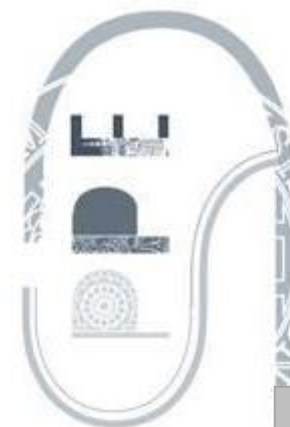


Il gioco nella normativa del Mezzogiorno bassomedievale. Prime indagini

MARIA ROSARIA VASSALLO
UNIVERSITÀ DEL SALENTO



Introduzione

Il tema della normativa sul gioco ha assunto particolare rilievo alla fine XIX secolo (Zdekauer 1886; Ceci 1896) e, solo a partire dagli anni Novanta del Novecento, si è risvegliato l'interesse degli storici grazie ai lavori di Gherardo Ortalli e di Alessandra Rizzi e all'attività della fondazione Benetton di Treviso con l'istituzione della rivista *Ludica*. Recentemente poi sono emersi nuovi approcci interdisciplinari alla tematica che si basano sull'integrazione di diritto, letteratura, fonti iconografiche e cultura materiale (Pace 2022, Sardina 2024).

A differenza dell'Italia centro settentrionale, dove la ricca produzione statutaria ha favorito una consistente mole di studi sulla normativa ludica (Czortek 2000), e della Sicilia, sulla quale si dispone dell'interessante e recentissimo libro di Patrizia Sardina, per il Mezzogiorno continentale l'unico lavoro puntuale sull'argomento rimane ancora oggi il saggio di Giuseppe Ceci, *Il giuoco a Napoli nel medio evo*, pubblicato nel lontano 1896. Riferimenti si trovano però spesso nella riflessione storica recente ogni qualvolta si affronta il tema della tutela dell'ordine pubblico nelle città meridionali, relativamente a quei giochi che spesso erano all'origine di reati.

Il presente contributo ricostruisce a grandi linee il disciplinamento dell'attività ludica nel Mezzogiorno basso medievale, con particolare attenzione all'area pugliese, alla luce della legislazione regnicola (costituzioni sveve, capitoli angioini, prammatiche aragonesi), dei privilegi regi e dei *corpora* normativi di alcune comunità cittadine.

Si espongono qui, sinteticamente, i primi risultati di uno studio che, successivamente, si cercherà di sviluppare attraverso l'analisi delle fonti giudiziarie tardo medievali.

Si è ritenuto preliminarmente fare un rapido cenno alla normativa sul gioco nel diritto romano poichè essa influenzò le disposizioni presenti nella legislazione medievale costituendone la trama, sebbene con esiti diversi (Vallerani 2001).

1. La normativa nel Regno

Nella compilazione giustiniana, specificatamente nel Digesto (D. 11.5.2.1), un senatoconsulto proibiva di giocare denaro, tranne che per quelle gare a carattere agonistico (lancio dell'asta o giavellotto, corsa, salto, lotta e pugilato), destinate ad esaltare la prestanza fisica e il cui risultato non dipendeva unicamente dai rivolgimenti della fortuna, ma anche dalla perizia e dall'abilità dei concorrenti (*virtutis causa*). L'influenza del cristianesimo produsse nel Codice una forte riprovazione dell'attività ludica, che veniva vietata in qualsiasi luogo, pubblico e privato, e della quale si sottolineava la natura contraria ai principi cardine della società, essendo ritenuto il gioco causa di blasfemia e della rovina economica dei giocatori:

«Alearum lusus antiqua res est et extra operas pugnantibus concessa, verum pro tempore prodiit in lacrimas, milia extraneorum nominationum suscipiens. Quidam enim ludentes nec ludum scientes, sed nominationem tantum, proprias substantias perdiderunt, die noctuque ludendo in argento apparatu lapidum et auro. Consequenter autem ex hac inordinatione blasphemare conantur et instrumenta conficiunt (C. 3.43.1.)»

Sebbene non fossero contemplate pene per l'attività ludica (C. 3.43.1.1.), erano previsti alcuni disincentivi come la restituzione della somma persa, la cosiddetta *condictio repetita*, che per volontà di Giustiniano si poteva chiedere entro 50 anni, o come l'*exceptio negotii in alea gesti* per contrastare la circolazione della ricchezza indotta dalla pratica del gioco d'azzardo (Zillotto 2017).

