

EVCLIDE MEGARENSE

ACVTISSIMO PHILOSOPHO,

SOLO INTRODVTORE DELLE

SCIENTIÆ MATHÈMATICÆ.

DILIGENTEMENTE RASSETTATO, ET ALLA

integritate addece, per il detto professore di tal Scienze
Niccolò Tartaglia Inglese.

SECONDO LE DVE TRADOTTIONI.

CON PNA AMPLA ESPOSITIOE

delle diffinitioe di esse aggiunte.

TALMENTE CHIARA, CHE OGNI MEDIOCRE

apprende la matema, non solo di altre, ma di questa
con facilità, et a ogni tempo, et in ogni luogo.



IN VENETIA, Appresso Gio:anni Bartolotto. 1599.

EUCLIDE

GIORNALE DEI GIOVANI

SPORT



PALLAPUGNO



La pallapugno o pallone elastico è uno sport antico, tradizionale del basso Piemonte e del ponente ligure. Inizialmente praticato nei cortili dei rinascimentali successivamente nelle piazze e nei sferisteri. Un tempo numerosi erano i luoghi in cui si giocava, oggi nella provincia di Imperia si contano su una mano. Il più antico sferisterio attivo in provincia è quello di Diano Castello, costruito agli inizi degli anni '50, poi Dolcedo, lo sferisterio Gandolfo dove vi gioca la massima serie, la A, ad Imperia lo sferisterio Edmondo De Amicis, a Pieve di Teco lo sferisterio Casà, e a San Biagio della Cima uno degli ultimi costruiti e non più attivi da due anni. Dopo anni di attività riprende, invece, lo sferisterio di Taggia con Orizio in serie B. Le piazze dove vengono svolti ancora campionati sono Torri Papone e Tavole, mentre in altre si svolgono alcuni tornei come quello di Apricale, Dolceacqua, San Lorenzo al mare, ecc. In passato si sono svolti numerosi tornei, ma il primo campionato ufficiale fu svolto nel

1912, le squadre partecipanti al campionato italiano di serie A furono 4: Mondovì con battitore Fuseri, Ceva con ferro, Alba con Cigliutti e la Liguria con Mimo Laura. La finale fu finta da Fuseri. Dal 1912 in avanti numerosi campionati si sono susseguiti. Nel 1950 iniziarono i mitici duelli tra Balestra, ligure originario di Tavole e Manzo, piemontese, duelli narrati nel libro "Il campione silenzioso". Frequentando gli sferisteri non posso non citare Enrico Piana, terzino di Balestra, che oltre ad essere stato giocatore, è stato allenatore e nonostante la sua età non demorde dal frequentare l'ambiente del pallone. Egli racconta spesso dei duelli affrontati nelle intemperie del freddo, del vento, della nebbia, nemici del pallone e per non parlare delle trasferte, scommesse sul gioco, delle numerose partite giocate, a volte più di una al giorno. Molte cose sono cambiate nel tempo, dalle regole alla fasciatura del pugno che alle fettucce di stoffa, al cuoio e al cordino si è aggiunta la gomma per ammortizzare il colpo del pallone, al pallone prima di cuoio ora di gomma. La cosa che salta all'occhio sono le divise, un tempo pantaloni rigorosamente lunghi e la maglia di lana, ora, una semplice divisa da gioco.

Il gioco si svolge tra due squadre, di quattro giocatori, chiamate quadrette composte da un battitore, una spalla, un terzino a muro e un terzino a largo. Il campo è lo sferisterio, ha una lunghezza di 90 metri e una larghezza dai 16 ai 18 metri; fiancheggiato da un muro di appoggio e al di sopra di esso una rete rigida di circa 10 metri. La palla è di gomma ed ha un peso differente in base alle categorie, infatti, quella delle serie A, B, C1, C2 e under 25 pesa 190 g, gli juniores e allievi pesa 165 g ed esordienti e pulcini 140 g, la palla dei promozionali pesa 90 g e quella delle femminili 120 g. I punti si contano come nel tennis: 15, 30, 40 e gioco. La partita per le categorie senior è agli 11, per gli juniores e femminili 9, allievi 8, esordienti e pulcini 7. Il battitore, che è in genere il giocatore più forte athleticamente, effettua la battuta che, per essere valida, deve superare la metà del campo e rimbalzare all'interno delle linee laterali. La squadra in ricezione può colpire la palla al volo o al primo rimbalzo con il pugno protetto dalla fasciatura. Lo scopo è quello di mandare la palla il più possibile vicino alla linea di fondo del campo avversario, ancora meglio oltrepassarla, in questo caso, sarebbe "intra", il colpo più spettacolare che fa aggiudicare un 15. Se non si commettono falli o fuoricampo, il gioco continua con gli scambi finché una delle due squadre, non riuscendo a colpire il pallone quando è ancora valido, lo ferma con una qualsiasi parte del corpo. Nel punto di arresto della palla, l'arbitro segna la caccia mediante apposita bandierina. Dopo aver segnato 4 caccie, le squadre si scambiano il campo, e disputano la

conquista delle caccie per aggiudicarsi il punto. Le partite possono durare da 2 a 4 ore circa.

I campionati sono organizzati dalla federazione italiana di pallapugno e si possono seguire sul sito dello sferisterio.



Gabriele Riva

4° A sezione Turistica Hanbury- IIS Ruffini

Imperia