

Antico gioco della Palla Grossa

IL GIOCO DELLA PALLA GROSSA

— Cenni storici e considerazioni —

Poiché in molti casi capita di appropriarsi dei frutti della fatica altrui, in questa occasione è lecito confessare che questi cenni e considerazioni fanno parte del risultato dell'appassionato lavoro che condusse il professor Amerigo Bresci nel 1957 alla pubblicazione di un opuscolo su « Il gioco italiano del calcio ». Quest'opera fu dedicata nella sua intenzione generale a rivendicare agli italiani la creazione di questo gioco, ma più particolarmente intese rivolgersi ai concittadini per ricordare la parte che il libero Comune di Prato ebbe nella nascita e nell'evoluzione del gioco stesso.

Per particolari esigenze dobbiamo ammettere che siamo stati costretti a deturpare certe cose per aggiornare e differenziare il gioco pratese dal gioco del calcio in costume fiorentino, pur rimanendo fedeli alle linee generali che lo determinano col nome di « Gioco della palla grossa ». Fino dai tempi dell'antica Grecia fu praticata la « Sferomachia » e i romani si dilettarono e si cimentarono nell'« Arpasto », giocando con una sfera rivestita di pelle o cuoio e piena di piume o altro materiale leggero. Dalla Francia il gioco che aveva subito variazioni nella tecnica e nelle regole tornò in Italia e nel secolo XVI e XVIII ritroviamo in Toscana, soprattutto a Firenze e Prato.

Il professor Bresci con attente ricerche presso l'Archivio storico pratese, la Biblioteca Roncioniana su scritti del Guasti, del Miniati, del Ciani, del Razzai e del Bizzocchi e da riferimenti di Francesco Redi, testimonia la passione e l'entusiasmo per questo gioco. L'ultima partita giocata a Prato avvenne il 10 settembre 1779, terzo giorno della Fiera. Vale a dire oltre due secoli orsono.

Ma perché si chiamava « Palla grossa »? Gli storici nei loro scritti affermano che « Palla grossa » si chiamava perché era giocata in campo più corto con una sfera più grande e più pesante di quella fiorentina.

ANTICO GIOCO DELLA PALLA GROSSA · REGOLAMENTO

1 - NORME GENERALI

Il gioco della Palla grossa si effettuerà in Prato, in occasione di feste solenni, in date disposte dal Sindaco, in una piazza cittadina, fra quattro squadre rappresentanti i quattro antichi quartieri della Città: Santo Stefano (giallo), San Marco (verde), Santa Maria (celeste), Santa Trinita (rosso).

2- IL CAMPO

Il campo di gioco sarà rettangolare, a fondo sabbioso; misurerà mt. 35 nella sua larghezza e mt. 70 nella sua lunghezza. Sarà tutto cintato da uno steccato in legno, alto mt. 1,30/1,50. I due lati corti del campo saranno delimitati al di sopra dello steccato, per tutta la loro ampiezza, da strutture in ferro o in legno che sorreggeranno le poste i cui limiti superiori saranno dai canapi dai quali penderanno le tele a sacco, pronte a ricevere la palla quand'essa verrà regolarmente scagliata in posta. Ai quattro angoli del campo ci saranno quattro bandierine di color bianco. A mt. 35 dalle due

poste, cioè a metà del due lati lunghi, ci saranno ancora due bandierine bianche, segnalanti le estremità della linea di centro-campo.

Al centro del lato lungo del rettangolo di gioco opposto a quello della tribuna principale, proprio fuori dello steccato, sarà predisposta la torre, costruita in legno su tre piani. Ogni piano della torre sarà alto almeno mt. 1,50 e largo mt. 2. Sul primo piano ci saranno, alle due estremità di questo, due telai a mano, in legno (uno da una parte e uno dall'altra), serviti ognuno da due donzelle. Ogni coppia di queste rappresenterà il proprio quartiere. Sempre sul primo piano, al centro di questo, sarà predisposta la guardiola, vigilata da due o tre armati o guardie e fornita di due panche, separate fra loro, predisposte per accogliere i giocatori momentaneamente sospesi di gioco e in attesa di rientrare in campo a norma del presente regolamento.

Sul secondo piano assisteranno al gioco, seduti su antichi scranni, il maestro di campo - al centro - e i due giudici di campo - ai lati.

Sul terzo piano saranno installate, alle estremità di questo, due antenne in legno, sormontate dalle due insegne recanti i colori delle squadre in campo e munite di tirelle atte ad alzare le bandierine segnalanti volta a volta le poste valide per ogni squadra. Sarà pure installata, sul terzo piano, al centro di questo, la capra, in travi di legno, a supporto della martinella che segnerà con i suoi rintocchi vivaci ogni posta valida.

3 - DIREZIONE DEL GIOCO E ARBITRAGGIO

Il lancio iniziale della palla verrà effettuato dal pallaio e così pure ogni lancio al centro campo, dopo ogni posta valida.

Il gioco sarà diretto in campo da l'arbitro. A risolvere ogni grave controversia e a fare segnalare le poste, provvederanno il maestro di campo e i due giudici di campo, che potranno anche, in caso di assoluta necessità, convocare l'arbitro e i due capitani delle squadre.

4 - SQUADRE E GIOCATORI

Le squadre saranno firmate da 25 giocatori ciascuna, divise in dattori addietro (4 portieri, dattori avanti (3 terzini, sconciatori (5 mediani) e corridori (13 attaccanti).

