

### III JUEGOS TRADICIONALES INDÍGENAS DE PARÁ

Por iniciativa de dos hermanos: Carlos y Marcos Terena, pertenecientes a la etnia del mismo nombre, y con el apoyo del que era Ministro Extraordinario de Deportes, Edson Arantes do Nascimento, Pelé, en el año 1996 tuvieron lugar los primeros “Jogos dos Povos Indígenas”, realizados en Goiania. Los Juegos son un evento de gran envergadura que requieren una preparación de muchos meses y un esfuerzo por parte de la población indígena que tiene que recorrer unas distancias enormes (debido a las dimensiones del país), en autobús, barco o avión.



No ano de 1996 por iniciativa dos irmãos Carlos e Marcos Terena, ambos da etnia Terena, e com o apoio do ex ministro extraordinário dos esportes Edson Arantes do Nascimento Pelé, os primeiros jogos dos povos indígenas, eram realizados em Goiânia. Os jogos são eventos de grande porte, com uma estrutura de preparação de muitos meses. Contam com a participação e o esforço da população indígena que percorrem grandes distâncias territoriais (devido as dimensões do país) em carro, barco ou avião.

# ETNIAS PARTICIPANTES



## ARCO Y FLECHA / ARCO E FLECHA

Cada etnia concurre con dos participantes como máximo, que pueden ser hombres o mujeres. Se dispara en dirección a un blanco situado a 30 metros, generalmente con el diseño de un animal. Cada parte del mismo tiene una puntuación que oscila entre 1 y 40 puntos, conseguida ésta última al dar al ojo. Cada participante realiza tres disparos, obteniendo la puntuación con la suma de los mismos. La prueba está dividida en dos etapas, la primera eliminatoria en la que clasifican los doce atletas que disputan la final.



Cada etnia participa com dois concorrentes que podem ser homens ou mulheres. Atiram a flecha em direção a um quadro situado a 30 metros, geralmente com desenho de um animal. Cada parte do mesmo tem uma pontuação que oscila entre 1 e 40 pontos, a pontuação máxima está localizada nos olhos do animal. Cada participante realiza três lançamentos obtendo a pontuação com a soma de todas as tentativas. A prova está dividida em duas etapas, a primeira eliminatória buscando a classificação dos doze atletas que disputarão a final.

## SOGATIRA / CABO DE GUERRA

**Se realiza en categoría femenina y masculina, cada equipo se compone de un máximo de diez participantes y de dos reservas. También puede participar un técnico de cada equipo. Los participantes se colocan en fila (uno detrás del otro), quedando los equipos enfrentados. Los atletas deben tirar de una cuerda, cada uno en un sentido hasta intentar que el equipo contrario traspase el área marcada. La cuerda tiene una marca central, que cuando traspasa la señal de alguno de los equipos hace que pierda.**



**Realiza-se nas categorias feminina e masculina. Cada equipe é composta de no máximo dez participantes e mais dois reservas. Também tem a presença obrigatória do técnico em cada equipe. Os participantes se colocam em uma fila (um atrás do outro) e cada equipe deve se enfrentar. Os atletas devem segurar uma corda e cada equipe deve tentar trazer a equipe contrária fazendo com que ultrapasse a área demarcada. A corda tem uma marca central, que quando ultrapassa a marca sinaliza a equipe perdedora.**

## CARRERA DE CANOAS / CANOAGEM

**Es una carrera de canoas realizada en ríos, lagos o en el mar. Se disputa por parejas y la distancia a recorrer es determinada por las reglas, el final de la prueba es marcado por la organización y la pareja ganadora es la que traspase en primer lugar con la punta de proa de la canoa la línea de demarcación. Las canoas son comunes para todos los participantes, teniendo éstos que aportar los remos. En cada carrera se produce un sorteo de canoas. Queda clasificada la pareja ganadora de cada serie hasta conformar la final, que estará limitada al número de canoas existentes aportadas por la organización.**



**É uma corrida de canoas disputada em rios, lagos ou em mar. A disputa é feita por duplas e a distância é determinada pelas regras. O final da prova é marcado pela organização e a dupla ganhadora é aquela que ultrapassa em primeiro lugar com a ponta da proa da canoa a linha demarcada. As canoas são comuns para todos os participantes, assim como os remos. Em cada prova se produz um sorteio das canoas. A dupla ganhadora em cada série está qualificada para disputar a final que estará limitada ao número de canoas apontadas pela organização.**

# **CARRERA DE 100 m / CORRIDA DE 100 m. CARRERA DE FONDO (5 Km)/CORRIDA DE FUNDO (5 Km)**

**Velocidad.** Pueden participar dos atletas de cada etnia en categoría femenina y dos en masculina. Se realizan series cuyo número varía dependiendo del número de atletas inscritos. Los primeros de cada serie configuran la final. La zona de carrera se configura dentro del estadio.

