



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento ex
D.M. 270/2004*)
in Lingue e Istituzioni Economiche e
Giuridiche dell'Asia e dell'Africa
Mediterranea

Tesi di Laurea

—
Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

Le origini del calcio in Cina:
uno studio terminografico
dell'antica pratica del *cùjū*

Relatore

Prof.ssa Magda Abbiati

Laureando

Thomas Trevisan
Matricola 836354

Anno Accademico

2017 / 2018

Prima parte

1.1 前言

1.2 Introduzione

1.3 Capitolo 1: Panoramica sullo sviluppo del rapporto tra Cina e calcio

1.3.1 Eventi calcistici di rilievo organizzati in Cina nell'estate del 2017

1.3.2 La politica interna e la figura di Xi Jinping nello sviluppo del calcio cinese

1.3.3 Lo sviluppo dell'economia relazionata al settore calcistico

1.3.4 Il calcio come elemento di *soft power* nella politica estera cinese

1.3.5 La relazione tra la pratica del *cùjū* e il calcio moderno

1.4 Capitolo 2: Una cronologia descrittiva della pratica del *cùjū*

1.4.1 Le origini, tra mito e realtà storica

1.4.2 L'epoca Han (202 A.C-220 D.C), tra competizione e formalizzazione

1.4.3 L'epoca Tang (618-917), tra diffusione ed innovazione

1.4.4 L'epoca Song (960-1279), una panoramica introduttiva sui cambiamenti sociali ed economici e la loro influenza sulla pratica del *cùjū*

1.4.5 Il declino della pratica durante le ultime dinastie, tra cause interne ed esterne

1.5 Capitolo 3: Il gioco del *cùjū* durante l'epoca Song (969-1279)

1.5.1 La modalità *zhùqiú*: la competizione indiretta nel *cùjū*

1.5.2 La modalità *báidǎ*: l'arte del palleggio come intrattenimento ludico

1.5.3 I gesti tecnici propri dell'arte del *cùjū*

1.5.4 La società Qiyunshe

1.5.5 La strumentazione relativa al *cùjū*

1.5.6 I vestiti tipici della disciplina

1.5.7 I protagonisti della tradizione del *cùjū*

1.6 Conclusione

Seconda parte

2.1 Schede terminografiche

2.2 Glossario cinese-italiano

Bibliografia

Prima parte

前言

中国是 2004 年被国际足球联合会的前主席宣布为足球出生地方。为什么约瑟夫·布拉特先生发布了这么让人惊讶的宣言？来回答这个问题要挖到中国悠久历史中，回去战国的时代。那个时代踢的蹴鞠运动成为当今流行足球的起源，近代足球复兴化的文化基础。这篇论文的重点就是把古老的民俗蹴鞠复活起来，强调它和近代足球的关系，分析古老中国对足球形成过程的贡献。

第一章描述现代中国的足球复兴化。首先描写普及足球为目标的一些活动，来注重中国人民对足球的逐渐兴趣。最近，政府关注到足球的发展，施行优惠的政策，让它享受政治的支持，把它上到了一个特权的地位。当今的对足球优惠政策是由个杰出政治家支持的：习近平对这个运动的兴趣已众所周知，他看好体育，尤其是足球，认为有利于改善中国的一些问题，比如年轻人对体育的无兴趣、经济的发展趋缓并改善对外的中国信誉和地位。

他的思想发挥国内群众的积极性。这些年前的健步如飞发展改变了社会并提高城市居民的生活标准。最近发布的以体育为主题的公文都含有个主要目标：把体育普及全国。足球是这个过程的重点，通过它的大众化习近平希望解决年轻人对体育的无兴趣，增长人民对体育并且足球的热情，来创造一个健康的人口，实现中国梦的必要基本。

足球的大众化不仅要普遍体育，还要推动经济。第二部分描述中国进入国际足球市场的现象，强调中国对世界足球市场的兴趣言行一致，表明中国的坚定立场：成为这个环境内的一名重要主角。中国经济发展的快速过程，

是世界有目共睹的。两年前始，许多中国投资者投资欧洲的豪门俱乐部，终于进入了世界化的足球市场。再说，国内市场是派热火朝天的景象。中国的足球俱乐部享受优惠的政策并良好的经济条件来成功地购买一些欧洲并南美的著名足球运动员和教练，让足球分析师都佩服这么巨大的经济活动，把全世界的关注移到中国。进口技术的手段应该对足球的发展做巨大贡献；一边提高国内比赛的水平，增长中超联赛的吸引力，一边发挥更多球迷的热情，让他们更痴迷于足球。中国足球市场变成了一个全球热点：跟足球有各种各样关系的每一个公司都想参加中国的足球复兴，不丧失这个时机。

足球的社会并经济作用不是唯一受到关注的方面，还有足球的软实力，一个特别有价值而被政府关注到的重点。越来越与国际化接轨的中国是不可能忽视世界上最流行运动之一：它的知名度有利于中国，尤其是在外交关系台上。在这个情况下，习近平主席使用足球把正式国事访问有所松动。再说，群众所知足球的吸引力创设不同文化并民族之间的桥梁。这样做，中国企图改善它在外交关系台上的信誉并地位。

以上总结的这些论题被学者们称作中国足球运动复兴化；目标是用运动和足球的吸引力来创设健康的社会、推动经济并改善国外的影像。但是，要提的是，今天的这个综合过程有过去的基础，水有源，树有根。中国文化历史悠久，探析历史等于了解现代的情况。近代的足球复兴化是被中国文化支持的，被悠久的历史声辩的。

第二章挖掘中国的历史，复生一个非物质文化遗产宝藏。它是中国的古代足球：蹴鞠。描写蹴鞠就是这扁论文的最重要论题，来介绍足球的中国始祖是解释中国与足球的错综复杂环节。至今，还没有一个让学者们统一的蹴鞠形成过程；出生于一个混淆神话真实的起源情况，应该是黄帝发明的，蹴鞠越来越成为古代社会的一个不可缺少民俗。战国的知名度就是在司马迁的史记描写的，古代人“无不”会踢蹴鞠。到两汉代时，蹴鞠成为一个锻炼士兵

的手段；这个运动一边带来娱乐的时刻，一边有利于锻炼身体并战略的技能。再说，它的知名度又增长，连皇家都会踢这个球类的运动。蹴鞠的通俗化有利于它的标准化。汉代的时间出现了蹴鞠的原来规则，让史家们把足球和蹴鞠连起来，支持蹴鞠是足球的始祖。众所周知唐代蹴鞠达到了最发展、最完全的水平之一。唐代的社会关注锻炼身体，提倡了“健美壮硕”的铭言，顺利地创造发展蹴鞠的趋势。再说，唐代时发生了许多技术革新，比如说气球。这个技术革新改变了踢蹴鞠的方法，推动了它的发展并通俗化。最后一部分描述蹴鞠消亡的原因，区分运动内的和运动外的因素。蹴鞠的技能发展到了高峰的水平，再也不是一个任何人都会踢的球类运动；严格的规矩、贪欲的社会、作不了的新动作都使民众对蹴鞠缩减兴趣。何况，运动与社会有密切关系；运动依靠社会为基本，没有对具体的体育感到兴趣的民众等于衰亡。在元、明、清的时代蹴鞠逐渐下降社会地位，从受到汉高祖并宋徽宗的青睐，最后的这些朝代都削减对蹴鞠运动的正式支持，甚至把它宣布为非法。真正的由富致贫，缺乏皇帝的依靠而兴趣，蹴鞠面对困难的时期。跟妓女和歌舞娱乐世界有越来越多关系的这个活动，就没办法继续生活。

但是需要提醒的是，消亡以前的历史地步就是鼎盛的时期。

宋代的蹴鞠是在第三章描写的，这个时代的运动环境并且蹴鞠的特征与现代相似；发展了新踢法、创造一个全国性的社会，受到了皇家和百姓的敬爱，成为任何人喜爱的娱乐活动。那个年代的进步有利于近代的调研：关于宋代的蹴鞠文化有不少资料，解释差不多所有的细节。玩蹴鞠的方法有各种各样的，但是最常踢的是筑球和白打。两种方法有跟近代的足球密切关系：第一个使用不同颜色的衣服来分别两队的球员，他们各个有特定的责任并球队里面的作用。这种踢法的建筑也跟近代足球有点接近，尤其它具有近代门口的作用。白打这个踢法也跟足球有许多关系，首先是它的特殊动作。练习白打时，球员们都使用花式的“解数”，跟近代的动作十分接近，来强调亲

密无间。再说，宋代的蹴鞠社会也是一个让人惊讶的重点。齐云社蹴鞠社会含有分工：不同的人物有不同的责任，任何社会成员都要为社会的繁荣做贡献。踢蹴鞠的气球重量也跟近代使用的一样，蹴鞠工业发展到创造 40 多种类气球，各个具有它的特殊性。终于，衣服的细节，社会的结构，蹴鞠的专业球员都把蹴鞠跟足球连合起来，显示近代复兴化的古老基础。

这么繁荣的、发展的、完整的古老传统表明这个理论：运动是历史中的古往今来重点，人民生活中的不可缺少部分。近代，运动再得到了重要的社会名誉和地位，尤其足球的影响随处可见。在经济、社会并外交关系台上都成为一种有力的手段。近代的足球队员们比政治、经济或社会人物有更大的社会影响，强调如今的体育重量并力量。关于足球的现代情况，在欧洲，足球没有对手；在各个国家都特别流行，大多数人民都积极地支持所喜欢的球队，当球员们为偶像。欧洲是足球的天堂，各个国家含有本身的足球传统，它的鼎盛时期并英雄人物。再说，欧洲的国家之间存在一个足球上的激烈竞争。“旧大陆”的足球精神随处可见，从各个国家的联赛到欧冠的台上，从经济到社会的范围。每次举办足球世界杯时，欧洲国家都显示高峰的水平，惊动其他国家，值得全球的赞许。习近平的足球梦就包括这个目标，把中国国家男足球队改善到欧洲国家的水准，让中国变成一个足球世界强国，让它获得第一个世界杯。

尽管现代的优势，奇怪的是，足球不是由欧洲国家发明的。群众所知英国是近代足球的创作者，但是，为了得到近代的形势，足球过了一种特别错综复杂的形成过程，收到了各种各样的影响。国际足球联合会确认中国是足球出生地方。汉代的那个锻炼士兵运动是开天辟地的，不能忽视唐宋朝的繁荣水平。蹴鞠文化让学者们回顾中国历史，目击中国对足球形成过程的贡献。

描述这种古老民俗的娱乐传统含有两个目标：第一个，复活一个隐藏的中国传统，一边富有历史价值，一边有利于明白今天的情况。近代对足球的优惠政策才有基础，最近的复兴化富有怀旧感。第二个，蹴鞠是个传统的中国民俗，十分接近现代的足球；它会创设文化的桥梁，可能成为足球更快进入中国的途径。蹴鞠会帮助中国人民更容易接受了近代足球，通过文化的基础让中国更快成为国际足球市场的一个主角。

Introduzione

L'evoluzione della concezione dello sport è un elemento che da sempre ha caratterizzato la storia dell'umanità. La necessità di muoversi e di mantenere attivo ed allenato il corpo ha assunto connotazioni distinte durante le diverse epoche, influenzate dalla cultura che circondava la celebrazione sportiva, quest'ultima caratterizzata da connotazioni temporali e sociali. Proprio l'aspetto culturale incanala la direzione dello sviluppo della pratica sportiva, limandone caratteristiche essenziali che si riflettono successivamente sullo stesso piano culturale di partenza, creando un sistema di reciproca determinazione. La stretta relazione tra sport e società infatti può essere riscontrata anche nella modernità, dove si evidenzia un flusso costante di reciproco scambio tra i due ambiti.

Al giorno d'oggi, l'esercizio fisico è diventato una prerogativa fondamentale del ventunesimo secolo. In un'epoca caratterizzata dalla crescente globalizzazione, l'arrivismo e la competizione si sono trasformate in linee guida per gli individui, autostrade da percorrere a pieno ritmo, facendo affidamento sulla durabilità e l'efficacia del proprio motore fisico. Non sorprende quindi che la cura del corpo e la sua muscolarizzazione siano diventate una parte fondamentale dell'essere protagonista della nostra società. L'individuo, all'interno di questo sistema, riceve influssi da differenti ambiti (scientifici, come la medicina, le scienze motorie e la nutrizione ma anche sociali, quali la psicologia) che radicano in esso l'idea dell'imprescindibilità dell'esercizio fisico.

