

Una storia buffa

Personaggi principali in ordine... a caso

Verbelliani: Abitanti di Verbello

Belsoliani: Abitanti di Belsole

Adelina: Proprietaria del “Emporio da Ida”

Amelio: Macellaio di Verbello

Rosa: La di lui moglie

Dott. Enrico Maria Corriani: Veterinario

Ugo: Fornaio

Romolo: barista n°1

Il Toscano: barista n°2

Erminio “Stecca”: giocatore di biliardo

Benito Bruschi: Sindaco di Belsole

Ersilia Ciampichini: Architetto madrina dei Giochi Celtici

Armando il fabbro di Verbello

Nandino, nipote del sindaco di Verbello

Notaio Tiribecchi e l’Avvocato Ansaldi: Giudici

Il paese di Verbello non era un vero “paese di montagna”, con i suoi 800 metri avrebbe ambito a quel titolo ma nessuno lo degnava di questo riconoscimento. Ci nevicava poco, non aveva “nevi e dirupi, creste, torrenti, laghi e pascoli” come si addice a un vero borgo montanaro. Turisti non se ne vedevano e l’unica attività possibile era la pastorizia e quel po’ di agricoltura triste che si poteva fare tra una pietraia e l’altra. I boschi erano trecento metri più in alto, dove iniziava l’altopiano, ma quel territorio ricadeva nel Comune di Belsole che, al contrario di Verbello, aveva tutto: una natura rigogliosa che attirava turismo estivo e invernale, impianti di risalita e risorse naturali a cui attingere a piene mani. Inoltre, come suggeriva il nome, il paese di Belsole godeva di un’esposizione invidiabile, posizionato sul crinale esposto a sud che guardava verso l’Altopiano di Valgrande. Verbello, invece, giaceva in una stretta valle, una conca ombrosa che vedeva il sole sì e no tre ore d’estate e d’inverno neanche quelle. Forse proprio per questo motivo, tra gli abitanti di questi due paesi, non era mai corso buon sangue.

I “Verbelliani” avevo un conclamato complesso di inferiorità rispetto ai “Belsoliani”, generalmente più benestanti e di buon umore, mentre a Verbello la depressione e la miseria erano di casa.

La piazza principale di Verbello, se così la vogliamo chiamare dato che era l'unica piazza del paese, ospitava tutte le attività commerciali del borgo: Un bar, una macelleria, una panetteria e un emporio che vendeva tutto, dalla colla alle pentole, dal sapone alle punte per trapano. Per tutte le altre necessità bisognava scendere a valle verso il capoluogo che distava circa venti chilometri, o andare a Belsole che era molto più vicino, ma gli abitanti di Verbello avrebbero preferito farsi quei venti chilometri a piedi piuttosto che dare un solo soldo a un negozio di Belsole.

La vetrina del "Emporio da Ida", questa era l'insegna che adornava l'architrave dell'ingresso del negozio, era quanto di più eclettico si possa immaginare. Vi trovavano posto: cappelli da uomo, bastoni da passeggio, una macchina per cucire della Singer a pedale, un servizio di piatti di autentico "arcopal", un completo per cucire, un attrezzo per imbottigliare il vino e, per finire, una volpe impagliata che aveva perso tre quarti del pelo. La proprietaria si chiamava Adelina ed era una sorta di "centro informazioni" del paese. Se volevi sapere qualcosa sulla situazione anagrafica, patrimoniale e lo stato di salute di questo o quel paesano, era sufficiente entrare nel negozio di Adelina e buttare lì una frase del tipo: "Da un po' di giorni vedo Giacomino sempre a casa? Starà male?". A questo punto Adelina apriva l'accesso al suo data base e, con aria complice e faccia di chi la sa lunga, informava l'avventore che il Giacomino era stato licenziato per aver picchiato il capo reparto, oppure era a casa perché colpito da una rarissima malattia o, meglio ancora, per tenere d'occhio la moglie della quale aveva scoperto una tresca. Tutte versioni fantasiose della realtà, tanto più interessanti quanto più intricate e piccanti, tutte mormorate però con un tono dubitativo, che salvava l'Adelina da eventuali denunce per calunnia.

Sempre sulla piazza si affacciava la macelleria, che era certamente il negozio più frequentato del paese, essenzialmente per due motivi: Il primo era per la qualità e la quantità di prodotti che proponeva, dalle quaglie al manzo, dalle lepri al cappone, ogni tipo di animale passava per i frigoriferi di Amelio, questo era il nome del macellaio. Poco meno di cinquant'anni, non molto alto, corporatura robusta, collo taurino (manco a dirlo), e una chierica molto pronunciata che annunciava una calvizie incipiente. Quando Amelio maneggiava con sapienza i coltelli, per sezionare l'animale di turno appeso per le zampe posteriori ai ganci della macelleria, una piccola folla si radunava per ammirare tale maestria. Con sapienti e possenti colpi di lama e con movenze da attore di teatro, il macellaio eseguiva la performance tra gli "oooh!" ammirati degli avventori. D'altronde, bisogna capirli, non che ci fossero molte occasioni per distrarsi a Verbello. La seconda attrazione del negozio, che spesso rubava la scena al "maestro di lama", era Rosa. Rosa era la di lui moglie, dieci anni più giovane, prosperosa mora a cui la natura aveva donato un corpo mozzafiato e scarsa morale. La bella signora non mancava di ostentare in modo provocante i doni di madre natura con ammiccamenti e battute salaci, tanto che solo la maestria del marito nell'uso di coltelli e affini, tratteneva il provocato di turno

dal tentare la sorte. Lei lo sapeva e per questo si divertiva a punzecchiare i malcapitati quando si recavano alla cassa per pagare, ben sapendo che non avrebbero reagito. Con le signore però, si guardava bene dal manifestare questo atteggiamento, ciò nonostante, la sua fama aveva valicato i confini comunali. L'unico che non le dava soddisfazione era il Dottor Enrico Maria Corriani, giovane e stimato veterinario, che rispondeva sempre a tono alle sue battute provocatorie, sempre con la risposta pronta, attingendo alla sua verve di toscano verace. Il Corriani godeva di una certa immunità rispetto ad Amelio, perché curava le sue vacche, faceva le inseminazioni artificiali e le faceva partorire. Per il macellaio era come un santo da venerare al quale era permesso "quasi" tutto.

