

## Pìndul-Pàndul (lippa)

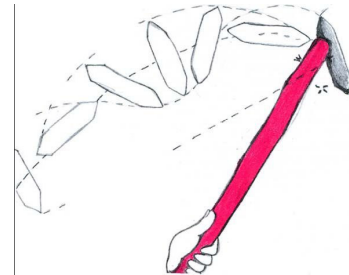


Se si dovesse scegliere un gioco per rappresentare il Friuli del passato, questo non potrebbe che essere il *pìndul pàndul* (lippa). Con nomi diversi, era diffuso non soltanto in tutto il Friuli, ma in tutta l'Italia ed in molti Paesi europei: Inghilterra, Spagna, Olanda, Grecia. Al *Petrie Museum* di Londra si conserva alcuni reperti egizi, risalenti a 3.700 anni fa, che rappresentano questo gioco.

Il gioco della *lippa* ha un suo fascino particolare poiché mette insieme competizione, espansione, abilità, cameratismo; come tutti i giochi di strada che sono estremamente semplici da realizzare, questo aveva anche una certa dose di pericolosità.

### Attrezzi e attrezzature:

- 1) il *pìndul* o *mìngul*, *pìrul*, *lip*, *lipa*, *cìrli*, *pimpinella*, *strèsul*, *cìdul*, ecc., a seconda dei luoghi ove questo gioco veniva praticato; un pezzo di legno, tratto da un tronchetto, del diametro di 2-3 cm. e dai 7-8 cm. di lunghezza, appuntito alle due estremità come un fuso.
- 2) la mazza (*le mazze* o *le mace*) per il lancio e le battute: un bastone di circa 40 cm. di lunghezza, ma molto spesso veniva ridotta ai minimi termini, tanto che, frequentemente, erano le dita della mano (*i dês*) a colpire il *mìngul* e non la mazza, con conseguenti sbucciature (*scussàdis*) dolorosissime alle nocche (*a lis àinis*).
- 3) Il punto di lancio, la "base", costituita da un cerchio (*cèrcli*) del diametro della lunghezza della mazza, tracciato in terra con un chiodo (*clàut*) o con un pezzo di rametto secco (*un stèc*) a capo di un lungo spiazzo. Anche il rapporto mazza-cerchio faceva propendere per un bastone assai corto al fine di rendere meno vulnerabile la "base" quando, come si vedrà, l'avversario tentava di far cadere il *mìngul* nella sua area e così eliminare il lanciatore, area che corrispondeva alla superficie coperta dal cerchio stesso e ad una corona tutt'ingiro di una larghezza che veniva stabilita nei preliminari.



All'inizio del gioco il *pìndul* veniva posto a terra dentro il cerchio e fatto balzare in aria colpendolo su una delle estremità appuntite; poi, non appena in volo, veniva colpito di nuovo con la *mazza*. Il primo lanciatore, con un piede dentro il cerchio di base, pronunciava la parola "PINDUL" e lanciava il *pìndul*. Gli avversari, già appostati nei punti strategici, rispondevano: "PANDUL". Gli avversari dovevano afferrare il *pìndul* al volo, o con il berretto tenuto come un canestro o con la giacca con le maniche rovesciate, come un paravento.

Come tanti giochi del passato, anche per *la lippa* le regole si basavano su di un canovaccio più o meno preciso, sul quale si innestavano varianti che modificavano, anche

sensibilmente, le regole di dettaglio, tanto che accadeva di veder giocare in modo diverso nei diversi rioni del paese. Particolarmente colorito e variabile era anche il vocabolario del gioco, anch'esso mutevole da zona a zona, tranne che per i termini che indicano gli strumenti essenziali del gioco.



### **Regolamento in breve**

Il gioco consiste nel colpire la punta (con il pezzo a terra) e colpirlo nuovamente al volo cercando di lanciarlo più lontano possibile. In genere si sceglieva una strada non molto trafficata ed i monelli dovevano mandarla più lontano possibile dopo 5 o 10 colpi. Ovviamente come tutti i giochi hanno molte varianti, la più simpatica è quello del cappello: si giocava in due, il secondo monello si piazzava a circa 20 mt. e cercava di raccogliere la lippa al volo fermandosi però entro 3 passi dalla presa.

Un altro modo molto diffuso è quello di tracciare 3 grandi cerchi (10 mt. diametro) distanti fra di loro 30 mt. Il lanciatore doveva mandare la lippa nel centro sperando che il difensore avversario piazzato al centro di esso non riuscisse a rilanciarla in quello di partenza. In tal caso il lanciatore era eliminato. Vinceva chi riusciva a completare indenne il tracciato completo.



## Regolamento completo

**SQUADRE:** Si affrontano due squadre, di 2 giocatori ciascuna; all'inizio del gioco si sorteggia chi sta in casa (squadra battitrice) e chi fuori casa (squadra ricevente). All'interno di ogni squadra i giocatori stabiliscono l'ordine secondo cui si alternano nel gioco.

