

Il presente manuale-trattato e' disponibile su internet in formato digitale (file pdf) in:

<http://it.groups.yahoo.com/group/calciobalilla-italia/>

## **VITA AL NEON**

### **Trattato di bigliardino (calcio-balilla)**

*di Massimo Di Bernardo*

#### **Indice:**

- **Prefazione 3**
- **Introduzione 4**
- **La storia 4**
- **Le regole 4**
- **La tecnica 5**
  - I principi generali 5
  - La difesa 6
  - L'attacco 9
  - Considerazioni finali 11
- **La psicologia 12**
  - Considerazioni generali, importanza della psicologia 12
  - L'atteggiamento 12
  - La "storia" personale 13
  - Usare la psicologia 13
  - La trattativa della partita 14
  - Giocare in quattro 15
  - Giocare uno contro uno 16
  - L'amico forte 17
- **Alcuni profili di giocatori 17**
  - Il Cinese: la tecnica 17
  - Il Dottore: l'istinto 18
  - Achille: la velocità 18
  - Kong: la forza 18
  - Ulisse: l'astuzia 18
- **Vita al neon, il racconto 18/19**
  - Adrenalina 19
  - Gli sfidanti 19
  - L'organizzazione 19
  - L'abilità 20
  - Il complice 22
  - I trucchi 22
  - Ostracismo 23

## **Prefazione**

Non mi attarderò, in queste due righe in loco auctoris, nel vaglio di questioni tecniche e/o specifiche insite nel “BIGLIARDINO”: a far ciò ha pensato senz’altro l’amico Massimo!

Vorrei, invece, soffermarmi su alcuni altri aspetti di natura meramente psicologica/allegorico/spirituale: però anch’essi (e soprattutto, forse...) “Dote Propria” di quello che certuni “Poeti dell’Estro” del tempo che fu – i quali vollero mischiare il loro sudore con quello dei meno abbienti cui era stato consegnato, in origine, l’accattivante “passatempo” – s’industriarono chiamare “Il tennis dei poveri”...IL CALCIOBALILLA, appunto.

Nei non pochi trascorsi miei personali e della mia straordinaria squadra, cui ebbi l’onore di condurre verso TUTTI i traguardi più ambiti di questa disciplina oltremodo marziale (la quale, al contrario di quanto si sostiene per l’omologo ma certamente più “nobile” cugino, il Tennis, è sì “Il Pugilato Senza Sangue” anch’essa, ma anche con, a volte: sangue metafisico, ovviamente!), ho mille e mille volte udito –soprattutto nelle periferie (ma anche non!)- Il fatidico nonché sciocco ritornello: “Noi qua, noi là, noi giochiamo per vincere, noi siamo “antidecoubertiniani”, per noi l’importante è SOLO vincere, altroché”.

No, l’importante RIMANE partecipare..., anche perché, sostenendo il contrario, si farebbe un grosso torto al barone de Coubertin. Che di sicuro non poteva essere così ingenuo: in quanto penso (anzi, sono certo!) che questi augurasse, con quella sua massima, una salute fisica e mentale a tutti quanti i competitori. Solo con queste “attrezzature” perfettamente INTEGRATE, infatti, è il caso di partecipare...per poi ovviamente VINCERE (o per lo meno tentare di farlo qualora si avesse la ... sciagurata sventura di trovarsi davanti il sottoscritto).

E’ da cent’anni, dunque, che la grande massima di tipo estetico del barone viene regolarmente TRAVISATA (e non so se anche scientemente, alcune volte!). Sarebbe pertanto Cosa Buona “ufficializzarla” nuovamente, ora, qui.

Una volta per tutte!

Plinio Diodoro

(Il titolare dello squadrone che non perse mai!)

*“Eddie, giochiamo a bigliard...ino?”*

Minnesota Fats

Lo Spaccone (1961)

## **Introduzione**

Pur giocando a biliardino da oltre quindici anni, l'idea di scrivere qualcosa che ne parlasse non mi aveva mai sfiorato, mi sembrava infatti un mondo troppo distante da qualsiasi speculazione di tipo letteraria, troppo a sé per essere portato al di fuori delle tette "salette" nelle quali è giocato. Qualche tempo fa invece incontrai un amico che non vedevo da tempo, conosciuto appunto in una di queste "salette" e quando il discorso cadde inevitabilmente sul biliardino, egli mi fece leggere un raccontino che aveva scritto qualche tempo prima "*per testimoniare di un frammento di quella vita*", VITA AL NEON ovviamente. A quel punto il passo successivo fu breve e nel giro di poco tempo nacque questo "trattato" che non si propone certo solo l'obiettivo di insegnare il gioco, ma anche quello di lasciare un'ulteriore traccia di quel mondo sommerso che però può vantare milioni di praticanti in tutto il mondo.

Il titolo di tale manuale non poteva ovviamente che essere VITA AL NEON!

Il gioco del biliardino, al profano, può sembrare un gioco relativamente facile; in realtà la sua complessità si evince in maniera lampante quando si osservano delle partite di giocatori di alto livello. Le difficoltà tecniche nell'effettuare i tiri, la componente fisica necessaria per avere la giusta potenza e velocità ma soprattutto la componente emotiva che entra in gioco quando ci sono di mezzo delle scommesse, fanno sì che sia un gioco che si pone a metà strada tra uno sport e il gioco di azzardo.

Questo manuale è diviso in due parti, la prima parte si occupa delle tecniche del gioco mentre la seconda cercherà di approfondire le tematiche psicologiche. Chiude il racconto l'originale "Vita al neon", la vera storia di una grande sfida.

## **La storia**

Non è facile ricostruire l'evoluzione storica del biliardino, molto probabilmente ci furono diverse trasposizioni del gioco del calcio, sin dalla sua nascita, in giochi da tavolo tipo biliardino o subbuteo. Probabilmente venne inventato in Francia all'inizio del secolo – qualcuno dice sia stato opera di un operaio della Citroen, già inventore in altri campi - ma è solo dopo la fine della seconda guerra mondiale che si ha in Europa un'ampia diffusione del biliardino, usato per la riabilitazione psicomotoria dei reduci. La prima federazione nasce in Belgio nel 1950 e già nel 1976 iniziano i primi tentativi per riunire le federazioni dei vari stati, le più importanti in Germania e Francia.

Negli Stati Uniti (foosball) nasce negli anni '70 quella che diventerà la più importante federazione mondiale, con addirittura un circuito di gioco professionistico, regolari tornei con montepremi milionari - da un minimo di 5 ad un massimo di 80 milioni circa a torneo - ed un campionato mondiale con un montepremi di 450 milioni di lire.

Il biliardino comunque è giocato in tutto il mondo, nel medio oriente, nord e sud America, Giappone, Australia, Nord Africa, ed ovviamente Europa, purtroppo esistono differenti tavoli di gioco e regole che rendono molto difficile una unificazione ed una adozione di uno standard di gioco. In Italia solo recentemente è nata una federazione ufficiale e si è in attesa del riconoscimento da parte del CONI.

## **Le regole**

Nel biliardino come per molti giochi, le regole non sono fisse ma spesso variano con il variare dei luoghi dove è giocato. L'unica regola fondamentale che vale in tutta Italia e che caratterizza fortemente il gioco, è il divieto di realizzare gol tramite "virgole" o "doppie" e di tirare alla palla ferma. La virgola si fa quando si passa la palla da un giocatore ad un altro della stessa mazzetta, la doppia quando si tocca la palla due volte con lo stesso giocatore. Questo non vuol dire che durante il gioco non si facciano virgole o doppie, anzi esse sono fondamentali nel palleggio, soltanto che non sono validi i gol realizzati in tali circostanze. Tali regole evitano le realizzazioni troppo facili e

danno maggiore dinamicità ed incertezza al gioco dato che per rimettere la palla in gioco, dopo averla fermata con un proprio giocatore, è necessario farla sbattere contro un sponda prima di tirare, oppure passarla avanti o dietro ad un giocatore di un'altra mazzetta.

Le mazzette le indicheremo con il numero dei giocatori presenti in esse: l'uno o portiere ed i due o i terzini sono le mazzette che usa il portiere, i cinque ed i tre l'attaccante.

E' vietato fare "rullare" le mazzette - ovvero lasciare la mano dall'impugnatura - e spostare il bigliardino intenzionalmente (bisogna saperlo fare senza farsi vedere "intenzionati"!).

La palla inizialmente viene messa in gioco in una delle porte tramite sorteggio o lanciata centralmente tra i cinque degli attaccanti, le altre palle sono date a chi subisce il gol. Esistono una infinità di regole che variano spesso e volentieri sulla rimessa centrale della palla, a volte non vale tirare immediatamente in porta, altri dicono che la palla debba toccare due sponde prima di essere validamente in gioco, per non parlare delle liti dovute al lancio della palla che inevitabilmente è sempre verso i giocatori di colui che la lancia, per questo si preferisce dare la palla alle porte.

Se la palla salta fuori dal piano di gioco, si rimette a chi a subito l'ultimo gol.

La durata delle partite è varia anche se solitamente si arriva a 7, 9 o 11 gol. La differenza tra questi tre punteggi è molto grande in quanto se i gol da fare sono pochi il caso a volte può più della bravura. Se si arriva in parità ad un gol dal punteggio finale ad esempio a 6, 8 o 10 pari il gioco prosegue ai vantaggi, si vince solo con due gol di scarto.

## La tecnica

*"...apprendendo la tecnica accademicamente in palestra, ci si perde in raffinatezze, dimenticando l'essenza reale della Via. E questo non ti sarà molto utile nel combattimento per la vita."*

M. Musashi, Il libro dei cinque anelli, XVI sec.

## I principi generali

La tecnica nel bigliardino deriva da caratteristiche fisiche come la velocità delle mani, la forza degli avambracci, i riflessi, la vista, la conoscenza dei tiri, tutte cose che si possono ottenere utilizzando una impostazione di base corretta ma che si migliorano solo con il tempo e l'esperienza.

La prima cosa da fare bene è impugnare correttamente le mazzette, toccando con l'indice ed il pollice il ferro della mazzetta che va oltre l'impugnatura di plastica, in modo da avere una maggiore sensibilità, i giocatori nella posizione di riposo devono restare inclinati in avanti verso la porta avversaria e mai restare in posizione verticale, tale inclinazione, oltre a far assumere un atteggiamento più aggressivo alla propria formazione, farà sì che quando si colpisce la palla la potenza sviluppata sarà maggiore. La velocità della pallina è importantissima in quanto soltanto se essa è veramente più veloce dell'occhio il portiere avversario non avrà il tempo per spostarsi e per pararla. I grandissimi giocatori riescono a tirare davvero forte ma solo le leggende metropolitane "rompono" i bigliardini.

Ricordiamo che l'energia cinetica è:  $E_c = 1/2 MV^2$  dove M è la massa e V la velocità, se applichiamo questa semplice legge al bigliardino scopriamo che essendo la massa della pallina e delle mazzette costanti, l'unica variabile in gioco resta la velocità con la quale il giocatore arriva a colpire la palla. La velocità non dipende solo dalla forza ma anche dalla escursione o rincorsa che il giocatore effettua prima di colpire, un buon tiro parte alzando il giocatore all'indietro per poi fargli fare almeno un quarto di giro prima di colpire la palla. Un errore che molti fanno è quello di accompagnare troppo la palla con il giocatore restando scoperti ad un eventuale contropiede, è invece importante riportare immediatamente il giocatore nella posizione di riposo che, come ho detto, non è quella verticale ma quella leggermente inclinata in avanti.

