

# LE PORTATRICI DI TEMPESTA.

di Pier Giorgio Maggiora

## STORMBRINGERS American Football Team



va viene giocata principalmente negli Stati Uniti da giganti, uomini dal fisico possente, non senza esclusione di colpi.

Ebbene, sembra impossibile, ma anche alcune esponenti del gentil sesso valenzano si sono dilettrate in questa disciplina, che sembra “cucita su misura” per i maschietti e per veri colossi muscolari i quali usano rituali spesso devastanti (tibie spezzate, clavicole fratturate, ecc.), riscuotendo per alcuni anni consensi e buoni risultati, non solo nella nostra città. A Valenza, nella seconda metà degli anni ottanta, un gruppo di ragazze intacca pertanto l’ultimo baluardo della divisione sportiva fra maschi e femmine. Nessuno avrebbe mai immaginato che in questa cittadina potesse nascere una squadra di football americano femminile, e che il “bacillo del touchdown” fosse in grado di contagiare diverse giovani femminucce locali.

Si chiamano “Stormbringers” che significa “portatrici di tempesta”, un nome che alimenta dubbi ed incute rispetto, ma il loro aspetto, anche quando indossano la tipica e complessa “armatura” di gio-

Stormbringers A.F.T.

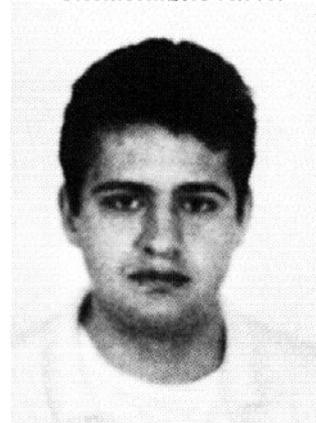
Chi non ha mai assistito a quelle indiate partite di football americano, che la televisione trasmette (specialmente in USA) dando particolare rilevanza agli incontri di grande interesse, con squadre dai nomi altisonanti che fanno spavento solo a pronunciarli? Scherzi a parte, questa disciplina sporti-

Stormbringers A.F.T.



Enzo Milanese.

Stormbringers A.F.T.



Vito Lapadula.

# IL GIOCO

Quando una squadra è in possesso della palla ha diversi modi per guadagnare terreno.

**Le corse** - Teoricamente tutti i giocatori di attacco possono correre con la palla, ma sono generalmente i mediani a farlo; i ricevitori e il thigt end possono farlo occasionalmente, ma più che altro per affettuare giochi a sorpresa. Anche il quarterback a volte corre, ma lo fa per conquistare poche yards o perchè costretto dalla difesa per evitare un placcaggio.

Un gioco di corsa comincia con il passaggio della palla dal center al quarterback (lo snap) che dopo averla ricevuta si gira e la dà a un mediano (Handoff). Una variazione dell'Handoff è il pitchout, una specie di passaggio laterale in sottomano che in genere prelude ad una corsa laterale. A proposito delle corse a volte vediamo un giocatore di attacco correre lateralmente prima che la palla sia messa in gioco dal centro: questo è perfettamente legale: l'uomo in movimento (man in motion) può correre lateralmente, ma non in avanti, fino al momento dello snap.

**Passaggio** - Ogni giocatore di attacco può lanciare la palla, ma è quasi esclusivamente il quarterback a farlo.

Per un'azione di lancio il Qb riceve lo snap, arretra di qualche passo nella zona difesa dai compagni di squadra (pocket) e guarda verso il campo se i ricevitori sono liberi o marcati strettamente dai difensori. Quando i giocatori di difesa si accorgono che avrà luogo un'azione di lancio, alcuni di loro, generalmente di linea cercano di penetrare per placcare il quarterback prima che possa lanciare o almeno per impedirgli di farlo in tutta tranquillità, mentre gli altri arretrano per coprire le rispettive zone di difesa o per marcare i ricevitori avversari.

Per trarre in inganno la difesa alcune squadre fintano un'azione di corsa per poi far lanciare la palla ad un mediano che può decidere se lanciare o se continuare a correre, ma una volta che la palla ha superato la linea di scrimmage non potrà più essere passata in avanti.

I passaggi possono essere ricevuti in ogni parte del campo all'interno delle linee di delimitazione laterali: perchè un passaggio sia definito completo il ricevitore deve avere chiaramente in mano la palla ed entrambi i piedi sul campo al momento della ricezione.

Quando la palla è in aria tutti i giocatori hanno gli stessi diritti di prendere il pallone: un ricevitore e un difensore non possono entrare fisicamente in contatto per impedire all'avversario di raccogliere il passaggio fino a quando questi non ha toccato il pallone: se questo avviene abbiamo l'azione di interferenza. Se un passaggio viene ricevuto viene detto "intercettato".

Se il pallone non viene raccolto al volo da nessuno il passaggio è detto incompleto e il tempo viene fermato: l'azione successiva riprende dallo stesso punto di quella di lancio, ma il conto dei down viene aumentato di uno.

Esistono anche altri tipi di passaggi, come il "flare pass" o passaggio d'emergenza in cui la palla viene passata ad un mediano, oppure come il passaggio laterale che ha generalmente luogo quando un giocatore che corre con la palla vistosi chiuso dalla difesa avversaria, la passa ad un compagno dietro di lui per fare proseguire l'azione. Se il passaggio laterale non viene raccolto dal compagno di squadra, diviene palla libera, che può essere conquistata da ognuna delle due squadre.

Se la difesa la raccoglie prima che tocchi il terreno può essere "ritornata" verso la linea di meta avversaria, mentre se tocca terra può essere solo recuperata, ma il gioco verrà fermato con la squadra che prima era in difesa, ora in attacco. Se la palla cade al corridore senza che questi cerchi di passarla ad un compagno (fumble), può essere ritornata in ogni situazione.

## Le regole

Il campo da gioco è lungo 100 yards (91,44 metri) e largo 53 yards (48,76 metri). Sulle linee di fondo sono poste due porte simili a quelle del rugby.

Il terreno è diviso da righe orizzontali poste a 5 yards (una yards misura 91,44 cm.) l'una dall'altra.

Ogni squadra può portare in campo oltre 50 giocatori, ma sul terreno si gioca in undici contro undici. A seconda delle situazioni del gioco (attacco o difesa) gli undici giocatori possono essere sostituiti da altri undici o ancora, in particolare circostanze, può entrare un uomo specializzato per un ruolo.

Il match dura 40 minuti effettivi ed è diviso in 4 tempi da 10 minuti ciascuno.

Lo scopo del gioco è quello di portare la palla oltre la linea di fondo (o del touchdown) avversaria e, chiaramente, di impedirlo alla squadra opponente.

La squadra di attacco, una volta che gli avversari hanno effettuato il kickoff (calcio d'inizio) dalla linea delle 40 yards verso la loro area, ha a disposizione 4 tentativi (downs) per portarsi il più possibile vicino alla linea del touchdown.

Indispensabile ai fini del mantenimento della palla e di conseguenza dell'iniziativa, è la conquista e il superamento di almeno 10 yards.

Nel caso in cui ciò non si verifichi, la palla passa agli avversari.

Il succedersi di tali azioni termina non appena una delle due formazioni effettua una meta.

