

IL GIOCO DELLA PALLA GROSSA

Estratto dal libro "Gioco, giostra, palio in Toscana" L. Artusi, S. Gabrielli

Dentro spicchi di cuoio
forte cuciti assieme,
il tramontano ha messo il fiato
di cinque secoli
perché la gioventù nostra
si dia pacifica
battaglia per
conquistare il
palio
in una piazza; dinanzi al popolo
e alla Madonna che la città protegge...
e sia festa quel giorno
per tutti quelli che la Val di Bisenzio
guardano dall'alto e dal basso!
La palla grossa, contesa da mani forti,
sia pegno di antiche virtù non dimenticate
use alla nostra
gente per
affrontare le
lotte,
per creare la storia di Prato.

Con questa bella poesia dell'amico Silvio Giannini, ci è stato particolarmente caro iniziare il capitolo riguardante la «Palla Grossa» di Prato. I suoi versi difatti sintetizzano con squisito senso artistico questo gioco derivante, come vedremo, dal Calcio in Costume fiorentino, già precedentemente trattato.

Nel mese di settembre Prato è in festa in occasione della celebrazione dell'astensione del «Sacro Cingolo» (1), per la «Fiera Pratese» e, dal 1976 per la rievocazione storica del «Gioco della Palla grossa» che fa rivivere alla città la bellezza della tradizione popolare da secoli interrotta.

(1) È una festività di grande prestigio che affonda le radici nel secolare privilegio di cui gode la cattedrale di Santo Stefano dov'è custodita la cintura di Maria Vergine. L'8 settembre dal pulpito esterno del duomo si rinnova un antico e fastoso rituale cui partecipano autorità civili e militari, le antiche compagnie dei quartieri nei costumi medioevali ed il devotissimo popolo pratese che onora la natività della Vergine, chiamata bonariamente «Madonna della Fiera».

Il riprendere e riproporre ai pratesi, a distanza di secoli, questo tradizionale gioco è stato un modo coraggioso, significativo e affettuoso per rilanciare anche la millenaria «fiera» che è sempre stata, oltre all'occasione per sviluppare traffici e commerci, soprattutto il punto vivo e culturale d'incontro dell'operoso popolo pratese avvezzo al duro diuturno lavoro che svolge da sempre con passione ed intelligenza.

Non è stato un compito facile per il Comitato organizzatore riproporre un gioco per troppo tempo dimenticato, in quanto si doveva riempire quel vuoto di anni che man mano si era venuto a creare, con qualcosa che poteva sembrare del tutto nuovo.

Soltanto un forte impegno coordinato, un serio e intelligente lavoro di tutti i collaboratori (che in primo luogo hanno creduto nella ripresa di questo bellissimo gioco) ha saputo, dopo accurate ricerche, realizzare la manifestazione portandola al successo. Al Comitato Comunale della Fiera va, pertanto, riconosciuto ampiamente il merito di avere riscoperto questo antico gioco e di averlo riproposto al popolo pratese che non gli ha lesinato ampi consensi dopo il secolare oblio; gioco che sicuramente richiamerà negli anni futuri anche numerosi turisti.

Non è dato sapere con precisione quando nascesse in Prato il «Gioco del Calcio» o della «Palla Grossa» che dir si voglia. Certamente provenne da Firenze alla quale non solo le usanze ma anche le sorti della città di Prato furono sempre intimamente legate; in effetti, ovunque di trovassero, in Italia o all'estero, per motivi politici o militari, commerciali o bancari, i fiorentini non tralasciavano occasione per cimentarsi nel loro gioco. A maggior ragione quindi Prato, vivendo nella sfera d'influenza della potente vicina, conobbe la pratica dell'antichissimo gioco fiorentino, anche se in questa città saltano dal XVI secolo si cominciano a trovare documenti che ne parlano; evidentemente le maggiori fortune della «Palla Grossa» si ebbero nel periodo granducale.

Le prime notizie sul gioco del calcio a Prato si hanno da Giovanni Miniati nella sua «Descrizione della terra di Prato» del 1596 dove scrive: *«Su la piazza detta del Duomo, ogni anno, per carnevale, per più d'un mese avanti per esercitare la gioventù lesta e gagliarda, a imitazione degli Antichi e della Serenissima Firenze, e per spasso e piacere della Terra, si giuoca il Calcio, con un pallone a vento, assai ben grosso, quasi come si gioca a Firenze, a suon di trombe e tamburi per incitar la gioventù che gioca, a giuocar più attentamente, con grazia, garbo e gentilmente... il pallone, quale, come s'è detto, si costuma grosso, perché la Piazza non è sì grande, come quella di Santa Croce, dove si giuoca a Firenze, dove giuocavano i giovani Fiorentini, con palla assai minore, più eccellentemente e leggiadramente...»*.

