

SA MÚRRA **(il gioco della morra)**

La Sardegna si può definire la patria del gioco della morra in Italia.

È una competizione di antiche origini diffusa in tutta l'area Mediterranea, conosciuto dai popoli Romani, Greci, Egizi, ed Etruschi.

I Romani definivano questo gioco *nobilissimus digitorum ludus* (prestigioso gioco delle dita). *Sa mùrra* veniva praticata principalmente nelle sagre paesane, ma anche dopo la tosatura delle pecore e la marchiatura del bestiame; molto spesso anche in occasione di matrimoni festeggiati in ampi cortili.

Numerosi sono i tornei e gare regionali che si disputano ogni anno in varie parti dell'isola, qualcuno anche a carattere internazionale.

In Sardegna, paradossalmente, vige ancora il divieto al gioco imposto dalle leggi fasciste del 1931, ma quasi dappertutto i giocatori isolani trasgrediscono questo ormai anacronistico ed assurdo divieto. Il gioco della morra è stato recentemente riconosciuto ed inserito nel registro delle Buone Pratiche per la salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale dell'UNESCO.

L'incontro si disputa normalmente fra quattro maschi (*sos murrèris*), a coppia, due contro due, disposti uno di fronte all'altro (ultimamente anche le donne stanno partecipando ai tornei). Essi stendono a turno di due alla volta (uno contro uno) un braccio e mostrano le dita della mano scandendo a voce alta un numero con lo scopo di indovinare il risultato della somma delle dita di entrambi, da due a dieci.

Sa mùrra è una competizione di grande abilità e bravura dove è basilare la rapidità dei movimenti, la chiarezza della pronunzia e della mano; un gioco che richiede riflessi prontissimi. Non è facile giocare a ritmi sostenuti, contemporaneamente studiare l'avversario e intuire il numero che tirerà fuori. Spesso ci sono delle incomprensioni nell'udire la voce dell'avversario, talvolta il punto equivoco si ripete sportivamente.

Quando qualcuno bara è motivo di dissapori e talvolta piccole risse fra partecipanti.

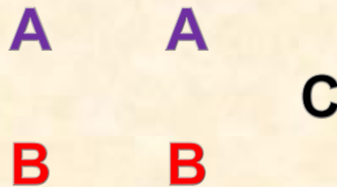


Il gioco della morra nel santuario SS. Cosma e Damiano - Mamoiada (foto Istit. Luce anni '50)

La sfida è seguita attentamente da quello che è l'arbitro della gara, *su hontadòre* (il conta punti) e consta di tre parti: partita, rivincita e bella. Generalmente per le prime due si contano 16 punti per la vittoria, l'ultima al 21 (a discrezione delle coppie stabilire prima della competizione di conteggiare le partite sempre al 16).

Certamente il gioco è rumorosissimo proprio per la potenza della voce di ciascun partecipante che, nella foga della sfida, urlano i numeri cercando di sovrastare la voce dell'altro. Il baccano si propaga nell'aria a grandissima distanza e in lontananza queste secche voci umane sembrano potentissimi latrati. Le coppie di *murrèris* e *hontadòre* sono disposti in questo modo:

coppia **A**; coppia **B**; *hontadòre* **C**



Il giocatore che conquista il punto prosegue con l'altro sfidante finché non perde; quindi, a sua volta, il proprio compagno continua il gioco. Nelle grandi sfide normalmente la coppia dei giocatori è affiatata e ambedue sono abili, ma qualche volta capita che ad essere in forma è uno solo, vuoi perché ha individuato la semplicità del gioco degli avversari, oppure perché gli stessi hanno schemi abbastanza intuitibili o semplicemente perché è in "stato di grazia". Ragion per cui il compagno "cede la mano" facilmente e il punto all'avversario per lasciare libero campo all'amico che ha ritmo e concentrazione maggiore (*sa mùrra la juhes tue... la morra è tua, cioè oggi sei imbattibile, vai...*).

Se i componenti delle coppie degli sfidanti sono bravi le gare avvengono con velocità ma caratterizzate da una bella cadenza. Se una coppia tende ad accelerare il ritmo dopo pochi punti, i bravi *murrèris* riescono a far rallentare e a far riprendere il ritmo piacevole iniziale del gioco.

Mùrra non è altro che il nome del punto derivante dalla massima somma delle dita dei due avversari, cioè 5+5, in quanto *dèghe* (dieci) non si pronunzia mai, ma si urla, appunto, *mùrra*.

A volte la partita è giocata in modo serio e schietto, a volte ilare, ma quasi sempre i "punti" della morra conquistati sono evidenziati con parole comiche, a volte sarcastiche prendendo in giro l'avversario punzecchiandolo con i vari *a mìmmi, regòllidi, a linna, làssa* (...a me, vattene, vai a far legna, lascia stare... che il gioco non fa per te) o più incisivamente con rabbiosi *sériu, mùdu, non tòrres*, (...sta buono, zitto, sparisci...).

Spesso si prolunga il numero vincente cosicché *bàttoro* (quattro) diventa *barànta*; *chimbe* (cinque) diventa *chimbànta*; otto *ottànta* ecc. Tutte parole che servono a "marcare" il punto preso e bloccare l'avversario zittendolo.



Morra a San Cosimo (1957) foto Pablo Volta

Vi è qualche “licenza poetica”, chiamiamola così, concessa per via del suono cacofonico del numero quando lo si pronunzia velocemente e quindi, ad esempio, il sei (sés) diventa séghi (cioè sedici, che naturalmente non esiste come punteggio); anziché dùos (due) viene urlato *du* o *du-du*.

Curioso il modo di giocare, la mimica di taluni: certi sembrano che al posto della mano abbiano una scure e, tirando le dita per il punto, la muovono come stessero tagliando un ramo; chi pare stia manovrando il cambio di un'autovettura; chi sembra uno spadaccino talmente si agita con il braccio contro l'avversario...

Attualmente a Mamoiada *sa mùrra* viene praticata in occasione di matrimoni e *rebòttas* (spuntini), maggiormente in occasione della festa dei SS. Cosimo e Damiano, nel cortile del santuario, spesso si protrae fino alle ore piccole, superando il freddo della notte con il... riscaldamento “ad alcol”: *vinu nigheḍḍu* e *abbardènte* (vino cannonau e acquavite).



Panorama di Mamoiada anni '30 e cartello stradale ingresso paese sino agli anni '60