

LA NASCITA DEL CALCIO E L'IDENTIFICAZIONE CON FIRENZE

Filippo Giovannelli

filippogiovannelli@gmail.com

Per un appassionato divulgatore della storia e della cultura fiorentina come me, parlare a questo incontro dell'identità sportiva a Firenze, significa principalmente raccontare come questa città si è identificata e si identifica tutt'ora con il gioco della palla e con il calcio. Dare un'indicazione storica sull'inizio del gioco del calcio è molto difficile, possiamo però dare alcune prime indicazioni partendo da come la palla aveva assunto in alcune società un ruolo di fondamentale importanza per le necessità della società, sia civile che militare. Per esempio a Sparta.

Il gioco dei greci

L'addestramento durissimo, la lotta, il pugilato, la corsa, lo scontro fisico, la disciplina militare; l'onore e la gloria, il coraggio e l'amicizia, il pericolo e la ragione, il gioco di squadra e la squadra, erano i punti cardine dei "guerrieri" spartani sui quali si basava la propria vita ed il proprio credo.

In verità nell'antica Grecia erano molti i giochi che si svolgevano con l'utilizzo di una palla, anche se l'origine del gioco del calcio non può certo risalire agli antichi greci.

Dobbiamo però oltremodo riconoscere che l'inizio dei primi rudimentali movimenti del gioco con la palla in senso generico ed organizzato è da ricondurre ad alcuni aspetti dei primordiali giochi ed evoluzioni protratte nel corso dei secoli, ed arrivate ad oggi con una grande varietà di regole, così seguiti dal grande pubblico come forme di spettacolo e divertimento. Sono circa 2000 anni di storia del gioco con la palla, dall'organizzazione di gruppi di persone che in opposta rivalità, mantenevano in forma il proprio fisico e la propria psiche, passando anche dal "professionismo", inteso come attività adibita allo spettacolo, fino ad arrivare all'età moderna dove lo sport è anche fonte di guadagno, nonché fonte di divertimento, di attività fisica, psicologica e morale. Ecco perché, benché ora sembri così tutto diviso in settori specifici per le diverse discipline, la fruizione e l'esposizione di gruppo, vedi le Olimpiadi, sono le manifestazioni di sport e spettacolo più amate e seguite dal grande pubblico.

I primi trattati sui giochi con la palla esercitati dai greci fanno riferimento in modo particolare ad un'opera di Claudio Galeno di Pergamo, *de parv. Pilae*.

Claudio Galeno, vissuto nel secondo secolo d.C., insieme ad Ippocrate è il più celebre medico del mondo antico. A Galeno vengono attribuiti oltre quattrocento scritti, da medico dei gladiatori in Pergamo, divenne medico di Marco Aurelio e dei suoi successori. Forse proprio il contatto con gli esercizi di allenamento dei gladiatori romani, hanno portato Galeno a dettagliare alcuni aspetti dei giochi con la palla di cui vorremmo trattare. I greci consideravano i giochi con la palla una parte importante della ginnastica confidando a posteriori, che le varie tipologie di questi giochi non erano stati abbastanza

trattati negli studi filosofici e sociologici. Altri documenti ci fanno capire che erano numerose le popolazioni della Grecia antica che praticavano il gioco con la palla. L'invenzione del gioco viene attribuita ai lidî, ai sicionî, agli spartani. Giocavano a palla a Chio, a Coo, a Calcide, a Sparta, a Caristo, a Napoli, a Mileto.

Ma la più antica menzione letteraria o storica del gioco con la palla è da attribuirsi ad Omero. Nell'Odissea cita il gioco della palla all'interno delle popolazioni che facevano parte dei feaci, quindi con riferimenti molto antichi e con una diffusione molto ampia. Si ipotizza anche che il gioco della palla venisse mitizzato in una prospettiva molto misteriosa, tra Zeus e Nereidi.

Lo stesso Galeno pone sul campo una visione del gioco della palla legata alla medicina, impostando la propria teoria sull'armonia dei movimenti per lo sviluppo generale del corpo, collegato all'armonia dello spirito, ponendo al centro della questione il valore morale intrinseco a tutti gli sport dei tempi moderni. Proprio Galeno teorizza che le migliori forme di esercizio ginnico sono quelle che esercitano il corpo e dilettono lo spirito. Gli eccessi sono da deplorare e al contrario si deve valorizzare la simmetria, l'esercizio che procura salute fisica e sviluppo armonico (aggiungerei equilibrato) delle membra.

Galeno ha anticipato di qualche migliaio di anni la teoria degli elementi base dello sport moderno: la funzione ricreativa e quella riposante, intendendo con queste definizioni lo sport come occupazione del tempo libero dell'individuo. Non sfugge altresì di trattare lo sforzo fisico che, rapportato all'agonismo sportivo praticato ai nostri tempi, è assolutamente precursore di una realtà anticipata in maniera sconcertante. La stessa considerazione che viene data al gioco con la palla in rapporto ad altre occupazioni del tempo libero come ad esempio la caccia, per svolgere la quale necessita di avere a disposizione molto tempo ed impegno di strumentazioni adeguate, prevede un'apertura mentale e scientifica indirizzata verso la funzione umanitaria e sociale del gioco stesso. È da questa considerazione che si distinguono le varie interpretazioni del gioco della palla, considerandola un gioco ludico come nel caso della citazione di Omero nell'Odissea quando riferisce di Nausicaa e le compagne che giocano a palla nella spiaggia per passatempo, oppure corredate da elementi riconducibili ad alcuni principi dello sport come lo spettacolo ed il divertimento.

