ficcional, servem para lembrar que se trata de pessoas,

cada qual carregando consigo suas especificidades e histórias de vida. Deste modo, posso afirmar que o jogador de corrida de cavalos é compreendido como o aquele que capta os diversos aspectos do jogo sendo capaz de transitar entre as suas interfaces com naturalidade e maestria. Com olhares inquisidores, o jogador expulsa curiosos que "invadem" o "seu" espaço tornando as casas de jogo, acima de tudo, em espaços onde se exerce um controle de visibilidade: não estão ali para verem e serem vistos, principalmente por pessoas de fora, mas sim para jogar e experienciar coletivamente o jogo.

Com isso, são estabelecidas arenas de sociabilidade que permitem distinguir os bons dos maus jogadores a partir de seus desempenhos. Claro que cada um acredita ser "o melhor", por conhecer e obedecer às regras, os códigos de conduta, as etiquetas e competir com seus rivais na busca da consagração da vitória. A competição no turfe não se limita às pistas. Assim sendo, não se trata de amadores, ou de curiosos, mas indivíduos que levam a prática desta atividade com rigor e a disciplina de um verdadeiro profissional.

E para isso, se estabelecem nas casas de jogo que forçam um condensamento das diversidades de grupos em um espaço muito mais restrito que acaba por não comportar heterogeneidade de grupos, principalmente como a família e as mulheres. Estas últimas, tornam-se um corpo estranho e são motivos de discussão quando extrapolam os limites arbitrariamente atribuídos por eles em suas dinâmicas de sociabilidade. A segregação do terreno físico e simbólico nas casas de jogo é fonte de criação e legitimação de uma identidade masculina em torno dos jogos correlacionando a forma ideal de apostador. Deste modo, o espaço masculinizado criado nas casas de jogo estabelece dinâmicas de sociabilidade que podem ser dotadas de padrões e interações dominados por homens, onde se constrói um discurso de exclusão da participação das mulheres. Assim, apostadores jogam entre si, se desafiando, assumindo riscos e negociando bens e valores, e o fato de serem do mesmo sexo contribui com a coesão ao grupo.

As casas de jogo observadas sob a ótica de arenas de sociabilidade, trazem o "risco" como uma das partes estruturantes do cotidiano com apostas no turfe, considerado como integrante da natureza do jogo. Os valores atrelados as escolhas de cada apostador envolvem um processo de assimilação de riscos e elaboração de estratégias em função de uma análise feita a partir dos dados disponíveis, modalidades de jogo e valores gastos e pagos em cada uma de suas jogadas.

Pois, saber lidar com os riscos envolvidos com o jogo de maneira que este não lhe permita afetar, independente do seu desfecho, adotando uma atitude quase blasé. Para além de se ter um conhecimento para a produção de uma aposta, pôr-se em risco e aventurar-se em suas escolhas aceitando as consequências por mais desastrosas que sejam.

Assim, não ser desafiado pelo jogo, e não deixar-se desafiar envolve não apenas a falta de um saber, mas a falta de qualidades pessoais necessárias atreladas a um tipo ideal de jogador. E quanto a isso, é imprescindível que se observe conjuntamente a questão financeira. Pois os ganhos monetários encontram-se de forma complementar a lógica de tomada de decisões (a que muitos economistas da atualidade chamariam de *trade-off*). Pois é contraditório a lógica do jogo assumir o risco como um fim em si mesmo, primeiramente deve-se avaliar quando e como é a melhor maneira de jogar e se arriscar. Assim, dinheiro e o risco envolvido nos seus ganhos e perdas estão diretamente ligados aos processos cognitivos de tomada de decisão. Calcula-se, para além do vencedor, os riscos imbricados em cada páreo, pois, não se ganha a qualquer custo.

Do mesmo modo que se sobressair é ser reconhecido como o "conhecedor de cavalos", e quanto a isto, o conhecimento de jogador perpassa um imbrincado processo que vai do racional e objetivo ao metafísico e subjetivo. Nelas estão as bases de obtenção de prestigio no grupo. Ter uma boa leitura do jogo e saber avaliara totalidade das demais variáveis inseridas no universo do turfe são traços valorativos de um bom jogador. Tais processos de avaliação que muitas vezes perpassam também pela subjetividade de cada um criando múltiplos sistemas de representação e classificação de cada páreo. Assim, espera-se que um jogador tenha em seu "olhar diferenciado" o melhor foco para observar o universo do turfe por meio de suas próprias lentes. Que saiba de maneira equivalente enxergar a ordem do universo material quanto a ordem do universo dos sentidos, com o intuito de se sobressair no jogo.

Assim, como tenho afirmado, o "olhar diferenciado" de cada jogador vai proporcionar que ele consiga adquirir palpites por meios intuitivos alcançados por intermédio também da sorte. A sorte neste caso se apresenta como uma força individual, e dotado de uma propriedade positiva. E somente com um olhar treinado que o jogador saberá avaliar a totalidade das variáveis envolvidas em cada corrida incluindo a avaliação da própria sorte. Já que um jogador não se deixa correr a própria sorte e saberá medir o peso que ela trará em cada uma de suas jogadas.

Através deste trabalho realizado com jogadores nas casas de jogo, foi possível observar que as apostas nas corridas de cavalo se apresentam muito mais do que um fim em si mesmo. Uma aposta envolve um entrelaçamento de diversas variáveis como: conhecimento, relações de prestigio e relações de sorte; fatores conscientes e inconscientes negociados nestas arenas de sociabilidade. Deste modo, o turfe se comporta como atividade complexa com uma plurifatorialidade de itens e variáveis aparentemente desconexos entre si, cuja relação é dotada de sentido a medida que é classificada para as apostas. Enquanto cavalos correm homens jogam e utilizam de todas as nuances desta disputa para competir a espera da próxima vitória.

## Referências bibliográficas

ALMEIDA, Miguel Vale de. Senhores de si. Uma interpretação antropológica da masculinidade. Lisboa: fim do Século. 1995.

ARGIER, Michel. Antropologia da Cidade, lugares, situações, movimentos. Ed: terceiro Nome. 2007

BARCELOS, Sergio. Cavalos de corrida: uma alegria eterna. Rio de janeiro: Topbooks. 2002

BENATTE, Antonio Paulo. Dos jogos que especulam com o acaso; Contribuição à história dos jogos de azar no Brasil (1890 -1950) IFCH — UNICAMP; Campinas, 2002 (Tese de Doutorado)

BEZERRA, Luiz Anselmo. A família Beija-Flor. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História (PPGHS). Niterói, 2010

BECKER, Howard S. Outsiders, estudos de sociologia do desvio. Zahar; Rio de Janeiro, 2008

BLAY, Jean-Pierre. Gentleman tropical e mundo hípico na cidade do Rio de Janeiro (1868-1932). Revista do IHGB, 155 (382) 1994

BOURDIEU, Pierre. A economia das trocas simbólicas. São Paulo: Perspectiva, 1982. P.203-229: Sistemas de ensino e sistemas de pensamento.

BURGUESS, Ernest. "The Growth of the city. An introduction to a Research Project". In Robert E. Park and Ernest W. Burguess (orgs). The City. Chicago: University of Chicago Press. 1967. p. 47-62.

