

Il gioco della pilote

Introduzione

La *Pilote* un antico gioco praticato a Gemona del Friuli (UD) in particolare dagli abitanti del Borgo Ponte e si giocava - e si gioca tuttora - dagli inizi di agosto fino alla festa di S. Rocco (16 agosto), patrono dell'omonima contrada.

Prima del sisma del 6 maggio 1976 il campo di gioco era sito in quel tratto di via XX settembre che dalla piazzetta del Ponte portava al bar Cisotto, chiuso da un lato dall'edificio della ex caserma degli alpini e, dall'altro, da una serie di abitazioni, negozi ed uffici. Ora, invece, il campo è situato nella vicina via Cella ed è segnalato, sul fondo stradale di porfido, tramite linee di pietre bianche.

La Pilote può essere considerata, con una definizione molto sommaria, un gioco consistente nel lanciare e rilanciare una palla, colpendola usando le mani a mo' di racchette, ad opera di due squadre contrapposte, che nella tradizione gemonese si chiamano "**gjambar**s e **cocis**", fino alla vittoria di una di esse con modalità di assegnazione e di conta dei punti fatta in modo singolare ed anche in questo consiste la particolarità e il fascino antico della Pilote.

Il gioco, un tempo, si praticava con il vestito da festa che ora, praticamente, non è nient'altro che il costume tradizionale friulano. Oltre a questo c'era - ed esiste tuttora - il simpatico rituale della squadra perdente che deve pagare da bere ai vincitori nonché all'arbitro, cosicché, è opportuno, che ogni giocatore nel taschino del gilè abbia denaro sufficiente per il tajùt all'avversario.

Infine, è importante ricordare la fattura particolare della palla di gioco, consistente in un nucleo di crini di cavallo o erba di palude (*grene*) racchiuso da più strati di pelle, quindi un po' morbida ma non leggerissima che causava - e causa - rossore alle mani specie per i giocatori alle prime armi o dalle mani delicate e questo induceva a ricorrenti rinfreschi presso la fontana antistante alla chiesa di San Roc.

Attualmente, grazie all'iniziativa di alcuni volontari del Borgo Ponte, si disputa un torneo fra borgate dove, pur mancando le squadre tradizionali di gjambar e cocis, c'è sicuramente grande agonismo e partecipazione. In questo piccolo torneo nel 1996 e 97 ha vinto Campolessi mentre nel 1998 Taboga, peraltro, ciò ha portato che la pratica della pilote sia abbastanza conosciuta in tutto il territorio del Gemonese.

Albo d'oro pilote

Anno	Squadre partecipanti	Classifica	Note
1996	Taboga, Borgo Ponte, Campolessi	Campolessi Taboga Borgo Ponte	
1997	Taboga, Borgo Ponte, Campolessi, Taviele	Campolessi Borgo Ponte Taboga	
1998	Taboga, Borgo Ponte, Campolessi, Ospedaletto, Campagnola, Taviele	Taboga Campolessi Borgo Ponte Ospedaletto	Finale: Taboga-Campolessi 3-1
1999	Taboga, Borgo Ponte, Campolessi, Ospedaletto, Campagnola, Taviele	Campolessi Taboga Borgo Ponte Ospedaletto	Finale: Taboga-Campolessi 2-2 (sospesa per oscurità con Campolessi in vantaggio)
2000	Taboga, Borgo Ponte, Armentaressa, Campagnola, Gois, Taviele, San Pieri;	Taboga Taviele Campolessi	Finale: Taboga-Taviele 3-0 Migliore giocatore: Picco Andrea