Per incrementare la potenza si possono fare i tiri a mano aperta, dove l'impugnatura in plastica ruota sul palmo della mano dall'alto in basso effettuando oltre mezzo giro (180°) prima di colpire la

palla, la difficoltà di questo modo di tirare è che si perde un bel po' di tempo prima di impugnare nuovamente in modo corretto la mazzetta. Un errore di impugnatura madornale è quello che fanno alcuni portieri *da spiaggia*, ovvero impugnano il portiere con una impugnatura inversa con il palmo rivolto verso il basso. Tale impugnatura è scorrettissima e da evitare in ogni caso.

Per quanto riguarda la posizione della pallina rispetto al giocatore notiamo che più essa è avanzata minore forza si riesce a dare, i migliori tendono sempre a colpirla in maniera più arretrata possibile, sia perché si riesce a dare maggiore velocità ed effetto sia perché in questo modo la distanza dal giocatore avversario che marca è la massima. Gli effetti che vengono trasmessi alla palla sono tutti effetti "buoni" - come si dice nel gergo del bigliardo - in quanto la palla mandata verso la sponda viene colpita a metà (mezza palla) e l'effetto di rotazione tende ad allargare gli angoli di rimbalzo e a mantenere la velocità. Mai colpire subito una pallina che sta ancora girando per l'effetto in quanto non è ben controllabile, bisogna prima fermarla e poi fare il nostro gioco.

La velocità del palleggio ed il senso del ritmo sono caratteristiche che si apprendono solo dopo molti anni di gioco, ad essi sono legati essenzialmente l'estetica del gioco e la classe del giocatore e fanno la vera differenza tecnica. Imparare i tiri e le marcature principali non porta via molto tempo così come sviluppare istinto e velocità, ma il senso del ritmo è quel qualcosa che pone una barriera insormontabile per coloro che non sono naturalmente dotati. Bisogna sentire la palla come se fosse una parte di noi, anticipare il pensiero con l'istinto, e dare il ritmo giusto al palleggio ed al tiro, non bisogna palleggiare né troppo lentamente né troppo velocemente. Nel primo caso non si costruisce nulla, nel secondo l'avversario non fa in tempo a capire ciò che costruiamo e quindi agirà di istinto risultando più veloce di quanto potrebbe esserlo se invece costretto a pensare. Bisogna invece essere velocissimi nell'istante finale del tiro lasciando l'avversario interdetto per il cambio di velocità. Cambiare il ritmo al momento giusto per spezzare quello dell'avversario è qualcosa che si impara solo con l'esperienza e non è per tutti.

Per quanto concerne i ruoli dei giocatori bisogna sottolineare che con il crescere del livello dei giocatori, le funzioni di attacco e difesa si confondono. A basso e medio livello gli attaccanti fanno i gol ed i portieri parano; ad alto livello i ruoli sono indistinti sia gli attaccanti che i portieri realizzano i gol così come sono entrambi responsabili delle marcature dell'avversario. Le partite tendono inoltre a durare molto in quanto è molto difficile fare gol per entrambe le parti ed in tale situazione di stress solo chi ha una psicologia più solida e sa cosa fare può vincere.

Fatta questa premessa generale ora esamineremo separatamente i tiri e le marcature prima per i portieri e poi per gli attaccanti.

## **La difesa**

Il ruolo del difensore è sicuramente più stressante di quello dell'attaccante poiché mentre l'attaccante può permettersi dei momenti di relax o anche dei lunghi passaggi a vuoto, il portiere è costantemente sotto pressione e non può mai fermarsi. Di contro il suo unico vantaggio è che dà il ritmo al gioco allungando o accorciando la durata del palleggio prima del tiro. Per *marcatura* intendiamo uno schema di posizioni predefinite atte a difendere la porta. Esistono diversi tipi di marcature, la scelta dipende dallo stile e dalle caratteristiche del difensore. Ovviamente il metodo più naturale consiste nell'opporre alla pallina il nostro giocatore tenendolo in maniera avanzata verso la palla in modo da ridurre al minimo l'angolo a disposizione dell'avversario. In questo modo bisogna stare attenti ad una eventuale "doppietta" ovvero l'attaccante tira rapidamente contro il nostro giocatore, la palla rimbalza spostandosi e l'attaccante la ricolpisce segnando. Per ovviare a tale problema bisogna impugnare la mazzetta in maniera morbida di modo che la pallina non rimbalzi dopo aver colpito il giocatore. Un altro svantaggio è che si è vulnerabili al cambio di marcatura, se l'attaccante agisce trascinando la palla da un lato all'altro della sponda, ad un certo punto ci costringe a cambiare il giocatore che marca quando la mazzetta arriva a fondo corsa, in tale frangente, per quanto veloci possiamo essere lasciamo per un attimo la porta sguarnita. Per ovviare a tale inconveniente c'è una tecnica di marcatura che ci permette di usare un solo terzino, quello più

in basso. La marcatura comunque sarà diversa per la parte alta e per quella bassa. In alto si chiuderanno tutti i possibili varchi stringendo i propri giocatori tra loro e formando una sorta di "V". La posizione di base si ottiene naturalmente spingendo entrambe le mazzette a fondo corsa verso la parte alta del bigliardino, inclinando il portiere in avanti e i due indietro, come ho detto creando una sorta di "V". Mano a mano che si procede verso il basso si aprirà la "V" fino a portare il giocatore ad opporsi alla pallina, proseguendo fino alla parte bassa. L'unica debolezza di tale tipo di marcatura è per i tiri a giro dell'attaccante con i tre verso la parte bassa. Per quanto riguarda la marcatura per i tiri che vengono dai cinque o dalla porta avversaria, la posizione sarà la stessa con l'unica differenza che la mazzetta dei due non si chiude mai indietro per fare la "V", ma resta sempre in posizione avanzata. Si chiuderà solo per marcare i tiri a giro del portiere avversario che ovviamente arrivano dalla parte alta del bigliardino. I tiri dai cinque avversari vanno marcati in concerto con il nostro attaccante, coprendo lo spazio che resta tra i cinque. I tiri dalla porta vanno marcati invece in maniera slegata dal nostro attaccante, bisogna immaginare una linea che va dalla pallina al centro della nostra porta e posizionare i nostri giocatori in mezzo a tale linea per offrire la massima copertura con i due ed il portiere affiancati. Nel caso che il portiere avversario tiri a giro si marcherà come se il tiro provenisse dai tre dell'attaccante, chiudendo per la parte alta del bigliardino con la consueta "V". La cosa più importante è avere una rapidità di movimento elevata, sviluppare la capacità di compiere piccoli spostamenti per marcare sempre nel modo migliore senza mai allargare o stringere troppo i due con il portiere, il nostro portiere poi deve essere pronto a slegarsi per poter prendere la pallina e, se questa arriva direttamente in porta, addirittura possiamo lanciarlo. Sviluppare un istinto alla parata è conseguenza dell'esperienza, se si conoscono bene i tiri esistenti si saprà anticiparli e non ci si troverà mai di fronte a cose nuove, se il portiere ha poi anche esperienza da attaccante saprà meglio capire ed anticipare quest'ultimo. Un'altra cosa da tenere sempre presente è il concetto di possesso di palla, non bisogna mai perderla durante il palleggio e, se riusciamo a trattenerla dopo una parata, sarà una palla in meno che l'avversario potrà giocare contro di noi. Ovviamente solo un portiere che ha molta sicurezza nei suoi mezzi brama ad avere sempre il possesso di palla mentre i meno forti ne hanno addirittura paura ed inconsciamente cercano di allontanarla dalla propria porta. Questo è un atteggiamento remissivo che porta solo alla sconfitta, meglio farsi auto-gol con un cattivo palleggio che dare la palla da giocare all'avversario. Analizzeremo meglio tale problematica nella seconda parte quando parleremo della psicologia del gioco.

Il palleggio è una delle cose più importanti da sviluppare, come ho già detto lasciarsi scappare la pallina mentre si palleggia è uno di quegli errori che costano veramente caro, non solo nell'immediato ma anche perché ha pesanti ripercussioni psicologiche, pertanto sviluppare un palleggio sicuro e armonico è fondamentale. L'armonia ha a che fare con il ritmo, non bisogna mai variare la velocità se non nel momento in cui si tira, non bisogna avere un palleggio nervoso perché mantiene vigili gli avversari, bisogna invece ipnotizzarli, affascinarli con il nostro gioco per poi sferrare al momento opportuno il tiro. Il palleggio consiste essenzialmente di passaggi dal portiere ai due, nel far scorrere la palla dall'alto al basso delle sponde, nel fare delle finte girando intorno alla pallina in maniera oraria e antioraria mentre essa è in movimento, bisogna far capire all'avversario che la pallina la controlliamo noi e che essa fa solo ciò che gli facciamo fare. Mai fare i passaggi uno-due troppo velocemente, per eseguirli bene bisogna accompagnare la pallina accarezzandola senza farla sbattere contro i giocatori, non si deve sentire il rumore durante il palleggio in quanto la pallina non sbatte mai contro i giocatori ma vi si appoggia dolcemente. Ovviamente ci vogliono anni per sviluppare tale armonia di gioco, non bisogna pretendere di eseguire il tutto in maniera perfetta subito, l'unica cosa che bisogna invece pretendere è il possesso di palla a tutti i costi.

Tutti i tiri dalla porta nascono dal palleggio, c'è un palleggio tipico per ogni tipo di tiro, nessun tiro parte con la pallina ferma. Ad eccezione dei tiri di disimpegno di media velocità in diagonale, che non mirano a fare gol, ma solo a passare indenni i tre dell'attaccante, i tiri dalla porta mirano tutti a

fare gol e vanno quindi tirati con il massimo della forza. Essi sono quasi tutti effettuati dai due, giocatore che sviluppa sicuramente più velocità del portiere, e si possono classificare in vario modo. Innanzitutto i tiri dritti e quelli a giro, i tiri a giro sono quelli che colpiscono prima una sponda e poi vanno in porta, i tiri dritti sono invece basati sulla velocità di esecuzione (doppiette, e sponde veloci, tiri di portiere) o sono effettuati “al cambio” nel senso che sfruttano il cambio di marcatura effettuato dall’attaccante quando deve cambiare il giocatore che marca perché la mazzetta è arrivata a fine corsa (tiri al cambio propriamente detti e tiri in diagonale).

