

LA STAMPA SPORTIVA

Automobilismo - Ciclismo
Alpinismo - Acrobatiche
Nuoto - Canottaggio - Yachting

Ippica - Atletica - Scherma
Ginnastica - Calcio - Tiro - Podismo
Giochi Sportivi - Varietà

Esce ogni Domenica in 20 pagine illustrate.

(Conto corrente colla Post.)

→ DIRETTORE: GUSTAVO VERONA ←

ABBONAMENTI
Anno L. 5 - Estero L. 9
In Numera | Italia Cent. 10 | Arretrato Cent. 15
Estero .. 15

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
TORINO - Via Davide Bertolotti, 3 - TORINO
TELEFONO 11-86

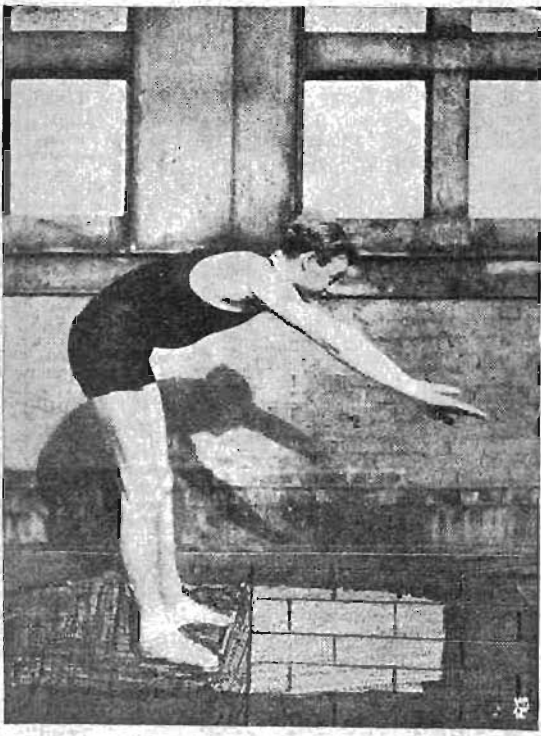
INSERZIONI
Per trattative rivolgersi presso
l'Amministrazione del Giornale

I CAMPIONI MONDIALI DELLO SPORT CICLISTICO

(Dalla Galleria Artistica della "Stampa Sportiva")



ROBL, campione tedesco.



C. M. Daniels del Club Atletico di New-York, recordman mondiale a nuoto di 100 yards.

Il giuoco del water-polo in America

(Nostra corrispondenza particolare).

Madison, marzo 1907.

Basta uno sguardo agli annali dello sport per convincersi che nel cercare ricreazione atletica l'americano ha quasi sempre principiato coll'adottare un giuoco già in uso, applicandosi poi a svilupparlo in modo di renderlo il più pericoloso (brutale affermano alcuni) possibile. Si è visto nel *foot-ball*, nel *hockey*, nel *base ball*, nel *lacrosse*, e più recentemente nel *water polo*.

Dapprincipio il *water polo*, seguendo le regole inglesi, consisteva nel far passare un pallone di gomma o pelle entro un « campo » accennato da pali formanti un rettangolo largo tre metri e alto uno; ma in breve gli americani pensarono che se invece di questo spazio aperto facevano a galla una tavoletta lunga 1 metro e 20 centimetri e alta trenta centimetri, e obbligavano il giocatore a toccare questa tavoletta con una palla di gomma più piccola, invece di poterla tirare, le zuffe a corpo a corpo sarebbero dieci volte più accanite e perciò la partita più interessante. Detto fatto; il nuovo sistema fu in ziato. Il cambio fu terribile e il *water polo* divenne una lotta micidiale in cui le due squadre usavano le tattiche le più brutali. Di scienza nessuno s'occupava e il miglior giocatore era quello che riusciva prima a ridurre l'avversario nell'impossibilità di continuare la lotta.

Si stava a questo punto quando un giovane italiano (oriundo americano, ma nato a Roma) si presentò come candidato per la squadra del fu *Knickerbocker Club*. Buon nuotatore e provvisto di coraggio a tutta prova, non tardò a farsi conoscere e ben presto cominciò a dimostrare che un attacco combinato, in cui la squadra segue un sistema offensivo predeterminato, valeva molto più di valore individuale. La strategia che impartì ai suoi compagni gli meritò che, allorché venne il campionato nazionale del 1897 si trovò capitano della squadra. La relazione seguente tradotta da un giornale del dì seguente mostra i risultati:

« Nelle partite per il campionato internazionale del *water polo* avemmo una sorpresa inaspettata. I novellini del *Knickerbocker*, usando un sistema mai visto, ma in cui una strategia brillante rimpiazzava l'antico metodo brutale d'attacco, non solo sconfisse la squadra veterana del *Club New York*, ma dimostrò che peso e forza valgono ben poco contro un attacco scientifico ».