BURNHAM, John C. Bad Habits, drinking, smoking, taking drugs, gambling, sexual misbehavior, and swearing in American History. Ed. New York University Press; New York, 1993

CAILLOIS, Roger. Man, play and games. University of Illinois Press, Urbana and Chicago. [Le jeux et les hommes, 1958] 2001

CASSIDY, Rebecca. The Sport of the kings. Kinship, class and thoroughbred breeding in Newmarket. Ed. Cambridge University Press, 2002

Horse People.	Thoroughbred	culture in	Lexington	&	Newmarket.	Ed.	Jhons
Hopking University Pro	ess. Baltimore N	MD, 2007a					

\_\_\_\_\_ & MULIN, Molly. Where the wild things are now. Domestication reconsidered. Oxford, The Werner Green Foundation Ed. 2007b

CARVALHO, Ney O. R. (editor). O Turfe no estado do Rio de Janeiro. Imprinta Gráfica e Editora. Rio de janeiro, 1998a

\_\_\_\_\_. Jockey Club Brasileiro 130 anos - Rio de Janeiro, um século e meio de Turfe. Imprinta Gráfica e Editora. Rio de janeiro, 1998b

CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro. Le Mécénat du jogo do bicho dans Le carnaval de Rio de Janeiro. Apresentação na jornada de Ciências Sociais UNESP. 1994

CECCHI, Ana Victoria. Esfera pública y juegos de azar: Del meeting contra El juego al allanamiento do domicilio privado. Prensa, parlamento y polícia em Buenos Aires (1901 -1902) Cuadernos de Antropologia Social –UBA- nº 32, 2010 p. 169-194

CHAZKEL, Amy. Leis da sorte: o jogo do bicho e a construção da vida pública urbana. Editora Unicamp, Campinas, 2014

CHINELLI, Filipina. & SILVA, Luiz Antônio Machado da. O vazio da ordem: Relações políticas e organizacionais entre escolas de samba e o jogo do bicho. Revista do Rio de Janeiro, 1 [5], Rio de Janeiro UERJ/CEP Rio 1993: 42-52

CLASTRES, Pierre. Arqueologia da Violência. Cosacnaify, São Paulo 2004

DAMATTA, Roberto, SOÁREZ, Elena. Águias Burros e Borboletas, um estudo antropológico do jogo do bicho. Rio de Janeiro; Rocco, 1999

DELEUZE, Gilles, FÉLIX, Guattari. Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia. vol 5. Ed.34, São Paulo, 1997, 4ª reimpressão, 2008

DE MASI, Domenico. O ócio criativo. Sextante: (3ª Edição); Rio de Janeiro, 2000

DÍAZ-BENÍTEZ, María Elvira. Sexo com animais como prática extrema no pornô bizarro. Cadernos pagu (38), janeiro-junho de 2012:241-279. Unicamp, 2011

DOUGLAS, Mary. Pureza e Perigo. Rio Janeiro. Editora Perspectiva: 1976.

DURKHEIM, Émile. The elementar forms of religious life. Oxford University Press. [1915], 2008

EDIMUNDO, Luiz. O Rio de Janeiro do meu tempo. Rio de Janeiro: Conquista, 1957. P.846

ELIAS, Norbert. The civilizing process – sociogenetic and psychogenetic investigations. Blackwell publishing; Oxford, [1937], 2000

\_\_\_\_\_. Sobre o tempo. Rio de Janeiro: Zahar, [1984], 1998

ELIAS, Norbert & DUNNING, Eric. A busca da excitação. Memória e sociedade Ed. Difel, Lisboa [1985], 1992

EVANS-PRITCHARD, E.Os Nuer. Ed Perspectiva, São Paulo. 2ªed [1940], 1999

FIGUEIRO, Pablo. "¿Querés salvarte?" Una sociología del juego de la quiniela. Universidad Nacional de San Martín Instituto de Altos Estudios Sociales, San Martín, Argentina. 2014 (tese de doutorado)

FOOTE-WHYTE, William. Street Corner Society: the social structure of an Italian Slum. 4<sup>a</sup> Ed. Chicago. The University of Chicago Press. 1993.

FOUCAULT, Michel. Segurança, Território e População. Curso dado no Collège de France (1977-1978): Martins Fontes. São Paulo, 2008

FOX, Kate. The Racing Tribe, portrait of a British Subculture. Ed. Transaction Publishers; New Brunswick and London, 2009

GASTALDO, Édison. "O complô da torcida": Futebol e performance masculina em bares. In:. Horizontes antropológicos, Porto Alegre, ano 11, n.24, p 107-123, jul./dez. 2005

GEERTZ, Clifford. A Interpretação das culturas, RJ: Guanabara Koogan, [1973] 2008

\_\_\_\_\_. Work s and lives: the anthropologist as author, California, Stanford University Press, 1988

GELL, Alfred. Art and agency. An anthropological theory. Oxford: Clarendon Press. 1998.

\_\_\_\_\_. A antropologia do tempo. Construções culturais de mapas e imagens temporais. Vozes: Petrópolis, 2013

GODBOUT, Jacques T & CAILLÉ, Alain. O espírito da dádiva: Fundação Getúlio Vargas. Rio de Janeiro, 1999

GRAEBER, David. Debt: The First 5000 Years. Editora: Melville House Publishing, ; Brooklyn, New York, 2011

GUEDES, Simoni Lahud. Jogo de corpo – um estudo da construção social de trabalhadores. EDUFF, Niterói, 1997

\_\_\_\_\_. O Brasil no campo de futebol. Estudos antropológicos sobre os significados do futebol brasileiro. EDUFF, Niterói, 1998

HART, Keith, HANN, Chris. Economic Anthropology – history, ethnography, critique. Ed. Polity, Malden, MA, USA; 2011

HERSCHMANN, Micael. e LERNER, Kátia. Lance de sorte: o futebol e o jogo do bicho na *belle Époque* carioca. Rio de Janeiro, Diadorim, 1993

HIRSCHMAN, Albert, O. As paixões e os interesses: argumentos políticos para o capitalismo antes de seu triunfo. Rio de janeiro, Paz e Terra. 1979

Paulo Monteiro. 4ª ed., São Paulo: Perspectiva, [1938], 1993 INGOLD, Tim. Tim Ingold (1976, 1980 & 2011) INGOLD, Tim. The Skolt Lapps Today. Cambridge: Cambridge University Press. 1976 \_. Hunters, pastorialists and ranchers: reindeer economies and their transformations. Cambridge: Cambridge University Press. 1980 . Being Alive: essays on movement, knowledge and description. London: Routledge. 2011 LACOMBE, Andrea. De entendidas e sapatonas: socializações lésbicas e masculinidades em um bar do Rio de Janeiro cadernos pagu (28), janeiro-junho de 2007:207-225. LABRONICI, Rômulo Bulgarelli. Para todos, vale o escrito: uma etnografia do jogo do bicho, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2012 (dissertação de mestrado) \_. Sorteio de bicho: uma análise do lazer para fora da lei. Recorde: Revista de História do Esporte. jul-dez 2014, Vol. 7 Issue 2, p1-31. 31p. LEACH, E. Repensando a antropologia. Ed Perspectiva, São Paulo [1961], 2010 LÉVI-STRAUSS, Claude. The savage mind. University of Chicago Press. Chicago, 1966 . Antropologia estrutural. Ed tempo brasileiro, Rio de Janeiro, [1963]. 1973 MACHADO DA SILVA, Luiz Antônio. O significado do botequim. In:. KOWARICK, L. (org). usos & abusos. São Paulo: Brasiliense, [1969], 1978. p. 160-182 MAGALHÃES, Felipe Santos. Ganhou Leva...Do Vale Impresso ao Vale ao escrito. Uma história social do jogo do bicho no rio de janeiro.(1890-1960) UFRJ; Rio de Janeiro, 2005 (Tese de doutorado)

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura; tradução de João

\_\_\_\_\_. Ganhou Leva! O jogo do bicho no Rio de janeiro (1898-1960) Ed. FGV, Rio de janeiro, 2011

MARX, Karl. O Capital. Coleção Os Economistas. Livro Primeiro, Ed Nova Cultura 1996 [1867]

MAUSS, Marcel. Sociologia e Antropologia. CosacNaify, São Paulo, [1950], 2003

MISSE, Michel. Mercados Ilegais, redes de proteção e organização local do crime no Rio de Janeiro. Estudos Avançados. Vol.21 no.61 São Paulo, 2007

MCCRACKEN, Grant. Cultura e Consumo. novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo. Ed.Mauad, Rio de Janeiro, 2003

MELLO, Marcelo Pereira de. "A história social dos jogos de azar no Rio de Janeiro, 1808-1946". Rio de Janeiro, Instituto Universitário de Pesquisas do Rio de Janeiro, 1989 (dissertação de mestrado)

MELO, Victor Andrade de. Cidade esportiva: primórdios do esporte no Rio de Janeiro Ed. Relume Dumará, Rio de Janeiro, 2001

\_\_\_\_\_. Dicionário do Esporte no Brasil – do século XIX ao início do século XX. Editora Autores Associados LTDA. Campinas, 2007

\_\_\_\_\_. Das touradas às corridas de cavalo e regatas: primeiros momentos da configuração do campo esportivo no Brasil. In:. MELLO, Victor Andrade, PRIORE, Mary Del (Orgs.). História do esporte no Brasil – Do império aos dias atuais. Ed. UNESP, São Paulo, 2009

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de. O Trabalho do antropólogo, Olhar, Ouvir, Escrever. Revista de Antropologia, São Paulo, USP, 1996, v. 39 nº 1.