**Fondo:** Prueba de resistencia disputada por la mayoría de las etnias. No hay límite de inscripción respecto al número de participantes, pudiendo correr hombres y mujeres. Se realizan dos carreras, una femenina y otra masculina. El recorrido es marcado por la organización dependiendo de la ciudad que sea sede. Se permite el reconocimiento de la zona de carrera previamente a la realización de la misma.



**Gaviao Kyikateje**  
**Del Estado de Para**



**Velocidade.** Podendo participar dois atletas de cada etnia nas categorias feminina e masculina. Realizam-se series conforme o número de atletas inscritos. Os primeiros de cada series vão para a final da prova. A área da corrida é realizada dentro do estádio.

**Fundo.** Prova de resistência disputada pela maioria das etnias. Não existe limite de inscrição, é respeitado o número de participantes por etnia, podendo participar homens e mulheres. São realizadas duas provas uma feminina e outra masculina. O trajeto é marcado pela organização dependendo da cidade que organiza. É permitido o reconhecimento da área da competição.

# CARRERA DE TORA / CORRIDA DE TORA

Consiste en una carrera portando parte de un tronco de árbol, llamado “tora”, cuyo peso varía entre 70 y 100 kilogramos en categoría masculina y 50 a 70 kg. en femenina. El tronco es transportado en el hombro de uno de los componentes del equipo que puede realizar el relevo a algún compañero en el momento que estime oportuno. Cada equipo está compuesto por un máximo de 15 atletas. Se corre en círculo, y se termina en el centro del estadio, marcando la llegada el toque de la tora con el suelo.

Etnia – Xerente del Estdo de Tocantins



A prova consiste em uma corrida segurando um tronco de árvore chamado tora cujo peso caria entre 70 e 100 kilogramas na categoria masculina e 50 a 70 kg nas provas femininas. O tronco é transportado no ombro de um dos componentes da equipe que pode fazer a troca a qualquer momento. Cada equipe é composta de no máximo 15 atletas. A corrida é realizada em círculo e termina no centro do estádio, marcando a chegada com o toque da tora no chão.

# FÚTBOL DE CABEZA/ XIKUNAHITY

Es un juego, parecido al fútbol, pero en lugar de chutar, los equipos deben cabecear la bola. El deporte es exclusivamente masculino, practicado, tradicionalmente, por los pueblos Paresi, Salumã, Irántxe, Mamaidê e Enawenê-Nawê, todos de Mato Grosso. Es disputado por dos equipos, con ocho atletas, como mínimo. El partido se realiza en un campo de tierra batida, para que la bola gane impulso. El tamaño del campo es semejante al de un campo de fútbol; y cuenta solamente con una línea demarcatoria en el centro, que delimita el espacio de cada equipo.

Etnia – Paresi del Estado de Mato Grosso



É um jogo parecido ao futebol, mas em lugar de chutar, as equipes devem cabecear a bola. O esporte é exclusivamente masculino praticado tradicionalmente pelos povos Paresi, Salumã, Irántxe, Mamaidê e Enawenê-Nawê, todos de Mato Grosso. É disputado por duas equipes com oito atletas, como mínimo. A partida se realiza em um campo de terra batida para que a bola ganhe impulso. O tamanho do campo é semelhante a um campo de futebol e conta somente com uma linha demarcatória no centro que delimita o espaço de cada equipe.

## FÚTBOL / FUTEBOL

**El fútbol ya forma parte del contexto cultural de varios grupos indígenas, siendo unánime la participación de todas las etnias y de atletas de ambos sexos. La modalidad es disputada de acuerdo con las reglas de la instrucción General de los Juegos, obedeciendo el patrón de la Confederación Brasileña de Fútbol, con la excepción del tiempo de juego, que es de 30 minutos dividido en dos tiempos de 15 minutos cada uno, con un intervalo de cinco minutos. Cada equipo indígena puede inscribir un máximo de 15 atletas.**



**O futebol faz parte do contexto cultural de vários grupos indígenas sendo unânime a participação de todas as etnias e de atletas de ambos os性os. A modalidade é disputada de acordo com as regras de instrução geral dos jogos, obedecendo as regras da Confederação Brasileira de Futebol, com exceção do tempo de jogo que é de 30 minutos divididos em dois tempos de 15 minutos cada um, com um intervalo de cinco minutos. Cada equipe indígena pode inscrever no máximo de 15 atletas.**

# ARREMESO DE LANÇA / LANZAMIENTO DE JABALINA

Es una actividad deportiva masculina en la cual el atleta debe tirar la lanza, intentando conseguir la máxima distancia posible. Las lanzas se realizan de forma tradicional, usando todos los participantes las mismas. Cada uno cuenta con tres lanzamientos realizados de forma consecutiva, computando el mejor de ellos. No es necesario que sean clavadas, midiendo en ese caso el primer lugar donde tomó contacto con el suelo. Existe un área donde el atleta puede realizar una carrera previa al lanzamiento, siendo éste nulo si sale fuera de la zona válida de caída.