Iniziamo con l’analizzare i tiri dritti basati sulla velocità di esecuzione. Questi tiri sono anche i primi che si imparano e sono quindi i più naturali. La doppietta consiste nel passare velocissimamente la palla dal portiere ai due, che la colpiscono senza esitazione e con la massima potenza. Il passaggio va eseguito in diagonale in modo da far passare poi la palla appena di lato ai tre dell’attaccante avversario. Spessissimo la doppietta è fatta partendo da una posizione centrale, palleggiando lentamente la palla dal portiere ai due e solo al momento opportuno tirandola in diagonale per poi colpirla. Ci sono ovviamente decine di variazioni e finte possibili, si può colpirla con entrambi i giocatori dei due e si può passarla ai due sia verso l’alto che verso il basso anche se la più facile risulta la doppietta che passa la palla verso il basso piuttosto che verso l’alto. Una doppietta male eseguita ci rende vulnerabili ad eventuali contropiedi avversari più che in altri tiri. E’ più difficile farla quando l’attaccante marca puntando i giocatori in quanto si ha meno spazio per passare e bisogna quindi spostare di più la palla. Di contro sviluppare una velocità notevole nell’esecuzione della doppietta fa sì che essa diventi uno dei tiri più potenti a disposizione di un portiere e di sicuro molto più difficile da marcare di quanto si possa credere: un gol fatto di doppietta inoltre ha un peso psicologico notevole nell’andamento della partita in quanto demoralizza l’avversario e carica la squadra. I tiri di portiere sono altamente sconsigliati perché difficili da fare, altamente soggetti al contropiede e a rischio di autogol. L’unico modo valido per tirare di portiere è quando lo si fa dopo aver fintato un tiro a giro e la sua forza è basata quasi esclusivamente sull’effetto sorpresa. Anche qui bisogna dire che alcuni portieri sono dei “maghi” in tali tiri ma si tratta di una specializzazione rara da incontrare. Le sponde veloci sono quei tiri effettuati facendo sbattere la palla contro la sponda per poi ricolpirla al volo: in realtà il tiro fatto di sponda veloce è spesso inefficace e può essere utilizzato solo raramente per spezzare il gioco. L’unica variazione valida è la sponda veloce cortissima che si fa soprattutto quando gli attaccanti tendono a non marcare bene con i tre in quanto usano prevalentemente il tre centrale. La maggior parte delle sponde che si fanno si effettuano invece al cambio, quando l’attaccante deve sostituire il giocatore estremo dei tre con il centrale. I tiri al cambio così fatti sono basati su un palleggio abbastanza lungo, teso a stressare l’attaccante, per studiare bene la sua marcatura e capire quando cambia: se normale, anticipato o in ritardo. Si può anche fare una sponda veloce che sfrutti il secondo cambio e non il primo, anche se in questo caso la pallina perderà velocità e traiettoria a causa della maggior distanza. La difficoltà delle sponde è nel far scorrere la pallina in maniera perfetta, perché la maggior parte dei biliardini pende e la palla tende a scorrere o verso l’interno o verso l’esterno. Ci sono due modi per fare una buona sponda, il primo consiste nel colpire la palla quando si trova esattamente in posizione verticale sotto la mazzetta, in questo caso bisogna essere altrettanto veloci nello spostare il giocatore per evitare che la palla lo colpisca subito dopo il rimbalzo dalla sponda. L’altro modo consiste nel colpire la palla quando è in posizione arretrata rispetto al giocatore e nello schiacciarla contemporaneamente verso la sponda mentre si alza il giocatore, occorre molta coordinazione ma la pallina fa una sponda più veloce e resta meglio dritta. L’altra famiglia dei tiri al cambio comprende quelli fatti in diagonale. La palla viene passata dal giocatore alto dei due al portiere e da questi all’altro giocatore dei due in modo da farlo capitare nel posto dove l’attaccante cambia il giocatore centrale con quello laterale per la marcatura. La diagonale va indirizzata non al centro della porta avversaria ma al palo estremo. E’ un tiro difficile da fare correttamente in quanto complesso: è, se vogliamo, una specie di doppietta dove il

passaggio del portiere ai due è molto più inclinato e quindi più lento, per questo bisogna cercare di smarcarsi al cambio altrimenti si subirà il contropiede avversario nove volte su dieci.

I tiri a giro sono l'ultima categoria di tiri da esaminare, probabilmente sono i più importanti soprattutto nelle partite di alto livello, dove i portieri eseguono quasi esclusivamente questo tipo di gioco. Tali tiri sono effettuati con il massimo della forza e sono pertanto molto violenti. Pochi riescono ed eseguire correttamente tale tipo di tiro alla velocità necessaria ma coloro che ci riescono hanno a disposizione un'arma terribile. Il fatto che sia un tiro non diretto, ma di sponda, permette al portiere di tirare senza esporsi mai al rischio di un contropiede. Anche se è facile capire quando un portiere sta per tirare a giro, la traiettoria della pallina risulta tutt'altro che prevedibile, in quanto il grande effetto, unito alla estrema velocità di esecuzione, fa sì che il tiro risulti difficilmente parabile. Esistono diversi tipi di tiro a giro, ma il più efficace è sicuramente quello effettuato colpendo la palla nei pressi della sponda lunga appena dopo le stelle laterali disegnate sul bigliardino. Si colpisce la palla in maniera molto arretrata, in testa, spesso si cambia anche impugnatura per eseguire correttamente tale tiro, facendo ruotare l'impugnatura all'indietro. Bisogna colpire all'incirca mezza palla mandandola verso la sponda lunga del bigliardino ad eseguire il rimbalzo poco prima dei cinque del proprio attaccante, anche se è possibile tirare sia anticipatamente che in ritardo, la palla spesso tende anche a sollevarsi dal piano, sia a causa del fatto che viene letteralmente schiacciata sul vetro del bigliardino a causa del forte colpo in testa, sia a causa del rimbalzo sulla sponda che come sappiamo presenta una piano inclinato in plastica giusto alla base. Questo suo volare la fa passare sia dietro i cinque dell'attaccante avversario sia attraverso la chiusura a "V" del portiere. Il tiro così descritto sembra facile da eseguire ma vi assicuro che è di una difficoltà estrema farlo in maniera corretta. Altri tipi di tiro a giro possono essere eseguiti da quasi tutte le posizioni del bigliardino ma sono sicuramente più difficili a causa dei diversi angoli necessari, la cosa migliore da fare è quella di usare un solo tipo di tiro a giro e usare solo quello in modo da automatizzare la sua esecuzione e cercare di migliorarlo giorno dopo giorno. I rischi del tiro a giro possono essere elevati se lo si esegue male. Può rimbalzare sui cinque avversari e ritornare direttamente in porta oppure se si sbaglia l'angolo di incidenza sulla palla addirittura subire un contropiede dai tre, o anche farsi autogol.

### **L'attacco**

Mentre un portiere può supplire alla mancanza di tecnica con la potenza e con i riflessi, un attaccante per definirsi valido deve avere una tecnica ineccepibile. Egli si trova a giocare nel corso della partita molte meno palle di un portiere, solo quelle che riesce a stoppare o a rubare agli avversari e deve pertanto saper sfruttare al massimo le poche occasioni che gli si presentano. Deve avere un controllo di palla eccezionale, sia per stopparla quando necessario, sia per fare i giochetti necessari per poter sorprendere un portiere. Inoltre deve saper marcare sia il portiere avversario che i cinque dell'attaccante rivale. Se sa marcare bene i tiri dei portieri ha però un effetto straordinario sull'andamento della partita in quanto riesce ad annichilire psicologicamente molti portieri facendoli letteralmente crollare.

La marcatura può essere effettuata in vari modi ed è in funzione dei tiri che fa il portiere avversario. Si possono tenere i giocatori fermi "puntandoli" letteralmente contro la porta avversaria, i tiri del portiere in questo caso più forti saranno più veloce la pallina tornerà indietro prendendolo in contropiede. Il secondo modo è quello di oscillare i giocatori avanti ed indietro in modo da effettuare un contropiede quando arriva la pallina. Muoverli continuamente alla lunga stanca, meglio tenerli fermi e a farli vibrare solo al momento giusto. E' possibile anche fare questo gioco con i cinque, in maniera ancor più efficace perché imprevedibile. Per quanto riguarda il posizionamento vero e proprio, la marcatura "classica" prevede che il giocatore centrale dei cinque sia posizionato centralmente, piegato in avanti, e non vada mai spostato se non per marcare un tiro a giro. I tre invece seguono la pallina durante il palleggio del portiere e il cambio di marcatura. Quando si cambia da un giocatore ad un altro bisogna essere rapidi e precisi, facendolo qualche

volta anticipatamente altre volte in ritardo, allo scopo di confondere l'avversario. A volte risulta però necessario cambiare marcatura per coprire meglio i tiri avversari. Contro la doppietta la marcatura classica risulta infatti inefficace anzi, facilita la vita al portiere avversario. Bisogna quindi usare una tecnica diversa: i cinque vengono spostati dal centro che viene lasciato scoperto, solo il tre centrale coprirà il tiro diretto. I tre ed i cinque in questo caso agiranno sempre insieme in maniera coordinata coprendo al massimo il passaggio centrale, il portiere cercherà di fare una doppietta più larga ma sarà più lento poiché la palla dovrà fare più strada. Contro le sponde veloci, i tiri di portiere e contro tutti i tiri basati sulla velocità, l'attaccante è sempre più rapido del portiere nel seguire la palla. Il portiere ha solo il vantaggio della sorpresa cui l'attaccante deve contrapporre l'esperienza. Le difficoltà insorgono con i tiri effettuati al cambio. Qui l'attaccante deve sviluppare una fermezza ed una velocità nel cambiare che si acquisiscono solo dopo molto tempo, molti portieri poi tendono a stressare l'attaccante esasperando la lunghezza del palleggio prima di tirare, qui l'attaccante deve solo saper aspettare. I tiri a giro sono i più ostici da essere marcati in quanto imprevedibili nella traiettoria. Ci sono due modi per farlo uno statico l'altro dinamico. Il primo consiste nel portare, quando il portiere effettua il tiro, sia i tre che i cinque a fondo corsa contro la sponda verso la quale la palla rimbalza, il secondo molto più difficile necessita di una grande coordinazione. Bisogna tenere i cinque all'indietro e spostarli sia in avanti che lateralmente in maniera velocissima proprio nel momento in cui passa la palla. Ovviamente se la pallina viene dalla sponda alta si tireranno dall'alto al basso, il contrario se il giro viene dal basso. Questo secondo metodo è molto più difficile oltre che faticoso e non va usato se non si sanno fare i tre-cinque in diagonale come spiegherò in seguito, infatti se siete troppo lenti e scoordinati sguarnisce la sponda lasciando via libera all'avversario. Per marcare i cinque bisogna puntare i propri giocatori e seguire attentamente il cambio. Anche l'attaccante, così come il portiere, deve essere creativo e prendere di sorpresa l'avversario, non solo con un ampio repertorio di tiri, ma anche cambiando tipologia di marcatura mantenendolo così costantemente sotto pressione. Inoltre deve saper portare bene con i tre la palla da una sponda all'altra, saperla fermare, colpire e girarci intorno, con tutti e tre i giocatori. Deve sapere anche passare la palla dai cinque ai tre passando attraverso i cinque avversari, per poi stopparla con i tre. Queste cose per un attaccante risultano essere difficili in quanto a differenza del portiere non può aiutarsi con l'altra mazzetta nel palleggio, per questo la pendenza dei biliardini lo infastidisce maggiormente. Una delle armi più efficaci per l'attaccante sono le bordate che può lanciare dai propri cinque, soprattutto quelle non effettuate dal centro perché facilmente prevedibili, ma dai lati in diagonale, sono tiri che vengono da lontano, sono molto veloci e la diagonale non è facilmente prevedibile in quanto basta un piccolo spostamento del giocatore mentre tira per variare di molto la traiettoria. Dai cinque bisogna cercare di tirare al volo tutte le volte in cui c'è l'occasione, di effettuare molte finte se invece la palla è lenta e prevedibile. Se invece è ferma abbiamo diverse possibilità: la prima è quella di passare ai tre per poi tirare al volo o stopparla, la seconda è quella di rimmetterla in gioco contro la sponda per poi tirare ma mai al centro in quanto troppo prevedibile. Dopo aver rimesso la palla in gioco si può anche tirare a giro con i cinque, spesso in maniera molto efficace.