PARK, Robert E & BURGES, Ernest W. The City. Suggestions for investigation of humam behavior in the urban environment. Ed. University of Chicago Press; USA, 1925. Midway Reprint, 1984

PEREIRA, Leonardo A. De Miranda. Footbalmania: uma história social do futebol no Rio de Janeiro – 1902 – 1938. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2000.

PERISTIANY, J. Honra e vergonha – valores das sociedades mediterrâneas: Gulbenkian. Lisboa, 1971

PIRES, Lenin dos Santos. Esculhamba, mas não esculacha: uma etnografia dos usos urbanos dos trens da Central do Brasil. Ed IDUFF. Nietrói, 2011

POLANYI, Karl. A grande transformação – origem da nossa época.Ed Campus. Rio de Janeiro, [1944], 2000

POOVEY, Mary. A History of the Modern Fact: Problems of Knowledge in the Sciences of Wealth and Society. Chicago/London: The University of Chicago Press. 1998: 419 pp.

RABOSSI, Fernando. Nas ruas de Ciudad del Este: vidas e vendas num mercado de fronteira. Universidade Federal do Rio de Janeiro – PPGAS-MN; Rio de Janeiro, 2004 (tese de doutorado)

RADCLIFFE-BROWN, Alfred. On Joking relationships. 1940

RIESS, Steven A. Closing Down the Open City, the demisesof boxing and horse racing in Chicago. In.: Sports in Chicago; Ed Elliott J. Gordon. University of Illinois Press, 2008

REITH, Gerda. The age of Chance: Gambling in Western Culture, London: Routledge. 1999

SAHLINS, Marshall. Ilhas de história. Zahar 2°ed. Rio de janeiro [1985] (2011)

SAUTCHUK, Carlos Emanuel. e STOECKLI, Pedro. O que é um humano? Variações da noção de domesticação em Tim Ingold. In.: Anuário Antropológico, 2011/II – Dezembro, 2012

SCOTT, Marvin B. The Racing Game. Adeline Publishing Company. Chicago. 1968

SEDGWICK, Eve. Between men: english literature and male homosocial desire. New York, Columbia University Press, 1985.

SIMMEL, George. "Fashion", International Quarterly, Vol.10, p.130-155, [1904]

\_\_\_\_\_\_. Sociabilidade: um estudo de sociologia pura ou formal. MORAES FILHO, E. (Org.). Sociologia. São Paulo: Ática, [1908] 1983. p. 165-181.

\_\_\_\_\_\_. The Philosophy of Money. Ed: Routhledge Classics, London and New York, [1900] 2011

\_\_\_\_\_. A natureza sociológica do conflito, In: Moraes Filho, Evaristo (org), Simmel, São Paulo, Ática, 1983

SOARES, Simone Simões Ferreira. Jogo do bicho, um fato social brasileiro. Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 1993

SOUZA, Rolf, Malungo de. A Confraria da Esquina: O que os Homens de Verdade falam entre si em torno de uma carne queimando: Uma etnografia de um churrasco numa esquina do subúrbio carioca. Rio de Janeiro: Multifoco, 2011

SPENGLER, Oswald. The decline of the West, authorized translation with notes by Charles Francis Atkinson, London: Allen & Unwin, 1926

TRAVASSOS, Sonia Duarte. Jogo, Praça Pública e Sociabilidade Masculina. PPGAS/MN – UFRJ: 1995 (dissertação de mestrado).

VELASQUEZ, Rafael. Ciência inexata. Universidade federal Fluminense, 2015 (dissertação de mestrado)

VEBLEN, Thorstein. The Theory of the leisure class. First published [1899], Penguin books, New York, [1899] 1994

WEBER, Max. A bolsa. Ed. Antropos. Relógio D'Águas Editores, Lisboa – pt, 2004

WIRTH, Louis. "Introduction: the concept of the ghetto" e "The sociological significance of the ghetto". In The Ghetto. Chicago: University of Chicago Press. 1956 (1928).

ZELIZER, Viviana A. The social Meaning of money –pin money, paychecks, poor relief & other currencies. Ed Basic Books, NY: 1994

\_\_\_\_\_. A negociação da intimidade. Ed. Vozes, Petrópolis; 2011

#### Referências de internet:

Lista Oficial de Agentes Credenciados

http://www.jcb.com.br/credenciados/70770/agentes-credenciados/ (acessado em: 12/10/2015)

Jogos da Caixa Econômica Federal

http://loterias.caixa.gov.br/wps/portal/loterias (acessado em: 08/06/2016)

Notícias Agencia Credenciada Largo do Machado

http://www.jcb.com.br/home/noticias/50089/a-c-do-largo-do-machado-e-o-17o-a-receber-a-nova-padronizacao-visual-do-jcb/) (acessado em:06/10/2015)

Abertura de Agentes Credenciados

http://www.jcb.com.br/conteudo/AberturaAgenteCredenciado.aspx (acessado em: 06/10/2015)

Site oficial do GP Brasil

http://gpbrasil.jcb.com.br/ (acessado em 12/10/2015)

Site Oficial do JCB

https://jockeyrio.com.br/ (acessado em 06/2015)

História do Hipódromo JCB

http://www.jcb.com.br/historia/ (Acessado em: 12/11/2015)

Como apostar em cavalos- site oficial JCB

http://www.jcb.com.br/como-apostar-em-cavalos/ (acessado em: 06/2015)

Regulamento do TELETURFE – site oficial do JCB

http://www.jcb.com.br/noticia/images/regulamento-teleturfe-apostas.pdf (acessado em:03/03/2016) (acessado

Regras de doping no turfe

http://www.jcb.com.br/noticias/43672/dopping-a-verdade-e-uma-so/ (acessado em: 29/02/2016)

Site oficial CODERE S.A.

https://www.codere.es/inicio (acessado em:29/02/2016)

Site Oficial CODERE S.A - Brasil

http://www.codere.com/brasil/ (Acessado em: 29/02/2016)

Programa com Retrospecto

https://dimvbtu4kzyxs.cloudfront.net/programas/comRetrospectro/eb068fdd0e83435faa 019524c9cd2ae0.pdf (Acessado em:10/03/2016)

Ernani Pires Ferreira

 $\frac{http://oglobo.globo.com/esportes/morre-ernani-pires-ferreira-voz-do-jockey-club-4339482 \#ixzz45vfCqNoT \ (Acessado em: 15/04/2016)$ 

Bal A Bali

http://g1.globo.com/rj/regiao-serrana/noticia/2014/04/fenomeno-das-pistas-se-despede-de-petropolis-para-competir-no-exterior.html (acessado em 10/12/2015)