Uno degli effetti sociali creati da questo sistema è senza dubbio l'importanza che lo sport ha assunto oggi, occupando in casi specifici posizioni sociali di estremo rilievo. Solo per citare alcuni esempi, in Europa e in America Latina il calcio non è solo un semplice esercizio fisico, come non lo sono la pallacanestro, il football americano e il baseball negli Stati Uniti o il cricket in India e Pakistan. Essi assumono connotazioni trascendenti la sfera originale di appartenenza, sfociando nei più svariati ambiti, influenzando sulla vita delle persone. Questa intima relazione tra la popolazione e lo "sport nazionale" si basa su una connessione storica che lega le due entità, caratterizzate da un simbiotico sviluppo sociale ed economico. L'economia di determinate discipline sportive si è infatti sviluppata a seconda dell'importanza che la popolazione prestava alla determinata pratica sportiva; in svariati casi sono stati raggiunti importanti traguardi economici, aumentando il peso dello sport nell'economia nazionale e rimarcandone la diffusione sul piano sociale. Nello specifico, il peso economico dell'industria del calcio e il suo ruolo come elemento sociale a livello globale permisero alla disciplina sportiva di essere inclusa nelle conferenze organizzate al World Economic Forum di Davos nel gennaio del 2018. In questa circostanza fu presentata un'iniziativa che spalleggia gli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite, prevedendo la donazione a numerosi progetti di sviluppo dell'un per cento del salario mensile di quaranta calciatori delle massime serie europee e di diversi manager dell'organizzazione Uefa (*Union of European Football Association*). Simultaneo a

questo processo di glorificazione dello sport, segue di pari passo l'idolatrizzazione dei suoi protagonisti principali. La deificazione degli atleti trapassa i confini del mondo dello sport e raggiunge connotazioni più ampie, trasformandoli in modelli di vita e figure di riferimento internazionali, incarnando sogni e aspirazioni di parte della popolazione. Infine, come ultimo punto, è da notare la diffusione delle palestre, nonché la quantità di attività fisiche complementarie che si svolgono quotidianamente in queste strutture. La loro esponenziale proliferazione è l'ennesimo dei risultati logici derivanti dal contesto sopra descritto; questi santuari del fisico hanno come obiettivo la soddisfazione della domanda di sport nella nostra società, che considera l'attività fisica come parte dell'individuo, evidenziandone tanto l'effetto sul piano personale, fornendo un canale di sfogo ad uno stile di vita sedentario e monotono, quanto sul piano delle relazioni sociali, sostenendo l'idea del successo derivato dalla cura del corpo.

La panoramica creata fin'ora permette di introdurre il primo capitolo dell'elaborato; la Cina odierna, già protagonista indiscussa dell'economia mondiale, si è convertita in recente *new-entry* del mercato sportivo globale; essa, perpetuamente alla ricerca di nuovi settori economici da sviluppare per poter sostenere il tasso di crescita interno, sfrutta la globalizzazione del mercato sportivo e calcistico per sviluppare il mercato domestico, con la finalità di diventare un'importante protagonista delle dinamiche globali di questa economia. Sarebbe chiaramente utopico ritenere che questo settore fosse considerato alla stregua di quello biotecnologico, nanoscientifico o relativo all'intelligenza artificiale - questi ultimi alcuni tra gli obiettivi principali di sviluppo del governo cinese -, tuttavia, il recente attivismo economico e politico relazionato allo sport, e al calcio nello specifico, stupì gli esperti in materia, creando simultaneamente ipotesi sul futuro calcistico della nazione cinese e sulla solidità culturale di questo processo.

La forza economica dispiegata per rendere la Cina protagonista del mercato calcistico globale verrà analizzata nel corso del primo capitolo, elencando le politiche favorevoli a questo sviluppo, che stimolarono investimenti esteri e nel mercato interno, volti a garantire la crescita del settore. Proprio l'importanza che l'esercizio fisico e il suo contesto stanno assumendo nella Cina odierna è uno dei pilastri principali da cui trae spunto questa tesi, dato che permette la relazione con due delle principali dinastie cinesi che hanno governato l'antico Impero di Mezzo, permettendo di individuare un filo conduttore tra le epoche. Prese in considerazione le oggettive limitazioni temporali, la dinastia Tang dava anch'essa molta importanza all'esercizio fisico, sostenendo uno stile di vita incentrato sulla cura del corpo, creando una società che porrà le basi per la creazione di un sistema ludico-sportivo completo durante la successiva dinastia Song. Questa enfasi sul mondo sportivo è la base che permette di focalizzare l'attenzione sul nucleo principale dell'elaborato: la pratica del calcio moderno viene connessa con l'antica disciplina calcistica cinese che permette costruire un ponte solido tra le due situazioni temporali, proprio grazie alle similitudini, dal punto di vista del contesto e della terminologia adottata, presenti tra il *cùjū*, o calcio cinese, e la modernità.

L'elaborato prosegue con una descrizione, cronologica prima e analitica poi, della base culturale che regge questo rinascimento moderno della cultura sportiva, e calcistica, cinese. Si sostiene infatti che quest'attivismo politico ed economico sia dovuto ad una graduale presa di coscienza del viscerale rapporto tra la nazione cinese e il calcio moderno, testimoniato dalla presenza del *cùjū* nella cultura cinese. Il 2004 fu l'anno che vide l'ex presidente della FIFA (*Fédération Internationale de Football Association*) Joseph S. Blatter proclamare la Cina quale terra natia dello sport più amato al mondo. A partire da quell'anno si sviluppò un'accesso dibattito tra sostenitori e oppositori della teoria del calcio cinese, quest'ultimi situando la nascita del calcio nell'Inghilterra del XIX secolo, con la formalizzazione delle regole del gioco moderno. Si avanzò quindi la distinzione tra calcio moderno e calcio antico, inglobando nella seconda sfera, in maniera generale, tutti gli sport antichi che prevedevano l'uso di una palla, quali l'*episkyros* greco, l'*harpastrum* romano, il *cùjū* cinese e il *kemari* giapponese. Tra questi, l'attenzione di questo elaborato si concentrerà sulle caratteristiche dello sviluppo, del gioco e del contesto del *cùjū*, in quanto, come sostenuto dalle fonti analizzate, unico tra gli elencati che possa essere associato, con relativa sufficienza e completezza, al contesto del calcio moderno. La sua figura di antenato diretto della disciplina moderna trova quindi riscontro durante la stesura della tesi, essendo evidenziate caratteristiche comuni che non solo avvicinano le due realtà, ma le uniscono a doppio filo, sollevando dubbi sulla strettezza della definizione di "antenato". Il *cùjū* infatti, oltre a sviluppare uno stile di gioco unico e variegato, crebbe anche sotto l'aspetto sociale, maturando connotazioni verosimilmente moderne, che contrastano con la definizione di calcio antico. La sua natura prevalentemente ludica e il suo sistema di gioco, basato sul gioco aereo durante l'epoca di maggior splendore della dinastia Song, sono elementi che distanziano in parte la pratica antica dalla moderna, ma ne provano implicitamente lo sviluppo e la maturità del sistema che li creò, organizzato su regole che strutturavano le esibizioni e ne scandivano le dinamiche sociali. Proprio il contesto sociale che circondava questa disciplina si presta ad uno studio comparatistico con la modernità, vedendo nella sua sistematica organizzazione un'ulteriore prova della possibile identità tra le due discipline. Nella sezione relativa alle schede terminografiche infine, si cercherà di argomentare le scelte traduttive alla luce delle fonti cinesi ed italiane; è da anticipare tuttavia che pesa sul lavoro di traduzione una stabile ed univoca interpretazione cinese di alcuni termini specifici, ostacolando la resa italiana, permettendo di fornire solo alcune ipotesi traduttive. Futuri studi dovranno essere svolti sull'argomento, dato che, per limiti oggettivi, questa tesi si situa come punto di partenza per la creazione di una connessione tra il passato e la modernità.

Sulla base del recente attivismo economico sopra riportato e nella speranza che le politiche brevemente accennate non abbiano solo l'economia come obiettivo, verrà maggiormente preso in considerazione il contesto calcistico cinese, investigando nel suo passato, conseguentemente confermando o confutando le proposte avanzate durante la stesura. Quest'elaborato infatti, vede nella pratica del *cùjū* un pilastro culturale che sostiene il rinascimento calcistico cinese. Attraverso la presentazione della pratica e

del suo contesto durante l'epoca Song nel terzo capitolo, e la successiva analisi terminografica sul lessico specifico, verranno proposti ponti culturali tra il passato e la modernità, fornendo proposte traduttive della terminologia collegata al *cùjū*, marcando similitudini con il gioco del calcio attuale. Così facendo, si svilupperà un'oggettiva coscienza che permette di relazionare la Cina con il calcio moderno, ridando valore all'antichità, considerando la storia quale base culturale per lo sviluppo contemporaneo della moderna disciplina, riconferendo alla nazione cinese il suo ruolo nella storia della pratica sportiva più amata al mondo.

Capitolo 1

Panoramica sullo sviluppo del rapporto tra Cina e calcio

1. Eventi calcistici di rilievo organizzati in Cina nell'estate del 2017

Nel mondo sportivo internazionale l'estate del 2017 verrà ricordata come la prima pausa estiva durante la quale calciatori di squadre europee hanno intrapreso *tournee* individuali in Cina, imposte per volere contrattuale dagli sponsor commerciali. Uno dei principali eventi fu il viaggio del calciatore ventitreenne Paul Pogba, che venne copiosamente pubblicizzato sulle principali reti sociali cinesi durante i mesi estivi precedenti l'inizio dei campionati. Il recente acquisto del club inglese Manchester United F.C.¹, patrocinato dalla multinazionale tedesca dello sport *Adidas* a cui il calciatore è legato con un contratto da 4,5 milioni di euro all'anno (Mc Mahon 2016), si fermò nelle principali città cinesi presenziando a vari eventi commerciali organizzati dallo sponsor tedesco (*Paul Pogba & Adidas Football Tour China*). Prima di unirsi al club dei *red devils*² per l'inizio ufficiale della preparazione pre-stagionale, Pogba si esibì in gare di velocità sulla Grande Muraglia e posò davanti ai fotografi presso il Bund di Shanghai, costantemente attorniato da un folto pubblico in visibilio. Dall'altra sponda dell'Atlantico, la multinazionale americana *Nike* - leader nel settore dell'abbigliamento sportivo e in perenne lotta con *Adidas* per aumentare il proprio *share* nel mercato sportivo globale - ha coinvolto Cristiano Ronaldo, il calciatore più pagato sul pianeta, in una *tournee* simile a quella del giovane francese. L'azienda americana ha infatti unito a sé l'attaccante portoghese del club Real Madrid F.C. con un contratto a vita da un miliardo di dollari (Badenhausen 2016); il contratto prevede anche che Ronaldo presenzi ad iniziative economiche organizzate durante la *tournee*, svoltasi tra Shanghai e Pechino, promuovendo l'ultima versione dei suoi scarpini da calcio, appositamente disegnati con un caratteristico rosso fuoco per entusiasmare il pubblico cinese (*Cristiano Ronaldo visits China for his first individual tour*).

Nello stesso periodo estivo del 2017, viene giocata la *International Championship Cup* (ICC): torneo tra club europei creato nel 2013, che permette ai tifosi di tutto il mondo di seguire le preparazioni estive dei migliori club calcistici (*Tournament*). Nel 2015 l'agenzia americana *Relevant Sports*, organizzatrice dell'evento (Klebnikov 2016), decise di globalizzare il formato dell'ICC organizzando le partite in differenti nazioni, scelte a seconda delle destinazioni estive dei club partecipanti. Per l'estate 2017 vennero scelte

¹ *Manchester United F.C.*: F.C. è l'abbreviazione inglese di *Football Club*, Club Calcistico. La tale dicitura inglese si utilizzerà durante la stesura e indicherà sempre il medesimo significato, sostituendo nel caso di club spagnoli la variante *Club de Fútbol*, C.F. La dicitura per le squadre italiane sarà invece A.C, il cui significato è Associazione Calcistica, o F.C, Federazione Calcistica.

² *Red devils*: dall'inglese, diavoli rossi; nome popolare della squadra di *Manchester*, adottato ufficialmente a partire dal 1970. L'utilizzo del colore rosso, tipicamente associato al club, e il diavolo, figura presente nello stemma ufficiale del club, sono due degli elementi caratteristici di questa squadra (Street 2016).

Stati Uniti, Singapore e, per il terzo anno di fila, Cina. Durante il mese di luglio, le società invitate si radunarono nelle città di Guangzhou, Shanghai, Shenzhen e Nanchino, pronte ad entusiasmare il sempre maggior numero di tifosi negli stadi della *Chinese Super League*³. La squadra londinese dell'Arsenal F.C., soprannominata *gunners*⁴, e la bavarese F.C Bayern München, sponsorizzata da Audi durante il corso della *tournee* asiatica, si sfideranno per ottenere il primo titolo della stagione con squadre di uguale caratura, quali Internazionale F.C, recentemente acquistata dal gigante del retail cinese Suning (Jourdan 2016), e A.C Milan, squadra milanese anch'essa acquistata da una cordata di investitori cinesi nel 2016 (Capriotti 2017).