	Campolessi	Borgo Ponte	
2001	Taboga, Borgo Ponte, Armentaressa, , Campagnola, Gois, Taviele, Ospedaletto; Campolessi	Taboga Taviele Borgo ponte Campolessi	Finale: Taboga- Taviele 3-0
2002	Taboga, Borgo Ponte, Campagnola, Taviele, Ospedaletto; Campolessi	Taboga Borgo Ponte Taviele Campolessi	Finale: Taboga-Borgo Ponte 3-2
2003	Taboga, Borgo Ponte, Armentaressa, Godo, Campagnola, Gois, Taviele, Ospedaletto; Campolessi	Campolessi Taboga Taviele Ospedaletto	Finale: Taboga-Campolessi 0-3
2004	Taboga, Borgo Ponte, Campolessi, Godo, Campagnola, Gois, Taviele, Ospedaletto, Armentaressa	1 - Gois 2 - Ospedaletto 3 - Borgo Ponte	Finale: Gois-Ospedaletto 3-0
2005	Taboga, Centro Storico, Campolessi, Godo, Campagnola, Gois, Taviele, Ospedaletto	1 - Gois 2 - Borgo Ponte 3 - Ospedaletto	Finale: Gois - Borgo Ponte 3-0
2006	Taboga, Centro Storico, Campolessi, Godo, Campagnola, Gois, Taviele, Ospedaletto	Taviele Campagnola	Finale: Campagnola –Taviele 1-3
2007	Taboga, Centro Storico, Campolessi, Godo, Campagnola, Gois, Taviele, Ospedaletto	Gois Taviele	Finale: Taviele- Gois 2-3
2008	Taboga, Centro Storico, Campolessi, Godo, Campagnola, Gois, Taviele, Ospedaletto	Ospedaletto Gois Taviele Centro Storico	Finale: Gois-Ospedaletto 1-3 Migliore giocatore: Luca di Giusto
2009	Taboga, Centro Storico, Campolessi, Godo, Piovega, Gois, Taviele, Ospedaletto	Taviele Ospedaletto Gois, Godo	Finale: Taviele Ospedaletto 3-1 Migliore giocatore: Bettio Davide
2010	Taboga, Centro Storico, Campolessi, Godo, Piovega, Gois, Taviele, Ospedaletto	Godo Ospedaletto Centro Storico Campolessi	Finale: Godo – Ospedaletto 4-1

Svolgimento del gioco

Per dare inizio al gioco ci devono essere: un terreno di gioco adatto; una o (meglio) più palle da gioco, l'arbitro, due squadre di un minimo di tre giocatori ciascuna.

1. - Terreno di gioco

1.1 - E' costituito da un tratto di strada fra due file di case in via Cella (fig. 1) e risulta diviso in tre settori. Se si vuole praticare la Pilote in altri luoghi si mette fra parentesi quadre le dimensioni minime e massime di questi altri eventuali terreni di gioco.

1.2 - Terreno di *battuta* di circa 5 metri [5/6 metri].

1.3 - Terreno di *gioco vero e proprio* di 21 metri [18/25 metri].

1.4 - Terreno di *rimando* di circa 5 metri [5/6 metri].

1.5 - Larghezza della strada di 9 metri [7/12].

1.6 - L'altezza degli edifici è di circa 8/9 metri [in sé l'altezza massima degli edifici non è determinante, l'importante è non avere edifici bassi e tanti terrazzi per non perdere tutte le palle sui tetti].

1.5 - Le delimitazioni vengono fatte tracciando le righe sulla pavimentazione stradale.

2. - La palla

2.1 - La palla della Pilote è all'incirca delle dimensioni di una palla da tennis, fabbricata cucendo assieme tre, quattro e anche cinque pezzi di pelle ed imbottita con crine di cavallo pressato o erba di palude. Di solito è di fattura artigianale ad opera di calzolai. Non usare palle di tennis.

3. - L'arbitro

3.1 - L'arbitro è generalmente una persona che abbia già giocato a pilote, affidabile con capacità di conduzione della gara in quanto si presta spesso a contestazioni. Deve essere dotato o di autoritas o di voce stentorea per farsi ascoltare.

3.2 - L'arbitro, un tempo, si presentava in costume friulano con *gilè e stafes* ma senza cappello onde evitare di intralciare il gioco. E' valido comunque anche un vestito normale.

3.3 - L'arbitro deve portare una lavagnetta ed un gesso per segnare il punteggio e lis *cjecis* (di vite) o *frascjs* (in altre stagioni) in numero di due.