# Anexos

Anexo I - Relação de endereços dos Agentes Credenciados

AGENTE	Bairro	Endereço	Cidade	UF	Tel:
59	BAIRRO DE FÁTIMA	R. RIACHUELO, 221 LJ D – B. DE FATIMA	RIO DE JANEIRO	RJ	2224- 8431
108	BANGU	AV. SANTA CRUZ, 4031 – BANGU	RIO DE JANEIRO	RJ	3337- 0022
218	BARRA	AV. DAS AMERICAS, 3555 BL 01 LJ 111 – BARRA DA TIJUCA	RIO DE JANEIRO	RJ	3326- 4480
113	BARRA	R. OLEGARIO MACIEL, 440-LJ H – BARRA DA TIJUCA	RIO DE JANEIRO	RJ	2491- 6461
132	BENTO RIBEIRO	RUA GITA, 50 – BENTO RIBEIRO	RIO DE JANEIRO	RJ	2137- 4107
164	BONSUCESSO	RUA BONSUCESSO 404 LJ 1 – BONSUCESSO	RIO DE JANEIRO	RJ	2573- 6554
229	CABO FRIO	RUA JOSE BONIFACIO, 01 – CENTRO	CABO FRIO	RJ	(22)2643- 2297
259	CAMPOS	RUA DOS ANDRADAS, 119 – LOJA 01 – CENTRO	CAMPOS DOS GOYTACAZES	RJ	(22) 2733- 3940
26	CASCADURA	AV DOM HELDER CAMARA, 9995 – CASCADURA	RIO DE JANEIRO	RJ	3217- 7179
203	COPACABANA	RUA BARATA RIBEIRO, 181 – COPACABANA	RIO DE JANEIRO	RJ	3649- 6777
56	COPACABANA	DJALMA ULRICH, 110 – LJ F e G COPACABANA	RIO DE JANEIRO	RJ	2521- 2694
4	COPACABANA	R RAIMUNDO CORREIA, 39 LJ A – COPACABANA	RIO DE JANEIRO	RJ	2255- 9843
221	GRAJAU	RUA BARAO DO BOM RETIRO, 2792 – GRAJAU	RIO DE JANEIRO	RJ	3489- 6594
231	ILHA DO GOVERNADOR	ESTRADA DO GALEAO, 2500-BL A- LJ 1 – ILHA	RIO DE JANEIRO	RJ	3477- 7511
236	IPANEMA	RUA GOMES CARNEIRO, 130 – LJ H – IPANEMA	RIO DE JANEIRO	RJ	2525- 3102

240	IRAJA	RUA VISC. DE SAO LEOPOLDO, 10 – LOJA A - IRAJA	RIO DE JANEIRO	RJ	3450- 8760
17	LARGO DO MACHADO	R. MACHADO DE ASSIS,74- LJ. N e S - L.MACHADO	RIO DE JANEIRO	RJ	2205- 8436
8	MARECHAL HERMES	RUA SARAVATA, 35 Lj. E – MAL. HERMES	RIO DE JANEIRO	RJ	3830- 2620
234	MEIER	RUA FREDERICO MEIER, 13 – A	RIO DE JANEIRO	RJ	2501- 1325
35	MEIER	R. AMARO CAVALCANTE, 67 – MEIER	RIO DE JANEIRO	RJ	2583- 8528
16	NILOPOLIS	AV. GETULIO VARGAS, 2272 – NILOPOLIS	RIO DE JANEIRO	RJ	3039- 3601
264	NILOPOLIS	LUCIO TAVARES 126- CENTRO NILOPOLIS	NILOPOLIS	RJ	2691- 1992
70	NITEROI	RUA CORONEL GUIMARAES, 17 – ENGENHOCA	NITEROI	RJ	2628- 7760
148	NITEROI – JOSE CLEMENTE	RUA JOSE CLEMENTE, 46 – CENTRO	NITEROI	RJ	2717- 8309
38	NITEROI – CENTRO	RUA LUIZ LEOPOLDO F. PINHEIRO, 587 – LJ. 101	NITEROI	RJ	2611- 5954
127	NITEROI – PIRATININGA	ESTR. FRANCISCO DA CRUZ NUNES, 5.600 LJ/102 – PIRATININGA	NITEROI	RJ	2619- 2954
120	NOVA IGUAÇU	AV. GOVERNADOR PORTELA 1200 GARAGEM	NOVA IGUACU	RJ	2667- 2830
244	PECHINCHA	ESTRADA DO TINDIBA, 46 – LOJA B – PECHINCHA	RIO DE JANEIRO	RJ	2425- 8199
33	PENHA	R. JOSE MAURICIO, 101 LJ G – PENHA	RIO DE JANEIRO	RJ	2270- 2341
66	PETROPOLIS	RUA BERNARDO PROENÇA, 158 – ITAMARATI	PETROPOLIS	RJ	(24)2280- 1968
129	PILARES	RUA SOARES MEIRELLES, 37 -A PILARES	RIO DE JANEIRO	RJ	2597- 3829
83	PRAÇA DA BANDEIRA	R. DO MATOSO, 32 – PRACA DA BANDEIRA	RIO DE JANEIRO	RJ	2502- 6761
22	PRAÇA MAUA	RUA DO ACRE, 12 – PCA MAUA	RIO DE JANEIRO	RJ	2253- 8580
235	QUINTINO	RUA PADRE MANOEL DA NOBREGA, 60 LJ A – QUINTINO	RIO DE JANEIRO	RJ	3979- 4287

76	RAMOS	AV.TEIXEIRA DE CASTRO,427-B 4- C - RAMOS	RIO DE JANEIRO	RJ	2564- 5368
199	ROCHA	RUA SALVATORI, 469 – ROCHA	SAO GONCALO	RJ	3704- 3218
50	SÃO CRISTOVÃO	CPO S. CRISTOVAO,182-LJ B-S.CRISTOVAO	RIO DE JANEIRO	RJ	2589- 4670
208	SÃO GONÇALO	AV. 18 DO FORTE, 695- BL.2-LJ.4- MUTUA	SAO GONCALO	RJ	3119- 4466
262	SÃO GONÇALO	RUA COMANDANTE ARI PARREIRAS 664	SAO GONCALO	RJ	3707- 3878
62	SÃO JOÃO DE MERITI	R.DA MATRIZ, 249 SOBRADO – CENTRO	SÃO JOÃO DE MERITI	RJ	2755- 5140
13	TIJUCA – SAENS PENA	R. GENERAL ROCCA, 894 LJ. C – SAENS PENA	RIO DE JANEIRO	RJ	2568- 0384
217	TIJUCA – AFONSO PENA	RUA DR. SATAMINI, 156 – LJ 101-S/SOLO – TIJUCA	RIO DE JANEIRO	RJ	2254- 1616
36	VILA ISABEL	AV. 28 DE SETEMBRO, 250	RIO DE JANEIRO	RJ	2576- 2148
53	ENGENHO DE DENTRO	RUA MONSENHOR JERONIMO, 943 LOJA B	RIO DE JANEIRO	RJ	3586- 6690
247	TIJUCA – LARGO DA 2ª FEIRA	RUA CONDE DE BONFIM, 67 LOJA 1 110	RIO DE JANEIRO	RJ	2234- 1177

## Fora do estado do Rio de Janeiro - RJ

265	BRASÍLIA – GUARÁ	QUADRA QI 6 BLOCO A, NUMERO 1 LOTE 4/ 10	BRASÍLIA	DF	
109	BRASILIA	SHS-QD.2-BL.J-LJ 108- S/LOJA- ASA SUL	BRASILIA	DF	(61)3226- 7376
255	CURITIBA	AV VICTOR FERREIRA DO AMARAL, 2299 -TARUMA	CURITIBA	PR	(41)3075- 2112
258	CURITIBA	PRACA RUI BARBOSA, S/N, LOJA 2A – CENTRO	CURITIBA	PR	(41) 3079- 0879
170	PORTO ALEGRE – HIPÓDROMO	AV. DIARIO DE NOTICIAS, S/N	PORTO ALEGRE	RS	(51)3249- 1966
172	PORTO ALEGRE – AZENHA	RUA BENTO GONCALVES, 60 – PARTENON	PORTO ALEGRE	RS	(51) 3062- 0720