## Calci

Il punt è un tipo di calcio che ha luogo normalmente al quarto down quando una squadra ha molte yards da guadagnare per avere diritto la primo tentativo. Il giocatore che lo effettua, il punter, resta quindici yards dietro la linea di scrimmage, riceve la palla direttamente dal center e la calcia prima che tocchi il terreno.

Gli altri tipi di calcio più comunemente usati nel football sono il Kickoff, in cui la palla viene appoggiata ad un apposito sostegno, e il field goal in cui un giocatore, l'holder, sostiene la palla per il calcio del Kicker. L'ultimo tipo di calcio è il "free Kick", calcio che segue l'azione di "safety": in questo caso la squadra che lo ha subito, decide se fare un calcio come il Kick off o come il punt.

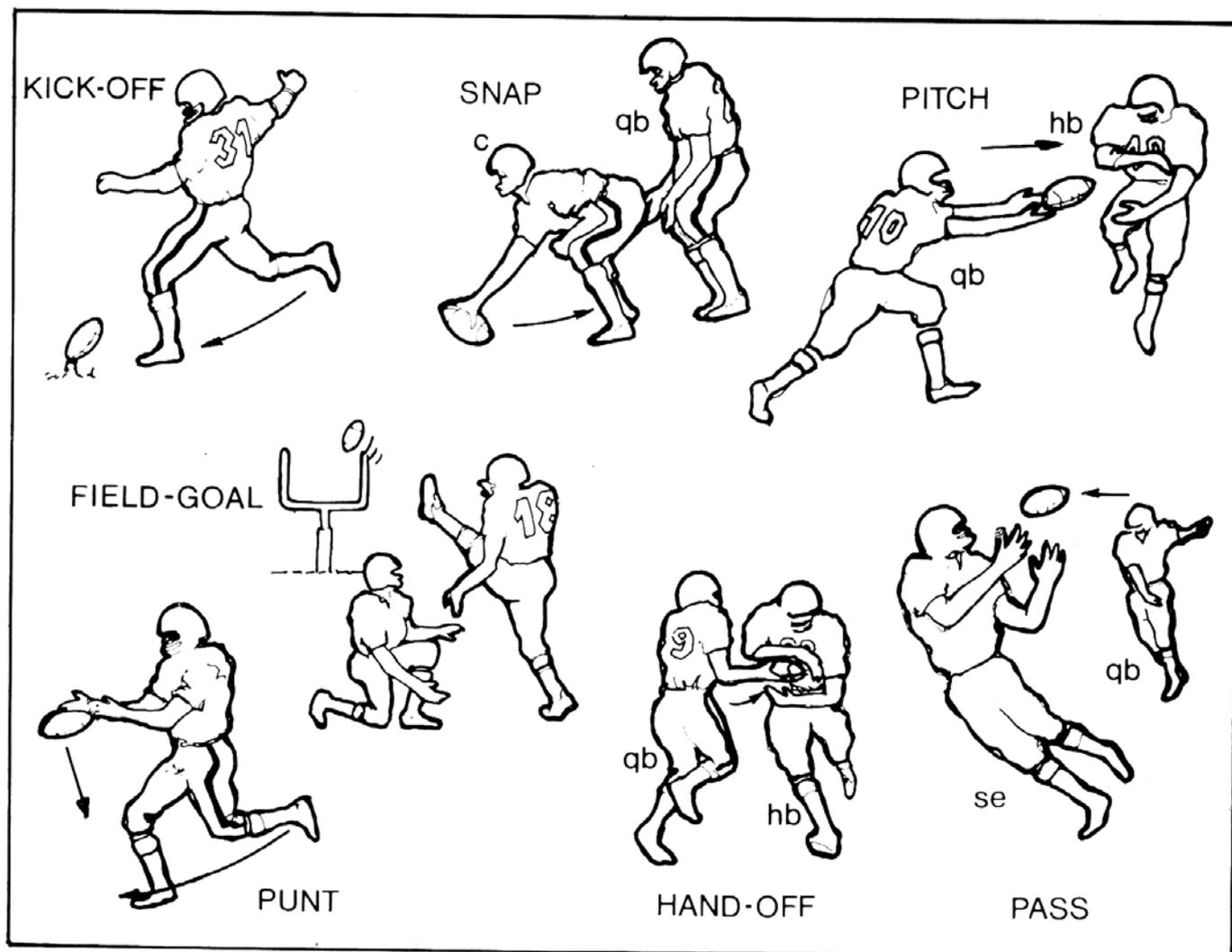
## Penalità

La palla può essere avanzata o retrocessa sul campo anche per la penalità: quando un arbitro

rileva un fallo, lancia il fazzoletto giallo che porta in tasca e poi a seconda della gravità del fallo cammina da 5 a 15 yards di penalità, è facoltà della squadra che ha subito il fallo di rinunciare alla penalità, se la situazione creata a seguito dell'azione in cui è stato commesso il fallo, le è più favorevole.

## Il punteggio

Esistono diversi modi di fare dei punti nel football: il touchdown vale sei punti; dopo il touchdown c'è la "trasformazione", un field goal dalla linea delle 3 yards che vale un punto ed una palla "alla mano" che vale due punti. Si può segnare anche con un field goal, cioè un calcio che passi attraverso i pali della porta e che vale tre punti, oppure con un safety che si registra quando (1°) un giocatore d'attacco viene placcato all'interno della propria area di meta, (2°) quando la palla viene lanciata o portata fuori dalle linee di delimitazione della end zone.





co, è tutt'altro che minaccioso.

E' un gruppo di circa una ventina di ragazze tra i quindici e i ventiquattro anni, studentesse o giovani appena entrate nel mondo del lavoro,

Stormbringers A.F.T.



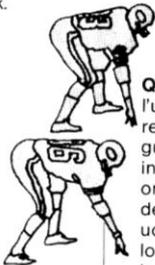
*A Ferrara contro "Le Regine".*

# Le squadre

## ATTACCO – DIFESA

### FULLBACK

un mediano estremamente potente che svolge i compiti più duri; deve essere un buon bloccatore e un buon ricevitore; in alcune occasioni il fullback e il tailback non sono distinguibili e vengono chiamati comunemente running back.



### QUARTERBACK

l'uomo che ha la responsabilità di guidare la squadra in attacco: dà gli ordini di partenza della palla, è il primo uomo a toccarla dopo lo «snap» del centro lancia e a volte corre con la palla.

### TAILBACK:

il «tuttofare» della squadra: corre con la palla, blocca, riceve e talvolta lancia.

### WIDE RECEIVER

(ricevitore) sono generalmente tra gli uomini più veloci della squadra; si trovano a circa 10 yards dai giocatori di linea.

### TIGHT-END

si trova accanto al tackle e deve essere un ricevitore molto potente per poter aiutare gli uomini di linea nei bloccaggi; la parte in cui si trova il tight end viene generalmente definita «parte forte» dell'attacco, mentre l'altra è detta «parte debole».

### WIDE RECEIVER



### DEFENSIVE TACKLE E DEFENSIVE END.

Sono gli uomini più grossi della difesa perché hanno il compito di fermare le azioni di corsa e di mettere sotto pressione il quarterback avversario in quelle di lancio; si trovano sulla linea di scrimmage e possono usare le mani per liberarsi dei bloccatori avversari; in una difesa con 3 o 5 uomini di linea il giocatore in mezzo è detto nose-guard.

### CENTRO GUARDIE TACKLE

Questi uomini formano quella che viene definita «la linea di attacco» e hanno quasi esclusivamente compiti di bloccaggio.

