

LIPPA



Il gioco della «lippa» (detta anche s'cianco, nizza, e maz e pindol) è praticato dai bambini di tutta Europa, per la sua semplicità nelle regole e nella pratica.

È un gioco vecchio ma non molto antico: le prime testimonianze certe risalgono a 200 anni fa, mentre si dubita che possa risalire a prima del 1600.

La «lippa» è formata da due pezzi di legno (ricavato solitamente dal manico di una scopa o di un badile) : uno forma la mazza (lunghezza 50 centimetri) ed uno, la lippa, di solo 10 centimetri, ben appuntito da entrambi i lati.

Come tanti giochi di cinquant'anni fa, anche per la lippa le regole si basano 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: "el bache" e "la lipa".

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. Vincera 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.