


# QUANDO MARACANÀ ERA UN PARCHEGGIO

di Franz GUSTINCICH

---

*C'era una volta il calcio di strada. Per campo il capolinea o il piazzale, con l'obbligo di dribblare il guardiano notturno e ingraziarsi la polizia. Poi è arrivato l'allarme sicurezza. E la playstation.*

---

1.  IL SEGNALE DI FINE PARTITA ERA LO scroscio dell'acqua, gettata dall'inquilino del primo piano, un guardiano notturno che, a causa degli schiamazzi, di giorno non riusciva a chiudere occhio. Il campo di calcio era una stradina, chiusa da un marciapiede, tra due palazzi, con le auto parcheggiate sui tre lati.

Le squadre erano formate dai ragazzini che abitavano lì intorno: si sceglievano tra i presenti i due riconosciuti più forti ed abili nel gioco del pallone – questo scatenava un'accesa competizione – e... bim bum ba-le giù!, chi vinceva la conta iniziava a scegliere i membri della sua squadra, poi a turno, fino all'esaurimento dei giocatori. Gli ultimi due ad essere scelti erano consacrati «piedi storti», e non sarebbe valsa a nulla una successiva riabilitazione, magari segnando sedici gol di fila.

Prima dell'inizio si preparavano le porte ammonticchiando degli oggetti per simulare i pali, e si sceglieva il campo, sempre a pari e dispari. I vincitori si prendevano naturalmente la metà campo in salita. Poi bisognava stabilire le regole, perché se in un campo regolare si possono applicare le norme universali del calcio, su di un terreno di gioco improvvisato bisognava considerare altre variabili, come il fermo, quando il pallone – generalmente un «super tele» da 150 lire – si incastrava sotto un'automobile; o le regole d'uscita dei giocatori chiusi tra due auto in sosta; e anche la non punibilità di un fallo di mano se questo era volontariamente provocato allo scopo di salvare il pallone dalle fauci del portiere – «Testa d'uovo» era soprannominato a causa dell'ampia fronte, e non sapeva scrivere – del palazzo in direzione della porta in discesa.

La partita aveva inizio, ed era un bagno di sangue. Non tanto per la passione e la grinta che erano messe nel gioco, ma piuttosto per le cadute e le scivolate sul ruvido asfalto, con conseguenti sbucciature di gomiti e ginocchia. I giocatori del quartiere erano riconoscibili dalle crosticine che sbucavano da sotto i pantaloncini

corti: non averne era quasi un'onta perché significava che non si era dediti a quel gioco, e ciò poteva avere solo due ragioni. La prima era la totale incapacità di calciare un pallone, e di conseguenza l'esclusione dal gruppo o l'emarginazione; la seconda era l'impedimento per cause di forza maggiore – leggasi autorità dei genitori – che era interpretata come una sorta di reclusione.

L'arbitraggio era un autentico esercizio di democrazia, e come tale legittimava la verità giudiziale più che i fatti. Chi subiva un fallo chiamava il giudizio degli altri, se la reazione della maggioranza lo consentiva, la punizione o la rimessa laterale era concessa, altrimenti si continuava (i rigori erano invocati per ogni più piccolo fallo...). Questo non metteva al riparo da contestazioni e da discussioni, soprattutto se volava qualche calcio colpevole, magari tra due auto parcheggiate, al riparo da ogni sguardo.

Il più basso fra tutti – una vera saetta – era anche il più martoriato, e il fallo più comune era il tentativo di arrestare la sua corsa tirandolo per la maglietta. Forse anche per questo sembrava più piccolo, con le sue magliette che si dilatavano via via a causa degli stratonni, fino a diventare di una o due misure più grandi.

Lo stesso rito si consumava nelle stradine parallele, con modalità ed ostacoli differenti, e in numerosi altri luoghi del circondario. Quando le scuole chiudevano ogni strada poco trafficata era un potenziale campo di calcio, e i venditori di palloni facevano affari d'oro.