«tutte gettate via le bende, giocarono a palla:
e la battuta dava Nausicaa dal candido braccio.
Come la Diva che gode lanciare saette, sui monti corre»

(Omero, Odissea, VI, vv. 142-145)

Così come lo stesso Alcino, avendo Ulisse naufrago recuperato dal mare, racconta di Laodamonte e Marino che afferrano

«con ambe le mani una palla elegante tutta di porpora fatta per loro da Pòlibo scaltro.
E poi, l'un dessi, indietro curvatosi, in su la scagliava verso le nuvole oscure, avanti
che i piedi toccassero il suolo».

(Omero, Odissea, VIII, vv. 498-506)

Ma questo certo non è ancora sport. Per diventare una completa disciplina altri elementi si devono aggiungere ai due principi citati.

Il gioco con la palla veniva spesso considerato come un gioco per ragazzi. Anche questo luogo comune potrebbe farci indirizzare le nostre riflessioni su strade errate. Il gioco con la palla, ad un certo punto chiamato anche con un aggettivo importante per i nostri studi, "palla gonfiata", non era un'attività marginale. Si parla addirittura di giocatori che ai tempi d'oggi verrebbero definiti "professionisti" come Chairephanes, famoso giocatore di palla e Attico da Napoli l'inventore del gioco con la palla gonfiata. Essi erano pedotribi, allenatori. Compare dunque un'organizzazione composta da atleti, regole, strumenti, allenatori ecc... porta a comprendere un certo gioco di squadra.

Polluce ci parla di alcuni giochi con la palla organizzati da regole rudimentali. Un primo gioco faceva rimbalzare la palla a terra, un altro dava prestigio a chi la lanciava più in alto possibile.

Siamo però ancora lontani dal prevedere un'organizzazione di squadra per il gioco con la palla. Alcuni giochi cominciavano a delinearsi come quello chiamato "gioco in comune" o "gioco per gli efebi" dove due gruppi di atleti, divisi da una linea si lanciavano reciprocamente una palla. Ad ogni modo tutti questi giochi, anche se con regole diverse, avevano un principale obiettivo, quello di allenamento fisico e morale. Questi giochi prevedevano degli allenatori e due gruppi di atleti.

Alcuni giochi si organizzavano in squadre e oltre ad utilizzare la palla, prevedevano la dotazione individuale di strumenti per colpirla o per accompagnarla. Un bassorilievo greco ci dimostra l'utilizzo di un bastone, con un'estremità ricurva, dove due gruppi di giocatori si contendono una palla di piccole dimensioni.

Un nome preciso ad un gioco di inganno, consistente nel far finta di scagliare la palla in un luogo ma poi mandarla in un altro, erano la Feninda o Episciro (V o IV secolo a.C.) giocato pari contro pari, con una linea nel mezzo. Ultimo esempio la Sferomachia che era un vero e proprio spettacolo di un combattimento, molto vicino al nostro gioco.

Ed ancora un altro gioco, quello che tradotto letteralmente dal greco significa "portar via" ed un altro molto simile tradotto in "ingannare", hanno più o meno le stesse caratteristiche e sono assimilabili in realtà allo stesso gioco, l'*harpastum*.

L'*harpastum* o *phaininda* è stato per molto tempo uno dei giochi preferiti della popolazione greca, Ateneo lo dichiara esplicitamente: «personalmente lo preferisco a tutti gli altri». Le regole dei due giochi erano molto simili. Nell'unione degli stessi si riscontra un'attività atletica notevole, molto impegnativa e spesso violenta.

Il contatto fisico dei giocatori, il passaggio della palla tra uno ed un altro giocatore, l'impedire che l'avversario prenda la palla, lo strappare di mano altrui la palla, l'interrompere la corsa dell'avversario portatore di palla, le finte dell'atleta per ingannare l'avversario sulla direzione della corsa o sul passaggio della palla, portavano inevitabilmente a scontri fisici, anche di una certa violenza.

Lo scopo del gioco era senza dubbio quello di portare la palla dietro una linea delimitata,

dove un gruppo si prodigava a portarla ed un altro cercava di impedirlo. Una linea di attacco ed una linea di difesa. All'interno dei gruppi ruoli diversi per l'attacco e per la difesa.

Molto probabilmente la semplicità delle regole porta a individuare la base di questo gioco con varie discipline sportive moderne delle quali parleremo in conclusione.

Ad ulteriore conferma riporto una frase di Antifane, commediografo greco vissuto tra il 388 ed il 311 a. C.:

«prendendo la palla gioiva passandola ad uno, e insieme sfuggiva a quello, e da uno distolse e quello chiamò di nuovo, con stridenti parole...fuori!, lunga!, vicino a lui!, supra lui!, basso!, alto!, corta!, rovesciata!»¹.

Epitteto, filosofo greco nato schiavo e vissuto tra il 55 ed il 135 d.C. rincara le parole riferendosi al gioco:

«Ma uno dice Lancia!, l'altro (dice) non lanciare!, l'altro (ancora) non lanciare su! Questa è una battaglia e non un gioco!»².

Galeno ci fa capire l'importanza della preparazione atletica dei giocatori quando cita:

«sono abituati a prendere la palla in tutte le posizioni. È necessario infatti anche lì per la varietà di posizioni tendere con maggior forza ora alcuni muscoli ora altri muscoli»³.

