

## *Antichi Giuochi Italiani* (*spicchi di tradizione popolare*)

di Gianfranco Colasante

1. Origini
2. Giuoco del Calcio Fiorentino
3. Giuoco del Pallone a bracciale
  - Il bracciale -
  - Il pallone
  - Lo sferisterio
  - Le regole del giuoco
  - Alcune curiosità
  - Il costume dei giocatori
  - Le beneficate e il totalizzatore
  - Il giuoco nella letteratura
  - I grandi giocatori
4. Pallone elastico
5. Tamburello
6. Palloncino
7. Palla a corda
8. Palla al maglio
9. Palla a sfratto
  - Sfratto al balzo
  - Sfratto al disco
  - Sfratto a palla spinta
  - Sfratto a palla vibrata
10. Volata

### 1.

#### **ORIGINI**

Sono antichissime, e copiose, le fonti classiche che riferiscono della palla, e dei giuochi con la palla. Limitandoci alla civiltà romana, già nel II secolo a.C., nel suo fondamentale "Dipnosofisti" (*Sapienti a banchetto*)<sup>1</sup>, l'erudito greco Atenèo di Neucrati informava in termini salutistici che, tra tutti giuochi con la palla, egli preferiva "lo harpastum"<sup>2</sup> perché vanno in esso molte fatiche e sudori nel combattere e gagliarde forze di collo". Più in avanti, è Ovidio, in "Ars amatoria", a descrivere le delizie della "palla trigonale", un

---

<sup>1</sup> Quest'opera ha un valore inestimabile sia per la lessicografia sia per la conservazione di citazioni e frammenti di opere perdute.

<sup>2</sup> Dei giuochi con la palla ereditati dai Greci, i Romani amarono soprattutto l'Haspartum, da loro detto anche Pulverulentum per il gran polverone che si sollevava durante il giuoco.

probabile progenitore del tennis, nella quale tre giocatori posti a triangolo battono, e si rimandano con l'ausilio di un apposito attrezzo, ma utilizzando solo con la mano sinistra, "leggere palle".

Più avanti è la volta di Svetonio<sup>3</sup> a riferire come Augusto, dopo la conclusione della guerra civile, scegliesse di abbandonare le cruente esercitazioni con la spada e nell'equitazione per iniziare a giocare alla palla e al pallone, secondo una moda molto diffusa tra i romani del I secolo. Più preciso ancora il contemporaneo Marziale che, descrive i due tipi di palla maggiormente in uso del suo tempo: la "pila" o la "pila paganica", palla rustica riempita di piume usata principalmente sulle aie del contado e dei "pagi", e la "follis", una palla più grossa di cuoio leggero cucito, e gonfia d'aria, che furoreggiava tra i giovani romani.

Ed ecco nel II secolo Plinio il giovane, in una lettera, ribadire che i ricchi romani giocavano così volentieri e tanto spesso alla palla da farsi costruire presso le proprie ville apposite palestre destinate al giuoco, riscaldate nella stagione fredda, dette Spheristeria. Rincarà la dose il celebre medico Galeno<sup>4</sup> che consiglia vivamente il giuoco della palla perché lo riteneva il solo, tra tutti gli esercizi fisici, se praticato con moderazione, ad essere incapace di procurare danno.

Già in epoca cristiana gli fa eco il teologo ateniese Clemente Alessandrino<sup>5</sup> che tiene ad inserire il giuoco della palla tra quelli concessi ai fanciulli che si intendano educare cristianamente.

I giuochi di palla furono raccomandati in seguito anche in altri testi di illustri medici dell'antichità: gli scritti di Oribasio, medico bizantino, di Paolo di Egina, medico greco, e di Avicenna, il celebre filosofo e medico arabo Abu Ibn-Sina, testimoniarono gli effetti salutistici di tali giuochi sia in epoca paleocristiana che alto-medioevale.

Con tale viatico, alla palla non fu difficile attraversare indenne i secoli bui del Medio Evo fino a giungere ai tempi nostri. Ma la "pila" romana (da cui ancora il ricordo nella via o nella piazza della Pilotta) si era trasformata nel pesante pallone ottocentesco della ginnastica. Aveva dovuto adeguarsi alla nuova religione della riscoperta del corpo e degli esercizi fisici e, di conseguenza, era mutato anche il modo di giocarla.

In Italia si era giocata la palla con molta fortuna nel Quattrocento e nel Cinquecento, musa ispiratrice di numerosi trattati, come vedremo meglio nella parte dedicata alla letteratura nata sul giuoco. Al tramonto del Settecento, mai del tutto passata di moda, era conosciuta col nome di "giuoco del pallone", primogenitore di quegli antichi giuochi italiani, ancor'oggi mai del tutto abbandonati. Tanto che, sull'onda delle nascenti nazionalismi che seguirono l'avventura napoleonica, si poteva attribuire al giuoco del pallone una connotazione quasi irredentista, pur se il giuoco finiva col rimanere in ambiti geografici ben definiti. Con tali premesse la "Tribuna Illustrata", alla fine dell'Ottocento, ben oltre la scadenza dell'unità della nazione, poteva scrivere<sup>6</sup>:

"Il giuoco del pallone, fra gli altri esercizi ginnastici, è il solo che abbia carattere veramente nazionale. In nessun Paese d'Europa, eccetto che nei Pirenei, esso è conosciuto. In Italia lo si giuoca in tutta la regione Romagnola, nella Marca, in Toscana, in Liguria, in Piemonte. In tutte queste nostre regioni esso ha tradizioni vecchie: dappertutto ci sono dei ricordi di grandi giocatori. [...] Il giuoco del pallone come ho detto è rimasto in Italia e nei Pirenei, e non è improbabile che in dato momento, tra il quattro e il cinquecento, si sarebbe potuto trovare il giuoco in una zona contigua dall'Adriatico al confine spagnolo [passando] per la Liguria e la Provenza. Comunque sia, questo giuoco è stato sempre considerato come un passatempo nobilissimo e come uno dei migliori mezzi di ginnastica educativa tramandatici dal mondo greco-latino che faceva consistere tanta virtù di popolo nella prestanta e nel vigore del corpo".

Il primo nostro autore a teorizzare del pallone (e degli altri giuochi con la palla, di pretta origine italiana) è stato il filosofo peripatetico Antonio Scaino da Salò, col "Trattato del giuoco della palla" pubblicato a Venezia a metà del Cinquecento, testo che ha valore miliare per tutta la materia. Nella pletora dei giuochi che, alla lontana, possono farsi discendere dall'haspartum romano, Scaino illustrava quelli più di moda all'epoca, tra i quali differenziava, in particolare:

"[...] il giuoco del pallone o vero di pugno perché col pugno armato si batte, il giuoco della palla da scanno perché si batte con un istrumento preso in mano detto scanno, il giuoco della palla da racchetta alla distesa e il giuoco da mano con la corda".

---

<sup>3</sup> Tranquillo Gaio Svetonio [70 ca.]: "Le vite dei Cesari".

<sup>4</sup> Claudio Galeno [130-201]. "Conservazione della Salute".

<sup>5</sup> Tito Flavio Clemente Alessandrino [Atene, 150 ca.- Cappadocia, 210 ca.]. "Pedagogo".

<sup>6</sup> "Tribuna Illustrata", marzo 1893.

Quelli erano i passatempi giocosi più praticati dal popolo in pieno esplosione del Rinascimento, anche se solo in alcune regioni, non in tutte. Li esamineremo nel dettaglio più avanti. Conviene ora soffermarsi su uno dei giochi con la palla più antichi, ma nato e radicato solo in una città, nella splendida Firenze medicea, e pertanto del tutto ignorato dal trattato veneziano, pur se coevo: quel calcio fiorentino che qualcuno, arditamente, designa a progenitore del moderno football, ma il cui merito precipuo resta l'aver coniato e trasmesso fino ai nostri giorni il termine "calcio"<sup>7</sup>. Che fosse poi difficile esportarlo fuori dalle mura cittadine, lo prova un editto del Protonotario apostolico di Bologna che nel 1580 per "evitare risse, scandali et inimicizie" proibiva il "giuoco del calzo, giuoco di palla simile al calcio fiorentino" così chiamato per il diverso colore delle calze indossate dalle squadre contendenti.

## 2.

### GIUOCO DEL CALCIO FIORENTINO

Le prime tracce scritte sul calcio giocato a Firenze, e sul quale s'abbiano riscontri certi, si fanno risalire ad un poemetto anonimo del principio del Quattrocento contenuto nel "Codice Marucelliano". L'autore vi descrive in versi gustosi, fin troppo coloriti, una partita disputata a Piazza Santo Spirito. Se mai quello fu l'avvio, si trattò di un inizio fortunato, a giudicare almeno dalle numerose targhe che ancora oggi si ritrovano sulle facciate degli edifici cittadini col divieto delle autorità di poter giocare in certi luoghi "al giuoco di palla e pallottole et ogni altro strepitoso". Tale era la frenesia dei giovani di Firenze che alcuni cronisti hanno tramandato notizia di un incontro disputato, il 10 gennaio del 1490, finanche sulla superficie ghiacciata dell'Arno.<sup>8</sup>

Più credibili informazioni fornisce, nel secolo XVI, il mecenate Giovanni de Bardi che, dietro lo pseudonimo di "Puro Accademico Alterato", si lasciava andare a considerazioni che, oggi, definiremmo sociali:<sup>9</sup>

"Il Calcio è un giuoco pubblico di due schiere di giovani a piede e senza armi, che gareggiano piacevolmente di far passare di posta, oltre all'opposto termine, un mediocre pallone a vento a fin d'onore".