La panetteria occupava il negozio a fianco della macelleria, ma rimaneva aperta solo mezza giornata. Ugo, il fornaio, chiudeva la saracinesca del negozio all'una esatta, per correre a casa a pranzare e, subito dopo, infilarsi sotto le coperte per dormire, dato che dalle tre della notte precedente era al lavoro per impastare, infornare e sfornare pagnotte, pizze e dolci, per le tavole dei "Verbelliani".

Chiudeva l'offerta "commerciale" di Verbello il "Bar dei Compari", che doveva quel nome ai due gestori: Romolo e Il Toscano, amici e compari di lunga data. Romolo era un omone grande e grosso, rosso di capelli, con due baffoni alla mongola che scendevano minacciosi ai lati della bocca. Tipo risoluto e all'occorrenza violento, non dotato però di particolare acume. Il Toscano invece, ometto di mezza età dal nome non meglio precisato, sembrava il più tranquillo e sveglio dei due ma, in realtà, era infido come una faina e pericoloso come un serpente velenoso, abilissimo nell'uso del coltello e di una mazza di legno che teneva sotto al bancone. Dei due personaggi si diceva avessero un passato burrascoso, fatto di attività non proprio legali, tanto che si mormorava persino che la loro amicizia fosse nata nelle patrie galere.

Il negozio che ospitava il bar era composto di tre ampie sale e un bagno. La prima stanza, quella che dava sulla strada ospitava il bar vero e proprio: bancone con macchina per caffè e cappuccini, qualche tavolo con le sedie, perennemente occupate dai giocatori di scopa e tresette, un flipper in un angolo e, appeso al muro in alto, un televisore sintonizzato in maniera stabile su una emittente locale.

Si accedeva alla seconda sala da una porta posta vicini al flipper. In questo locale c'erano due tavoli da biliardo, sovrastati da lunghe plafoniere di vetro verde. Sulle pareti trovavano posto le rastrelliere con le stecche e un manifesto del film "La Stangata", con le belle facce di Paul Newman e Robert Redford. Tra gli avventori di questa sala spiccava Erminio, detto "Stecca", uno spilungone magro da far paura, che potevi trovare lì a qualsiasi ora del giorno e della notte. Camicia a righe, pantaloni a vita alta tenuti su da bretelle e gilet grigio topo, sbottonato, con una perenne sigaretta accesa che pendeva dalla labbra, sembrava proprio un personaggio uscito dal film raffigurato nel manifesto.

In un angolo, nascosta da un piccolo separé di legno, c'era la porta che immetteva nella terza sala.

Qui l'ingresso era consentito solo ad alcuni clienti selezionati a insindacabile giudizio di Romolo e del Toscano. Le attività ospitate non erano proprio legali dato che ai quattro tavoli, posti al centro della stanza, si giocava a soldi: "zecchinetta", "stoppa" e "bestia", insomma un tavolo da poker all'italiana e non era raro che gli animi dei giocatori si scaldassero al punto da richiedere l'intervento di Romolo che, con quattro ceffoni, provvedeva a pacificare immediatamente i più agitati. Il fatto che si giocasse d'azzardo era noto a tutti comprese le forze dell'ordine, ma togliere agli abitanti di Verbello anche quel minimo "brivido", avrebbe significato condannarli alla depressione perenne.

Il Bar fungeva anche da centro culturale del paese, punto di ritrovo e sede prediletta della Giunta Comunale che, presieduta dal Sindaco: Francesco Fasacchi, pensionato delle poste che ricopriva l'incarico perché non aveva trovato di meglio da fare, tra un tresette e uno scopone scientifico, deliberava le linee d'indirizzo e la gestione del piccolo Comune. Le iniziative culturali si riducevano essenzialmente ai commenti e alle "tavole rotonde" del lunedì in merito al campionato di calcio e all'assemblea del sabato per la redazione della schedina del Totocalcio. A questi due eventi partecipavano in genere tutti gli abitanti di sesso maschile di Verbello con esclusione del Dott. Enrico Maria Corriani, che schifava profondamente il gioco del pallone, e tre o quattro giovani virgulti che approfittavano della distrazione dei padri per andare a "infrattarsi" fuori paese con le coetanee.

Belsole, invece, aveva tutto quello che i Verbelliani desideravano invano: sole, salute e benessere. Basti dire che sulla piazza principale del paese affacciavano le vetrine di ben tre gioiellerie. La parte vecchia del borgo era in pietra, tutta ristrutturata e tirata a nuovo con i "soldi del terremoto", anche se lì, da più di un secolo, non si aveva memoria di un qualsivoglia sisma. Nei mesi estivi dai terrazzi e dai davanzali esplodevano cascate di gerani e nei vicoli si respiravano i profumi che provenivano dalle grandi fioriere ricavate da tronchi d'albero intagliati. In inverno invece l'odore dei cammini accesi e di succulenti manicaretti impregnava l'aria.

La parte nuova era subito fuori al vecchio centro storico, costituita da un centinaio di villette lussuose e casali circondati da giardini curatissimi. Le nuove costruzioni si inerpicavano sul pendio che dall'altopiano portava al piazzale da cui partivano gli impianti di risalita e le sciovie. Qui due grandi residence, che avevanno deturpato irrimediabilmente la montagna, completavano le infrastrutture ricettive della stazione sciistica, orribili a vedersi ma sempre stracolmi di gente.