2. La vita del pallone era breve, insidiato da numerosi predatori naturali: Testa d'uovo il portiere, l'inquilino del primo piano, qualche negoziante stanco di ricevere pallonate sulle vetrine, ma soprattutto il ragazzino piedestorto. Era lui che spendeva buona parte della sua paghetta settimanale per rifondere i palloni che lanciava alti verso le nuvole; era lui che, solo davanti alla porta vuota – allora anche i portieri andavano all'attacco – con tre balzi e un poderoso calcio, mettendo l'anima dentro le scarpe e mancando clamorosamente la porta, spediva il pallone dentro al balcone del terzo piano. Il ghigno del metronotte del primo piano si intravedeva dietro ai vetri, o per lo meno si faceva immaginare così.

Se il pallone finiva nel cortile del palazzo di Testa d'uovo, immediatamente un giocatore scattava, scalcava le inferriate e si gettava a corpo morto nell'estremo tentativo di salvarlo, sempre in gara con il portiere che, uscendo goffamente dalla guardiola, offriva involontariamente qualche chance, rincorrendo poi il malcapitato con lo scopettone. Esisteva una leggenda che voleva Testa d'uovo, con un mantello da genio del male, trascorrere le notti seviziando i palloni sequestrati.

Ogni strada aveva le sue squadre, e nascevano i tornei e i campionati, con i gironi di andata e di ritorno, le squadre ospiti e talvolta, per dare il crisma dell'ufficialità, anche l'arbitro. Questi era solitamente il meno abile a giocare e il meno autorevole. Diventava rapidamente antipatico a tutti e non riusciva a sedare le risse: era un povero cristo che veniva quasi obbligato a svolgere un ruolo che non gli si addiceva, e difficilmente riusciva a resistere in mezzo ad una partita senza allungare il piede per toccare il pallone.



Il gioco del calcio serviva per consolidare la territorialità dei gruppi. Ogni squadra era formata da ragazzini che avevano conquistato il loro campo ed erano disposti a tirare fuori le unghie e i denti per difenderlo. Giocare in territorio nemico senza essere invitati equivaleva ad una dichiarazione di guerra, ma quando il proprio campo diventava terreno ostile, a causa dell'intensificarsi delle minacce degli adulti, non vi era altra soluzione che l'esproprio dei diritti altrui, in altre strade. Faceva eccezione la «palma». Sotto l'albero esotico giocavano a pallone i ragazzi più grandi, molti dei quali già quattordicenni con motorino, e l'età costituiva un deterrente: in poche parole nessuno si avventurava da quelle parti. C'era però, vicino alla palma, una stradina chiusa da un cancello, stretta e lunga e quindi poco adatta al gioco, che era frequentata per lo più da bambine che saltavano la corda o dedicavano le loro materne attenzioni ad orribili bambole capaci di minzioni. Quella, insieme ai giardinetti dove era «vietato il giuoco della palla» era la frontiera.

Ai giardinetti però si giocava lo stesso, tra gli anziani seduti sulle panchine del mattino e gli artisti dell'hascisc del pomeriggio. I giardinetti erano però più importanti per la fontanella, che si raggiungeva senza mai scendere dal marciapiede, poiché era meglio non giocare lì a causa della strada trafficata su due lati e del commissariato di pubblica sicurezza sul terzo: il pallone era sempre troppo a rischio.

Il tempo dei campetti metropolitani sfumava con l'età. Mutavano gli interessi. Le bambine, abbandonate le bambole, cominciavano ad attrarre molto di più del pallone. I campi di gioco ospitavano altri ragazzini: era il normale avvicendamento generazionale. Il gioco del calcio si trasferiva sui campi in terra battuta che, proprietà di associazioni sportive minori, si potevano affittare in periferia. Erano gestiti da custodi doppiolavoristi che parlavano con suoni gutturali e osceni e con scarsa proprietà di linguaggio.

A Centocelle, cioè oltre le colonne d'Ercole per la squadretta, c'era uno di questi, famoso in tutta in Roma per la sua abilità di dire ogni sorta di insulti con un gorgheggio viscerale. Un talento sprecato tra la polvere e la siccità del campo, e i giocatori che lo deridevano, di nascosto, temendone le ire. Il potere dei custodi risiedeva soprattutto nell'erogazione dell'acqua calda per le docce, e d'inverno non era cosa da poco.