Quando la palla è ai tre è che interviene tutta la perizia e la tecnica dell'attaccante. Innanzi tutto bisogna ricordare che solo i tiri effettuati da una posizione che sia la più arretrata possibile sono i più efficaci a causa del maggior angolo a disposizione. I tiri di sponda veloce dai tre, detti talvolta anche "cinese", sono una delle famiglie di tiri più varie e sviluppate e sicuramente la migliore arma a disposizione dell'attaccante. La velocità di esecuzione è alla base di tale tiro anche se esistono delle varianti che fanno uso di un passaggio di palla lento e sfruttano gli errori di posizione di portieri, molto più numerosi di quanto si creda, anche fra grandi giocatori. La tecnica per tirare la pallina contro la sponda è la stessa utilizzata dalla porta, il modo con palla a verticale e quello a palla schiacciata. Quello a palla schiacciata è migliore poiché l'altro è troppo lento per un portiere bravo. Il giocatore laterale dei tre schiaccia la palla ed il centrale la colpisce, il portiere pur sapendo quale tiro dovrà parare non potrà muoversi in anticipo per poter marcare, eventualmente, il tiro in

diagonale. Molti attaccanti infatti fanno finta di fare una sponda veloce centrale solo per far spostare il portiere ed infilarlo in diagonale. Anche il tipo di bigliardino influisce perché su alcuni non è possibile schiacciare la palla bene a causa del tipo di sponda, su altri la pendenza lo rende troppo difficile, altri ancora hanno la salita alla base della sponda non perfetta e la pallina si alza troppo. Un'altra variante è il tiro a giro con i tre, si sfrutta meglio soprattutto se il portiere para opponendosi ai tre e non chiudendo con la "V", il giro è molto stretto e non potentissimo ma di precisione, se ben fatto la palla rimbalza sulla sponda superando la difesa e solo il portiere può intervenire con difficoltà. Si può anche sfruttare, quando il portiere para a "V" il piccolo passaggio che a volte resta nella "V", tirando di precisione, questo tiro dipende dal bigliardino e da quanto serrano i giocatori. Gli attaccanti che poi sanno ben giocare con la pallina e hanno un controllo perfetto possono cercare di realizzare i gol lavorando molto la palla, effettuando lunghe sponde da una parte all'altra del bigliardino e giocando molto sulle finte. Tale tipo di gioco opera sulla pressione psicologica che riesce a mettere al portiere e che spesso lo porta a commettere errori di marcatura.

Un bravo attaccante deve essere abile nei passaggi dai cinque ai tre con relativo tiro al volo, la palla che parte dai cinque deve preferibilmente effettuare una diagonale abbastanza inclinata in modo che quando arriva sui tre possa essere colpita sia in maniera anticipata che ritardata. Molto efficaci sono anche i passaggi che dal centro dei cinque vanno ai giocatori laterali dei tre per poi ritornare al centro, ci sono punti dai quali il tiro in porta risulta essere più efficace di altri. In questo tipo di gioco se l'attaccante riesce a passare dai tre ai cinque e poi di nuovo ai tre sfruttando l'effetto sorpresa egli infastidisce notevolmente l'avversario. Le "palle mute" sono quei tiri effettuati con passaggi dai cinque ai tre, non molto veloci, ma con un ritmo particolare, che risultano molto difficili da essere parate. Un'altra categoria di tiri è quella dei tre-cinque, dove il passaggio avviene dai tre verso i cinque in maniera velocissima tanto che, se l'attaccante non aggancia con i cinque, l'autogol è molto probabile. Tali tiri vanno effettuati soprattutto se l'attaccante avversario non abbassa i cinque quando noi abbiamo la palla sui tre, anche se è possibile fare tre-cinque attraverso i cinque dell'attaccante avversario, seppur con maggior difficoltà. Tale rischio costringe gli attaccanti a mantenere i propri cinque sempre abbassati e con la mano morbida per evitare doppiette contro i propri giocatori. Il tre-cinque classico è quello che viene effettuato dal tre centrale al cinque centrale. La posizione di partenza del tre-cinque è la solita descritta, entrambe le mazzette devono essere inclinate in avanti, cosa che può apparire innaturale in quanto si pensa che i cinque partano alzati per poi abbassarsi a colpire la pallina. Essi invece eseguono lo stesso movimento dei tre esattamente quando questi tirano, spostandosi prima indietro per poi tornare in avanti a colpire la pallina. Bisogna pensare alle due mazzette come se fossero legate tra loro. Tale movimento è comunque unico e non slegato in quanto il nostro polso lo esegue a tutta velocità in modo naturale. Gli errori più comuni che si commettono nel fare questo tiro sono dovuti soprattutto alla paura di sbagliare. Migliori sono i tre-cinque in diagonale che possono essere fatti anche a velocità minore, sono ovviamente più difficili, la pallina viene presa con il sistema dallo scorrimento, come per la marcatura del giro dinamica spiegata precedentemente, bisogna infatti dopo aver tirato indietro far scorrere i propri cinque dall'alto in basso o dal basso verso l'alto a seconda della posizione dalla quale sono eseguiti, esattamente durante il movimento che eseguono per colpire la palla passando dalla posizione arretrata a quella avanzata. Lo scorrimento fa sì che la probabilità di colpire la pallina aumenti di molto. I tre-cinque servono soprattutto per costringere l'attaccante avversario a restare sempre all'erta per controllare i nostri eventuali tiri all'indietro, la coordinazione necessaria che viene sviluppata per eseguirli fa sì che aiuti ad eseguire meglio tutti i tiri che si possono fare dai cinque, inoltre anche nelle partite di alto livello di tanto in tanto vengono usati per sorprendere l'avversario.

### **Considerazioni finali**

La tecnica ed i tiri descritti nei paragrafi precedenti sono frutto dell'esperienza personale accumulata nel tempo; ovviamente esistono molti altri tiri anche se nella maggior parte dei casi sono soltanto

delle piccole variazioni dei tiri sopra descritti oppure sono diversi semplicemente perché nascono da un tipo di palleggio particolare che li distingue. Non è necessario saperli fare tutti, ognuno di noi è più portato verso alcuni, sia per simpatia che per predisposizione. Un consiglio è quello di osservare sempre i giocatori più forti per capire come li eseguono, ricordandosi sempre che anche loro commettono errori, che tutti i tiri sono migliorabili e che dobbiamo applicarli al nostro stile e modo di giocare e mai imitarli in maniera pedissequa. Costruire un proprio stile è molto importante perché funzione dei tiri che sappiamo fare meglio. Non bisogna poi mai usare tutti i tiri nella stessa partita ma amministrarli con parsimonia, variando molto il proprio gioco per non dare mai l'impressione all'avversario che abbia già visto tutto quello che sappiamo fare. Tenerci un tiro particolare, il migliore che sappiamo fare da usare solo per le situazioni di emergenza come per l'ultimo gol o per annullare un vantaggio. Saper fare bene la maggior parte dei tiri ci aiuterà quando ci troveremo a giocare su biliardini diversi da quelli cui siamo abituati, dove alcuni tiri riescono meglio di altri che possono risultare impossibili. Mai lamentarsi di un bigliardino, ma pensare che sono solo delle caratteristiche che noi dobbiamo saper sfruttare meglio del nostro avversario. Anche il "bigliardino che pende" è una leggenda da sfatare, tutti i bigliardini pendono, e la pendenza favorisce alcuni tiri e ne sfavorisce altri. Bisogna ricordarsi che siamo noi che giochiamo a bigliardino e lo comandiamo e non ne dobbiamo mai esserne succubi. Il livello delle partite e la tipologia dei giocatori influenza molto la scelta dei tiri: bisogna capire a cosa sono più vulnerabili, cosa evitano, cosa ricercano, portarli su un terreno scomodo e far adattare loro al nostro gioco e non noi al loro.

## La psicologia

*"Come posso perdere?"*

Eddie "Fast" Felson

Lo Spaccone (1961)

### **Considerazioni generali, importanza della psicologia**

Quando nel gioco del bigliardino i giocatori raggiungono un livello tecnico medio-alto, che da adesso in poi daremo per scontato, sviluppando un proprio stile ed affinando la loro esperienza, l'unica variabile che determina l'andamento delle partite è l'atteggiamento psicologico.

La prima cosa da sapere è che solo se c'è una posta in gioco, o si è in un torneo, la partita è una vera partita. Quando si scommette, anche la minima cosa, il gioco cambia notevolmente e le forze in campo si misurano per il loro effettivo valore: giocatori che normalmente sembrano forti crollano, altri invece si "trasformano". Quando l'adrenalina in circolo aumenta l'atteggiamento mentale resta l'unica chiave di volta della partita. A quel punto solo il carattere, la voglia di vincere, e l'esperienza del giocatore contano.

### **L'atteggiamento**

"Non posso perdere e loro non potranno mai vincere perché non esistono...", questa frase nasconde in sé il segreto della vittoria e l'atteggiamento mentale da tenere. Ovviamente essa detta in questo modo non ha alcun senso, è solo un pensiero, l'unica cosa che ha davvero senso è crederci intimamente, sapere che solo noi siamo gli artefici del nostro destino e che in nessun modo il risultato finale può essere diverso dalla vittoria. Essa contiene anche la massima giustificazione possibile per le nostre eventuali sconfitte, l'unica cosa che può appagare il nostro ego ferito dopo la sconfitta, la dimostrazione che noi, anche se perdiamo, siamo sempre i più forti, in quanto non abbiamo perso per colpa degli avversari, ma solo per una nostra scelta, perché siamo stati noi.

D'altronde come si può mai perdere contro degli avversari che non esistono? Come si può aver paura del nulla? Tutto dipende da noi e solo da noi.

Mai prendersela con gli avversari, inveirgli contro, cosa mai c'entrano loro, non esistono, non sono neppure dei comprimari, sono solo lì per il nostro divertimento, non hanno altra funzione.

Tale atteggiamento è scorretto eticamente e moralmente, un "eroe" non potrebbe mai adottarlo, solo "i cattivi" possono arrivare a pensare questo... ma sono questi coloro che giocano a bigliardino scommettendo soldi.

Purtroppo non è sempre facile mantenere tale convinzione, ci sarà sempre un pensiero che giace nel nostro inconscio, il dubbio di vincere, gli avversari che iniziano ad esistere, le nostre sicurezze che vacillano nei momenti difficili della partita, che di colpo svaniscono, e che ci portano di fronte la realtà.....la sconfitta. La vera lotta del giocatore è contro se stesso, nel credere nel proprio gioco, fatto di tecnica, di esperienze accumulate, di bravura e di solidità, la lotta contro il lasciarsi andare, contro l'arrendersi ancora prima di aver lottato, di lasciarsi intimorire dagli avversari e di crollare sotto i loro colpi.