Con la legislazione canonica, che condannava gli ecclesiastici dediti al gioco (D. 35, c. 1, *Episcopus*), furono previste delle pene nel caso in cui l'attività ludica fosse diventata un'abitudine e, a partire dal 1209, con la decretale 5.31.11 di Innocenzo III vennero colpiti i giochi *voluptuosi* che portavano alla corruzione (Vallerani 2001; Sardina 2024).

Diversamente dalla Chiesa, che continuò a guardare con sospetto al gioco per la possibilità che esso offriva di arrecare offesa a Dio, a se stessi e agli altri, le autorità pubbliche cercarono in un primo momento di regolamentarlo con pene severe.

Molto punitiva risulta la legislazione sveva in materia: la Const. I, 53.2 *De inquisitionibus faciendis* prevedeva che le inquisizioni generali, ossia le istruttorie condotte annualmente dai giustizieri nelle province contro i delinquenti e le persone di cattiva fama, dovessero essere fatte a carico anche dei *lusores publici taxillorum*, ossia dei giocatori di dadi, oltre che degli attaccabrighe, dei frequentatori delle taverne, dei portatori di armi e di quanti vivevano sopra le proprie facoltà senza lavorare (*rixatores vel*

frequentes delatores armorum contra constitutiones nostras). Tutti costoro erano condannati, per un periodo di tempo limitato o anche in perpetuo, ai lavori forzati e assegnati ad *un magister operum*. Con la Const. III 90, *De hiis qui ludunt ad datios*, la continuità e la persistenza di una vita propensa al gioco (*ad datios ex quadam consuetudine ludunt*) venivano punite, come nella legislazione canonica. Inoltre i giocatori, considerati degli *infames*, erano esclusi dalla possibilità di testimoniare (sebbene, come si vedrà, in alcune *universitates* sarà consentito) e di ricoprire qualsiasi pubblico incarico, mentre i giudici, gli avvocati e i notai dediti al gioco dovevano essere rimossi dal loro ufficio.

In seguito, durante l'età angioina e aragonese, l'autorità centrale preferì trarre profitto dall'attività ludica: il gioco e le scommesse divennero un importante cespite di entrata e per questo furono adottati atteggiamenti di maggiore flessibilità.

Dai capitoli del *marescallo* del 1306 si ricava che a quest'ufficiale, con compiti di polizia militare e di amministrazione della giustizia nell'esercito oltre che di vigilanza nei mercati, spettavano i proventi su due giochi da tavolo - la *mirella* e la *fussecta*-, per i quali gli spettava una posta dal vincitore e talvolta anche dal giocatore (Mazzoleni 1980, p. 196). Il primo gioco, *mirella* o *marella*, era probabilmente una specie di filetto, chiamato anche *smerelli*, *trex*, *tria*, *mulinello*, il secondo invece consisteva nel centrare con delle noci una buca scavata nel terreno o la bocca piccola di un vaso di ceramica. Oltre alle noci si potevano usare gli astragali che erano ossicini ricavati dalle zampe posteriori di pecore e altri animali (Mehl 2003).

Durante il periodo angioino le entrate dalle multe inflitte ai trasgressori dei divieti ludici potevano essere concesse anche ai privati cittadini: così a Gaeta, la regina Giovanna II nel 1422 concesse la giurisdizione e i proventi derivanti dalle pene pecuniarie comminate alle meretrici, ai biscazzieri, ai giocatori d'azzardo e a *marelle* (*mirelle*) e a *fossette* al nobile Leopardo de Fornaris di Pisa e nel 1424 a Matteo Sardi di Pisa. Quest'ultimo aveva la facoltà di esigere la gabella anche nel distretto di Gaeta e di darla in appalto al miglior offerente (*ad extalium*) oppure di affidarla direttamente a determinate persone (*ad credentiam*).

A Napoli da un privilegio di Alfonso del 1444 si ricava che Raimondo Montesorio aveva ottenuto dal re il pieno possesso della gabella della baratteria per sé e per i suoi eredi. In quell'anno però il sovrano annullava la concessione ai figli Giovanni e Arduino, concedendo loro come ricompensa una rendita vitalizia di 40 once annuali da percepire sulle imposte dirette della contea di Cerreto. Nella stesura dell'atto si adduceva

come motivazione la volontà di contrastare gli eventuali effetti destabilizzanti causati dal gioco d'azzardo:

«ad evitandum blasfemias Omnipotentis Dei et gloriose semper Virginis et [...] ac flagicia et facinora aliasque malas operationes que ex ludo taxillorum qui <sic> in dicta baracteria exercebantur convucti soletum a dicta civitate Neapolis abstulerint et totaliter annullamus»¹.