La posizione geografica di Belsole era veramente invidiabile, situato proprio all'inizio di un lungo altopiano ma ridossato alla montagna dal lato nord. Le case guardavano quindi verso sud e prendevano luce per tutta la durata della giornata, aspetto che a 1.300 metri di altitudine fa in genere piacere. Il monte Merlo, che si innalzava alle spalle del centro abitato, raggiungeva quasi i tremila metri. Gli impianti di risalita si spingevano fin quasi sulla cima consentendo agli appassionati di poter sfruttare numerose e sfidanti piste da sci. A mezza costa si trovava un grande e lussuoso rifugio,

dotato di piscina riscaldata e sauna, anche se, chiamarlo rifugio, sembrava piuttosto riduttivo. La presenza degli impianti e la posizione geografica così favorevole facevano sì che le attività turistiche e tutte quelle collegate, dalle gioiellerie a quelle dei prodotti tipici, non meno care delle prime, fossero fiorenti e portassero nelle tasche dei Belsoliani un mucchio di quattrini.

§§§

Tutto iniziò quando divenne sindaco di Belsole il dottor Bruschi. Benito Bruschi era un dottore commercialista che, grazie a investimenti oculati, era passato da essere il revisore contabile della società proprietaria degli impianti, ad azionista di maggioranza nel giro di pochi anni. Si mormorava però che fosse, di fatto, solo un prestanome e che la scalata alla società fosse stata possibile solo grazie a un intervento esterno di fondi di dubbia provenienza frutto di attività illegali. Lui chiaramente aveva sempre smentito tutto, attribuendo le voci all'invidia che serpeggiava tra i meno fortunati. C'è da dire che la Guardia di Finanza era di un altro avviso e che aveva iniziato a indagare senza dare troppo nell'occhio.

Il Bruschi aveva un autentica fissazione per la cultura e le tradizioni celtiche, tanto da attribuire le origini della popolazione di Belsole ad una colonia di Celti provenienti dalle Gallie addirittura al tempo dei Cesari, ovviamente, tutto senza nessun fondamento storico. E fu per questo che, una volta diventato sindaco, iniziò ad ammorbare la popolazione con iniziative folkloristiche che nulla avevano a che vedere con quelle locali.

Tra le altre pensò di organizzare i Giochi Celtici, invitando rappresentative dei paesi dell'altopiano e delle valli a esso collegate. In realtà, in cuor suo, covava la segreta ambizione di trasformare a breve quell'iniziativa in un evento internazionale, per far confluire nella valle popoli Celti provenienti da mezza Europa.

Quando i sindaci degli altri paesi si videro arrivare l'invito ufficiale alla partecipazione ai "Primi Giochi Celtici dell'Altopiano del Sole", pensarono, in un primo momento, che si trattasse dello scherzo di un buon tempone. Quando poi, invece, ebbero conferma che era farina del sacco del novello Sindaco di Belsole, conclusero che, a causa dei troppi soldi e del successo politico, si fosse bevuto il cervello.

La riunione del Consiglio Comunale, aperta a tutti i cittadini, si tenne in una sala del Centro Congressi dell'Hotel Belvedere, casualmente di proprietà del cugino del Sindaco, noto costruttore della regione che aveva fatto la sua fortuna di "imprenditore" acquistando terreni agricoli a poco prezzo che venivano poi riclassificati edificabili dopo poco tempo, con una preveggenza veramente notevole.

Inutile dire che l'opposizione non apprezzò la geniale intuizione del Sindaco sostenendo che fosse un inutile spreco di soldi pubblici, ma venne messa a tacere dai compaesani urlanti che non vedevano l'ora di farsi quattro risate a danno gli altri paesi dell'altopiano.

L'Architetto Pietroporzio Valarelli venne incaricato di organizzare la logistica e progettare le infrastrutture, la Dott.ssa Ersilia Ciampichini, laureata all'università per la terza età in storia celtica, venne insignita a madrina dell'evento e organizzatrice dei giochi. È superfluo dire che entrambi fossero cugini del Sindaco e che i compensi previsti fossero decisamente congrui.

Venne decisa la data: il giorno di Ferragosto, indipendentemente dalle condizioni metereologiche.

Prendendo ispirazione dalla più antiche tradizioni celtiche, con qualche ritocco "locale", la Dott.ssa Ciampichini dettò le regole e indicò le discipline sulle quali si sarebbero confrontati i rappresentanti dei Comuni:

1. Il lancio del "Caber": in Scozia il "Caber" è un lungo tronco che viene messo in piedi e sollevato dal concorrente che lo bilancia verticalmente tenendo tra le mani l'estremità più sottile; poi corre in avanti cercando di lanciare il tronco in modo tale che si capovolga e colpisca il terreno con l'estremità superiore. Con una piccola variante, la Ciampichini sostituì il tronco con le candele votive alte quattro metri, che venivano portate in processione il giorno del Santo Patrono. Il Parroco cercò di opporsi, ma intervenne il Sindaco che lo minacciò di togliergli il comodato gratuito dell'edificio del Comune, prospiciente la chiesa, che il Parroco utilizzava per ospitare i pellegrini che, per una modica cifra, venivano a passare le vacanze a Belsole.
2. - "Stone put" o "mettere la pietra pesante": questo evento in Scozia è simile al lancio del peso come si vede nei Giochi Olimpici. Nella versione originale il lancio della "pietra di Braemar" si utilizza una pietra da 20–26 libbre (9–12 kg). In questo caso l'organizzatrice pensò di sostituire la pesante pietra con una caciotta misto pecora/mucca di circa 10kg. che produceva lei stessa nel caseificio di sua proprietà e che avrebbe venduto al Comune senza aggiungere sovrapprezzo alcuno.
3. Lancio del martello scozzese: questo evento è simile al lancio del martello delle gare di atletica leggera, anche se con alcune differenze. Nell'evento scozzese, una palla di metallo rotonda del peso di 16 o 22 libbre (7,25 o 10 kg) è attaccata all'estremità di un bastone di legno lungo circa 4 piedi (1,2 metri). Con i piedi in posizione fissa, il martello viene fatto roteare intorno alla testa e successivamente viene lanciato. I lanciatori utilizzano calzature appositamente progettate per mantenere l'equilibrio. Esse hanno delle lame piatte per scavare nel tappeto erboso e resistere alle forze centrifughe dell'attrezzo mentre viene fatto roteare intorno alla testa. Ciò aumenta sostanzialmente la distanza raggiungibile nel lancio. Mancando un attrezzo

‘si fatto, l’infaticabile ideatrice, pensò di sostituirlo con un bel prosciutto da 10Kg, gentilmente offerto dal prosciuttificio di suo fratello, che li avrebbe messi a disposizione per una cifra modica pari solamente al doppio del loro valore commerciale.