3. Affittare un campo, tuttavia, era sempre un fatto eccezionale. Non erano le mille o duemila lire a testa che mancavano, ma costituire due squadre da 11 e trovare un arbitro degno di tale incarico richiedeva doti di organizzatore di eventi sportivi di prima classe. Le squadre erano formate da uno zoccolo duro di giocatori, sempre gli stessi, e da un certo numero di invitati esterni. Capitava sovente che la squadra avversaria «prestasse» un giocatore all'ultimo momento, e questo doveva giurare solennemente che avrebbe giocato senza favorire i suoi amici, anche se ciò, nel caso avesse segnato un gol, lo avrebbe sottoposto al martirio da parte della sua formazione di provenienza.

Le squadre che si sfidavano sul terreno di gioco erano gruppi di amici ben consolidati sul territorio: c'erano quelli del bar, quelli della parrocchia, quelli del muretto ed ogni tanto arrivava una squadra da altri quartieri, da altri bar, da altre parrocchie. Tutti rappresentanti di una qualche forma di «geopolitica metropolitana».

Le ragazze facevano il tifo dal bordo campo, allontanandosi rapidamente ogni volta che il polverone sollevato da un contrasto le minacciava; le magliette bianche di una delle due squadre durante il primo tempo assumevano la tipica coloritura beige dei campi di seconda divisione.

Le magliette degli avversari non erano omogenee. Qualche giorno prima della partita bisognava decidere chi avrebbe indossato il bianco – chi non ha almeno una t-shirt bianca? – e chi un altro colore. Si potevano osservare 11 calciatori indossare 11 sfumature differenti del rosso, o del blu: dall'arancione pallido al bordeaux scuro, o dal celeste al blu d'oltremare. Solo poche squadre avevano le magliette identiche, e ciò era dovuto ad uno di questi due fattori: una forte leadership che si

traduceva nel credere fortemente nelle possibilità della squadra di emergere al di fuori delle partitelle del sabato pomeriggio – ed il conseguente investimento in maglieria sportiva; o la sponsorizzazione di qualche esercizio commerciale della zona, evidente nelle scritte sulla schiena dei giocatori. Roba tipo «Carni equine da Ezio» o «Idrosanitari Pietrafitta».

Qualcuno, omaggiando un vero campione, indossava la maglietta di Falcao anche se giocava in porta.

La vera differenza tra chi credeva fermamente nelle proprie capacità atletiche e chi no, tuttavia, la facevano le scarpe. Scarpini in morbida pelle di capretto con tacchetti svitabili in alluminio per i più patiti, scarpe da tennis instabili sulla polvere per molti altri. Dopo qualche partita e molti punti di sutura, i tacchetti di alluminio venivano banditi.

Se le partite sul campo regolare (o quasi regolare), erano un'eccezione e richiedevano tempo per essere organizzate, la normalità erano le partite di calcetto notturno in strada. Abbandonati i campetti metropolitani dell'infanzia, dove giocare di sera, dopo cena, sarebbe stato sconveniente, la soluzione era trovare qualche luogo isolato e meglio illuminato. I capilinea degli autobus, spianate di asfalto lontane dalle case, richiamavano ragazzi in ogni settore della città. Uno di questi fu prontamente ribattezzato Maracanà, non per la somiglianza con il suo omonimo brasiliano – che naturalmente non poteva esserci neanche con un uso smodato della fantasia – ma forse come pia illusione di essere bravi come i ragazzetti brasiliani delle favelas che giocano a piedi nudi.

4. Il Maracanà era un piazzale con auto parcheggiate al centro e ai lati, lungo i marciapiedi, ed un autobus in attesa del suo turno sul lato della scuola.

L'appuntamento era alle nove. Qualcuno veniva in automobile, qualche altro l'aveva lasciata parcheggiata davanti ad una delle due porte, un lampione e un alberello, per spostarla prima dell'inizio della partita. Se qualche auto sconosciuta occupava lo specchio della porta, bastava spostarla. L'auto, non la porta. Regola numero uno, controllare se ha il freno a mano inserito: se non ce l'ha è una passeggiata, basta spingere. In caso contrario sollevarla e spingerla provocando un intenso beccheggio sugli ammortizzatori. Regola numero due: se lo spazio di manovra non è sufficiente a liberare la porta, spostare prima quella davanti o dietro.

