

# Ametegis

Centro di Documentazione Storico Etnografico Ambientale di Mattie

Circolare di informazione ai soci.

Numero 5 - Anno 1 - Aprile 2008

Poi una breve rincorsa, anche questa personalizzata, studiata e non casuale, entro lo spazio di lancio. Verso il termine della rincorsa la mano che tiene l'attrezzo col palmo rivolto in basso, tra il pollice e le altre dita, viene portata all'indietro e poi lanciata vigorosamente in avanti. La posizione rigorosamente



verticale dell'attrezzo e la direzione impressa al momento del rilascio sono fondamentali per la corretta traiettoria. Lo spago trattenuto dall'estremità nella mano, produce l'inerzia di rotazione che consentirà all'attrezzo di rotolare lontano. Una manciata di secondi e ... un grido darà l'esito del tiro: *faousa, pa prou* o *sei*, a cui seguiranno i complimenti dei compagni o le ipotesi go-liardiche per la ridotta performance.

**La conclusione di ciascuna giornata.** Alla fine della giornata, in cui generalmente si hanno 7-8 sessioni di tiro, viene redatta la classifica della giornata che assomma il numero di ferri che hanno superato il più distante della squadra avversaria. La giornata si conclude con una abbondante *marànda sindera* (merenda simil-cena con abbondanti libagioni), a cui spesso partecipano anche gli spettatori, che la tradizione vuole offerta dalla squadra perdente. Spesso echeggiano canti della tradizione locale.

**La premiazione.** Quando l'erba dei prati è cresciuta per le piogge primaverili si danneggia il raccolto e i *fer* corrono il rischio di andar persi, si conclude la stagione di gioco con una tradizionale premiazione:

1. i primi tre migliori tiratori indifferentemente dalla squadra a cui appartengono;
2. la squadra che ha vinto più giornate
3. Il giocatore più anziano e il più giovane.

**Il vivaio.** Ciascun giocatore cerca di avviare

al gioco i propri figli e/o nipoti: un tempo per i ragazzi tirare *al fèr* era un'occasione per dimostrare il proprio valore confrontando la propria abilità e la propria forza direttamente con gli adulti, anziché con la play station. Comunque diversi ragazzi si avvicinano alla competizione con interesse.

## Il gioco del Ferro oltre la Valle di Susa.

Una recente ricerca sul web (curata da Marco GILLO) ha riscontrato in Toscana una versione molto simile del gioco, "[La Ruzzola](#)", praticata nella Fraz. Petricci, Comune di [Semproniano](#) (prov. di Grosseto). A differenza del gioco nostrano, viene praticata sulle strade sterrate della Frazione. Si potranno organizzare incontri di gemellaggio tra le due realtà.

### Glossario sintetico.

Mattie	Meana	Italiano
Lou fèr	Lou fèr	Il ferro
La virenguioura	La varengloura	La scanalatura
La viréngua	La varengla	Lo spago
Béla	La Bèla	Primo lancio
Sei	Sei	Primo punto
Pa pròu	Pa pròu	Punto mancato
Fàosa	Faousa	Fuori percorso
Da part	Da part	Cambio squadra
A costi	Alèe a costi	Raccolta ferri

### Bibliografia.

- Il Gioco del Ferro (Ediz. Tipolitografia Delta Print, Bussoleno)
- online:
  - <http://www.rupestre.net/archiv/tpop7.htm>
  - [http://montagnedoc.libero.it/template\\_scheda.php?cat=29&tipo=catalogo&ID=679](http://montagnedoc.libero.it/template_scheda.php?cat=29&tipo=catalogo&ID=679)
  - <http://www.petricci.it/page/novita.it.php>
  - <http://www.comune.semproniano.gr.it>

## Il Gioco del Ferro (Lou Jeul dou Fèr)

**La memoria orale fa risalire la tradizione del gioco** al medioevo (gli anziani dicono che si gioca "da sempre") ma non sono emerse fonti documentali. Esistono rendiconti recenti di spese per l'organizzazione del gioco.

**Il contesto di una rivalità antica.** Il gioco si è tradizionalmente tramandato nel contesto del secolare confronto tra due Comunità della destra orografica della Valle di Susa, separate tra loro dal Rio Scaglione (l'Excillon dei documenti medioevali) che scende dalla montagna dell'Orsiera. Le Comunità di Mattie e Meana di Susa, dalla notte dei tempi si contrappongono per diverse ragioni. Dalle più ordinarie come l'attraversamento del confine (il Rio appunto) da parte dei giovanotti per recarsi alla festa del paese vicino a far conoscenza delle ragazze dell'altra comunità (l'"erba" del vicino è sempre ... più attraente) ad altre più complesse tra cui i diritti ambiti di caccia e pascolo dell'alta montagna. Riguardo alla prima circostanza si ricordano ancora a memoria d'uomo le sassaiole tra le due rive scoscese del Rio. Ovviamente non è soltanto una situazione circoscritta ai due paesi ma una caratteristica delle Comunità chiuse dei territori montani, dove le risorse erano misurate. Emblematica è una leggenda della tradizione orale comune ai due paesi che narra di una disputa per i diritti di pascolo in cui mattiesi e meanesi si trova-