Ma nel 1457, sempre a Napoli, lo stesso Alfonso confermava a Francesco e Rainero Aldemorisco la gabella della baratteria e delle meretrici; in particolare concedeva ai due fratelli la giurisdizione sui reati connessi all'attività ludica e l'incameramento delle multe comminate ai giocatori oltre alla facoltà di comporre le pene pecuniarie e di rilasciare licenze di gioco. Doveva trattarsi di somme cospicue: ad esempio era prevista una multa di 4 onces a quanti avessero giocato pubblicamente a dadi e a carte (Ceci 1896).

Nei feudi l'imposta veniva incamerata dai signori feudali, così come a Taranto dove da un inventario fatto redigere dal principe Giovanni Antonio Orsini del Balzo per avere contezza dei diritti e dei beni che gli spettavano, si deduce che la *subgabella virge*, uno dei dazi di cui si componeva la gabella della dogana, concerneva il gioco d'azzardo (Cassandro 1973).

Sempre per l'età aragonese è attestato il rilascio di permessi di gioco che consentivano l'attività ludica all'interno di locali pubblici, come le taverne, o di private abitazioni. Nel 1454 il vicerè delle due Sicilie, Lope Ximenez de Urrea, concesse, per volontà regia, a Nicolas Oller la licenza *plena et libera* per «*honestamente et impune iocare et tenere ioco de azara*» nella sua casa dove si sarebbe potuto giocare «*senza brega, rumore o scandalo alcuno*»².

Ferrante d'Aragona emanò una prammatica che permetteva il gioco fino ad un tarì, se fatto *recreationis causa* e se privo di avarizia o cupidigia: ne dà notizia il giurista quattrocentesco Paride dal Pozzo (1410/11-1493), precettore del sovrano, consigliere, giudice del Sacro Regio Consiglio e della Gran Corte della Vicaria e autore del trattato *De ludo*, scritto intorno al 1473 (Cortese 1986; Toppi 1659). Nell'opera egli distingue, riprendendo quanto già avevano affermato i Glossatori, tre tipi di giochi: quelli d'ingegno (*solius ingenii in peritia et industria*) considerati leciti, giochi di sola fortuna (*solius fortunae*) vietati e quelli *mixti*, pure ritenuti illeciti, tranne se eseguiti

¹ Archivo de la Corona de Aragón, *Cancilleria*, reg. 2902, ms.

² Archivio di Stato di Napoli, *Museo*, 99 A 97, ms.

durante un'occasione conviviale (*nisi pro convivio*), in cui la posta poteva essere costituita ad esempio da un pranzo (Greco 2016, p. 52). Semplificando erano reputati leciti i giochi nei quali poteva emergere una particolare virtù del corpo e dello spirito, illeciti quelli lasciati all'azzardo (Salvioli 1921).

Il dal Pozzo nel suo trattato *De ludo* offre un'approfondita riflessione sulla disciplina del gioco, con continui rimandi al diritto romano, al diritto canonico, alla legislazione sveva ed aragonese, ai commenti dei Glossatori e dei canonisti (da Azzone da Bologna a Baldo degli Ubaldi e Bartolo da Sassoferrato, da Enrico da Susa a san Tommaso) e con numerosi riferimenti letterari. Prendendo in considerazione le diverse attività ludiche (scacchi, giochi teatrali, palla) ne ricostruisce talvolta la storia, come per gli scacchi (per i quali si rifà allo scrittore latino Macrobio); analizza i negozi stipulati durante i giochi, quali le vendite, i prestiti, i pignoramenti, e dedica gran parte del trattato alle scommesse; si sofferma poi sulla restituzione della somma persa, prevista, come abbiamo già notato, dal diritto romano, e che Dal Pozzo ammette solo nei casi di frode e di perdita di una ingente quantità di denaro. Infine il giureconsulto riflette sulle consuetudini, che potevano essere anche non scritte (ma potevano pure esserlo), valide per le comunità dalle quali erano seguite: l'esistenza di una consuetudine favorevole, infatti, consentirebbe la pratica di alcuni giochi, senza però renderla lecita se contraria alle leggi divine, come ad esempio il lavoro nei giorni festivi (Paris de Puteo 1489-1494). L'opposizione lecito/illecito, al centro dell'opera di Paride da Pozzo e di altri trattati di quel periodo, come il *Tractatus de ludo* del canonista pavese Stefano Costa (+1486?) (Lucchesi 2015), con l'intento di stabilire precisi confini tra giochi permessi e vietati, compare poi nei capitoli della normativa statutaria delle città meridionali.