**PARTITA:** Una partita è composta di più "mani" (sono le *manches* francesi o i *games* inglesi). Si stabilisce un punteggio da raggiungere (ad es. 1000 punti). Vince la squadra che raggiunge o supera per prima il punteggio prefissato.

**MANO:** La squadra che sta in casa inizia la mano. Il primo battitore butta in aria la *lippa* e la colpisce al volo con la mazza, cercando di scagliarla più lontano possibile. Se uno dei giocatori della squadra ricevente riesce a prendere la lippa al volo, la squadra battitrice viene estromessa e si scambia con la squadra ricevente. La mano termina senza variazioni di punteggio e se ne inizia un'altra con le squadre scambiate.

Se invece la *lippa* arriva a terra, un giocatore della squadra ricevente la prende dal punto dove si è fermata e, da lì, la lancia verso la casa, cercando di colpire la mazza appoggiata sulle due pietre (in alcune varianti basta far entrare la lippa nel cerchio della casa). Se ci riesce, la squadra battitrice viene estromessa e si scambia con la squadra ricevente e la mano termina senza variazione di punteggio e se ne inizia un'altra con le squadre scambiate.

Se il giocatore ricevente non riesce a colpire la mazza (o a entrare nel cerchio), il battitore inizia a dare "*i pèci*". Si danno 3 *pèci*, cioè tre colpi, cercando di scagliare la *lippa* il più lontano possibile dalla casa. Dopo aver dato i tre colpi, la squadra battitrice dichiara la distanza, stimandola a occhio in numero di mazze. Se la squadra ricevente accetta la stima, il numero rappresenta il punteggio di mano, la mano termina e se ne inizia un'altra con la squadra di casa che mantiene la battuta.

Se la squadra ricevente non accetta la stima, si procede alla verifica. In tal caso, se il risultato è favorevole alla squadra battitrice, il punteggio conquistato è pari al numero effettivo di mazze conteggiate e la squadra di casa che mantiene la battuta. Se invece il risultato è sfavorevole alla squadra battitrice, in quanto il numero di mazze conteggiato è inferiore a quello dichiarato, la squadra battitrice non raccoglie punti e viene estromessa dalla casa e sostituita dalla squadra ricevente.

Si procede nel gioco fino a quando una delle due squadre raggiunge o supera il punteggio prestabilito.



### Preliminari:

**GIOCO A DUE:** il lanciatore che doveva iniziare il gioco, che doveva stare al gioco (*stâ sòt*), veniva destinato mediante estrazione a sorte con festuche (*lis bruschetis, i fròs, les fusètis*) o, più spesso, mediante il "*pàri*" o "*dispari*", dichiarato prima dai contendenti e stabilito dal

mostrare (*butâ*) la mano con nessuna, una o più dita distese, come nel gioco della morra; la somma risultante dalle dita esposte, pari o dispari, destinava il primo giocatore.

**GIOCO A PIU' GAREGGIANTI:** se il numero dei partecipanti era pari, si formavano due gruppi contrapposti, la cui composizione avveniva o per comune accordo oppure per sorteggio; il quale poteva essere effettuato mediante le festuche, tante quante erano i giocatori, metà lunghe e metà corte; più spesso si ricorreva alla conta, che consisteva nel "mostrare" o "buttare" (*butà jù*) la mano con nessuna, una o più dita aperte: la somma delle dita distese fissava il numero per la conta, la quale veniva effettuata dal più anziano o da chi era stato precedentemente di comune accordo destinato, il quale iniziava il conteggio dal primo giocatore alla sua sinistra e continuava in senso orario segnando uno ad uno tutti i giocatori posti alla rinfusa in cerchio; l'ultimo numero destinava il primo giocatore della prima squadra. Si procedeva ad una seconda conta, con relativa "buttata" la quale destinava il primo giocatore della seconda squadra; altra conta per il secondo giocatore della prima squadra e così di seguito intercalando fino all'esaurimento del numero dei giocatori. Se nella conta il numero finale cadeva sull'incaricato, questi veniva sostituito dal primo giocatore seguente, quello alla sua sinistra.

C'erano molti altri sistemi per determinare la sequenza dei giocatori, tra cui quella del cadenzare le sillabe o le parole di una nenia, di una filastrocca, toccando con la mano ad ogni cadenza un giocatore; l'ultima sillaba assegnava il ruolo.

**GIOCO A TRE**, od anche a più giocatori in numero dispari: ogni giocatore partecipava per suo conto, indipendentemente dagli altri giocatori, collaborava con loro nel tentare di scalzare dal suo posto il lanciatore.

Non era raro il caso che si formassero delle alleanze contro un compagno, osteggiandolo in tutti i modi, vuoi per antipatia o spirito campanilista di contrada.



### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

Prima dell'inizio del gioco erano diverse le regole sulle quali ci si accordava: per esempio se i falli concessi dovevano essere uno o due o tre prima che il lanciatore venisse estromesso. Tali falli erano dettati molto spesso dalla fantasia dei giocatori onde rendere difficile il gioco; quelli che normalmente erano applicati riguardavano il non colpire il *mingul* al lancio dalla "base"; il non pronunciare la rituale frase prima del lancio, frase che variava moltissimo da luogo a luogo; il non riuscire a fare un certo numero di punti ad ogni giocata. Veniva stabilita l'area della base, che poteva essere il solo cerchio o un'area maggiorata di due, tre dita, o di un palmo o di una lunghezza di mazza attorno al cerchio; la misura per la conta veniva stabilita o in numero di "mazze", o passi oppure in piedi od anche in piede e mezzo: un piede in lungo ed uno di traverso!! La partita veniva fissata in un certo numero di punti. Il numero delle giocate, dei lanci, non aveva limiti; ed un lanciatore restava al suo posto

fino a quando non veniva estromesso con le regole di gioco. Avveniva che dei bravi ragazzi (*canàis*) risolvessero da soli la partita! Venivano pure stabiliti quanti lanci di avvicinamento, lanci dal punto di caduta del *mingul* lanciato dalla "base", verso la "base" potevano essere effettuati.

Il primo lanciatore, con un piede appostato entro il cerchio della "base" pronunciava la parola rituale (*pìndul*), alla quale rispondevano gli avversari, gli intercettatori (*pàndul*), già appostati nei punti strategici, lanciava il *mingul* colpendolo con la mazza. Il modo, sperimentato, più efficace per lanciarlo il più lontano possibile era quello di colpirlo non tenendolo incrociato alla mazza, bensì parallelo ad essa. Il che era possibile ai più bravi ed esercitati! Era molto facile non colpirlo e quindi cadere nelle penalità e perdere il posto. Il lancio veniva indirizzato dove in minor numero erano appostati gli intercettatori, gli avversari; i quali tentavano di afferrare il *mingul* al volo, sia prendendolo con le mani, col rischio di ferirsi seriamente, sia con il berretto (*le scùfe*) tenuto a mo' di canestro. L'intercettazione eliminava il lanciatore. Diversamente, dal punto di caduta veniva effettuato il lancio di avvicinamento verso la "base"; nel gioco a due il *mingul* doveva essere lanciato fino ad una distanza dalla "base" non raggiungibile dal lanciatore disteso per terra, con le punte dei piedi sfioranti il cerchio, le braccia distese e le punte delle dita allungate a spingere in avanti la mazza!! Pena il ripetere il gioco; nel gioco a più elementi, uno degli intercettatori si poneva ad una distanza come quella prima descritta afferrando il *mingul* con le mani o con il berretto.

In questo frattempo il lanciatore stava appostato nella "base" con la mazza in mano posta di traverso al cerchio, pronto, come spesso accadeva, a respingere il *mingul* colpendolo al volo qualora esso, per caso o intenzionalmente, fosse stato indirizzato verso l'area della "base".

L'intercettatore a questo punto prende il *mingul* e cerca di farlo cadere, mai lanciato rasoterra (altro accordo preliminare), nell'area della "base".

Il lanciatore-difensore della "base" cerca di respingere il *mingul* colpendolo al volo e rilanciarlo lontano. La mancata respinta non è ritenuta fallo e se il *mingul* non cade entro l'area, il lanciatore si appresta a fare le tre battute. Esso colpisce il *mingul* in una delle punte affusolate facendogli fare una piroetta e cercando di colpirlo buttandolo lontano. Se è capace, egli può colpirlo più volte al volo ad ogni battuta.

Era concesso intercettare il *mingul* anche in questa fase. Se tutto si risolveva al meglio, il lanciatore stimava la distanza e faceva la richiesta dei punti, numero di mazze, di passi o di piedi.

Se gli avversari ritenevano giusta la richiesta, acconsentivano ed il bottino andava ad assommarsi agli altri punti, se invece la richiesta sembrava esosa, l'avversario pronunciava la parola "misure", cioè il lanciatore doveva misurare la distanza, mazza dietro mazza, piede dietro piede, fino al centro del cerchio della "base". Se il numero richiesto era superiore al reale, il lanciatore veniva eliminato, se invece esso era contenuto, i punti venivano raddoppiati!!



Nel gioco a tre tutto procedeva come sopra descritto; ogni giocatore faceva parte a sé, seguiva l'ordine di estrazione a sorte nel succedere al gioco. Il lancio di avvicinamento veniva effettuato dal giocatore appena eliminato, il terzo in ordine di successione, mentre il collocamento del *pìndul* nell'area della "base" toccava al candidato al posto di gioco.

Gioco a squadre (due): il susseguirsi al posto del lanciatore, lo stare al gioco (*sta sòt*) seguiva l'ordine del sorteggio. I lanci di avvicinamento potevano, previo accordo, essere più d'uno. Ma la fantasia dei ragazzi faceva sì che le regole fossero assai di più e molto variate.

## **Conclusione**

Questo era il gioco della *lippa* o del *lip*, come ricordo si chiamava nel nostro paese, quando si giocava ancora fra ragazzi.

Ora più nessun giovane sa di cosa si tratti.

Allora, perché non proviamo a riprenderlo ed a giocarlo in certe manifestazioni ed in un luogo sicuro?

*Feliciano Della Mora*