



- Il «bozzetto» del manifesto dell'«Antico gioco della palla grossa» è stato realizzato dal concittadino Gianni Prologo.
- La «TELA» in palio per l'«Antico gioco della palla grossa» del 1976 fu opera del Pittore Prof. Rinaldo Burattin, e quella in palio nel 1977 fu opera del Prof. Gastone Breddo, la tela del 1978 fu opera del Prof. Bruno Saetti, quella del 1979 fu opera del Prof. Primo Conti e quella del 1980 fu opera del Prof. Piero Tredici.
- La «TELA» spettante alla squadra del quartiere vincitore del «Gioco» di quest'anno è opera del Prof. Alfio Rapisardi.

Ai 7 artisti il ringraziamento dell'Organizzazione Fiera 81.

I testi del presente regolamento sono di SILVIO GIANNINI

FONDO
Roberto Giovannini

FIERA DI PRATO '81



Comitato d'onore del gioco

Goffredo Lohengrin Landini
Sindaco di Prato - Presidente

Carlo Montaini
già Presidente Comitato Fiera

Giampiero Nigro
Assessore alla Cultura
Presidente Fiera '81

Presidente Quartiere N. 11

Aldo Petri
Studio Storia Pratese

Paolo Noci
Assessore Annona Commercio e Mercati

Mario Bernocchi
Studio Storia Pratese

Bruno Dabizzi
Assessore al Personale
già Presidente Comitato Fiera

Rinaldo Burattin
Pittore autore tela 1976

Eliana Monarca
Assessore Attività Produttive - Comune di Prato

Gastone Breddo
Pittore autore tela 1977

Enzo Bettazzi
Assessore Sport - Comune di Prato

Bruno Saetti
Pittore autore tela 1978

Giuseppe Stea
Assessore Lavori Pubblici - Comune di Prato

Primo Conti
Pittore autore tela 1979

Piero Vestri
Presidente Azienda Autonoma Turismo di Prato

Piero Tredici
Pittore autore tela 1980

Romano Boretti
Consigliere Comunale - già Presidente Comitato Fiera

Gianni prologo
Autore bozzetto manifesto

Jorio Borchi
Consigliere Comunale



*... uno spettacolo
che ritrova nel centro storico
la sua genuina e forte bellezza
legando la città alle orgogliose
tradizioni del suo popolo...*

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 XVII lo 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 Giani, 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.

Il regolamento del gioco pratese attuale presenta tuttavia qualche caratteristica che esula da quelle originali per quanto riguarda la scelta dei premi per i vincitori e per l'abbinamento al gioco stesso di una gara tra tessitrici che determinano con la loro presenza il richiamo più vivo alle tradizioni della nostra città.



La Palla Grossa

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 dure,
sia pegno di antiche virtù non dimenticate
use alla nostra gente
per affrontare le lotte,
per creare la storia di Prato.

SILVIO GIANNINI

« ANTICO GIOCO DELLA PALLA GROSSA »

REGOLAMENTO

1) - NORME GENERALI

Il gioco della « Palla grossa » si effettuerà in Prato, in occasione di feste solenni o 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 i « 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 dei due lati lunghi, ci saranno ancora due bandierine bianche, segnalanti le estremità della « linea di centrocampo ».

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 dal 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 —, con 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 formate da 25 giocatori ciascuna, divise in « datori addietro » (4 portieri), « datori avanti » (3 terzi), « sconciatori » (5 mediani) e « corridori » (13 attaccanti).

Ogni squadra avrà un « capitano », e un « alfiere », portatore dell'insegna della squadra stessa, non giocatori. 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 sospendere negli spazi, ai due lati corti del campo, racchiusi fra lo steccato e il canapo dentro alle tele di « posta ». In caso di parità al termine della partita la contesa continuerà fino al marcamento di una posta da parte di 1 delle 2 squadre.

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, libererà il giocatore in « guardiola » 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 « guardiola » 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 ri-

messa 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

I 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 afferrare o stringere il collo dell'avversario e gettare sabbia contro il volto dell'antagonista. Sono vietate assolutamente le prese ai capelli. Potranno essere attaccati dai giocatori di ogni squadra gli avversari che siano o no in possesso della palla.

Il giocatore che abbia la maglia lacera o resti privo di questa 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.

La squadra che nel corso di tutto il torneo, abbia totalizzato, alla fine del torneo stesso il maggior numero di vittorie, riceverà in campo dalle mani del Sindaco o di chi ne fa le veci, « la tela » che sarà custodita in luogo acconcio a scelta della parte vincente.

Le due donzelle tessitrici, rappresentanti il loro quartiere che abbiano tessuto, nel corso della partita, la più lunga tela sul telaio loro affidato, avranno in premio dal Presidente del Comitato Fiera la « spola », e potranno recarla nel corteggio di ritorno, su un cuscino, seguite dalle rappresentanti degli altri quartieri in gara.

In caso che le due tele, tessute nel corso della partita, risultino pari come misura, vinceranno la “spola” le due tessitrici che avranno tessuto la tela migliore in senso qualitativo a giudizio insindacabile degli assistenti tecnici.

Alla fine del torneo vincerà la « spola d'argento » la coppia di donzelle che avrà realizzato il maggior numero di vittorie.

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 martinnella.

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

13) - IL SALUTO

Il saluto in campo, il cui testo è il seguente:

*Dalle sorgenti del Bisenzio
al suo confluire in Arno
dai monti che questa valle guardano
alla piana che verso Pistoia*

*da un lato si distende
e verso Firenze dall'altro,
i filatoi si arrestino
si tacciano i telai
e ogni altra opera attenda
finché, fra il gaudio del popolo tutto
sia risolta in questa piazza
la nobile tenzone
fra coloro che il monte
e la piana rappresentano
di questa nostra amata terra!
A Prato...
Saluto!...*

è 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