191	PORTO ALEGRE – JOSÉ DO PATROCÍNIO	RUA JOSE DO PATROCINIO,714 – CIDADE BAIXA	PORTO ALEGRE	RS	(51)3226- 1065
201	PORTO ALEGRE – SANTANA	RUA SANTANA, 929 – FARROUPILHA	PORTO ALEGRE	RS	(51)3223- 5971
210	RECIFE	RUA CARLOS GOMES, 60 – MADALENA	RECIFE	PE	(81)3446- 9624
192	RIO GRANDE	RUA CARLOS GOMES, 554 – CENTRO	RIO GRANDE	RS	(53)3035- 7264

Anexo II - Tabelas – bonificação de acumuladas, valores mínimos de aposta e condições de pista através do índice do penetrômetro

Tabela de bonificação das acumuladas					
INDICAÇÕES	VENCEDOR	PLACÊ	DUPLA		
2	18%	-	30%		
3	30%	20%	40%		
4	50%	40%	60%		
5	75%	60%	100%		
6 ou mais	130%	60%	150%		
PICK 3 – 100%					

Tabela de valores mínimos de aposta:					
MODALIDADE	mínimo p/ bilhete	mínimo /p indicação	múltiplos		
Vendedor e Placê	R\$ 2,00	R\$ 2,00	R\$ 0,10		
Dupla e exata	R\$ 2,00	R\$ 1,00	R\$ 0,10		
Quadrifeta/Trifeta	R\$ 2,00	R\$ 0,50	R\$ 0,10		
Super Betting	R\$ 4,00	R\$ 2,00	-		
Betting 5	R\$ 8,00	R\$ 1,00	-		
Pick 7	R\$ 4,00	R\$ 1,00	-		
Acumulada	R\$ 2,00	R\$ 0,50	R\$ 0,10		
Vendedor – Place e					
Dupla					
Acumulada	R\$ 2,00	R\$ 1,00	R\$ 0,10		
Vencedor – Pick 3					

Condições da Pista	Índice do penetrômetro
Leve	0 à 3,8
Macia	3,9 à 4,5
Pesada	Acima de 4,6
Encharcada	C/ lamina de 3mm. De água na pista

## Anexo III – Considerações do Código Nacional de Corridas (CNC)

#### **Capítulo I** – Disposições Preliminares

- **Art. 4º** Para todos os efeitos deste Código considera-se:
- **1 Ano Hípico** período compreendido entre 1º de julho a 30 de junho para efeito de estatística inclusive.
- **2 Apostas** as modalidades de jogo a dinheiro.
- **3 Apregoação de resultado** a colocação dos cavalos, em seguida ao término do páreo e dependente de confirmação.
- **4 Árbitro de Chegada** aquele que tem a atribuição de verificar a ordem de chegada dos cavalos participantes do páreo.
- **5 Árbitro de Partida** (*Starter*) aquele que tem a atribuição de preparar e determinar a largada do páreo.
- **6 Autorização especial** a permissão para exercer uma atividade em condições peculiares.
- **7 Balda** o efeito habitual de comportamento do cavalo que pode prejudicar o bom andamento das corridas.
- **8 Bridão** embocadura constituída por dois filetes articulados ao centro e sustentados pela mesma alça onde se prendem as rédeas e a cabeçada.
- **9 Cartão de matrícula** o comprovante da anotação em registro próprio, que habilita seu portador ao exercício de determinada atividade turfística.
- **10 Casa de apostas** setor da Entidade que administra as apostas.
- 11 Cavalariço o profissional que presta serviços de assistência e movimentação dos cavalos.
- **12 Cavalo de corrida** os equinos, de ambos os sexos, aptos a participarem de competições turfísticas.
- **13 Certificado de propriedade** o documento correspondente ao assentamento do registro genealógico e ao desempenho do cavalo, nos páreos que tenha participado, em qualquer hipódromo.

- **14** *Claming* Prova em que os animais inscritos são enturmados por valores de remate, conforme regulamento próprio.
- 15 Classificação a ordem de chegada dos cavalos no páreo.
- **16 Colocação** a ordem de chegada dos cavalos no páreo em classificação que enseje direito a prêmio.
- **17 Comissão de Corridas** o órgão da Entidade incumbido de interpretar e aplicar o Código Nacional de Corridas.
- **18 Comissários** os membros da Comissão de Corridas.
- **19 Cores** o conjunto de blusa e boné em cores, formas e desenhos adotados pelos proprietários e Entidades.
- **20 Criador** a pessoa física ou jurídica proprietária da reprodutora, na data de nascimento do produto, conforme os assentamentos do registro genealógico.
- **21 Descarga** a redução do peso básico atribuído ao cavalo em relação a uma determinada chamada.
- **22 Desclassificação** a anulação ou mudança da colocação obtida pelo cavalo num páreo, com a consequente perda ou diminuição do prêmio.
- 23 Desqualificação a perda definitiva do direito de competir.
- **24 Diferença mínima** a diferença inferior a meia cabeça que separa dois ou mais cavalos, no momento em que atingem a linha de chegada visível com o emprego de aparelhos de precisão.
- **25 Disco de Chegada** o marco de referência da linha de chegada.
- **26 Diversidade de performance** produzir um cavalo de corrida em flagrante desacordo com outra ou outras anteriores, nas mesmas circunstâncias técnicas, independentemente da colocação obtida nesta.
- **27** *Doping* o emprego de agentes físicos ou químicos, estimulantes ou deprimentes que possam alterar efetiva e/ou potencialmente o rendimento do cavalo.
- **28 Eliminação** a proibição definitiva de frequência ao hipódromo e vilas hípicas da Entidade.
- **29 Entidade** sociedade que promove corrida de cavalo, possuidora da respectiva Carta-Patente expedida pela autoridade competente.
- **30 Enturmação** o agrupamento do cavalo para efeito de corridas, pelo critério de vitórias ou prêmios, em primeiros lugares.
- **31 Exame veterinário** a inspeção clínica realizada nos cavalos antes ou depois da realização do páreo.
- 32 Faixa a tira de tecido sobreposta em diagonal à blusa.

- **33 Falta de empenho** deixar um cavalo de obter melhor colocação na disputa de um páreo por culpa do seu jóquei, com intenções dolosas.
- **34 Ferrageamento** a aplicação do conjunto de ferraduras aprovadas pela Comissão de Corridas.
- **35** "*Forfait*" a importância, estabelecida por Entidade, devida pela retirada de cavalo inscrito no páreo.
- **36 Galope de apresentação (Cânter)** o galope de curta distância realizado antes do páreo, para a demonstração pública do estado físico do cavalo.
- **37** "*Handicap*" a denominação do páreo no qual, através de uma escala de peso, se procura equilibrar a disputa entre os cavalos que nele participarem.
- 38 Haras o estabelecimento de criação de cavalos de corrida.
- **39 Hipódromo** o local de realização das corridas de cavalos.
- **40 Idade hípica** o número de anos do cavalo, contados a partir de 1º de julho do ano e nascimento ou do ano anterior, quando o nascimento ocorrer no primeiro semestre.
- **41 Imperícia** a falta cometida em detrimento do bom desempenho do cavalo, sem intenção dolosa.
- **42 Imprudência** forma inconveniente de direção data por um jóquei a um cavalo, colocando em risco a direção de outro.
- **43 Inscrição** a anotação de cavalo para participação em determinado páreo.
- **44 Jóquei** o profissional autônomo habilitado para conduzir cavalo em treinamento ou em páreos.
- **45 jóquei-aprendiz** o profissional autônomo, aluno ou não da Escola de Preparação de Jóqueis, autorizado a montar cavalos em treinamento ou em determinados páreos.
- **46 Matrícula** a habilitação para exercício de determinada atividade turfística, na respectiva entidade.
- **47 Montaria** a indicação de jóqueis ou aprendizes para conduzir determinado cavalo.
- 48 Negligência forma desatenta ou descuidada de direção de um jóquei a um cavalo.
- **49 Multa** a pena pecuniária aplicada por infração às disposições deste Código.
- **50** "*Paddock*" o recinto do hipódromo destinado à permanência dos cavalos antes do seu ingresso na pista de corrida.
- **51 Páreo** a reunião dos cavalos inscritos para participarem de uma prova.
- **52 Páreos a reclamar** prova em que os animais inscritos poderão ser adquiridos antes ou depois de sua realização, conforme regulamento próprio.
- **53 Partidor** (*Stanting -gate*) o equipamento usado para dar a partida do páreo.