Attualmente non fanno parte del fair play le grida in campo sulle azioni di gioco, anzi spesso in alcuni sport sono vietati, ma concentrandosi sulla terminologia che è stata tramandata e sui pochi bassorilievi che ci sono pervenuti, che rappresentano individui che giocano con la palla, possiamo interpretare una serie di atteggiamenti riconducibili ad azioni di gioco ben precise ed in particolare del gioco dell'*harpastum*. Dal lanciatore alla posizione di attesa della palla, dallo scatto in avanti per l'azione d'attacco, alla marcatura ad uomo. Anche la rappresentazione dell'uomo muscoloso e fisicamente dotato fa intendere, come dice Galeno, che l'atleta deve possedere doti fisiche ed atletiche notevoli, in aggiunta l'*harpastum* prevedeva anche l'utilizzo dell'astuzia e dell'intelligenza per poter permettere un gioco tecnicamente più avanzato.

Possiamo ora affermare che l'*harpastum* era dunque un vero e proprio sport dove erano assunte all'interno del gioco tutte le componenti fisico-atletiche, di spettacolo, di organizzazione, psicologiche e con una specifica tecnica di gioco ed un regolamento.

I giochi con la palla quindi assumono un ruolo fondamentale nella Grecia antica. Non erano praticati solo per allenamento propedeutico ad altre attività, erano un vero e proprio sport, con una funzione ricreativa, sforzo fisico, organizzazione sportiva e spettacolare.

Testimonianze del tempo ci fanno affermare che i greci amavano fare da contorno alle attività dei giochi con la palla, formavano un pubblico. Prime testimonianze da Omero e molto eloquenti solo le parole di Damosseno quando parla di un pubblico partecipe

alle azioni di gioco ed attento alle particolarità: «insieme tutti gridavano: ... quale armonia! quale comportamento! che ordine!»

Da questa particolare disamina possiamo sicuramente affermare che la maggioranza dei giochi con la palla erano giochi di squadra. Se ne individuano le modalità di composizione dei risultati e di graduatorie che fanno presumere che la squadra ha ottenuto il risultato finale e che tutti gli individui hanno contribuito al raggiungimento della vittoria o della sconfitta, comprendendo anche in questa logica anche l'allenatore. Dunque un'organizzazione sportiva, allenamento, regolamento, arbitro, punteggi, attrezzatura, campo di gara.

Anche i romani giocavano

Pur confermando la paternità di questi giochi ai greci, essi furono completamente integrati dalle popolazioni romane che le esportarono in tutto l'impero, talvolta cambiando ed evolvendo numeri e regole secondo proprie usanze e costumi.

Risulta assolutamente chiaro che sarebbe inopportuno attribuire ad un popolo o ad un altro l'invenzione di un gioco. Spesso le regole che vengono attribuite dall'organizzazione di uno spettacolo o di un allenamento militare si evolvono con il tempo ed in particolare si adattano alle varie situazioni. La stessa cosa possiamo individuarla quando prendiamo come riferimento la dimensione dello strumento che è il fondamento del gioco stesso. Nel nostro caso la dimensione della palla diventava lo strumento per esercitare un gioco diverso da un altro. La palla stessa assumeva il nome del gioco: feninda, aporraxis, urania, episkiros, keretizein, e infine harpastum.

Polluce, nella sua opera *Onomastikon*, scritta intorno al 170 d.C., descrive perfettamente il gioco dell'Episkiros, precursore probabilmente dell'*harpastum*:

«Si gioca in gran numero di giocatori divisi in due squadre uguali, tracciando nel mezzo una linea con la calce, che chiamano skyros, sulla quale viene posta la palla e segnando altre due linee dietro a ciascuna squadra; quelli che sono scelti per primi gettano la palla al di sopra degli altri, il cui compito è quello di afferrare la palla che ricevono e rimandarla, fino a che gli uni respingeranno gli avversari oltre la linea di fondo»⁴.

I Romani oltre ad una grandissima tradizione militare, avevano anche motivo di divertimento nel gioco della palla, al tempo "pila", avevano inoltre gli sferisteri che servivano specificatamente a giocare con la palla o con un pallone a vento, gonfio d'aria, quindi il "follis". La Paganica era altresì una palla utilizzata prevalentemente nei Pagi dove al gioco partecipava tutta la popolazione, non è infrequente leggere in antichi testi, che al gioco della palla sia in epoca greca che in epoca romana, partecipavano anche le donne.

Le donne non partecipavano sicuramente nella Sferomachia greca da cui proviene ciò che si tramanda al popolo romano, il gioco dell'*harpastum*. Latinizzandone anche il nome, le truppe e le legioni romane si appropriarono letteralmente di questo gioco potente per farne metodo d'allenamento dei legionari.

I momenti di pace e d'ozio non erano molti nelle file delle legioni romane. Essi erano soldati e professionisti della guerra, l'Impero non aveva altra possibilità che difendere i

propri confini e di crearne di nuovi invadendo e conquistando nuove terre e nuovi popoli. In questi momenti i legionari e i soldati, si allenavano alla guerra. Oltre ad addestramenti militari con armi e strategie di difesa, collettive e individuali, anche nei momenti ludici e di riposo, dovevano necessariamente mantenere la forma fisica e lottare per divertirsi. L'*harpastum* era un gioco addestrativo. Dal termine greco *arpàzo*, che significa "rapimento", la sua spiegazione è nelle seguenti definizioni: "afferrare con forza", "strappare a forza".

