

Gli sport [...] esercitano la destrezza e la ferocia e l'astuzia emulative, caratteristiche della vita di rapina. Finché l'individuo non sia che scarsamente dotato di riflessione [...] fin allora gli scopi immediati e irriflessivi degli sport, come espressione di dominio, soddisferanno moderatamente il suo istinto dell'efficienza.

T. Veblen, *The Theory of the Leisure Class*, 1899.

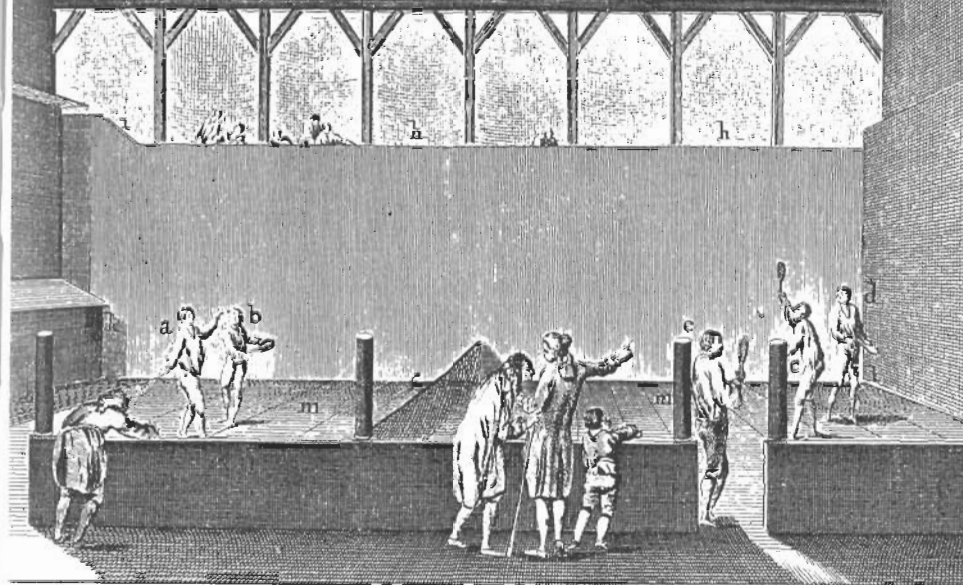
il rivale, aveva il diritto di sedersi sopra e colpirlo alla testa, in faccia e sulle orecchie; poteva anche dargli calci e calpestarlo. È superfluo aggiungere che i concorrenti di questa lotta brutale a volte subivano ferite paurose e non di rado c'era chi rimaneva ucciso! Il *pancration* degli efebi di Sparta era probabilmente il più brutale. Pausania racconta che i due avversari combattevano quasi letteralmente con le unghie e coi denti, si davano morsi e si strappavano gli occhi».

Gli antenati dello sport

Non è comunque necessario risalire alla antica Grecia per registrare la forte dose di aggressività che animava i giochi precedenti l'era dello sport. Nell'età moderna, in passati tempi all'apparenza più innocui come quelli della palla, la carica di violenza è infatti una costante del gioco. Una cronaca seicentesca ci informa per esempio che l'*hurlinge to the countrie* ("palla attraverso la campagna"), praticato in Cornovaglia, era un gioco nel quale i contendenti «cominciano a correre per colline, valli, siepi, fossati e, attraverso cespugli, roveti, paludi, acquitrini e fiumi; così a volte si vedono venti o trenta *hurlers* che si gettano nell'acqua, accapigliandosi e graffiandosi per la palla». In queste contese, concludeva il cronista, si vedono i giocatori «tornare a casa come se rientrassero da una battaglia campale, con le teste sanguinanti, le ossa rotte e slogate e con lividi tali da abbreviarne i giorni».

Ancora all'inizio dell'Ottocento, d'altra parte, i giochi popolari britannici si concludevano spesso in risse feroci, ben lontane dal *fair play* della moderna sportività. Nei college di Eton, di Harrow o di Westminster la fase più spettacolare e apprezzata dei giochi di palla era un tipo di mischia furiosa in cui ogni colpo all'avversario veniva considerato lecito.