Una volta che le automobili erano ammucchiate, la partita poteva cominciare; non prima, però, di aver formato le squadre. La tecnica – o conta – era la stessa di quando si giocava sotto casa, nelle stradine.

Non c'erano inquilini del primo piano, né portieri seviziatori di palloni, ma i rischi si erano evoluti con il crescere dei giocatori: se il pallone era calciato dentro l'oratorio era solo una seccatura scavalcare per andarlo a riprendere, ma se andava a finire dentro la scuola, nessuno avrebbe osato discutere con i feroci cani da guardia che dominavano il giardino. Il figlio del custode avrebbe provveduto alla restituzione del pallone l'indomani. Quasi sempre.

La regola del fermo pallone, al Maracanà, era osservata immediatamente dopo il grido «Jumbooooo!», che significava semplicemente che l'autobus era in arrivo. Jumbo, appunto, date le sue dimensioni. L'introduzione degli autobus doppi, denominati Jumbo dall'azienda dei trasporti, è successiva alle partitelle del Maracanà. Chissà che tra i giocatori di quel tempo, qualcuno non sia diventato dirigente dell'azienda dei trasporti.

Capitava anche che il conducente di Jumbo, invece di leggere il giornale per ingannare il tempo attendendo il suo turno, venisse a scambiare qualche calcio al pallone. Qualche altra volta l'Alfetta marrone del locale commissariato giungeva silenziosa e a fari spenti: bisognava dire addio al pallone, anche se, persino loro, sollecitati da una chiamata di un lontano inquilino, avrebbero preferito unirsi alla partita.

Quei palloni certamente non andavano ad arricchire la collezione dei corpi di reato al deposito giudiziario...

Accadde una sera che il sequestro coinvolse un superbo pallone di cuoio, nuovo. Si mercanteggiò, e in cambio della promessa di astenersi dal calcio notturno per una settimana, gli agenti di polizia si accontentarono di un supertele di plastica, che era tenuto di riserva. In fondo non miravano al pallone in quanto tale, ma solo al corpo del reato, per giustificare il loro intervento. Una sfida lanciata al commissariato, su un vero campo, non ebbe seguito.

Talvolta si andava in automobile a giocare nel parcheggio deserto di una banca, proprio sotto un alto palazzo. Si poteva incontrare al massimo qualche metronotte. Forse la zona non era tra le meglio frequentate, e per questo la gente non si affacciava per protestare, temendo reazioni inconsulte. Certamente protestavano con la banca. Fu probabilmente per questa ragione che furono prese misure drastiche: un giorno, in luogo delle strisce, i posti auto vennero marcati con cordoli in cemento armato, rendendo impossibile qualsiasi attività ludico-sportiva.

5. I giocatori di allora sono oggi stimati professionisti, avvocati, giornalisti, addetti alla sicurezza informatica, fisici nucleari, dirigenti, e soprattutto padri. I loro figli, però, non giocano in campetti improvvisati sotto casa, e quando saranno più grandi non si sfideranno di sera al Maracanà. I tempi sono cambiati. I genitori di oggi si fidano meno di quelli di ieri a lasciare dei bimbi o dei ragazzini per strada, ma anche gli adolescenti hanno mutato il modo di giocare e di condividere. «Sono più comodi», ha detto uno di quei padri. «Per noi giocare a pallone era tutto, loro invece hanno molto altro».

«Ci sono molte più auto di un tempo», dice un altro, «sia in circolazione che parcheggiate. Oggi non si può più giocare in strada per mancanza di spazio».

Traffico a parte, i ragazzini di oggi non corrono rischi in più rispetto a venti anni fa, ma - «è cambiata soprattutto la consapevolezza e la percezione del rischio. Oggi siamo più coscienti, ad esempio, del rischio rappresentato dai pedofili. Sappiamo quanti bambini e ragazzini spariscono senza lasciare traccia. Preferisco por-

tarli a giocare con me sacrificando il mio tempo, ma non rischiare», dice il terzo tra questi padri ex «giocatori di strada».

Sicurezza, mancanza di spazio e comodità sembrano essere le radici di questo modo diverso di vivere il pallone, ma è cambiato soprattutto il modo di vivere l'aggregazione, la socialità e i luoghi dove stare insieme. Inoltre si sta insieme molto meno di un tempo.