Altra sintetica descrizione del calcio fiorentino la fornisce il Guerrazzi<sup>10</sup> che, forse più che altri autori, lui che fu triumviro di Toscana, si sentiva vicino all'anima popolare del giuoco:

"Si divideva il campo in due parti eguali e si circondava di steccato; i giocatori, in numero di 27 per parte<sup>11</sup>, si dividevano in quattro classi, i cosiddetti Innanzi, che stavano presso alla linea partitrice del campo, gli Sconciatori venivano dopo, succedevano i Datori innanzi, chiudevano finalmente i Datori dietro. Vestivano leggeri e spediti, di colori svariati, rossi e bianchi, verdi e gialli; premio della vittoria: una giacca, una veste, una bandiera.

Ai due capi del campo alzavano due tende ove stanziavano gli alfieri o capi delle parti, i quali appartenevano alle famiglie più grandi.

Or dunque il giuoco comincia col battere della palla; un mandatore, vestito di ambedue i colori della livrea, batte la palla al muro, talché subito risalti in mezzo agli Innanzi e si ritira. Gli Innanzi accorrono tosto, e quanto più possono si affaticano a far propria la palla; se a uno di loro vien fatto di còrta tra i piedi, gli altri si affollano attorno e lo difendono, ond'egli possa avviarla agli Sconciatori; ma quando anch'egli arrivi a districarsi dalla mischia non così lieve troverà la via dal suo posto a quello degli amici Sconciatori, imperocché gli Sconciatori avversi, ecco che gli correranno sopra di fianco e lo costringeranno a lasciar la palla, dove gli Sconciatori amici non lo sovvengano di prontissimo aiuto: bello il conflitto; se la fortuna seconda i primi che s'impadronirono della palla, dagli Sconciatori passa ai Datori innanzi, e questi o col calcio o col pugno stretto le danno con forza da spingerla oltre lo steccato di faccia. Quando poi con la prossima pugna degli Sconciatori e

---

<sup>7</sup> Come curiosità, si noti che i responsabili del football in Italia adottarono la parola "calcio" per designare il loro sport soltanto nel 1909, e solo dopo un faticoso dibattito.

<sup>8</sup> "E a dì 10 di gennaio 1490, ghiacciò tutto Arno in modo che vi si fece su alla palla, e arsevi scope: fu gran freddo" (L.Landucci: "Diario fiorentino dal 1450 al 1516"). "[...] il fiume Arno diacciò sì forte che vi si fece sopra al calcio fra il Ponte Vecchio e Santa Trinita" (N.Ridolfi: "Registro dei Priori della Repubblica Fiorentina").

<sup>9</sup> Giovanni de' Bardi conte di Vernio [1539-1615 c.]: "Discorso sopra il giuoco del calcio fiorentino" (1580).

<sup>10</sup> Francesco Domenico Guerrazzi [1804-1873], uomo politico e scrittore, autore di numerosi romanzi a soggetto storico. ("L'Assedio di Firenze").

<sup>11</sup> I 27 giocatori erano così divisi: 15 Innanzi o corridori, 5 Sconciatori, 4 Datori innanzi, 3 Datori indietro.

degli Innanzi, i primi Datori non abbiano comodo di bene assestare il colpo, rinviano la palla ai Datori indietro, ai quali, siccome posti in parte tranquilla, è concesso agio di divisare il come e il dove indirizzarla.

Possono ancora gli Innanzi, quando siano veloci di gamba e gagliardi, prendere la palla, e via correndo, tra gli emuli destramente serpeggiando, portarla dall'opposto steccato con bell'onore di vittoria; ma ciò pochi tentano, ed a pochissimi concede la fortuna di potere effettuarlo".

Il giuoco era fin troppo violento e non capitava di rado che degenerasse in rissa, in aperta battaglia che, accendendosi tra i giocatori, finiva con il coinvolgere anche gli astanti, ben più di quanto oggi avviene nel football che alcuni, con qualche forzatura di tempo e di luogo, vorrebbero (forse proprio per quei poco edificanti risvolti) diretta filiazione del calcio fiorentino. Se ne preoccupavano già nei tempi antichi, come riferisce ancora un brano del nobile Bardi che qui riportiamo senza nulla emendare della articolata prosa rinascimentale:

"Le pugna nel calcio intervengono non come proprie di quello, ma come conseguenti dagli affetti degli umani animi cagionate, ed aggiunte. Conciossiacosaché nostra natura all'ira, ed agli altri torbidi movimenti dell'animo sia tanto soggetta, che quasi cosa niuna di quelle, che noi l'uno coll'altro trattiamo, si finisce senza mescolamento di alcuno meno che ragionevole movimento. Laonde alcuni campioni del calcio, sieno o Datori, o Sconciatori o Innanzi, essendo spronati, o spinti da collera, o da invidia, o da altra loro passione, o giocando fuori del dovere con modi villani o scortesi, è forza che gli altri non essendo di sasso, ne facciano risentimento, e così vengono alle pugna; allora conviene che qualcuno ivi sia più vicino li divida, e che ad alcuno di essi la stizza montare, o sdegnarsi per esser troppo tosto dalla zuffa divolto, come se quivi la sua collera dovesse sfogare: assai è l'aver della ricevuta scortesia mostrato risentimento; perché l'uomo forte non tiene severo conto di quelle percosse che fanno livido il corpo nostro; ma solamente di quelle cose che possono alcuna macchia nell'animo suggellare".

Si ritiene che proprio per temperare quei poco edificanti comportamenti – almeno a dar fede al Bardi – al giuoco fiorentino venivano ammessi solo i nobili o gentiluomini degni di tal nome che chiedevano di parteciparvi e per questo chiedevano di venire inseriti in un elenco dal quale era il Provveditore a sceglierli: "Nel calcio non è da comportare ogni gentame, non artefici, non servi, non ignobili, non infami, ma soldati onorati, gentiluomini, signori e principi". E tra loro, validi calcianti, sono stati tramandati i nomi di Lorenzo duca d'Urbino, di Alessandro duca di Firenze, di Cosimo I granduca di Toscana, di Lorenzo e Francesco figli del granduca Ferdinando, dello stesso Alessandro de' Medici, di quel Giulio de' Medici che poi salì al soglio come Clemente XII e con lui altri pontefici, come Leone XI e Maffeo Barberini Urbano VIII.

Celebre, tra le tante, è rimasta la partita giocata il 17 febbraio 1530. Erano i giorni della Repubblica seguita alla cacciata dei Medici. Ma anche dei mesi che ne seguirono, quelli dell'assedio da parte delle truppe di Carlo V che i Medici voleva rimettere a capo della Signoria. Nella città, cinta da ogni lato, imperversavano carestie e pestilenze, mentre le cannonate degli spagnoli facevano vittime a migliaia. Ma sembrava non bastasse, tutto questo, a piegare la resistenza dei giovani fiorentini che, approfittando del carnevale, vollero farsi beffe del nemico allestendo un incontro a Santa Croce. La cronaca di quella memorabile giornata d'orgoglio cittadino l'ha tramandata il cronista e letterato Varchi<sup>12</sup>:

"I giovani, sì per non interrompere l'antica usanza di giocare ogn'anno al calcio per carnevale, e sì ancora per maggior vilipendio de' nimici, fecero in sulla Piazza di Santa Croce una partita a livrea, venticinque bianchi e venticinque verdi, giuocando una vitella. [...] E per essere, non solamente sentiti, ma veduto, misero una parte de' sonatori, con trombe ed altri strumenti, in sul comignolo del tetto di Santa Croce".

Per doverosa precisione, si può aggiungere che l'assedio durò altri dieci mesi, ma alla fine si concluse con un accordo che scongiurò il sacco della città. Non sappiamo se per il coraggio dimostrato dai fiorentini con quella sfida, più probabilmente per scelte politiche e di convenienza. Resta l'episodio e con esso la dimensione dell'importanza che a quel giuoco si annetteva nel Cinquecento a Firenze.

Ma come si giocava il calcio fiorentino? Ci soccorre, in prima istanza, l'edizione inaugurale del Vocabolario della Crusca il quale, nel 1612, informava che il calcio "è anche nome di un giuoco, proprio l'antico giuoco della città di Firenze, a guisa di battaglia ordinata, con una palla a vento rassomigliatesi alla sferomachia passata dai greci ai latini, e dai latini a noi".<sup>13</sup> Vale appena la pena di ricordare che in Gran Bretagna, già nel '600, Enrico II d'Inghilterra aveva proibito il giuoco del pallone perché troppo violento e che intorno al 1200 era apparso, redatto da John Langenus, il primo trattato sul giuoco che poneva l'accento

---

<sup>12</sup> Benedetto Varchi [1503-1565]: „Storia fiorentina“ (1547).

<sup>13</sup> "AZ -Panorama - Il giuoco e gli sport", Zanichelli Editore, Bologna (1958).

sull'accanimento dei contendenti che "si rompevano a volte il collo, la schiena, le gambe e le braccia e a volte il sangue colava dalle narici e dalla bocca".

Altre informazioni traiamo da due polverose opere di Pietro Gori, erudito bibliotecario della Nazionale, che riportò in auge il giuoco e le sue norme alla fine dell'Ottocento.<sup>14</sup> Sul numero dei giocatori, 27 per partito, si è detto (anche se non è chiara l'origine di tale numero). Ai lati del campo, sulla misura del quale non ci si pronunciava, trovavano posto le tende coi Maestri, gli Alfieri e le Trombe. Intorno, ai quattro lati, si collocavano gli alabardieri con l'incarico di trattenere la folla dall'invadere il campo e, in casi non infrequenti, i giocatori stessi dall'aggreddere gli spettatori. Al primo tocco di tromba dovevan ritirarsi tutte le genti di servizio, lasciando libero il campo ch'era stato adeguatamente chiuso da staccionate in legno. Al secondo squillo i giocatori andavano ad occupare i posti assegnati e al terzo, e ultimo, il Pallaio o Mandatore, vestito in misura equanime dei colori delle due fazioni, doveva "giustamente batter la palla". E il giuoco finalmente aveva inizio.