Anche negli altri Paesi europei i giochi erano spesso improntati alla violenza. Così in Francia, nella *soule* o nella *barette* era consentito ogni colpo all'avversario: mischie furibonde costituivano la norma, al punto che, riferiscono alcune cronache, spesso i giocatori finivano la partita «feriti e sanguinanti». E non minore carica agonistica presentava il calcio fiorentino, i cui contendenti vengono descritti nelle cronache del



Seicento e del Settecento come «ferocissimi» e la partita assimilata a una «vera battaglia nella quale spessissime volte [...] vanno i giuocatori con grandissima ruina sossopra rivolti».

Un così elevato grado di violenza nelle competizioni era tollerato anche grazie alla mancanza o comunque alla indeterminazione di regole. Non sempre infatti era prevista la figura di un giudice o di un arbitro e le regole, quando esistevano, quasi mai erano codificate in norme scritte, ma venivano tramandate oralmente. Nella *soule* o nella *barette*, per esempio, non c'era né un numero prestabilito di giocatori, né confini del campo, né limiti di tempo per partite che potevano coinvolgere centinaia di contendenti e durare anche l'intero arco della giornata. L'oggetto stesso della contesa, la palla, poteva essere dei materiali più diversi (di cuoio riempito con fieno, crusca o erba, o addirittura di legno) e variare di dimensioni.

Quando poi esistevano delle regole, queste cambiavano spesso da regione a regione e perfino da villaggio a villaggio. Così anche nel «re degli sport» della Francia rinascimentale, il *jeu de paume*, le dimensioni della racchetta e della palla erano differenti da luogo a luogo. Gli storici di questo nobile gioco hanno

Anche il nobilissimo jeu de paume, re dei giochi della Francia rinascimentale (qui in una stampa dall'Encyclopédie), si adeguava alle tradizioni locali. Oltre alle dimensioni della palla e della racchetta, variavano le dimensioni dei campi da gioco: a Hampton Court la lunghezza esterna era di m 33,76, al Louvre di m 41,14 e a Gersault di m 32,40; le larghezze esterne erano rispettivamente di m 12,04, m 14,52 e m 11,34.

NB: Anche la società era più violenta: vedi punizioni; torture, ecc...



accertato che veniva praticato con attrezzi dalla forma ora rotonda ora quadrata, su cui si potevano tendere corde intrecciate oppure uno strato di cartapeccora. La stessa lunghezza della racchetta poteva variare dando origine a differenti varietà del gioco: *longue paume* o *courte paume*. Variabili, infine, erano anche le misure del campo di gara.

Le stesse differenze si notano del resto nel gioco classico degli italiani: quello del pallone. Le misure del campo di gara di questo gioco di origine rinascimentale erano infatti assai variabili: si adattavano sia alle sale dei palazzi nobiliari, dove il pallone era praticato dagli aristocratici, sia alle dimensioni della piazza, dove era giocato da borghesi e popolani, sia, infine, all'architettura delle mura cittadine quando le partite si svolgevano fuori dai centri urbani. Anche quando il gioco si doterà, a partire dal primo Ottocento, di spazi propri (gli sferisteri) continuerà a mantenere non poche difformità. Diversi rimarranno, per esempio, il diametro della palla (il pallone "piccolo" piemontese e quello "grosso" toscano) e, in certi casi, il peso del bracciale, l'attrezzo che serviva a colpire la palla. Così come mutevoli erano le modalità di svolgimento del gioco e il numero dei giocatori che componevano le due squadre: da tre a quattro, a seconda dei casi.

Le stesse diversità (di regole, di misurazione del cam-

VENGONO INTRODOTTE REGOLE UNIFORMI

UN ANTENATO DEL FOOTBALL: LA SOULE

La *soule* era una palla o un pallone di legno oppure, a seconda delle diverse regioni, di cuoio riempito di fieno, segatura, borragine o gonfiato d'aria. Il pallone veniva spinto con i piedi o con i pugni, qualche volta con l'aiuto di bastoni ricurvi [...]. In molti luoghi, comunque si usavano soprattutto i piedi. Nei tempi antichi il gioco era naturalmente regolamentato in modo meno "scientifico" e minuzioso

di quanto non accada oggi. Le due squadre avevano ciascuna una mèta o un campo da difendere o da attaccare; lo scopo del gioco era quello di far penetrare il pallone nel campo avversario oppure di fargli raggiungere la mèta opposta con qualunque mezzo a disposizione: calciandolo, colpendolo con le mani, con una corsa. Campi e mète erano di tipo diverso e potevano variare da luogo a luogo, anche se di norma restavano sempre

gli stessi in ogni paese. Si trattava infatti di un gioco antico e classico, di cui bisognava conservare le tradizioni: un muro, il limite di un campo, la porta di una chiesa, una riga tracciata per terra, spesso uno stagno in cui bisognava gettare, o impedire che fosse gettata, la *soule*. ■