4. - I giocatori

4.1 - Si gioca in due squadre che all'inizio del gioco si disporranno una in battuta e l'altra in rimessa con uno schieramento in campo che canonicamente può essere quello mostrato in figura 2 (dall'inizio del gioco poi ci si muove secondo le necessità di questo). Le squadre sono composte da un minimo di tre ad un massimo di sette giocatori con cinque il numero ottimale.

4.2 - La divisa dovrebbe essere il costume tradizionale friulano ma è valido giocare anche con una normale divisa sportiva. Quest'ultima deve comunque comprendere, come minimo, una maglietta a maniche corte, pantaloncini e calzettoni. Le squadre devono avere, inoltre, con sé sufficiente denaro per pagare da bere all'avversario.

4.3 - I giocatori delle due squadre si dividono in ruoli non fissi, che in questo regolamento verranno numerati per praticità di spiegazione con numeri dall'1 al 5 per la squadra di battuta e dal 6 al 10 per la squadra di rimessa.

4.4 - Squadra di battuta. Il giocatore 1 è il battitore; il giocatore 2 è l'addetto ai rimandi di prima risposta; il giocatore 3 è l'addetto ai rimandi di seconda risposta; i giocatori 4 e 5 sono addetti a ribattere le risposte corte della squadra di rimessa.

4.5 - Squadra di rimessa. I giocatori 6 e 7 sono addetti normalmente alla seconda risposta sui due lati opposti della strada; i giocatori 8 e 9 sono addetti alla prima risposta sulla battuta; il giocatore 10 è addetto alla prima risposta sulle battute lunghe.

Figura 1 - Attuale terreno di gioco della Pilote in via Cella

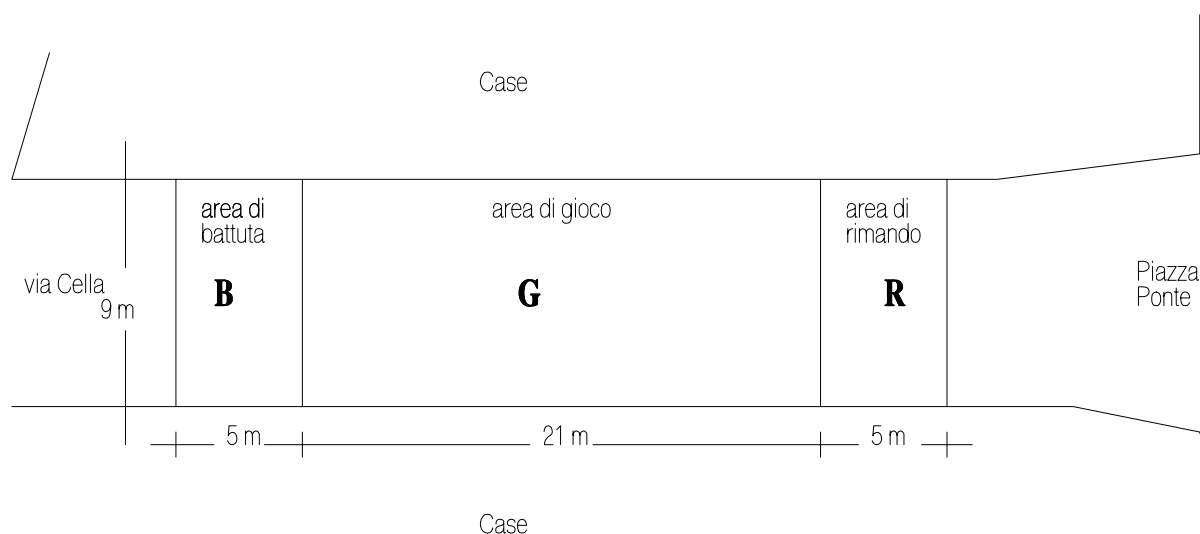
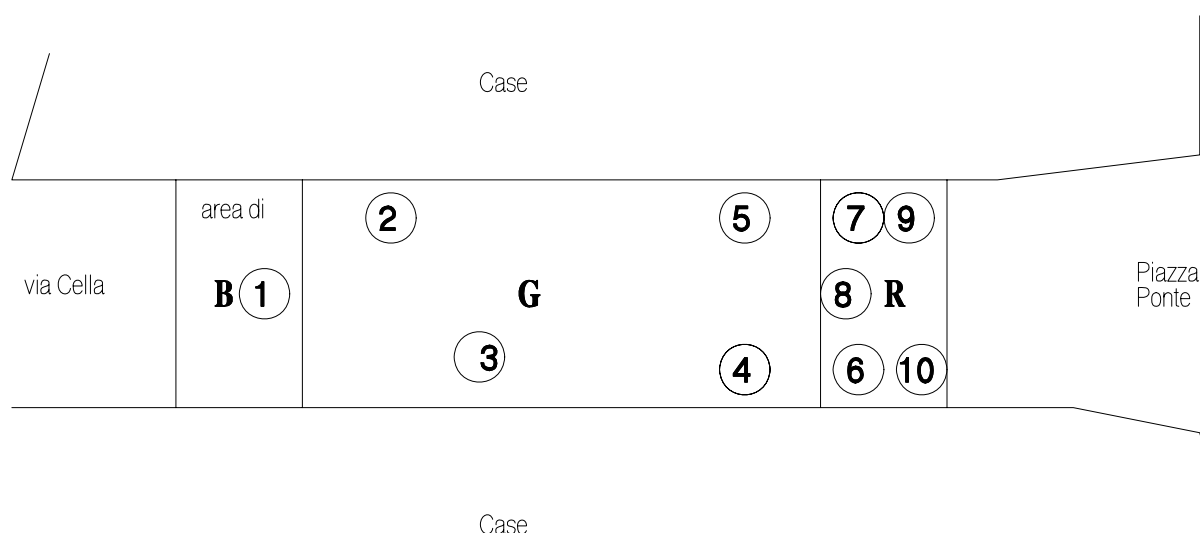