Ancora dal Gori una sintesi delle norme più frequentemente adottate:

"Uscendo la palla dagli steccati per mano di Datore (mentre non sia caccia né fallo) se i corridori vi saranno giunti in tempo da poter al nemico Datore impedirne il riscatto, sarà rimessa per terra; ma se i Corridori non arrivano in tempo sarà data in mano al Dator più vicino e i Corridori torneranno dietro agli Sconciatori senza perdere il vantaggio della piazza già guadagnata.

"Sia vinta la caccia quando la palla spinta con calcio o pugno esca di posto fuori degli ultimi steccati avversari di fronte.

"Sia sempre fallo, o che la palla sia scagliata o datole a mano aperta, quando essa s'alzi oltre l'ordinaria statura di un uomo.

"Sia fallo, eziandio, quando la palla resti di posta fuori dell'ultimo steccato da parte della fossa. Se esci di posta fuori dello steccato verso gli angoli della fossa, la linea diagonale del giuoco, prolungata, distinguerà se è fallo o caccia.

"Due falli valgono una caccia, e i giocatori cambiano campo.

"Vinta la caccia, cambisi campo e nel mutar luogo l'insegna vincitrice sia portata, da uno solo dei giocatori, alta e distesa: la perditrice bassa e raccolta.

"In caso dubbio decidano i giudici a pluralità di voti: un giocatore per parte, e nella disfida il Maestro di Campo e non altri, può sostenere davanti ai giudici le proprie ragioni.

"Vinca quella parte che ha più volte guadagnato la caccia, o sia superiore a cagione dei falli. Le insegne siano dell'Alfiere vincitore, ed in caso di parità ciascuno riabbia la sua".

Riferiscono le cronache che l'ultima partita venne giocata il 19 gennaio del 1739 in onore del Granduca Francesco II di Lorena e dell'arciduchessa Maria. Ne dà autorevole conferma Marco Lastri che, in uno scritto del 1821 sul calcio giocato a Porta a Prato, propugna la rinascita del gioco perché "adattissima invenzione per esercitare la gioventù al corso, al salto e alla lotta".

### 3.

## GIUOCO DEL PALLONE A BRACCIALE

Il progenitore degli antichi giuochi italiani, dal quale hanno avuto origine tutti gli altri. Sull'origine del giuoco si può molto teorizzare, senza raggiungere certezza alcuna di trovarsi nel giusto. Correttamente, esso va fatto risalire ad antichi passatempi rurali, nei quali due o più giocatori dovevano rimandarsi una palla colpendola con forza a mano aperta o, più preferibilmente, con il pugno chiuso. Per imprimere maggior slancio, ma anche per proteggere la mano da dolorosi traumi, sin dall'antichità era invalsa l'abitudine di fasciarla con stringhe di cuoio o strisce di correggia. Da qui il passo fu breve verso l'adozione di una protezione più solida, in legno, ch'era l'elemento naturale di più facile reperimento e lavorazione.

**Il bracciale** - Lo Scaino ci ha lasciato un accurato disegno del bracciale cinquecentesco, non molto dissimile da quello attualmente in uso. Dapprima le strisce di cuoio vennero sostituite da anelli in legno, di forme e dimensioni diversi; di seguito, già a partire dal XVI secolo, venne adottato il solido bracciale con

---

<sup>14</sup> Pietro Gori: „Giuoco del Calcio“ (1898) e „Giuoco del Calcio e le Signorie festeggianti“ (1902). Il Gori si fece promotore di riesumere il giuoco e il 28 aprile 1898, in occasione delle feste in onore di Amerigo Vespucci, si giocò a Firenze una partita alla presenza di re Umberto e della regina Margherita.

rialzi a sbalzo, più lungo e con punte più sporgenti, che rimase in uso fino all'inizio dell'Ottocento, con la sola aggiunta di una traversa interna che serviva per impugnarlo saldamente. Il bracciale moderno è invece costituito da un manicotto di un sol pezzo, cavo all'interno in maniera che il giocatore possa adattarvi al meglio la mano e il polso.

Per rispetto storico, e di documentazione, lasciamo la parola all'autore che più da presso ha studiato e tramandato le regole, l'ambiente e le attrezzature del giuoco del pallone, Giulio Franceschi<sup>15</sup>, che queste note sul bracciale pubblicava giusto un secolo fa, nel 1903:

“La sua forma all'impugnatura è tale da difendere la mano pur lasciando da due lati esposta all'aria, il ché è di non lieve comodità perché s'incalorisce nel giuoco. Vedrete infatti i giocatori soffiare sovente sulle dita per averne un momentaneo refrigerio. Ha all'estremità inferiore un bottone di ferro il cui ufficio è soltanto di non far sciupare il bracciale quando vien battuto nel muro onde assestarlo a forza sul braccio. Il manicotto è di diametro maggiore nei tre giri verso l'impugnatura ed ha dei fori cilindrici in cui vanno a commettersi i denti, a forma di lancia spuntata. Questi fori sono fatti in modo che i denti vengono a trovarsi a contatto lateralmente, e scaglionati, così da formare due fili longitudinali, in sette linee e mezzo circolari. La mezza linea è verso l'impugnatura. Ogni linea ha quattordici denti, i quali possono facilmente esser cambiati quando si rompono. I giocatori usano un martello di legno, o mazzuolo, per ribatterli prima e durante il giuoco.

La parte da cui il bracciale s'infila dicesi ciambella - l'altra muso o musetto - e può infatti richiamare alla mente la bocca di un pesce.

I migliori bracciali sono quelli dal manicotto di sorbo e i denti di corniolo. Pesano circa due chilogrammi (6 libbre toscane), ma quando con l'uso minacciano di spezzarsi, vengono rinforzati con strisce di ferro tra le linee dei denti, e da allora è presto capito che pesano di più.

Il giocatore si fascia il polso e parte dall'avambraccio, con strisce di tela, ed infila a forza il bracciale: quando lo ha infilato, spinge indietro, con una stecca, la fasciatura per assicurarlo sempre meglio ed averne il contatto”.

**Il pallone** - Il vero e sempiterno protagonista del giuoco. All'inizio era di dimensioni maggiori delle attuali. Poi è andato riducendo il suo diametro, con diverse differenze su base regionale. Nelle Marche e nella Toscana, fino alla prima metà dell'Ottocento, era di diametro maggiore dell'attuale (circa 15 centimetri, prendendo il nome di “Pallone toscano”), mentre in Piemonte se ne usava uno di dimensioni più ridotte (non più di 10 centimetri). Ai giorni nostri ha dappertutto una circonferenza di una quarantina di centimetri e un diametro di 12. Negli antichi giorni, il suo peso, di media, era pari ad una libbra toscana (chilogrammi 0,3395), all'incirca il peso di un moderno pallone da football.

Ma più che su misure e dimensioni, conviene soffermarsi sulle tecniche di costruzione susseguites nel tempo, poiché l'evoluzione del pallone anticipa l'evoluzione di tutti i giuochi che l'utilizzano. Anche in questo caso appare opportuno lasciare la parola al Franceschi:

“Un tempo i palloni eran formati all'esterno di cuoio forte (suola) in pezzi connessi strettamente a mezzo di cuciture: avevano all'interno una vescica di maiale ben preparata che funzionava da camera d'aria. La vescica era tagliata in quattro fusi di sfera dal diametro corrispondente, lasciando in ciascuno di essa una maggior larghezza di circa mezzo centimetro onde sovrapporvi l'altro fuso ed incollarvelo fortemente. Riuniti i quattro fusi, veniva ben chiuso uno dei poli della sfera, mentre sull'altro veniva incollata un'animella d'ottone cilindrica e saldata nel mezzo da una piastrina rotonda con un foro, il quale andava a corrispondere con l'altro foro che viene lasciato nel cuoio esterno; sotto vi era fissato, da due lati, un pezzo di pelle, destinato ad agire da valvola. Tra la vescica e il cuoio ponevano un involucro di pelle scamosciata.

Nei palloni adoperati ora, di otto pezzi all'esterno, mezzi spicchi, la camera d'aria sebbene si continui a chiamare vescica, è fatta di cuoio di manzo come la parte esterna: soltanto l'esterno è tagliato nella parte della pelle più forte (schiena) e la vescica nella più debole (pancia). Non v'è più l'altro involucro tra la vescica e l'esterno, e all'animella d'ottone vennero sostituiti dischi di cuoio. I palloni debbono essere cuciti alla rovescia - donde il modo proverbiale toscano: alla rovescia si cuciono i palloni - e la pelle dev'esser sottoposta ad una concia speciale.

Con una solida pompa viene spinta l'aria nel foro del pallone: sotto la pressione esterna la pelle della valvola cede, ma l'aria stessa quanto più vien compressa nell'interno del pallone, tanto più fa forza contro la valvola medesima, fino a che questa ottura ermeticamente il foro.

Gonfiato il pallone vengono spianate, con un paletto di ferro cilindrico, le cuciture sporgenti (costole); lo si ingrassa con del sego, e si prova facendolo sbalzare su un pezzo di pietra; deve essere rigonfiato ogni volta che viene rimesso in giuoco”.

**Lo sferisterio** - Di origine romana, aveva destinazione pubblica o privata. Era il luogo destinato al giuoco con la palla. Di norma ospitava un terreno allungato e ben battuto, originariamente lungo tra i 90 e i

---

<sup>15</sup> Giulio Franceschi: „Il Giuoco del Pallone“, U.Hoepli, Milano (1903).

