

PAOLO CREPAZ

LO SPORT È ANCORA UN GIOCO

Imparare da vittorie e sconfitte

Prefazione di Mauro Berruto



OSTACOLOBLIQUO

Erickson

«È necessario affiancare alla parola sport una definizione nuova, trasversale, inclusiva, transgenerazionale e indipendente dal talento: cultura del movimento»

Mauro Berruto

Nessun bambino si presenta in palestra o in piscina con una richiesta del tipo: «Vorrei essere inserito in un efficace percorso educativo che mi permetta di sviluppare, in un contesto relazionale, le mie personali qualità fisiche, motorie e psicologiche». La sua domanda è molto più semplice e diretta: «Posso giocare?». Accanto a questa c'è un'altra domanda, per lo più implicita, carica di speranza, a volte di preoccupazione: quella dei genitori che avvicinano i figli al mondo dello sport per cercare di offrire loro un contesto formativo positivo. Due appelli diversi, che vanno accolti e presi molto sul serio. E che esigono la risposta ad alcune questioni cruciali: lo sport fa bene? Aiuta a crescere? Forma il carattere? Include o seleziona?



PAOLO CREPAZ

È medico specialista in Medicina dello sport e fisioterapia, giornalista, vicepresidente del CONI Trento e Delegato Provinciale della Federazione Medico Sportiva Italiana (FMSI).

In collaborazione con:



€ 15,00



www.erickson.it

OSTACOLOBLIQUO

collana diretta da Paolo Crepaz

L'ostacolo obliquo è qui inteso come simbolo di un'attività sportiva dove ogni persona, in base alle personali abilità, può sperimentare l'adeguatezza e il successo della propria azione. La collana *Ostacolo obliquo*, rivolta ad atleti, genitori, insegnanti, tecnici e operatori sportivi, mira ad avvicinare allo sport secondo una prospettiva equa e inclusiva.

INDICE

<i>Prefazione</i> di Mauro Berruto	7
<i>Introduzione</i>	11
Capitolo 1 LO SPORT È SCUOLA DI VITA	15
Capitolo 2 È SOLO UN GIOCO!	35
Capitolo 3 ATLETI, CAMPIONI E SPORTIVI INVISIBILI	53
Capitolo 4 REGOLE, ARBITRI E GIUDICI A che serve il fair play?	69
Capitolo 5 IL FALLIMENTO È ALLA BASE DEL SUCCESSO	89
Capitolo 6 NON SI NASCE CON LA CAMICIA	109
Capitolo 7 DALL'ETICA ALL'ESTETICA	129
<i>Bibliografia e suggerimenti di lettura</i>	149

Prefazione

di Mauro Berruto

Lo sport come strumento educativo, ma senza falsi moralismi

Mi sono occupato per tanto tempo di sport in modo professionistico, ma ho sempre cercato di individuare nel mio percorso lavorativo la via che permette allo sport di essere strumento educativo e percorso di crescita. Tutto ciò nonostante facili moralismi (che spesso si sommano a un intellettualismo un po' ipocrita) che tentano di santificare l'attività sportiva «di base» e di demonizzare quella agonistica sottolineandone aberrazioni, esasperazioni, business, violenza, doping.

È infatti costume comune chiedere agli atleti di essere modelli perfetti per poi gridare con forza allo scandalo quando uno sportivo diventa un esempio negativo. Ma la ricerca della perfezione assoluta è spesso perdente: lo è nell'educazione di un figlio, in un rapporto personale, nell'organizzazione della società. Ogni tipo di integralismo teorizza, in nome di grandi ideali, la proposta di un Uomo nuovo e perfetto in una Società nuova e perfetta. La perfezione non è di questa terra e, se pure deve rappresentare un modello e una tensione, non si possono prendere modelli di una parte del nostro vivere civile (lo sport, la politica o quant'altro) come modelli perfetti. La ricerca della perfezione è «perdente» anche quando si allena una squadra. Cercare di migliorare continuamente e seguire dei modelli è una cosa, pensare di essere perfetti è tutt'altro.