Figura 2 - Disposizione canonica delle squadre in campo.



5. - Inizio del gioco

5.1 - La scelta del ruolo con cui la squadra deve iniziare il gioco, in battuta o in rimessa, viene decisa tramite un singolo punto giocato a *more* fra due rappresentanti delle squadre in presenza dell'arbitro.

5.2 - All'inizio del gioco l'arbitro richiama i giocatori con la frase "*a tutto bon, siori, a giochi cinque*" (*se dût al va ben siôrs a giûcs cinc'*), consegna la palla al battitore dicendo ad alta voce la parola "*bala*" (*bale*) che viene a sua volta ripetuta allo stesso modo dal battitore stesso, ed al quale, almeno un giocatore della squadra in rimessa deve rispondere con "*daga*" (*daje*) prima che il battitore effettui la battuta dando inizio alla prima fase di gioco. Prima della battuta si possono fare uno o due tiri di prova all'inizio del gioco o quando si cambia battitore o palla.

6. - La battuta

6.1 - La battuta viene effettuata dal giocatore 1 (nella figura 2) della squadra di battuta che deve colpire la palla con qualsiasi parte nuda della mano. La palla va lanciata con una mano e colpita con la stessa o con l'altra comunque non va accompagnata. Durante la battuta non si può uscire dall'area di battuta e bisogna tenere entrambi i piedi per terra. La palla va colpita dal basso verso l'alto.

6.2 - Prima di battere deve dire *bala* ed attendere la risposta di almeno un giocatore della squadra di rimessa che deve rispondere con *daga*.

6.3 - La battuta si considera valida se raggiunge direttamente l'area di rimando senza urtare ostacoli di ogni tipo e sorta o altri fattori che ne disturbino l'esecuzione o il rimando.

6.4 - Nel caso contrario, cioè la palla non arriva direttamente nell'area di rimando o non vi arriva affatto si contemplanò i seguenti casi.