100 metri e largo dai 16 ai 17, diviso per metà da una linea di mezzo realizzata con mattoni a taglio sporgenti circa 3 centimetri. Il campo, oltre che per le gradinate o lo spazio per il pubblico, era fiancheggiato da un muro d'appoggio tra i 18 e i 20 metri d'altezza. Una recinzione in rete, alta più di quattro metri, completava l'impianto e ne garantiva la sicurezza. Ai quattro angoli del campo vengono piantati dei travi per delimitarlo, due dei quali infissi nel muro delimitavano l'area del giuoco aereo.

Il più famoso sferisterio resta quello monumentale di Macerata fatto costruire nel 1820 da un centinaio di cittadini tassatisi per la bisogna, oggi utilizzato più che altro per manifestazioni canore. Non si trattava di una novità: a Roma, già nel Seicento, esistevano spazi attrezzati per il giuoco della pallacorda o della pilota<sup>16</sup>. Anche a Pesaro si trova un teatro della pallacorda.

Altri sferisteri famosi, ma ormai cancellati dai piani regolatori, erano a fine Ottocento quello delle Quattro Fontane a Roma, quello delle Cure sul viale Militare di Firenze oppure l'altro che stava fuori Porta a Pinti, quello di Porta Susa all'Antica piazza d'armi di Torino (poi sostituito dal campo di calcio della Juventus). Molto importante era anche lo sferisterio di Bologna.

Quando proprio non era possibile, e capitava spesso, costruire un apposito impianto, si ripiegava su uno spazio confinante con le mura cittadine, i bastioni di una fortezza, qualche edificio monumentale. Non c'era paese o città dell'Italia centrale, della Romagna e dell'Emilia, del Piemonte o del Veneto che non avesse il suo spiazzo per il giuoco, le cui dimensioni risentivano del tipo di giuoco: quello toscano richiedeva spazi maggiori. Le sole regioni nelle quali il giuoco non attecchì furono la Lombardia e quelle meridionali.

**Le regole del giuoco** - Fino ai primi decenni dell'Ottocento il giuoco al bracciale presentava caratteristiche proprie a seconda delle diverse località. Il tentativo di uniformarne le regole incontrò qualche resistenza iniziale, prima di raggiungere un punto di incontro tra le varie versioni. Un certo campanilismo era sempre presente tra giocatori e pubblico che, ben prima dell'unità d'Italia, avevano abitudini dissimili e parlavano dialetti molto diversi tra loro.

Le intese, faticosamente raggiunte, prevedevano che la partita andasse ai 60 punti, divisi - rifacendosi ad antiche tradizioni alto-medioevali - in 4 "quindici", anche se più tardi il "chiamatore dei punti" preferì abbreviare il quarantacinque in un più rapido quaranta. Se entrambe le squadre raggiungevano i quaranta, il punteggio scendeva a trenta e si ricominciava: era necessario (come nel tennis moderno o nella pallavolo) che tra i due punteggi ci fosse un doppio scarto.

Il campo di giuoco misura metri 96x20, come si è detto, con un alto muro d'appoggio dalla parte lunga e reti di protezione agli altri lati. Un testo settecentesco, al tal riguardo, precisava: "Il giuoco del pallone, inventato per diletto di popolo, per esercizio dei giovani, approvato dai Principi, si gioca in un piano quadrilungo, di lunghezza cento passi incirca, diviso per metà da una linea visibile in traverso, e largo dieci passi incirca". Il muro, oltre che il compito di racchiudere il terreno, aveva il compito di accelerare la velocità dei colpi e di falsarne i rimbalzi. Tutto l'insieme del campo, con il terreno e le zone di rispetto, porta ancora oggi il nome, di latina memoria, di sferisterio.

Un gesto gentile da parte dei giocatori prevedeva che, al cominciare, il primo giocatore a ricevere il pallone dal "mandarino", non lo colpisse con forza, ma si limitasse a farselo scivolare sul bracciale, mentre gli altri contendenti si rivolgevano al pubblico con un inchino. Questa usanza, nata in Toscana, si diffuse rapidamente nelle altre regioni, anche se sopravvissero a lungo alcune tradizioni locali. Così il Belli riferisce che, a Roma, era usanza del battitore nel lanciare la palla rivolgersi agli avversari con un triplice invito in vernacolo: "Vada, vvienghi, cquale la volete". All'invito poteva seguire l'accettazione, ma anche il rifiuto, e allora tutto doveva ricominciare.

La partita inizia sempre con i rossi alla battuta, quindi si cambia di campo ad ogni nuova rimessa. Le squadre - nella versione più diffusa, quella del giuoco toscano - sono composte da tre giocatori (terziglia): il battitore, che prende posto in fondo al campo; la spalla, che si colloca alle spalle del battitore; il terzino<sup>17</sup>, che sta in avanti, faccia rivolta al muro. Completano lo schieramento il mandarino e il chiamatore dei punti. Nella versione piemontese, i giocatori in campo sono quattro (quadriglia): battitore, spalla, mezzaspalla e terzino.

---

<sup>16</sup> Questo giuoco era una versione del giuoco della palla che i romani aveva introdotto in Spagna e qui, specie nei paesi baschi, si era andato trasformando nel giuoco della pelota, il cui principale attrezzo resta un cesto ricurvo per raccogliere e rilanciare la palla. In Italia era ritornato nell'Ottocento grazie alle possibilità che offriva al totalizzatore.

<sup>17</sup> Curiosa la spiegazione fornita per l'etimologia del termine: "[...] terzo il più veloce dei giocatori che dev'esser pronto a correr verso il cordino, tornare indietro, andar di fianco, essendo il più svelto e generalmente anche il più giovane e da ciò il diminutivo, terzino" (cfr. G.Franceschi, op. cit.)

Questa che segue è una raccolta delle regole d'uso più generale alla fine dell'Ottocento, quando il giuoco attraversò il suo periodo di maggior fulgore (anche se non potevano escludersi varianti, un po' come avviene nelle carte da giuoco regionali, uniformi nei punti, ma differenti per semi o per colori. Si è preferito tener fuori le medioevali norme relative alle "cacce", mai definite con criteri uniforme, più sovente occasioni di contrasti, che meglio troveranno spazio nel successivo Giuoco del pallone elastico.

"Il giocatore deve stare, con almeno un piede sul terreno circoscritto dai segali e rimanere nella metà di campo assegnato a quelli del suo colore: non può dare ad un pallone stando coi due piedi nel canale, né andarne al di là, e neppure toccare con un piede la linea di demarcazione, o cordino.

"Il pallone in giuoco può essere toccato dai giocatori soltanto col bracciale: se tocca una parte qualunque della persona rappresenta un punto perduto.

"Il giocatore non può toccare col bracciale il terreno nell'atto che dà al pallone.

"Si può rimandare di posta [al volo], o al primo balzo, non dopo.

"Per un fallo chi manda il pallone fuori del giuoco da una delle parti laterali, o al disopra del muro o della rete opposta, o chi lo fa battere nelle rete medesima, o anche nel canale che la fiancheggia.

"Il pallone che avendo battuto sul muro, per taglio, torna in giuoco, è valido se non venne perduto di vista.

"Fa parimenti un fallo chi non fa superare dal pallone il cordino prima del balzo.

"Fa una volata chi manda il pallone in una delle reti di testata (battuta o ribattuta) o la supera passando nello spazio limitato dalle antenne.

"Perdono il punto i giocatori del partito dal quale non vien rimandato il pallone che non è andato in fallo.

"Rompendosi il pallone durante il giuoco, non conta né come quindici buono né come fallo e si ripete la battuta.

"In conseguenza delle regole sopraccennate si segna un quindici buono al partito del giocatore: che ha fatto una volata; il cui pallone non è rimandato, di posta o al primo balzo; cui viene mandato il pallone, o risposto, in fallo, ovver se l'avversario urta il pallone con una parte qualsiasi del corpo, o va con la persona o la semplice punta del piede sulla linea del cordino, o nel dare tocca il bracciale per terra.

"Vince un giuoco il partito che arriva prima a quattro quindici. Se gli avversari non hanno fatto nessun quindici, il giuoco è vinto 'marcio' e conta per due.

"Il battitore può rifiutare il pallone inviatogli dal mandarino: deve però dichiararlo o esplicitamente, o implicitamente toccandolo col bracciale senza dargli forza.

"Usualmente un battitore batte per due giuochi di seguito (che formano un trappolino) dopo dei quali passa alla ribattuta, lasciando il trappolino all'avversario.

**Alcune curiosità e varianti** – Il giuoco, come si è detto, presenta alcune varianti. Alcune sono cadute in disuso, ma meritano una citazione perché aiutano a intenderne lo spirito. Una delle più note era la partita con il cordino, sollevato a mezz'altezza, come nei giuochi di racchetta. A volte, anzi, al cordino era attaccata una rete. Il pallone doveva sempre passare sopra la rete, se la toccava o passava sotto, si realizzava un fallo.

Poteva capitare che, in serate d'onore o di festa, si collocasse sulla rete un tamburo di leggera carta colorata contenente alcuni colombi. Il giocatore che sfondava il tamburo, liberando il volo dei colombi, vinceva un premio suppletivo. Poteva anche capitare che venisse collocato sul campo una botte scoperchiata nella quale si nascondeva un giocatore che poteva, al passare di qualche pallone, intercettarlo col bracciale ... Ma qui siamo più sulla sagra paesana che nel giuoco.