Tutto quello che ho detto nelle frasi precedenti è quello che accade nel nostro inconscio durante una partita, mentre la sfida procede, a volte per delle ore talvolta anche per giorni, è inutile ripetere a se stessi, "sono il più forte" se non lo crediamo veramente, non riusciremo mai ad illuderci se non all'apparenza, dentro di noi, e solo lì è nascosta la verità, la soluzione delle partite, e solo se crediamo "veramente" di non poter perdere non perderemo.

### **La "storia" personale**

Nella pratica un elemento che condiziona molto il nostro pensiero è quello della nostra storia e di quella dei nostri avversari. L'aver vinto delle partite importanti, l'essere riconosciuti bravi, ma soprattutto riuscirsi a costruire come "*personaggi*" farà sì che nel tempo si possa ambire a diventare dei giocatori ritenuti "forti", e come si sa i miti si autoalimentano.

La storia, non solo quella generale, ma anche quella legata alle singole sfide, è importante. Aver sempre perso o sempre vinto contro qualcuno farà sì che tale sequenza continui. Anche se abbiamo battuto qualcuno solo quando era più debole mentre ora è molto più forte di noi lo continueremo a battere. La tendenza prosegue finché egli non se ne accorge, a volte non se ne accorge mai. Nel bigliardino vale il mito dell'allievo che supera il maestro, che ci racconta di un allievo che già da tempo ha superato il maestro in capacità, ma che non riesce a rendersene conto, solo nell'attimo in cui lo capisce le sorti dell'eterna sfida si capovolgono e l'allievo riesce a vincere.

La partita, nella stragrande maggioranza dei casi, è già stata giocata prima ancora di essersi avvicinati al bigliardino. Le figure del più forte e del più debole sono state già individuate, l'inconscio di ciascuno dei giocatori già sa chi vincerà e chi perderà. Ci saranno solo delle piccole avvisaglie, l'idea latente di non essere al pieno della forma, il pensiero che il bigliardino non è quello su cui siamo abituati, un'incertezza di fondo. Quando ci accorgiamo di ciò, e sentiamo crescere in noi tali pensieri, dobbiamo lasciar perdere, meglio prendere una scusa e non giocare che diventare carne da macello in balia del nemico, ricordiamoci che la storia in tal caso ha già giocato per noi la partita.

### **Usare la psicologia**

Ora che abbiamo in mano gli elementi di base della psicologia del gioco, dobbiamo trovare il modo di applicarli concretamente, infastidendo gli avversari in maniera eticamente corretta. Infastidire gli avversari vuol dire innanzitutto farli "pensare", nel senso di renderli partecipi e succubi dei concetti sopra detti, far pesare la nostra storia, la nostra imbattibilità, far capire, sempre in maniera molto elegante, che essi non esistono e che per noi rappresentano il nulla. Quando si ha a che fare con il caso concreto le cose dette diventano alquanto difficili da applicare, molto spesso riusciremo ad usarne solo qualcuna, mentre altre volte potrà andarci meglio.

In ogni caso esistono altre regole empiriche che sono più facilmente applicabili. Facciamo riferimento per esempio al concetto di ritmo, espresso e descritto nella prima parte. Il ritmo che la partita deve seguire deve essere sempre quello che scegliamo noi, se l'avversario è veloce e ama il gioco rapido ovviamente noi lo rallenteremo, viceversa se lo vediamo a suo agio in un gioco ragionato noi lo accelereremo, in ogni caso dovremo spezzargli il suo ritmo. Bisogna però prestare attenzione che i cambi di ritmo non danneggino più noi che l'avversario; la cosa comunque più importante è portare il nostro tempo, anche se questo coincide con quello dell'avversario. Per quanto riguarda l'andamento delle partite appare doveroso riportare la teoria che dice che tutte le partite presenti e future sono state già giocate. Già giocate per quanto riguarda il riferimento alla storia e all'atteggiamento psicologico prima descritto che esprime in partenza già il vincitore e lo sconfitto. Riferendosi invece alla probabilità di vincere una partita, essa varia durante il gioco a seconda dei risultati parziali in corso. Come sappiamo tutti i punteggi che incontriamo sono stati già giocati in altre migliaia di occasioni. Questo vuol dire che se dallo 0-0 la probabilità di vincere è del 50%, sullo 1-0 questa aumenta, sul 2-0 ancora di più, 3-4 avrà un'altra probabilità ancora e così via. Più importante ancora è la sequenza con la quale si giunge ad un determinato punteggio; se per esempio il traguardo di una partita è a 7, e siamo 5-0, e l'avversario recupera i 5 gol portandosi sul 5-5 ovviamente la probabilità di vincere, nonostante il punteggio sia in parità 5-5- non sarà più del 50%. Pur non esistendo osservazioni statistiche sull'argomento, l'esperienza ci insegna che le probabilità cambiano notevolmente con la serie con la quale si arriva ad un determinato punteggio. Solo con l'esperienza e con un'attenta osservazione riusciremo ad interpretare tali avvenimenti del punteggio e a capire quali sono i momenti più importanti della partita. Per esempio, se da 4-0 arriviamo 4-3 il gol successivo sarà quello più importante, chi lo realizzerà molto probabilmente vincerà la partita e si aggiudicherà un vantaggio psicologico che potrà sfruttare addirittura per le partite successive.

Una volta appreso che i gol non hanno mai lo stesso peso ma alcuni sono più importanti di altri, individueremo i punti chiave delle partite e saremo in grado di capire quando è il momento opportuno di spezzare il gioco e approfittare per una pausa. Mentre tra una partita e l'altra è sempre possibile interrompere per un certo tempo, magari prendendosi un caffè o facendo altro, durante una partita questo risulta molto più difficile. I giocatori usano tutte le scuse possibili per farlo, si accendono una sigaretta, accusano malanni passeggeri di tutti i generi, fingono che la stecca non si muova più ed abbia bisogno di essere oliata, raddrizzano il bigliardino, usano ogni minima scusa pur di fermarsi per un poco di tempo, insomma trovano tutte le giustificazioni possibili per interrompere un'emozione. A volte questo può bastare per rovesciare l'andamento di una partita.

Altri piccoli trucchi sono quelli basati sul concetto di distrazione dell'avversario: sussurrare all'orecchio del compagno facendo finta di rivelargli chissà quali verità, richiamare l'attenzione su eventi o cose esterne al gioco (meno importanti sono più efficaci risultano essere), sono tutte cose che possono aiutare, e di sicuro male non ci fanno.

Evitare di essere infastiditi dall'avversario è altrettanto importante, capire quando lui usa le tecniche appena descritte serve per annullarle in partenza.

In ogni caso ricordiamo che tutto quello che si è detto è sempre relativo alle situazioni in cui è applicato, che non bisogna mai esagerare troppo nel fare azioni di disturbo psicologico e che non va mai oltrepassato il limite della correttezza professionale e quelli imposti dalla nostra storia di giocatori.

### **La trattativa della partita**

Le fasi che precedono l'inizio della partita vera e propria sono fondamentali, probabilmente essa inizia già da questi momenti. La prima cosa da tenere presente è che il primo che lancia la sfida si accolla un leggero svantaggio diventando quello che in ogni caso ha più da perdere. Oltre a questo egli propone la posta e si mette a rischio di un eventuale rilancio dell'avversario. La definizione della entità delle poste da scommettere e come scommetterle è una fase delicatissima, si può giocare

sulla singola partita, su una serie di partite come ad esempio partita rivincita ed eventuale “bella”, si può giocare ai tre punti, sempre al meglio delle tre partite, dove la vittoria vale due punti, la sconfitta nessuno, ed il pareggio uno, ovviamente nella “tre punti” non si gioca mai ai vantaggi in quanto la partita può finire pari. Si può dare un limite alla sfida nel numero delle partite o giocare senza limitazioni, in questo caso a poter decidere quando smettere è solo chi sta perdendo. A mio avviso solo le sfide fatte senza limite, quando solo chi perde decide, sono quelle vere, le uniche dalle quali colui che esce vincitore è veramente il più forte. Solo in tali circostanze si vede il vero giocatore. Riguardo l’entità delle poste si può giocare a posta fissa, e se non stabilito precedentemente, non si può cambiare senza un accordo comune. A volte si gioca al raddoppio della posta e in molti casi diventa un gioco pericoloso anche quando la somma iniziale era bassa. Un consiglio accorato è che bisogna sempre giocare contro chi ha da perdere più o meno quello che possiamo permetterci noi. Ragionando per assurdo, anche un giocatore fortissimo, un professionista, potrebbe perdere contro la Regina Madre di Inghilterra se scommettesse contro di lei un miliardo a partita. L’emozione e la paura di perdere sarebbe troppo e finirebbe con il bloccare la mani al giocatore, mentre la Regina se perde o se vince un miliardo resta impassibile. Alcuni giocatori speculano molto su tale punto e riescono ad assicurarsi dei forti vantaggi già nella fase iniziale. Qualcuno può davvero perdere più di altri, altri invece bluffano ma è facile capirlo.

Le regole, che come abbiamo detto, sono alquanto suscettibili di variazioni e vanno quindi definite in anticipo. Giocare con regole dissimili da quelle a cui siamo abituati è molto più difficile, attenzione nel concedere troppo facilmente le proprie regole all’avversario. Andranno anche discussi in anticipo gli eventuali cambi di campo, le rimesse della pallina, i punteggi da seguire, sempre con estrema chiarezza per evitare discussioni durante le partite.

Le discussioni, comunque: a volte si vedranno dei propri gol annullati, altre volte si annulleranno quelli degli avversari, e se si subisce un torto non bisogna rimuginarci troppo. Una grande invenzione, conosciuta solo nei grandi circuiti, è quella del “mezzo gol”. Quando qualcuno fa un gol poco chiaro e nascono delle discussioni che rischiano di bloccare la partita, si può decidere di assegnare solo  $\frac{1}{2}$  di gol, un gol virtuale appunto. Se il gol successivo viene fatto dalla stessa squadra che ha realizzato il mezzo gol, il mezzo gol verrà annullato per non danneggiare oltre misura la squadra avversaria. Se invece sarà questa a realizzare il gol successivo, il mezzo gol verrà convalidato. Ad esempio se siamo 3-3 e si assegna alla squadra A un mezzo gol si va a  $3\frac{1}{2}$ -3, se il gol successivo lo realizza sempre la squadra A si andrà a 4-3, se lo farà la squadra B si andrà 4-4. Lo spirito di base del mezzo gol è quello del minimo danno per entrambe le squadre nei casi dubbi, obiettivo che si raggiunge solo in tale maniera.

Prendersi e dare vantaggi in tale fase è comunque un’arte difficile da esprimere ma che spesso assicura un vantaggio notevole per tutta la durata della sfida. Un atteggiamento mentale errato, tipico di alcune persone, è quello che le porta a prendersi tutti gli svantaggi possibili. Accettano le regole dell’avversario, le sue scommesse, gli riconoscono tutti i gol e non contestano quando gli vengono annullati i propri, di solito queste persone sono così piene di sé da pensare di essere imbattibili e si cautelano da un’eventuale sconfitta, che gli brucerebbe troppo, con questa meravigliosa scusa: “Ho concesso tutto, ero troppo svantaggiato, ovviamente se non concedevo questi vantaggi vincevo sicuramente!” A costoro consiglio di trovarsi un’altra scusa, dare meno vantaggi all’avversario e di pensare solo a vincere e non all’ipotesi di perdere in anticipo.