2. Il gioco nei *corpora* normativi delle comunità meridionali

Il disciplinamento del gioco è presente quasi sempre nei regolamenti del baglivo o del capitano, ufficiali con competenze giudiziarie e fiscali, (Vallone 1999, Senatore 2018, Petracca 2022) o all'interno di più ampie raccolte normative. In entrambi i casi si tratta di *corpora* normativi, prodotti in seno alle comunità e sottoposti dalle stesse all'approvazione regia (Terenzi 2022), che miravano a regolare la conflittualità sociale, stabilendo regole e divieti al fine di garantire la sicurezza e la tutela degli spazi pubblici e privati.

Proprio dall'esame della regolamentazione dell'attività ludica in alcuni centri meridionali, relativamente al XV secolo, si riscontra una situazione

piuttosto varia ed elastica. Della normativa è stata analizzata la struttura dei capitoli concernenti il gioco, che appare spesso incentrata sull'opposizione proibizione/deroga.

Se si eccettuano i casi in cui vi è un divieto assoluto, non mitigato da alcuna eccezione, come ad Altamura e a L'Aquila (Lospalluto 1956; Clementi 1977), in generale la rubrica inerente l'attività ludica, introdotta a volte da un'arenga, elenca prima i giochi proibiti, poi quelli leciti, specifica quindi la pena comminata in caso di contravvenzione e le eventuali deroghe di tempo e di spazio; infine, fornisce indicazioni sulla procedura giudiziaria. Una tale struttura, ovviamente, può presentare alcune variazioni. Così nel prologo dei capitoli della bagliva di Lecce e di Teramo, viene sottolineata la carica antisociale del gioco d'azzardo, causa (sulla scorta della compilazione giustiniana) di comportamenti devianti, quali la blasfemia, la rissa e le ingiurie. A Lecce: «*ex ludi azardi, alearum et aliis prohibitis multa et diversa delicta oriantur, multe blasfemie eterni Creatoris nostri eiusque Santorum proveniant multaque rixe et iniurie ex illis oriantur*» (Palumbo 1999, I, p. 104); e a Teramo: «*ex ludo taxillorum multa oriuntur scandala et delicta*» (Savini 1889, p. 89).

La serie di interdizioni in apertura riguardava qualsiasi attività ludica che presupponeva le scommesse in denaro (il *ludus azardi*), i giochi *cum taxillis* cioè con i dadi e i *ludi chartarum*, ossia quelli con le carte. Si trattava di divieti generici, anche perchè di ogni gioco esistevano numerosissime varianti. Solo per i dadi l'umanista urbinato Polidoro Virgilio nel Rinascimento (del 1505 circa è la prima edizione del *De inventoribus*) aveva contato 600 modi di giocare; questi spesso essi erano usati a gruppi di tre con l'obiettivo di raggiungere un punteggio complessivo più alto di quello dell'avversario (Mehl 2003). Anche dei giochi con le carte esistevano diverse versioni: a Napoli e a Capua si praticavano i *ludi paginarum vel ad asso senza homo alla terza, alla quarta, ad azara sette o sei, a lo trenta per forza*. Non è da escludere che il gioco *asso senza homo*, fosse una specie di briscola, simile allo spagnolo *Hombre/Uomo*, giocata con 40 carte, dove *terza* o *quarta* indicherebbero il numero di prese massime realizzate dai giocatori (Ceci 1896).

All'elenco dei giochi proibiti seguiva quello dei giochi ammessi, preceduto dalla formula *salvo quod* oppure *excepto, reservato*. Di questo gruppo facevano parte, quasi sempre, le tavole e gli scacchi. Così nei capitoli della bagliva di Galatina si legge «*Non sia persona alguna de la dicta terra o in essa commorante la quale ausa o vero presuma iocare ad anzara nè ad ioco niuno nè dadi, reservato a taole*» (Massaro, 2004 p.

