

## COME SI OTTENEVANO I PUNTI

1

3 punti si ottenevano:

- mandando la palla in parade, ovvero indirizzandola nelle cordone, che limitavano il campo sul fondo.  
La palla si poteva mandare in parade direttamente su battuta (si richiedeva molta abilità) oppure durante le fasi di gioco (era comunque un colpo molto difficile)
- mandando la palla fuori dal terreno di gioco (faceva il punto la squadra avversaria)
- colpendo la palla non con le mani (faceva il punto la squadra avversaria)  
Quindi buttando la palla contro l'avversario
- vincendo la corsa.

(2)

COME SI FACEVA IL PUNTO VINCENDO LA CASCE

SQUADRA A alla battuta  
" B " risposta

La squadra A batte la squadra B  
risponde in modo d'ottenere una  
serie di scambi fra le 2 squadre.

Durante tali scambi si ipotizza che l'arresto  
del gioco avvenga a causa di  
un secondo salto della palla (ricordare  
che la palla doveva essere colpita al volo  
o dopo un rimbalzo).

Dopo il 2° salto la palla non può più  
essere colpita può invece essere fermata  
da una delle 2 squadre.

La squadra A ha interesse che la  
palla si fermi più vicina possibile  
al limite di fondo campo della squadra B,  
mentre la squadra B ha interesse che la  
palla si fermi più vicina possibile al  
limite di fondo campo della squadra A.

Ci saranno quindi dei giocatori che  
cercheranno di fermare la palla e  
altri che la ~~lascieranno~~ <sup>lascieranno</sup> andare.

Tale tattica serve in fatti per meglio  
difendere la casce in fase di  
ottenimento del punto (vicine la casce)

Il punto di arresto della palla era  
della casca. (Esempio casca 1) (3)  
Si riprendeva quindi il gioco con  
la squadra A alla battuta per fare  
la 2<sup>a</sup> casca.

Fatte le 2 casche, bisognava vincere.  
La squadra B passa alla battuta mentre la  
squadra A alla risposta, in modo  
~~Nell'ipotesi che si venga~~  
d'iniziare una serie di scambi fra  
le 2 parti (nell'ipotesi cioè che  
non si faccia il punto mandando la  
palla in parade o facendo fal).  
L'arresto del gioco, come al solito, avviene  
al 2° salto della palla\* e l'interesse  
delle 2 squadre è quello che la  
palla vada a fermarsi al di là  
della linea dell'imitata della casca  
(vedere grafico).

A seconda del punto d'arresto della  
palla la casca era vinta da A oppure  
da B (questo discorso è valido  
per entrambe le casche).

Vinta la casca, si otteneva il punto.

Naturalmente le 2 casche potevano  
essere vinte entrambe da A (2 punti)  
oppure da B oppure una  
vinta da A e l'altra da B.