rono, come spesso è accaduto, a darsene di santa ragione. Ma in spirito di ragionevole correttezza, pur senza trascurare una buona dose di arguzia, come consuetudine, ciascuna delle parti scelse un'attrezzo: i meanesi, per primi, optarono per una strategia d'attacco: lunghi bastoni flessibili (nel francoprovenzale mattiese: *ariortes*); i mattiesi giocarono in difesa e optarono per dei sacchi ripieni. La posizione in difesa diede loro diritto di scegliere il luogo della contesa e individuarono opportunamente una stalla a volta bassa, che impedì ai meanesi un uso efficace dei lunghi bastoni. Scontato l'esito a favore dei mattiesi: da quel momento vennero apostrofati "**sacheun!!**" (= sacconi). Ancora oggi pare di sentire gridare dalla riva meanese dello Scaglione questo titolo in senso dispregiativo ad un mattiese, che, per contrappunto, risponderebbe dalla sponda opposta con un sonoro "**riourtàas!!!**". Testimonianza sedimentata di quegli antichi scontri è oggi il *fèr*: la disputa per le risorse primarie si è trasformata in gara sportiva anche se saltuariamente emergono attriti per differenti punti di vista sul gioco, che però generalmente terminano in una buona bevuta pacificatrice.

Il gioco del *fèr* si presta però ad **ipotesi di sedimentazione di remotissime ritualità legate alla fertilità**, supportate anche dal fatto che è prerogativa prettamente maschile.

**Il Gioco.** Consiste nel **lanciare con forza e precisione un cerchio di metallo** (da cui

si presume il nome *fèr*) montato su un disco di legno, **facendolo rotolare il più lontano possibile mediante una cordicella avvolta sul cerchio stesso**. Le regole sono **simili al gioco delle bocce**, altrettanto diffuso e praticato nei due paesi.

**I luoghi.** Il campo di gioco è costituito dai prati tra i boschi di castagno sui quali a fine marzo, appena liberi dalla neve, non è ancora cresciuta l'erba. Sia il territorio di Mattie che di Meana dispongono di ampie zone adatte, che vengono scelte alternativamente tra i due paesi. Se la prima domenica si gioca a Mattie, quella successiva a Meana. A Mattie si è giocato spesso a: *La Varsin-à* (località attualmente non più utilizzata per la numerosa presenza di gitanti intorno all'area attrezzata), *La Chanonia*, *l'Aguet*, *Le Giraudes*, *La Tira*; a Meana: *Corboley e Plan Coumba*.

**I giocatori.** Partecipano al gioco dai ragazzini (dagli 8 anni in su) agli anziani, tutti insieme, divisi in **due squadre** anche di numero diseguale, sulla base della provenienza dei due paesi. Il gioco, come molti passatempi del passato non divideva i giovani dagli anziani, al contrario li univa.

**L'attrezzo.** E' costituito da un **cerchio di acciaio** di diametro 10-15 cm. e spessore 5-8 millimetri, **con una scanalatura longitudinale** (in francoprovenzale mattiese detta *virenguïoura* [pron. italiano virenghioura], *varengloura* in meanese), **nella quale si avvolge** - gli anziani giocatori consigliano massimo 4 giri - **uno spago** (a Mattie detta *virenguia* - pron. italiano virenghia, *varengla* a Meana). Il cerchio avvolge un **disco in legno** locale (generalmente di noce o pero) che ha le facciate laterali a volte un poco bombate al centro, spesso variamente decorate anche col simbolo della rosa celtica o le iniziali del nome. **Lo spago utilizzato termina con una impugnatura di stoffa o pelle**. Per la scanalatura sulla parte esterna del cerchio metallico è consigliabile la forma a "V" e non a sezione quadrata perché nel primo caso lo spago viene meglio compresso dai giri superiori e non scivola in fase di lancio. Il peso complessivo

del disco è intorno ai 200-250 gr. mentre il suo diametro è in funzione della dimensione della mano del giocatore stesso. Molti dei *fèr* utilizzati ed esibiti con fierezza dai giocatori odierni sono ereditati padri, nonni e anche bisnonni.

**Preparazione all'uso e manutenzione.** Nella sua semplicità costruttiva il *fèr* ha un punto delicato: la **tenuta del disco in legno sull'anello esterno in metallo** per gli urti che l'attrezzo sopporta nella sua corsa. **La preparazione del *fèr* alla gara** vede due scuole contrapposte benché entrambe puntino ad evitare che il disco in legno sfugga dall'anello metallico: la prima consiglia di immergere il *fèr* in acqua il giorno precedente la partita affinché il legno espandendosi, mantenga buona tenuta sul metallo; la seconda, più accreditata, consiglia di tenere l'attrezzo sempre in luogo asciutto in modo da evitare che dilatazioni per assorbimento di umidità e successivi restringimenti dovuti all'asciugamento riducano progressivamente il diametro del disco in legno che acquistando gioco rispetto al metallo dovrà essere sostituito. **In gara** dopo ciascun tiro la scanalatura viene ripulita con un semplice attrezzino detto *cura-fèr* o *gura-fèr* costituito da un piccolo manico di legno su cui è impiantato un chiodo appiattito sulla punta o anche un semplice spezzone di fil di ferro. E' portato in tasca, oppure appeso al collo con un cordino. Spesso l'urto contro ostacoli incontrati in gara causano l'ammaccatura del metallo, per cui è utile disporre anche di una piccola lima tascabile per ripristinare gli spigoli dell'anello e/o la forma della scanalatura per agevolare lo svincolo della funicella dal disco nel lancio.