Quest'intesa programmazione di *tournee* estive è legata a doppio filo alle nuove politiche di promozione del calcio emanate dal partito comunista cinese negli ultimi anni e promosse soprattutto dal presidente Xi Jinping. Create con l'obiettivo di sviluppare rapidamente la passione calcistica nella società cinese, il recente attivismo sportivo viene considerato da più studiosi un punto di partenza per una rapida espansione di questa economia. Infatti, la promozione del calcio ha lo scopo di cambiare la società cinese, essendo investito di obiettivi quali la propagazione dell'attività fisica nella popolazione, lo sviluppo economico (Liu 2015, pp. 1-5) e la facilitazione delle relazioni internazionali (Tao 2017, pp. 33-34-35).

2. La politica interna e la figura di Xi Jinping nello sviluppo del calcio cinese

Il processo di sviluppo del sistema calcistico ricopre un ruolo fondamentale nel piano generale di promozione dello sport voluto da Xi Jinping. Nel suo progetto, il tifoso Xi (Campbell 2016, p. 44) vede nel calcio il veicolo perfetto per popolarizzare l'attività fisica nelle future generazioni cinesi e trasformare il *gioco* in uno dei pilastri dell'economia dello sport, attraendo le grandi aziende del settore e dei suoi *businesses* collaterali⁵. A tale proposito, sono stati pubblicati negli ultimi anni diversi documenti che ne promuovono lo sviluppo, tanto sociale quanto economico. Primo in ordine di tempo fu il documento Guanyu Jiakuai Fazhan Tiyu Chanye Cujin Tiyu Xiaofei de Ruogan Yijian 关于加快发展体育产业促进体育消费的若干意见 (“Alcune idee per accelerare lo sviluppo del comparto sportivo e dei consumi nel settore”) approvato nel 2014 dal Consiglio di Stato. Questi suggerimenti riguardano misure concrete relative allo sviluppo dell'economia dello sport, quali il perfezionamento delle dinamiche economiche e la propagazione

³ *Chinese Super League*: in cinese, *Zhōngchāo liánsài* (中超联赛), in italiano, Super Lega Cinese; è la massima competizione nazionale calcistica cinese, durante la stesura ci si riferirà ad essa con l'abbreviazione CSL.

⁴ *Gunners*: dall'inglese, cannoni; nome popolare della squadra londinese dovuto al quartiere di Woolwich dove fu creato il club, in passato sede di diversi edifici militari (*Why is the Arsenal F.C. known as "The Gunners"?*)

⁵ *Businesses* collaterali: Cui (2017, p. 33) riporta alcuni dei settori economici relazionati al mondo del calcio che beneficerebbero del suo sviluppo; il turismo sportivo spingerebbe lo sviluppo dei trasporti e del settore della ristorazione, inoltre anche il settore del *retail* vedrebbe un consistente sviluppo; attraverso il calcio si innescherebbe così una crescita economica multisettoriale.

della cultura sportiva nella popolazione (*Guowuyuan Guanyu Jiakuai Fazhan Tiyu Chanye* 2014, pp. 3-4). In aggiunta, nel *Zhongguo Zuqiu Gaige Fazhan Zongti Fang'an* 中国足球改革发展总体方案 (“Piano generale per lo sviluppo e la riforma del calcio cinese”) emanato nel marzo del 2015 dalla Segreteria Generale del Consiglio di Stato, viene ulteriormente sottolineata la necessità di sviluppo della cultura calcistica, rimarcandone la vitale propagazione tra i giovani attraverso la creazione di ventimila scuole calcistiche entro l’anno 2020, e di cinquantamila entro il 2025 (*Guowuyuan Banggongting Guanyu Yinfa Zhongguo Zuqiu* 2015, p. 4). Questo provvedimento trae ispirazione dal successo della più grande scuola calcio esistente al mondo, creata nel 2012 nel sud della Cina. Nella periferia della città di Guangzhou, il club Guangzhou Evergrande progettò una struttura capace di contenere circa 2800 bambini cinesi, che sono giornalmente accompagnati durante gli allenamenti da allenatori europei, che ne indirizzano la crescita e lo sviluppo nella disciplina calcistica, fomentando la realizzazione del Sogno calcistico cinese (*Zúqiú mèng* 足球梦)⁶ (Campbell 2016, p. 44).

Inoltre, il 6 marzo 2016 fu approvato il *Zhongguo Zuqiu Zhongchangqi Fazhan Guihua* 中国足球中长期发展规划(2016—2050年) (“Piano di sviluppo a medio e lungo termine (2016-2050) del calcio cinese”) da parte del Comitato Nazionale per lo Sviluppo e le Riforme, della Federazione Calcistica Cinese⁷, dell’Amministrazione Generale dello Sport e del Ministero dell’Educazione, con il quale si ribadisce la necessità di creare una nazione forte a livello sportivo, stimolando l’economia del settore e la sua popolarizzazione, promuovendo la creazione di scuole calcistiche su tutto il territorio nazionale (*Zhongguo Zuqiu Zhongchangqi Fazhan Guihua* 2016, p. 3). Si può notare che l’emanazione di questi documenti, in particolare l’ultimo, implicano una chiarezza di intenti da parte di diversi organi del Partito comunista cinese, il che evidenzia la convinzione e la stabilità di questo percorso di crescita. Il documento, siglato a marzo 2016, prevede l’inserimento della pratica sportiva calcistica nell’insegnamento dell’educazione fisica, innescando così sin dai primi anni scolastici l’interesse delle giovani generazioni nel calcio e nel suo contesto (*Zhongguo Zuqiu Zhongchangqi Fazhan Guihua* 2016, p. 6). Questo provvedimento risulta essenziale alla luce del livello competitivo presente oggi in ambito scolastico e accademico, sfociato nell’allontanamento dei giovani dalle pratiche sportive e il conseguente indebolimento della loro costituzione fisica. Le nuove misure approvate dal governo mirano a rilassare questa competitività, conferendo nuovo valore alla pratica sportiva, considerata fondamentale per raggiungere l’obiettivo della

⁶ Sogno calcistico (*Zúqiú mèng* 足球梦): Nan e Yang (2014,p. 116) riportano gli obiettivi contenuti nel progetto di miglioramento del calcio cinese, chiamato Sogno calcistico. La creazione di una nazione calcisticamente forte, che possa eguagliare il livello delle nazioni più titolate, è il traguardo principale, coinvolgendo simultaneamente in questo processo un maggior numero di appassionati, la cui passione sosterrà i futuri successi nazionali.

⁷ Federazione Calcistica Cinese: in cinese, *Zhongguo zuqiu xiehui* (中国足球协会), durante la stesura verrà citata con l’abbreviazione CFA, *Chinese Football Association*; è l’organo che amministra il calcio cinese e le due principali divisioni, la Super Lega Cinese, *Zhanchao liansai* 中超联赛 e la Prima Lega Cinese, *Zhongjia liansai* 中甲联赛. È attualmente presieduta dal sig. Cai Zhenhua 蔡振华, ex giocatore di ping-pong della nazionale cinese. (*Chinese Football Association*)

creazione di una nazione fisicamente sana, senza la quale il raggiungimento del Sogno calcistico (*Zúqiú mèng* 足球梦) prima, e del Sogno cinese (*Zhōngguó mèng* 中国梦) poi, sarebbe un'utopia (Liu 2015, p. 4). Inoltre, in perfetto stile cinese, vengono marcati tre periodi di tempo nei quali raggiungere gli obiettivi del piano generale di sviluppo. Il primo periodo, con termine 2020, prevede la costruzione di venti mila scuole dedicate all'insegnamento del calcio, la presenza di più di settanta mila campi da gioco su tutto il territorio nazionale e quindi una proporzione pari a 0,5-0,7 campi per dieci mila persone (*Zhongguo Zuqiu Zhongchangqi Fazhan Guihua* 2016, p. 4). Appaiono queste delle basi solide sulle quali possa svilupparsi un futuro prospero, descritto nei seguenti periodi del piano. Dal 2021 al 2030 si prevede un costante aumento del numero delle superfici di gioco, raggiungendo la nuova proporzione di un campo per dieci mila persone, e il consolidamento della Nazionale di calcio maschile come una delle teste di serie del panorama asiatico. Nell'ultimo e terzo periodo, entro il 2050, si auspica che il livello della squadra nazionale cinese possa eguagliare quello delle nazioni più forti a livello mondiale e che possa competere per il traguardo della coppa del mondo (*Zhongguo Zuqiu Zhongchangqi Fazhan Guihua*, pp. 4-5).

Questo recente attivismo politico nel contesto sportivo si deve in parte ai tre desideri calcistici che il segretario generale del partito comunista Xi Jinping ha più volte apertamente manifestato: qualificarsi costantemente ai mondiali di calcio, organizzare un mondiale in Cina e riuscire a vincerlo (Cuscito 2016, pp. 137-138). Nato nel 1953, l'attuale presidente già durante l'adolescenza mostrò una particolare affinità con questo sport, organizzando partite con i compagni di studi. Inoltre, la sua dinamica di gioco fondata sullo sforzo di gruppo, gli permetteva di analizzare l'efficacia della cooperazione ai fini del successo, prendendone spunto per l'ambito lavorativo (Tao 2017, p. 33). Dopo molti anni dal periodo di formazione universitaria nel quartiere pechinese di Haidian, Xi Jinping continua ad essere un appassionato della disciplina, come dimostrano le svariate occasioni pubbliche in cui ne fa riferimento e l'incoraggiamento dato alle politiche appena analizzate. Tuttavia, dati i risultati sportivi ottenuti recentemente dalla nazionale maschile, sembra che solo uno dei tre desideri possa compiersi in un futuro prossimo: la candidatura come nazione organizzatrice del Mondiale di calcio per il 2026 resta papabile alla luce dell'efficienza mostrata durante le Olimpiadi del 2008, che soddisfecero il desiderio sportivo cinese, marcato da evidenti implicazioni economiche.

3. Lo sviluppo dell'economia relazionata al settore calcistico

L'approvazione delle recenti politiche sopra riportate ha fatto sì che il mercato sportivo internazionale sia stato caratterizzato dall'entrata massiva cinese nel settore, testimoniandone tanto la forza economica quanto la convinzione nel progetto a medio-lungo termine.

Sul palcoscenico internazionale, è ormai nota l'attività da parte di investitori cinesi nel mercato europeo (*EU-China FDI Monitor 1Q 2016 Update: Public Version*), tuttavia, l'attenzione al suo sistema calcistico è un obiettivo recente. Numerosi imprenditori cinesi infatti hanno sfruttato la crescente globalizzazione di questo sport e le politiche a loro favorevoli per firmare numerosi accordi economici, sancendo l'entrata della potenza asiatica nel settore. Il primo esempio riportato, in ordine cronologico, è l'investimento che il gruppo *Dalian Wanda* del multimiliardario Wang Jianlin fece nell'Atlético Madrid C.F. nel gennaio del 2015: acquistando il 20% degli *asset* del club spagnolo, Mr. Jianlin contribuì all'economia dei campioni di Spagna dell'epoca con una somma di 45 milioni di euro (*Dalian Wanda scores 20% stake in Atletico Madrid*). I successi nazionali e internazionali del club di Madrid nei recenti due anni attirarono l'attenzione del magnate cinese, che ha disposto la base economica per la costruzione di un nuovo stadio - o meglio detto - la modifica di uno già esistente. L'ex stadio comunale Olimpico di Madrid, acquistato nel luglio del 2017 dal club, è servito come fondamenta per erigere uno dei più grandi e moderni stadi d'Europa: il *Wanda Metropolitano*, con una capienza di 67 mila persone. La nuova struttura è stata inaugurata nella presente stagione 2017/18 e promette essere un'adeguata casa per il futuro che aspetta i *colchoneros*⁸ (*El Wanda Metropolitano se inaugurará en septiembre*). Un altro accordo simile riguarda l'intesa raggiunta tra il *mogul* dell'informazione cinese, Li Ruigang, e il club inglese del Manchester City F.C. La firma, ufficializzata nel novembre del 2015, prevede l'acquisto da parte della *China Media Capital* del 13% delle quote di mercato della società *City Football Group* (CFG) (Noble 2015), quest'ultima con capitale proveniente dagli Emirati Arabi Uniti, che gestisce, oltre ai *citizens*⁹, diversi club calcistici nel mondo. L'investimento del signor Li porterà 400 milioni di dollari nelle casse del club, onorato dalla visita di Xi Jinping durante il suo viaggio diplomatico in Inghilterra proprio un mese prima della firma dell'accordo (Mc Mahon 2015). Infine, volgendo l'attenzione al panorama nostrano, nel giugno del 2016 la Milano nero-azzurra¹⁰ ha visto confermato il passaggio di proprietà del club Internazionale F.C. dalla famiglia Moratti al gigante del retail cinese *Suning*. Mr. Jindong, il presidente del colosso cinese, ha aumentando di 142 milioni di euro il capitale della società e ha acquistato il 68,5% delle quote del club (Bellinazzo 2016), proclamando alla presentazione ufficiale della "nuova Inter" che «l'acquisto sarà improntato soprattutto verso un processo di creazione di una *Suning* italiana con base nell'Inter», evidenziando l'aspetto di forte collaborazione tra le due società, destinate a sostenersi vicendevolmente nel settore del retail e nel calcio globale (*Inter, si apre l'era Suning: investiti 370 mln tra acquisto quote, aumento di capitale e prestito soci*). Un anno più tardi, la trattativa per l'acquisto dell'altra società calcistica milanese, l'A.C. Milan, da parte di una cordata cinese di imprenditori è

⁸ *Colchoneros*: dallo spagnolo, fabbricante di materassi; nome popolare della squadra di Madrid dovuto al fatto che dopo la guerra civile spagnola (1936-1939), alcune frange popolari della capitale Madrid avevano utilizzato materassi rivestiti di bandiere rosse e bianche per proteggersi dai vari attacchi nemici, e, essendo questi i colori storici del club, fu creata l'associazione. (*¿Por qué a los jugadores del Atlético se les llama 'colchoneros'?*)

⁹ *Citizens*: dall'inglese, cittadini; nome popolare della squadra di Manchester dovuta al suo nome Manchester City (Beckett 2010).