SQUADRA A Alla risposta

limite del campo per vincere la casce 2

CASCE 2

CASCE 1

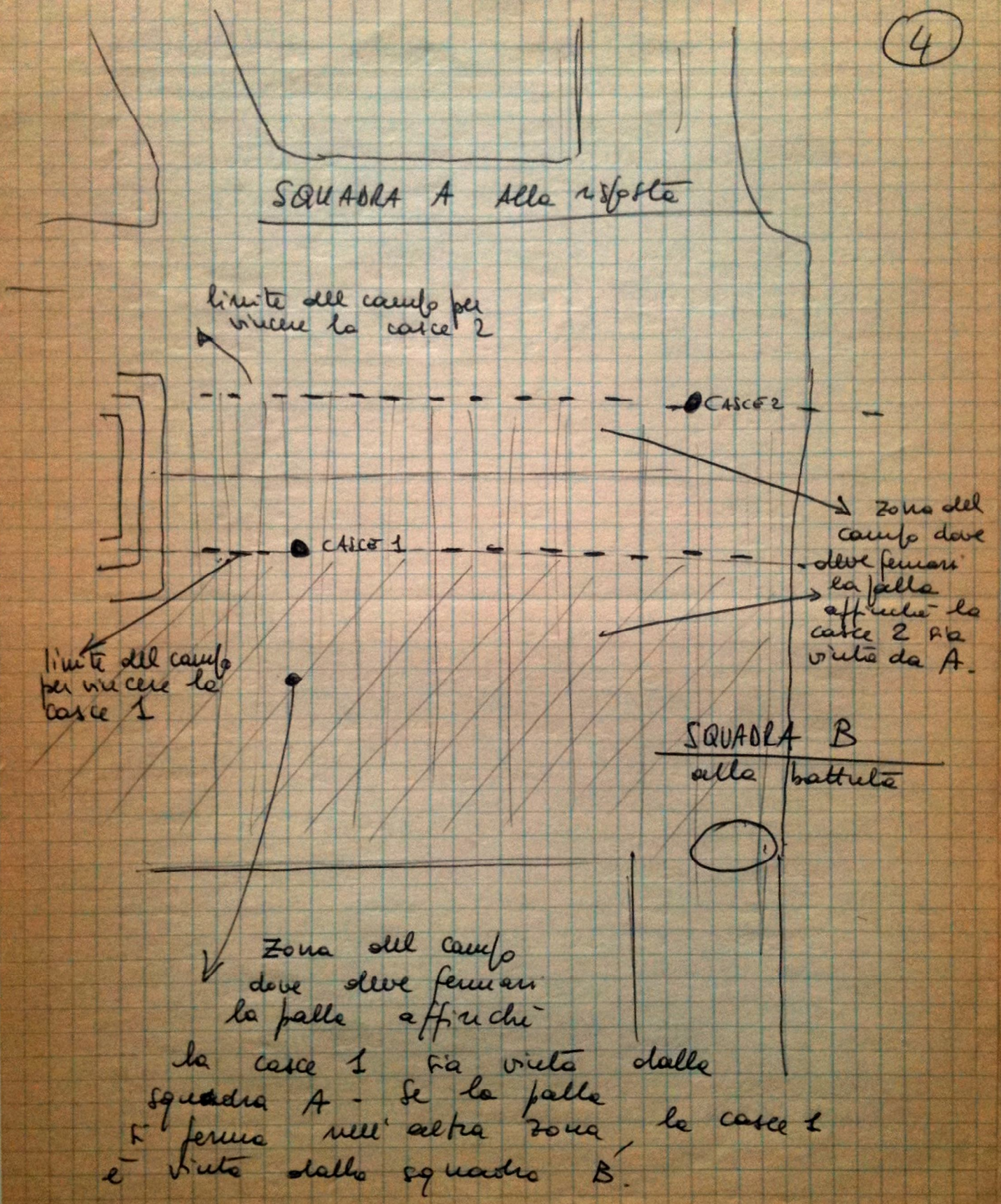
Zona del campo dove deve fermarsi la palla affinché la casce 2 sia vinta da A.

limite del campo per vincere la casce 1

SQUADRA B  
alla battuta

Zona del campo dove deve fermarsi la palla affinché

la casce 1 sia vinta dalla squadra A - se la palla è ferma nell'altra zona, la casce 1 è vinta dalla squadra B.



(5)

Attenzione che durante le fasi di gioco descritte ~~da~~ i punti potevano essere ottenuti anche negli altri modi (pasade - fal); cambiava quindi il punteggio, ma le fasi di gioco continuavano come descritte fino al raggiungimento del punteggio necessario per vincere il gioco.

La squadra vincitrice del gioco iniziava a battere nel gioco successivo.

Nota che non era necessario per vincere un gioco fare le casce; si poteva comunque vincere con le pasade e con i fal.

Se il punteggio era 40 pari, si giocava una sola casca anziché due. Quest'ultima era detta casca vedone.

## IL GIOCO DELLA PALLA E LE SUE REGOLE

### Vocaboli :

- PSCIODELL = pietra piatta, tondeggiate, sulla quale il battitore fa <sup>ceva</sup> rimbalzare la palla prima di colpirla, all'inizio di ogni azione.
- PSCIODELL DE PRIME = come sopra, ma il più estremo, riservato ai giocatori anziani.
- PSCIODELL DE SECONDE = come sopra, ma più ravvicinata, riservata ai ragazzi
- FALL = linea di separazione dell'acciotoletto della piazza in due parti contraddistinte i due distinti spazi di gioco.
- CASCE = punto di arresto della palla giocata e meta delle successive fasi di gioco.
- CASCE 1 - 2 = vedi sopra. Due mete da conseguire prima del cambio del campo.
- CASCE VEDOVE = mete conseguite allorchè una delle parti ha 40 punti. In questo caso se ne gioca una sola e non due.
- CASCIN = arbitro
- PASADE = meta che dà punti a chi la raggiunge con la palla.
- GIOCH = gioco conseguito da quella squadra che per prima consegue 50 punti.
- "
- TO = avvertimento del battitore
- SCIA = risposte positive di disponibilità della parte avversaria.
- Conteggio = 15 - 30 - 40 - gioco (come il tennis)
- partita = è vinta da chi raggiunge, generalmente, 6 giochi
- rivincita -belle sono le partite di appello
- Come si fa punto mandando in pasade la palla, per fallo dell'avversario, vincendo la casce.
- Come si fa fallo toccando la palla in tutte le parti del corpo al di fuori del palmo delle mani; battendo la palla oltre i limiti della pasade, battendo la palla al di qua del limite di mezzerie della piazza; durante il gioco mandando la palla oltre i limiti laterali del campo