Una variante poco usata era la **palla a muro** che veniva giocata su un terreno largo 8 metri, da un lato limitato da un muro sul quale, ad un'altezza di un metro e mezzo. Le squadre potevano essere formate da un numero variante di giocatori, da due a dodici (divisi in "battitori" e "ribattitori"). Il lancio e il rilancio della palla doveva obbligatoriamente avvenire facendola rimbalzando sul muro, ma sempre al di sopra della linea disegnata.

**Il costume dei giocatori** – Anticamente era invalso l'uso di presentarsi sul campo di giuoco con indosso una semplice camicia. Ma poi, man mano che il giuoco si faceva più impegnativo e i giocatori iniziarono ad esibirsi non più per semplice diletto, ma traendo dalle loro esibizioni cespiti e regalie, l'abbigliamento iniziò a farsi più curato. Al riguardo dice ancora il Franceschi:<sup>18</sup>

"Pei giocatori di professione il vestito dev'essere bianco, di tela o di piquet, e costituito da una casacca, mancante della manica destra; calzoni fino al ginocchio, calze lunghe di filo e scarpa di tela. Intorno alla giacca vi è chi mette per guarnizione una gala, un ricamo, od una trina, sempre in bianco; ma le più semplici

---

<sup>18</sup> Ibidem.



rimangono le più graziose. Non vi sono tasche, e i giocatori tengono nella mano sinistra il fazzoletto per asciugarsi il sudore e ... per strapparli coi denti ad ogni colpo sbagliato. Fino al secolo scorso tra la giacca e i calzoni portavano un corto gonnellino di colore azzurro o rosso, che fu poi sostituito da una ciarpa (o fuscaccia) alla sua volta sostituita da una pezzuola di stoffa rettangolare, che molti ambiscono di portar ricamata e con frangia dorata. Nel secolo scorso i giocatori bravi, specialmente nel giorno della loro beneficiata, portavano pendenti dalla cinta ricche ciarpe di seta che venivano loro offerte da ammiratori e ... da ammiratrici insieme a medaglie d'oro le quali dovevano essere guadagnate in partite difficili. [...] I giocatori di pallone hanno continuato a portare i calzoni corti, anche quando la moda (dalla prima metà del secolo passato) volle quelli lunghi ora abbandonati in quasi tutti gli esercizi sportivi. Il solo mandarino, fu traditore, mise i calzoni lunghi ed ora per castigo glieli hanno lasciati onde denotar subito che ei non è destinato ad un esercizio sportivo ... ma soltanto a pigliarsi qualche pallonata nel petto o nelle spalle dai battitori inesperti o indispettiti".

L'azzurro (o il turchino) e il rosso, colori che affascinarono De Amicis, vennero così a cedere il passo al più elegante bianco. A dolersene, in certa misura, fu proprio l'autore del "Cuore" che, indirettamente, fornisce qualche nozione sulle varianti regionalistiche del giuoco<sup>19</sup>:

"Fu una rivoluzione quando vennero i toscani a portarci il vestito bianco, il pallone grosso, il bracciale di due chilogrammi, e le riverenze<sup>20</sup> e l'"allegri"<sup>21</sup> e una famiglia di nuovi termini dell'arte, e quel che più importa il nuovo giuoco del cordino, più largo e più cavalleresco del vecchio".

L'abitudine di indossare casacche a colori per distinguere i vari partiti nel corso dei ludi, data dall'antichità. Tornato in auge in epoca medioevale (si pensi ai colori che contraddistinguevano i cavalieri durante le giostre), aveva avuto notevole importanza anche ai tempi dei romani. Le tracce sono numerose e autorevoli. I colori maggiormente in uso nei ludi circensi erano "il bianco, il rosso, il verde, il celeste, il dorato e il porporino; i colori delle Carrette e delle Fazioni: Alba (bianca), Rubea (rossa), Veneta (verdemare), Prasina (verde chiaro), simboleggiavano l'inverno, l'estate, l'autunno, la primavera; gli altri due colori, Aurata e Purpurea furono aggiunti da Domiziano"<sup>22</sup>.

**Le beneficiate e il totalizzatore** - Una delle più radicate abitudini prevedeva che i giocatori, prima di cominciare la partita, si collocassero con un tavolino davanti all'ingresso da cui affluivano gli spettatori. Sul tavolino, dinanzi a loro, ponevano un vassoio d'argento - ma, al più delle volte, di metallo meno nobile - destinato a raccogliere offerte in denaro o oggetti di qualche valore. Era una usanza nata nel Settecento nei teatri, quando artisti e artiste di grido "non facevano diversamente" per dare un senso pratico all'arte loro, anche se in quei casi la questua prendeva pudicamente il nome di "serata d'onore".

Le beneficiate, il cui uso andò diradandosi verso la fine dell'Ottocento, vennero in parte sostituite da collette che "i mandarini e il chiamatore dei punti" organizzavano "ciascuno per proprio conto in occasione del Ferragosto, debitamente autorizzati dal signor impresario, girando col vassoio e raccomandandosi al colto pubblico ed all'inclita guarnigione".

Queste primitive forme di ingaggio, sparirono del tutto quando venne affermandosi l'uso del totalizzatore applicato al giuoco, una novità che incontrò molte resistenze da parte dei pubblici poteri prima di venir legalizzato a tutti gli effetti. Si scommetteva non sulla squadra, ma sui singoli giocatori, indipendentemente dai colori. Le quote erano stabilite in base alle puntate e venivano pagate, come alle corse dei cavalli, una prima e una seconda categoria di vincite. Al gestore dell'impresa andava il 10% dell'intero ammontare delle scommesse. Si trattava di un sistema molto articolato, dov'erano posti in giuoco sia le prestazioni dei giocatori che i loro errori. Un sistema che non poteva ritenersi del tutto esente dal rischio di qualche ... aggiustamento.

**Il giuoco nella letteratura** - Forse banale, ma inevitabile è il richiamo, aprendosi il capitolo sulle fonti letterarie, rispolverare dai ricordi scolastici l'ode di Giacomo Leopardi, dedicata ad un anonimo vincitore del pallone, composta con tutta probabilità a Roma, quand'egli vi dimorò a cavallo tra il 1822 e il 1823:

"Di gloria il viso e la giuocanda voce,  
Garzon bennato, apprendi,

---

<sup>19</sup> Edmondo De Amicis: „Gli Azzurri e i Rossi“ (1897).

<sup>20</sup> Fa riferimento all'abitudine di salutare il pubblico con una serie di inchini.

<sup>21</sup> Era l'invito rivolto dal battitore al mandarino affinché gli lanciasse la palla.

<sup>22</sup> Francesco Gabrielli: "Giuochi ginnastici per la gioventù delle Scuole e del popolo", U.Hoepli, Milano (1895).

E quanto al femminil ozio sovrasti  
La sudata virtude [...]”.

Nella canzone dell’umbratile poeta di Recanati, pessimismo e languore si fondono nel riflesso speculare del gesto virile del battitore. Quello stesso gesto, largo ed elegante, che già mezzo secolo prima aveva affascinato Goethe il quale, nel primo dei suoi viaggi in Italia, assistendo a Verona frammisto ad altri 5000 spettatori ad un incontro di pallone senza bracciale tra gentiluomini veronesi e vicentini, nei movimenti dettati dall’ansia del giuoco aveva colto “atteggiamenti atletici tanto belli da meritare di essere fermati nel marmo”. L’inquieto e tormentato poeta tedesco proseguiva con lirismo: “Singolarmente bello è l’atteggiamento del battitore quando alza il braccio e si slancia per colpire il pallone ...”<sup>23</sup>.

Non per nulla Leopardi proveniva da una zona d’Italia dove il giuoco aveva da tempo messo radici e, ancora ragazzo, aveva conosciuto il giuoco del pallone nei pressi del “natio borgo selvaggio”, tra Osimo e Fano, cittadine dove erano attivi due sferisteri molto frequentati, ma non si può escludere che avesse trascorso qualche pomeriggio anche allo sferisterio romano delle Quattro Fontane, che sin dal 1814 sorgeva al giardino Barberini, ora scomparso assieme alle lapidi che tramandavano ai posteri le gesta dei più illustri giocatori cittadini. Come quel fiero paino Giovanni Rosati, detto il Moro, che Bartolomeo Pinelli ha immortalato in un ritratto famoso completato dal distico “è un figlio di Roma, a cui potrai truovar l’egual, ma il superior giammai”.

Anche nella Roma papalina si giocavano da tempo, e non soltanto negli sferisteri (un altro molto frequentato era al Belvedere, sotto i musei vaticani), accese sfide tra monticiani e trasteverini, risolte non di rado a punta di coltello. Sfide che si tenevano nei vasti spazi aperti a ridosso delle antiche mura, come già disegnava lo stesso Pinelli agli inizi dell’Ottocento; come ha lasciato scritto Belli alla cui penna irriverente dobbiamo quel sonetto del 1833, “Er giucator de Pallone”, nel quale si appuntano strali maligni contro papa Gregorio XVI, da un paio d’anni asceso al soglio pontificio ma, per non aver mantenuto le promesse sue e della curia, accusato dal popolino:

“de mannà sempre a sguincio li palloni”.

Del Belli, e della sua irriverenza, si ricorda almeno un altro sonetto che prende spunto dal giuoco del pallone per porre alla gogna i potenti del tempo. Napoleone e l’altro imperatore Francesco Giuseppe sono in campo, mentre Pio X s’accolla il compito di chiamare i punti: “Quindici e niente ...”, si sgola il pontefice, alludendo al controverso trattato di Vienna, parafrasando i parziali della partita. Senza dimenticare che, di tanto in tanto, ispirandosi proprio alle pugna del pallone, qualche mano anonima affidava a Marforio e Pasquino denunce e lamentale in distici sarcastici.