¹⁰ Nero-azzurra: aggettivo dato ai tifosi dell'F.C Internazionale di Milano dovuto ai colori simbolo del club.

giunta a buon fine. L'accordo economico, ostacolato da un notevole intrigo finanziario, ha visto la luce il 13 aprile 2017: esso prevede il trasferimento del 99,93% delle quote dell'A.C. Milan dalla società Fininvest al veicolo finanziario lussemburghese *Rossoneri Sport Investment Lux* (*Milan: finisce era Berlusconi, vende il club ai cinesi*). Nel progetto di sviluppo proposto dalla cordata cinese, guidata dall'imprenditore di Shenzhen Mr. Li Yonghong, viene rimarcata la dimensione del *business plan* d'espansione in Cina: verrà creata la *Newco Milan China* che gestirà il marchio A.C Milan sul suolo cinese, promettendo creare un giro d'affari di 225 milioni di euro per il biennio 2021/2022 (Festa 2017).

A questo attivismo internazionale è stato corrisposto un movimento economico importante anche nel mercato domestico. Secondo Cui (2017, pp. 32-33) i principali obiettivi di sviluppo economico interno che godranno della rinascita della passione calcistica cinese riguardano la creazione di nuovi posti di lavoro, lo sviluppo della produzione di beni, servizi e del settore delle infrastrutture, e, come già evidenziato, i *businesses* collaterali legati al mondo calcistico. Grandi aziende leader nella produzione di beni sportivi, quali *Adidas* e *Nike*, od operanti nel settore dell'intrattenimento sportivo, come *Relevant Sports*, hanno già da tempo gettato le basi nel mercato cinese, includendolo, come visto, come meta obbligatoria delle *tournee* dei giocatori e delle squadre sponsorizzate. In una nazione da 1,37 miliardi di persone, delle quali il 31% dei residenti nei centri urbani si dice appassionato al calcio (*China and Football, p.6*), la Cina assume un ruolo chiave nell'economia dello sport, soprattutto in vista della spinta al settore che il governo ha promesso di attuare. Secondo il documento "Alcune idee per accelerare lo sviluppo del comparto sportivo e dei consumi nel settore" del 2014, la Cina si pone l'obiettivo di creare un mercato sportivo dal valore di 5 miliardi di Yuan entro il 2025. Per raggiungere questo ambizioso traguardo, il governo cinese cercherà di creare un panorama economico attrattivo e delle dinamiche di mercato, nei limiti del possibile, rilassate, per stimolare investimenti privati domestici e internazionali (*Guowuyuan Guanyu Jiakuai Fazhan Tiyu Chanye* 2014, p.2). Uno dei settori chiave di questo sviluppo sarà sicuramente il binomio tra l'intrattenimento sportivo e il settore televisivo. A partire dal 1939, con la teletrasmissione negli Stati Uniti della prima partita di *baseball*, il rapporto di unione e di reciproco sviluppo tra i due settori si è rapidamente rafforzato, crescendo al punto da concludere importanti accordi economici, anche grazie alla recente creazione di televisioni private e a pagamento, in competizione con le reti pubbliche (Caselli 2003). Questo binomio economico è stato recentemente introdotto in Cina grazie al rapido sviluppo economico, e nel mondo del calcio ha già raggiunto livelli decisamente elevati. Infatti, è rilevante notare che nel febbraio del 2016 venne reso pubblico l'accordo tra la *China Media Capital* e la CSL per l'esclusiva sui diritti di trasmissione televisiva delle partite della massima serie cinese per una cifra attorno a 8 bilioni di Yuan per cinque anni. Un accordo che esemplifica la fiducia nel risorgimento calcistico del panorama imprenditoriale domestico (Clover 2016), basato anche sul recente attivismo economico dei club della CSL.

Proprio sotto quest'aspetto, i recenti ingaggi di giocatori e allenatori stranieri, con condizioni economiche a dir poco vantaggiose, hanno contribuito a trasformare la Cina nel paradiso economico scelto da un sempre maggior numero di lavoratori del settore, stimolando l'economia calcistica cinese. Questa strategia ha la finalità di importare *know-how* straniero, soprattutto europeo e sudamericano, nel campionato nazionale della CSL al fine di sviluppare rapidamente il calcio, ampliando il numero di tifosi e sviluppandone l'economia (Kang 2017). Ne è prova la somma totale spesa dalle squadre della CSL durante il mercato invernale della stagione 2016/17: furono investiti all'incirca 336.55 milioni di dollari, ben oltre i 271 milioni spesi dalla *Premier League*¹¹ nello stesso periodo di tempo (Hall 2017). Diversi analisti del settore sono rimasti impressionati dalla grandezza di questi accordi economici, che sottolineano la forza economica dispiegata dalla parte cinese. Uno dei numerosi esempi che potrebbero essere riportati è il controverso trasferimento dell'attaccante Carlos Tévez dal club argentino Boca Juniors allo Shanghai Shenhua, avvenuto nella pausa invernale 2016/17. Ex attaccante tra i più prolifici a livello europeo, con numerose presenze anche nel club italiano Juventus F.C., Tevez si inserisce tra i due giocatori più forti al mondo - Cristiano Ronaldo e Lionel Messi - in quanto ad ingaggio. Lo Shanghai Shenhua ha offerto all'*apache*¹² un contratto i cui introiti ruotano attorno ai 37,5 milioni di euro all'anno. Una cifra decisamente elevata per un attaccante già trentatreenne, che aveva abbandonato il calcio europeo per ritirarsi in Argentina e giocare nella squadra della sua giovinezza, il Boca Juniors, nella sua prima casa, lo stadio *Bombonera* (Pettinello 2016). Restrungendo lo sguardo al panorama italiano, risalta l'ingaggio dell'ex attaccante della nazionale italiana Graziano Pellè da parte dello Shangdong Luneng. Trentaduenne della provincia di Lecce, dopo un'esperienza presso il club inglese del Southampton e un campionato europeo 2016 a buoni livelli, si è lasciato convincere dal potere economico del facoltoso club con sede nella città di Jinan, nella regione occidentale dello Shangdong. Il giocatore riceverà un totale di 38 milioni di euro per due anni e mezzo di contratto (Russo 2016): dall'11 luglio 2016 il centroavanti diventò l'undicesimo calciatore più pagato al mondo (Pereira 2017). Il secondo esempio italiano riguarda l'allenatore Marcello Lippi, ex *mister* della Juventus F.C. e della Nazionale italiana, che portò gli Azzurri¹³ alla conquista del Mondiale 2006 in Germania. Nel 2012 Marcello Lippi si trasferì nel sud della Cina, nella metropoli di Guangzhou. La volpe d'argento - soprannome che i tifosi cinesi hanno coniato per Lippi data la sua astuzia e i suoi capelli canuti - fu ingaggiato come primo allenatore del Guangzhou Evergrande con un contratto di due anni e mezzo per un totale di più di 20 milioni di euro (*Guangzhou Evergrande: La nuova sfida di Marcello Lippi*). L'Evergrande è uno dei club storici del panorama calcistico cinese e ad oggi uno dei più

¹¹ *Premier League*: È il nome del campionato di calcio di massima serie inglese, considerata una delle migliori leghe europee in quanto a qualità del gioco esibito e beneficio economico generato (Deloitte 2017, p. 12).

¹² *Apache*: soprannome dato al giocatore Carlos Tévez; deriva dal nome del quartiere dove nacque e crebbe, Fuerte Apache, Buenos Aires (*Carlos Tévez*).

¹³ *Azzurri*: nome storico riferito alla nazionale di calcio italiana; deriva verosimilmente dal colore associato alla Casa dei Savoia, l'azzurro, o blu Savoia, all'epoca dell'esordio della nazionale calcistica nel 1911, la casata regnante (*Maglia azzurra (Italia)*).

facoltosi: dal 2010 è nelle mani del magnate Xu Jiayin e, dal 2014, ha il 50% delle sue quote possedute da Jack Ma, fondatore di *Alibaba*, convinto partecipante dello sviluppo del club e del calcio cinese (*Alibaba buys half of Guangzhou Evergrande football club*). Lippi si avvale della sua esperienza maturata sui campi europei e la dispiega durante i due anni e mezzo di contratto, dai quali uscirà sempre vittorioso: nel suo palmarès conta tre campionati nazionali CSL, due *Chinese FA Super Cup*¹⁴, ma soprattutto, nel 2013, per la prima volta nella storia del club, la *AFC Champions League*¹⁵ - massimo traguardo continentale per un club asiatico e controparte della europea *UEFA Champions League* (*Marcello Lippi*). Finita la parentesi vittoriosa nell'Evergrande, all'allenatore venne proposta una nuova posizione di maggiore importanza nel sistema del calcio cinese. È notizia dell'ottobre del 2016 che l'allenatore toscano rivestirà il ruolo di commissario tecnico della nazionale cinese maschile con l'obiettivo di strappare una qualificazione ai prossimi mondiali di Russia 2018 (*Cina, ora è ufficiale: Lippi è il nuovo ct per 20 milioni di euro l'anno*). Con un contratto multimilionario che lo lega fino al 2019, Lippi è diventato l'allenatore più pagato al mondo: riceverà 4,5 milioni di euro da parte della CFA e 14,5 milioni da parte del suo ex club, il Guangzhou Evergrande, di cui resterà consulente sportivo (*Lippi ct della Cina, quanto guadagna l'ultimo italiano campione del mondo*).

Anche se la qualificazione per i mondiali di Russia 2018 è sfumata, data la difficile posizione di classifica lasciata dal predecessore di Lippi, la Cina di Xi Jinping si affida comunque all'esperienza e alla qualità di uno dei più vittoriosi allenatori a livello mondiale, che, viste le coppe conquistate con la squadra di Guangzhou, sembra abbia un ottimo *feeling* con la nazione cinese. L'ingaggio di Marcello Lippi come tecnico della Nazionale maschile di calcio sottolinea ancor più quello che si percepisce come un sentimento comune, un chiaro desiderio di sviluppo di questo sport. Confidando nella sua esperienza, la CFA spera di infondere nuovo entusiasmo nella nazionale cinese di calcio, tanto nei giocatori quanto nei tifosi, costruendo le basi per un progetto di sviluppo a lungo termine.

Tuttavia, è da notare che l'ingaggio di stelle calcistiche provenienti da campionati stranieri deve essere complementare alla costruzione di una solida cultura calcistica nazionale. A tal fine, il 1 gennaio 2017 la CFA ha pubblicato una modifica al regolamento delle partite della CSL che fissa il limite massimo di tre giocatori stranieri presenti contemporaneamente in campo per squadra (Zhang 2017), incoraggiando così le società calcistiche a investire sul panorama giovanile domestico, con l'obiettivo di raggiungere l'agognato Sogno calcistico cinese. Inoltre, l'enfasi posta sulla costruzione delle numerose scuole calcistiche nei futuri anni, nonché sulla necessità di diffondere questa disciplina tra i giovani, sono provvedimenti complementari che devono essere sostenuti, creando una connessione tra la popolazione cinese e la

¹⁴ Chinese FA Super Cup: in cinese, *Zhongguo zuxie chaojibei* (中国足协超级杯), competizione che si svolge prima dell'inizio della stagione ufficiale e che prevede lo scontro tra la squadra vincente della CSL e la squadra vincitrice della FA Cup, in cinese *Zhongguo zuxie bei* (中国足协杯) (*Chinese FA Supercup*).

