

A FELLA

Anche questo gioco è antichissimo; ma oggi non è più praticato.

Occorrevano *a fella* e *u caḍḍuòzzu*.

A fella (da ferula o ferla) era un bastone, possibilmente diritto, lungo circa quanto un braccio; *u caḍḍuòzzu* era un bastone lungo poco meno della metà *r'a fella*.

Il numero dei partecipanti poteva variare liberamente.

Si disponevano due sassi, alti circa un palmo, in mezzo alla strada, a distanza tale da potere appoggiare su di essi le due estremità *r'a fella* e si stabiliva, mediante sorteggio, il turno e il numero dei salti consentiti per la rimessa.

Il primo giocatore, dal punto in cui erano stati predisposti i due sassi, lanciava lontano, il più possibile, *u caḍḍuòzzu*, colpendolo *cu a fella*.

Il secondo giocatore recuperava *u caḍḍuòzzu* e, partendo dal punto che questo aveva raggiunto, spiccava i salti, nel numero prestabilito, avvicinandosi il più possibile *a fella* che intanto era stata sistemata sui due sassi e, lanciando *u caḍḍuòzzu*, tentava di colpire *a fella* e di farla cadere dai supporti.

Se vi riusciva il giuoco passava mano, altrimenti, il primo giocatore colpiva *u caḍḍuòzzu cu a fella* un numero di volte equivalente al numero dei salti prestabiliti, cercando, così di allontanarlo il più possibile dai due sassi. Dopo di che misurava *cu a fella* la distanza determinatasi tra *u caḍḍuòzzu* ed i sassi ed acquisiva automaticamente un punteggio equivalente al risultato della misurazione.