### **Giocare in quattro**

Quando si gioca in quattro avere un buon compagno è una delle fortune più gradite che possa capitare. Nella realtà è molto raro e avremo quasi sempre squadre squilibrate. Possiamo avere due combinazioni: squadre con i due giocatori equilibrati nella forza, e squadre con un giocatore più forte di un altro. Nel caso di equilibrio di forze il problema è nella difficoltà di garantire un impegno molto alto, poiché entrambi i giocatori tenderanno a rilassarsi riponendo la propria fiducia nelle forze dell’altro. Tale atteggiamento è molto pericoloso e causa sorprese inaspettate nell’esito

delle sfide. Solo se i due giocatori sono dei veri professionisti e sanno che se non giocano al massimo la sconfitta è inevitabile, anche contro giocatori molto più deboli. In questi casi, per dare alla partita il suo normale corso, si può innescare rivalità tra i due giocatori più forti. Questi tenderanno a giocare al meglio delle loro forze per dimostrare a loro stessi e agli altri chi è il più forte. La partita allora diventa un massacro, con un risultato ancora più umiliante di quanto potrebbe essere normalmente. Se ci capita quindi di giocare insieme ad un giocatore che è del nostro stesso livello, anche se è un caro amico, ci dobbiamo presentare come i più forti e trattarlo come se fosse un ragazzino alle prime armi in modo da stimolarlo a fare lo stesso con noi ed a stabilire una volta per tutte chi è veramente il più forte.

Il caso più comune si verifica quando giochiamo con un giocatore di un livello superiore o inferiore al nostro. Se siamo dei portieri e giochiamo con un attaccante più forte si verifica il caso peggiore in assoluto. L'attaccante giocherà per vincere ma noi probabilmente prenderemo gol per lui "stupidi" o addirittura ci faremo degli autogol. Egli si innervosirà, ed insisterà per mettersi lui stesso in porta al nostro posto mandandoci in attacco ma la partita sarà compromessa senza possibilità di recupero. Questa combinazione va evitata a tutti i costi e se proprio capita la cosa migliore è che l'attaccante eviti di dire qualsiasi cosa al portiere senza mai rimproverarlo né lodarlo. Se invece la combinazione è portiere forte con attaccante debole non nascono grossi rischi, l'unica nota degna di rilievo è che il portiere forte può perdere delle partite senza capire bene il perché. Misurare infatti la bravura di un attaccante è molto più difficile che misurare quella di un portiere.

Giocare sempre con lo stesso compagno presenta alcuni evidenti vantaggi: sapere in anticipo come egli reagisce alle situazioni in cui è sotto pressione, conoscere i suoi tiri, evitare i contesti dove non si trova a suo agio. Se la situazione ideale è quella di giocare sempre con lo stesso compagno spesso, per diversi motivi, non sempre è possibile. Per ovviare a ciò nascono dei veri e propri team, quasi sempre nell'ambito della sala da gioco frequentata. Il vantaggio delle squadre è quello di poter scegliere tra una rosa di giocatori, selezionare per il tipo di incontro la combinazione ideale, avere una forza economica maggiore derivante dalla somma delle risorse dei vari componenti e la possibilità di avere durante le partite spettatori che, in caso di gol dubbi, parteggeranno sicuramente a nostro favore.

### **Giocare uno contro uno**

Una specialità distinta risulta essere quella del gioco uno contro uno, detto anche "assolo", nome che evoca una origine in qualche modo artistica. Le caratteristiche che servono per essere bravi in tale tipo di gioco sono diverse da quelle richieste dal gioco a quattro e sono tecnica e controllo di palla. Chi gioca puntando sulla velocità o sulla forza non è adatto per l'assolo. Inoltre occorre molta più aggressività, cattiveria ed anche solidità psicologica; se si perde, infatti, non esistono comode scuse basate sulla debolezza del proprio compagno ma è esclusivamente causa nostra. Molti giocatori evitano di giocare assolo proprio perché sanno che, in caso di sconfitta, non possono appigliarsi a scuse e pertanto si giustificano in anticipo con la tipica frase "io non so giocare assolo, sono solo fortissimo in quattro!"

Nel gioco assolo anche giocatori fortissimi commettono errori da principianti, non bisogna infatti mai lasciare la mano sinistra dal portiere se non in rarissime occasioni e solo quando siamo in attacco con la palla ferma sui tre. Mai lasciare la porta quando il nostro avversario ha la palla sui cinque o pretendere di segnare dalla porta. In generale la difficoltà principale risulta nel restare in attesa della occasione propizia per realizzare senza lasciarsi prendere dalla voglia di finire subito la partita. Di solito gli attaccanti risultano essere più dotati dei portieri perché hanno una maggior tecnica dai tre e realizzano maggiormente da tale posizione. I portieri invece tentano di fare gol dalla porta ma a differenza del gioco a quattro non hanno l'attaccante che gli alza le mazzette e finiscono con il perdere.

In molti casi, dopo una sfida a quattro, c'è uno dei giocatori della squadra sconfitta, di solito il leader ma più spesso solo colui che si crede tale, che puntualmente sfida il presunto leader carismatico della squadra uscita vincitrice contro il quale però potrà solo continuare a perdere.

### **L'amico forte**

Una menzione a parte merita il concetto metafisico de "L'Amico Forte". Sappiamo tutti che nell'arco di un torneo esistono tre sviluppi predefiniti: il pre-torneo, il torneo ed il post-torneo. Nel pre-torneo i giocatori si "minacciano", si "promettono", si "intimano", mostrano le loro "spire". Nel torneo vero e proprio si gioca e si vince (vince ovviamente il più forte, quello con più soldi). Nel post-torneo, i *perdenti non convinti* (di solito almeno arrivati ai quarti di finale) cercano il riscatto "sociale" giocando una serie di scommesse (e questa è la parte più interessante e ricca dell'intero ciclo della competizione tutta). Ebbene, quando naturalmente i *perdenti non convinti* avranno ribadito la loro sconfitta ma lasciando in più una bella dose di denaro, che sarà stata stipata nelle "capaci tasche" dei vincitori del torneo, ecco magicamente spuntare il vendicatore della compagnia stuprata! E' Lui, l'Amico Forte! Sovente trattasi di un ex-giocatore di qualche tempo prima, e da tutti considerato una sorta di leggenda, un mito che però non ha partecipato al torneo perché non "aveva avuto tempo" (quantunque sia stato lì per tutto il tempo della durata della competizione!). Ebbene, Lui, l'Amico Forte, incitato da tutto il suo "entourage", non potrà più tirarsi indietro e sarà costretto a mostrare *tutto il suo splendore* agli astanti! L'Amico Forte sceglierà la "sua vittima" ovvero quello con più soldi che però lui ritiene saper giocare meno (ed è la verità, anche perché *quello con i soldi* non serve saper giocare...) e lo sfiderà in singolar tenzone con la famosa frase "ora ci facciamo una partita petto-a-petto noi due da soli"! Solo a questo punto si potrà completare il dramma del torneo, ma soprattutto il dramma personale dell'Amico Forte: che puntualmente subirà la peggior sconfitta della sua effimera carriera. Non basterà infatti nemmeno l'intervento del Maresciallo che passerà lì per caso, e neppure quello del Prete (con la tonaca indossata distrattamente sopra al pigiama alle tre del mattino) a togliere il povero Amico Forte dalle "amorevoli mani" del "cattivone" di turno che però, verrà dimenticato (rimosso) come se non fosse mai esistito in poco tempo! Non vi sembra quasi una specie di esorcismo?

### **Alcuni profili di giocatori**

Esaminiamo qui alcune delle caratteristiche tecniche, e non solo, di giocatori realmente esistenti, che sono stati o sono ancora dei Grandi Campioni. I nomi di costoro sono stati sostituiti volutamente da soprannomi per evitare di citarli direttamente, sono ovviamente originari della mia stessa città ma si sono tutti confrontati contro le squadre più forti d'Italia sia in sfide individuali che in tornei.

#### *Il Cinese: la tecnica*

Se è mai esistita una scuola questa è stata quella del Cinese, giocatore leggendario oggi fuori dalle competizioni, dotato di tecnica impressionante, in grado di fare quei tiri che "nessuno sa fare", l'unico che abbia mai teorizzato sin nei più piccoli dettagli il gioco del bigliardino. Dotato sia di potenza ma soprattutto di una incredibile varietà di tiri che gli permettevano di riuscire sempre a sorprendere l'avversario.

Ha ispirato decine e decine di giocatori ed è stato maestro di molti, sempre disponibile ad insegnare ha di fatto creato una sua scuola che ancora sopravvive.

Circolano numerose storie leggendarie intorno alla sua fama di giocatore, storie che lo hanno reso sicuramente il più noto e che hanno contribuito a fare di lui un vero e proprio mito ma anche a sopravvalutarlo.

### *Il Dottore: l'istinto*

Grande portiere di ineguagliabile grinta, di certo il più simpatico, capace con la rabbia della disperazione di rovesciare qualsiasi risultato, il suo gioco è basato essenzialmente su un unico tiro: il tiro a giro dalla parte alta del bigliardino. Pur essendo dotato di una notevole tecnica (evidente solo quando gioca in attacco), egli interpreta il gioco basandosi essenzialmente sull'istinto e la velocità. Gran conoscitore di tutti i trucchi possibili ed immaginabili, *non contempla minimamente* la possibilità di perdere anzi..... LUI NON HA MAI PERSO!

Caratteristica che lo rende unico è che quando scommette, a fine sfida, conteggia non solo i soldi che ha vinto (ripeto ancora una volta che lui non può perdere...), ma anche quelli che avrebbe potuto vincere, pertanto va via sempre insoddisfatto insinuando nell'avversario sconfitto l'idea che tutto sommato gli è andata bene!

Quando l'ho visto giocare per la prima volta si stava fasciando la mano destra "di nascosto" pochi minuti prima di iniziare un grande torneo (102 coppie partecipanti, a suo dire!) che puntualmente vinse. I suoi concorrenti a distanza di quasi 20 anni si stanno ancora domandando cosa avesse alla mano!

### *Achille: la velocità*

Il più grande attaccante di tutti i tempi, così completo da poter giocare anche in porta allo stesso livello dei migliori portieri.

Il suo pressing è impressionante, è capace di togliere la sicurezza a tutti i portieri e a mandarli nel pallone. Dotato di una calma impressionante, sordo ad ogni evento capace di intaccare la sicurezza di chiunque ma non la sua. Anche se più simile ad un gentleman inglese che ad un giocatore di bisca, non lascia mai alcun vantaggio agli avversari, non ha mai un momento di *défaillance*, l'unico giocatore ad aver avuto come dote naturale sin dall'inizio...l'esperienza!

### *Kong: la forza*

Portiere, sicuramente con la media di gol partita più alta di tutti gli altri. Dotato di una forza impressionante, gioca soprattutto contro se stesso ma se è di vena è imbattibile. Grande fautore del tiro a giro da tutte le posizioni ha anche lui, seppur in tempi più recenti inaugurato una vera e propria scuola del tiro a giro contraddistinguendo una intera provincia.

I biliardini dove ha giocato sono facilmente riconoscibili dalle mazzette piegate!