¹⁵ AFC Champions League: (Asia Football Confederations Champions League) in cinese, *Yazu lianguan jun liansai* (亚足联冠军联赛), competizione a carattere continentale, organizzata dalla Confederazione Asiatica del Calcio, che prevede lo scontro tra le migliori squadre del panorama calcistico asiatico (*AFC Champions League*).

cultura del calcio. Questo vincolo culturale assume un'importanza particolare in relazione ai seguenti capitoli dell'elaborato; anche se il benessere economico cinese ha favorito un'entrata massiva nell'economia sportiva internazionale e ha iscritto negli annali calcistici cifre record di ingaggi per giocatori e allenatori, è da notare come l'enfasi di questo processo si stia, lentamente, spostando dall'economia alla cultura, dal mercato esterno a quello domestico, dando adito alla tesi principale dell'elaborato, che vede a fondamento di questo processo di risorgimento calcistico una base storica e culturale radicata nell'antica società cinese.

4. Il calcio come elemento di *soft power* nella politica estera cinese

Oltre al valore economico previsto dal processo di sviluppo sopra descritto, è interessante accennare come la Cina utilizzi il calcio come strumento di facilitazione delle relazioni internazionali, assegnando al gioco una dimensione di *soft power*. Già nel secolo scorso sono stati analizzati gli elementi di *soft power* propri dello sport, quali la cooperazione internazionale, la competizione pacifica e la promozione della cittadinanza globale (Shearer 2014, p. 57). Nelson Mandela disse a tal proposito: «Lo sport ha il potere di cambiare il mondo. Ha il potere di ispirare le persone, di unirle...lo sport può creare speranza in situazioni nelle quali non vi si trovava». Queste parole del leader sudafricano facilitano la comprensione della strategia di *soft power* messa in atto dal presidente Xi Jinping; utilizzando la diplomazia del calcio (*zúqiú wàijiāo* 足球外交), egli cerca di agevolare il piano delle delicate relazioni internazionali, modernizzando il concetto della diplomazia del ping-pong (*pīngpāng wàijiāo* 乒乓外交) (Tao 2017, pp.33), che ottenne successo nel miglioramento dei rapporti tra Stati Uniti e Cina nella seconda metà del ventesimo secolo (Shearer, 2014, pp. 54-55). Facendo leva sulla popolarità globale del gioco, il presidente Xi include spesso il calcio nel programma delle sue visite diplomatiche, rilassando l'atmosfera nei *meeting* diplomatici. A titolo di esempio si riporta la visita in Germania nel 2009, quando, nella sede della squadra bavarese Bayern München F.C., gli venne regalata una maglietta ufficiale della squadra con il numero dieci e un pallone del campionato mondiale di calcio del 2006. Anche la visita diplomatica in Olanda nel 2014 presso il palazzo reale del re Willem-Alexander vide il calcio e Xi Jinping come protagonisti: incontrando lo storico portiere della nazionale olandese e del Manchester United, Edwin Van der Saar, il segretario generale lo definì come «idolo calcistico di molti tifosi cinesi» e definì la stessa nazione olandese come «un re senza corona», riconoscendone il contributo che apportò allo sviluppo del calcio moderno nelle passate decenni (Tao 2017, pp. 33-34). Una delle ultime occasioni fu la visita presso i campi di allenamento del club

del Manchester City F.C., dove fu immortalato nello scatto di un *selfie* del *kun*¹⁶ Agüero, attaccante argentino stella del club. L'incontro si svolse nell'ottobre del 2015 quando, durante un viaggio diplomatico, Xi colse l'occasione per visitare la sede di allenamento del club, accompagnato dall'ex primo ministro inglese David Cameron (Gracie 2015). Infine, è da riportare la presenza congiunta del segretario del partito comunista e della cancelliera tedesca Angela Merkel ad una partita tra giovani promesse del calcio cinese e tedesco, organizzata a Berlino nell'estate del 2017, evento che fu parte di un progetto di collaborazione tra i governi delle due nazioni (Porteus 2017). Queste sono solo alcune delle numerose occasioni che hanno visto il segretario del partito comunista includere il calcio nella sfera diplomatica internazionale, contribuendo in parte ad una rivalutazione dell'immagine della nazione cinese a livello globale. Infatti, secondo un recente studio svolto a livello globale sul *soft power* di distinte nazioni, la Cina di Xi Jinping si situa in venticinquesima posizione grazie soprattutto al suo recente impegno sul piano delle politiche diplomatiche; ne sono esempi l'organizzazione delle Olimpiadi del 2008, la focalizzazione dei suoi sforzi per diventare leader globale nel settore della protezione ambientale, la recente Politica del Panda (Gray 2017) e, infine, la diplomazia del calcio, compresa nel piano di riforma dello sport cinese.

Incanalare l'attenzione sul calcio rende la Cina meno culturalmente lontana, soprattutto dal punto di vista di uno spettatore europeo. L'Europa, giocatrice essenziale nel campo dell'economia globale, è patria di numerose tradizioni calcistiche e uno dei luoghi di maggiore sviluppo della disciplina. La strategia della diplomazia del calcio dispiega globalmente, e soprattutto nel vecchio continente, la sua più marcata connotazione sociale: vestendo la fascia di capitano sul piano delle relazioni internazionali (Fu, Dai, Jiang, 2015, pp. 74-75), essa è incaricata di creare connessione tra le popolazioni, creando unione attraverso la pratica del "bel gioco" (Sun, Zhang 2015, p.137). Infine, proprio grazie alla sua millenaria cultura, la Cina odierna ha preso coscienza del suo ruolo nella storia del calcio, risalendo all'antichità per unire culturalmente il calcio con la popolazione cinese, favorendone la conseguente diffusione.

5. La relazione tra la pratica del *cùjū* e il calcio moderno

Jospeh S. Nye, Professore Emerito dell'Università di Harvard, definisce il concetto di *soft power* come un potere che si basa su tre principali risorse: i valori politici rappresentati da uno stato, la diplomazia intrapresa e l'attrattività della sua cultura (Rosecrance, Gu, 2009, p.19). Proprio scavando nella millenaria cultura cinese le politiche odierne trovano la loro legittimazione storica, un Mandato Celeste che permette di sostenere questo spirito di risorgimento calcistico. Basandosi su testi storici di epoche lontane, la Cina

¹⁶ *Kun*: soprannome dato al giocatore Sergio Agüero; deriva dal nome di un personaggio di un anime giapponese chiamato Kum-Kum, e che l'argentino, data la somiglianza durante la giovinezza, decise di adottare. («*Kun*» Agüero, un *futbolista de dibujos animados*)

sostiene essere la patria del calcio, grazie alle testimonianze pervenuteci di un'antica versione del gioco praticata già all'epoca degli Stati Combattenti (Jin 2016, p.175) (*History of football*). Le colonne portanti su cui si è basata lo sviluppo fin'ora descritta, tanto economicamente - con lo sviluppo dell'economia del calcio -, quanto diplomaticamente - attuandone la diplomazia ad esso legata -, trovano un fondamento nell'antichità, essendo sostenute da questa tradizione presente nella storia della popolazione cinese.

Il termine 蹴鞠 *cùjū* nasce dalla composizione di 蹴 *cù* "calciare" e 鞠 *jū* "palla in pelle", una sfera utilizzata nell'antica Cina costruita con pelli essiccate. Esso viene considerato da molti storici come una forma di calcio antico ed è uno degli antenati principali da cui si sviluppò il calcio moderno, potendo essere denominato come **calcio cinese** (1. 蹴鞠 *cùjū*). Le sue caratteristiche di gioco, le regole principali e il suo contesto – come verrà spiegato durante l'elaborato - lo avvicinano verosimilmente al mondo del calcio moderno. Anche se ufficialmente si riconosce la nascita della moderna visione di gioco nell'Inghilterra del 1863, con la formazione della *The Football Association* (FA), il *cùjū* riporta elementi particolarmente simili al calcio di oggi già in epoca Han: la competitività tra squadre, la delimitazione del campo e il numero dei giocatori che potevano partecipare alle partite (Lan, Xing 2008, p. 288), le tecniche di gioco e la distinzione dei ruoli dei giocatori (Lan, Xing, 2008, p. 286) e, chiaramente, l'impossibilità di utilizzare le mani nelle diverse modalità di gioco (Xia 2016, p. 142) (*History of football*), lo rendono il papabile predecessore da cui si sviluppò il "bel gioco". Può essere inoltre aggiunto, riportando puntualmente fonti che verranno approfondite nel secondo e terzo capitolo, che durante la dinastia Song (970-1279) si formarono i primi club calcistici (Liu 2010, p. 75), le prime competizioni nazionali (Ji, Chu 2014, p. 82) e nacque il mercato degli accessori dedicati al *cùjū*, che sviluppò palloni gonfiati ad aria simili a quelli di uso corrente (Ren 2011, p. 46). Un tale livello di sviluppo della pratica non può passare inosservato nella comparazione con il mondo del calcio moderno, date le chiare caratteristiche comuni; il riemergere di questa pratica consolida di diritto l'importanza della nazione cinese nel panorama calcistico globale, assegnandole un ruolo fondamentale nel suo processo di sviluppo.

Già nel 2004, visitando la città di Zibo, nella provincia dello Shandong, l'ex presidente della *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA)¹⁷ Joseph S. Blatter proclamò la Cina quale luogo d'origine del calcio (*Shandong revives ancient football*), sollevando un quesito storico che tutt'ora non riscontra chiara unanimità tra gli studiosi, soprattutto, occidentali. Nella sezione relativa alla storia del calcio della FIFA, viene presentata la pratica del *cùjū* come primo antenato del calcio, in quanto, in un manuale militare di epoca Han, viene descritta una dinamica di gioco simile, nonostante le ovvie limitazioni tecnologiche presenti nei primi secoli dopo Cristo. In questa pratica sportiva i giocatori dovevano calciare la

¹⁷ *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA): in inglese, *International Federation of Association Football* è un'associazione privata formata nel 1904 a Zurigo, che si incarica dell'organizzazione dello svolgimento delle competizioni internazionali riguardanti le discipline del calcio, calcio a 5 e beach soccer. È considerato l'organo più importante nel panorama del calcio mondiale, a cui si affiliano le varie associazioni calcistiche continentali. (FIFA)

palla, fatta di pelle e riempita con capelli e piume, dentro porte della larghezza di 30-40 cm issate con pali di bamboo ai quali venivano agganciate delle reti per evitare che il pallone rotolasse lontano dal terreno di gioco. Era presente l'elemento della competitività in quanto il giocatore veniva ostacolato dagli avversari nel tentativo di "segnare un goal" e vi era il divieto di toccare la palla con le mani (*History of football*). Inoltre, diversi esperti si sono espressi in materia, argomentando a favore della paternità cinese del calcio. Ad esempio, l'ex direttore del Museo Nazionale del Calcio di Manchester, il Dr. Kevin Moore, sostiene riconosciuta e comprovata la nascita del calcio nella Cina degli Stati Combattenti (453-221 A.C). Nel 2016, durante la già citata visita diplomatica di Xi Jinping in Inghilterra, il Dr. Moore illustrò la storia di questo sport allo stesso segretario, accompagnato nell'occasione dall'ex primo ministro David Cameron. I due politici ascoltarono con interesse il percorso storico di sviluppo della disciplina, nella quale venne approfondito il ruolo chiave che la società cinese antica ebbe nel periodo della sua nascita (*Did China invent football?*). Un'altra autorevole opinione a sostegno di questa tesi è quella di Wulf Köpke, ex direttore del Museo di Etnologia di Amburgo - Germania - secondo il quale «... fu la Cina la prima a scoprire il calcio, l'Inghilterra ne perfezionò le regole...e il mondo intero contribuì al suo sviluppo fino alla modernità» (Li 2015, p. 97). L'ex direttore del museo tedesco afferma che il calcio fu inizialmente inventato in Cina, tuttavia, riconoscendo la difficoltà dell'argomento, data la sua vastità, rimane neutro riguardo gli avvenimenti che ne perfezionarono il gioco e rimarca che la disciplina praticata e seguita oggi è il risultato di un'unione perfezionatasi nei secoli.