Nel 1620 il mercante pratese Francesco di Stefano di Lionardo Bizzochi nel suo manoscritto «Libro di ricordi» conferma che il terreno dove si svolgeva il gioco del calcio era la piazza del Duomo, la quale di volta in volta era concessa dal Vicario Generale ecclesiastico in quanto il «Capitolo» aveva ammattonata e lastricata quella piazza a proprie spese.

Francesco Redi ci fa sapere che *«...questo giuoco dei pratesi non si dà al pallone col pugno, ma sempre col calcio, anzi rarissime san quelle volte dà col pugno, perché il pugno nudo o armato d'un sol semplice guanto, non avrebbe forza sufficiente a poter battere e spingere lontano quel così grosso pallone»*.

Gli storici sono unanimi nell'affermare che «Palla Grossa» si chiamava perché era giocata con un pallone più grande e più pesante di quello fiorentino. La partita era giocata da due schiere di venticinque giovani per parte, robusti e agili, scelti fra i 18 e i 45 anni; non erano ammessi gli «scrignuti (cioè i gobbi) gli zoppi, i monocoli». Ambedue le schiere erano vestite di diverso colore, in seta, panno o «come meglio talentava ai maestri del gioco».

Il fine della gara era quello di fare entrare con ogni mezzo il pallone nella «posta» (oggi si direbbe porta) avversaria; marcata la «posta» veniva invertito il campo: l'alfiere della squadra che l'aveva subito portava la propria insegna inclinata ed avviluppata all'asta mentre quello della squadra che aveva segnato la posta recava l'insegna alta, spiegata al vento in segno di esultanza.

Naturalmente vinceva la partita quella squadra che aveva marcato il maggior numero di poste in tempo fissato.

Notizie di partite passate in un certo senso alla storia perché giocate in particolari ricorrenze o avvenimenti, ne troviamo cronologicamente citate dallo studioso Pro f. Amerigo Bresci che, previa scrupolose ricerche su scritti del Guasti, del Miniati, del Giani, del Razzai e del Redi, le riporta nel suo trattato del 1925 su

«La questione dell'italianità nel gioco del calcio» quando nel capitolo terzo scrive: *«Uno dei giuochi memorabili, di cui citai già il ricordo fattone dal Guasti, è quello del 1717; durante il carnevale di quest'anno si fece in Prato il nobile gioco del calcio per plaudire alla vittoria delle armi cristiane contro gli Ottomani. Il giuoco del calcio fu fatto a cura dell'Accademia degli Infecondi (fondata nel 1715 dallo storico e letterato allora notissimo Giuseppe Bianchini, pievano di Iolo). Il gioco cominciò la domenica dopo l'Epifania e si protrasse per tutta la durata del Carnevale. Fu quello uno dei più splendidi carnevali pratesi e fu grande il concorso di gente forestiera»*. Per l'occasione la piazza del Duomo (campo di gioco) fu tutta cinta da palchi per meglio consentire al folto pubblico la visione dello spettacolo. Le divise dei giocatori furono di seta rossa e di seta gialla, «avevano berretto, calzoni con nastriere e un giubboncino, tutta roba serica che faceva una figura ammirevole». Sempre a proposito di questa partita il Guasti ci fa conoscere un sonetto, stampato a Pistoia, dal titolo «Per il nobile gioco del Calcio fatto nella Città di Prato nel carnevale dell'anno MDCCXVII per applaudire alle vittorie dell'Armi Cristiane contro la potenza Ottomana»:

Dove avvien che il valor suoi rai diffonda e dove aura
d'onor soave spira,
il mio piacer colà sempre mi tira,
ch'ivi materia alla mia tromba abbonda!
Così disse la fama; e in sulla sponda di
Bisenzio volando, attenta or mira,
che generosa Gioventude aspira
a ornarsi il crin di trionfante fronda.
Quindi a ragion pien di letizia io spero,
ch'oltre le vie degli anni alto sospinto il bel
nome di Prato andranne altero;
e domo il tempo, e in duri lacci avvinto, più non
vedrassi ir baldanzoso e fiero,
che gloria avranne, e il vincitore, e il vinto.