4. Tiro alla fune: In questo caso la versione originale dei Giochi Celtici Scozzesi venne rispettata, due squadre alla volta si sarebbero sfidate nel tiro alla fune classico, con il sistema a eliminazione diretta.
5. Palo della cuccagna: In verità questa disciplina nei Giochi Celtici non risultava ci fosse mai stata ma, la dotta Dottoressa, sosteneva che, da studi da lei personalmente fatti, una disciplina simile esisteva nei tempi più remoti della dominazione celtica del Nord Italia. Nessuno osò contraddirla e, un lungo palo di cinque metri, unto di strutto di maiale, venne issato al centro del campo di calcio, sede designata dei Giochi.

Elemento fondamentale per tutte le discipline, i contendenti si sarebbero dovuti sfidare in costume celtico: il Kilt. Il kilt è un indumento maschile che consiste in un pezzo di stoffa arrotolato intorno alla vita (simile alla gonna) ed allacciato. Secondo l’organizzatrice il kilt doveva essere realizzato nella maniera originale: Un pezzo di stoffa lungo abbastanza da essere poi appoggiato sulla spalla dopo essere stato arrotolato intorno alla vita per coprire le “pudenda”. Ogni squadra doveva scegliere i propri colori distintivi di cui doveva essere fatta la stoffa del Kilt.

§§§

Quando l’invito a partecipare arrivò nel Comune di Verbello, il Sindaco convocò una riunione urgente del Consiglio Comunale presso il Bar dei Compari. Tutta la popolazione di Verbello partecipò solerte alla riunione, si chiusero negozi e fermarono le attività per non mancare a un evento storico per il paese. Illustrato il regolamento dei Giochi, il Sindaco lasciò la parola al Toscano che vide in quell’evento l’occasione per saldare un po’ di conti, sentimento condiviso dalla maggior parte dei Verbelliani.

«Cari amici e compaesani, credo che si debba affrontare questo impegno con la massima serietà, perché ritengo che sia un’occasione più unica che rara per dimostrare ai nostri spocchiosi vicini di che pasta sono fatti i Verbelliani» un’ovazione accolse le sue parole.

«Come disse il grande John in una pellicola indimenticabile: “Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare!” e questo allora è il nostro momento. Mi propongo come capitano della squadra, chi è contrario?»

Ovviamente nessuno osò sollevare la benché minima obiezione e, per il principio del silenzio assenso, il Toscano si autoproclamò Capitano della rappresentativa di Verbello. Seguì un’accesa discussione su chi dovesse far parte della squadra. Quando il confronto assunse toni un po’ troppo accesi,

intervenne Romolo che, con le solite buone maniere, convinse i più scalmanati a contenere il loro entusiasmo. Alla fine, tra uno scapaccione e un insulto alla promiscuità dell'altrui mamma, si giunse a nominare la squadra che avrebbe difeso i colori e l'onore di Verbello.

La rappresentativa risultò così composta: Il Toscano, Capitano non giocatore; Romolo il barista; Amelio il macellaio; Erminio detto "Stecca"; Armando il fabbro, due bicipiti da far invidia a Schwarzenegger non sviluppati certamente in palestra; Nandino, nipote del sindaco, un ragazzone alto due metri, per centocinquanta chili di peso e largo come un armadio a due ante, che non brillava per intelligenza ma di sicuro per massa corporea. Completava la rappresentativa il Dott. Enrico Maria Corriani nel ruolo di medico accompagnatore. A chi fece notare che il Corriani non fosse medico ma veterinario, venne risposto che in fondo i membri della squadra erano più vicini al genere animale che a quello umano, a tale affermazione nessuno fece obiezione. Un problema era rappresentato dal reperimento della divisa. Un Kilt originale costava bei soldi e nessuno a Verbello era in grado di sostenere la spesa. Allora si fece avanti Adelina, la proprietaria del "Emporio da Ida", che disse: «Ho una ventina di plaid di mia nonna, tutti uguali, sono un po' scoloriti ma forse possono essere utili alla causa, gratis ovviamente».

La proposta venne accolta con entusiasmo, che scemò un pochino quando videro che erano di un colore rosa con rigature lilla, colori poco adatti a dei rudi montanari ma, considerato il costo, se ne fecero una ragione.

§§§

L'invito a partecipare ai Giochi Celtici venne accolto da altri due comuni: Roccasicca e Bardasciano. I quattro comuni si sarebbero sfidati il giorno di Ferragosto con in palio, oltre alla reputazione, un trofeo raffigurante un uomo in kilt che suona una cornamusa, pregevole opera commissionata all'intagliatore di legno dell'Altopiano Arturo Bozzetti, casualmente cognato del Sindaco di Belsole. I mesi che precedettero l'evento furono impegnati dalle squadre dei partecipanti per esercitarsi nelle discipline previste dal torneo. A Verbello, invece dei costosi prosciutti, vennero usati dei sacchi di juta pieni di sassi e di paglia delle dimensioni e del peso di un prosciutto e, invece delle caciotte, dei copertoni usati, della macchina del Sindaco, una 850 berlina color sabbia che ricordava le antiche vestigia di Cartagine. Purtroppo, non c'era alternativa ai ceri, così si allenarono smontando le travi di una palizzata, non era certo la stessa cosa ma bisognava accontentarsi. Tutti gli allenamenti si svolgevano sotto l'occhio vigile del Toscano che in vernacolo sollecitava gli atleti al massimo impegno. Dove non arrivava con le parole sopperiva con uno scudiscio che si era procurato per l'occasione.