### *Ulisse: l'astuzia*

Attaccante, ma soprattutto gran artista del gioco assolo, specialità nella quale NON PUO' PERDERE.

E' stato il teorizzatore di tutta la psicologia che ruota intorno al bigliardino, che ha applicato in tutte le sue sfaccettature. Giocatore che sa in anticipo l'esito delle partite, quando accetta di giocare ha già vinto. A differenza degli altri giocatori egli sembra non saper giocare anche se i risultati indicano esattamente il contrario. Dotato di gran carisma è stato colui che per la prima volta ha creato una vera e propria squadra di bigliardino conducendola verso tutti i traguardi possibili.

Grande oratore del bigliardino è anche l'autore del racconto "Vita al neon", presente in coda, da cui questo manuale prende spunto e titolo.

## **Vita al neon, il racconto**

A questo punto non si può non allegare il racconto che ha ispirato, nonché dato il titolo a tale manuale, riportando la raccomandazione dell'autore.... "Da leggersi con parsimonia..."

## VITA AL NEON

di Plinio Diodoro (1989)

### Adrenalina

Entrando avvertii un odore forte, acre... era sudore.

Era però diverso da quelli che avevo già sentito in precedenza: un odore non operaio, bestiale sì ma non spontaneo, come se, oltre che di sofferenza fisica, fosse intriso anche di... pensiero.

L'ambiente non era uno squallido tugurio, come credevo di trovare, anche se forse mi avrebbe aggradato di più, in quanto avrebbe avuto più "tono"... da autentico "ferro da mestiere" per lo sviluppo di quei tipi di faccende. Era, invece, piuttosto pulito e abbastanza moderno.

Ma ciò che si stava scatenando in quei dodici metri quadrati di stanzetta fu quanto di più tribale scontro potessi attendermi assistere: una guerra che, sebbene soltanto mimata e forse senza sangue, evocava arcaiche e viscerali emozioni ...!!

Quella notte ero stato invitato, dai miei amici, ad assistere ad un evento cui chiunque ne avesse sentito il tema si sarebbe sbellicato colto da crisi ilare. Si trattava infatti soltanto di una partita di... calcio-balilla. La promessa, che i due "guasconi" mi avevano fatto, era che avrei assistito a qualcosa di... "fantasmagorico".

Ero quindi andato per "smontare tale tracotante editto", ripromettendomi poi, in qualche modo, di dare loro una qualche lezione di prammatica. Invece era vero, lo capii subito, colsi il grosso spessore della sfida: fu qualcosa di... emozionalmente intenso.

Due scuole a confronto, entrambe dubbiose perché conscie della forza dell'altra; diverse, ma tutte e due efficacissime. Una, flemmatica e soft, l'altra, la nostra, potente e decisa che suppliva a certe piccole carenze di ordine tattico con un impegno incredibile.

### Gli sfidanti

I due, del pericoloso ed esperto squadrone che veniva da Napoli, mi "caddero" subito in simpatia. Essi si davano (fingendo il contrario) arie da uomini navigati, già rodati da mille e mille sfide; duri da sopportare qualsiasi tipo di sollecitazione, anche dalla sorte (perché era pur sempre un gioco, dove, dunque, la fortuna ha la sua brava parte). Capii che si trattava di un atteggiamento dettato dall'esperienza, al fine di scoraggiare gli avversari, tenendo testa, con tanta baldanza, anche alla fortuna avversa. Era uno schema preciso, costruito ad arte, sicuramente già collaudato molte e molte volte, anche se forse non le "mille e mille" come volevano lasciar credere, specialmente... "Lui", l'uomo grasso, il capitano della formazione nonché titolare di tutto l'entourage: "La Chiatta" (così era chiamato!). Pareva essere uscito direttamente da un romanzo: sedicente dottore in odontoiatria, ma, di certo, giocatore incallito. Figura comunque di indubbio fascino: un giocatore di classe eccelsa, dotato anche di uno straordinario spirito di sacrificio non consoni alla sua struttura e alla sua faccia che, al contrario, denunciavano natali fin troppo facili. Possibile che fosse tutto posticcio, tutto artificioso, tutto bluff, se poi (costretto anche da eventi negativi) alla lunga, non cambiava mai atteggiamento?

Al contrario, l'uomo magro, il suo compagno, "l'Amerikano" (col kappa), anziano uomo di vicoli, il quale chiedeva sempre delle sigarette (pe' lu' puver'ommene!). Privo della classe del compagno, che dalla porta dirigeva "l'orchestra", ma sempre pericoloso e martellante. Quando entrava in possesso di palla... i "rimpalli" erano tutti suoi, e così non la mollava più, fino a farla "sparire" nella porta difesa dai miei amici. Completamente alle dipendenze del suo grasso capitano (e forse anche un tantino suo succube), egli basava il proprio gioco sulla sua grande esperienza, tanto da sembrare, mentre palleggiava per tutto quel tempo, persino un giocatore dotato di classe.

### L'organizzazione

Mentre osservavo l'Amerikano, uomo sicuramente più vicino ai cinquanta che ai quaranta, mi domandavo perché mai quel volto scarnito e pallido di luce al neon (sicuramente dovuto agli antichi

trascorsi con i giochi delle carte...) si fosse ridotto a sviluppare un tema che nell'immaginario comune è considerato prettamente infantile. Era proprio ciò che avevo detto al sabato a Nicola in risposta al suo invito per il lunedì notte ad assistere a quella fantastica sfida.

Da poco competente, posso riferire che lo sviluppo del gioco espletato dai quattro non aveva niente a che vedere con quello da me e dalla stragrande maggioranza conosciuto. Quello, per intendersi, visto qualche volta al mare interpretato da aitanti ragazzini dall'occhio svelto: velocissimo nei passaggi, funambolico nelle strettissime triangolazioni, rampante nelle "doppiette e tavolette". Essi, al contrario, sembravano dei non addetti, quasi incompetenti che giocavano... come dire da fermo!

Agli occhi di un profano, alla prima impressione, sarebbe potuto sicuramente sembrare che non sapessero giocare affatto. Di una cosa sono certo: se ci fossero stati gli stessi ipotetici ragazzini del mare, essi si sarebbero rotolati certamente a terra dalle risa, tenendosi magari la pancia con le mani, nel vedere quegli attempati sfidanti alle prime stentate operazioni di "riscaldamento", o alle prese ('chiappando farfalle...') con delle alquanto improbabili evoluzioni d'attacco.

Invece, al pari di velenosi serpenti prima dell'attacco, con quello stile peculiare, studiavano le rispettive controparti.

Con atteggiamento un po' cialtronesco, Nicola e Gerardo (l'altro mio amico), si comportavano da giocatori "di mestiere": di quelli, diseredati o disoccupati senz'arte né parte, che riversano su quella diabolica macchina da arti marziali le loro primarie attenzioni, come se da essa dovesse provenire il foraggio per il loro sostentamento.

Naturalmente le cose non stavano così, li conoscevo bene: erano di ceto medio, non certo dei "morti di fame" costretti a vincere soldi per poter mangiare. Però essi avevano costruito, artificiosamente, una simile immagine: posticcia quindi, ma di pari efficacia se non addirittura superiore proprio per la forza più "scientifica" che ha in dote un surrogato. Un microcosmo ideale, dunque, ma molto efficace, soprattutto a livello psicologico. E così avevano dato al loro divertimento preferito un'identità professionale rifacendosi ai grandi club sportivi. C'erano tutti i ruoli nell'entourage: dai giocatori aggiunti, per poter qualche volta "cambiare", ai giocatori "anziani", osservatori utilissimi, pieni di consigli per i frangenti più difficili. Avevano persino uno sponsor, che permetteva loro di gestire, con meno rischio, incontri con "poste" molto elevate. Mancava solo il "medico sociale"... anzi, qualche volta c'era pure quello: un certo Santino, medico del "tiro a sponda", malato anch'egli di quel gioco.

## **L'abilità**

Proverò a descrivere qualche prerogativa tecnica (magari solo le migliori) dei Signori Giocatori impegnati in questa "sfida del brivido" (... a detta di Nicola) cominciando magari proprio dalle qualità del mio amico. Egli era il "curatore" del reparto difensivo nonché della costruzione del gioco...

Nicola, forse geometra mancato, ma dotato di grossa forza fisica, oserei dire da "manovale", dopo una parata o un gol subito e quindi in diritto di riproporre un nuovo tema offensivo "disegnava" strani triangoli, operando due/tre tocchi con la parte esterna del terzino sinistro (i due) verso la sponda; quando la pallina si era sufficientemente caricata di energia, egli la riportava sul terzino destro, dando ad essa altri due/tre tocchi ma stavolta con la parte interna del giocatore (il pupazzetto) facendo sì che la rotazione rimanesse sempre in senso antiorario per non far fermare la palla. A quel punto passava rapidamente palla al portiere che, con altrettanta rapidità, la riconsegnava al terzino sinistro, quello che aveva incominciato l'azione; questo, dall'interno del pupazzetto con moto obliquo, la spediva nell'ultimo angolo sopra il terzino destro; quando ne scendeva aveva una grandissima carica di effetto sì da poter essere colpita con forza dal terzino destro, con la metà esterna del davanti di esso, così da poter decollare a mezza altezza verso la sponda centrale di sinistra per andare subito dopo, abbassandosi verso l'altra a circa tre quarti del campo, e ripartire poi, ancora più veloce, verso la porta avversaria. Tale tiro, quando usciva, si poteva parare raramente e solo con molta fortuna, con uno spigolo di pupazzetto, scheggiandola

quindi, altrimenti la palla, così veloce e così potente... “trapanava” letteralmente a mo’ di cavatappi a spirale, terzini e portiere avversari, aprendosi di forza un varco tra essi concludendo in gol la sua corsa. Il rumore? Dico solo che si vedeva ancora la pallina in gioco per un certo tempo, solo perché restava impressa nella retina, dopo aver sentito quell’assordante frastuono.

Quando usciva momentaneamente dalla dimensione in cui la concentrazione lo cacciava, durante le varie partite, Nicola si mostrava (ed era...) sempre pieno di pathos nelle circostanze difficili, sempre disposto umilmente a cercare con occhi smarriti i suoi “operatori esterni”, nella speranza che quegli ultimi potessero trovare per lui “quel” dettaglio tecnico adatto al frangente che lui non poteva più rintracciare dato che il suo carattere emotivo lo costringeva a delle temporanee amnesie.

Questo atteggiamento era l’esatto contrario del simpatico spaccone che conoscevo al di fuori delle partite, quando si vantava delle sue imprese sportive. Ma proprio questo, poiché secondo me il comportamento “vero” è quello che si ha quando si è “sotto pressione”, contribuiva a fare di lui un grandissimo campione.

Dell’Amerikano, titolare del reparto offensivo napoletano, ulteriormente da aggiungere a quanto già detto ci sono “le funzioni” che egli aveva nell’economia dell’équipe campana. Personaggio leggermente kitsch, ma molto accattivante era capace, “piangendo”, di farti un “gollettino democratico” e farti perdere il filo di un’intera nottata di partite. Una figura straordinaria.