Infine, diversi studiosi cinesi sostengono a spada tratta la teoria che vedrebbe la Cina quale terra natia del calcio. Lu (2015, p.4) riporta nella sua analisi che la dichiarazione del ex presidente della FIFA Joseph. F Blatter è un semplice esercizio di logica, in quanto «(...) vi sono prove filologiche, (...) e iconografiche a testimonianza di ciò». Dal punto di vista filologico, Lu (2015, p.2) sostiene la sua tesi riportando il 苏秦列传 *Su Zou Liezhuan* (Biografia di Su Zou) nello 史记 *Shiji* (Memorie di uno Storico), testo di epoca Han del letterato Sima Qian (145-86 A.C circa), dove si accenna alla pratica del *cùjū*. Nella fonte storica si sostiene che la disciplina era già diffusa nell'antica città di Linzi, nel Regno di Qi del periodo degli Stati Combattenti (475-221 A.C), attuale città di Zibo, nella provincia dello Shandong. Questa frase verrà successivamente ripresa nel secondo capitolo dell'elaborato poiché è da più studiosi considerata la fonte filologica più stabile e storicamente condivisa legata alla nascita della pratica del *cùjū* (Jin 2016, p. 175). Dal punto di vista iconografico, invece, Lu (2015, p.3) riporta differenti opere a sostegno della sua tesi che ritraggono soggetti impegnati nell'arte del *cùjū*, come il ritratto di una ragazza che calcia un pallone, raffigurata sul cuscino di pietra di epoca Song, preservato nel museo della Città Proibita. A quest'opera si aggiunge la rappresentazione del pittore Su Hanchen (1094-1172) che raffigura il *cùjū* tra le pratiche ludiche di alcuni giovani di epoca Song, nell'opera 长春百子图 *Changchun baizi tu*, mostrando come il gioco del calcio del pallone fosse già popolare nei distinti strati sociali dell'epoca. Infine, ad opera del medesimo

pittore, vi è la raffigurazione dell'imperatore Song Tai Zu (927-976) circondato da una serie di fedeli servitori mentre mostra le sue abilità nella pratica del *cùjū* nella modalità 白打 *bái dǎ*, papabile predecessore del moderno calcio *freestyle*. L'opera 宋太祖蹴鞠图 *Song Taizu cuju tu* è inoltre prova della presenza di un abbigliamento specifico e tecnico durante la pratica (Li 2005, p.36) e testimonia la diffusione del gioco nella sfera imperiale e la cura nei dettagli dell'abbigliamento sportivo.

Al giorno d'oggi la popolazione cinese considera il *cùjū* uno degli sport tradizionali, tuttavia rifiuta di considerare il calcio, nella sua variante moderna, come sport nazionale. Negli ultimi anni si è cercato di sopperire a questo rifiuto organizzando attività legate all'antico calcio cinese, invitando calciatori famosi a partecipare ad eventi incentrati sul *cùjū*, rimarcando la connessione tra le due discipline (Lu 2015, p. 5). Questa disciplina, e le sue connessioni oggettivi con la modernità, possono essere prese come punto di partenza per un processo di avvicinamento culturale della popolazione cinese al calcio, facilitandone la sua importazione e la successiva creazione del contesto culturale fondamentale per il suo ulteriore sviluppo.

Capitolo 2

Una cronologia descrittiva della pratica del *cùjū*

Dopo essere stato valutato e riconosciuto il valore del *cùjū* nella storia dello sport di epoca antica, nel maggio del 2006 questa disciplina è stata ufficialmente inserita nella lista dei Patrimoni culturali immateriali nazionali dal Ministero della Cultura della Repubblica Popolare Cinese (Ren 2011, p. 44). In questo capitolo verrà presentata una storia della pratica del *cùjū* partendo dall'analisi delle teorie sulla nascita, fino ad analizzarne le cause della scomparsa; seguendo il filo cronologico della successione delle dinastie imperiali ne verranno definiti gli elementi principali che la contraddistinsero e che ne permettono l'associazione con l'odierna disciplina calcistica. Infine, nell'ultima parte dell'elaborato, comprendente il terzo capitolo e le schede terminografiche, verranno analizzate dettagliatamente le caratteristiche tutt'ora conosciute del gioco nel suo periodo di massimo splendore, durante la dinastia Song (960-1279).

1. Le origini, tra mito e realtà storica

Vi sono tre principali teorie circa la nascita del *cùjū*, che ne situano la nascita in tre contesti storici differenti. Le prime due verranno sommariamente riportate per fornire una visione contestualizzante dell'origine della pratica. Tuttavia, solo la terza, considerata la più stabile storicamente, è la teoria maggiormente condivisa ed è punto di partenza di questo elaborato. Essa si basa sul 史记 *Shiji* (Memorie di uno storico) di Sima Qian (145-86 A.C) e colloca la nascita del *cùjū* nel periodo degli Stati Combattenti (453-221 A.C).

La prima teoria sostiene che fu il primo imperatore cinese Huangdi (periodo di regno: 2697-2597 A.C) ad inventare il gioco del *cùjū*. Peng (2015, p.1) riporta che si giocò per la prima volta a seguito della vittoria dell'Imperatore Giallo sul nemico Chi You presso la città di Zhuolu, odierna Zhangjiakou nella provincia dello Hebei. Nel suo studio, Peng riferisce che Huangdi estrasse lo stomaco dal cadavere del rivale e lo riempì di capelli; così facendo formò una specie di palla che diede ai suo compagni di battaglia per ricompensarli della vittoria. Giocando con il "pallone", inseguendolo e calciandolo, i soldati di Huangdi possono essere definiti i primi giocatori di *cùjū* della storia. Tuttavia, la tesi è storicamente instabile. Lan e Xing (2008, p. 284) riportano che gli unici oggetti simili a palloni ritrovati nei siti archeologici della zona culla della civiltà cinese - le attuali province dello Shanxi, Shaanxi e il basso corso del fiume Giallo - sono pietre smussate dalla forma arrotondata, evidenziando la mancanza di prove dell'utilizzo di oggetti sferici costruiti

in pelle. In aggiunta, l'alone di mistero che tutt'ora ricopre la figura del primo sovrano cinese, come riporta lo studio di Xu e Yang (2012, p. 5), mina ulteriormente la relazione tra Huangdi e il *cùjū*. Data la mancanza di prove archeologiche e l'incertezza riguardo la figura dell'Imperatore Giallo, l'associazione tra quest'ultimo e la nascita del *cùjū* risulta ad oggi non documentata storicamente.

La seconda teoria lega la nascita del *cùjū* ai ritrovamenti avvenuti presso il sito archeologico di Yinxu nel 1928, vicino all'odierna Anyang, nella provincia dello Henan. Viene cronologicamente situata durante il periodo dell'antica civiltà degli Shang (1571-1046 A.C) e si basa sullo studio del significato del carattere 品, ritrovato inciso su ossa oracolari. Questo carattere viene considerato come la combinazione di 足 *zú* "piede" e 球 *qiú* "pallone", vedendo nella parte inferiore del carattere i due piedi e in quella superiore il pallone, il che si collega al movimento base del *cùjū*, la conduzione di un pallone con i piedi (Cui 1991, p. 59). Tuttavia, è da ricordare che l'interpretazione delle ossa oracolari è un campo tutt'ora non ben definito. A titolo d'esempio, si riporta la teoria del professore del Dipartimento di Archeologia dell'Università di Pechino, Gao Ming, che associa il carattere 品 al significato di 征伐 *zhēngfá* "intraprendere una spedizione punitiva", traduzione considerata semanticamente più corretta, dato il significato che 品 assume su altre ossa oracolari di epoca Shang (1571-1046 A.C) e nei bronzi di epoca Zhou (1046-746 a.C). In assenza di certezza storica, la teoria non può quindi essere considerata affidabile.

Se le prime due ipotesi sulla nascita del *cùjū* sono tutt'oggi incerte, si può invece logicamente dedurre che fosse una pratica largamente diffusa già all'epoca degli Stati Combattenti (453-221 A.C), in virtù della solidità delle fonti pervenuteci. Peng (2015, p. 2) analizza la prima testimonianza storica riguardo la presenza del *cùjū* nella società cinese. Nella descrizione della capitale del regno di Qi del periodo degli Stati Combattenti (453-221 A.C) - l'antica città di Linzi, attuale città di Zibo nella provincia dello Shandong - si sottolinea la ricchezza e la vitalità del luogo e vengono elencate le attività ludiche dei cittadini, citando, tra le molteplici, la pratica del *cùjū*. Nel suo elaborato basato sullo studio dell'opera 史记 *Shiji* (Memorie di uno storico) di Sima Qian (145-86 A.C), Peng nota che la popolazione si diletta frequentemente con queste attività, sottolineando implicitamente la popolarità del *cùjū* nella società dell'epoca. Inoltre, secondo Cui (1991, p. 60), anche durante il regno di Chu si può comprovare la diffusione della pratica del *cùjū*. Nel suo studio viene associata la figura di Liu Taigong, padre di Liu Bang, alla disciplina ludica. Nella descrizione della vita del padre del primo imperatore Han nel villaggio natale vengono elencati i passatempi e le attività quotidianamente svolte, le quali rendevano piacevole la vita a Liu Taigong. Tra esse spicca il *cùjū*, riferimento che permette a Cui di rimarcare la diffusione e la popolarità che questa pratica aveva nella Cina degli Stati Combattenti (453-221 A.C).

2. L'epoca Han (202 A.C - 220 D.C), tra competizione e formalizzazione

Con l'instaurarsi della dinastia Han (202 A.C - 220 D.C) la pratica del *cùjū* viene riportata in un numero sempre maggiore di fonti, filologiche ed archeologiche, che permettono uno studio più profondo della disciplina e della sua scenografia di gioco. Dalla turbolenta epoca anteriore, contraddistinta da guerre e divisioni, la Cina antica si consolidò attorno a una centralizzazione imperiale, che favorì non solo la pace e l'armonia, ma anche lo sviluppo dell'economia, della cultura e delle pratiche ludiche. Questa condizione di benessere della società permise il passaggio di fonti riguardanti i divertimenti popolari nella società dell'epoca, tra i quali spicca il *cùjū* (Ren, Qi 2016, p.44): ciò permette un'analisi delle sue caratteristiche principali, quali la relazione con la sfera militare (Liu, Wei 2014, p. 172) (Zhang 2013, p. 9), il suo livello di popolarità nella società (Tong, Wang 2008, pp. 106-107) (Zhang 2013, p. 10) e nella corte imperiale (Peng 2015, p. 2) (Ren, Qi 2016, p. 45), e infine, le sue primordiali regole (*History of football*) (Shuai 2011). Queste definiscono l'infrastruttura del gioco, avvicinandolo al moderno calcio; la presenza dello spirito competitivo nella dinamica di attacco e difesa, la forma delle prime porte e i palloni utilizzati sostengono infatti la tesi che fu il *cùjū* l'antenato principale dell'odierna disciplina praticata globalmente.

Lo studio di Liu e Wei (2014, p. 172) evidenzia l'associazione tra il *cùjū* e il contesto militare. Essi riportano la considerazione che il *cùjū* godeva in questa sfera, utile sia per l'allenamento del fisico sia per il divertimento dei praticanti. La disciplina infatti racchiudeva un importante valore aggiunto: che venisse organizzata una sfida tra squadre o si praticasse il semplice possesso del pallone, la pratica era utile per allenare le truppe nel combattimento e, allo stesso tempo, come attività di svago. Questo gioco sviluppa la velocità dei movimenti, la forza, la pazienza e l'ingegno dei soldati migliorandone le qualità richieste sul campo di battaglia. Sempre Liu e Wei (2014, p. 172) riportano un'ulteriore prova dell'associazione tra il *cùjū* e il mondo militare dell'epoca descrivendo la spedizione del generale di epoca Han, Huo Qubing (140-117 A.C), contro la popolazione degli Unni. Al fine di eliminare la minaccia barbara, il generale Huo avanzò verso nord al di fuori dei confini dell'impero cinese. Tuttavia, ritrovandosi con scarso cibo per le sue truppe, decise di organizzare un allenamento di *cùjū* per rallegrare la compagine ed evitare lo scoraggiamento generale. Nell'analisi viene sottolineato l'ingegno del condottiero che utilizza la pratica del *cùjū* come elemento di svago, risollemando l'animo generale attraverso il gioco. Nell'analizzare la stessa situazione storica, Tong e Wang (2008, p. 106) completano la teoria precedente evidenziando la presenza di una delimitazione spaziale del terreno di gioco durante lo svolgimento della pratica. Inoltre, Zhang (2013, p. 9) riporta che vi sono prove della presenza di una sezione relativa al *cùjū* all'interno della Sezione delle arti del Libro degli Han di Ban Gu (32-92). 蹴鞠二十五编 *Cuju ershiwu pian* (I venticinque capitoli relativi al *cùjū*) trattano la disciplina come un'arte militare e, anche se andati persi, sono menzionati all'interno della stessa opera e in quelle di studiosi di epoche successive, permettendo a Zhang di rimarcare nuovamente la relazione tra l'antica pratica del *cùjū* e l'ambito militare.