### CORNERBACK E SAFETY

chiamati anche «defensive back» operano nella parte del campo più lontana dalla linea di scrimmage; difendono principalmente contro i lanci e devono quindi essere molto veloci per poter seguire i ricevitori avversari, ma devono anche essere in grado di placcare uomini molto più pesanti di loro.

### LINEBACKERS

la versione di difesa del «giocatore tuttofare»: deve seguire e bloccare le azioni di corsa, difendere contro i passaggi e minacciare le azioni di lancio con corse improvvise contro il quarterback chiamate «blitz».



Stormbringers A.F.T.



*Katia Novarese.*

pindarico di chi un giorno ha deciso, quasi per scommessa, di ingentilire a Valenza questo sport americano di robuste tradizioni maschili. Il

nato nel 1985 sotto la direzione tecnica di Massimo Nobili, ex coach della compagine maschile alessandrina dei "Saint Gorge's Knights" e svolgono le prime sedute d'allenamento presso la palestra scolastica di Sale. Saranno ben presto preparate da un allenatore qualificato: il valenzano, Vito Lapadula. Vivranno una straordinaria storia, seppur breve, fatta di passione e grandi sacrifici, ma anche con tanti trionfi e con la focosa soddisfazione di poter praticare questa singolare disciplina sportiva.

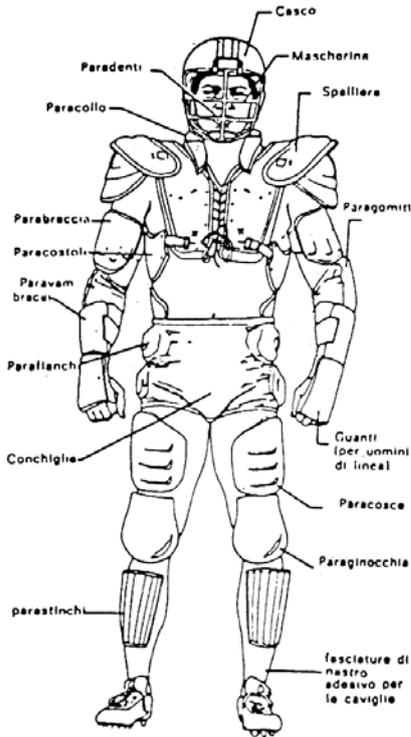
A parte le connotazioni meteorologiche di quel nome quasi impronunciabile, il club neroverde già dal logo (una ragazza con i capelli al vento su casco alato) testimonia del volo

Stormbringers A.F.T.



*A Milano contro le "Black Sheeps".*

EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO



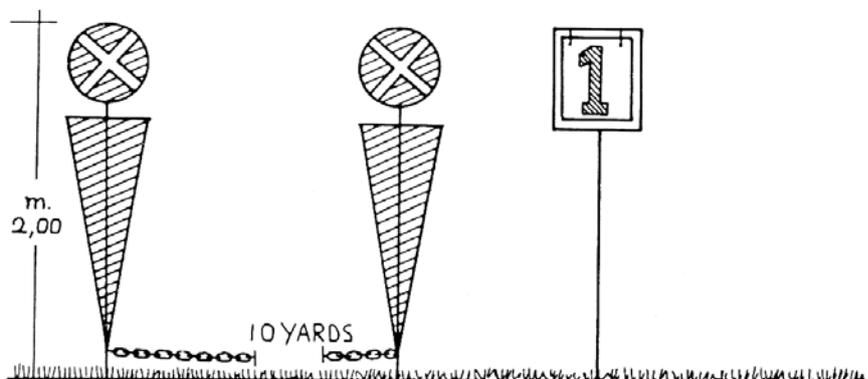
# L'EQUIPAGGIAMENTO DI UN GIOCATORE DI FOOTBALL AMERICANO:

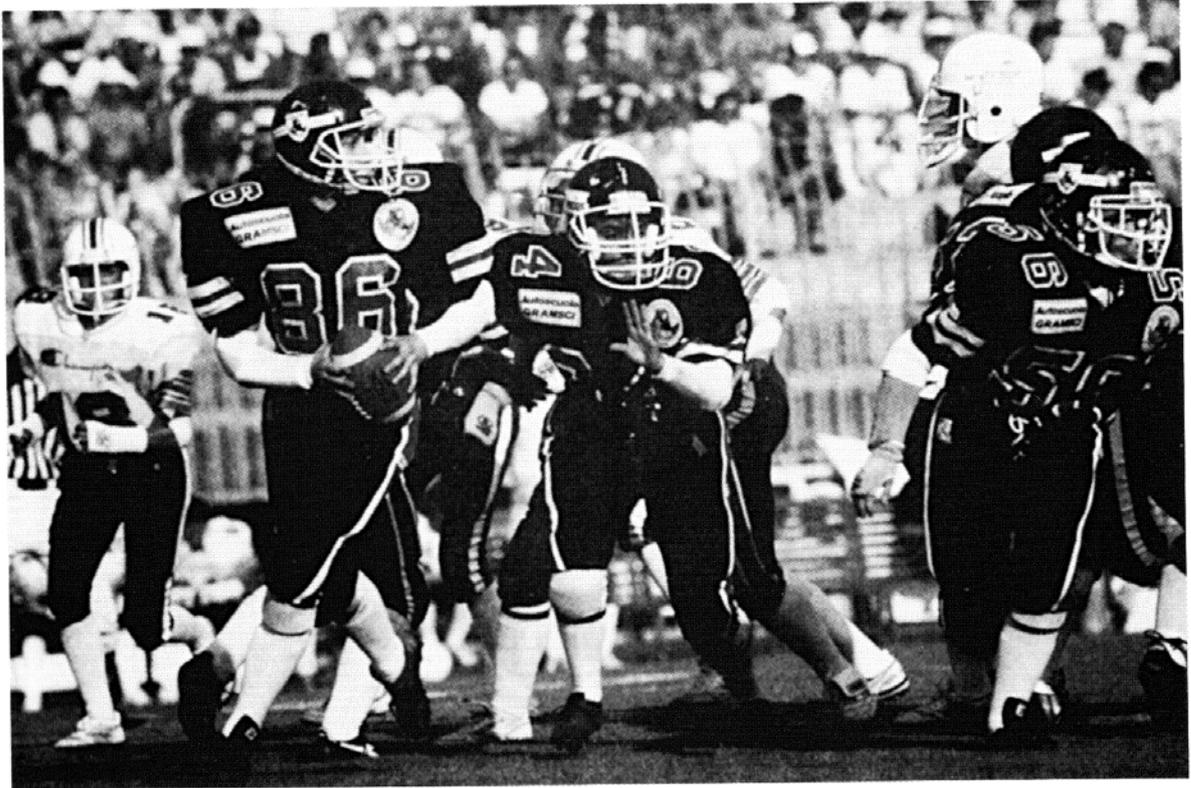
Sport tipicamente di contatto, il Football Americano richiede un complesso equipaggiamento per poter essere praticato con sicurezza dai giocatori. Il tipico aspetto del giocatore di Football, conferitogli dalle protezioni sulle spalle e dal casco, deve però nascondere comunque atleti ben preparati in grado di sopportare le forti sollecitazioni fisiche che il gioco richiede. È indubbio comunque che all'occhio del profano la componente spettacolare del gioco costituita dalla presenza in campo di 22 giocatori nelle loro pittoresche uniformi abbia sempre costituito un forte motivo di attrazione.