Il gioco era di natura violenta, l'origine spartana dello stesso gioco è quasi una garanzia che i grandi guerrieri di Sparta ci hanno voluto tramandare nella sua interezza.

I romani diffusero il gioco durante le loro conquiste territoriali integrandolo insieme ai costumi e alle abitudini tipiche delle conquiste romane. Di norma il gioco veniva fatto all'interno degli accampamenti delle legioni, ma le conquiste territoriali portarono un'ampia integrazione di abitudini e tradizioni. Venivano anche giocate partite con una grande partecipazione popolare, dove un numeroso pubblico assisteva, anche partecipando all'incitamento nei grandi spiazzi dove si facevano i giochi.

Marziale nel VII e XIV dei suoi *Epigrammi* ci conferma che i campi di gioco erano sterrati: «O prenda a forza i polverosi Arpasti», e anche, «Non prendi a corsa i polverosi Arpasti ma gli prende veloce sulla polvere Drauco, che Antei fa faticare invano, ed il collo gonfiar senza profitto».

Si racconta anche che i Britanni, popolazione celtica stanziata nell'antichità nelle isole britanniche e stabilitasi in clan o tribù, nel 276 sconfissero i romani con punteggio 1-0.

Anche nelle legioni romane il gioco ricalcava frequentemente lo schieramento che i soldati avevano l'abitudine di disporre per le esercitazioni militari. Lo schema di battaglia romano prevedeva quattro schiere di combattenti suddivisi in Veliti, Astatii, Principi e Triarii.

Non voglio anticipare l'evoluzione che avverrà sulle rive dell'Arno di questo gioco, ma come vedremo in seguito anche il calcio fiorentino ha le stesse caratteristiche di schieramento.

Harpastum era anche il nome del tipo di palla sferica, piccola, dura e ripiena di lana o stoppa con la quale si praticava il gioco. Anche allora la palla era il mezzo per il quale due schiere di combattenti di affrontavano a viso aperto dove nessuno aveva dettato precise regole. Era un gioco di scontro fisico. Non è escluso che negli scontri corpo a corpo o testa a testa, alcuni soldati morivano e altri venivano feriti dagli scontri. Quello che è certo è che nel gioco non venivano usate armi, né oggetti contundenti e neppure da guerra. Lo scontro avveniva a mani nude. Dall'ampiezza del campo di gioco dipendeva anche il numero dei giocatori.

Le reclute che venivano arruolate nelle Legioni, dovevano essere cittadini romani, in buone condizioni fisiche e al di sotto dei 22 anni d'età. Veniva loro dato un minimo addestramento e fatto pronunciare un giuramento d'obbedienza. La retribuzione era in denaro e i primi compensi dovevano servire all'acquisto di una uniforme e ad equipaggiarsi con armi e strumenti adeguati al ruolo rivestito all'interno della propria legione. I primi giorni di addestramento erano molto duri, e c'era un'attività che piaceva molto alle nuove leve, un gioco con la palla, un gioco che serviva ad addestrare le

membra e le menti, un gioco che abituava allo scontro fisico, si chiamava *harpastum*. Gli istruttori erano però molto rigidi nelle loro indicazioni. Anche trattandosi di un gioco, benché utilizzato a scopo di addestramento militare, poteva essere qualcosa di molto pesante, di stressante, difficile da sostenere fisicamente e psicologicamente. Il gioco era semplice concettualmente, si doveva portare la palla, quell'unica palla, dopo la linea di fondo del campo della squadra avversaria. Il campo era rettangolare, di norma lungo il doppio della larghezza, ogni parte in gioco aveva il compito di difendere il loro quadrato, dovevano impedire che gli avversari arrivassero con la palla in mano, alla loro linea di confine. Per evitarlo potevano usare qualsiasi mezzo, usando tutta la violenza necessaria allo scopo, ma senza uccidere. Questo gioco non era un premio all'impegno del legionario. Le reclute nel loro addestramento venivano sottoposte ad estenuanti corse, sollevamento di pesi, esercitazioni militari e marce lunghissime vestiti con tutta l'attrezzatura necessaria al combattimento. Oltre al tradizionale ma originale addestramento con le spade e gli scudi, le stesse regole di ingaggio erano adottate anche quando si giocava all'Arpasto. Chi non riusciva a mantenere una certa prestazione fisica durante tutto il gioco veniva espulso o veniva sostituito. Ma il gioco non ammette tregua, i legionari subiscono umiliazioni, punizioni e percosse che hanno un solo ultimo fine, quello di preparare il fisico e la mente alla guerra. Ma nel frattempo s'impara a giocare, si capisce fino in fondo che l'obiettivo deve essere raggiunto, la palla deve oltrepassare il fondo del campo avversario, deve essere "cacciata" oltre la linea, nel punto di non ritorno. Sembra che alla fine dell'addestramento, così come succede anche oggi nelle migliori scuole di sport, gli allievi sfidavano i maestri nella disciplina che è stata loro insegnata.

Solitamente le nuove leve venivano picchiate senza pietà durante l'addestramento e il successo vero era quello di resistere alla violenza degli istruttori, segnare almeno una "caccia" e tentare di farne altre fino ad arrivare alla vittoria. Così i nuovi legionari, probabilmente massacrati di botte, avevano però l'onore e la gloria di aver "vinto" quella partita contro i propri maestri.

