I SEGRETI DEL CALCIO

IL DRIBBLING E' UN'ARTE

La parola a Gigino Meroni, l'ala stravagante che aspira a diventare il Sivori secondo

« Gigino » Meroni è soprannominato il « Beatle » del calcio italiano a causa della sua chioma fluente e scapigliata, proprio come quelle dei famosi cantanti inglesi, ed anche per il suo abbigliamento un po' stravagante, scarpe a stiraletto, cravatte da urlo. Non è un soprannome però al quale Meroni tenga molto, e non perché abbia qualcosa contro i « Beatles » o si preoccupi di quel che pensa la gente delle sue stravaganze. Il fatto è che Meroni aspirava ed aspira tuttora ad un altro soprannome: quello di « Sivori secondo ». Non per niente sul campo cerca di comportarsi come Sivori, imitando persino la moda dei calzettoni « a mezz'asta » lanciata da Omar: e non a caso molti ammiratori hanno paragonato la sua tecnica di gioco a quella dell'ex « angelo dalla faccia sporca ».

Perché allora il suo stile di gioco, indubbiamente pregevole, passa in secondo ordine nella considerazione della massa degli sportivi? La risposta non è difficile: proprio a causa dei capelli e delle stravaganze nella vita privata che hanno colpito la gente facendole dimenticare il resto. Ed allora perché Meroni non rientra nella normalità, cominciando a tagliarsi i capelli, in modo che si parli solo delle sue imprese sportive?

Ce lo spiega lui stesso, in maniera così franca e sincera da disarmare anche gli oppositori più polemici (anche se poi riesaminando le sue ragioni a mente fredda non si riesce a ritenerle del tutto convincenti).

Dice dunque Meroni: « Ricordate la leggenda di Sansone e Dalila? Bè, a me accade qualcosa del genere. Giocavo tra le riserve del Como (sono nato sulle rive del Lario nel 1943 e sono stato allevato calcisticamente nella società comasca) quando un bel giorno l'allenatore mi chiamò per dirmi che la domenica successiva avrei esordito in prima squadra.

« Da un pezzo attendevo quel momento e tutti dicevano che ero maturo per fare il salto in prima squadra dato che tra le riserve andavo molto forte. Non vi dico la mia gioia. La vigilia del mio debutto successe però qualcosa che mi amareggiò molto. I compagni di squadra mi presero a forza e mi rapparono a zero dicendo che non avrei potuto scendere in campo con i capelli sugli occhi. Ci crederete o no, nella partita non toccai *letteralmente* palla. Perdemmo e tornai tra le riserve.

« I miei capelli ebbero tutto il tempo di ricrescere prima che mi capitasse la seconda occasione: e quando arrivò il giorno del ritorno in prima squadra, restai per tutta la vigilia chiuso nella mia camera per non dare ai compagni la possibilità di ripetere l'operazione " rasatura ". Giocai dunque con i capelli lunghi: segnai un gol, un altro ne feci segnare, risultai il migliore e la squadra vinse.

« Da *quel giorno* — continua Meroni — si rafforzò in me la convinzione che la mia forza risiede nei capelli, come appunto accadeva a Sansone, e perciò non cambiai più acconciatura anche quando passai prima al Genoa (1962-63) e poi al Torino (1964-65). E del resto capigliatura e modo di vestire fanno parte della mia personalità che è una personalità complessa, da artista oserei dire: e non a caso, visto che prima di dedicarmi al calcio mi occupavo con soddisfazione mia (ed altrui) della decorazione di ceramiche, cosa che faccio tuttora a tempo perso come passatempo (e talvolta mi diletto anche di *pittura su tela*).

« La mia fantasia artistica si fa sentire anche sul campo ove mi ispira i " dribbling ". A proposito di " dribbling " mi hanno chiesto più volte di spiegare come si fa: ma francamente non sono mai riuscito a spiegarlo bene. Perché il " dribbling " è una cosa troppo personale, istintiva, soggetta all'estro del momento (e per questo dico che ci vogliono estro e temperamento dell'artista).

Gigino Meroni. Più volte degli sportivi burloni gli hanno inviato dei vaglia con l'ammontare del costo d'un taglio di capelli

Veloce, abilissimo nel dribbling, Meroni s'intrufola come un diavoletto anche nelle più munite difese

« Certamente quando io arresto la palla, la controllo e parto verso la porta avversaria a zig zag, scartando due o tre difensori, compio una serie di movimenti coordinati che portano ad un risultato preciso: ma di questi movimenti io non ho che una sensazione confusa e non *posso ricordarli nemmeno a* distanza di pochi minuti da un'azione. E tenete presente che ogni volta, in ogni azione l'ispirazione per il " dribbling " è diversa.