Ogni squadra avrà un • capitano •, non giocatore, e un • alfiere •, portatore dell'insegna della squadra stessa. Questi due, durante lo svolgimento del gioco, sosterranno ai due lati opposti della linea di posta della propria squadra.

5 - LA PALLA GROSSA

La palla in gioco sarà leggermente più grossa del normale pallone da calcio, a spicchi bianchi e neri, del peso di circa 650 gr. e potrà essere sospinta o lanciata in avanti o indietro con i piedi o con le mani o con qualsiasi altra parte del corpo.

6- IL GIOCO

Il gioco si svolgerà sull'arco di tempo di un'ora, ininterrotta, e la • partita • consisterà nella disputa da parte dei giocatori delle squadre, della palla per poterla calciare, lanciare o sospingere negli spazi, ai due lati corti del campo, racchiusi fra lo steccato e il canapo dentro alle tele di • posta •.

7- LA POSTA

Ogni • posta • regolarmente realizzata varrà un punto per la squadra che la realizzerà e verrà segnalata dal suono della martinella e dall'alzarsi di una bandierina sulla tirella dell'antenna recante l'insegna della squadra che avrà marcato il punto. Ad ogni posta realizzata le squadre cambieranno di campo, precedute dal proprio capitano e dal proprio alfiere, recante l'insegna *alta*, quello della squadra che avrà realizzato la posta e *bassa* quello della squadra che l'avrà subita.

Come detto precedentemente, dopo ogni • posta. Realizzata il pallaio rimetterà in gioco la palla al centro del campo.

Vincerà la partita la squadra che avrà realizzato il maggior numero di • poste •.

8 - MANCATA POSTA

Nel caso che il tiro in • posta • fallisca e superi il canapo uscendo al di fuori dello steccato, sul fondo campo, il giocatore che avrà sbagliato il tiro o il lancio, dovrà abbandonare il terreno di gioco e andare a sedersi in guardiola, sulla panca del colore della propria squadra e attendere finché un giocatore della squadra avversaria effettui un lancio o un tiro verso la • posta • difesa dalla sua squadra in modo valido o non valido.

Il tentativo dell'avversario, sia esso coronato o meno da successo, libera il giocatore dall'inattività e così esso potrà riprendere il gioco, rientrando in campo.

Dopo ogni mancata posta la palla verrà rimessa in gioco dal fondo campo, dalla parte e dal punto da dove è uscita, con un lancio a mano di un datore addietro della squadra che ha subito il tiro. Nel caso che la palla esca dal fondo campo, superando il canapo dopo essere stata deviata da un difensore, il giocatore che avrà eseguito il tiro non sarà punibile con la sosta in panca e la palla verrà rimessa in gioco immediatamente come nel caso di una qualsiasi posta mancata.

9 - FALLI LATERALI

Quando la palla in gioco sia lanciata o sospinta fuori da uno dei lati lunghi del campo, superando lo steccato, essa verrà rimessa in gioco a mano da uno dei giocatori della squadra che non avrà commesso il fallo, nel punto da dove essa è uscita.

10 - REGOLE E LIMITI DEL GIOCO

giocatori di ogni squadra potranno ostacolare o arrestare gli avversari in ogni modo. Saranno però proibiti assolutamente i colpi a pugno chiuso, a mano aperta con le dita tese in avanti o con le dita unite a taglio e con i piedi o con i ginocchi.

Sarà altresì vietato tentare lo strangolamento dell'avversario e gettare sabbia contro il volto dell'antagonista. Potranno essere attaccati dai giocatori di ogni squadra gli avversari che siano o no in possesso della palla.

Il giocatore che abbia la maglia lacerata o resti privo di ql-lesta potrà sostituirla nel corso della partita su permesso dell'arbitro.

Nelle dispute e nelle contese troppo accese l'arbitro potrà fare intervenire i Capitani delle due squadre rivolgendosi al Maestro di campo, sospendendo momentaneamente il gioco. In questi casi la

palla sarà rimessa in gioco dallo stesso arbitro. Non saranno ammesse mai contestazioni dirette dei giocatori all'arbitro.

Il giocatore che si ribelli alle decisioni arbitrali o che venga richiamato per la terza volta a seguito di falli gravi, verrà allontanato dal terreno di gioco anche su giudizio definitivo del maestro e dei giudici di campo.

Nel corso della partita non sarà ammessa alcuna sostituzione di giocatori.

11 - PREMI DI PARTITA E DI GIOCO

Alla squadra che avrà conseguito il maggior numero di • poste • totalizzando più punti andrà per ognuna delle partite, in premio, il carico di 25 barili di vino portati dal "carro" trainato da vitelle bianche e la stessa squadra avrà diritto, nel corteggio di ritorno, a precedere le squadre avversarie, seguendo e attorniano il carro suddetto..

12 - SUONI E SEGNALI

Il corteggio e lo schieramento in campo precedenti e seguenti ogni partita saranno accompagnati da suoni di tamburi e chiarine. Ogni posta convalidata sarà segnalata dal suono della martinella.

L'arbitro sarà munito di un fischietto per dirigere il gioco.

13 - IL SALUTO

Il saluto in campo sarà dovuto:

- agli Ospiti della Città di Prato
- al popolo della Città di Prato
- al Sindaco della Città di Prato
- al Vescovo della Città di Prato
- ai Garanti delle Squadre