Venne finalmente il giorno della sfida. Lo stadio di Belsole, che poteva ospitare quasi mille spettatori a sedere e altrettanti in piedi, era pieno in ogni ordine di posti. Nella tribuna centrale presero posto i Sindaci dei quattro Paesi e il Comitato d'Onore al cui centro si pavoneggiava la Dott.ssa Ciampichini che, per l'occasione, sfoggiava un copricapo che avrebbe fatto la sua figura anche alla Corte Inglese: un cappello a falda larga color "cane che fugge", portato inclinato a quarantacinque gradi, con il quale la Madrina colpiva alternativamente il Sindaco, seduto alla sua sinistra e il Parroco seduto alla sua destra. Per completare l'opera il cappello era abbellito con lunghe penne di fagiano con le quali la Signora cavò un occhio al Sindaco di Roccasicca che era seduto alle sue spalle.

Giudici dell'evento il Notaio Tiribecchi e l'Avvocato Ansaldi, entrambi membri del locale Circolo esclusivo dei Tiger. Si presentarono vestiti con l'alta uniforme della Guardia Reale Scozzese, cosa che mandò in visibilio il Sindaco. C'è da dire che il gonnellino non donava particolarmente ai due, mettendo in risalto le gambette secche e pelose che uscivano da sotto il kilt.

Un colpo di mortaretto diede il via alla tenzone. La prima prova in programma fu il lancio del cero. Per Verbello scese in campo Nandino, per Belsole Corrado De Albertis, body sculpture trainer della locale palestra Fitness Art e personal trainer della Dott.ssa Ciampichini nonché della moglie del Sindaco. Il primo a lanciare fu il campione di Roccasicca, un pastore dell'altopiano che fece volare il cero per oltre dieci metri. Poi toccò all'atleta di Bardasciano, un muratore nerboruto che, agguantato con entrambe le mani il cero, lo lanciò molto ma molto in alto. Il missile di sego si alzò in verticale per decine di metri, disegnando una breve parabola e ricadendo, però, a meno di un passo dall'incauto lanciatore. Un'autentica ovazione accolse l'eroe di casa, il muscoloso e oleato De Albertis, che con passo deciso, addominali e chiappe contratte si appropinquò al cero da lanciare. Gonfiò i pettorali, contrasse ulteriormente i glutei, caricò i bicipiti e con un urlo belluino lo lanciò. Il problema fu che ci mise troppo impeto e il cero partì come un razzo dalla parte sbagliata andando a conficcarsi, sfondando il tettino in tessuto, nella Porche Cabriolet del Sindaco, parcheggiata nell'area interna riservata alle autorità. Il Cavalier Benito Bruschi a quella visione ebbe un mancamento, ma quello che lo fece infuriare furono gli sghignazzi di quella parte dello stadio occupata dai Verbelliani. E venne il momento che questi ultimi avevano atteso con ansia. Nandino entrò nel campo con fare dinoccolato e cominciò a vagare guardandosi intorno emozionato come un bambino nel vedere tutta quella gente che lo acclamava. Cominciò a salutare i parenti, poi gli amici, poi i semplici conoscenti, finché uno dei giudici non lo richiamò all'ordine intimandogli di lanciare sto benedetto cero. Nandino si scusò e, obbediente, si preparò per effettuare la prestazione atletica. Prese il cero con una mano e brandendolo a mo' di giavellotto lo scagliò a trenta metri dalla linea di lancio. Immediatamente, il Capitano della squadra di casa, il Professore di Educazione Civica in pensione Alfio Trombetti, sporse un reclamo ufficiale agli arbitri, sostenendo che la tecnica usata dal lanciatore avversario non fosse,

a suo avviso, quella canonica. Dagli spalti piovvero fischi e impropri per la scarsa sportività dimostrata dal rappresentante dei Belsoliani, ma a sistemare tutto ci pensò il Toscano che, con un revolver infilato nei pantaloni in bella evidenza, fece notare ai due giudici come, nel regolamento, non si specificasse la tecnica da utilizzare. I giudici, di fronte a tali argomenti, convenirono su quanto fosse giusta l'osservazione del Capitano dei Verbelliani e respinsero al mittente il reclamo e il primo punto andò alla squadra di Verbello. Il risultato venne accolto con botti e petardi facendo calare una nebbia colorata sul campo di gioco.

Dovettero aspettare circa mezz'ora perché si riuscisse a vedere di nuovo da un lato all'altro del campo di gara. Quando finalmente si diradarono i fumi dei bengala venne annunciata la seconda tenzone: Stone put, che modificato per l'occasione diventò lancio della caciotta.

I quattro contendenti presero posto a fianco alla piattaforma che era stata predisposta per l'evento. Nell'ordine di lancio: Per Bardasciano si presentò Iginò Biassicalepre, che in realtà non era il suo vero cognome, quello non se lo ricordava più nessuno, ma il soprannome che gli era stato affibbiato per il suo modo di parlare "biassicando" le parole a velocità supersonica. Verbello schierò Armando il fabbro, che si era allenato lanciando piastre di ferro da dieci chili l'una; in teoria con la caciotta avrebbe dovuto fare meno sforzo. Roccasicca affidò il suo prestigio a Osvaldo il postino, che era avvezzo lanciare i pacchi dalla bicicletta in corsa e, in questo modo, aveva sviluppato un buon braccio e un'ottima tecnica di lancio. E, infine, Belsole che, per questa disciplina, ricorse alla prestazione di Jean Pierre il maestro di sci. In realtà il suo vero nome era Giampiero Scantamburlo, ma aveva preferito usare, da sempre, il nome d'arte per essere in linea con la sua attività principale, che era quella di fare il gigolò con tutte le signore di mezza età che decidevano di prendere lezioni di sci da lui. Era un bel quarantenne, palestrato, perennemente abbronzato, che se la tirava non poco, ma che si tingeva spudoratamente i capelli che avevano iniziato da tempo e prematuramente a imbiancare.