« Guai del resto se non fosse così: se si ripetessero sempre gli stessi movimenti, gli avversari alla seconda o alla terza volta saprebbero bene come fermarmi. Per questa stessa ragione penso che il " dribbling " non si può copiare, che ognuno deve fare il " dribbling " secondo l'ispirazione personale.

« Ma se non posso dirvi di più in merito, posso suggerire alcuni accorgimenti che saranno senz'altro utili.

Innanzitutto ricordate che per il " dribbling " si usano l'esterno e l'interno del piede (soprattutto l'esterno): *difficilmente si ricorre alla punta*, praticamente solo in uno scontro che si profila disperato, per mandare la palla oltre lo avversario e tentare poi di raggiungerla.

« Con l'esterno dunque bisogna accarezzare la palla in modo da spingerla avanti alla stessa velocità di chi la colpisce: ciò che dà l'effetto della " palla incollata al piede ", come si dice in gergo calcistico. Il momento decisivo del " dribbling " interviene comunque quando si viene a contatto con un avversario: *allora entra in ballo il temperamento*, il talento quasi artistico.

« Ci si può aiutare con una " finta " del corpo, ma se il difensore è una vecchia volpe difficilmente abbocca, constatato il fallimento della mossa, si richia di perdere la concentrazione ed il controllo dei propri nervi, facilitando così il compito del difensore.

« Bisogna invece intuire in una frazione di secondo qual è il modo migliore per superare l'avversario: sulla destra o sulla sinistra, con uno scatto breve e rabbioso, magari in " tunnel " se il difensore sta inavvertitamente con le gambe aperte. Comunque la cosa migliore è di fare tutto con estrema rapidità, possibilmente in corsa: se ti fermi, cominci a perdere una parte del vantaggio attribuitoti dal fatto di avere l'iniziativa.

« Risolto il vero e proprio duello nel modo che ciascuno sente più congeniale si pone subito un altro, che fare *nei secondi successivi*? Per un'ala le cose sono due. O stringere al centro se le circostanze sono propizie (cioè se il centro non è intasato da difensori avversari) o allargare fino a giungere sul fondo. Nel primo caso si può tirare direttamente in porta una volta giunti a distanza utile (per essere sicuri di non sbagliare direzione nella " volata " finale e nel tiro consiglio di correre puntando dritto sul palo): nel secondo caso è sconsigliabile tirare in porta dato che lo specchio *utile per il tiro è piccolissimo* per cui agevole risulterebbe la parata del portiere.

« Meglio invece crossare al centro in direzione di un compagno smarcato: ed ovviamente se tra i compagni di attacco c'è qualcuno forte nell'elevazione e nel colpo di testa il cross deve essere alto e non violento, in modo che il pallone compia una parabola cadendo sulla testa del compagno.

« *Se* invece nell'attacco non c'è una " testina d'oro ", conviene fare un cross a mezz'altezza, con estrema violenza, perché così basta che il pallone tocchi la gamba di un altro giocatore, compagno o avversario che sia, perché subisca una deviazione verso la porta, nella maggior parte dei casi improvvisa e *tale da sorprendere* tutti, portiere compreso. Certo ci vuole anche fortuna: ma il calcio non è un gioco? e come tutti i giochi non è soggetto alle leggi della Dea Bendata?

« Io credo fermamente nella fortuna — conclude Meroni — e finora le circostanze mi hanno dato ragione. Spero sia così anche in seguito in modo che possa realizzarsi il mio grande sogno: cioè che la gente smetta di interessarsi al modo come vesto o come mi pettino, per *concentrarsi unicamente su* come gioco. Del resto per questo sono pagato, che importa dunque la mia vita privata (che, abbigliamento a parte, è irreprensibile), quando sul campo faccio tutto intero il mio dovere? »

Bob

ПИОНЕРСКАЯ ПРАВДА

CONCORSO INTERNAZIONALE DI DISEGNO

La Pionierskaia Pravda, il giornale dei Pionieri sovietici, vi invita a partecipare ad un grande concorso aperto ai ragazzi di tutti i paesi del mondo

La Pionierskaia Pravda, il giornale dei Pionieri sovietici, del quale pubblichiamo la testata, ha lanciato un grande Concorso internazionale di disegno. Vi partecipano ragazzi e ragazze di tutti i paesi del mondo. Tutti i lettori del Pioniere, tutti i ragazzi italiani dai 7 ai 16 anni, possono prendere parte a questo grande concorso internazionale.