Vorrei quindi tentare di analizzare lo sport per quello che è, nulla di più e nulla di meno: un'espressione di cultura. Nella prima infanzia il gioco unifica ciò che facciamo per divertimento con ciò che facciamo per necessità. Chi è genitore conosce bene le difficoltà legate all'atto di regalare un gioco a un bambino. Questo oggetto non deve solo divertirlo, ma aiutarlo a crescere, a maturare, a scoprire il mondo. Per noi adulti invece il divertimento è qualcosa il cui carattere è più occasionale, libero, individuale, mentre il gioco è una cosa più complessa che prevede un risultato finale che può addirittura arrivare a influenzare il ruolo, lo status, il prestigio sociale, la posizione economica (si pensi, ad esempio, al gioco d'azzardo). Il gioco degli adulti è dunque uno strumento privilegiato per avvicinarsi e meglio comprendere la cultura di un popolo. Il gioco della palla ci servirà per avvicinare il mistero del mondo dei morti nella civiltà azteca, una partita di basket sul cemento di un playground nel Bronx ci dirà qualcosa sulla società americana, il combattimento dei galli ci aiuterà a comprendere le tradizioni balinesi, una partita di calcio (con tutto ciò che succede dentro, intorno e fuori del rettangolo di gioco) contribuirà a far luce su noi italiani. Ma allora lo sport (moderna accezione di gioco per adulti) ha proprietà interattive o contagiose rispetto ad altre attività umane? Sport e scuola, ad esempio, sono in rapporto di interazione o di contagio?

Io credo che considerare lo sport come ontologicamente buono o cattivo, come positivo o negativo in sé, sia un'altra ipocrisia. Tuttavia c'è chi considera l'attività sportiva come qualitativamente inferiore alle attività intellettuali. Questo pregiudizio nasce nel corso della stessa storia della filosofia: la mente, in un percorso filosofico che parte da Platone e arriva ai giorni nostri passando per il decisivo intervento di Cartesio, sarebbe superiore al corpo. Sarebbe curioso analizzare nel dettaglio perché scienziati, filosofi, politici, poeti, letterati avrebbero un presunto diritto di superiorità nei confronti di chi usa il corpo come strumento della propria professione. Sarebbe curioso capire perché i danzatori classici (che si allenano come e quanto gli sportivi professionisti) sono riconosciuti come espressione di sensibilità artistica e culturale, mentre un calciatore, nell'immaginario collettivo, «corre in mutande dietro a un pallone». La cultura è un concetto molto ampio

che riguarda le conoscenze, le credenze, l'arte, la morale, il diritto, i costumi e qualsiasi altra capacità o abitudine acquisita dall'uomo come appartenente a una società. Tra queste capacità, a pieno titolo, ci sono senz'altro il gioco e lo sport. Allora il problema non è se lo sport è buono o cattivo in sé, ma piuttosto se lo sport è fatto bene o male. Se a un ragazzino si propone di allenarsi per tre ore al giorno, capita ancora oggi che, famiglia e scuola in prima linea, insorgano. «Ma come? E dove va a finire il tempo necessario allo studio? Come può questo ragazzo crescere? Il suo sviluppo non sarà unilaterale? Il suo corpo è forse più importante della sua mente?». Domande classiche. Se invece quello stesso ragazzo passa tre o quattro ore al giorno a esercitarsi sul violino, tutto ciò viene considerato un grado molto elevato di cultura e sensibilità artistica. Io credo che chi è motivato, puntuale, organizzato, intraprendente, curioso, creativo o lo è sempre o non lo è mai. A scuola, come in palestra o in ufficio. Il problema sta nel come si fanno le cose. Nella qualità, nell'applicazione, nei valori, nella capacità di darsi degli obiettivi, nel sacrificio per raggiungerli, nell'essere capace di vincere o di perdere. In tutti questi aspetti lo sport può essere maestro, ma vorrei sottolineare l'aspetto legato alla capacità di perdere. Questa è una delle più grandi qualità dei vincenti e se qualche politico o manager avesse imparato a perdere facendo un po' di sport nella propria adolescenza forse la qualità della vita di questo Paese sarebbe migliore. Imparare a perdere significa non permettere che il proprio io sia svalorizzato dalla sconfitta. Significa semplicemente che in un'occasione (una partita, una gara, un campionato), in un preciso momento si è stati migliori o peggiori di altri. Non in assoluto, non per sempre, soltanto in una determinata occasione. Chi vince sa che in qualsiasi momento può perdere. Chi perde sa che, migliorando, può vincere. Nello sport si perde o si vince anche soltanto per un punto, per una palla.