### Osservazioni

- Nel 1963 trovandomi a Cairo Montenotte ho avuto occasione di assistere ad una partita di palla a mano. Il campo su cui si svolgeva era la piazza del paese, molto estesa in orizzontale. I giocatori calzavano guanti di pelle; la palla era di colore bianco ed aveva un diametro di circa 10 cm. Non ho però avuto occasione di esaminarla da vicino per saggiarne la consistenza ed il peso; credo comunque, che trattandosi di una gara ufficiale (giocatori vestivano infatti uniformi sportive) fosse una palla regolamentare.

Rispetto al nostro tipo di gioco quello aveva una regolamentazione più semplice. Le doti sportive di quei giocatori erano, in ordine : potenza fisica, padronanza della palla, agilità nei movimenti.

Questo tipo di gioco può essere praticato su campi estesi quali quello di Cainello od Ortenella. Il gioco nelle piazzette di S. Giovanni o S. Antonio è stato forse un po' addomesticato, ma presuppone anch'esso attitudini specifiche tra loro in armonia., in ordine : colpo d'occhio, padronanza della palla, forza fisica.

### Come si sviluppa una partita (siamo in piazza S. Giovanni)

La battuta è vicina agli scalini della casa del Gioan Strach.

Il battitore che inizia il turno, prima di lanciare la palla fa mentalmente delle valutazioni :

- 1° - lanciare la palla in pasade (contrada Sciapett o Serafin). Scarta l'ipotesi perchè a guardia vi sono giocatori validi ed il rischio di commettere fallo è troppo alto. Tale scelta la farebbe forse se la squadra avversaria fosse ormai prossima al gioco e la sua avesse ormai poco da perdere oppure ci fosse una cesce troppo difficile da conquistare.
- 2° - Lanciare la palla rendendone l'intercettazione il più difficile possibile. Infatti la palla lanciata può solo essere colpita dall'avversario al volo o prima che tocchi il suolo per la seconda volta. La scelta è varia e dipende dalla disposizione dei giocatori avversari e del loro valore. Può fare un lancio forte e teso, resente l'acciotolato oppure effettuare un lancio alto e piovere lungo la facciata di Cuazza, nell'angolo della fontanella. Essendo difficile colpirla al volo è necessario attendere che tocchi terra. L'irregolarità dell'acciotolato rende però imprevedibile il rimbalzo e quindi difficoltoso colpirla efficacemente per rilanciarla nella direzione opposta, il più lontano possibile. Oppure può mandare la palla a battere contro la facciata di S. Giovanni. Di qui rimbalzerà verso la contrada "Scio-peta" o andare a pescare un giocatore più o meno capace , /

Il battitore, con riferimento alle disposizione dei giocatori avversari, decide per l'angolo di mezze.

Da queste valutazioni si rileva quanto peso abbia, nel risultato del gioco il valore del battitore. Lanciate la palla l'avversario la ribatte ognuno delle due squadre ~~cerca~~ spingere la palla nella posizione più estrema del campo opposto.

Quando la palla ha toccato terra per la seconda volta è fermata. Si segna la casce 1 la dove è stata esattamente arrestata ed ad esempio è all'altezza della porta delle "ca' di Carott" .

Si ripete l'azione, durante la quale non si verificano nè falli nè si conquistano punti ma si segna la casce 2 , ad esempio vicino alla porta del "Gioan Serio" .

A questo punto i campi si invertono. La squadra A che era alla battuta si trasferisce sul campo della risposta e viceversa.

Dalle prossime azioni di gioco scaturiranno sicuramente dei punti. Se non si commetteranno errori ci saranno le casce da conquistare che daranno ognuno di esse 15 punti.

La squadra A dovrà cercare di mandare, nei vari rimpalli, la sfera oltre la meta della casce 1 e la squadra B farà il contrario.

La prima palla viene fermata vicino alla fontanella per cui essendo oltre la porta della "Ca di Carott" 15 punti vanno alla squadra B . La seconda palla viene fermata all'altezza della porta della "Ca di Pagnon" ed essendo al di qua della porta del "Gioan Serio", 15 punti vanno alla squadra A.

Il Cascin sentenzia urlando "15 per part" (quindes per part)

Il gioco riprende con alla battuta la squadra B e con tutte le considerazioni e sviluppi come per le precedenti battute .

Va da sè che se si gioca bene ora sarà poi più facile conquistare le "casce".