132). Le *taole* o *ludus tabularum* era un gioco di dadi e di pedine che si faceva sopra un tavoliere e il cui esito dipendeva dalla fortuna e dall'astuzia dei giocatori; per questa sua peculiarità apparteneva alla categoria dei giochi *mixti*, ma ritenuti leciti dalla maggior parte dei commentatori. Per gli scacchi, l'esenzione dal divieto normativo e dunque la sua liceità si collegava alla natura intrinseca di questo gioco, tutto basato sull'intelligenza dei giocatori.

A volte le deroghe potevano riguardare in maniera più estesa i giochi eseguiti *solum pro exercitio, solacio et ad ocium vitandum*, come a Caiazzo (Alianelli 1873) ossia i giochi, come notava Paride dal Pozzo, *recreationis causa*.

La regolamentazione stabiliva nel dettaglio i tempi e i luoghi d'interdizione o, quando e dove il gioco poteva essere svolto senza particolari restrizioni (Rizzi, 2005).

L'intento di circoscrivere l'attività ludica in luoghi ben precisi, in spazi ridotti, per facilitarne il controllo, poteva essere espresso come una deroga a un divieto generale, oppure porsi come un limite ad una norma più elastica e permissiva.

Il gioco era consentito in luoghi ben individuati e circoscritti, nelle vicinanze di chiese o nelle piazze: a Teramo negli spazi antistanti le chiese di Sant'Agostino, di Sant'Angelo delle Donne (oggi Madonna delle Grazie) e di San Benedetto (attualmente de' Cappuccini); a Taranto nelle piazze di Sant'Antonio, Sant'Angelo e nella dogana; a Napoli nei Sedili.

Le attività ludiche pericolose, come ad esempio le battaglie, il lancio del giavellotto, il tiro al bersaglio, in ragione dei pericoli che tali pratiche comportavano sul piano dell'ordine pubblico, furono spesso spostate oltre le mura urbane (*extra civitatem*), così come quei giochi che potevano creare disordini. A Lecce il tiro a bersaglio e *il menar dardi* dovevano essere praticati *in lochi solitarii et in lochi chi non potessero fare danni ad persona alguna* a causa degli *omicidi che soleno occorrere*; a Capua venivano praticate all'esterno della cinta muraria la *stracquatora*, presumibilmente un gioco che utilizzava l'acqua (in napoletano *stracqua* significa fradicio) e il gioco delle pallottole; a Caiazzo era permesso, venti giorni prima di Pasqua, il *ludere ad caseum* cioè il lancio delle ruote di formaggio (il gioco, probabilmente un antesignano del *cheeserolling* inglese, consisteva nel rincorrere una ruota di formaggio lungo un pendio). (Pastore 1979, p. 64; Massaro 2009; Alianelli 1873, p. 31; Senatore 2018, p. 727).

Così come a Caiazzo, in alcuni centri le attività ludiche erano autorizzate in particolari periodi dell'anno, spesso in concomitanza delle

festività religiose (Natale, Pasqua, feste patronali) e del periodo estivo. Le deroghe temporali potevano riguardare solo i giorni delle feste e/o quelli precedenti, oppure l'intera settimana. Così a Taranto i giochi erano consentiti a Natale, a Santo Stefano e a Capodanno (giorno della Circoncisione), a Rocca San Felice (AV) nelle feste di Natale come anche a Caiazzo, dove erano permessi pure a Pasqua e nel mese di agosto; a Letino il gioco era consentito la vigilia di Natale, il giorno di Santo Stefano e a luglio e ad agosto e, solo in questi ultimi due mesi invece a Palma (Cassandro 1973; Alianelli 1873, p. 61; Faraglia 1883, p. 320). In alcuni casi si hanno delle restrizioni temporali più puntuali, come a Teramo dove le attività ludiche erano ammesse solo dopo le 10 di mattina (dopo la terza si legge nel testo) nelle feste religiose dedicate alla Vergine, a Gesù Cristo (Natale, Pasqua) e agli Apostoli oltre che ai santi patroni Berardo (19 dicembre) ed Agostino (28 agosto).

In generale nella maggior parte dei casi esaminati i permessi contemplati riguardavano quasi tutti le feste natalizie, sulle orme dei Saturnali romani, feste in onore di Saturno, celebrate dal 17 al 23 dicembre, durante le quali anche il gioco era tollerato.