- **54 Pesagem** a verificação do peso do jóquei e seu equipamento antes da realização do páreo.
- 55 Peso a carga fixada para cada cavalo disputar o páreo
- **56 Prêmio** a importância distribuída aos proprietários, os criadores e profissionais em função da colocação do cavalo no páreo.
- **57 Profissionais do Turfe** coletividade que abrange os treinadores, segundosgerentes, jóqueis, jóqueis-aprendizes, cavalariços e redeadores.
- 58 Programa de Corridas o conjunto de páreos que formam uma reunião turfística.
- **59 Projeto de inscrição** a tabela de distância, prêmios e pistas programadas para as turmas de cavalos, válida para determinado período.
- **60 Proprietário** a pessoa física ou jurídica que é o titular do direito de propriedade sobre os cavalos.
- **61 Provas Preparatórias** são aquelas destinadas a prepara cavalos que devam disputar provas de programação Clássica nacional ou estrangeira.
- **62 Provas Seletivas** são aquelas destinadas a selecionar os cavalos que participarão de provas de programação Clássica nacional ou estrangeira.
- **63 Recinto de pesagem** o local destinado à pesagem e repesagem.
- **64 Recurso** direito assegurado que, sob a responsabilidade de um treinador, o auxilie na preparação dos animais nos trabalhos de pista.
- **65 Redeador** o profissional que, sob a responsabilidade de um treinador, o auxilie na preparação dos animais nos trabalhos de pista.
- **66 Regime de montaria** a modalidade de condução do cavalo.
- **67 Repesagem** a verificação do peso do jóquei e seu equipamento, após a realização do páreo.
- **68 Resultado definitivo** a classificação dos cavalos para todos os fins, após o cumprimento das disposições do Código Nacional de Corridas.
- **69 Resultado do páreo** a colocação dos cavalos apregoados, para fins de pagamento das apostas e/ou prêmios, após a confirmação pela Comissão de Corridas.
- **70 Retirada** o cancelamento da participação do cavalo do páreo.
- **71 Segundo-gerente** o preposto do treinador que o auxilia e o substitui em suas ausências.
- 72 Sobrecarga o peso acrescido à carga do cavalo para equilíbrio do páreo.
- 73 Servente de cocheira o profissional que presta serviço de limpeza nas cocheiras.
- **74** *Stud* o termo pseudomínico do proprietário ou de co-proprietário de cavalos de corridas.

- 75 Suspensão a pena de proibição temporária do exercício de determinado direito.
- **76 Taxa** os valores devidos pela prática de determinados atos ou atividades.
- **77 Treinador** o profissional autônomo habilitado a tratar e preparar os cavalos sob sua responsabilidade.
- **78 Índice de Referência** índice estabelecido por Entidade, para efeito de aplicação de multas.
- **79 Vila Hípica** o conjunto de instalações destinadas ao alojamento e tratamento de cavalos, dentro ou fora do hipódromo.
- 80 "Top Weight" o maior peso fixado para o cavalo competir no páreo.

## Anexo IV – Modalidades de apostas

#### Vencedor ou Ponta:

É a modalidade de aposta mais simples. O apostador escolhe um cavalo e só ganha se ele chegar em primeiro lugar no páreo, e o valor apostado é escolhido pelo turfista. Uma variação nas denominações desta modalidade são comuns como: apostar "na cabeça<sup>218</sup>", "no ganhador", "no primeiro". O limite máximo para uma aposta nesta modalidade é de R\$: 5000,00<sup>219</sup>.

#### Placê:

Teoricamente, é a aposta que oferece maior possibilidade de acerto. O apostador escolhe um cavalo e ganha se ele chegar em primeiro ou em segundo lugar no páreo. Com essa modalidade, o jogador pode ganhar, mesmo que o seu cavalo não seja o vencedor da prova, galgando uma vitória com um segundo lugar.

<sup>&</sup>lt;sup>218</sup> O termo: "na cabeça" é uma alusão ao termo utilizado no jogo do bicho que designa uma aposta no primeiro resultado dos sorteios (Ver: Labronici, 2012).

<sup>&</sup>lt;sup>219</sup> Os limites para cada modalidade se restringem a mesma aposta. Isso quer dizer que um apostador pode realizar outras apostas distintas nas mesmas modalidades excedendo o limite instaurado.

#### Quadro I:

Placê	
Nº do páreo	1° ou 2° lugar
2°	6

Por oferecer um risco substancialmente menor, este tipo de jogo é em geral tido como um jogo dentro de uma suposta zona de conforto do apostador. Um jogo de placê é estabelecido em momentos no qual jogadores designam ter poucas certezas de um páreo. Páreos com cavalos desconhecidos, de grupos baixos, páreos de *claiming*, sem barbadas, ou quando não se tem outra informação confiável dos disputantes. O limite máximo para pules de placê é de R\$:1000,00.

## Dupla:

O jogo de dupla consiste em acertar a ordem de chegada dos dois primeiros cavalos, independente da ordem de chegada. Essa modalidade pode ser apostada de 3 formas e seus valores são escolhidos pelo jogador e contêm um limite máximo de apostas de R\$: 750,00.

#### 1 – Dupla Simples:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos dois primeiros cavalos em um páreo.

#### Quadro II:

Dupla Simples:		
Nº do páreo	1º lugar	2° lugar
4°	3	2

## 2 – Dupla Parcial:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos dois primeiros cavalos. Nesta modalidade é possível escolher mais de 1 cavalo para cada colocação, aumentando as chances de ganhar adicionando um número de combinações extra.

#### Quadro III:

Dupla Parcial:					
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	Combinações		
7°	3 ou 5	2	2		

No caso acima o turfista ganhará se a ordem de chegada dos cavalos for 3 e 2 ou 5 e 2. Caso a ordem de chegada seja invertida, 2 e 3 ou 2 e 5, o turfista também ganha.

### 3 – Dupla Combinada:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos dois primeiros cavalos. O turfista pode escolher 2 ou mais cavalos e ganhará se os cavalos escolhidos chegarem nas 2 primeiras colocações independente da ordem de chegada.

#### Quadro IV:

Dupla Combinada:			
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	Combinações
1°	2 ou 4 ou 6	2 ou 4 ou 6	6

No caso acima o turfista ganhará se os cavalos 2, 4 ou 5 chegarem nas 2 primeiras colocações e não importando a ordem de chegada.

#### Exata:

Consiste em acertar a ordem exata de chegada dos dois primeiros cavalos de um páreo. Essa modalidade contêm um limite máximo de R\$:750,00 e pode ser apostada de 3 formas:

#### 1 – Exata Simples:

Consiste em acertar a ordem exata de chegada dos dois primeiros cavalos.

#### Quadro V:

Exata Simples:			
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	
8	3	2	

#### 2 - Exata Parcial:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos dois primeiros cavalos. Nesta modalidade é possível escolher mais de 1 cavalo para cada colocação.

#### Quadro VI:

Exata Parcial:			
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	Combinações
7°	7 ou 4	3	2

#### 3 – Exata Combinada:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos dois primeiros cavalos. O turfista pode escolher 2 ou mais cavalos e ganhará se os cavalos escolhidos chegarem nas 2 primeiras colocações independente da ordem de chegada.