## LA CATENA METRATA E L'INDICATORE DEI TENTATIVI

La catena metrata è lunga esattamente 10 yards ed ha alle sue estremità delle stanghe ben visibili imbottite. Questa catena metrata serve per indicare le 10 yards che la squadra attaccante deve guadagnare in 4 tentativi per rimanere ulteriormente in possesso della palla cioè conquistare il 1° downs.

L'indicatore dei tentativi indica sempre dove si trova in ogni momento la palla ed a quale tentativo si trova la squadra attaccante. È molto importante sia per il pubblico che per i giocatori che sempre devono sapere quante yards e quanti tentativi sono rimasti per prendere il primo down, così da scegliere lo schema giusto da giocare.





*Luglio 1988: ad Ancona, VIII Super Bowl.*

promotore è Vito Lapadula, un ex giocatore che, preso dall'entusiasmo e pressoché per burla, quasi inventa la versione femminile del Football costituendo tale raggruppamento di giovani e robuste pulzelle locali. Il loro debutto è decisamente estemporaneo: corrono una gara podistica a Monte Valenza. E' un modo per riscaldare i muscoli nell'attesa di trovare un avversario decoroso, visto che non se ne scorgono. Sono sempre costrette a migrare in campi diversi per allenarsi e devono sostenere ponderosi training preparativi, finanche con molti esercizi semplici ma di apparente brutalità: tipico quello di due atletiche giocatrici che si lanciano a tutta velocità l'una contro l'altra fissandosi negli occhi e dal terribile impatto stramazzano rovinosamente a terra, ma senza batter ciglio si rialzano di scatto più fresche di prima per ricominciare. Alcune, quali Daglio e Langella, durante particolari allenamenti, incutono un certo panico anche ai giovani praticanti maschi alessandrini. L'occasione per il vero esordio in una gara arriva un anno dopo, nell'agosto 1986, quando, sempre a Monte Valenza, arrivano, per disputare un'amichevole, le quotate Lupe di Torino (le squadre in Italia sono pochissime, in Piemonte n'esiste solo un'altra, appunto le torinesi). Si



# IL FOOTBALL AMERICANO

## GLI ARBITRI

In aggiunta alle opposte formazioni d'attacco e difesa, sul campo di gioco di ogni partita dell'NFL c'è una terza squadra: gli arbitri. Essi sono in sette, ed ognuno con mansioni specifiche. Sono i seguenti:

**Il referee o capo-arbitro.** Ha il controllo complessivo della partita e l'autorità ultima in materia d'interpretazione delle regole. Giudica della legalità dello snap, dei giusti movimenti dei mediani, indietreggia con il lanciatore per verificare la legalità della linea dei bloccaggi, supervisiona quarterbacks e corridori, osserva chi effettua il calcio e se il contatto con un difensore è legale.

**L'umpire.** Egli principalmente sovrintende l'equipaggiamento dei giocatori e il loro comportamento sulla linea di scrimmage. Controlla la legalità dei bloccaggi offensivi e osserva le eventuali false partenze. Tiene d'occhio anche i comportamenti della linea difensiva di fronte ai bloccaggi ed è responsabile del controllo dei movimenti in avanti degli uomini della linea d'attacco sulle azioni di lancio.

**Il capo arbitro della linea (Headlinesman).** Egli si interessa degli offside, delle intrusioni abusive e dell'azione allo scrimmage, prima e al momento dello snap. Ha la responsabilità completa delle azioni laterali che avvengano dalla sua parte, aiuta a tenere il conteggio dei down e a lui spetta la cura dello staff addetto alla catena. Inoltre aiuta nel determinare l'entità di una corsa in avanti e segnala il punto più avanzato della palla.

**Il giudice di linea (line judge).** Prende il tempo al cronometro in qualità di subordinato dell'addetto al tempo. Sorveglia se i lanci sono in avanti o all'indietro e se il lanciatore si trovava dietro la linea di scrimmage. Egli osserva anche gli offside, le interferenze irregolari e i movimenti sulla linea di scrimmage prima e al momento dello snap. Dopo un passaggio, sorveglia l'attività nell'area dietro l'umpire. Tiene d'occhio i wide receiver del suo lato.

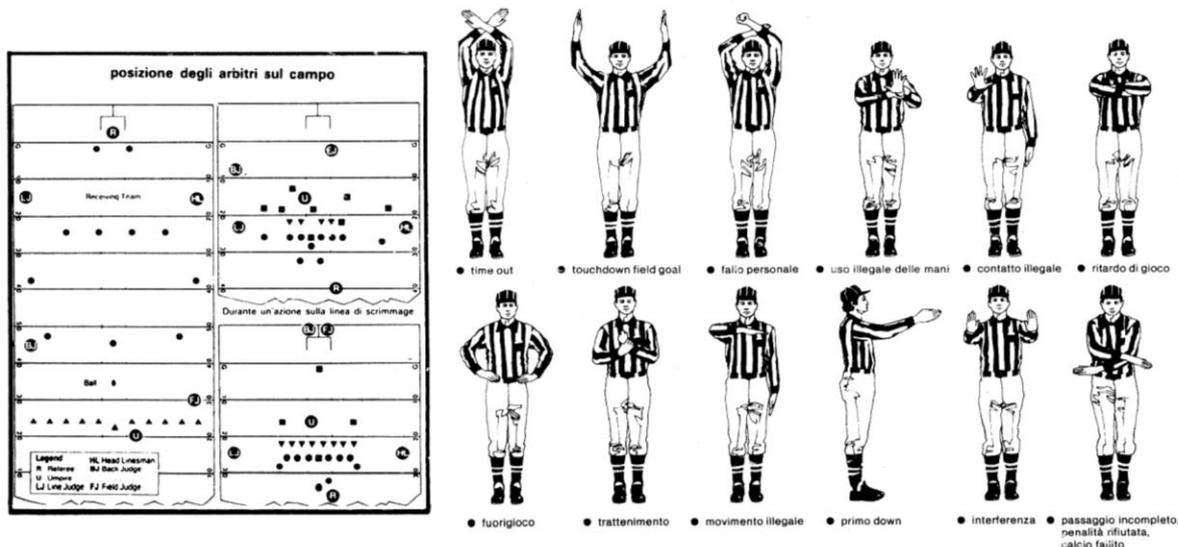
**Il giudice di fondo (back judge).** Osserva il tight end o, se il tight si trova dalla parte opposta, il mediano più vicino. Li controlla in merito alla correttezza dei bloccaggi e studia le azioni che vengono condotte contro entrambi. Chiama i falli di clipping sui punt return, presiede alla correttezza delle prese o delle interferenze sui lanci e stabilisce se un dato corridore o ricevitore è o meno all'interno dei limiti di campo. Egli si allinea dalla medesima parte del giudice di linea, solo da quindici a diciassette yard più profondamente.

**Giudice di campo (field judge).** Si trova a 20-25 yard dalla linea di scrimmage, leggermente spostato verso il capo-arbitro della linea: controlla il tight end e la sua zona, i bloccaggi, controlla che la squadra in attacco non impieghi più di 30 secondi per rimettere in gioco la palla, controlla il fair catch e i su i lanci chiama eventuali interferenze.