6.5 - Ripetizione della battuta nel caso che:

6.5.1 - 6.5.1a - la palla urta parti metalliche e di legno (pluviali, scuri, ringhiere, ecc);

6.5.1b - è però da considerarsi valida quando un giocatore dell'altra squadra tenta di colpirla, cioè fa la *mossa (presentât)*, o la colpisce, in quest'ultimo caso il gioco prosegue come da battuta valida. Per non essere considerati in *mossa* i giocatori devono avere le mani dietro la schiena, lungo il tronco in linea con le braccia o comunque non devono dare adito al sospetto di tentare di colpire la palla;

6.5.2 - la palla urta cartelli stradali, lampioni o altri intralci fissi sporgenti dalla linea del muro (pluviali, grondaie);

6.5.3 - la palla urta parti in legno dei fabbricati o parti in altro materiale (pluviali, grondaie, corrimano ecc..) che non siano murature e giunge ugualmente nell'area di rimando dove valgono, per la squadra di rimessa le stesse condizioni del punto **6.5.1**;

6.5.4 - l'arbitro, passanti o altri fattori di disturbo intervengono al momento della battuta;

6.5.5 - il giocatore addetto alla battuta batte senza il consenso di un giocatore della squadra avversaria e cioè senza che nessun giocatore della squadra avversaria abbia detto "*daga*".

6.6 - *Fallo (fâl)*, con punteggio assegnato alla squadra di rimessa (senza ripetizione della battuta dunque) quando:

6.6.1 - la palla, non verificandosi nessuna delle condizioni previste per il rimando (punto **6.5**), non raggiunge l'area di rimando (cioè cade nell'area di battuta, nel campo o oltre l'area di rimando) e nessuno dei giocatori della squadra di rimessa fa *mosse*;

6.6.2 - la palla tocca le strutture in muratura delle case;

6.6.3 - la palla tocca un giocatore della stessa squadra di battuta;

6.6.4 - il battitore, durante la battuta, esce dall'area di battuta.

7. - Le regole principali del gioco e il punteggio

7.1 - Regola base della Pilote è che il giocatore deve colpire la palla al volo o dopo il primo rimbalzo con una sola mano o con una qualsiasi parte nuda del corpo. Se la palla viene colpita con due mani o anche solo ci si presenta a colpirla con due mani è fallo di *doppio (dos mans)*.

7.2 - La palla non può essere trattenuta, colpita due volte consecutivamente da giocatori appartenenti alla stessa squadra e non può toccare, in osservazione alla regola **7.1** parti coperte di un giocatore (abiti, scarpe, bendaggi ecc..) altrimenti è fallo (*peçot*).

7.3 - Non può essere fatto ostruzionismo agli avversari (ad esempio dai giocatori 4 e 5 sulla battuta, impedendone la visuale) né durante la battuta né durante le fasi successive del gioco.

7.4 - Il non rispetto di queste regole causa un *fallo* con conseguente assegnazione del punto alla squadra avversaria.

7.5 - Il punteggio, per aggiudicarsi uno dei 5 giochi necessari a vincere la *dama (dame)*, assume i seguenti valori: 15, 30, 40, 50 limite al quale si vince il gioco, pertanto la conta dei punti è di tipo tennistico. Quando una squadra si aggiudica un gioco l'arbitro grida *gioco (giûc)*.

7.6 - In caso di parità, 40 - 40, l'arbitro chiama "*40 per omo (40 paromp)*" chi perde, a questo punto, arretra di un punto (esempio 30 - 40) fino a che una squadra non arriva a 50. In pratica, come nel tennis occorrono due scarti di gioco di vantaggio per aggiudicarsi il gioco stesso.

7.7 - Se una squadra arriva a 40 - 0, l'arbitro chiama "*40 al marzo (40 al mars)*", se si verifica il successivo 50 - 0 la squadra ottiene *due* giochi (invece di uno).

7.9 - La squadra che vince i primi 5 giochi, cioè fa *dama*, si aggiudica la partita.

7.10 - Le partite si possono giocare al meglio delle tre o delle cinque dame (in una finale, per esempio, al meglio delle cinque dame).

7.11 - Durante il gioco le due squadre (rimessa e battuta) si scambiano i ruoli alla fine di ogni gioco e quando si verificano le seguenti situazioni:

7.11.1 - Quando sul campo viene deposta la **1° frascje** (e l'arbitro, deponendola dice *e di questa (e ju cheste)*) e il punteggio in quel momento è di 40 al marzo, 40 - 30, 40 - 15, cioè quando ad una delle parti basta un punto per aggiudicarsi il gioco (sulla regola della frascje vedi il punto **8.**).