Abbandonati i campetti di calcio ecco aprirsi il nuovo universo variopinto dei centri commerciali, luoghi fatti per sognare e per formare i consumatori di domani, quelli che oggi sono, in ogni caso, già in grado di spendere cifre ben più alte delle 150 lire di un tempo per un pallone.

E ancora i computer, la pay tv e le playstation: una consolle playstation permette di giocare anche in quattro una partita con il pubblico ed il tifo. Al calcio praticato si è sostituito quello virtuale.

L'invecchiamento progressivo della gente nei quartieri chiude il cerchio della storia: nella strada dove è iniziato questo racconto c'erano trent'anni fa 12 ragazzini, oggi solo 4 e molti nonni. Passano il loro tempo a lezione d'inglese, in palestra, nelle case dei loro amici o al parco con i genitori. E non sanno giocare a pallone.

«C'è solo la strada su cui puoi contare, la strada è l'unica salvezza», cantava Giorgio Gaber esattamente trent'anni fa. Canterebbe così anche oggi?

## APPENDICE

### *Il calcio a quattro zampe*

di *Cecilia TOSI*

È il mio sport preferito: in maremmalo chiamiamo biliardino, nei vari angoli della Toscana c'è anche chi lo chiama calcino o calcetto, mentre al Nord ogni gioco si professionalizza, e quindi si usa il nome ufficiale: calcio balilla.

I più lo considerano un gioco da spiaggia, un passatempo per adolescenti svogliati e teppistelli, come quei ragazzotti che piacevano a me quando avevo quindici anni, quelli che il babbo li va a prendere alla sala giochi per la collottola e gli dice «ora te ne do tante che te la faccio passare io la voglia di giocare a biliardino». E invece per almeno 100 mila italiani – questo più o meno il numero degli iscritti alle due federazioni di calcio balilla (Ficb e Lisb) – il biliardino è uno sport, con i suoi campionati nazionali e internazionali e con le sue regole scritte. Quelle italiane le più severe: all'estero le «virgole» sono ammesse, da noi provati a fare un gancio, o un passaggino tra due terzini, o a trascinare un secondo la palla! Gli avversari bloccheranno il gioco, ti daranno del truffatore e del disonesto, scatterà la rissa. E la palla sarà rimessa al centro, se va bene. Tutto ciò per rendere il gioco

più veloce, mentre il regolamento internazionale rende il gioco statico, pieno di pause. Palloso, insomma. Si sono persino formate lobby di sostenitori del calcio-balilla «all'italiana». D'altronde se c'è il biliardo all'italiana, la commedia all'italiana, perché non si deve affermare il biliardino all'italiana? In realtà neanche da noi c'è una vera uniformità di vedute: c'è chi ammette le «doppie» (due colpi successivi di uno stesso omino), c'è chi consente i passaggi tra mazzette (giocatori della stessa linea) a patto che non siano i tocchi decisivi nella realizzazione del gol. Unico divieto valido in tutta la penisola pare sia quello della rullata – il giro completo di una mazzetta.

Nonostante la scarsa codificazione delle regole, il biliardino ha una lunga storia. Sembra sia stato inventato negli anni Venti, e Germania e Francia, rivali persino a biliardino, se ne contendono la paternità. Ma è più probabile che siano stati i tedeschi a progettare il tavolo con i 22 omini, tanto che poi gli americani lo chiamarono *foosball*, per poi inghiottirlo nel solito *melting pot* e renderlo competitivo e profittevole (nei tornei statunitensi di oggi si possono vincere fino a 80 milioni di dollari).

Qui da noi, nonostante che i tornei si moltiplichino, la quota d'iscrizione non supera di solito i 10 euro, e si gioca soprattutto per divertimento. Per partecipare basta trovarsi un compagno di gioco complementare. Io, siccome sto in difesa, ho bisogno di un attaccante, possibilmente noto per prontezza e abilità tecnica, perché sono donna e pochi mi permettono di giocare sulla fiducia, e poi perché bisogna comunque fare bella figura. Il biliardino è soprattutto una questione di prestigio.