**Giudice laterale (side judge).** Questa figura arbitrale è la più recente dell'NFL, ed è stata aggiunta alle altre prima della stagione del 1978. Il giudice in questione sta dalla stessa parte del capo-arbitro della linea, 17 yard più profondo. Aiuta il referee nelle decisioni riguardanti prese e palle ricoperte esterne ai limiti del campo, o in quelle relative al tocco di una palla persa dopo che essa abbia varcato la linea di scrimmage, specialmente quando ciò succede fuori dal campo visivo del giudice di linea e dell'umpire.

### i segnali più comuni degli arbitri

Quando sul campo capita qualcosa che coinvolge gli arbitri, il referee, il capo arbitro, comunica al pubblico ed agli spettatori che cosa è successo tramite il microfono ed una serie di segnali convenzionali.





1988: ad Ancona, VIII Super Bowl. In basso da sin.: Pedrina Elisabetta; Zedda Beatrice; Bellorini Laura; Arzani Marilena; Pirrone Rosanna; Pepe Carmela; Milanese Barbara; Pagella Enrica; Costa Laura.

I piedi da sin.: Longhin Cristina; Novarese Katia; Morandini Barbara; Meneghello Monica; Ceva Elena; Daglio Paola, Bonadies M. Cira; Zanini Patrizia; Langella Ida.

tratta di una gara di touch-football, simile al football tradizionale ma senza contatto fisico (e quindi senza attrezzatura protettiva per le giocatrici). La sconfitta (10 a zero) non scoraggia le portatrici di tempesta valenzane che, anzi, dopo poco tempo restituiscono la visita al Motovelodromo di Torino perdendo nuovamente (12 a zero).

Nel novembre 1986 si costituisce ufficialmente la società "Stormbringers A.F.T." il cui organico è composto dal presidente Enzo Milanese, dal vice Sandro Appi, dalla segretaria Nadia Dabroi e dai consiglieri: Francesco Sanna, Giuseppina Mirabelli, Antonica Pilotto, Anna Maria

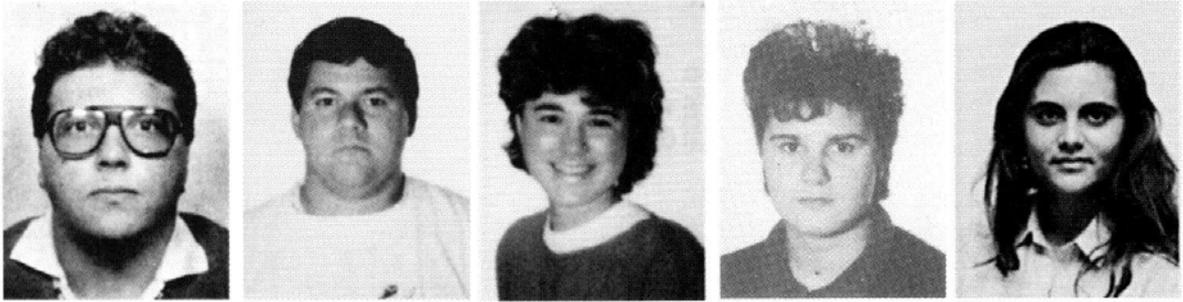


Ida Langella.

Paola Daglio.

Elena Ceva.

Barbara Milanese. Carmela Pepe.



*Stefano Randazzo. Roberto Mariotto. Elisabetta Pedrina. Rosanna Pirrone. Cristina Longhin.*

Panelli. Il direttore sportivo è Vito Lapadula.

Il sobbarcarsi l'impresa di prendere in mano il sodalizio è un onere estremamente arduo ed arduo. Le difficoltà sono molte, economiche, pratiche e sociologiche; la maggior parte dei familiari non riesce a capire per quale ragione la loro figlia debba praticare uno sport, così poco adatto al "sesso debole" e perché mai la loro "bambina" si sia trasformata in un energico "quarterback".

Consistente è il costo dell'abbigliamento agonistico completo, costituito da un'attrezzatura standard del valore di circa 600 mila lire; un onere gravoso che la società cerca di sopportare senza incombere sulle atlete, queste, nella fase iniziale, hanno però spontaneamente contribuito a coprire alcune spese, quale il canone palestra.







# IL VOCABOLARIO DEL FOOTBALL

**Blitz:** azione effettuata dai linebackers al fine di placcare il quarterback prima che possa lanciare.

**Blocker:** è il giocatore che con il corpo ferma o ostacola l'avversario.

**Center:** è il giocatore centrale della linea d'attacco che passa il pallone sotto le proprie gambe al quarterback.

**Clipping:** blocco illegale da dietro, quando un giocatore cerca di bloccare alle spalle gettandosi sulla schiena o tra le gambe di un avversario che non possiede la palla. Viene punito con 15 yards.

**Crawling:** è il tentativo del portatore di palla per guadagnare ulteriore terreno dopo essere stato placcato. Viene punito con 15 yards.

**Delay of game:** temporeggiare di proposito nell'uddle per ritardare la ripresa del gioco. Viene punita con 5 yards.

**Double foul:** quando le due squadre si rendono protagoniste di un fallo di identica entità. Le due punizioni si annullano a vicenda.

**Down:** tentativo o azione a disposizione della squadra d'attacco.

**End line:** la linea finale dell'area di touchdown.

**End zone:** l'area di meta lunga 10 yards delimitata dalla goal line e dalla end line.

**Extra point:** è la trasformazione della meta.

**Fair catch:** è la presa corretta. Un giocatore che riceve un kick o un punt lo segnala alzando un braccio o mettendo un ginocchio a terra. Non può portare la palla in avanti né essere affrontato.

**Field goal:** durante l'azione la palla viene calciata attraverso le due aste.

**Flanker:** attaccante che funge anche da ricevitore.

**Flare pass:** è il passaggio d'emergenza.

**Foul:** fallo, viene punito con la perdita di terreno in relazione all'entità del fallo stesso.

**Free ball:** è la palla libera sia per la squadra d'attacco che per la squadra

di difesa e, quindi, può cambiare possessore in qualsiasi momento.

**Fumble:** quando un giocatore perde il possesso della palla dando la possibilità a chiunque di ricoprirla.

**Goal line:** la linea che deve essere superata per segnare il touchdown.

**Half:** è la ripresa del gioco.

**Handoff:** passaggio alla mano del quarterback al mediano.

**Holder:** è il giocatore che riceve la palla dal center durante le trasformazioni e la tiene ferma a terra prima del calcio del kicker.

**Holding:** fallo di trattenimento nei confronti di un avversario.

**Huddle:** i giocatori si raggruppano sul campo per decidere il prossimo schema di gioco.

**Interception:** il giocatore di difesa che intercetta il lancio del quarterback della squadra avversaria.

**Interference:** quando il ricevitore viene toccato prima di ricevere il pallone.

**Kicking:** calciare la palla.

**Kickoff returner:** è il giocatore che riceve la palla calciata dal kicker.

**Line to gain:** linea da raggiungere in quattro tentativi da parte della squadra in attacco.

**Man in motion:** giocatore che al momento dello snap si muove parallelamente alla linea di scrimmage.

**Neutral zone:** i due lati del campo dove si trovano schierate le due squadre all'inizio dell'azione di gioco.

**Offside:** fuori gioco, quando un attaccante si muove in avanti o un difensore tocca un avversario prima dello snap.

**Pass:** passaggio del quarterback ad attaccante.

**Pitchout:** lancio sottomano della palla effettuato dal quarterback.

**Playoffs:** incontri ad eliminazione diretta che si svolgono dopo la regular season.

**Punter:** giocatore in posizione arretrata che riceve la palla dal center e la calcia il più lontano possibile nella metà campo avversaria.