#### Quadro VII:

Exata Combinada:		
Nº do páreo	1° e 2° lugar	Combinações
5°	3 ou 6 ou 7	4

O valor de cada combinação é escolhido pelo turfista. O número de combinações é calculado automaticamente pelo sistema.

#### Trifeta:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos três primeiros cavalos. Essa modalidade não está disponível em todos os páreos e pode ser apostada de 3 formas distintas e os valores pagos são escolhidos pelo jogador com um limite máximo de apostas de R\$:1000,00 por pule:

### 1 – Trifeta Simples:

Consiste em acertar a ordem exata de chegada dos três primeiros cavalos.

#### Quadro VIII:

Trifeta Simples:			
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	3º lugar
6°	3	4	2

#### 2 - Trifeta Parcial:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos três primeiros cavalos. Nesta modalidade é possível escolher mais de 1 cavalo para cada colocação, aumentando as chances de ganhar.

#### Quadro IX:

Trifeta parcial:				
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	3º lugar	Combinações
8°	3 ou 6	6 ou 2	4	4

#### 3 – Trifeta Combinada:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos três primeiros cavalos. O turfista pode escolher 3 ou mais cavalos e ganhará se os cavalos escolhidos chegarem nas 3 primeiras colocações independente da ordem de chegada.

#### Quadro X:

Trifeta Combinada:		
Nº do Páreo	1°, 2° e 3° lugares	Combinações
3°	2 ou 4 ou 5 ou 8	24

O número de combinações é calculado automaticamente pelo sistema e neste caso é 24.

## Quadrifeta:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos 4 primeiros cavalos. Esta modalidade em geral não está disponível para todos os páreos e cet~em um limite de R\$:1000,00 por pule.

### 1 – Quadrifeta Simples:

Consiste em acertar a ordem exata de chegada dos quatro primeiros cavalos.

## Quadro XI:

Quadrifeta Simples:				
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	3° lugar	4º lugar
5°	3	2	4	6

### 2 – Quadrifeta Parcial:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos quatro primeiros cavalos. Nesta modalidade é possível escolher mais de 1 cavalo para cada colocação, aumentando as chances de ganhar.

#### Quadro XII:

Quadrifeta Parcial:					
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	3° lugar	4º lugar	Combinações
7°	3 ou 5	6 ou 2	4	6	4

#### 3 – Quadrifeta Combinada:

Consiste em acertar a ordem de chegada dos quatro primeiros cavalos. O turfista pode escolher 4 ou mais cavalos e ganhará se os cavalos escolhidos chegarem nas 4 primeiras colocações independente da ordem de chegada e o valor de cada combinação é escolhido pelo turfista.

#### Quadro XIII:

Quadrifeta Combinada:		
Nº do páreo	1°,2°,3° e 4°	Combinações
5°	2 ou 4 ou 5 ou 8 ou 9	120

#### Acumuladas:

São apostas, de em dois ou mais cavalos, nas modalidades de Vencedor, Placê, Duplas ou Exatas, de páreos distintos. As acumuladas combinadas, poderão indicar por páreo, um ou mais cavalos nas modalidades de vencedor ou placê, ou indicar uma ou mais duplas ou exatas por páreo, sendo que caso a primeira indicação seja vencedora, o valor inicial apostado multiplicado pelo rateio do páreo será aplicado nas indicações do páreo seguinte

e assim sucessivamente. Esta modalidade possui um limite máximo de R\$:1500,00 para apostas acumuladas de vencedor e placê, e um limite de R\$:1000,00 para acumuladas de dupla.

### *Betting 5:*

Consiste em acertar as duplas dos cinco últimos páreos da reunião. A aposta mínima permitida é de oito combinações. Mas, o jogador pode marcar quantos cavalos quiser em cada páreo, aumentando o número de combinações e as suas chances e consequentemente aumentando o preço da aposta. Com um acerto nos 5 páreos, além do movimento líquido apostado no dia, o jogador recebe uma bonificação do Jockey Club<sup>220</sup>. Quando não há acerto nas exatas dos cinco páreos, a premiação do dia obedece ao mesmo critério das *Superpules*<sup>221</sup> (maior número de pontos, com a soma de rateios mais alta).

#### Quadro XIV:

Betting 5:			
Páreos	1º lugar	2º lugar	Combinações
6°	3	4	1
7°	3 ou 4	5	2
8°	1	3	1
9°	1 ou 2	3	2
10°	3 ou 4	5	2

Cada combinação possui o valor fixo de R\$ 0,50. Devido a obrigatoriedade de se ter um mínimo de 8 combinações, o mínimo pago por um jogo de Betting 5 é R\$: 4,00. Esta modalidade possui um limite máximo de R\$6000,00 para aposta.

Pick 3:

É uma acumulada de Vencedor de 3 páreos, com a indicação obrigatória de animais para o 1° e 2° páreos da reunião, sendo a 3° indicação livre, a escolha do turfista. Na Pick 3,

<sup>&</sup>lt;sup>220</sup> Ver Tabela: Bonificação das acumuladas em anexo.

<sup>&</sup>lt;sup>221</sup> As denominadas *superpules* são as apostas que além de acertarem o maior número de combinações acertam os cavalos com os maiores somatórios de rateios em jogos de acumulados.

além dos rateios multiplicados o turfista que acertar as 3 indicações recebe uma bonificação especial de 100 %<sup>222</sup>. O limite máximo de apostas para esta modalidade é de R\$:2000,00.

#### Quadro XV:

Pick 3:			
Páreo	1º lugar	Combinações	
1°	5 ou 6	2	
2°	2	1	
7°	4	1	

Com um total de 2 combinações exemplificado, o valor da aposta não é fixo, ou seja, o jogador pode apostar quanto quiser, obedecendo o valor mínimo de 1,00.

#### Pick 7:

Consiste na indicação previa dos animais vencedores dos últimos 7 páreos da reunião, sendo ganhadoras as apostas que atingirem o maior número de acertos. No mesmo bilhete do Pick 7 poderão ser feitas mais de uma indicação em cada páreo, em forma de combinações, com o mínimo de 4 combinações em cada bilhete<sup>223</sup>. Esta modalidade possui um limite máximo de R\$:6000,00 de aposta.

#### Quadro XVI:

Pick 7:									
Páreo	1º lugar	Combinações							
4°	5 ou 6	2							
5°	2	1							
6°	4	1							

<sup>&</sup>lt;sup>222</sup> Se algum dos animais que fazem parte de uma Pick 3 for declarado forfait ou retirado, por qualquer motivo, o percentual da bonificação, para todas as combinações que contiverem este animal, será calculado somente sobre os páreos em que realmente houver acerto, ou seja, se o turfista acertar apenas dois páreos e o terceiro tiver o animal retirado, este terá direito à bonificação relativa a dois páreos e não à bonificação especial da Pick 3. No caso de acertar apenas um páreo, com as duas outras indicações não participantes, o turfista não terá direito a bonificação.

<sup>&</sup>lt;sup>223</sup> Havendo apostas em forma de combinação e caso haja, no mesmo páreo, mais de um animal vencedor, cada combinação resultante marcará apenas um ponto. Quando nenhuma aposta tiver atingido 7 acertos, serão consideradas ganhadoras do pick 7, as combinações que obtiverem o maior número de acertos e, ainda, a maior soma de rateios dentre os vencedores, sendo o valor a ratear distribuído proporcionalmente ao número de combinações ganhadoras.

7°	6 ou 8	2
8°	2	1
9°	4 ou 5 ou 6	3
10°	4	1

## Super Betting:

Consiste em acertar as exatas vencedoras dos três últimos páreos da reunião. A aposta mínima permitida é de duas combinações. Mas, você pode marcar quantos cavalos quiser em cada páreo, aumentando o número de combinações e as chances. Quem acerta os três páreos, além do movimento líquido apostado no dia, recebe uma bonificação do Jockey Club (o valor é variável; geralmente disponível no próprio programa). O limite máximo para apostas nesta modalidade é de R\$:6000,00.

