

'A mazza 'int 'o purtuso

Questo gioco era quasi sempre l'ultimo del programma delle feste estive nel quale compariva col nome italiano di "Gioco del bugliolo". Infatti, solitamente si disputavano prima tutte le corse, alle quali partecipavano i più giovani, e poi le altre gare nelle quali la presenza degli adulti era più massiccia. Dopo il tiro alla fune e 'o *palo 'e sapone*, al crepuscolo, o addirittura a notte fatta, si cominciavano a vedere i concorrenti della *mazza int''o purtuso* che si preparavano.

Quasi tutti gareggiavano a piedi scalzi, in pantaloncini o in costume, e per lo più a torso nudo. Questa gara di abilità prevedeva infatti per i partecipanti una doccia quasi sicura ad ogni giro.

Il campo di gara della *mazza int''o purtuso* era costituito da una specie di corsia lunga una dozzina di metri e larga un paio, delimitata di solito dagli stessi spettatori che si accalcavano attorno ai concorrenti. A due terzi circa di questo breve percorso, a circa due metri e mezzo da terra, pendeva una *tinella* (piccola tinozza a doghe di legno usata solitamente per portare cibo e acqua agli animali) che veniva sempre tenuta colma d'acqua mediante una *cannola* (una tubo di gomma) fissata vicino al palo che sosteneva il tutto.

'A *tinella* era legata per i manici ed era quindi in grado di ondeggiare. Sulla sua faccia anteriore era inchiodata una tavoletta di legno che sporgeva verso il basso per una decina di centimetri. In questa parte sporgente veniva praticato 'o *purtuso*, cioè il buco nel quale doveva essere infilata 'a *mazza*. Questa era un semplice bastone lungo poco più di un metro, con un'estremità arrotondata e leggermente troncoconica. Prima di iniziare la gara si provavano 'e *mmazze*, che solitamente erano almeno due. Per essere giudicate regolari dovevano poter entrare *int''o purtuso* per qualche centimetro e dovevano rimanere *appizzate*, cioè non sarebbero dovute cadere con l'ondeggiare della *tinella* dopo l'*appizzata*.

Si gareggiava in coppia, uno sulle spalle dell'altro, e ovviamente 'a *mazza* era impugnata da chi stava sopra. Quando tutto era pronto, un giudice di gara consegnava una mazza alla prima coppia, il "cavaliere" la impugnava più o meno al centro e poi il "cavallo" partiva di corsa verso 'a *tinella*, quasi come in un torneo medioevale.

'O *bagno* era quasi assicurato in quanto il rubinetto dell'acqua era sempre aperto e quindi 'a *tinella* traboccava in continuazione. Per di più, se non si fosse riuscita ad infilare 'a *mazza 'int 'o purtuso*, si sarebbe battuto sulla tavoletta e quindi si sarebbe fatta inclinare 'a *tinella* che si svuotava in testa ai due concorrenti fra i lazzi del pubblico e le bestemmie di chi stava sotto. In questi casi il giudice di gara, prima di far partire un'altra coppia, aspettava che 'a *tinella* si fosse riempita di nuovo; infatti era quasi determinante, per il divertimento di tutto il pubblico, avere la quasi certezza del bagno dei concorrenti.

I colpi dovevano essere portati con una certa decisione poiché per vincere non solo si doveva riuscire a centrare il buco, ma poi la mazza doveva rimanere incastrata nel buco. Se fosse caduta da sola, con l'ondeggiamento della *tinella*, il premio non sarebbe stato attribuito.

I giudici dovevano controllare anche, e soprattutto, che il "cavallo" procedesse ad una velocità abbastanza sostenuta e che la mazza non fosse impugnata troppo vicino alla punta. Infatti sia la bassa velocità che l'impugnatura corta facilitavano il colpo e oltretutto diminuivano le possibilità di bagno. Ma, a difesa dei partecipanti che rallentavano la corsa, c'è da dire che procedere velocemente a volte era difficile, e anche pericoloso, in quanto il selciato bagnato diventava ben presto scivoloso.

Il premio classico per ogni *appizzata* della *mazza 'int 'o purtuso* era 'a *butteglia 'e vermùt*. Il gioco proseguiva fin quando non fossero state vinte tutte le bottiglie di vermouth (o qualunque altro premio fosse previsto) messe in palio dall'organizzazione.