**Quarter period:** quarto di gioco.

**Recovering:** riconquistare la palla dopo un fumble.

**Referee:** capo della «crew» arbitrale.

**Regular season:** prima fase del campionato nel corso del quale si disputano partite di andata e di ritorno.

**Roster:** elenco di tutti i giocatori appartenenti ad una squadra diviso per ruoli.

**Runner:** è il portatore di palla.

**Sack:** placcaggio del quarterback da parte di un difensore.

**Safety:** quando il portatore di palla viene messo a terra nella propria end zone o quando la palla esce dalla end line.

**Scrimmage line:** linea immaginaria che si trova all'altezza di ambedue le estremità della palla. La squadra in attacco deve avere almeno sette uomini presso tale linea. La difesa può assumere la posizione che preferisce.

**Scrimmage:** l'azione di lotta che ha inizio con il movimento della palla da parte del center e che dura finché l'azione viene data per morta dall'arbitro.

**Shift:** quando due o più giocatori assumono una nuova posizione prima dello snap.

**Snap:** il passaggio della palla dal center al quarterback.

**Superbowl:** incontro finale della stagione che decreta la squadra vincente del campionato.

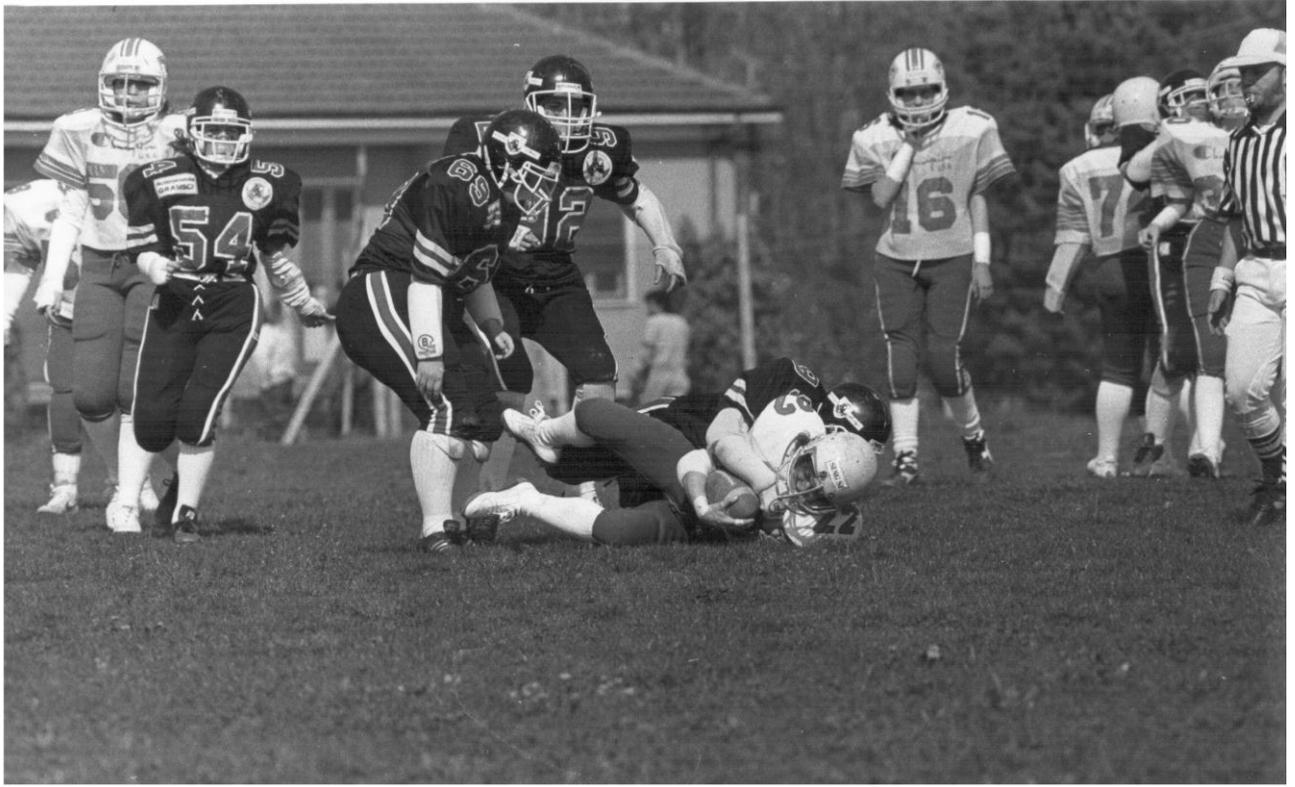
**Tackle:** placcaggio.

**Time out:** interruzione del gioco su richiesta di una squadra. Ogni squadra ha a disposizione 3 time out per ogni metà della durata di 1'30" ognuno.

**Touch-back:** quando il returner, dopo aver ricevuto nella propria end zone, segnala l'intenzione di fermarsi appoggiando un ginocchio a terra. Non dà diritto ad alcun punto e si riparte dalle 20 yards.

**Touchdown:** quando il portatore di palla attraversa la goal line avversaria.

**Yard:** è l'unità di misura che corrisponde a 0,914 metri.



Stormbringers A.F.T.



*Laura Bellorini. Enrica Pagella. M. Cira Bonadies. Patrizia Zanini. Simona Gotta.*

Ma lo sport sa anche dare sensazioni che raramente hanno eguali in un dipanarsi tra cronaca e mito e, nel marzo 1987, quando questa squadra gioca la sua prima partita ufficiale, l'emozione sprigiona un pianto generale che lascerà un segno incancellabile nel cuore di tutti. Finalmente! Contro le diffidenze, i timori e le facili ironie che, purtroppo, queste ardimentose fanciulle hanno finora subito.

Sovente a chi inconsapevolmente si sofferma sugli allenamenti di questi indistruttibili giocatori di football americano, che per due sere la settimana si allenano nella palestra della scuola media Anna Frank e all'ISA, scopre qualcosa di strano nel loro viso velato dalla celata dell'elmo protettivo: il rossetto. E quando, come il telo del prestigiatore, il casco viene levato resta ulteriormente meravigliato dalle folte chio-

Stormbringers A.F.T.