Il progresso era dovuto al capo squadra Luigi Handley, il giovane romano già menzionato.

D'allora in poi lo sviluppo è stato rapido, e benché il giuoco sia ancora durissimo, lo è perché le regole permettono di tenere un avversario sott'acqua fin tanto che la palla è in suo possesso, e siccome fa d'uopo ritenerla per far punto, succede

spesso che un giocatore d'attacco rifiuti d'abbandonarla quando è *tackled* (preso dal nemico) ed è perciò tenuto sott'acqua finché perde i sentimenti e lascia la palla. Fortunatamente un paio di minuti di bracciate gli ristorano la respirazione e continua la partita senz'altro inconveniente.

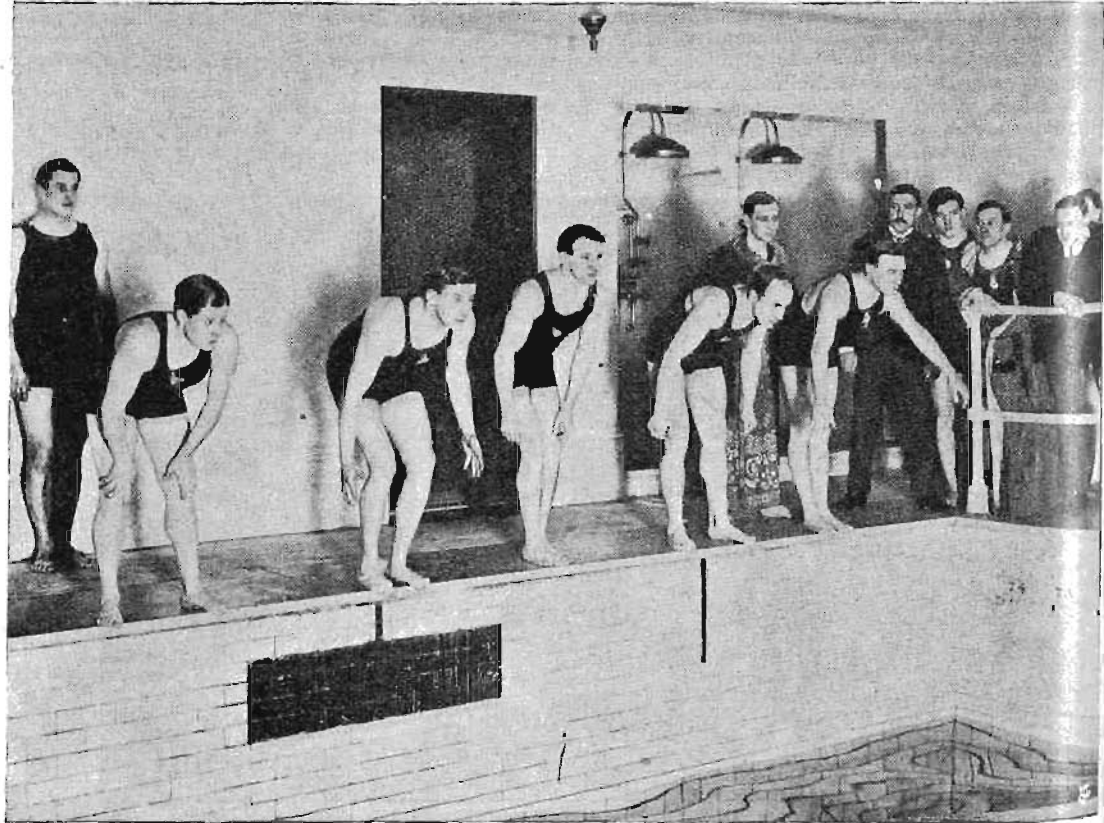
Una breve descrizione del giuoco. La partita ha luogo generalmente in una vasca lunga 20 metri, larga otto e fonda due. Ai due lati sono i *goals* o campi, da difendersi contro il nemico, e sono in forma, come già descritto, di tavole o spazi marcati sul muro di m. 1,30 per 30 cent. Le due squadre di sei ciascuna s'allineano dietro i campi, poi il *referee* getta la palla nel centro della vasca, dà un segnale, e i dodici combattenti si tuffano assieme. E' bene spiegare qui che le squadre si dividono in attacco e difesa di tre ciascuno, e che appena nell'acqua i tre d'attacco si slanciano verso la palla e i tre di difesa s'aggruppano attorno al loro campo, dimodoché quando la partita è avviata gli aggressori di una squadra si trovano opposti ai difensori dell'altra, sei ginocatori a ciascuna fine della vasca. L'attacco della squadra che ha la fortuna di giungere prima dove è la palla si getta immediatamente sulla difesa avversaria e là succede una zuffa accanita, gli uni cercando di arrivare a toccare il *goal* colla palla, gli altri a impedire la toccata, e a levare la palla agli aggressori. Se il punto è fatto si principia daccapo, ma se i difensori si appropriano della palla la passano ai loro compagni che subito piombano sul campo opposto e la battaglia si rianima sotto l'altro *goal*.