7.11.2 - Quando sul campo è deposta la **2° frascje** (sulla regola della frascje vedi il punto **8.**). L'arbitro quando depone la **2° frascje** dice: *e di queste due si passi (e ju chestis dôs si passe)*, invitando così le squadre a scambiarsi i ruoli.

8. - Fasi del gioco e la regola das frascjs o cjacjis

8.1 - Quando la palla giunge nell'area di rimando **R** un qualsiasi giocatore della squadra di rimessa la può ribattere con la mano o, al limite, con qualsiasi parte nuda del corpo, nel campo di gioco **G** o nell'area di battuta **B** e oltre in fuoricampo **FC** (fig. 3). La squadra di battuta la può rimandare ancora nell'area di rimando e si procede fino a quando la palla non effettua un secondo rimbalzo (e quindi non è più giocabile) nelle tre aree delimitate del campo.

8.2 - La palla, dopo il secondo rimbalzo, pur non essendo più giocabile è ancora valida e può entrare nelle varie aree (FC, B, G, R) anche urtando le pareti delle case o rotolando, per questo, dopo il secondo rimbalzo, la palla può e deve essere fermata con qualsiasi parte del corpo (anche con le scarpe), in quanto se rotolando entra nell'area di battuta il punto va alla squadra in rimessa e viceversa. Si ricorda che il muro, le grondaie e le parti aeree, nonché le persone estranee al gioco (spettatori) non sono conteggiabili come rimbalzo. Cioè se la palla batte sul muro e poi va per terra la palla è giocabile in quanto il rimbalzo è uno.

8.3 - La palla deve avere sempre la possibilità di essere giocata dagli avversari, così ad esempio se, dopo un rinvio nel campo avversario la palla rimane incastrata in un anfratto, grondaia, tetto ecc.. e non si libera o viene liberata da una persona estranea al gioco in un breve tempo, è *fallo*, con punto assegnato alla squadra che non ha potuto rilanciare la palla.

8.4 - La palla è giudicata dentro un'area o meno quando supera una delle linee di delimitazione con metà del suo volume.

8.5 - Le aree, in cui è suddiviso il campo di gioco, danno origine ai seguenti casi.

8.5.1 - La palla non è più giocabile nell'area di battuta **B** e oltre in fuoricampo **FC1**, in questo caso il punto va alla squadra di rimessa.

8.5.2 - La palla non è più giocabile nell'area di rimando **R** e oltre in fuoricampo **FC2**, in questo caso il punto va alla squadra di battuta.

8.5.3 - La palla non è più giocabile nell'area del campo di gioco, in questo caso entrano in funzione lis *frascjs o cjecis*.

8.6 - La frascje è posta ai bordi del campo di gioco in linea con il punto in cui la palla si è fermata (anche rotolando) sul campo di gioco **G** e da origine ai seguenti casi:

8.6.1 - se il punteggio, al momento della deposizione della frascje, è uguale a quello indicato in **7.11.1** (cioè manca un punto ad una squadra per aggiudicarsi la partita), le due squadre si scambiano i ruoli e si prosegue normalmente;

8.6.2 - se il punteggio, al momento della deposizione della frascje, non è uguale a quello indicato in **7.11.1** il gioco prosegue (dopo aver deposto la **1° frascje**) normalmente fino a giungere al punteggio indicato in **7.11.1**, scambiandosi quindi i ruoli delle squadre, o fino alla situazione in cui di nuovo la palla si ferma nel campo di gioco. In questo caso si depone la **2° frascje**, si scambiano i ruoli delle squadre e si prosegue il gioco normalmente.