Un'articolata serie di pene colpiva in vario modo chi giocava, chi assisteva, chi prestava denaro per giocare e chi gestiva una bisca clandestina e così via.

Il gioco era sanzionato con multe in denaro, mutate in pene corporali in caso di inadempienza (quando il giocatore non era in grado di pagare): così a Lecce, unico caso finora attestato, in base al bando del capitano del 1446, il colpevole, che non versava la multa, era frustato *per tucta la citade* (Pastore 1979, p. 64).

Si riscontra, come accennato, una grande varietà delle sanzioni che tenevano in considerazione i ruoli dei giocatori, la tipologia del gioco, le persone presenti: da chi si limitava ad assistere, a chi forniva i dadi, a chi bestemmiava, a chi metteva a disposizione la propria abitazione come bisca clandestina, a chi prestava denaro per giocare. Se per il legislatore romano i biscazzieri (*susceptores*) erano impossibilitati (*denegatio*) a ricorrere in giudizio per rifarsi di danni fisici o materiali subiti mentre offrivano riparo ai giocatori, nel Medioevo, gli *alleatores*, come ci informa Paride dal Pozzo, potevano essere considerati nemici pubblici. Così a Letino (CE) il giocatore incorreva in una pena di tre tarì, mentre chi *lo tiene in casa a giocare o fare giocare* ne doveva sborsare quattro (Faraglia p. 320); a Torella dei Lombardi il giocatore, il padrone di casa *dove se jocasse*, e chi procurava

gli strumenti di gioco erano condannati tutti indistintamente alla pena di 2 tarì.

A Teramo si riscontra una situazione più articolata con due rubriche dedicate alle attività ludiche: al centro dell'attenzione del legislatore vi erano il giocatore d'azzardo, lo spettatore e chi prestava il denaro. Le sanzioni pecuniarie comminate variavano in base al ruolo rivestito nell'attività ludica - "attivo" nel caso del giocatore e del prestatore e "passivo" nel caso dello spettatore- e all'arco temporale (giorno o notte) in cui avveniva la trasgressione. nel caso in cui il gioco fosse praticato di notte e nelle case private le multe erano raddoppiate (*private luserit*).

Per quanto concerne la responsabilità giuridica si ravvisa una certa concorrenza e il rischio di una sovrapposizione di giurisdizioni tra il baglivo e il capitano, poichè la regolamentazione del gioco può trovarsi sia negli statuti della bagliva che in quelli del capitano. Esempio il caso di Lecce dove nel 1446 spettava al capitano far rispettare la normativa sul gioco, mentre nel 1468 tale compito era riservato al baglivo. In quell'anno anche l'università reclamò la possibilità di pagare lo stipendio del capitano con i proventi del gioco di azzardo, chiesti invece dal baglivo. Comunque l'analisi dei *corpora* normativi presi in considerazione mostra che quasi sempre il disciplinamento dell'attività ludica spettava al baglivo, come a Laterza, dove rientrava nelle competenze di questo ufficiale anche la facoltà di concedere permessi di gioco e di individuare gli spazi in cui le attività ludiche fossero consentite:

«Item nullus audeat ludere ad ansardum, asque licentia Bajuli, ad poenam unius augustalis, nisi in Taberneis publicis et ubi luditur de licentia dicti Bajuli, et in Taberneis Bajulus ipse, sive credensarius potest exigere et habere a quolibet ludente pro quolibet tribus ansardis, tornensem unum» (AAR 1888, p. 292).

A volte nella rubrica si fa riferimento alla procedura giudiziaria seguita per contrastare la diffusione del gioco, agli strumenti di indagine consentiti, come il ricorso alle accuse private, all'anonimato o agli incentivi, alle testimonianze. Ad esempio contro i giocatori d'azzardo si poteva procedere (per via ordinaria) in seguito a denuncia, oppure d'ufficio (*ex officio*) come a Lecce e a Carovigno. In quest'ultimo centro erano previsti una pena per il baglivo che si fosse accordato con i giocatori e un incentivo monetario ($\frac{1}{2}$ ducato) a chi avesse accusato tale accordo.