Il primo concorrente salì sulla pedana afferrando, da un vassoio lì di lato, una caciotta dal peso esatto di 10KG. Le gambe di Iginò si piegarono per un secondo sotto lo sforzo, barcollò leggermente poi, facendo appello a tutto il suo amor proprio, drizzò la schiena e si apprestò al lancio.

Distese le braccia con uno sforzo sovrumano, ma lo strappo fu micidiale. La caciotta si librò in aria per cinque metri e ricadde con un tonfo sordo a terra. Allo stesso modo Iginò lanciò un flebile lamento e rimase bloccato in quella innaturale posizione, con le braccia protese in avanti e la gamba destra allungata nel verso opposto, posizione che mantenne anche quando lo caricarono sulla barella. Mentre lo stavano portando fuori dal campo lo si sentì biassicare a raffica parole senza senso, tranne alcune che si riuscì a comprendere ma che non sarebbe educato ripetere. Fu quindi la volta di Armando, il fabbro di Verbello. Con apparente disinvoltura agguantò la caciotta e con un breve slancio la fece volare per undici metri e cinquantatré centimetri. Un boato accolse il risultato. Armando,

pavoneggiandosi lasciò il terreno di gioco lanciando un'occhiata di fida agli altri contendenti. Osvaldo il postino, per nulla intimorito dalla prestazione del suo predecessore, entro baldanzoso nella pedana. Fu molto meno sicuro di sé quando prese in mano la forma di formaggio accingendosi a lanciarla. I pacchi e i giornali erano una cosa, quel cilindro un po' viscido, maleodorante che pesava un accende un'altra. Si impegnò al massimo ma non riuscì ad andare oltre i sette metri e tre centimetri. Se ne andò comunque soddisfatto di non essersi, almeno, classificato ultimo. Il maestro di sci Jean Pierre cominciò a sudare freddo. Tutti i suoi compaesani e, in modo particolare, tutte le sue allieve lo stavano guardando. C'è inoltre da dire che, una mezz'oretta prima, il nostro "Dongiovanni" si era appartato nello spogliato dello stadio con una sua allieva cinquantenne, decisamente assatanata, che lo aveva spolpato ben bene e ora faticava anche a reggersi in piedi. Venne preso dal panico per paura di fare una figura meschina davanti alle sue ammiratrici e pensò perciò di giocarsi il tutto per tutto. Sfoderò il suo sorriso più ammaliante, costato bei soldi dal dentista e, salutando con ampi gesti le tardone che lo acclamavano, fece l'atto di entrare nella pedana. A quel punto, facendo appello a tutte le sue doti di attore, simulò un improvviso malore, si portò entrambe le mani al petto e stramazza a terra, badando bene di non sporcarsi troppo il kilt che bene si intonava con la sua criniera bionda. Un grido di stupore misto a orrore percorse lo stadio e, in modo particolare, le sue ammiratrici che si precipitarono sul campo di gioco per accorrere in suo soccorso. Lo staff medico predisposto dall'organizzazione in quel momento era al bar per una birretta ristoratrice, quindi l'altoparlante lanciò il solito appello: "Se c'è un medico per favore si faccia avanti!" Ovviamente nessuno si palesò. Allora, il Dottor Enrico Maria Corriani, il veterinario di Verbello che era lì come "medico" accompagnatore, si vide costretto, ob torto collo, ad assistere il maestro di sci per il quale aveva anche una profonda antipatia. Quando lo auscultò e iniziò a visitarlo, si rese conto che il meschino stava benissimo, anche perché sorprese il cretino mentre stava aprendo un occhio per vedere cosa stesse accadendo intorno a lui, come i peggiori simulatori nelle partite di calcio. Il veterinario pensò che quella fosse un'ottima occasione per dare una lezione a quel borioso. Tirò fuori dalla borsa un siringone da cavalli dicendo a gran voce:

«Tranquilli tutti, non è nulla di grave, ora faccio una puntura e vedrete che si riprenderà subito».

Al sentire la parola puntura Jean Pierre aprì gli occhi e quando vide il siringone minaccioso brandito dal perfido veterinario, saltò su come un grillo dicendo:

«Sto bene! Sto bene! tutto a posto, ho avuto solo un malore, forse il caldo».

Le adoranti tardone accolsero la cosa con entusiasmo coprendo il soggetto di effusioni, il resto dello stadio, che aveva intuito la falsa sceneggiata, esplose in fischi e lazzi di ogni genere. Il malcapitato dovette lasciare lo stadio scortato da due vigili urbani, mentre gli piovevano addosso articoli

ortofrutticoli non più commestibili, che i paesani degli altri comuni si erano precedentemente portati dietro per occasioni di questo tipo.

Fu così che la rappresentativa di Verbello si portò in vantaggio di due punti su tutti gli altri partecipanti. I giochi vennero interrotti per la pausa pranzo e, in questa, il Sindaco di Belsole convocò una riunione urgente del comitato organizzatore per trovare rimedio alla terribile “débâcle” in cui stavano incorrendo. Erano presenti la Professoressa Ersilia Ciampichini, l’Architetto Pietroporzio Valarelli e tutta la Giunta Comunale fedele al Sindaco, con l’aggiunta dei due arbitri.