Il tema del concorso

Il tema del Concorso è « Il mio paese, la mia casa ». [illegible] paesaggio, un animale o qualche [illegible] la vostra scuola, avvenimenti o feste familiari o del vostro paese, costumi nazionali, angoli della natura [illegible] ecc. Potete disegnare tutto ciò che amate che più vi attrae.

Come disegnare

Potete disegnare come volete: a penna, a matita, a pastelli, a tempera, ecc., su fogli o cartoncini della grandezza preferita.

Ogni concorrente può inviare uno o due disegni. Ogni disegno deve portare nel retro, scritto chiaramente, nome, cognome, età e indirizzo dell'autore.

250 premi

Fra tutti i disegni che arriveranno alla redazione del Pioniere dell'Unità, ne verranno scelti 200, e i nomi degli autori saranno pubblicati *sul Pioniere n. 32 che esce in* data 12 agosto.

I 200 disegni prescelti saranno inviati a Mosca, dove, insieme ai disegni dei ragazzi degli altri paesi, verranno esaminati da una giuria di pittori, critici, insegnanti e redattori della Pionierskaia Pravda, presieduta dal pittore Zukov.

Fra tutti i disegni pervenuti a Mosca, 50 saranno premiati con un diploma, un distintivo d'onore e inoltre un prezioso lavoro dell'artigianato russo.

Oltre a questi 50 premi, la Giuria assegnerà 200 premi di consolazione, consistenti in diplomi e distintivi. La giuria terminerà i suoi lavori ad ottobre, e subito dopo i nomi dei vincitori saranno pubblicati sulla *Pionierskaia Pravda* e sul *Pioniere* dell'Unità.

Scadenza del concorso

I disegni partecipanti al Concorso Internazionale debbono pervenire alla redazione del Pioniere dell'Unità entro la mezzanotte del 31 luglio.

Indirizzate a:

CONCORSO INTERNAZIONALE, Pioniere dell'Unità, via dei Taurini 19, Roma:

RAGAZZI, RAGAZZE, inviate i vostri disegni, non attendete l'ultimo giorno! Non dimenticate di scrivere sul retro del disegno il vostro nome, cognome, età e indirizzo!

Destinazione Luna **2**

LA GRANDE IMPRESA

NELL'ARTICOLO precedente abbiamo visto che la maggior parte dei lanci missilistici e astronautici effettuati *fino ad* ora, erano e sono considerati nell'ambito di un vasto programma atto a mettere a punto tutti gli elementi necessari ad un vero e proprio viaggio spaziale: il viaggio Terra-Luna e conseguente ritorno. Il programma dei voli spaziali con astronauti comporta un impegno tecnico di tale importanza e grandezza che non trova riscontro nel passato con altre imprese umane.

Quali sono i progetti con i quali americani e sovietici intendono raggiungere il nostro satellite? Per quanto riguarda gli Stati Uniti, il progetto « Destinazione Luna » iniziato con i lanci delle capsule « *Mercury* » comprende tre fasi distinte: il « Mercury », il « Gemini » (attualmente in fase di svolgimento), e l'« Apollo ».

Quest'ultimo, molto complesso nella sua struttura e *ancor più complesso nel* funzionamento, dovrebbe portare il primo americano sulla superficie della Luna nel 1970. Esso prevede il lancio di un missile Saturn 5, a tre stadi, che in 3 giorni e mezzo metterà in una orbita lunare la capsula Apollo, con tre astronauti a bordo. L'« Apollo » è costituita da tre distinte sezioni, ognuna delle quali destinata ad assolvere specifiche funzioni durante l'impresa. La sezione di comando, con lo equipaggio di tre uomini, servirà come centro di controllo per le operazioni del veicolo spaziale: esso misurerà 3,96 metri di diametro, peserà circa 5 tonnellate, e *conterrà* il quadro di controllo degli strumenti disposti nelle altre sezioni.

Una di queste conterrà gran parte dei dispositivi ausiliari del veicolo e un sistema di propulsione da utilizzare in caso di emergenza per le correzioni durante il volo e per l'immissione in orbita lunare. L'ultima sezione di cui è costituito l'« Apollo » è una specie di traghetto spaziale per i due uomini che effettueranno lo atterraggio sulla Luna: esso contiene le apparecchiature per la discesa dall'orbita lunare, per compiere sia l'allunaggio sulla superficie del satellite sia il decollo dalla medesima.

