



r br'and'

in Onore dei nostri bisnonni, morti per difendere la Nostra Terra, la Nostra Civiltà, la Nostra Libertà. Se Briganti fummo chiamati, chiamateci BRIGANTI!



Edito da <http://www.pontelandolfonews.com> - Distribuzione Gratuita

Anno 2008 – Gennaio

EDITORIALE

Il presente "foglio" non viene distribuito con periodicità regolare, pertanto non ha l'obbligo della registrazione. (Legge 7 marzo 2001, n. 62 "Nuove norme sull'editoria e sui prodotti editoriali e modifiche alla legge 5 agosto 1981, n. 416" pubblicata nella

Gazzetta Ufficiale n. 67 del 21 marzo 2001) Capo I - DISPOSIZIONI GENERALI-Art. 1. (Definizioni e disciplina del prodotto editoriale) Art.3. Al prodotto editoriale si applicano le disposizioni di cui all' articolo 2 della legge 8 febbraio 1948, n. 47.

Il prodotto editoriale diffuso al pubblico con periodicità regolare e contraddistinto da una testata, costituente elemento identificativo del prodotto, è sottoposto, altresì, agli obblighi previsti dall'articolo 5 della medesima legge n. 47 del 1948.

LA RUZZOLA DEL FORMAGGIO

A Pontelandolfo, nel periodo di Carnevale, il principale gioco è quello della Ruzzola del formaggio. Ha origini antichissime. E' stato tramandato di generazioni in generazioni. Molto probabilmente fu portato dalle popolazioni della Ciociaria che si insediarono a Pontelandolfo per sfuggire ad una violenta pestilenza, intorno al 1300.

Il gioco viene ancora praticato, anche se con forme e modalità diverse, sia in alcune zone del basso Lazio sia nelle regioni Umbro-Toscane.

Nel 1878, Daniele Perugini, nella sua Monografia così descrive il gioco della Ruzzola allora detto «Del Cacio»:

«O la disfida è tra due; o si gioca a compagno da quattro a sei.

Si prendono le forme di ottimo cacio da mezzo rotolo fino a sei ed otto secondo i giocatori. Ciascuno ha uno spago raddoppiato due a quattro volte secondo il peso della forma, e tanto lungo da girarvi tre volte intorno, e lo fermano nel polso, o nell'indice quando la forma è piccola, e dopo avvolto spingono il cacio per terra, e si segna il colpo dove resta. Poi mena il contrario, e colui che fa il colpo più corto deve prima tirare. Colui che passa la meta: vince la metà: poi si comincia da queste si deve passare l'altra meta dove s'incominciò il gioco».



Per capire meglio questa sagra della "Ruzzola del formaggio" ci avventureremo nella descrizione delle regole essenziali, facendo riscoprire il fascino del pittoresco linguaggio. Il gioco consiste nel fare "ruzzolare" una forma di formaggio, e ciò comporta una certa forza ma ancor più una grande abilità. La sfida si consuma fra due, quattro o sei giocatori, lungo un percorso predeterminato e fissato ormai da secoli. La sagra si svolge dalla Piazza Roma alla cappella di San Rocco, defilandosi lungo il Viale dell'impero. Le regole sono le stesse da sempre: ad ogni lancio il posto raggiunto dal formaggio viene segnato; chi fa il tiro più corto dovrà (nel secondo tiro) tirare per primo; colui che copre l'intero percorso (di andata e ritorno) coi minor numero di lanci è il vincitore.