É uma atividade esportiva masculina, na qual o atleta tem que atirar a lança tentando conseguir a maior distância possível. As lanças são feitas de forma tradicionais e utilizadas pelos próprios participantes. Cada um dos participantes tem três lançamentos realizados de forma consecutiva, e conta a melhor marca de todos os lançamentos. Durante o lançamento da lança é necessário que o mesmo toque no solo, mas não é preciso furar o solo. Na arena tem uma área onde o atleta pode realizar uma corrida previa para fazer o lançamento. A regra deixa claro que se o lançamento sai fora da zona demarcada não tem validade.

# LUCHAS CORPORALES / LUTAS CORPORAIS

Algunas etnias luchan de pie, otras arrodilladas en el suelo (Huka Huka). El Huka-Huka, es una lucha tradicional de los pueblos indígenas de Xingu y de los indios Bakairi, comienza cuando el organizador de la lucha, un jefe, va hasta el centro de la arena y llama a los adversarios por su nombre. Los luchadores se arrodillan girando en dirección anti-horaria frente al oponente, hasta que se agarran, tratando de levantar al adversario y tirarlo al suelo.

Etnia - Yawalapiti del Parque Nacional de Xingu

Etnia – Xerente – Tocantins      Xerente - Tocantins



Algumas etnias lutam de pé outros ajoelhados em contato com o solo (Huka Huka). O Huka Huka é uma luta tradicional dos povos indígenas do Xingu e dos índios Bakairi. A disputa começa quando o organizador da luta, um chefe via ate o centro da arena da disputa e chama os adversários por seu nome. Os lutadores se olham girando em direção anti-horário frente a frente com o oponente até se agarrar tratando de levantar o adversário e tira-lo do solo.

# NATAÇÃO (TRAVESSIA) / NATACIÓN (TRAVESÍA)

**Realizada en aguas abiertas (ríos, lagos y mar), la prueba puede ser de media distancia o de resistencia (las distancias varían de 400 a 700 metros. Tiene participación de hombres y mujeres. La prueba se realiza con estilo libre. Cada etnia puede inscribir dos equipos, femenino y masculino, con dos atletas cada uno. El responsable de cada delegación deberá acreditar el cada atleta participantes está debidamente preparado físicamente para realizar la prueba. Los participantes podrán reconocer previamente el recorrido.**



**Realizada em águas abertas (rios, lagos e mar), a prova pode ser de media ou de resistência (as distâncias variam de 400 a 700 metros) . Contam com a participação de homens e mulheres. A prova se realiza no estilo livre. Cada etnia pode inscrever duas equipes femininas e masculinas, com dois atletas cada um. O responsável de cada delegação deverá atestar que o atleta esta devidamente preparado fisicamente para realizar a prova. Os participantes poderão reconhecer previamente o trajeto.**

# CERBATANA / ZARABATANA

Es una demostración individual realizada por las etnias Matis e Kokama. Los atletas se posicionan, a 20 o 30 metros del blanco adaptado, una sandía colgada en un trípode. La prueba consiste en alcanzar la sandía el mayor número de veces posible. La cerbatana es un arma artesanal, semejante a un tubo largo, de aproximadamente 2,5 metros de largo. Se hace de madera y tiene un agujero donde se coloca un pequeño dardo de aproximadamente 15 cm. Por ser silenciosa y precisa, la cerbatana es muy utilizada por los indios amazónicos para cazar.

Etnia – Matis del Amazonas



É uma demonstração individual realizada pelas etnias Matis e Kokama. Os participantes se posicionam a 20 ou 30 metros do alvo adaptado (tripé) uma melancia suspensa. A prova consiste em colocar o maior número de dardos (vezes). A zarabatana é uma arma artesanal semelhante a um tubo largo de aproximadamente 2,5 metros de altura. É feito de madeira e tem uma bolsa onde se coloca os dardos de aproximadamente 15 cm. Por ser silenciosa e precisa, a zarabatana é muito utilizada pelos índios amazônicos para caçar.

# ROKRA

Rõnkrã es un juego colectivo tradicional practicado por el Pueblo Kayapó (Pará). Dos equipos de 10 o más atletas se posicionan en lados diferentes de un campo de un tamaño semejante al de fútbol. Con una especie de borduna: bastón, los atletas deben devolver al campo del adversario una pequeña bola, hecha de coco. Cuando la bola traspasa la línea de fondo del otro equipo, se marca un punto.

Etnia – Kayapó del Estado de Pará



Rõkrã é um jogo coletivo tradicional praticado pelo povo Kayapó (Pará). Duas equipes de 10 ou mais atletas se posicionam em lados diferentes de um campo de tamanho semelhante ao de futebol. Com um bastão os atletas devem tocar uma pequena bola feita de coco e quando a bola ultrapassa a linha de fundo da outra equipe marca-se um ponto.