Leggendo queste righe torna sicuramente alla memoria l'origine di *Florentia*, nata da una colonia romana sulle rive dell'Arno intorno al 59 a.C. È quindi semplice collegare e tagliare fuori da ogni dubbio che i romani portarono, oltre alle tradizioni civili del grande impero, anche le tradizioni militari e tutti i loro metodi di addestramento, compreso l'*harpastum*.

Ci piace pensare che, oltre a ricordare le leggende fantasiose che girano intorno alla nascita di *Florentia*, i fiorentini di allora avessero fatto diventare l'*harpastum* uno spettacolo, al quale potevano partecipare ogni rango di persone, dal legionario romano al fiesolano che per ragioni economiche si era spinto ad abitare la nuova città nata sull'Arno. Lo spettacolo nel corso del dominio romano ebbe sicuramente un'evoluzione straordinaria e già da allora le probabilità che il pallone fosse stato colpito anche con il piede sono molto alte. Nasce quindi a *Florentia* il calcio, «gioco proprio e antico della città di Firenze».

Verso il medioevo e oltre

Le popolazioni celtiche avevano l'abitudine di celebrare le feste attraverso l'organizzazione di giochi. In particolare nel periodo del raccolto, in estate, era una buona abitudine organizzare dei giochi che coinvolgessero tutta la comunità dei villaggi. Neppure l'invasione sassone del sud dell'Inghilterra riuscì a distruggere le tradizioni di questo grande popolo nordico. La popolazione dei Bretoni si trasferì nel nord dell'attuale regione francese alla quale dette il nome di Bretagna.

Anche i Celti, come legame comune con tutte le popolazioni che avevano una relazione con il gioco della palla, adoravano il Dio del Sole *Lugh* e sua moglie *Tailtiu* che era la Dea della Terra. Tutto dipendeva dall'intercessione degli Dei, un buon raccolto dipendeva dalla loro influenza e tutto veniva svolto in funzione del loro compiacimento.

I Druidi accendevano dei fuochi per purificare il villaggio, il sole illuminava la terra e teneva lontano le tenebre. La notte veniva attenuata dalla luce dei fuochi e delle torce che allontanavano gli spiriti. Era usanza accendere fuochi purificatori prima delle feste per arrivare all'alba, quando tutta la popolazione si riuniva e iniziava così la cerimonia di benvenuto. Il druido alzava al cielo una sfera di cuoio costruita e cucita dagli artigiani del villaggio, che rappresentava la divinità, il sole *Eol*. Dopo la cerimonia di adorazione si lancia la sfida. Il corno suona un forte barrito e così il villaggio vicino risponde accettando che ognuno dei capi del villaggio, scelga il luogo nel quale applicare la porta dove la squadra del villaggio vicino dovrà portare la palla.

Tutti partecipano al gioco, uomini, donne, bambini, tutto il villaggio corre verso il fiume di confine da cui parte il gioco vero e proprio di contesa della palla. Il campo di gara non era quindi delimitato, o meglio era il confine dei due villaggi e la linea mediana il fiume che li divideva. Un gioco popolare, che sempre legato al Dio Sole, aveva come base fondamentale una palla. Il pallone di cuoio era lo strumento della contesa, tutti volevano entrare in possesso del "Sole" del Dio Sole per averne gli influssi benefici. Arrivati al fiume inizia lo scontro fisico, la conquista ed il mantenimento della palla era una cosa assai ardua, tutto il villaggio premeva sull'altro e l'obiettivo era quello di uscire dalla mischia per poter cominciare ad avvicinarsi al villaggio avversario ed andare a colpire la porta con la palla.

Ecco che con il tempo la dominazione dei romani sui territori francesi portò alcune modifiche al gioco dei britanni. I romani tendenzialmente rispettavano le tradizioni dei paesi che conquistavano, ma la Bretagna è rimasta sotto il dominio dei Romani per oltre quattrocento anni e le tradizioni e il modo di vivere è necessariamente cambiato. Le brevi ma continue deviazioni dei costumi popolari bretoni, sono cambiati di conseguenza anche i giochi, le attività ludiche e quelle popolari. *L'harpastum* entra quindi nel contesto degli antichi giochi celtici. Oltre al fatto che i ragazzi venivano arruolati nell'esercito romano e stipendiati, dovevano esercitarsi anche tramite il gioco proveniente dall'antica Grecia.

Nasce così anche il simbolismo, tramite i Druidi che veneravano la dea *Sulis*, che in celtico era nominata *Eol*, il gioco si chiamò *Soul* che è il vero nome del gioco dei britanni. La gara durava per tutta la giornata e spesso nessuno riusciva ad arrivare al villaggio avversario

per raggiungere l'obiettivo della battuta della palla sulla porta. Con il tempo oltre che con le mani, i giocatori capirono che le grandi distanze si potevano raggiungere anche calciando la palla e poi correre a riprenderla, ma non si è mai da soli e le mischie diventano la prerogativa del *soul* dove si apprende sfruttare una mischia per lanciare la palla ai compagni che corrono più veloci.

È a questo punto che il gioco dei britanni ritorna nella madre patria. Nell'XI secolo, i Normanni invadono l'Inghilterra e oltre alle popolazioni al seguito, portano con sé le proprie tradizioni.

Il *soul*, dopo 700 anni di distacco da quando i britanni abbandonarono l'isola costretti dalle popolazioni Sassoni, ritorna in Inghilterra. Dal vecchio gioco celtico, il modo di giocare si è notevolmente trasformato, è stato influenzato dai romani, ma il *soul* ebbe da subito un grande successo. Si diffuse molto in fretta e era giocato in particolar modo nei giorni di Carnevale ed è qui che per la prima volta viene chiamato con il nome di football, lo *shrovetide* football.