Nei giorni 24, 25 e 26 settembre del 1745 «Prato godé lo spettacolo gradito del gioco del calcio» unitamente a feste, fuochi e particolari illuminazioni allestiti per celebrare l'elezione ad imperatore di Francesco I. granduca di Toscana.

Nel 1767 un'altra memorabile partita di «Palla grossa» fu giocata in onore del granduca Pietro Leopoldo e della granduchessa «...i quali passati da Prato il 23 luglio alle 9 di sera per recarsi a Pistoia, non si fermarono in quel giorno a Prato per l'ora tarda, ma si fermarono al loro ritorno da Pistoia alla sera del 26 e assisterono al gioco del calcio in loro onore che fu fatto il successivo 27 »

Il 18 agosto 1768 «in questo giorno furono messe al Casino dei SS.ri Cittadini le bandiere del calcio con sparo di mortaletti, che deve giocarsi nel futuro settembre; le suddette bandiere sono rossa e verde.

18 detto (settembre). Fu fatto il gioco del calcio con gran numero di forestieri, ove si degnò di onorare questa festa il nostro reale sovrano con molte cariche di corte.

A di 21 sud. Ancora in questo giorno fu rinnovato il gioco del calcio con molto concorso di forestieri.

Il di 25 sud. nuovamente fu preparato d. o. gioco, ma alle ore 9 dopo mezzogiorno principiò una così dirotta pioggia che durò sino alla sera, ma era così grande il concorso dei forestieri che erano comparsi, che era indicibile. Nella sera del di 29 e 2 settembre fu fatto dopo gioco e nella sera del di 2 sud. al Casino dei SS.ri Cittadini fu inalberata l'arme di S.A.R. con sparo di mortaletti, suoni di vari strumenti, fuochi artificiatii con una vaga illuminazione dentro e fuori di d. o. Casino con gran numero di torcetti alla veneziana.

E con questo terminò la festa di questa stagione riserbandosi a fare nuovamente il gioco del calcio al futuro carnevale.

1779 a di 22 agosto. In questo giorno fu fatta la prima festa del calcio e l'ultima il 10 settembre terzo giorno di fiera, e nei giorni avanti avevano fatti altri giochi.

Il Razzai non registra nessun altro gioco; ragionevole motivo di credere (osserva il Nicastro) che questo del 1779 sia stato l'ultimo giocato in Prato. Infatti anche il Giani afferma di non avere trovato altro documento notevole».

Riportate doverosamente le notizie sulle origini, il significato ed alcune regole del Gioco della Palla grossa (che come si è visto fu giocato fino all'anno 1779) passeremo ora a dare brevi cenni di norme generali che attualmente regolano questo gioco riesumato dopo circa duecento anni in occasione di un'altra tradizione più viva della città: il «settembre fieristico».

Come in antico, anche ora la partita si disputa fra le squadre rappresentanti gli antichi quartieri della città; alla ricostruzione è mancato, è vero, il vecchio campo di gioco della piazza del Duomo, ma in sostituzione è stata scelta l'antica piazza Mercatale, una delle più suggestive di Prato, larga e irregolare, che permette oltre al rettangolo di gara (dal fondo sabbioso largo 35 metri e lungo 70) anche l'erezione di capaci tribune atte a contenere circa seimila spettatori.

La contesa è ricca di gagliardia e agonismo; viene giocata, come detto, fra le squadre dei quartieri storici della città che, per la prima riedizione furono raggruppati in «Prato a Monte» comprendente i quartieri di Santo Stefano e Santa Maria con il colore celeste, e «Prato a Valle» coi quartieri di Santa Trinita e San Marco col colore rosso.

L'attuale regolamento che fissa le norme di gioco prevede che il campo sia cintato da uno «steccato» di legno alto un metro e mezzo dove, ai lati corti e per tutta l'ampiezza al di sopra dello steccato stesso, sono stese le «poste» ossia le tele a sacco atte a ricevere il pallone scagliato dai giocatori per marcare la «posta».

Al centro del Jato lungo opposto alla tribuna principale, subito fuori dello steccato, si trova la «torre» costruita in legno a tre ripiani; sul primo vi si trovano, ai lati, quattro telai a mano in legno, serviti ognuno da due donzelle appartenenti ai rispettivi quartieri e che nel corso della partita, in gara fra loro, dovranno tessere la tela più lunga; sempre sul primo ripiano, ma nella sua zona centrale, vi è la «guardiola» con due panche separate fra loro, dove sostano temporaneamente i giocatori sospesi dal gioco in attesa di rientrare, come diremo fra poco.