Ai giocatori veri e propri si possono unire nel gioco **'I vaccarèll'** " che, parteggiando per una squadra, ne seguono la sorte: in caso di vincita partecipano alla divisione del formaggio, nel caso di sconfitta ne partecipano al pagamento. Sono costoro gli "ultras del gioco" che fanno sentire le loro grida ad ogni tiro, rimbrottando, sbeffeggiando, criticando ed osannando ora l'una ora l'altra squadra, rincorrendo la forma di formaggio con l'eterno grido esortativo **"lelè... lelè... la pezza r' f'rmagg'... lelè... a vuia lota... lelè..."**. Il linguaggio dialettale ed il gergo particolare che si potrà ascoltare nell'assistere alla sagra è il seguente: -"La pezza r' f'rmagg' ": è la forma di formaggio, di peso che varia dai 5 ai 18 Kg. ed è la posta in palio dei contendenti.

- **"R' 'nzavagliatòr"**: è colui che assiste il giocatore: è un pò l'allenatore, il mister del gioco. Questi si riconosce dal fazzoletto legato al ginocchio. Egli studia nei minimi particolari la "forma di formaggio" e la prepara per il tiro avvolgendo "la 'nzavàglia" tenendo conto dell' "àut", del percorso e degli ostacoli da superare. Per vincere è fondamentale avere un ottimo `nzavagliatòr".

- **`r'zavàglia"**: è il filo di spago doppio, munito dello "spròccul' ", che avvolgendo la forma di formaggio serve a lanciare e dirigere la stessa e viene legata al polso.

- **"R' spròccul' "**: è un pezzo di legno cilindrico di completamento della "nzavàglia", funge da impugnatura della forma.

- **"T'appènn 'la pezza"**: è la sfida lanciata da uno o più giocatori ad altri contendenti. La posta in palio è la stessa forma di formaggio utilizzata nel gioco.

- **"Scurt'cà la pezza"**: con doppio significato che può voler dire la preparazione della "forma" di formaggio, consistente nella scorticatura dei grassi esterni, o in senso allegorico dare filo da torcere all'avversario.

- **"Appèlla"**: è l'inizio del gioco. È il primo dei lanci che viene effettuato sia all'andata che al ritorno del percorso.

- **"La rèsta"**: indica lo spigolo della casa o del muro che è il punto di riferimento e di delimitazione del gioco.

- **"R' tèrnn"** ": è il punto di riferimento che delimita la fine del gioco di ritorno e dell'intera sfida.

- **"R' maccatùr"**: è un pezzo di stoffa doppio che viene avvolto intorno al polso del giocatore, sia per evitarne la slogatura o la scorticatura, sia per dare maggiore aderenza e fermezza della `nzavàglia".

- **"R' cànt"** ": è il lato in cui la "forma" rotola o si appoggia nel momento del lancio.

- **"L' àut"**: è la parte più grossa della "forma" che viene corretta da "R'nzavagliatòr" avvolgendo la "nzavàglia" in modo da compensare sia la malformazione del formaggio, sia la direzione da percorrere in considerazione delle malformazioni geofisiche del percorso (curva, salita, argine, fosso).

- **"R' lèmt"** ": è il limite dei tre passi permessi al giocatore per prendere la rincorsa per il lancio. Viene tenuto o delimitato dall'avversario di turno.

- **"Caccià la 'nzavaglia"**: indica l'operazione di rimettere sul giusto itinerario il giocatore o la squadra. Infatti se nel precedente tiro la "forma" si è fermata lontana dal percorso, misurando la lunghezza della `nzavàglia" ed il massimo allungamento del giocatore, considerando le esigenze del tiro, si può correggere e riportare il gioco nella giusta direzione.

- **"Mpattà"**: sta per pareggiare. Risultato che si verifica quando le due squadre vincono l'una nel percorso di andata e l'altra nel percorso di ritorno o viceversa: in questo caso la sfida si ripete. Se viene rimandata ad altro giorno la sfida viene dichiarata "Appésa".

- **"Attòrna"**: è la parola usata quando "la pezza", raggiunto un punto del percorso, ritorna indietro su se stessa, per il dislivello incontrato o per mancanza di forza.

- **"Lelè... a vuia lota"**: sono le parole di esortazione a fare spazio e togliersi dal percorso per l'arrivo della forma di formaggio