Una riproduzione di questo gioco si svolge nel XX secolo nella cittadina di Ashbourne, non come rievocazione storica, ma come vero e proprio gioco popolare; nessun costume quindi, solo una grande passione. Il campo si trova lungo il fiume ed è lungo cinque chilometri dove alle estremità si trovano posizionate le porte. L'obiettivo è quello di colpire per tre volte con la palla una grande macina incastonata in un muro. Così si segna un goal. La parola goal deriva dal germanico, la lingua dei sassoni e dei normanni, e significa obiettivo o scopo. Esiste anche un manuale antico del gioco del *shrovetide* football. Il manuale di Workington, è conservato ad Ashbourne. Tutto si può fare nel gioco, ogni mezzo è lecito per segnare un goal.

Il calcio medievale non era quindi solo una prerogativa di alcuni paesi, o in particolare di Firenze. Il calcio ebbe il proprio apice nel XV secolo ed era uno strumento di compattazione delle masse che non piaceva a chi deteneva il potere in Inghilterra.

Quando durante la Guerra dei Cent'anni l'impegno militare era notevole, ma anche la popolazione civile aveva grandi responsabilità belliche, Cromwell, grande condottiero inglese che abbatté temporaneamente la monarchia, instaurando la repubblica del Commonwealth of England, riteneva inutile e controproducente perdere il proprio tempo a giocare al calcio invece di addestrarsi per combattere. Riesce infine a proibire la pratica del football a metà del XVI secolo, ma un vecchio antenato, mai assopito e da sempre praticato con ardore, stava per trasformare il destino del calcio moderno.

Il duca di Albemarle, ammiraglio inglese e uomo politico, figura chiave del periodo di restaurazione del potere monarchico, in occasione di una visita diplomatica a Firenze assiste a una partita di calcio fiorentino. Ritorna in Inghilterra, pieno di entusiasmo e in udienza dal re Carlo II parla di questo grande gioco pieno di ardore di passione e di amore verso il pallone e del gioco del calcio fiorentino. Il duca di Albemarle fu talmente insistente con la corona, che come primo provvedimento preliminare il Re annullò l'interdizione del football dichiarata da Cromwell. Ecco quindi che il football, grazie al calcio fiorentino erede dell'*harpastum*, che già precedentemente aveva influenzato i giochi

celtici, diviene l'artefice della resurrezione del calcio inglese.

Nonostante il ripristino del gioco non ci fu una vera e propria rigenerazione del football. Il gioco non era così popolare, tranne che nei college e nelle università dove non avevano avuto l'obbligo della censura. Le università e i college potevano contare quindi di anni di esperienza, perché il pallone era stato giocato, sempre.

Ridotto il gioco e cambiate alcune regole, come ad esempio le dimensioni del campo, all'inizio del XIX secolo i college e le università assumono il controllo totale del gioco. Da allora il *shrovetide* football fu giudicato un gioco non più adatto alla popolazione inglese, era rozzo e volgare. L'influenza del calcio fiorentino, l'onore, le sue poche regole e il fatto che al gioco fossero protagonisti delle personalità abienti e di genia nobile, trasforma il football in un gioco dignitoso e adatto a gentiluomini.

Da qui il lancio e la diffusione delle nuove regole e di alcune riforme che risulteranno fondamentali per il gioco del futuro. Thomas Arnolds a quel tempo preside della Rugby School dichiarò: «Il calcio incoraggia la lealtà e il sacrificio individuale nel nome del gioco di squadra».

Dopo il divieto di Cromwell nel XVI secolo, quindi, solo nei college era consentito giocare a football. Le dimensioni dei campi da gioco e alcune particolari regole che furono designate come regole da rispettare in modo ferreo e assoluto, trasformano il primo gioco chiamato *shrovetide* football in un gioco meglio organizzato. Viene richiesto ai ragazzi di comportarsi da perfetti inglesi, di assumere, anche nel gioco, un comportamento da gentiluomini. Il gioco doveva svilupparsi con uno spirito aggregativo e di parte e poteva essere duro, ma non assumere una connotazione violenta. Questi erano i criteri generali, mantenendo però l'impostazione di base dei vecchi giochi con la palla che nei secoli avevano influenzato il cambiamento e l'evoluzione dell'*harpastum*.

Nacquero così alcune regole che inconsciamente gettarono le basi per lo sviluppo del calcio moderno. Lo spazio ristretto dei campus universitari, limitò naturalmente le dimensioni del campo di gioco. Altre attività si svolgevano all'interno degli spazi pubblici e quindi furono sezionate aree apposite per il gioco del football. Vennero installati i pali per delimitare le porte, si cominciò a preferire il gioco con i piedi invece che con le mani e con spirito competitivo il gioco si evolse sempre di più con il passare degli anni.