Durante l'epoca Han, il *cùjū* non fu solo un popolare metodo di allenamento delle truppe imperiali, ma grazie alla sua connotazione ludica e competitiva, ottenne popolarità anche nella società civile dell'epoca. Attraverso l'analisi delle iscrizioni ritrovate in siti archeologici quali cimiteri e mausolei scoperti in regioni appartenenti ai territori dell'antica dinastia Han - le odierne regioni dello Shandong, dello Henan, dello Shanxi e dello Shaanxi - si possono trarre informazioni relative alla pratica del *cùjū* nella popolazione dell'epoca. Risalta soprattutto la connotazione ludica, attuata senza particolari restrizioni riguardo il numero dei partecipanti o il terreno di gioco, anticipando la modalità 白打 *bái dǎ*, letteralmente "giocare a vuoto", che raggiungerà il suo massimo splendore durante la dinastia Song (960-1279). Inoltre, era previsto l'accompagnamento con ritmi musicali (vi è una costante presenza di tamburi in più incisioni) e l'esibizione di *performance* acrobatiche di varia difficoltà. A conferma della sua popolarità, spicca nelle raffigurazioni anche la presenza di figure femminili: rappresentate con alte acconciature sopra la testa, vestiti dalle maniche lunghe, dai fisici sottili e impegnate nella danza, queste raffigurazioni sono prova della diffusione del gioco in tutte le componenti della società dell'epoca (Tong, Wang 2008, pp. 106-107) e la sua celebrazione in qualsiasi luogo, dalle campagne alle città, dalle corti imperiali ai poveri quartieri cittadini (Zhang 2013, p. 10). Liu e Wei (2014, p. 172) riportano persino il primo caso di fanatismo della storia. Essi descrivono il caso del paziente Xian Chu, il "malato di *cùjū*", che morì a causa di un'ernia. Dopo essere stato avvisato dal dottore Cang Gong di non fare sforzi fisici, l'assetato di *cùjū* ignorò i consigli medici e, dopo aver praticato il gioco un'ultima volta, in preda a dolori insopportabili, morì. Sarebbe questa la prova del primo fanatico del gioco che, anche se probabilmente romanzata, ne dimostra nuovamente il livello di diffusione.

Data la popolarità che la disciplina riscontrò nei ceti inferiori della società cinese, è evidente che quest'ultima si diffuse rapidamente anche presso la corte imperiale. Nella sua analisi, Peng (2015, p. 2) riporta una testimonianza della relazione tra la pratica e le alte sfere imperiali, relazione nata proprio con l'ascesa al trono del primo imperatore Han. Dopo aver elencato il *cùjū* tra le attività ludiche praticate nello Stato di Chu, regno di origine della famiglia di Liu Bang (256-195 A.C), capostipite della dinastia, viene descritta la modalità di inserimento del gioco nella corte. Gao Zu - nome templare di Liu Bang - mosso dalla pietà per il padre colpito da un attacco di tristezza per il tempo passato, decise di ricreare nelle vicinanze del palazzo reale presso l'antica Chang'an, odierna Xi'an, una cittadina simile all'antico villaggio paterno e invitò gli abitanti del villaggio natale a trasferirvisi. Il padre poté così nuovamente godere delle antiche usanze con gli amici, tra cui il *cùjū*. Questa narrativa è considerata il punto di partenza dell'inserimento della pratica del *cùjū* nelle alte sfere imperiali, associando quella che fino ad ora veniva descritta come pratica militare, o al massimo, di intrattenimento popolare, con la famiglia imperiale, dando inizio ad una longeva unione. In aggiunta, è da evidenziare come Liu Bang non fu il solo imperatore Han legato al gioco. Ren e Qi (2016, p. 45) riportano un'ulteriore prova della diffusione della pratica nella corte imperiale

analizzando le varie attività ludiche dell'imperatore Han Wudi (156-87 A.C), tra le quali appare proprio il *cùjū*. Infine, Shuai (2011, p. 38) riporta la presenza di un campo di *cùjū* nel complesso del Palazzo di Jingfu durante il regno di Cao Wei (220-266) nel periodo dei Tre Regni. Nella sezione ad ovest del palazzo viene individuata una zona dedicata al gioco, nella quale si assisteva e si praticava la disciplina, apportando nuovo materiale a sostegno della tesi appena esposta.

Il livello di diffusione che questa pratica raggiunse durante l'epoca Han fece sì che se ne perfezionarono le regole, alcune di queste simili a quelle che strutturano il calcio moderno, permettendo a più studiosi di affermare il legame intrinseco tra il *cùjū* e la disciplina attuale (*History of football*). Successivamente, attraverso l'analisi che lo studioso di cultura popolare Shuai Peiye fece sull'opera 鞠城铭 *Juchengming* (Note sui campi di *cùjū*) del letterato di epoca Han, Li You (55-135 circa), ne verranno presentate le caratteristiche più concrete relative ad alcuni aspetti fondamentali, quali la presenza simultanea dell'attacco e della difesa nella dinamica di gioco e la struttura delle porte.

Nel suo studio, Shuai (2011, p. 35) argomenta la presenza della competitività tra due fazioni durante lo sviluppo della pratica, basandosi sullo stretto legame di quest'ultima con la sfera militare. Egli ritiene che, durante la dinamica di gioco, i possessori del 鞠 *jū* "pallone" erano gli attaccanti. Dal punto di vista militare, il pallone è rappresentato dalle armi di assalto. Dal lato opposto vi è la difesa, secondo Shuai identificata nel carattere 墙 *qiáng*. Tale termine viene qui inteso, dal punto di vista della pratica del *cùjū*, come le porte da difendere nella dinamica del gioco, mentre dal punto di vista militare segnala le porte da difendere di una città, caratterizzando i difensori. Egli riporta che entrambe le parti sono unite da un legame profondo, richiamando a fondamento di ciò la Filosofia dello Yin Yang. In essa vi è l'indissolubile compresenza degli opposti: l'alternanza di attacco e difesa, tanto nel gioco quanto sul campo di battaglia, è, secondo Shuai, un esempio della manifestazione di questa dottrina; la similitudine filosofica riportata spiega chiaramente la presenza della competizione tra due squadre all'interno della disciplina del *cùjū*, in quanto, come viene descritto, l'attacco - i possessori del 鞠 *jū* - e la difesa - i difensori della 墙 *qiáng* - vengono reciprocamente definiti nello stesso istante. In aggiunta, Shuai ritiene che il numero di giocatori fosse di sei membri per ciascuna delle due parti, affermando così la presenza delle squadre.

Tuttavia, vi è discordanza di visioni riguardo il tema della competitività e del numero di giocatori per squadra durante le competizioni di *cùjū* di epoca Han. Lan e Xing (2008, p. 285) credono che il carattere 墙 *qiáng* della stessa fonte analizzata da Shuai indichi infatti una delimitazione spaziale del terreno di gioco, intendendolo come recinzione rettangolare, dato l'aggettivo 方 *fāng* "rettangolare" apposto al termine, evitando di sbilanciarsi sulla presenza della competitività tra compagini. Per quanto riguarda il numero dei giocatori, Cui (1991, p. 62) ritiene che la fonte utilizzata da Shuai si riferisca invece al numero di porte, sei per lato, posizionate una di fronte all'altra sui limiti del terreno di gioco. Vi è dunque una relativa

confusione riguardo l'interpretazione della modalità di gioco del *cùjū* dell'epoca Han, rendendo oggettiva la difficoltà di studio, considerata la possibilità che le visioni sopra fornite possano essere entrambe veritiere.

Successivamente, riprendendo il percorso logico di Shuai (2011, pp. 35-36), viene descritta la forma delle porte. Vi è unanime parere che esse avessero una cavità, fatta per ricevere il pallone in caso di "goal", però non vi è ancora chiarezza sulla loro forma. Shuai ritiene che la cavità fosse corrispondente ad un quarto di luna piena, la cui particolare connotazione geometrica spiega implicitamente la relazione tra l'arco e il suo diametro. Inoltre, lo stesso Shuai (2011, pp. 36) afferma che il materiale utilizzato per la costruzione delle porte era il legno, data la comodità nel trasporto del materiale e lo stato d'arte che aveva raggiunto la sua lavorazione durante l'epoca. Una cavità a forma di quarto di luna veniva tagliata nella parte inferiore dell'asse frontale della porta, sostenuta dalle strutture laterali. Le porte venivano adornate e chiuse nella parte posteriore da un'altra asse di legno, per evitare che il pallone, una volta entrato, potesse rotolare lontano dal terreno di gioco. Inoltre queste 鞠室 *jū shì*, nome utilizzato nel testo per la descrizione delle porte, venivano coperte nella parte superiore, formando una struttura molto simile quelle odierne utilizzate nel gioco del calcio.

Infine Tong e Wang (2008, p. 105) riportano una breve analisi sulle sfere di gioco utilizzate all'epoca, argomentando che già durante l'epoca Han la loro costruzione aveva raggiunto un determinato livello tecnologico. Essi affermano che la struttura esterna dei palloni veniva creata con la cucitura di pezzi di pelle essiccati, di seguito uniti e riempiti di materiali soffici come capelli o piume in modo da creare una forma rotonda e adatta al gioco, creando una sfera che reggesse gli urti provocati dai calci dei giocatori e dai rimbalzi sulla superficie.

3. L'epoca Tang (618-917), tra diffusione ed innovazione

Durante l'epoca Tang (618-917) la stabilità dinastica influì in maniera decisiva sul benessere della popolazione; venne fomentato lo sviluppo della società, la sua apertura religiosa e il suo progresso economico. Venne inoltre instaurato il canone di bellezza "forte e bello", evidenziando l'effetto benefico dell'esercizio fisico e dell'allenamento sull'individuo, creando così la base per la diffusione delle attività sportive nella società (Sun 2012, p. 32). Il benessere economico e la nuova cultura sportiva permisero agli intrattenimenti ludici incentrati sullo sport di diffondersi; da ciò deriva l'alto grado di popolarità che il *cùjū* raggiunse tanto nella sfera imperiale, quanto nel ceto popolare. Date le premesse non sorprende che una delle principali innovazioni relative al gioco fu introdotta proprio in questo periodo.

Nella letteratura occidentale è comunemente riconosciuta l'Inghilterra dell'undicesimo secolo il luogo dove si inventarono i primi palloni gonfiati ad aria. In realtà, secondo le fonti analizzate, già la dinastia Tang ne faceva utilizzo, anticipando la scoperta di trecento anni circa (Lan, Xing 2008, p.286)(Cui 1991, p.62). Zhang (2012, p.119) riporta brevemente il processo di costruzione di un pallone di *cùjū* durante l'epoca, che verrà successivamente analizzato con maggiore specificità nel seguente capitolo dell'elaborato. Nel suo studio si descrive un oggetto che, una volta cucite le sue parti esterne e gonfiato ad aria, prende forma sferica. L'effetto dell'utilizzo dell'aria fu l'aumento della capacità di rimbalzo della sfera e la conseguente introduzione del gioco aereo nella disciplina, nuove determinanti caratteristiche nello sviluppo del *cùjū*. Quest'innovazione diede spazio alla nascita di una modalità di gioco differente dalle precedenti, apportando gli elementi dell'altezza e della lunghezza del calcio in aria. Si può notare nella descrizione di Zhang (2012, p. 118) della *Hanshijie*¹⁸ l'utilizzo di palloni la cui traiettoria sembrava un "volo ripetuto sopra gli uccelli", sottolineando ulteriormente la novità. Per gonfiare questi palloni ci si serviva di uno strumento, simile alle moderne pompette ad aria manuale - analizzato nel terzo capitolo - che sostituì l'utilizzo della bocca e dei polmoni.

Grazie al benessere economico-sociale e alla cultura sportiva introdotta nella società, la pratica di attività ludico-sportive si diffuse enormemente, arrivando fino al ceto popolare femminile (Sun 2012, p.31). Infatti, proprio nella dinastia Tang si riscontrano le prime prove filologiche della pratica del *cùjū* da parte di donne (Cui 1991, p. 62). Lan e Xing (2008, p. 286) e Peng (2015, p.4) riportano la descrizione di una giovane ragazza malvestita riposare sotto un albero che, riconsegnando un pallone di *cùjū* sfuggito ad alcuni giovani soldati, diede mostra delle sue qualità di controllo e calcio del pallone: la ragazza controllò la sfera senza difficoltà e la calciò alta nel cielo, dando prova di maestria nella disciplina, sorprendendo gli increduli giovani. Con questa descrizione viene sottolineata la popolarità della pratica e la sua associazione al mondo femminile, nonché agli strati popolari, con l'aggettivo "malvestita", che caratterizza la figura della giovane donna.