In base a queste premesse ritengo che un vecchio modello sportivo, quello dell'atleta-macchina, sia ormai superato: l'atleta è centro e obiettivo di qualsiasi intervento. Da questo punto di vista noi allenatori dovremmo porci qualche domanda essenziale riguardo al nostro ruolo. Io non ho risposte certe, ho piuttosto uno stile in cui credo: uno stile che porta alla rinuncia della figura di allenatore che risolve, per una

figura di allenatore che aiuta i suoi atleti a trovare delle soluzioni, che li spinge a superare sempre i propri limiti, a sognare sogni sempre più grandi, a progettare e pianificare obiettivi ambiziosi, ma raggiungibili.

Uno sportivo praticante spende molto del suo tempo per raggiungere un obiettivo. Nessuno potrà mai essere rimproverato se spende, con onestà e lealtà, tutto ciò che ha dentro per raggiungere un obiettivo. Come un artista spende ogni energia alla ricerca del capolavoro. Tutto ciò sarà sempre molto chiaro agli occhi di chi ha seguito, amato e soprattutto praticato lo sport. Spero anche che sia sufficiente per convincere qualunque genitore a spingere i propri figli verso la pratica sportiva, accompagnandoli e restando al loro fianco in piscina, al campo di calcio o in palestra.

E spero che questo bel libro di Paolo Crepaz contribuisca definitivamente ad affiancare alla parola sport, nell'immaginario collettivo, una definizione nuova, trasversale, inclusiva, transgenerazionale e indipendente dal talento: «cultura del movimento».

Introduzione

«La storia del calcio è un triste viaggio dal piacere al dovere: a mano a mano che il calcio si è fatto industria, è andato perdendo la bellezza che nasce dall'allegria di giocare per giocare».

Così scriveva Eduardo Galeano, scrittore uruguayano di sport e non solo, riferendosi con amarezza al mondo del calcio, ma la sua osservazione può essere estesa allo sport in generale. Eppure, secondo lui c'è ancora speranza: «Ma per quanto i tecnocrati lo programmino perfino nei minimi dettagli, per quanto i potenti lo manipolino, il calcio continua a voler essere l'arte dell'imprevisto. Dove meno te l'aspetti salta fuori l'impossibile, il nano impartisce una lezione al gigante, un nero allampanato e sbilenco fa diventare scemo l'atleta scolpito in Grecia».

Lo sport è «ancora» così divertente come quello che da ragazzi abbiamo praticato tutti, compresi quelli che sono i campioni di oggi? Ognuno ha i propri ricordi, indelebili: i miei sono rettangoli di gioco che non avevano lati ed erano piazze e cortili, con la porta del garage del condominio che rimbombava a ogni gol, o erano spiagge come Jesolo o Omaha Beach, quella dello sbarco in Normandia, con la marea che si alzava e cancellava le porte improvvisate fatte con le canne di bambù o erano, ancora, prati, magari in pendenza, sconnessi, minaccia costante per le caviglie, sull'alpe in Alta Badia.

Due capitani stavano in piedi al centro e facevano le squadre: «bim, bum, bam», pari e dispari si contendevano i giocatori a disposizione. A volte la palla era fatta di fogli di giornale o di stracci, avvolti da un

vecchio collant della nonna o dal nastro adesivo. D'inverno era un solido pezzo di ghiaccio e il campo era la crosta gelata del torrente davanti a casa. Quando mia madre mi regalò il primo pallone, un *super tele* di plastica che volava dappertutto, lo mostrai fiero. E compresi che chi lo porta diventa capitano: evitai così la frequente umiliazione d'esser scelto per ultimo, date le mie modeste qualità, al momento di fare le squadre. Quando il pallone volava via, oltre muri e recinzioni, occorreva scavalcare senza strapparsi i pantaloni. E senza farsi «beccare», altrimenti sentivi l'urlo della vicina: «Ve lo buco quel pallone!». Se passava qualcuno e chiedeva «posso giocare» era sempre il benvenuto (giocare in tanti annullava il divario fra i più forti e i più scarsi), a meno che non avesse troppi anni in più rispetto ai giocatori in campo. Di norma il nuovo entrato, convinto dei propri mezzi e per carpire benevolenza, chiedeva di schierarsi con i perdenti.