Gerardo, titolare del nostro reparto offensivo era l’esatto contrario di Nicola: freddo, anzi glaciale, un vero squalo. La sua velocità di esecuzione, quando veniva in possesso di palla, era di difficile concorso anche per una faina. Martellante con i cinque (atti alla conquista della palla), altrettanto assillante nei suoi “giochi di prestigio” con i tre. Le sue tavolette e soprattutto le sue vertiginose doppiette avrebbero mandato al manicomio un altro qualsivoglia portiere avversario.

Mai un dubbio, di esasperato pragmatismo, orgogliosamente incurante di qualsiasi consiglio, era capace di “fare la differenza” in un attimo, risolvendo la partita in proprio favore, pur non avendo una “visione lunga” della gara, al contrario del compagno, il quale quanto a “spirituali” proiezioni di gara non aveva avversari. Gerardo, dopo tutto, al di fuori delle partite in cui poteva risultare indubbiamente antipatico perché troppo spietato, era molto educato e cordiale. Un naturale ed eccellente attaccante: un vero sportivo!

Ma il vero artefice dell’azzardo era lui, l’uomo grasso, portiere della squadra partenopea: “La Chiatta”. Chiamato così a causa della sua stazza fisica, era l’unico dei quattro a possedere veramente il carisma del gran giocatore, colui che poteva creare intense atmosfere dalle “spiralì del gioco...”

Dopo che, con uno studiato movimento rotatorio del corpo, aveva dato alla sua parata un tono di grande imponenza, tale da evidenziare la sua pressoché totale invulnerabilità, egli riusciva, col terzino destro, arrotando diverse volte la pallina in senso contrario al tiro, a creare un piccolo vortice atto ad alzare la palla, nell’arco della manovra, di quei due o tre millimetri dal piano di scorrimento e, contemporaneamente, a colpirla con lo stesso pupazzetto schiacciandola violentemente sul vetro. Cosa, dicevano, mai vista! Era un vero e proprio rendez-vous con l’abilità. Il rumore che produceva il legno interno della porta avversaria quando la palla si involava in gol è difficile da descrivere.

Quando poi era costretto a subire gli attacchi furenti da parte della formazione a me cara, a differenza del suo partner, l’Amerikano, il quale sembrava più propenso alla resa per una sorta di non so quale “popolana ragione” egli, incurante di quelle normali contingenze di gioco in cui si deve subire l’ira avversaria e basta, sebbene annaspante per via della sua mole, orgogliosamente reagiva, replicando con le sue micidiali bordate sul vetro e venendone spesso fuori alla grande. E così riusciva sempre a riportare la gara su dei ritmi più leziosi e dormienti che, per via del suo stile di gioco fatto di brucianti accelerazioni, gli servivano quale media per le costruzioni delle sue azioni: in quel modo ricuciva e ricostruiva sempre i frangenti negativi! Una vera e propria “araba fenice”.

## **Il complice**

Fra gli astanti spiccava la figura di colui che doveva essere il mecenate dei miei amici. Egli, infatti, tirava fuori il denaro per le poste delle partite che si susseguivano e “stipava” le somme vinte dalla sua squadra quando essa vinceva. Era lì, avvolto nel suo pallore, impassibile, serafico, sicuramente indecifrabile. L'aria trasognata, cinico, di sicuro molto furbo. L'unico di cui, persino La Chiatta aveva soggezione. A lui erano rivolti gli sguardi smarriti di Nicola e Gerardo quando venivano sconfitti nei vari set o rimanevano delusi per azioni non conclusesi nelle maniere più desiderate. Per strano paradosso, anche i mesti sguardi della formazione ospite, in analoghe situazioni, lo cercavano bramando la sua assoluzione che egli puntualmente non negava, accordandola con un'occhiata sita fra il duro rimprovero ed il paterno dispiacere. Di fatto una vera “carogna”... Molto abile nei suoi innumerevoli trucchi, tra i quali il suo vezzo: il “fazzoletto rosso”. Egli, infatti, nei momenti tipici dell'incontro, soleva agitare, con gesto studiato, un fazzoletto di colore rosso, fingendo con maestria di asciugarsi il sudore ma, osservandolo, lo si notava “stranamente” ripetere quell'operazione sempre quando La Chiatta si preparava all'ennesima devastante sortita dalla porta. Effettivamente il trucco apportava grossi benefici alla sua squadra, poiché La Chiatta non riusciva mai a segnare quando veniva operato il tristo gesto. Forse quell'operazione, capii, distoglieva l'occhio o il pensiero da quell'attimo propizio nel colpire la pallina la quale, in effetti, veniva presa quasi sempre in pieno producendo un effetto sterile. La “mossa” non veniva mai notata dalla formazione napoletana, intendiamoci, grande operatrice di trucchi anch'essa, perché, forse, l'asciugarsi il sudore rientra nell'ordine naturale delle cose, mentre invece quel gesto di “normale” non aveva proprio niente: a cominciare dal colore rosso di quel fazzoletto, gestito ad arte, con moto grottesco, da quel crepuscolare mestierante.

## **I trucchi**

La “temperatura” dell'ambiente ormai era sufficientemente calda; ogni tipo di tranello era ammesso. Infatti, più saliva il livello del gioco ancor di più si rincorrevano i vari “inganni” ed i truffaldini espedienti. Da ambo le parti, e puranche dai componenti esterni, onde poter acquisire un seppur minimissimo vantaggio. La formazione napoletana soleva mettere in atto un espediente psicologico in tutte le partite da disputare. Pretendevano con la scusante di essere loro gli ospiti l'anticipo della prima posta, posta che poi avrebbero restituito in caso di sconfitta, dichiarando nel contempo “già impostata” la squadra avversaria per la successiva gara. Non c'era nulla di matematicamente errato, poiché la posta iniziale sarebbe alla fine sicuramente riuscita, ma così facendo la squadra di casa, ad ogni vincita, di fatto riaveva SOLO i propri soldi, restando la plusvalenza nella “capace saccoccia” della Chiatta. Bisognava quindi vincere almeno DUE incontri consecutivi per vedere i primi denari stranieri. Da un altro punto di vista l'idea non era poi tanto malvagia, in quanto aumentava l'impegno a vincere. La giustificazione da loro addotta sempre dandosi quel tono da... “chi ne sa di più” era che, trattandosi pur sempre di un gioco d'azzardo, quindi legalmente perseguibile, in un'ipotetica interruzione della gara per un alquanto improbabile intervento della legge, seguita da precipitoso abbandono del luogo, essi avrebbero perso un'eventuale teorica “posta” se fossero stati “sotto” di una partita regolarmente saldata, che avrebbero potuto invece recuperare vincendo “quella” partita eventualmente sospesa. Il ragionamento non faceva una grinza, anche se in esso non era contemplata l'ipotesi contraria. Sta di fatto che, dopotutto, trattandosi di un capriccio veniale, e essendo loro gli ospiti, lo si poteva lasciar vincere, anche perché erano soliti onorare sempre le partite perse.

Di tanto in tanto La Chiatta si fermava per pulire la pallina dalla peluria plastica. Egli, quand'era immerso in quella operazione, si ergeva in tutto il suo splendore, espletandola in maniera oserei dire... “chiatta” nella brama di evidenziare la “perizia dell'ispezione”, sì da poter denunciare grande esperienza e “rara competenza”.

In realtà la “dotta operazione” aveva il solo scopo di impressionare gli avversari, i quali secondo lui, al suo “fare”, avrebbero dovuto rimanere... “rapiti” dal suo “sapere”, tanto da accusare

l'immane, da lui agognato, calo psicofisico dovuto alla repentina acquisizione di sudditanza psicologica nei suoi confronti. Altri trucchi, poi, erano il parlarsi negli orecchi durante le pause (di sicuro senza dirsi nulla...!), il darsi calcetti d'assenso al di sotto del "mobile" per comunicare chissà quali rivoluzionari schemi da applicare nel prosieguo degli incontri. Facevano tutto ciò, però, solo ed esclusivamente quando erano certi di poter essere visti dai componenti esterni del gruppo rivale, i quali avrebbero potuto poi puntualmente "riferire la cosa" agli amici giocatori in un momento di pausa. Quel "fare" contribuiva notevolmente a far salire il tono emotivo dell'incontro... Un vero e proprio gioco di nervi degno della migliore tradizione. Tutto procedeva alla perfezione. La situazione "cresceva" di tono. Il tutto sotto la perfetta "regia" del pallido padrino: il "garante" di quella notte di immani sfide, l'autentico padrone di quella stanza..! Nulla avrebbe lasciato presagire lo strano epilogo che la sfida avrebbe poi avuto.

### **Ostracismo**

Si sospendeva per alcuni minuti di tanto in tanto, così da potersi asciugare il sudore, ripulire le manopole, poter farsi portare da bere, onde rimettere i sali perduti, prendere altre palline dall'interno del mobile. Qualcuno si stiracchiava un po', qualcun altro si sedeva giusto per riposare un attimino. Si riprendeva fiato, insomma. Chi eccedeva in quelle operazioni naturalmente era l'Amerikano. Egli "forzava la mano", mostrandosi più provato di quanto in realtà non fosse. Poi rinforzava ulteriormente la parte, sorreggendo, con "taumaturgica mano", la sua schiena "spezzata" mentre, passeggiando su e giù, cercava di far notare agli avversari la sua "inferma condizione" onde poterli impietosire. L'Amerikano era veramente un grandissimo attore: in quella sua simpatica interpretazione, pareva uno di quei degenti di vecchi manicomi che, con incedere imbellesse, passeggiavano nei giardini di essi.

Una pacifica condizione non scritta era quella che "vietava" ai frequentatori abituali del locale di entrare nella piccola stanza e assistere alla "sfida smodata": essa infatti era stata appositamente affittata e riservata per quell'appuntamento. Contrariamente ai patti, la porta si aprì lo stesso ed entrò un uomo, un frequentatore assiduo del posto.

Costui approfittò della pausa in corso per porre veniali e ingenui domande circa il tipo di gioco in atto, con l'evidente e malizioso fine ultimo di rompere la "magia dell'evento"; anche perché, forse, il suo sviluppo "importante" aveva esasperato gli altri avventori, costringendoli a una quasi volontà di denuncia di un non represso disagio indigeno nei confronti della celebrazione di quel "rito", diverso e particolare, estrinsecato in quelle ore da "forze straniere".

Come spesso accade, si ripeteva il triste monologo del "recinto", vizio antico e già visto, della protezione a tutti i costi del proprio territorio, anche dal nulla... per una disordinata concezione delle altrui attitudini...!

Era quasi l'alba, il tempo in cui "la sfida" avrebbe dovuto celebrare la sua apoteosi. Essa, però, non poté più avere quell'ultima incoronazione. L'incantesimo necessario era stato ormai irrimediabilmente spezzato dalla (nemica) intrusione dell'omino. I quattro sfidanti uscirono, non prima però con abile mestiere "gestuale" di aver compiuto l'ultima impresa da veri campioni. Infatti, aiutati pure da un freddo intervento del loro "mecenate", il quale con dotta e sibillina disquisizione filosofica diede loro "la dritta giusta", riuscirono a dare ai "nativi" l'illusione di essere stati sconfitti dal loro stesso... sconforto.

*(Fine)*

*Pescara, gennaio 1998*

Il presente manuale-trattato è disponibile su internet in formato digitale (file pdf) in:

<http://it.groups.yahoo.com/group/calciobalilla-italia/>