«Signori, qui ci stiamo giocando la faccia e non solo quella. Finora i nostri rappresentanti non hanno dato prova di poter reggere il confronto con gli altri paesi, nonostante il foraggio che hanno ricevuto. Dato che sul campo sembra che noi non si abbia buone probabilità di vittoria, la sorte andrà aiutata con opportuni interventi esterni» e condivise con tutti le idee che aveva avuto per condizionare a proprio favore le sorti del torneo.

Anche il Toscano, faina come pochi, intuendo che il loro principale avversario non avrebbe certo digerito il risultato parziale che si era raggiunto, convocò una riunione dei suoi per raccomandare la massima attenzione alle quasi certe scorrettezze.

Alle 15:00 in punto, terminata la pausa pranzo, ripresero i giochi con il lancio del martello scozzese, attrezzo che, per l’occasione, era stato sostituito con un prosciutto da 10Kg.

In questa tenzone le quattro squadre schierarono tutti specialisti: Arturo Bimbetto detto “Duetrippe”, norcino di Roccasicca; Giovannino Piccolo detto “Tresalsicce”, pizzicagnolo di Bardasciano; Achille Varani detto “Lombatina”, macellaio di Belsole e, infine, Amelio Bardetti detto “Coltellaccio” macellaio di Verbello. I tre contendenti erano tutti molto agguerriti e dei veri professionisti, la gara si presentava molto accesa e combattuta. Sempre per sorteggio, ovviamente truccato, a iniziare toccò a Bardasciano. Concentrato al massimo, “Duetrippe” agguantò con entrambe le mani il prosciutto dal lato della zampa, cominciò a farlo ruotare sopra la propria testa poi, con un grido di guerra lo lanciò a quindici metri e cinquantaquattro centimetri, un risultato strabiliante. Appena il prosciutto toccò terra, tra gli applausi del pubblico di parte, uno dei giudici, più esattamente il notaio Tiribecchi, fischiò al norcino di Roccasicca, fallo di piede. Il Duetrippe andò su tutte le furie, sostenendo che l’unico fallo, e non di piede, lo aveva preso la mamma del giudice nel momento che lo aveva concepito e facendo seguire agli impropri un tentativo di strangolamento che solo l’intervento di quattro energumani del servizio d’ordine riuscì a evitare. Mentre il povero Duetrippe veniva portato via a forza, salì in pedana Giovannino Tresalsicce. Anche lui, come gli altri tre, non mancava di forza e di grinta. Si appropinquò al prosciutto studiandolo attentamente e curando bene la presa sulla parte terminale della zampa. Articolò bene le dita per farle meglio aderire, poi dandosi un poderoso slancio fece partire la coscia di suino come un missile terra aria che volò a venti metri e otto centimetri,

atterrando su un bordo del campo di lancio, disegnato a terra a forma di triangolo isoscele, un autentico record. Questa volta fu l'Avvocato Ansaldo che, con consumata predisposizione al falso, sostenne che il lancio era nullo perché il prosciutto, durante la sua traiettoria in volo, era uscito dal campo regolamentare. Anche in questo caso dovettero intervenire i quattro gorilla del servizio d'ordine per evitare che l'Avvocato Ansaldo provasse un'esperienza poco simpatica, il Tresalsicce si stava incaponendo nel voler introdurre, il prosciutto appena lanciato, o nelle terga del povero giurista, a onor del vero partendo dalla parte più stretta della zampa.

Sedati, non senza fatica, gli animi, toccò all'atleta di Belsole, il macellaio Achille Varani detto "Lombatina", anch'egli un autentico cultore della materia, un serio professionista che la notte alle due scaricava i quarti di bue provenienti da macelli clandestini, di bovini allevati prevalentemente dall'Est europeo, per poi rivenderli, a un costo esorbitante, agli ignavi turisti, come bestie locali che avevano pascolato libere fino al giorno prima sui prati di montagna. Sicuro del fatto suo, il Lombatina, prese il prosciutto e, simulando uno sforzo erculeo, lo lanciò percorrendo nel volo ben quindici metri netti. Grandi applausi da parte del Belsoliani che finalmente vedevano un loro atleta piazzarsi durante le gare. Nessuno si accorse ovviamente che il prosciutto lanciato dal Varani era stato disossato e alleggerito al suo interno dove, al posto della polpa e dell'osso, era stata introdotta della paglia.

L'ultimo a dover lanciare era il campione di Verbello, il gran maestro di lama Amelio Bardetti detto "Coltellaccio". Entrò con passo sicuro nell'agone tra gli applausi del suo pubblico, immerse le mani nel sacchetto di gesso che portava appeso alla cinta, per aumentare la presa sulla zampa del prosciutto. Lo acchiappò saldamente, si portò al centro della pedana e cominciò a farlo roteare sopra la testa. Nel fare questo gesto così atletico guardò verso sua moglie che lo seguiva palpitante dagli spalti nella prima fila vicino al campo, e fu così che scoppiò il dramma. In quel momento vide un tizio sconosciuto che, seduto accanto alla bella Rosa, le aveva passato un braccio sopra le spalle tirandola a sé per darle un bacio.

Amelio esplose come una pentola a pressione, buttò in terra il prosciutto, corse come un invasato verso le tribune, con quattro salti e con un'agilità insospettata scavalcò la ringhiera che delimitava il campo e piombò sull'incauto individuo brandendo la mannaia che lui portava sempre con sé perché non si sa mai. Il bell'imbusto, che evidentemente si aspettava questa reazione, saltò su come un grillo, evitando per un pelo il fendente che il buon macellaio aveva menato mirando alle parti basse. Alcuni degli abitanti di Verbello, che occupavano quell'area degli spalti, riconobbero il fellone come uno dei maestri di tennis più odiati di Belsole. Sulle scalinate si scatenò a quel punto una caccia all'uomo che avrebbe avuto conseguenze certe se un nutrito gruppo di abitanti di Belsole non fosse intervenuto in sua difesa. Nacque così un parapiglia senza pari, con botte da orbi, morsi, mazzate e lancio di

oggetti atti a offendere. Dovette intervenire tutto il servizio d'ordine, supportato dalla locale stazione dei Carabinieri per riuscire dopo più di un'ora a placare gli scalmanati.