Tracce profonde nella letteratura, non soltanto italiana, ha lasciato il giuoco del pallone, “giuoco classico degli italiani” come ancora nell’Ottocento lo definiva lo storico svizzero Burkhardt<sup>24</sup>, giuoco quale metafora dell’esistenza e specchio del mondo. Per cercare un punto di avvio, si può prendere la mossa da quel grande umanista e pedagogo che è stato l’Alberti il quale, in uno dei suoi celebri trattati, già a metà del Quattrocento, dopo aver sostenuto che “un giuoco ove bisogna sedere quasi niuno mi pare degno d’uomo civile”, sosteneva:<sup>25</sup>

“[...] et usino i nostri giovani il pallone, giuoco antichissimo et nobilissimo et proprio alla destrezza, quale si dà in persona gentile”.

Si può proseguire citando quel raffinato letterato rinascimentale che è stato Baldassarre Castiglione il quale, nel vagheggiare l’ideale del perfetto gentiluomo e i suoi doveri pubblici, nel suo celebre trattato non dimenticava di rammentare i benefici effetti del giuoco del pallone<sup>26</sup>:

“Ancor nobile esercizio et convenientissimo e non di corte, nel quale molto si vede la disposizione del corpo e la prestezza e la discioltura di ogni membro et tiene assai della strenuità virile”.

---

<sup>23</sup> Johann Wolfgang Goethe [1749-1832]: “Italianische Reise” (1786).

<sup>24</sup> Jacob Burckhardt [1818-1898]: “Der Kultur der renaissance in Italien” (1860).

<sup>25</sup> Leon Battista Alberti [1404-1472]: “Della Famiglia” (1442).

<sup>26</sup> Baldassarre Castiglione [1478-1529]: “Il Cortegiano” (1528).

Si transita poi, come si è già detto, e con maggior dettagli dall'opera di messer Scaino da Salò, da quel "Trattato del giuoco della palla"<sup>27</sup>, già citato, che tra le varie mirabilie del giuoco e le sue regole riproduce il disegno d'un bracciale in legno come usavasi nel medioevo che, per quanto è dato di sapere, è il primo giunto fino a noi.

Confortano, quindi, i versi del poeta ligure Gabriello Chiabrera<sup>28</sup> che, agli inizi del Seicento, nel solco del pensiero classico, s'ingegnava di attribuire nobili natali al giuoco del pallone che già ai suoi tempi doveva animare con foga spiazzi paesani e borghi cittadini:

"[...] le saggie menti  
spesero intorno a ciò l'ingegno e l'arte  
e quindi in ogni loco  
e per ogni stagion fu visto il giuoco  
che a ragion si può dire giuoco di Marte".

E così via, attraverso i secoli, fino ad approdare a Giosué Carducci ("il giuoco del pallone è il più classico dei giuochi") e all'immane Edmondo De Amicis che al suo amore dichiarato per ogni ginnico esercizio affiancò numerosi scritti sul giuoco del pallone, a volte di sapore satirico, più frequentemente con riflessioni di sapore introspettivo. Qui mette conto riferirsi solo al notissimo "Gli Azzurri e i Rossi", testo sempre richiamato al riguardo, sia a proposito che a sproposito:<sup>29</sup>

"[...] esercizio virile che prova così gagliardamente tutte le facoltà fisiche a un tempo e mette in così bella evidenza la forma e le forze. [...] Ci dev'essere nel giuoco qualche altro elemento di bellezza e argomento di diletto di cui non ci riesce di renderci conto, un segreto che cercai sempre e che mi sfugge ancora ...".

**I grandi giocatori** – Ricchi non di certo, tanto che per coprire le spese di viaggio o di soggiorno dovevano rassegnarsi a improvvisate collette tra gli spettatori, ma famosi sicuramente: lo erano i maggiori giocatori di un'epoca che doveva ancora scoprire il divismo e in cui le informazioni viaggiavano a rilento, preferibilmente di bocca in bocca. Ogni città aveva i suoi campioni, giovani e meno giovani (non capitava di rado che i maggiori di fama e di rispetto superassero i 50 anni). Se ne ricordano a fatica i nomi, molto di più i soprannomi con i quali il popolo li osannava. Un giuoco proletario, è stato detto, per l'origine umile dei suoi protagonisti. Non proprio vero, dacché lo giocavano anche i nobili, non vergognandosi per qualche scommessa perduta. Lo giocavano con furia – lo riferisce il De Amicis – "condottieri famosi, principi, cardinali pontefici, cavalieri, il fiore dell'aristocrazia romana, fiorentina, bolognese". C'era anche chi, come il marchese Piero Antinori, che coltivava "con tanta passione il più bello dei nostri giuochi nazionali", s'era fatto costruire uno sferisterio nella sua villa, nei pressi di Firenze.

Ma i veri protagonisti restavano gli altri, i proletari. A Roma, sotto il papa re, furoreggiava un certo "Tuzzoloncino", idolo delle folle del quale nessuno ha tramandato il vero nome.<sup>30</sup> Forse un carrettiere, forse un carbonaio, certamente un professionista del giuoco, uno su cui scommettere forte, mentre gli altri – i signori – giocavano solo per diletto. Anche perché la violenza dei colpi e il peso del pallone, accresciuto dall'abbrivio, richiedevano grande prontezza, possanza, coraggio per i rischi di frattura, che non sempre trovano erano prerogative dei giovani più nobili.

Sul muro dello sferisterio bolognese, erano infisse alcune lapidi per ricordare a l'altezza alla quale erano stati ripresi i palloni. In una si leggeva: "A Giovanni Ziotti" – giocatore di spalla valentissimo – degno di perpetua memoria – il pubblico pose – 8 ottobre 1883". Di questo Ziotti, "artista dell'anima", si ricordavano le innovazioni tecniche e le invenzioni stilistiche (... "il suo colpo famoso fu quello di riprendere col braccio piegato e il bracciale all'altezza della vita, dietro la schiena, i palloni che venivano attaccati al muro" ...). Onori ancora maggiori toccarono a Giovanni Battista Cerrato da Portacomaro, in quel di Asti, cui De Amicis consacrò ben quattro pagine del suo libro.

Tra i più grandi, eroi della generazione della nuova Italia unita, restano il pisano Antonio Maestrelli [1815-1895] che giocò fino ai 56 anni (... "i suoi colpi famosi furono le battute e le ribattute, a traiettoria

---

<sup>27</sup> Stampato in "Vinegia – Gabriele Gioito de Ferrari e fratelli – 1555".

<sup>28</sup> Gabriello Chiabrera [1552-1638]: "Ode sul giuoco del pallone" (1619).

<sup>29</sup> Edmondo De Amicis: "Gli Azzurri e i Rossi" (1897).

<sup>30</sup> Soprannome derivato, con tutta probabilità dal verbo romanesco "tuzzare" per alludere la violenza dei suoi colpi.

radente" ...); il piemontese Domenico Bassotto, nato nel 1840 a Scurzolengo d'Asti, bersagliere, che fu tra coloro che entrarono a Roma dalla breccia di Porta Pia (... "basso, tarchiato, forte: Firenze, Roma, Bologna, Torino si entusiasmarono per lui che resse nel difficilissimo arringo per oltre vent'anni" ...) e che finì i suoi giorni rispettato direttore dello sferisterio torinese). Subito dopo questi, i due migliori giocatori dell'Ottocento, viene Bruno Bianchini di Prato, figlio e padre di giocatore, che entra in questo piccolo Gotha della memoria per "le splendide volate di ribattuta fatte senza scomporsi, come fosse la cosa più naturale di questo mondo".

#### 4.

### GIUOCO DEL PALLONE ELASTICO

Figlio del precedente, si è detto, e a ragione. Simili le misure del campo (metri 96x20), anche qui quattro i giocatori per ciascun partito (come nel giuoco piemontese): battitore, spalla, due terzini. La palla è in gomma, di circa 10 centimetro di diametro. La si colpisce con la mano nuda, appena protetta di pelle, o di garza o di tela. L'assegnazione dei punti, sempre disposta su base quindici, avviene dopo quattro giuochi (15, 30, 40, giuoco). La partita si conclude dopo che una delle due quadriglie ha raggiunto il numero di giuochi fissato all'avvio, di norma 11.

Per quanto riguarda le modalità di svolgimento, all'inizio il battitore prende posto nello spazio a lui riservato e lancia la palla verso la metà campo avversa. Anche in questo caso la respinta deve avvenire al volo o, al più, dopo che la palla abbia effettuato il primo rimbalzo. In caso avverso si segna una "caccia", ossia un punto individuato dall'arbitro e tracciato sul terreno, che avrà valore di punto se la caccia seguente cadrà oltre quel segno.

A questo punto conviene fermarsi ad illustrare il criterio delle "cacce", un antico e complicato metodo di conteggio dei punti, adottato quando non c'era ancora il muro, che si effettuava collocando dei segni sul terreno in corrispondenza della ricaduta del pallone. Il trattato del Franceschi, già ricordato, riporta le norme antiche, avvertendo che il sistema venne abbandonato dovunque (meno che in Veneto e Piemonte) perché "guastava più che accrescere l'interessamento da parte dei giocatori". Va anche ricordato che, col sistema delle "cacce", era preferibile il giuoco a otto (due quadriglie opposte).

"Se non riuscivasi a ripigliare il pallone di posta, o al primo balzo, nel punto dove i giocatori riuscivano a fermarlo veniva posta la caccia.

"Segnata una caccia, se i giocatori di battuta o di ribattuta avevan fatto tre quindici con le regole ancora in uso (cioè: o con delle volate proprie, o con dei falli fatti dagli avversari) si passava subito, se né gli uni né gli altri avevano ancora segnato tre punti [quindici], aspettatisi, per passare, la seconda caccia.