Per quanto riguarda invece l'Unione Sovietica, i progetti che serviranno a portare il primo uomo russo sulla Luna, ci sono sconosciuti. Possiamo soltanto azzardare delle ipotesi, del resto ovvie. Le astronavi con cui gli scienziati sovietici *intendono atterrare sulla* superficie lunare non differiranno eccessivamente dalle ultime « Voskhod ».

Una volta che un'astronave si sarà immessa in orbita lunare, comincerà il più importante e pericoloso momento dell'impresa. L'atterraggio sulla superficie lunare non è infatti tanto semplice come può sembrare ai più profani. Dopo aver rallentato la sua corsa ed essersi immessa in orbita *lunare*, l'astronave disterà solo 100 chilometri dalla Luna. Si effettuerà allora un nuovo controllo di ogni strumento che dovrà trovarsi in perfetta efficienza. Dopo di che comincerà la *manovra di discesa*. *Giunti* ad una altezza tra i 20-15 chilometri dal suolo, gli uomini potranno osservare la località prescelta per l'atterraggio. Se in base alle osservazioni non risulteranno elementi sfavorevoli per la discesa, l'astronave tenterà l'atterraggio dolce sul suolo lunare.

I progetti per raggiungere la Luna — Pericoli e previsioni — Una cosa però è certa: presto l'uomo si librerà nello spazio alla conquista di altri mondi

I pericoli che possono incontrare gli astronauti in questa parte così delicata dell'impresa, sono costituiti quasi tutti dalla natura del suolo. Le caratteristiche del suolo lunare, in seguito alle ultime deduzioni degli scienziati, non sarebbero affatto propizie per un atterraggio, *in quanto la maggior parte* della superficie del nostro satellite sarebbe costituita da una sostanza molto inferiore come densità a quella di un terreno fangoso riscontrabile sulla Terra. A detta degli esperti quel suolo dovrebbe avere la stessa consistenza dell'acqua o di una « palude » di talco, polvere cosmica depositatasi nel corso di innumerevoli millenni. Se così fosse, sarebbe ben difficile per gli uomini tentare un atterraggio, e questo costituirebbe il pericolo maggiore per una spedizione.

Ammesso che un atterraggio nella zona prescelta possa verificarsi senza incidenti, le condizioni ambientali che gli astronauti incontreranno nello sbarcare sulla superficie del satellite non saranno di certo accoglienti e favorevoli all'organismo umano. Come è risaputo, la Luna non possiede atmosfera e gli sbalzi di temperatura sono notevoli. Neppure sappiamo immaginare quali pericoli possa riservare il nostro satellite ai pionieri che per la prima volta lo visiteranno. E' certo che nessuna forma di vita animale o vegetale esista sulla faccia della Luna.

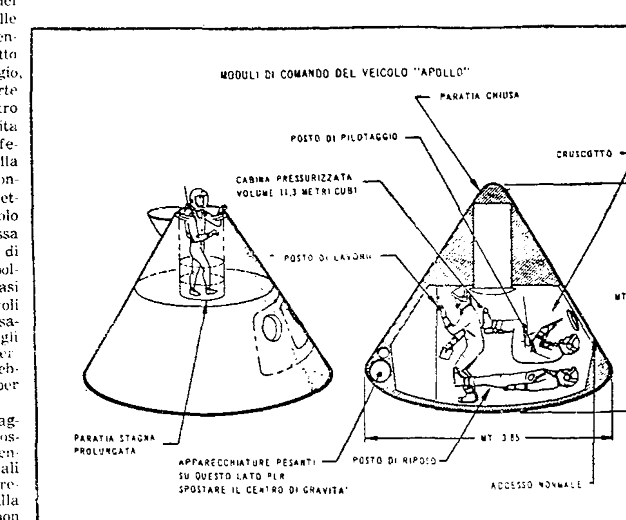
Ovviamente non si deve pensare che gli astronauti, una volta atterrati sulla Luna, organizzino una spedizione esplorativa sulle lande del nostro satellite. Subito dopo l'atterraggio, sempre a bordo della nave spaziale, effettueranno ancora una volta il controllo degli strumenti in previsione del volo di ritorno, e mentre uno o due degli uomini di *equipaggio si appresterà* ad effettuare rilevamenti dall'interno dell'astronave, un uomo abbandonerà l'ordigno che lo ha portato fin lì per esplorare la superficie lunare nelle immediate vicinanze della zona di atterraggio. Egli raccoglierà campioni di ogni genere da portare sulla Terra, scatterà fotografie, impressionerà innumerevoli metri di pellicola ed effettuerà tutti i rilievi *che gli saranno possibili*.