A rendere inappellabili le regole, condivise in partenza, non serviva l'arbitro. Faceva fede il patto stretto fra i giocatori: non c'è fuorigioco, fallo laterale con i piedi, non vale il gol su rinvio...

Se un lato del campo era rappresentato da un muro, si doveva prendere una decisione: vale la sponda? Ossia la palla che tocca il muro è da considerarsi uscita o resta in gioco? Zaini, giacche e maglie erano i pali, in spiaggia ciabatte incrociate a mo' di tenda indiana: la porta era cinque passi o sette — i passi di una non erano mai uguali a quelli dell'altra — e raramente le porte erano parallele fra loro. Se la palla superava il portiere quello gridava: «Palo!» o, nel caso: «Traversa!». Chi aveva toccato con la mano giurava sempre assoluta involontarietà: le benevole concessioni alla fantasia scatenavano più risate che risse. Quando la superiorità sul campo era manifesta, il capitano avversario concedeva il portiere volante, l'eresia che si faceva prassi, permettendo al portiere di lasciare la porta, avanzare, tirare a rete. Più umiliante risultava la proposta: «Se volete, cambiamo squadre», invito a cui i perdenti offrivano sempre sdegnato rifiuto fino a quando la disparità risultava umiliante e riequilibrare le squadre serviva a ridare sapore alla sfida. Se si restava in pochi e un giocatore andava a casa, per continuare a giocare in numero dispari, si passava a *porta romana*: una porta sola con un portiere neutro (di solito il più grassottello del gruppo o quello che

aveva piedi simili a due ferri da stiro) e le due squadre che cercavano entrambe di segnare, ma con almeno un passaggio fra compagni, dopo essere entrati in possesso del pallone, prima di poter calciare a rete. Quando le forze venivano meno e cominciavano a saltare gli schemi, il capitano dei perdenti lanciava l'ultimo disperato appello: «Facciamo che chi segna questo gol vince?». In genere (incredibile) la proposta era accettata. Alla fine, al calar delle tenebre, ora limite per il rientro, quando la madre gridava dalla finestra: «La cena è pronta!», chi perdeva chiedeva la rivincita. Si trattava di una richiesta piena di significati: chi aveva vinto si sentiva forte, i perdenti sapevano di avere una nuova possibilità. Per entrambi, voleva dire giocare di nuovo e questa era la cosa più importante.

Lo sport, per nostra fortuna, quello vero, quello praticato, non quello infarcito di talk show, gossip e spot pubblicitari, continua ad alimentare i sogni di tante ragazze e tanti ragazzi, è fonte di gioia, aiuta a crescere e consente di guardare con speranza al futuro.

E la sua bellezza e il suo valore non svaniranno se sapremo dare risposte efficaci alle tante domande di cui oggi è oggetto. Perché la meta, nello sport, è diventata più importante del cammino? Perché chi arriva secondo è considerato il primo dei perdenti? Riusciamo ad affrontare trionfo e rovina e a trattare allo stesso modo questi due impostori, come si augurava Kypling? Perché facciamo tanta fatica a credere che l'errore, il fallimento, le sconfitte siano la base del successo? Che valore hanno le regole nello sport, che sottolineiamo e disprezziamo a seconda dei casi? Perché abbiamo sempre più bisogno di arbitri, ma non ammettiamo che possano sbagliare? Il fair play è una patina di moralismo per coprire i misfatti dello sport o una chance per renderlo più equo e più bello? Possiamo davvero affermare che lo sport sia una scuola di vita? Il palcoscenico dello sport offre i suoi riflettori ad atleti fragili, resilienti, «antifragili»¹ che cosa fa la differenza? L'altro, l'avversario o il compagno, nello sport, è un ostacolo alla mia realizzazione o il mio migliore maestro?

¹ È un neologismo usato da Taleb nel suo libro *Il cigno nero* (2008).

Se avete già le risposte a queste domande, non avete bisogno di leggere questo libro. O ne potete scrivere uno voi: lo leggeremo con interesse. Io qualche risposta l'ho cercata e ho pensato di condividerla. Con l'aiuto di storie e di sportivi che hanno saputo vincere e perdere. E che non sempre hanno avuto le prime pagine dei giornali.