*1989 a Valenza.*



*Monica  
Meneghello.*



*Marilena  
Arzani.*



*Barbara  
Delmastro.*



*Michela  
Marenzana.*



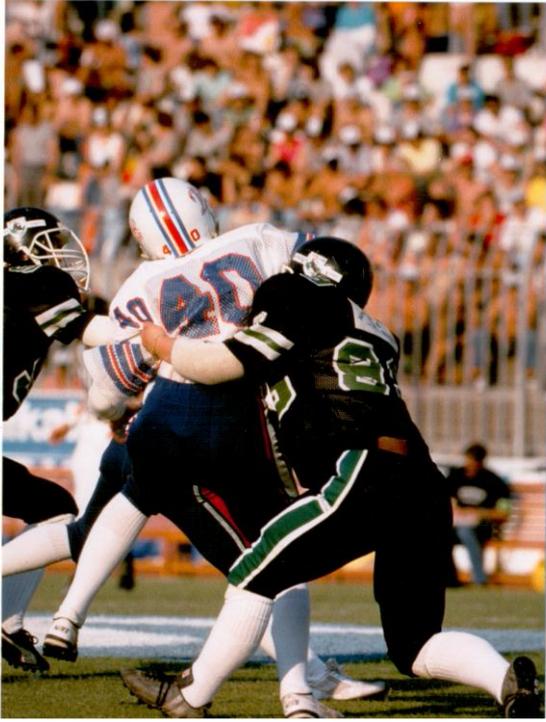
*Gisella  
Mardegan.*

me bionde e dai morbidi maquillages, scoprendo così che i rudi “quarterbak, wide receiver o difensive end”, altro non sono che un gruppo di gentili e leggiadre signorine che compongono una delle pochissime squadre di football americano femminile di questo Paese.

E’ tutta la città che finalmente apprende questo suo “particolare” canuccio sportivo, che è inoltre una palese dimostrazione di come le donne, anche negli sport ritenuti “maschili” per eccellenza, sappiano stare alla pari dei loro colleghi maschi.

La cerchia atlete della squadra è composta da: Katia Novarese - Elena Ceva - Sabina Pozzi - Rossana Pirrone - Cira Bonadies - Laura Bellorini - Monica Cattaneo - Antonella Pacenza - Carmela Pepe - Ylenia Pozzi

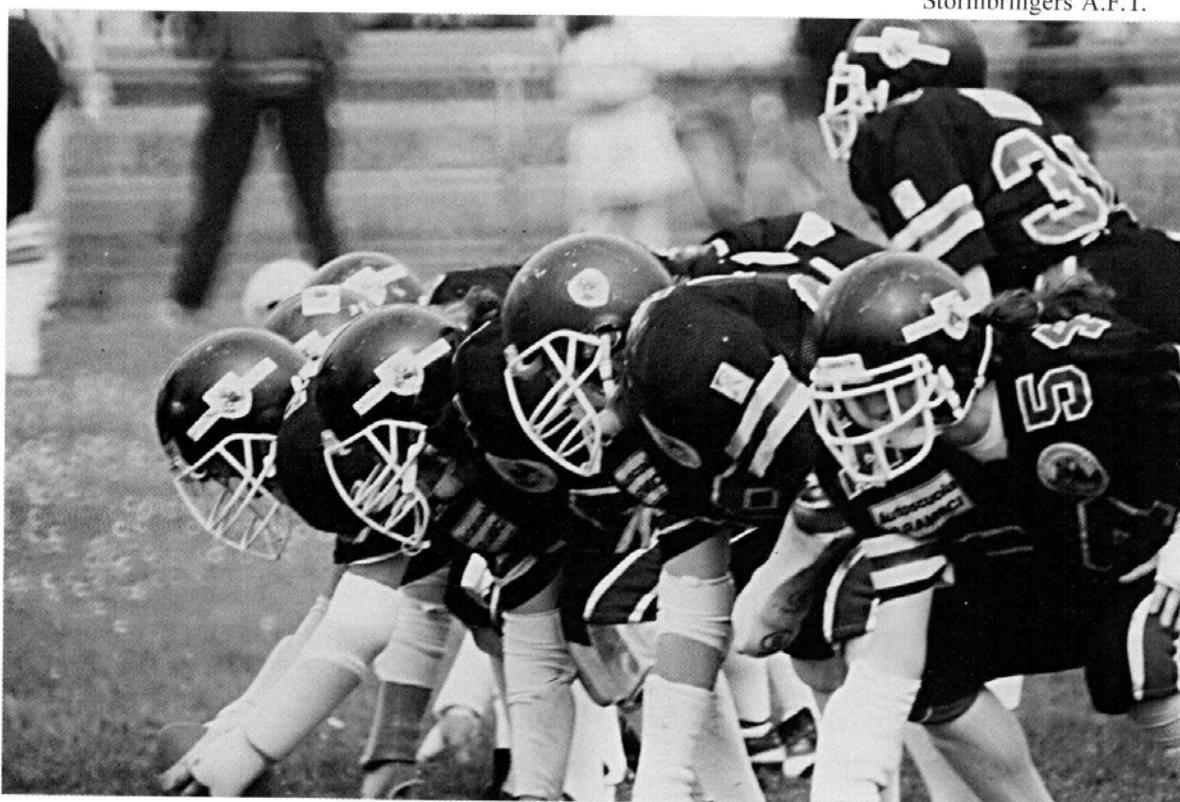




- Beatrice Zedda - Marilena Arzani - Paola Daglio - Ida Langella - Maria Teresa Priolo - Antonica Pilotto - Enrica Pagella - Elisabetta Pedrina - Monica Meneghello - Barbara Milanese - Nadia Schifano - Antonella Schifano - Sara Salvatico.

Ma cos'è questo football americano? E' un gioco costituito da situazioni fondamentali come il correre, il bloccare ed il placcare, il lanciare ed il ricevere la palla. Si gioca in 11 contro 11, con una squadra in attacco e una in difesa. Una partita dura 40 minuti di gioco effettivi divisi in 4 quarti.

Stormbringers A.F.T.



L'Associazione Italiana Football Americano (AIFA) comprende solo formazioni maschili è quindi impossibile organizzare un vero campionato femminile, ma le nostre non si perdono d'animo e si ritrovano sovente con le pochissime altre compagini che possono vantare un organico abbastanza solido per promuovere ed organizzare questa disciplina al femminile. Si continua così a giocare perenni incontri amichevoli e triangolari con le altre tre formazioni esistenti.

Nel primo semestre 1987 le Stormbringers valenzane disputano diverse gare: il 29-3-1987 a Ferrara sconfiggono le "Regine" 8 a 20 (con la festa di carnevale, organizzata al Valentia, si sono raccolti i fondi per la trasferta), il 10-4-1987 a Milano battono le Black Sheeps 12 a 14, il 24-

5-1987 a Valenza infliggono un 20 a zero sempre alle Black Sheeps ed il 13-6-1987 a Monte Valenza s'impongono ancora 24 a zero contro le Regine di Ferrara.

Cresce l'entusiasmo e l'organizzazione, sono scomparsi quei dubbi e quei timori che avevano caratterizzato il periodo iniziale. Arrivano i primi sponsor: dapprima la Birreria Il Monello e poi, più consistentemente, l'Autoscuola Gramsci.

Pure se non esiste ancora un vero campionato, le varie gare amichevoli

Stormbringers A.F.T.



*A Valenza.*

con Ferrara e Milano, e l'attenzione d'altre squadre che pare stiano sorgendo, smuovono la federazione maschile la quale sta ora manifestando un ampio interesse al nuovo settore che va formandosi.

Lo sponsor ufficiale è ormai l'Autoscuola Gramsci e le gare casalinghe si disputano generalmente sul campo del Centro sportivo "La Valletta" di Monte, poi in quello della SAMP ed al Fogliabella.

Ora questi "gladiatori in gonnella" si mettono in mostra a numerosi spettatori prima d'alcune partite della serie A di Football Americano maschile, con saggi di football americano versione femminile, lasciando tutti a bocca aperta. Impressionante l'esibizione delle valenzane ad

Ancona nel 1988, prima della finalissima maschile (VIII Superbowl), di fronte a migliaia di spettatori.