Sul secondo ripiano risiedono su antichi scanni il «Maestro di Campo» affiancato dai due «Giudici»,

che sovrintendono al gioco. Sul terzo e ultimo ripiano è installata la travatura di sostegno della campana detta «la martinella», che con i suoi sonori rintocchi segnala l'inizio e la fine della partita, nonché la segnatura delle «poste».

Le squadre sono formate da 25 giocatori per parte divisi, secondo l'uso fiorentino, in «Datori addietro» (4 portieri), «Datori avanti» (3 terzini), «Sconciatori» (5 mediani) e «Corridori» (13 attaccanti).

Il lancio iniziale del pallone è effettuato dal «pallaio» e così pure ogni lancio al centro campo dopo la marcatura della posta.

Dirige i sessanta minuti di gioco il «giudice arbitro» dal vistoso costume giallo oro.

La partita consiste nella virile contesa della palla «...gittarla, ribatterla, e dargli in ogni sorte» da parte dei giocatori che cercano in tutti i modi di insaccarla nella posta avversaria; nel caso però di tiro sbagliato, ossia quando il pallone supera la tela di posta finendo fuori del terreno di gioco, il giocatore che ha sbagliato il tiro deve abbandonare il campo per andare a sedersi sulla panca in «guardiola». Qui attenderà in «fuori gioco» finché un giocatore della parte avversaria effettuerà un tiro in posta che, coronato o meno dal successo, permetterà al giocatore in «guardiola» di rientrare in campo e riprendere... la battaglia!

La palla è sempre vivacemente contesa dai giocatori come nei tempi antichi, tanto che si potrebbero ugualmente commentare le fasi di gioco con gli stessi termini del Miniato: «...si vede fughe, scappate e inganni, torse/a, darsela, correrla molto capricciosamente, che assai dilettono e piacciono...».

Il duro gioco è un insieme di lotta libera, calcio, rugby ed anche pugilato... e gli atleti hanno modo di sbizzarrirsi in questi sports mostrando agli spettatori le loro doti di resistenza, di agilità, di scaltrezza, di forza, noncuranti della violenta furibonda lotta che al termine farà lasciare sulla rena buona parte dei loro costumi. Vincerà la partita la squadra che avrà realizzato il maggior numero di «poste», e che sarà premiata col palio e con 25 barili di buon vino.

La rievocazione storica del «Gioco della Palla grossa» 1976 ha avuto luogo nelle sere del 19 e 21 settembre, in notturna, in piazza Mercatale. I celesti di «Prato a Monte» hanno vinto entrambe le partite rispettivamente per 8 poste a 6 e per 8 poste a 5 sui rossi di «Prato a Valle» aggiudicandosi, oltre al carico dei 25 barili di vino (uno per giocatore) già portati in corteo dal carro trainato da due bianche vitelle aggiogate, anche e soprattutto l'ambito palio firmato dall'artista Rinaldo Burattin.

Negli anni avvenire altri pittori, come accade in diverse città toscane, prepareranno i palii che andranno poi a premiare di volta in volta il colore vincente.

Il breve albo d'oro delle vittorie mostra i seguenti risultati:

Anno 1976 Celesti di S. Maria - Rossi di S. Trinita, 8 poste a 6

Celesti di S. Maria - Rossi di S. Trinita, 8 poste a 5

Anno 1977 Verdi di S. Marco - Gialli di S. Stefano, 4 poste a 1

Rossi di S. Trinita - Celesti di S. Maria, 4 poste a 2

Verdi di S. Marco - Rossi di S. Trinita, 9 poste a 1

Anno 1978 Verdi di S. Marco - Gialli di S. Stefano, 5 poste a 0

Celesti di S. Maria - Rossi di S. Trinita, 10 poste a 0

Verdi di S. Marco - Celesti di S. Maria, 4 poste a 2

L'incontro di palla grossa è preceduto dalla sfilata del corteo storico composto di 250 partecipanti, che attraversa il centro cittadino fino a raggiungere piazza Mercatale. Oltre a questi partecipanti sono presenti anche il Gonfalone di Pistoia con valletti, e la rappresentanza della Giostra dell'Orso; il Gonfalone di Firenze scortato da armati, musici e sbandieratori del Calcio in Costume che coi loro vessilli raffiguranti le insegne delle antiche Magistrature ed Uffici di Firenze, si esibiscono in applauditi esercizi e lanci.