La partita dura sedici minuti, divisi in periodi di otto minuti, con intermissione di cinque minuti. La squadra che ha toccato più *goals*, o punti, vince la partita. Naturalmente ci sono regole strettissime circa le prese che sono permesse, e se uno dei giocatori dimostra preferenze per la boxe o altri metodi non ammessi, il *referee* impone penalità, tenendo l'offensore fuori della partita finché un punto sia fatto.

Come può immaginarsi, per diventare esperti a questa varietà di *water polo* occorrono qualità che si trovano raramente. Il giocatore deve esser nuotatore veloce e resistente, avere forza erculee per le lotte corpo a corpo, ed esser provvisto di coraggio a tutta prova, salvo poi a dover imparare il passaggio accurato, il modo di far punti e ogni particolare di lotta acquatica che ha altrettante prese e rotte quanto la lotta terrestre.

Del resto i vantaggi del *water polo* americano sono grandissimi, che miglior metodo per imparare a salvare un annegante non havvi. Per lo spettatore non v'ha partita più emozionante di questo conflitto tra pesci umani che sembrano esser assolutamente anfibii e fanno veder un'abilità da sbalordire.

Herbert Reeder.



Il water-polo in America. - Il principio della partita. - L'equipaggio qui rappresentato ha vinto il campionato internaz.

Il ma'ch di canottaggio Oxford-Cambridge

Il 16 marzo si disputò la storica gara di canottaggio fra gli studenti delle Università di Cambridge e di Oxford. Molte ore prima dell'inizio della gara grande folla aveva già preso posto sul ponte Puney, dalla cui arcata centrale si dava l'ordine di partenza dei due leggerissimi canotti. Questo venne dato alle ore 14. Una folla non meno fitta aveva occupato il ponte Hammersmith, presso il quale era stabilito il punto d'arrivo. Affollatissime erano pure le banchine del fiume.

Tutti gli spettatori, e specialmente le donne, erano fregiati dei colori di una o dell'altra delle Università in gara. Nel Tamigi vi erano molti vaporini; alcuni di essi furono usati per scortare le imbarcazioni.

Il segnale di partenza venne dato con tre colpi di pistola. Le due imbarcazioni furono salutate da generali applausi.

Vinta per quattro lunghezze e mezzo l'Università di Cambridge.

Perla del Mediterraneo

(28 aprile - Palermo).

Ecco gli iscritti fino ad oggi:

1. *New Treble* racer m. 11.20 proprietario M. Thubron, scafo *La Sirene*, motore *Brasier*.
2. *Martini IV* cruiser m. 12.01, proprietari M. De Guerville e Ruthover, scafo *Megenel*, motore *Martini*.
3. *Lorraine Dietrich* racer m. 12.01, proprietario Perignon, scafo *Quernel*, motore *Lorraine Dietrich*.
4. *Flying Fish* racer 33 piedi, proprietario Lionel de Rothschild, scafo *Saunders*, motore *Wolseley*.
5. *Daimler II* racer 40 medi, proprietario Lord Howard de Walden, scafo *Saunders*, motore *Daimler*.
6. *Jeannette* racer m. 12.01 proprietario cav. Vincenzo Florio, scafo *Gallinari*, motore *Itala*.
7. *Mercédès Florio* racer m. 7.88, proprietario cav. Vincenzo Florio, scafo *La Sirene*, motore *Mercédès*.
8. *Alberta* cruiser m. 12.01, proprietario Paul Letta, scafo *Gallinari*, motore *Fiat*.
9. *Florentia III* cruiser m. 12.80, proprietario Società Florentia, scafo e motore *Florentia*.
10. *Fiat XV* racer m. 8, proprietario Società Fiat, scafo *Taroni*, motore *Fiat*.

Lo sport dell'automobile

Ci sono di quelli, e non sono nemmeno apparenti a quella razza che va ormai scomparendo degli *autofobi*, i quali si preoccupano di questo fatto.

Essi dicono: fra qualche anno l'automobile sarà diventato un mezzo di trasporto comunissimo e noi non sentiremo più a parlare di sport automobilistico.

Ed aggiungono: del resto lo sport automobilistico non è oggidì che un mezzo per fare della *réclame* alle case costruttrici.

La MOTOSACOCHÉ

Brevetto H. & A. DUFAUX & C.

Cataloghi gratis

La REGINA

di

Biciclette a Motore

Cataloghi gratis

Società Mecc. Italo Ginevrina
TORINO - Capitale L. 2.000.000

Agente Generale per l'Italia:

G. F. MONTCHAL - Milano
Via Dante, 4.