Nelle amichevoli, il 10-4-1988 a Valenza battono le "Regine" di Ferrara 20 a zero, l'8-5-1988 a casa loro la vittoria è meno clamorosa 14 a 18 e a Monte Valenza il 4-6-1988 i Black Sheeps subiscono dalle valenzane un deprimente 30 a zero.

Stormbringers A.F.T.

**AMERICAN  
FOOTBALL**

**BAMBERG FLASHFIGHTERS  
DAMENFOOTBALL**



Sportgelände des ETSV 1930 e.V.  
beim Arbeitsamt, Schildstraße,  
in Bamberg

**SONNTAG**  
30. April 1989

**Kick off: 15<sup>00</sup> Uhr**

Bamberg Flashfighters Abteilung des ETSV 1930 e.V.  
Kinder bis 14 Jahre frei

Si mira intanto a raggiungere un'eccellente organizzazione all'interno di questa grande famiglia sportiva, grazie all'entusiasmo del presidente Milanese, di Lapadula, di alcuni genitori delle atlete (quali Ceva, Pagella, Gotta) e di qualcun altro che opera in silenzio, senza mai mettersi in prima fila per ricevere elogi. Il tutto con serenità ed allegria, divertendosi anche.

E non essendoci troppe avversarie da placcare sul suolo italico, nell'aprile 1989, le tempestose neroverdi si recano in Germania sul campo del Bamberg dove si aggiudicano, contro le "Flash Fighters", il primo

match internazionale tra squadre femminili di questa disciplina sportiva (15 a 6). E' un incontro di notevole livello tecnico che entusiasma il numeroso pubblico. Tra le 22 azzurre 16 parlano in valenzano, cinque sono giocatrici delle "Regine" di Ferrara ed una delle "Black-Sheeps di Milano. Decisivi sono stati i due touchdown (meta, 6 punti) sigliati da Barbara Milanese, con una successiva trasformazione di Ida Langella e un safety (placcaggio di attaccante in zona di meta, 2 punti) di Carmela Pepe.

Tanti successi e molte compiacenze, ma anche sacrificio e cervello, perché questo non è solamente lo sport violento e rabbioso che si è abituati a seguire in televisione. Bisogna si aver forza fisica, ma soprattutto ingegno e tanta voglia di riuscire a far bene. E alle Stormbringers, queste qualità non sono mai mancate.

Nell'anno 1989 il gruppo dirigente è formato dal presidente Milanese, dai vice Alessandro Appie e Fabrizio Gotta, dalla segretaria Nadia Da Broi e dai consiglieri Panelli, Scinta, Lapadula, Sanna, Pedrina, Mariotto.

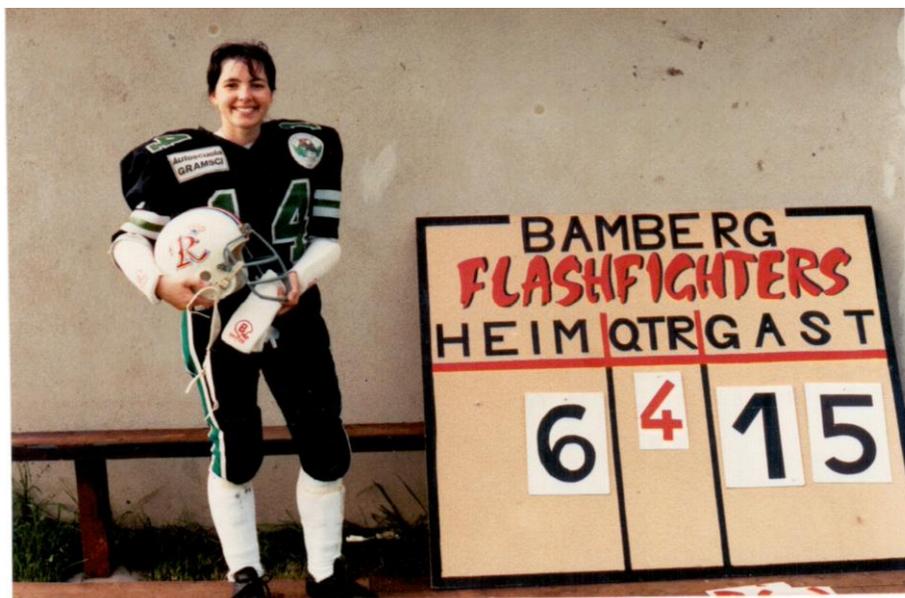
Stormbringers A.F.T.



*1989 a Bamberg in Germania.*

Dall'head coach Lapadula, dagli assistent coach Stefano Randazzo e Roberto Mariotto e dalle giocatrici Elena Ceva, Katia Novarese, Ida Langella, Paola Daglio, Laura Bellorini, Elisabetta Pedrina, Monica Meneghello, Barbara Milanese, Carmela Pepe, Marilena Arzani, Enrica Pagella, Rosanna Pirrone, M. Cira Bonadies, Patrizia Zanini, Michela Marenzana, Cristina Longhin, Barbara Morandini, Laura Costa, Barbara Delmastro, Anna Cerrotta, Gisella Mardegan, Simona Gotta, Paola La Manna, Antonella Schifano.

Ma, come ogni storia sensazionale che in questo caso si è quasi trattato di un autentico prodigio, arriva ben presto la fine; il precipizio è cau-



sato da certe complicazioni di carattere economico, da alcune individuali e da altre sociali, ma affrontate, da quest'associazione sportiva, congiuntamente e senza drammi.

Quando il sogno di gareggiare nella patria del football americano stava per realizzarsi (si era combinato per l'agosto 1989 un viaggio negli USA al Grand Rapids del Michigan dove incontrare una selezione americana: forse più uno slogan che una missione realistica), l'interruzione stronca i sogni e le speranze, la delusione imbottisce di spiacere tutti i protagonisti. Dal presidente Enzo Milanese che con impegno e abnegazione ha portato avanti il sodalizio; egli, quale artefice, ha potuto gustare poco i buoni risultati delle sue ragazze prima di essere sfortunatamente trascinato in una brutta stagione e infine stroncato prematuramente. Al direttore sportivo ed alter ego di questa squadra Vito Lapadula la sorte ha voluto impedire di raccogliere completamente il frutto del gran lavoro svolto; egli, in quest'esasperato mondo agonistico dove si riconoscono soltanto i successi, lavorando per diffondere e radicare tra queste giovani la passione per tale sport, non ha mai tradito i risvolti umani per gli interessi sportivi. E poi altri dirigenti, allenatori e, principalmente, le ragazze che sono state le vere protagoniste di questo sfavillante periodo, breve ma esaltante, nella pratica sportiva e non solo. Un breve ciclo caratterizzato da emozioni forti, per tutti loro e per questa città.

Dopo il 1989 "Le Stormbringers", dolci portatrici di tempesta, scompaiono per sempre sotto un manto di stelle.

Oggi, purtroppo, il tempo riservato ai ricordi è sempre più breve e chi azzarda raffronti finisce per essere classificato come un nostalgico, dimenticando che il racconto dell'accaduto è la memoria del tempo e senza queste storie non sussisterebbe probabilmente l'animosità necessaria per affrontare il futuro.

Lo sport ha questo potere, unico, di rendere vive le gesta e i suoi attori che la cronaca colloca lontano.