8.7 - Le squadre, scambiatesi il ruolo, giocano il punto sulla frascje (fig. 4), che, lasciando inalterate l'area di battuta e rimessa, crea una nuova divisione del campo di gioco. In figura 3, ad esempio, la squadra di battuta ha il proprio campo comprensivo delle aree **FC2, B, F1**, se la palla si ferma in

queste aree il punto va alla squadra di rimessa. Se la palla si arresta nelle aree **FC1, R, F2**, il punto va alla squadra di battuta. Se per caso la palla si ferma sulla linea della frascje (si ricorda che è una linea virtuale) l'arbitro può decidere di assegnare un **tant paromp** cioè gli stessi punti alle due squadre (10 o 15 dipende dal punteggio del momento [NOTA: agli effetti pratici alla squadra di rimessa conviene collocare la frascje il più vicino possibile all'area di battuta perché in tal caso, al momento del cambio di campo, il loro campo da difendere sarà esiguo mentre molto difficile alla squadra avversaria sarà il riuscire a far uscire la palla dal loro campo]. Questo fa funzionare le seguenti regole:

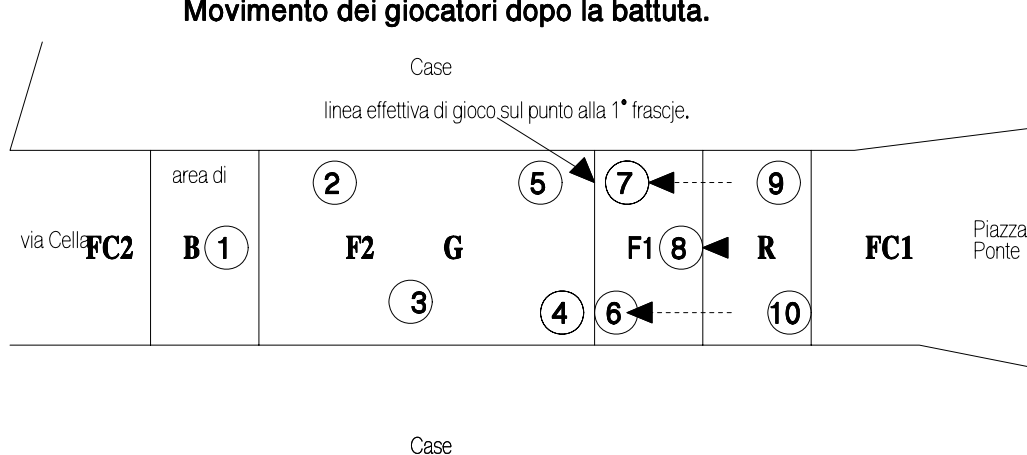
8.7.1 - la palla non è più giocabile entro i limiti di campo segnati dalla frascje, è fallo e il punto va alla squadra sul cui campo non si è fermata la palla;

8.7.2 - dopo il punto la 1° frascje si toglie e si continua il gioco normalmente o, si procede a togliere anche la seconda frascje se il punteggio è come in **7.11.1** (altrimenti si gioca normalmente fino a quando il punteggio non raggiunge i predetti valori); in questo caso si scambiano i ruoli e si gioca il punto con le regole solite.

Figura 3 - Regola della frascje; suddivisione del campo data dalla frascje. Disposizione al momento della battuta.



Figura 4 - Regola della frascje; suddivisione del campo data dalla frascje. Movimento dei giocatori dopo la battuta.



9. - Conclusione del gioco

9.1 - Il gioco si conclude con la vittoria della squadra che arriva prima a conquistare i 5 giochi e cioè a fare la **dama**.

9.2 - La Pilote si gioca al meglio delle **3** dame, talvolta, ad esempio in una finale, al meglio delle **5** dame.

9.3 - A conclusione del gioco i perdenti pagano il tajùt ai vincitori e all'arbitro.

10. – Norme comportamentali

10.1 – Durante il gioco è vietato bestemmiare o comunque essere offensivi verso qualsiasi tipo di religione riconosciuta. Inoltre, è vietato offendere, insultare arbitro e giocatori avversari.

10.2 – Durante il gioco sono vietati comportamenti antisportivi come gesti o altri comportamenti tendenti a dileggiare la squadra avversaria.

10.3 - Il mancato rispetto delle norme di cui al 10.1 e 10.2 comporta: prima un avviso verbale da parte dell'arbitro al giocatore scorretto; poi l'espulsione per un gioco la seconda volta; da due giochi la terza e dalla dama la quarta. La gravità dei gesti e dei comportamenti viene valutata insindacabilmente dall'arbitro.

Bibliografia

Sabidussi Marco, “Il gioco della Pilote”, *Sot la Nape*, n. 2, 1978, 15-24.