"Una caccia non influiva sui punti; costituiva però una scommessa tra i giocatori che s'impegnavano a vincerla.

"Quando i giocatori erano passati da una parte all'altra, lasciando la caccia al posto dove era segnata, dovevano oltrepassarla prima del secondo balzo, ché se il pallone batteva in terra due volte al di qua di essa era per loro un'altra caccia perduta.

"Una era detta: prima caccia; l'altra la seconda.

#### 5.

### TAMBURELLO

Pochi giuochi possono vantare origini così profondamente italiane capaci di attraversare, pressoché indenne nei contenuti, cinque o sei secoli. Nel Cinquecento, nel trattato dello Scaino, vi si faceva riferimento come giuoco della "palla da scanno perché si batte<sup>31</sup> con un istrumento preso in mano detto scanno".

Anche questo esercizio ha affinità con il giuoco del pallone. "Vi sono molti giocatori di palla che non hanno mai infilato il bracciale; ma non v'è giocatore di bracciale che non abbia giocato col tamburello".<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Notare che già nei testi più antichi questo verbo aveva il significato, ancora attualissimo, di "lanciare la palla" o "dare avvio al giuoco".

<sup>32</sup> G. De Franceschi, op. cit.

Non era infatti raro che, all'epoca, i giocatori compissero escursioni in campi diversi da quelli abituali: i fratelli romani Uberto e Gino De Martino, nel 1895 primi campioni italiani di lawn-tennis, erano notoriamente considerati ottimi colpitori di bracciale.

La fortuna del giuoco, rispetto a quello del pallone, era favorita dalla maggiore facilità a reperire uno spiazzo o un prato adatti, dall'inutilità del muro d'appoggio, e dal non presentare alcuno dei rischi del pallone. Non per questo erano meno spettacolari e soddisfacenti rimandi e volate che la palla leggera e la pelle ben tesa di un buon tamburello potevano creare.

Agli incerti inizi del giuoco, forse nato su un'aia in un dì di festa o ispirato dall'angustia di un cortile in un pomeriggio di noia, lo scanno – dal termine latino *scannum* forse utilizzato col significato estensivo di sedile o, più genericamente, di piano in legno, – era costituito da un disco di legno pieno, fors'anche una fetta di tronco, ma presto si adottarono tamburelli formati da un perimetro in legno sul quale era tesa una pelle animale (cartapecora).

I primi tamburelli moderni avevano il piano in cuoio di cavallo giovane, appositamente conciato e fortemente teso sui bordi del cerchio. Una scelta dettata dalla necessità di avere sempre maggiore elasticità e resistenza che consigliò di abbandonare definitivamente altri tipi di rivestimento, come la pelle di vitello. Ancora una colorita riflessione del Gabrielli sulle "risposte" del tamburello:

"Il suono che debbono dare quando battono la palla dev'essere acuto, direi quasi metallico e si può provare battendo sulla pelle con le nocca delle dita, o meglio ancora con lo scatto del medio in quel modo che i fiorentini chiamano 'biscottino', i milanesi 'goga' e che in lingua credo si dica buffetto. [...] Dal tamburello si giudica il giocatore, un buon giocatore non adopera mai uno cattivo e quello da lui usato si consuma soltanto nel centro. Quando vedete un tamburello con una sola macchia scura nel centro, della grandezza di una palla e tutto bianco all'intorno. Dite pure che chi lo adoperato sapeva il fatto suo".

Ed eccoci alla palla. Anticamente, era realizzata in cimoso, con l'anima in piombo e ricoperta all'esterno di pelle o di uno spago intrecciato a rete. Con il generalizzarsi dell'uso del caucciù, già a metà dell'Ottocento, se ne costruivano in gomma piena o mezza piena, con una leggera anima di spugna e l'involucro di non più di due centimetri. Il peso era contenuto tra gli 80 e i 100 grammi. Ebbero, in principio, una diffusione rallentata dall'altezza e l'imprevedibilità dei rimbalzi, ma alla lunga finirono per soppiantare del tutto quelle antiche.

Ai giorni nostri, abbandonate definitivamente ogni risorsa animale, il tamburello è un attrezzo tutto in plastica molto resistente, un tondo di circa 28 centimetri di diametro, mentre la palla è di gomma semipiena di 82 grammi di peso e 61 centimetri di diametro.

Il campo di giuoco per le gare ufficiali ha, di norma, dimensioni di metri 120x20. Le squadre sono composte da 4 giocatori che, nei ruoli, peraltro intercambiabili, conservano gli antichi nomi del pallone: un battitore, una spalla, due terzini. Anche qui, alla mezzaria del campo, si traccia una linea divisoria detta cordino. Alle spalle di questa, a 35-40 metri di distanza se ne disegna un'altra detta linea di battuta, dietro la quale si colloca il battitore per dare inizio al giuoco, lanciando la prima palla che può essere ribattuta al volo (nel quale caso il colpo si chiama "volata") o dopo il primo rimbalzo

I punti si contano come di consueto, il primo vale 15, il secondo 30, il terzo 40 e l'ultimo, che assegna il giuoco, 50. L'insieme di due o tre giuochi (secondo gli accordi preliminari) determinano il "trampolino" dopo la cui aggiudicazione le squadre cambiano campo.

Anche il giuoco del tamburello è diffuso, come i precedenti, nelle regioni settentrionali e, di preferenza, in piccoli centri che alle partite si animano come in un giorno di festa. Tanto da suggerire al Gabrielli, più di un secolo fa, che questi incontri "danno luogo a sfide che quasi ricordano le guerre dei comuni".

## 6.

### GIUOCO DEL PALLONCINO

Una variante conveniente della palla a bracciale, ma di dimensioni mediane tra il pallone elastico e la palla del tamburello, e di peso più contenuto. Infatti la palla era costituita dalla semplice vescica (oggi diremmo camera d'aria) senza copertura in cuoio. A volte, e senza troppe ambascie, in caso di scoppio o altri guasti, si faceva ricorso ad una palla di stracci compressi ricoperta in pelle. Si rinunciava all'elasticità, ma si guadagnava in praticità.

Gioco quasi caduto in disuso, era praticato su terreni ridotti, più che altro da parte di neofiti o come allenamento al pallone. Anche il bracciale era più piccolo e meno pesante. Privo di spuntoni nella parte superiore, aveva la testa di forma piana, quasi rettangolare, e si impugnava infilandovi la mano tenendola ferma ad un supporto impugnato tra pollice e indice.

Attrezzo campagnolo, più che un bracciale somigliava ad una manopola. Era in legno, con la testa sagomata a ferro di cavallo con le punte sporgenti. Il suo nome popolare era 'caciottino'.

Alla fine dell'Ottocento era ancora ben diffuso nell'Italia centrale (Toscana) e in Piemonte, mentre le partite si aggiudicavano col sistema dei 4 quindici.

## 7.

### GIUOCO DELLA PALLA A CORDA

Avrete inteso che qui si sta parlando del tennis. O meglio, del suo progenitore, che a detta dello Scaino era giuoco di mobilissima origine italiana, "giuoco della palla da racchetta alla distesa e giuoco da mano con la corda". Sui libri di storia dello sport, l'anno di codifica del giuoco moderno da parte degli ufficiali inglesi di stanza in India, è il 1873.

Ma di giuochi simili, nei quali una palla di ridotte dimensioni veniva lanciata e rilanciata in uno spazio ridotto, su un campo diviso a metà da una corda e, più tardi, da una rete, si può trovare conferma in molti angoli del mondo.

Noi prendiamoci il nostro, accettando l'idea che il giuoco, già codificato nell'Italia settentrionale tra Quattrocento e Cinquecento - giuoco di corte più che di popolo - discendesse dalla palla trigonale dei latini, di cui s'è detto in principio. Anche se poi i francesi, sempre baldanzosamente sciovinisti, lo adottarono col nome di "Paume".

Si ritiene che, all'inizio, la palla veniva giocata a mano nuda e solo (poco o molto, non è dato sapere) più tardi sarebbe stata introdotta la "racchetta alla distesa", di cui riferisce lo Scaino. Giuoco gentile, è anche il primo che vede le donne impegnarsi sul campo oltre che presenziare come spettatrici. Per la verità non si trattava proprio di una novità: già all'epoca delle prime Crociate, in Inghilterra, venivano giocate tenzoni in cui uomini e donne, assieme, cercavano di far entrare a calci un pallone di grosse dimensioni entro due ceste infisse nel terreno.

A sostegno di quanti sostengono l'origine italiana del giuoco, comunque, resta il sistema di conteggio dei punti che è sempre il quindici, trenta, quaranta e giuoco. Pare più forzata la tesi che vorrebbe la parola 'tennis' derivare dal latino 'tenisia' (dalla striscia di stoffa, cioè, che divide a metà il campo), e che trova anche riscontro nell'antico termine inglese 'tenise'.

Comunque siano andate le cose, furono gli inglesi a rimandarci il giuoco nella seconda metà dell'Ottocento e a Bordighera, nel 1878, proprio su iniziativa di alcuni residenti britannici venne costituito il primo Tennis Club italiano.

## 8.

### GIUOCO DELLA PALLA AL MAGLIO

Gioco affermatosi in epoca rinascimentale, ma d'origine antichissima. Se ne trova traccia in molte opere letterarie: tra i primi ne parlò diffusamente il Lasca nel "Canto di giocatori di palla al maglio".<sup>33</sup>

Gli attrezzi richiesti erano un maglio e una palla di legno. Il maglio, un mazzuolo di legno dal manico lungo, veniva adoperato afferrandolo con le due mani sovrapposte, e, dopo una rotazione, percolendo con esso la palla con notevole forza. Il giuoco consisteva sia in prove di destrezza che di distanza. Conosciuto e praticato in tutte le città italiane, se ne faceva risalire l'origine ai romani.