Da: J.J. Jusserand,
Les sports et jeux d'exercice dans l'ancienne France,
Librairie Plon, Paris 1901.

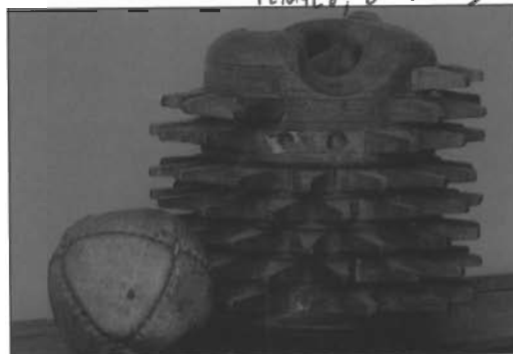
po, di dimensione degli attrezzi) si osservano del resto anche nella *pelota*, uno dei giochi tradizionali della penisola iberica. Originaria delle valli dei monti Cantabrici e dei Pirenei, la *pelota* divenne una sorta di simbolo della identità dei Paesi baschi e l'emigrazione di quelle popolazioni lo rese popolare, durante l'Ottocento, in Argentina, in Belgio, nella Francia meridionale e, a partire dall'inizio del Novecento, anche in Italia. Peregrinazioni in cui la *pelota* subì alcune varianti, come quelle, per citare le più note, del *rebot* e del *trinquete*.

Anche fuori d'Europa peraltro i giochi tradizionali sembrano obbedire all'unica regola di non avere regole predeterminate. È il caso del gioco nazionale canadese, il *lacrosse*. Di incerte origini, ma presumibilmente inventato dagli indiani e in seguito adottato dai colonizzatori francesi, il *lacrosse* si giocava con una mazza arcuata sulla quale veniva tesa una rete per colpire la palla. Non esistevano limiti precisi del campo di gara, né era stabilito il numero dei giocatori: spesso le partite si svolgevano fra squadre composte da centinaia di contendenti.

È interessante notare che questi giochi presentavano caratteristiche in apparenza simili a quelle dello sport di età contemporanea; alcuni, per esempio, erano strutturati in maniera tutt'altro che artigianale. Alla fine del Cinquecento, nella sola Parigi esistevano 250 campi per il *jeu de paume* e il gioco dava lavoro a ben 7000 persone fra fabbricanti di palline e racchette, istruttori, impresari, giocatori professionisti e sorveglianti dei campi.

Anche in Italia, durante l'Ottocento, il gioco del pallone raggiunse livelli di "sportivizzazione" molto elevati: i giocatori professionisti guadagnavano cifre paragonabili a quelle dei campioni calcistici dell'età contemporanea; le partite si svolgevano in spazi (gli sferisteri) la cui funzione anticipa quella svolta dagli stadi dell'era sportiva; il gioco mostrava già manifestazioni, come il tifo per il grande campione, tipiche del

MA: LE STESS
LEGGI NON ERANO
CODIFICATE E IN
QUEL PERIODO SI
FANNO LE LEGGI,
O REGOLE
CODICI (CIVILI,
PENALE, ETC.)



Il gioco del pallone, che godette di straordinaria popolarità nell'Italia dell'Ottocento, veniva giocato in appositi stadi (gli sferisteri) da due squadre (terziglie) di tre giocatori (battitore, spalla e terzino). Il pallone veniva colpito con le mani protette da una speciale bracciale di legno (qui sopra), scavato in modo da aderire al polso del giocatore e ricoperto all'esterno da una serie di denti intercambiabili anch'essi in legno.

codificazione
di regole e
regolamenti.