Il calcio dei fiorentini

Ma veniamo all'identificazione di Firenze e dei fiorentini con il calcio. È certo che nella seconda metà del Quattrocento il calcio, quello con le regole dettate dall'*harpastum* e adattate al gioco cittadino, si era talmente diffuso tra i giovani fiorentini, che questi lo praticavano frequentemente in ogni strada o piazza della città. La prima partita della quale abbiamo notizia certa non è stata mai giocata, nel senso che il documento che ne parla è una poesia di un anonimo fiorentino. La poesia datata circa 1460-70, ci riporta un resoconto di una partita di calcio giocata in sogno. Il sognatore immagina di assistere ad una partita giocata in Paradiso all'interno di un prato. Curioso il fatto che Giovanni Frescobaldi nella sua poesia *La palla al calcio* fa un'entusiastica cronaca della partita

giocata in piazza Santo Spirito in ottava rima e la stesura della poesia risale al periodo del precedente sognatore, intorno al 1470. La descrizione è minuziosa, vivace, come un articolo giornalistico di cronaca odierna.

Da sempre citata in ogni testo la partita del 10 gennaio 1491 (1490 per il calendario fiorentino dell'epoca) giocata su l'Arno ghiacciato sul quale si fece un campo e vi si improvvisò una partita. Scipione Ammirato nelle sue *Istorie fiorentine* ci accenna il grande freddo che «ghiacciò Arno per modo forte, che per tre di continovi vi si fece il calcio». Oppure come ci dice Niccolò Ridolfi: «il fiume Arno diacciò si forte che vi si fece sopra il calcio fra il Ponte Vecchio e a Santa Trinita». Nel 1511 si gioca ancora a calcio sull'Arno ghiacciato.

Il 17 febbraio del 1530, durante l'assedio di Firenze da parte delle truppe imperiali, i fiorentini giocarono in piazza Santa Croce una partita di calcio. Firenze divenne teatro di una delle più importanti sfide lanciate dalla Repubblica fiorentina all'imperatore Carlo V, quando la popolazione assediata da molti mesi, si cimentò in una partita di calcio, dando l'impressione di non considerare l'esercito dell'Impero degno di attenzione.

Ed arriviamo all'anno 1532. Importantissimo per la città di Firenze, uno di quegli anni in cui cade un mito per la nascita di una nuova realtà.

In questo caso la Repubblica fiorentina, dopo l'assedio e l'entrata a Firenze delle truppe imperiali, decade per lasciare il posto al Principato. Partiamo però dall'anno 1531, anno in cui Donato Giannotti scrive il suo trattato sulla Repubblica fiorentina e quando il 5 luglio 1531 Alessandro de' Medici rientra a Firenze. Il giorno successivo, nel Salone dei Cinquecento, avviene la lettura del rescritto imperiale di Carlo V del 28 ottobre 1530. Rientrato Alessandro a Firenze, inizia un processo di trasformazione politica ed amministrativa nella gestione della città e del contado. Riforma delle istituzioni della Repubblica fiorentina e istituzione del principato; abolizione della distinzione delle Arti in maggiori e minori; creazione del Consiglio dei Dugento e del Senato dei Quarantotto; elezione di Alessandro dei Medici a duca della Repubblica fiorentina.

Nel susseguirsi delle riforme pubbliche, vennero sostenuti anche da alcuni cambiamenti, come ad esempio il duca Alessandro che il 1 maggio 1532 lascia il palazzo di famiglia, andò a sentire messa a S. Giovanni e prese possesso del Palazzo della Signoria. Diviene inoltre anche un Nobile giocatore di calcio. Tanto fu che in occasione del passaggio da Firenze di Margherita d'Austria, sua promessa sposa, nell'organizzare i festeggiamenti per questa occasione, Filippo Strozzi fece giocare alcune partite. L'ultima partita di calcio documentata è quella giocata in piazza Santa Croce il 19 gennaio 1738 in occasione dell'arrivo a Firenze di Francesco II e Maria Teresa d'Austria primi principi dei Lorena. Firenze oggi non ha lasciato alla storia il gioco del calcio. Il gioco del calcio fiorentino è oggi una sfida tra i quattro quartieri della città.

La ripresa avvenuta nel 1930 ha decretato la storicità della manifestazione. Le partite si svolgono con i costumi del XVI secolo a ricordo e rievocazione di un momento particolare della storia fiorentina. Il 17 febbraio 1530 la piazza di Santa Croce a Firenze divenne teatro di una delle più importanti sfide lanciate dalla Repubblica fiorentina

all'imperatore Carlo V, quando la popolazione assediata da molti mesi dalle truppe imperiali, si cimentò in una partita di calcio, dando l'impressione di non considerare l'esercito dell'Impero degno di attenzione.

Ogni anno è quindi organizzato un torneo che coinvolge i quattro quartieri storici della città: i "Bianchi" di Santo Spirito, gli "Azzurri" di Santa Croce, i "Rossi" di Santa Maria Novella e i "Verdi" di San Giovanni. Essi diventano i protagonisti di dure ed esaltanti sfide. Le partite hanno una durata di cinquanta minuti e si disputano su di un campo lungo il doppio della larghezza, ricoperto di rena; una linea bianca divide il campo in due quadrati identici e sull'intero lato di fondo viene montata una rete nella quale deve essere messa la palla.

Ogni squadra è composta da ventisette calcianti e non sono previste sostituzioni. Sono: quattro Datori Indietro (portieri), tre Datori Innanzi (terzini), cinque Sconciatori (mediani), quindici Innanzi o Corridori (attaccanti). Al centro della rete di fondo c'è la tenda del Capitano e dell'Alfiere che non partecipano attivamente al gioco ma possono dirigere ed organizzare la squadra. L'incontro viene diretto dal giudice arbitro, coadiuvato da sei segnalinee e dal giudice commissario che risiede però fuori campo. Al di sopra di tutti c'è il maestro di campo che sorveglia lo svolgersi regolare della partita e interviene per ristabilire l'ordine e mantenere la disciplina in caso di zuffe sul terreno di gioco.