#### Quadro XVII:

Super Betting:			
Nº do páreo	1º lugar	2º lugar	Combinações
8°	1 ou 3	5	2
9°	3	4	1
10°	3	7	1

Cálculo do número de combinações: Multiplica-se o número de combinações de cada páreo. Número de combinações do páreo 8 (2 combinações) X Número de combinações do páreo 9 (1 combinação) X Número de combinações do páreo 10 (1 combinação) = 2, ou seja, 2 combinações = R\$ 4,00. O valor de cada combinação custa R\$ 2,00.

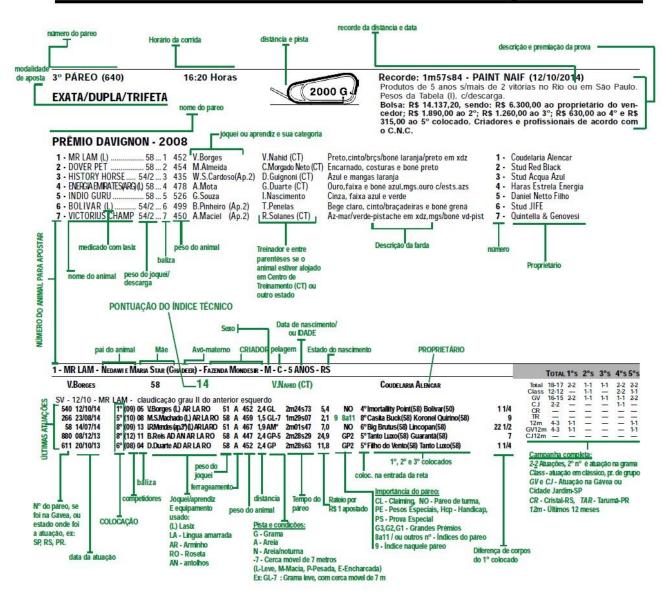
GÁVEA/SEXTA-FEIRA



## **JOCKEY CLUB BRASILEIRO**

## **TEMPORADA 2015/2016**

## 243° CORRIDA - SEXTA-FEIRA - 11 DE MARÇO DE 2016



## Anexo VI – Bolão de Ivan

Jogad	do: 2.715,00	50	6°	Pán 7º	80	90	100					Puk	es		
Comis	ear 2.063,40 ssão: 651,60	-	-	-	-	-	100		1º lugar	50	60	70	80	STREET, SQUARE, SQUARE,	100
Acum	rulado: 1.518,00	-	-	-	-	-	-		2º lugar	-	-	-	THE REAL PROPERTY.	-	-
Total:	3.581,40		-	-	-	-	-	201	ugar (eventual)	-	-	-	-	-	-
No	Nome	50	60	70											
1	MULAMBADA	7	2	6	Bo	90	10°	No	Nome	5° ,	60	70	B°	90	10°
2	MUNDANA DOS LE	X	6	8	3	8	11	-	MUNIZ	3	2	6	6	4	7
	PEDRINHO	7	4	6	8	4	11	-	MUNIZ MUNIZ	7	3	8	7	9	11
	MALANDRO DA SILVA	1	4	6	6	4	4	_	OVERDOSE	1	8	6	6	9	
	DA SILVA	8	1	2	6	4	7	The second second	OVERDOSE	7	4	6	7	4	
	PATOLÉ	7	8	6	2	9	4	61	SOCIO	7	4	2	6	4	
	PATOLÉ	7	2	6	3	9	11	No.	F.L.M.	1	4	6	8	2	1
	TATY	7	5	5	3	9	11		JORGE NEVES	A	2	6	7	5	
10	TATY	7	8	6	6	3	7	THE REAL PROPERTY.	J.R. CRUZEIRO	1	5	2	6	4	
	O DRAGÃO	7	6	5	3	4	7		AMOR	1	8	5	6	3	
	COBRA CRIADA	7	4	6	3	4	3		OTÁRIO MÁXIMO	7	4	1	6	4	-
COLUMN TWO IS NOT	COBRA CRIADA	7	8	6	3	4	8	68	OTÁRIO MÁXIMO	7	3	6	6	2	
	URUBUZADA BR-60	7	5	5	6	5	11		SC-59	7	2	2	6	5	1
	VICTORIA	7	7	8	7	4	4	-	OBRIGADO	7	5	2	8	5	
	DIAS	7	4	8	6	8	7		AUGUSTO AUGUSTO	7	2	6	6	2	1
-	RONCLA	7	8	5	6	3	7	-	AUGUSTO	7	2	6	6	4	
19	RONCLA	7	7	2	7	1	4		AUGUSTO	7	2	6	6	4	1
	HIMALAIA	1	8	2	6	2	7	75	TIÃO	7	1	2	6	4	
	DOIDO	7	4	6	6	4	3		TIÃO	7	2	2	6	5	
	GARCIA	3	8	2	6	9	10	-	TIÃO	7	4	2	6	5	
	8 FERNANDO 1 8753 4185	3X 7	2	6	6	4	7 8		TIÃO TIÃO	7	5	2	6	4	
_	LIONEL	7	8	2	6	2	7		TIÃO	7	1	8	6	5	
	LIONEL	7	1	6	6	3	8	-	TIÃO	7	2	8	6	4	
	LIONEL	7	2	5	6	4	4	82	TIÃO	7	4	8	6	5	
	LIONEL	7	3	8	7	6	2		TIÃO	7	5	8	6	4	
	LIONEL	7	5	1	3	8	3	-	TIÃO	7	8	8	6	5	
	LIONEL SUPER OTÁRIO	7	7	3	5	5 2	10		ABMS ABMS	1	4		6	5	
	SUPER OTÁRIO	7	3	6	3	4	4		ABMS	1	2			4	
	GALO	7	4	8	6	4	4		CARECONE	1	2	8		4	
-	GIL	1	5	6	6	2	2	-	CARECONE	7	6		_	5	-
	GIL	1	5	8	6	2	2		CARECONE	7	2	_		4	
	GIL	1	5	6	6	2	4		CARECONE	1	4			5	-
	GIL	1	5	8	6	4	4		CINCO	7	5	-		5	
	FLAMENGO	1	4	8	3	5	4	_	CINCO	7				9	
	FLAMENGO FLAMENGO	1	4	8	3	4	8	95	MIGUEL LEÃO	7			6		
	FLAMENGO	1	4	8	3	5	8	96	D.F.F.	1	2	2	6	3	
	FLAMENGO	1	4	8	7	4	4		D.F.F.	1 1		_			_
43	FLAMENGO	1	4	8	7	4	8		DINHO	7			6	2	
	FLAMENGO	1	4	8	7	5			BIBI	7			6		
	FLAMENGO	1	1	8	3	4	4		MARAVILHA MARAVILHA	7			5 3		_
	FLAMENGO	1	1	8	3	5	8		DE FARO	7			6		_
	FLAMENGO	1	1	8	7	4			DE FARO	7			6 6	-	
48	FLAMENGO	7	1	8	3	4	-		BOTE DEL DIABLE			2 :	2 3		
	FLAMENGO	7	4	8	3	4			BOTE DEL DIABLE	d 1			2 3		==
	FLAMENGO	7	4	8	3	5	_		ALI BABÁ	1			6 3		==
	FLAMENGO FLAMENGO	7	4	8	7	4	4		ALI BABÁ	1			6 3		_
52	FLAMENGO	7	1	8	3	4			MINGAU NA SEG				2 3		
	DINIZ	7	4	6	3	2		109	MAMADAÇO	1		-		-	2
55	DINIZ	7	4	6	6	4	111	1110	AQUI ÓI			8	6 3	21 .	- 1
90]	* Vencedor com 6	pontos													