Giuoco di corte, riservato ai nobili e d'obbligo nelle feste patrizie, si diffuse rapidamente in Francia con il nome di 'mail' (uno dei campi più celebri si trovava alle Tuileries, commissionato proprio da Luigi XVI che ne era un appassionato praticante). Nel secolo XVII la moda della palla al maglio sbarcò in Inghilterra

---

<sup>33</sup> Antonfrancesco Grazzini detto il Lasca [1503-1584], fondatore dell'Accademia della Crusca: "Canti carnascialeschi" (1559).

dove venne ribattezzato "pall-mall", incontrando subito un dilagante successo, tanto da cedere il nome al quartiere londinese che ospitava il primo campo e dando origine ad alcuni degli sport più tipicamente britannici, quali successivamente individuati nel cricket, nel croquet, nel golf.

Anzi, furono proprio gli inglesi a modificare il mazzuolo, dandogli forme meno rigide, ma più confacenti alle nuove regole che andavano definendosi, mentre la palla - anche ai fini di attutire gli effetti dei colpi - venne ricoperta da una superficie in panno.

Caduto ormai quasi del tutto in disuso, sono stati dimenticati anche i nomi degli esercizi che prevedeva: 'rouet': giro del campo nel minor numero di colpi; 'passe': a squadre di quattro o sei giocatori; 'chicane': giuoco in aperta campagna e su terreno accidentato (termine oggi sopravvissuto solo nella F1); 'big shoot': sfida tra due concorrenti impegnati a raggiungere la distanza maggiore.

## 8.

### GIUOCHI ALLO SFRATTO

Sotto questa dizione si raccoglievano esercizi di varia natura, catalogati in base alla dimensione e al peso dell'attrezzo semplice (palla) utilizzato. In tutti i casi si trattava di esercizi che utilizzavano palloni ginnici da palestra. Lo scopo era quello di "sfrattare" la squadra avversa fuori dal suo campo. Queste le tre principali categorie:

**Sfratto al balzo** - Esercizio ottocentesco, statico e noioso. Per la bisogna veniva utilizzato un grosso pallone in gomma, ricoperto di cuoio o di tela forte. I dodici giocatori si disponevano su tre file, la cui prima doveva collocarsi a 8 metri dalla riga mezzana del campo, e lanciavano a turno la palla. Il giocatore che apriva il giuoco lanciava per la palla nel campo avverso, il più lontano possibile.

Gli avversari tentavano di rilanciarlo, non potendo però usare che le mani. Il punto di caduta determinava la linea del nuovo schieramento degli attaccanti della squadra che aveva lanciato. A quel punto la palla passava all'altra squadra che avanzava fino al nuovo punto di caduta del proprio lancio. E così via.

Ogni fallo consentiva un avanzamento di tre metri della squadra che l'aveva subito. Scopo del giuoco era di raggiungere prima possibile la linea di fondo avversaria, causando lo "sfratto" degli avversari.

**Sfratto al disco** - Analogo al precedente, ma con l'uso di un pallone di cuoio più piccolo e imbottito di crine. Il lancio imitava la rotazione del lancio del disco e, pertanto, la palla doveva essere lanciata col braccio disteso all'indietro.

La palla che cadeva nel campo avverso poteva venir rimandata di volo o fermata a due mani: in quest'ultimo caso, il giocatore acquisiva il diritto di rinviarla sostituendosi al compagno di turno.

**Sfratto a palla spinta** - Invece che il gesto del discobolo, andava imitato il movimento del getto del peso, col braccio alzato e la palma della mano che reggeva la palla poggiata sulla spalla.

**Sfratto con palla vibrata** - La palla, pesante un chilo e 800 grammi, aveva un diametro variabile tra i 18 e i 21 centimetri. Completamente riempita di crine di cavallo, era rivestita in cuoio ed era utile per lo sviluppo della muscolatura dorsale e degli arti. Presentava sulla superficie due strisce di cuoio che la cingevano completamente, a croce, e formavano una solida maniglia.

Si lanciava il più lontano possibile, afferrandola per una maniglia, dopo averle impresso alcune rotazioni, secondo le capacità e la forza del ginnasta. I lanci dei migliori non superavano i 40-45 metri

La prova a squadra - sei giocatori per squadra - veniva giocata su un campo rettangolare di ampie dimensioni (metri 120x20) ed aveva una durata di 20 minuti divisi in due tempi uguali. Anche qui lo scopo era di costringere la squadra avversa a superare la propria "linea di sfratto". Questa disciplina, accolta nell'ambito della Federazione Italiana Sport Atletica, disputò i suoi campionati nazionali all'inizio degli anni Venti, per poi cadere del tutto in disuso.

## 10.

### GIUOCO DELLA VOLATA

“Gioco italianissimo” – si disse –, di effimera gloria e lontana memoria, ma non certo antico. Seppure l'ultimo degli sport di matrice italica. Venne ideato, e teorizzato a tavolino nell'estate del 1928, quale rimedio ai guasti procurati dal dilagante professionismo nello sport italiano, nel calcio in particolare, che alla fine degli anni Venti stava mettendo in crisi tutta l'organizzazione sportiva nazionale.

Padre del nuovo giuoco fu Augusto Turati, a quel tempo segretario del PNF e, come tale, capo del CONI. Turati era uno sportivo che aveva praticato con successo la scherma, continuando a farlo saltuariamente in affollate esibizioni e, pertanto, di sport aveva più di una cognizione. Tanto che nella Volata – che nelle sue idee avrebbe dovuto essere la vincente risposta nazionale all'albionico football – introdusse una serie di elementi tratti, con molta libertà e fin troppa fantasia, da diverse discipline di squadra: il calcio stesso, il rugby, il basket e la pallamano, il termine col quale il regime, autarchicamente, traduceva il giuoco dello handball d'origine tedesca.

Le regole erano semplici. Si giocava nell'arco di un'ora divisa in tre tempi da 20 minuti ciascuno con intervalli di 5. Le due squadre erano formate da otto giocatori: un portiere, due terzini, tre mediani, due attaccanti. La palla – del tipo di quelle utilizzate nel football – pesava circa 400 grammi. Poteva essere giocata sia con i piedi che con le mani, nel qual caso non doveva essere trattenuta per più di tre secondi, a meno la si facesse rimbalzare come nella pallacanestro, ed era ammesso il placcaggio dell'avversario purché eseguito con presa al di sopra della vita. Il campo aveva forma rettangolare, con misure variabili dai 40x60 fino al massimo dei 60x90 metri dei maggiori impianti calcistici. L'area (quella che nel calcio si chiama “di rigore” ...) era costituita da un arco avente sulla linea di porta una “corda” di 8 metri. Le due porte misuravano 5 metri di larghezza e 2.44 di altezza. La rimessa laterale o i corner si effettuavano esclusivamente con le mani.

Ovviamente, lo scopo era di segnare il maggior numero di “porte”. Ma, malgrado l'impegno posto dal regime e gli sforzi di una federazione costituita per la bisogna (FIGV), le 2000 società dopolavoristiche e gli oltre 20.000 tesserati, la Volata non incontrò né il favore dei giocatori né tampoco del pubblico. Lo svolgimento del giuoco risultava farraginoso, era molto spesso interrotto, veniva sovente paralizzato da gigantesche mischie, ridotto a una confusa imitazione del calcio.

La partita inaugurale della volata si giocò nel pomeriggio della befana 1929, allo Stadio Nazionale di Roma, ribattezzato Stadio del PNF, tra due squadre capitoline che s'erano allenate per alcune settimane. Fu una grande delusione per tutti. Malgrado questo, poco dopo prese il via anche un campionato nazionale che si concluse nel settembre 1930, alla presenza del Duce, con la vittoria per 9-2 della “Richard Ginori” di Milano sul “Dopolavoro Comunale Palermo”.

Si trattò dell'apogeo e, nel contempo, dell'inizio di un rapido declino della volata che, di lì a poco, finì nel dimenticatoio. Il colpo di grazia lo inferse l'esautorazione politica di Turati: il nuovo segretario del PNF, Achille Storace (“un cretino, ma un cretino ubbidiente”, secondo una valutazione del Duce), preferì tornare all'antico e di lì a qualche anno, nel 1934, il calcio italiano – l'italianissimo calcio – conquistava (proprio sul prato dello Stadio del PNF) il suo primo trionfale titolo mondiale.

Ottobre 2003

© Diritti di riproduzione riservati  
(Art. 65 Legge sul diritto d'Autore)

#### BIBLIOGRAFIA

- De Amicis, E., *Gli Azzurri e i Rossi*, Torino, Casanova, 1897.  
de' Bardi, G., *Discorso sopra il giuoco del calcio fiorentino del Puro Accademico Alterato*, Firenze, Giunti, 1580.  
–, *Giuoco del Calcio e le Signorie festeggianti*, Firenze, Lumachi, 1902.  
Franceschi, G., *Il Giuoco del Pallone*, Milano, Hoepli, 1903.  
Gabrielli, F. *Giuochi ginnastici raccolti e descritti per le scuole e il popolo*, Milano, Hoepli, 1895.  
Gori, P., *Giuoco del Calcio*, Firenze, Bemporad, 1898.  
Guerrazzi, F.D., *L'Assedio di Firenze*, Milano, Ferrario, 1860.  
– *Il giuoco e gli sport*, «AZ-Panorama», Bologna, Zanichelli, 1958.