Anche il numero di testimoni utili a provare l'accusa di gioco variava, generalmente dovevano essere due. A Teramo, invece, era sufficiente un

solo testimone, al quale veniva garantito l'anonimato, a patto che fosse di *bona fama*; così anche a Letino (CE), a Lecce e a Carovigno. In queste due ultime località, se il testimone fosse stato uno dei giocatori, come incentivo per la sua testimonianza avrebbe ricevuto un tari oltre all'immunità dalle sanzioni previste dalla normativa (Palumbo 1999; Bodini 1894; Faraglia 1883).

Concludendo, il disciplinamento giuridico del gioco procede nel Mezzogiorno spesso sulla scorta del pensiero della dottrina civilistica e canonistica, nel senso che le teorie dei giuristi e dei dottori sono rielaborate o semplificate e costituiscono l'ossatura di alcuni capitoli. Inoltre a partire dal XIV secolo l'attività ludica diventa un'importante fonte di entrata, gestita dagli ufficiali regi o feudali (*marescallo* nel Trecento, capitano o baglivo nel Quattrocento), ma a volte concessa con un privilegio regio anche a privati cittadini. Dall'esame delle rubriche sul gioco presenti nella normativa cittadina emerge quindi una grande varietà delle soluzioni adottate relativamente ai metodi di punizione e di repressione. I divieti e i permessi offrono inoltre informazioni interessanti sui giochi peculiari di una località o di una determinata area geografica (si pensi al gioco con le ruote di formaggio di Caiazzo o ai vari giochi di carte a Capua (ad assi senza uomo, *a terza et quarta et trenta per forcza*).

Bibliografia

- Archivo de la Corona de Aragón, *Cancilleria*, reg. 2902, ms.
Archivio di Stato di Napoli, *Museo*, 99 A 97, ms.
Aar, E. (1888). *Studi Storici in Terra d'Otranto*. Firenze: Tipografia Galileiana di M. Cellini.
Alianelli, N. (a cura di). (1873). *Delle consuetudini e degli Statuti municipali nelle provincie napolitane*. Napoli: Stabilimento tipografico Nocco.
Bodini, N. (1894). *Documenti per la causa presso l'ecc.ma Corte di Appello di Trani tra i signori Dentice e il Comune di Carovigno*. Lecce: Regia Tipografia Salentina proprietari fratelli Spacciante.
Cassandro, G. I. (1973). *Un inventario dei beni del principe di Taranto*. In Paone M. (a cura di), *Studi di Storia Pugliese in onore di Giuseppe Chiarelli*, vol. II, Galatina: Congedo Editore, pp. 5-57.
Ceccarelli, G. (2001). Gioco tra economia e teologia. *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 7, pp. 46-60.

- Ceci, G. (1896). Il giuoco a Napoli nel medio evo. *Archivio Storico per le Province Napoletane*, XXI (2), pp. 290-327.
- Clementi, A. (1977) *Statuta civitatis Aquile*, Roma: Istituto Storico Italiano per il Medioevo.
- Cortese, E. (1986). Dal Pozzo (de Puteo, Aputeo, de Puzzo, Apuzzo), Paride. In *Dizionario Biografico degli Italiani* (vol. 32). Roma: Istituto dell'Enciclopedia italiana.
- Cozzetto, F. (1986). *Mezzogiorno e demografia nel XV secolo*. Soveria Mannelli.
- Czortek, A. (2000). Il gioco d'azzardo nell'Italia medioevale nelle fonti legislative dei secoli XIII-XV. *Quaderni del M.ae.s.* n. 3, pp. 33-63.
- Die Konstitutionen Friedrichs II. für das Königreich Sizilien*, ed. W. Stürner, 1996 (M.G.H., Leges, Legum sectio IV: Constitutiones et acta publica imperatorum et regum, II, Supplementum).
- Faraglia, N. F. (1883). *Il comune nell'Italia meridionale (1100-1806)*. Napoli: Tipografia della Regia Università.
- Greco, G. (2016). *Gioco d'azzardo e deterrenza: brevi note sui susceptores lus*, *Iura & Legal Systems*, 3, p. 45-55 p. 52.
- Lospalluto, F. (1956). Il libro rosso o il libro magno di Altamura. *Altamura. Bollettino dell'Archivio-Biblioteca-Museo civico*, 5,
- Lucchesi, M. (2005). *Ludus est crimen? Diritto, gioco, cultura umanistica nell'opera di Stefano Costa, canonista pavese del Quattrocento*. Milano: Cisalpino – Monduzzi.
- Massaro, M. (2004). *Potere politico e comunità locali nella Puglia tardomedievale*. Galatina: Congedo Editore, pp. 129-145.
- Mazzoleni, J. (a cura di), (1980). *I registri della cancelleria angioina ricostruiti da Riccardo Filangieri con la collaborazione degli archivisti napoletani*, vol. XXXI: 1306-1307. Napoli:
- Mehl, J.M. (2003). Gioco. In Le Goff J. e Schmitt J.C. (a cura di), *Dizionario dell'Occidente medievale* (vol. I, pp. 477-488). Torino: Einaudi.
- Ortalli G. (a cura di). (1993). *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Roma-Treviso, Fondazione Benetton Studi Ricerche-Viella.
- Pace, A. (2022). In taberna quando sumus? Osservazioni sul gioco d'azzardo (alea) a Pompei. in *Pallas. Revue d'études antiques*, 119, pp. 103-128.
- Palumbo, P. F. (a cura di). (1997). *Libro rosso di Lecce. Liber rubeus universitatis lippiensis*, Fasano: Schena Editore.
- Paris de Puteo (1489-1494). *De materia ludi*. Pavia: Christophorus de Canibus.