La partita ha inizio con il lancio del pallone da parte del Pallaio sulla linea centrale e la seguente "sparata" delle colubrine che salutano l'apertura delle ostilità.

Da questo momento in poi i calcianti delle due squadre cercheranno (con qualunque mezzo) di portare il pallone fino al fondo del campo avversario e depositarlo nella rete segnando così la "caccia". Ad ogni marcatura di caccia le squadre cambiano di campo. In premio per la vittoria, il simbolico gesto della consegna alla squadra vincitrice di una vitella di razza chianina.

Da varie descrizioni e numerosi documenti, si riesce a comprendere come dal calcio fiorentino si formano quindi le prime regole strutturali di alcuni sport dell'era moderna. Si hanno sicuramente le basi per il foot-ball e per il rugby.

L'avventura in una Federazione inglese che regolamentasse il gioco, dapprima unico, poi suddiviso, uno giocato principalmente con i piedi e l'altro con le mani è un capitolo molto suggestivo che ci introduce al moderno foot-ball.

Firenze è divenuta nel tempo la patria del calcio e tutt'ora continua nella tradizione di quel calcio giocato ai tempi dei Medici e degli Strozzi, negli anni della Repubblica fiorentina del Soderini e del Savonarola e successivamente anche dei Lorena.

Il gioco più famoso del mondo passa quindi anche da Firenze, città dai mille primati, tra i quali quello di aver contribuito in maniera determinante alla sua origine, lo spettacolo e lo sport più seguito al mondo.

Firenze rievoca ogni anno quei momenti con grande fervore. Lascia ai "guerrieri" contemporanei la possibilità di misurarsi ancora con quelle antiche regole, con l'onore e la gloria di combattere per un ideale, di portare le regole della vita all'interno di un campo di sabbia e di "cacciare" la palla, di strapparla agli avversari per gettarla nella porta.

L'entusiasmo che si respira in città durante queste storiche manifestazioni, è difficilmente descrivibile. Il senso di appartenenza e l'orgoglio cittadino, molto spesso porta ognuno di noi a credere profondamente alle proprie tradizioni ed alla propria storia.

L'onore di ricordare ogni volta che il calcio è patrimonio dell'umanità e che è un primato della città del giglio, porta ancora una volta Firenze, al centro del panorama storico-culturale del mondo.

BIBLIOGRAFIA

- Accademia della Crusca - *Vocabolario degli accademici della Crusca*, Tip. Galileiana di M. Cellini e C., Firenze 1866.
- A. Ademollo, *Marietta de' Ricci, ovvero Firenze al tempo dell'assedio*, Stamperia Granducale, Firenze 1840.
- L. Artusi, *1000 anni di Calcio Storico*, Nardini, Firenze 2011.
- L. Artusi, S. Gabbrielli, *L'antico gioco del calcio in Firenze*, Sansoni Editore, Firenze 1971.
- S. Bennucci, U. Bini, F. Giovannelli, *Il Calcio fiorentino*, EDK Editore, Torriana 2012.
- P. di Lorenzo Bini (a cura di), *Memorie del calcio fiorentino tratte da diverse scritture e dedicate all'altezza serenissime di Ferdinando Principe di Toscana e Violante Beatrice di Baviera*, Stamperia di S.A.S. alla Condotta, Firenze 1688.
- H. Bredekamp, *Calcio Fiorentino - Il Rinascimento visto attraverso i suoi giochi*, ed. Nuovo Melangolo, Genova 1995.
- A. Capanni, F. Cervellati, *Dall'assedio di Firenze alla Serie A*, Tipolitografia Martinelli, Bagno a Ripoli (Fi) 2002.
- G. de' Bardi conte di Vernio, *Discorso sopra il giuoco del calcio fiorentino del Puro Accademico Alterato*, Giunti, Firenze 1580.
- Enciclopedia dello Sport, *Monografie*, vol. 2, Edizioni Sportive Italiane, Roma 1964.
- G. B. Ferrari, *Florentinum Harpastum, sive Calcis ludus*, Bonetti, Siena 1652.
- A. Franzoni, *Storia degli sports*, Società Editrice Libreria, Milano 1933.
- C. Guidi, *Relazione delle feste fatte in Fiorenza sopra il ghiaccio del fiume d'Arno l'utimo di dicembre MDCIV*, Guiducci - Sermartelli, Firenze 1604.
- A. Lensi, *Il gioco del calcio fiorentino*, Rinascimento Del Libro Edit., Firenze 1931.
- R. Patrucco, *Lo sport nella Grecia antica*, Leo S. Olschki Editore, Firenze 1972.
- A. Scaino, *Trattato del giuoco della palla*, Quattro venti Srl, Urbino 2000.
- S. Sterponi, *Il giuoco del calcio: Lettera del Filopono a Francesco Onesti*, Tip. G. Carnesecchi e Figli, Firenze 1898.
- B. Varchi, *Storia fiorentina*, Felice Le Monnier, Firenze 1857.

NOTE

- ¹ R. Patrucco, *Lo Sport nella Grecia Antica*, Leo S. Olschki Editore, Firenze 1972, p. 340.
- ² *Ibidem*, nota n. 6.
- ³ *Ivi*: 341, nota n. 1.
- ⁴ *Ivi*: 337, nota n. 7.