Per un periodo di circa tre, quattro ore, lavorerà incessantemente, dopo di che farà ritorno nella astronave e la sua missione esplorativa verrà proseguita da uno dei compagni. Presumibilmente la prima astronave terrestre non sosterà sul suolo lunare più di 24 ore. Portate a termine le indagini, dopo essersi riposati, gli astronauti inizieranno il conto alla rovescia. Le manovre che verranno effettuate per la partenza dalla superficie della Luna, saranno ovviamente più *complicate e diverse da* quelle effettuate per la partenza dalla Terra. Deve tenersi conto che il ritorno dal nostro satellite rappresenta la più grande incognita dell'intero viaggio.

Senza dubbio, una parte della astronave sarà rimasta in orbita di parcheggio attorno alla Luna, ad una altezza di circa 100 chilometri. E' logico infatti pensare che anche l'Unione Sovietica, come del resto gli Stati Uniti, faccia discendere sul suolo lunare soltanto una parte dell'intera astronave, per rendere più agevole e meno pericoloso tutto il procedimento di allunaggio e quello della partenza. Dopo circa un'ora dal momento del decollo, i due veicoli si troveranno all'appuntamento in orbita dove effettueranno l'ormai famoso *rendez vous* (attracco nello spazio di due corpi). La velocità di fuga da raggiungere per l'uscita dall'orbita lunare è quella di 3200 chilometri orari. Quando l'astronave avrà raggiunto una tale velocità, potrà riprendere finalmente la strada per il ritorno sulla Terra.

Alcide Montanari

Una raffigurazione fantastica del primo uomo sceso sulla Luna, intento ad analizzare la natura della superficie lunare



Progetto « Apollo »: la capsula contenente i tre cosmonauti

BOLLINO

nuova serie

RITAGLIATELO E INCOLLATELO SULLA SECONDA PARTE DEL TAGLIANDO

10 PUNTI

CIRCOLI DI AMICI

CIRCOLO TOGLIATTI DI CEGLIE. Come avrete visto, stiamo pubblicando articoli su come trascorrere intelligentemente il periodo delle vacanze. I Circoli potranno trarne utili indicazioni di lavoro.

CIRCOLO DI LICODIA EUBEA. Come va la vostra attività? Chi avesse interesse a questo Circolo, si rivolga a: Teresa Miano, via S. Lucia 22, Licodia Eubea, Catania.

CIRCOLO AMICIZIA (Rosignano Solvay). Cara Ofelia come va il Circolo? Circa gli studi che hai intrapreso, non c'è niente di strano: se ti piace fare la geometria, la tua scelta è naturale. [illegible]

IL GIORNALINO DEL CIRCOLO TRAPPER. Gli amici del Circolo Trapper hanno avuto un'idea formidabile, per meglio diffondere l'Unità che diffondono 25 copie, allegano ad ogni copia un giornalino che essi stessi compilano. La copia che ci hanno inviato è addirittura manoscritta. Potremmo consigliare loro solo di stampare il giornalino o a macchina con la carta carbone, o rivolgersi al Circolo della locale FGCI e farsi prestare un ciclostile per stampare meno faticosamente le copie occorrenti.

ATTIVITA' DEL « PUTMINE ». Stiamo facendo una collezione di farfalle. Dopo averle prese, le imbalsamiamo, mettendo loro uno spillo sul dorso e le appuntiamo ad un tavolo. Poi facciamo gocciolare dello spirito sulle teste e l'indomani sono ben secche e con le ali distese. Ci stiamo seguendo le notizie pubblicate dal Pioniere nella rubrica « I segreti del calcio », e tra non molto stiamo per fare tre squadre. Per il Circolo, Angelo Melis, via Lorano n. 1, Quartu S.E.

GLI UNDICI DI MONTORIO. Il tuo giornalino mi piace molto e perciò mi sono impegnato a diffonderne in media 10 copie settimanali. Ora vorrei formare un Circolo, ma i miei amici dicono che in undici siamo pochi. Vorrei tanto che altri ragazzi si unissero a noi. Franco Petrarca, Montorio al Vomano, viale Antonio Gramsci 23 (Teramo).

Caro Franco, in undici già potete formare un bel Circolo. Comunque pubblico il tuo indirizzo invitando gli amici che abitano vicino a te ad unirsi al Circolo. Invia i nomi dei soci e ti spediremo le tessere.