- Pastore, M. (1979). *Il codice di Maria d'Enghien*. Galatina: Congedo Editore.
- Petracca, L. (2022). *Le terre dei baroni ribelli. Poteri feudali e rendita signorile nel Mezzogiorno aragonese*. Roma: Viella.
- Rizzi, A. (1995). *Ludus/ludere. Giocare in Italia alla fine del medio evo*, Treviso-Roma: Viella.
- Rizzi, A. (2013). «*Volentes pro meliori... providere... super ludo*». *Provvedimenti sul gioco per i territori veneziani (secoli xiii-xvi). Ricognizioni preliminari*. In Azzara C., Orlando E. Pozza M. Rizzi A. (a cura di). *Historiae. Scritti per Gherardo Ortalli*. Venezia: Edizioni Ca' Foscari, pp. 218-236.
- Salvioli, G. (1921). *Storia del diritto italiano*. Torino: Unione tipografico-editrice torinese.
- Sardinia, P. (2024). *Scherza coi fanti e lascia stare i santi: giochi proibiti e divertimenti leciti nella Sicilia medievale*. Milano: Vita e pensiero.
- Savini, F. (1889). *Sugli Statuti Teramani del 1140*. Firenze: Barbera.
- Senatore, F. (2018). *Una città, il regno: istituzioni e società a Capua nel XV secolo*, 2 voll., Roma, Istituto Storico Italiano per il Medioevo.
- Taddei, I. (1996). *Gioco d'azzardo, ribaldi e baratteria nelle città della Toscana tardo medievale*. In *Quaderni Storici*, 92, pp. 335-362.
- Terenzi, P. (2022). *Statuti e norme sul territorio nelle città e terre del regno di Napoli (secoli XIII-XV)*. In Scharf G.P.G. (a cura di). *I rapporti fra città e campagna allo specchio della normativa statutaria: un confronto fra lo Stato della Chiesa, la Toscana e l'Abruzzo (secoli XII-XVI)*. Napoli: FedOAPress, pp. 137-170.
- Toppi, N. (1659). *De Origine Tribunalium nunc in castro Capuano fidelissime civitatis Neapolis existentium. Libri quinque. Pars secunda in qua de Sacri Regii Consilii origine auctoritate praeminentia eiusque omnibus praesidibus, viceprotonotariis, regiisque consiliariis agitur ...*, Neapoli: Typis Io. Francisci Pacii.
- Vallerani, M. (2001). *Ludus e giustizia. Rapporti e interferenze tra sistemi di valore e reazioni giudiziarie*. In *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 7, pp. 61-75.
- Vallone, G. (1999). *Istituzioni feudali*. Roma: Viella.
- Zdekauer, L. (1886), *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente a Firenze*. In *Archivio Storico Italiano*, 18, Firenze: pp. 20-74.
- Zdekauer, L. (1887), *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente a Firenze*. In *Archivio Storico Italiano*, 19, Firenze: pp. 3-22.
- Zillotto, P. (2017). *Disciplina privatistica classica del gioco d'azzardo vietato. Teoria e Storia del Diritto Privato*, X , pp. 1-31.