Aprè il corteo il gonfalone di Prato «di rosso seminato di gigli d'oro al capo d'Angiò, d'azzurro a tre gigli d'oro fra i denti d'un rastrello rosso», (1) scortato dai valletti e seguito dalle compagnie dei quartieri con alfieri e fanti detti «sacрати» così suddivise:

QUARTIERE DI SANTO STEFANO (ex San Giovanni), con l'insegna raffigurante un leone d'oro in campo rosso, e i due gonfaloni delle Porte San Giovanni (aquila) e del Travaglio (branca di leone) scortate dalla compagnia degli spadoni in elmo con salvagote, camaglio in pelle rossa con bordatura chiodata e giaco a rete di ferro, calzamaglia giallo e rossa, scarponcelli merlati, armati di pesante spadone con grossa lama a due fili ed ampia impugnatura da consentirne la presa con ambo le mani. Quest'arma, propria delle truppe appiedate, durante la marcia viene portata sulla spalla. Oro è il colore della squadra.

QUARTIERE DI SANTA MARIA, con l'insegna raffigurante un orso nero in campo oro, e i due gonfaloni delle Porte di Gualdimare (toro nero) e Fuia (leon d'oro) scortate dagli alabardieri in elmo di ferro a larga tesa, decorato di pelle nera e gialla con giubbotto pure di pelle in egual colore, giaco a mezzi bracciali, gorgera in metallo con camaglio di pelle gialla, calzamaglia gialla e nera, scarponcelli merlati, armati di alabarda e spada. Celeste è il colore della squadra.

QUARTIERE DI SANTA TRINITA, con l'insegna raffigurante un'aquila rossa in campo bianco, e i due gonfaloni delle Porte di Santa Trinita (orso) e di Corte (elefante), scortate dalla compagnia dei picchieri in elmo con criniera, gorgera a rete metallica, corsaletto in cuoio, calzamaglia rossa e bianca, scarponcelli merlati, armati di picca con cuspidi a foglia e scudo bianco sul quale è l'aquila del quartiere. Rosso è il colore della squadra.

QUARTIERE DI SAN MARCO, con l'insegna raffigurante un drago verde in campo rosso, e i due gonfaloni delle Porte di Capo di Ponte (liocorno) e Tiezzi (drago), scortate dai balestrieri in elmo decorato in pelle verde e rossa, camaglio e giaco a rete metallica, calzamaglia verde e rossa, scarponcelli merlati, armati di balestra e faretra in cuoio atta a contenere i verrettoni. Verde è il colore della squadra.

Il corteo vede quindi i giocatori che precedono e attorniano il carro coi venticinque barili di vino, trainato da due bianche vitelle; chiudono la sfilata le otto tessitrici che rappresentano anch'esse, due a due, i loro quartieri. Queste donzelle, come abbiamo visto, a onore e prestigio dell'industria tessile pratese, nel corso della partita devono tessere a mano, alla vecchia maniera, la più lunga tela sul telaio d'epoca loro affidato; le «Penelopi» vincenti sono premiate con la spola d'argento.

Per la cronaca, nell'anno 1976 hanno vinto le tessitrici del quartiere di Santa Maria le quali, affaticate ma raggianti per la vittoria, si sono aggiudicate la prima spola di questa manifestazione che ha entusiasmato non solo i pratesi ma anche tutti quelli arrivati da fuori.

Con l'indovinato abbinamento atletico-artigianale della «Palla grossa» con la tessitura a mano»,

Prato ha saputo mirabilmente fondere con dignità, come in un'antica liturgia, queste due tradizioni di vita che, anche nel divertimento, rivelano l'immagine dell'operosa città conosciuta nel mondo soprattutto per l'attività tessile tanto da farla definire dal Repetti (1), anche al tempo del granduca «...la Manchester del granducato, e l'emporio manifatturiero della Toscana».

(1) Emanuele Repetti, Dizionario geografico fisico storico della Toscana, vol. IV, pag. 652.

*Un doveroso ringraziamento, per la valida collaborazione offerta, all'Assessore Dott. Carlo Montaini
Presidente del Comitato Fiera, al Dott. Armando Mazzinghi di Direttore della Fiera, al Regista Silvio
Giannini e al Sig. Assire/li del Servizio Cerimoniale Uff. Gabinetto del Sindaco.*