Ripristinato l'ordine i giudici squalificarono Amelio "Coltellaccio", per condotta antisportiva e proclamarono vincitore il "Lombatina" rappresentante di Belsole, anche perché risultò, guarda caso, l'unico concorrente non squalificato. Salve di fischi accolsero la decisione ma nulla più, perché buona parte del pubblico era esausta per lo scontro o si stava facendo medicare le ferite.

Vennero avviati i preparativi per la penultima prova: il tiro alla fune. Si sarebbe giocato in due turni a eliminazione diretta. Gli accoppiamenti usciti dal sorteggio furono: Belsole-Roccasicca e Verbello-Bardasciano, le vincenti delle due sfide si sarebbero poi scontrati nella finale.

Verbello schierò la sua squadra al completo: Amelio, Romolo, Erminio, Armando e Nandino come ultimo della fila che con la sua massa corporea doveva fare da zavorra. Belsole invece schierò alcuni membri della locale squadra di rugby, cinque baldi giovinotti muscolosi e tutti sopra al quintale.

Roccasicca e Bardasciano vennero rapidamente sbaragliate dato che le squadre erano composte essenzialmente da pastori e contadini, poco in carne, che non potevano competere con l'aggressività e la forza delle due avversarie.

Per il tiro alla fune si prospettò così lo scontro finale tra Belsole e Verbello. Le due squadre presero posto guardandosi in cagnesco, agguantarono la corda e la misero in tiro. Una bandierina era posta al centro per delimitare le rispettive metà. Il giudice, Notaio Tiribecchi, si pose al centro della scena pronto a dare il via con un braccio alzato. Non fece in tempo a dire "Vi..." che subito la squadra di Belsole iniziò a tirare con tutte le forze. Ripresisi dalla sorpresa i rappresentanti di Verbello cercarono di recuperare il terreno perduto a causa della partenza scorretta dell'avversario. Centimetro dopo centimetro ci stavano riuscendo, Nandino aveva puntato i piedi per terra e, nello strappo iniziale, aveva scavato un solco che neanche un aratro avrebbe potuto fare meglio. La corda fumava per la tensione, i Belsoliani stavano perdendo progressivamente terreno ed erano ormai a pochi centimetri dalla linea di confine che avrebbe decretato la loro sconfitta quando, improvvisamente, la fune si ruppe proprio dalla parte dei Verbelliani, spaccando a metà la squadra. Erminio, Armando e Nandino andarono a gambe levate, mentre Amelio e Romolo, ormai da soli a contrastare gli avversari vennero trascinati oltre la linea, decretando così la loro sconfitta. I giudici si affrettarono a comunicare la vittoria di Belsole, ignorando le proteste dell'altra squadra che sosteneva che la corda fosse stata sabotata, cosa per altro vera ma difficilmente dimostrabile senza un'opportuna indagine, impossibile in quel contesto. "The match must go on!" Sentenziò il Tiribecchi, beccandosi una quantità inusitata di insulti e qualche ortaggio assai maturo in faccia.

La classifica generale vedeva al comando Belsole e Verbello con due punti ciascuno mentre gli altri due Comuni erano ancora a zero. A questo punto della tenzone non rimaneva che la gara del palo

della cuccagna, una pertica di cinque metri, tutta unta di grasso di maiale, alla cui estremità era legata la bandierina che doveva essere presa dal vincitore. Erano ammessi a partecipare tutti gli atleti delle squadre. Al via tutti si lanciarono nell'impresa che si rivelò più difficile del previsto. I migliori riuscivano ad arrivare a mala pena a metà, poi o stramazavano a terra di botto o scivolavano penosamente lungo il palo lasciandoci lembi di pelle attaccati. A quel punto il Toscano ebbe una botta di genio, chiamò a sé la squadra e diede poche ma precise istruzioni e loro partirono gagliardi a compiere l'impresa. Nandino si accostò al palo e lo abbracciò, sulle sue spalle salì Romolo e anche lui si abbracciò al palo, poi arrampicandosi sui due salì Romolo che arrivò in questo modo a circa un metro dalla cima. A questo punto fu la volta di Erminio, il più magro di tutti, che si inerpicò sulle spalle dei compagni e prese la bandierina lanciando un grido di vittoria. I suoi compagni, presi dall'entusiasmo abbandonarono la presa lasciandolo lì appeso per qualche secondo, salvo poi precipitare a terra rovinosamente, riportando fratture multiple, ma con la bandierina stretta saldamente in mano. E mentre i barellieri lo portavano via lui, stringendo il simbolo della loro vittoria, gridava "Abbiamo vinto, Belsoliani pigliatevela in ...". Il resto della frase lo finì mentre era già nell'ambulanza. Quando i giudici provarono a dire che non fosse regolare la condotta della squadra di Verbello, il Toscano, utilizzando tutto il suo potenziale diplomatico sparando qualche revolverata tra i piedi dei due legulei, e li convinse che, chiaramente, il regolamento non lo vietava.

La gioia scoppiò incontenibile sugli spalti tra i cittadini di Verbello, che avevano preso in questo modo una sonora rivincita sui più fortunati, ma scorretti, vicini. La squadra venne portata in trionfo per tutto il tragitto da Belsole a Verbello e si fecero tre giorni di festeggiamenti al Bar dei Compari dove fiumi di vino e di birra finirono nelle capaci gole dei Verbelliani. Approfittando dell'entusiasmo generale e della momentanea distrazione etilica di Amelio, il Veterinario, Dott. Enrico Maria Corrioni, si appartò con la bella Rosa e quel che accadde passò negli annali del piccolo paese, ma questa è un'altra storia...

Fine... per ora