#### Le regole:

1. vengono individuati due arbitri detti *acòsti* (significa "che vanno appresso"), uno per squadra: ad essi spettano le valutazioni in merito all'attribuzione dei punti e ad ogni aspetto del gioco; le loro decisioni sono insindacabili; in caso di non unanimità tra gli *acòsti*, sostituiti i *fèr* con bastoni anonimi piantati in terra, le due squadre designano due saggi per determinare il punto;

2. La partenza del gioco spetta generalmente alla squadra ospite (o per sorteggio p.es. col lancio di una moneta) che ha diritto di decidere:
  - il campo della prima sessione di gioco;
  - la direzione di lancio;
  - la linea limite di lancio;
  - i riferimenti naturali (*fàouse*, "false") delimitanti il passaggio obbligato, generalmente scelti a 20-30mt. dalla linea di lancio;
  - il percorso rettilineo che può prevedere un ostacolo detto "*leva*" (muri a secco o rialzi del terreno): gettare il *fèr* oltre essi invalida il tiro; l'attrezzo deve toccar terra prima dell'ostacolo e, possibilmente, superarlo;
3. Un giocatore della stessa squadra effettua il primo lancio (detto "*bèla*");
4. I lanci sono validi se l'attrezzo attraversa il passaggio obbligato entro i due riferimenti; saranno i giocatori stessi (in particolare quelli della squadra avversaria) a gridare *fàousa*, se il *fèr* appena lanciato è transitato fuori dal passaggio obbligato; se il *fèr* si ferma prima di oltrepassare le *faouse*, anche se non è all'interno della traiettoria tra esse, viene considerato valido;
5. il punto viene segnato dall'attrezzo posizionatosi più lontano sulla perpendicolare alla direzione di lancio;
6. il gioco passa all'altra squadra che tenta di superare il punto avversario;
7. se il lancio supera quello della squadra avversaria gli arbitri gridano *sèi* ("punto preso") il tiro passa nuovamente alla prima squadra fino a quando questa supererà nuovamente il *fèr* avversario; in caso contrario gli *acòsti* grideranno *pa prou* (cioè "tiro corto") e pertanto la stessa squadra dovrà ritentare la conquista del punto.
8. quando tutti i giocatori della squadra che deve conquistare il punto hanno tirato, i giocatori avversari gridano "*a part*": significa che la squadra che ha segnato il punto si appresta ad aggiungerne al primo conquistato; ogni lancio che supererà l'attrezzo più lontano della squadra avversaria verrà

considerato punto e gli *acosti* grideranno il punteggio, in caso contrario *pa prou*;

9. terminati i tiri i giocatori gridano "*ramàsa*". La sessione è finita e gli *acòsti* registrano i punti;
10. la squadra vincente definirà i dettagli di cui al punto 2 e il gioco si ripeterà come sopra. Ovviamente essa cercherà strategicamente un percorso a lei più congeniale e possibilmente meno favorevole alle doti della squadra avversaria.

**Le fasi del gioco.** Se ne individuano tre:

1. **scelta del campo e definizione del tracciato.** Spettano:
  - a) alla squadra ospite (o a quella che vince il sorteggio) all'avvio del gioco,
  - b) alla squadra che ha vinto la sessione precedente per la sessione successiva;
2. **realizzazione del punto iniziale (sèi):** termina quando la squadra che non ha fatto punto ha concluso i lanci;
3. **aggiunta dei punti:** lanci dei giocatori della squadra che ha segnato il punto iniziale.

Il *fèr* comporta una caratteristica comunicazione a distanza (gridata) tra giocatori e *acosti*.

**L'abilità richiesta** è la capacità di unire:

1. **la precisione del lancio** per far passare l'attrezzo tra le *faouse* alla
2. **forza** per imprimere all'attrezzo l'energia necessaria a percorrere il maggior spazio possibile (i lanci possono raggiungere 250 mt. di lunghezza).

**La tecnica di lancio.** La preparazione al lancio costituisce una ritualità personalizzata che ciascun giocatore ripete con cura e precisione, spesso compiendo gesti che, per **rito** più che per funzionalità, danno sicurezza al lanciatore. La scanalatura, come già detto, va ripulita perfettamente. Poi è necessario avvolgere con cura lo spago sul ferro tenendolo ben teso fino a quando a completo avvolgimento, l'apposita estremità dello spago viene imboccata nelle dita mignolo e medio della mano. Si simula la posizione del lancio per tarare l'inclinazione dell'attrezzo.