Gli sviluppi tecnologici del *cùjū* e l'elevata diffusione nella società dell'epoca portarono a perfezionare tecniche di gioco differenti, che saranno uno dei punti di analisi del terzo capitolo. Per completezza, accenniamo qui alla modalità 筑球 *zhùqiú*, antenato lontano del calcio-tennis attuale, che prevedeva l'innalzamento di pali alti più di tre metri uniti da una rete con un buco, utilizzato per contare il numero di punti di ciascuna squadra ogni qual volta il pallone lo attraversasse (Peng 2015, p. 3). Oppure il *cùjū* in modalità 白打 *báidǎ*, letteralmente "giocare a vuoto", nella sua variante calcistica più vicina, calcio *freestyle*. Questa forma non prevedeva particolari limitazioni in quanto veniva prediletto il divertimento

¹⁸ *Hanshijie*: (Festa del Cibo Freddo) antica festività corrispondente alla moderna *Qingmingjie*, che cade il quindicesimo giorno dall'equinozio di primavera (4 o 5 aprile), giorno in cui si commemorano i defunti facendo visita alle tombe e ai luoghi di sepoltura.

calciando il pallone in aria e palleggiando in maniera spettacolare, valutando la tecnica esibita (Lan, Xing 2008, p. 286). Queste due modalità saranno le più popolari nella storia della disciplina tanto da essere le uniche due di cui se ne tramandarono le caratteristiche più specifiche. Tuttavia, è da notare che con lo sviluppo di queste varianti di gioco, il *cùjū* assunse sempre più connotazioni ludiche, abbandonando l'aspetto competitivo che ne aveva caratterizzato le origini. He e Cuo (2007, p.20) riportano che la diminuzione della competitività nella pratica fu una delle cause che ne indussero la scomparsa. Senza l'aspetto competitivo infatti la pratica venne relegata a puro intrattenimento ludico per gli spettatori, perdendo così popolarità con il trascorrere degli anni.

Il terzo ed ultimo capitolo tratterà in maniera esaustiva le caratteristiche dell'epoca d'oro del *cùjū*, durante la dinastia Song, che sviluppò in maniera decisiva la pratica (Ren 2011, p. 44), permettendone l'avvicinamento complessivo al calcio odierno. La disciplina dell'epoca, ormai totalmente impostata come attività ludica, verrà analizzata con il suo lessico specifico al fine di presentarla nella maniera più completa e dettagliata possibile. A tal fine, verrà di seguito presentato il contesto economico e sociale che permise un tale sviluppo durante quest'epoca, per fornire una visione contestualizzante dei cambiamenti avvenuti all'interno della pratica.

4. L'epoca Song (960-1279), una panoramica introduttiva sui cambiamenti sociali ed economici e la loro influenza sulla pratica del *cùjū*

Dal punto di vista dello sviluppo del *cùjū*, è interessante evidenziare i cambiamenti economici e sociali che modificarono e fomentarono il suo processo di trasformazione. Lo sviluppo dell'economia di scambio e della figura del mercante trainarono l'economia Song (Ma 2017, p. 23) approfittando dell'abolizione del sistema duale delle città cinesi, basato in precedenza sulla distinzione tra 坊 *fāng* "città dei residenti" e 市 *shì* "città degli scambi". Nel 970, l'imperatore Zhao Kuangyi (939-997) decise di applicare una nuova politica urbana unendo le due zone, politica che Hou (2008, p. 64) chiama 坊市合一 *fāngshì héyī*, fomentando così lo sviluppo economico. A seguito del prosperare delle città dell'epoca, il processo di urbanizzazione che ne risultò pose le basi sociali per la creazione della nuova classe cittadina. I componenti di questo strato sociale iniziarono ad aver bisogno di organizzazioni che avessero il potere di difenderli all'interno del sempre più complicato panorama urbano. Da questa necessità di aggregazione nacquero le associazioni di mestiere, chiamate 行会 *háng huì* o 行团 *háng tuàn*, un'ulteriore prova del processo di sviluppo sociale intrapreso nell'epoca Song. Queste organizzazioni proteggevano gli interessi economici di gruppi di lavoratori, regolandone le relazioni con le altre associazioni, con la burocrazia imperiale e vigilando sulle tasse imposte al settore. Vengono generalmente differenziate tre tipologie di associazioni

durante l'epoca Song. La prima riguardava i mercanti e proteggeva il commercio delle varie mercanzie. La seconda difendeva il settore dell'artigianato e dei suoi prodotti. Infine vi erano le associazioni professionali, distinte dalle prime due in quanto si occupavano di tutte le professioni esistenti, eccetto mercanti e artigiani (Ma 2017, p. 23). È in quest'ultima sottocategoria che vengono racchiuse le 社 *shè* "organizzazioni popolari", tra le quali vi erano quelle ludico-sportive. Hou (2008, p. 65) riporta che vi era l'associazione degli specialisti della balestra, della boxe e le società dei praticanti del *cùjū*, la più famosa era chiamata Qiyunshe o Yuanshe. La Qiyunshe verrà analizzata successivamente nel terzo capitolo nella sezione ad essa dedicata, considerando il ruolo fondamentale che giocò nello sviluppo, e nel declino, della pratica.

In aggiunta, con la progressiva dissoluzione della distinzione tra 坊 *fáng* "città dei residenti" e 市 *shì* "città degli scambi", nacquero nuove realtà spaziali urbane che approfittarono dell'eliminazione dei tradizionali coprifuochi. Si sviluppò uno spazio cittadino dedicato al divertimento, chiamato 瓦舍 *wǎ shè*, nel quale giorno e notte venivano praticate varie attività ludiche e di intrattenimento (*Washes*), fra le quali spunta anche il *cùjū*. La popolarità che queste zone assunsero durante la dinastia Song è descritta da Hou (2008, p. 65), il quale riporta che il succedersi degli spettacoli non subiva alcun tipo di limitazione: con il vento e la pioggia, d'inverno e d'estate, notte e giorno, la popolazione si ammassava curiosa nelle 瓦舍 *wǎ shè* alla ricerca di nuove *performance* da vedere. È da rimarcare come la continua attività presente in queste zone, data la folta popolazione cittadina che fungeva da pubblico, permise lo sviluppo dell'aspetto ludico della società Song.

Al panorama sociale fornito deve essere aggiunto il livello di popolarità delle pratiche sportive e fisiche. Non solo la famiglia imperiale praticava discipline sportive, ma anche la quasi totalità dell'alta classe dell'epoca, quali ministri, ufficiali militari e burocrati (Jin 2016, p. 146). Vi fu quindi un aumento del rispetto e dell'attenzione verso la pratica fisica, sviluppo naturale della cultura sportiva della dinastia Tang. A sostegno di questa tesi, Lan e Xing (2008, p. 287) riportano che il *cùjū* veniva praticato sia da giovani che da anziani, che ne riconoscevano il carattere allegro e spensierato e, allo stesso tempo, l'intrinseco valore come attività sportiva utile per l'allenamento del fisico.

Come già anticipato, le caratteristiche tecniche proprie della pratica e del suo contesto verranno analizzate ampiamente nel terzo capitolo. In questa sede è infine d'obbligo analizzare l'ultima sezione della parabola storica del *cùjū*: le cause che contribuirono alla sua scomparsa. La seguente sottosezione esporrà teorie relative alle cause che oscurarono la pratica, analizzando i cambiamenti interni allo sport stesso e le vicissitudini esterne, sociali e politiche, che inabissarono il *cùjū* e ne ridussero in modo drastico la connessione con la popolazione.

5. Il declino della pratica durante le ultime dinastie, tra cause interne ed esterne

Il *cùjū* iniziò un processo di scomparsa durante i periodi delle ultime dinastie imperiali, Yuan (1271-1368), Ming (1368-1644) e Qing (1644-1911), dovuto alla combinazione di modifiche proprie della disciplina e nel contesto sociale. Tuttavia, è da rimarcare che il 蹴鞠图谱 *Cuju tupu* (Collezione di tavole illustrative del *cùjū*), un'opera in 22 capitoli che illustra l'intera tradizione legata alla pratica, fu pubblicata proprio durante la dinastia Ming. La pubblicazione evidenzia che il processo di scomparsa di questa tradizione fu lento e non uniforme, seppur storicamente riconosciuto; è infatti comprovato dalla diminuzione del numero di fonti letterarie a riguardo, che, tuttavia, permettono una ricostruzione delle cause del declino.

Una delle ragioni principali della scomparsa fu la trasformazione del *cùjū* da pratica sportiva a pratica puramente ludica. Essendosi diffuso come strumento di allenamento delle truppe imperiali sotto la dinastia Han, come riportato all'inizio del capitolo, la sua intrinseca competitività sportiva era considerata come utile esercizio fisico. Durante il processo di sviluppo, il *cùjū* ha subito una trasformazione che lo ha reso un'arte di intrattenimento; si trasformò in esibizione ludica fine a sé stessa, con un ridotto grado di competizione tra i partecipanti, perdendo così uno dei suoi valori caratteristici (Zhou, Wang 2008, p. 101) (Xu, Fan 2013, p. 127). Questo processo fu in parte dovuto alle principali filosofie cinesi quali Confucianesimo, Buddismo e Taoismo, che ne ostacolarono la vena competitiva predicando valori diametralmente opposti: la neutralità (Xu, Fan 2013, p.127) e il distacco dal piacere dato dai beni materiali, come la vittoria (Wang 2008, p.104), indirizzarono radicalmente il suo percorso di sviluppo.

Inoltre, l'introduzione di sfere gonfiate ad aria favorì questa trasformazione, modificandone evidentemente la modalità di gioco. Con l'introduzione della nuova tecnologia aumentò in modo decisivo il livello di difficoltà della pratica. Se da un lato la folla ammirava estasiata la realizzazione di questi difficili movimenti, dall'altro veniva meno quel contatto vitale con la maggior parte della popolazione, che, data la difficoltà delle tecniche utilizzate¹⁹, si disinteressava del suo esercizio e del suo apprendimento, considerandolo un semplice intrattenimento. Questo fenomeno causò un progressivo disinteresse della popolazione; perdendo la sua diffusione nel ceto popolare, il *cùjū* fu destinato a scomparire (Jin 2016, p. 146) (Zhou, Wang 2008, p. 102).

La trasformazione ludica fu ulteriormente accentuata durante la dinastia Yuan dove si nota una costante associazione tra il *cùjū* e il mondo dell'intrattenimento femminile. Durante la dinastia mongola, l'unione tra *cùjū* e mondo femminile risultò una combinazione dannosa per la pratica: da questo binomio nacque una forma di esercizio legato alla prostituzione. Peng (2015, p. 5) evidenzia che il famoso

¹⁹ Nel terzo ed ultimo capitolo verranno elencati alcuni dei movimenti propri di questa arte, potendo riscontrare, con l'aiuto delle schede terminografiche, una relazione tra i movimenti antichi e quelli esibiti nel calcio moderno.

drammaturgo di epoca Yuan, Guan Hanqing (1219-1301), rimarca proprio questa associazione nelle sue opere 女校尉 *Nü Xiaowei* e 蹴鞠 *Cuju*. Unito al canto e all'intrattenimento femminile, la disciplina subì una caduta sociale che ne causò l'uscita dai palazzi imperiali. Trovò nuova dimora nei quartieri del piacere, trasformandosi in arte propria della prostituzione, abbassando così il livello sociale dei suoi praticanti e promotori. La presenza della stessa associazione si può notare anche nel 金瓶梅 *Jin Ping Mei*, dove, nel quindicesimo capitolo, la prostituta Li Gui viene descritta mentre partecipa appunto al gioco (Zhou, Wang 2008, p. 102).

Una delle conseguenze di questa discesa sociale fu la perdita del favore imperiale che in precedenza ne aveva invece sostenuto la diffusione. Xu e Fan (2013, p. 128) riportano l'ordine imperiale del primo imperatore della dinastia Ming, Zhu Yuanzhang (1328-1398) contro questo svago, evidenziando che ai membri dell'esercito scoperti praticare la disciplina sarebbero stati tagliati i piedi. Il *cùjū* venne declassato ad attività criminale per i membri dell'esercito, fatto che contribuì alla perdita di popolarità della pratica e influì ulteriormente nella sua scomparsa. In aggiunta, a causa della perdita dell'appoggio imperiale, venne ridotta la sua frequenza di gioco anche nel ceto popolare, data la marcata influenza che la classe dirigente esercitava sulle classi sociali inferiori (Zhou, Wang 2008, p. 100).

Questo processo di distacco tra il *cùjū* e la popolazione fu ancor più esacerbato dal dominio che la Qiyunshe, la più famosa società di *cùjū* dell'epoca, attuava sulla sua diffusione. Questa associazione verrà successivamente analizzata nel terzo capitolo dell'elaborato, tuttavia, deve essere menzionato che lo stesso motivo della sua nascita, proteggere e gestire gli interessi delle persone legate al *cùjū* (Liu 2010, p. 74), fu causa della scomparsa della pratica. Essendo il principale esponente della sua cultura e unico organizzatore di eventi, il controllo che essa esercitava sulla pratica poneva evidenti limitazioni alla sua libera divulgazione nella società, ostacolandone dunque la trasmissione, soprattutto attraverso l'imposizione di tasse a praticanti ed iscritti (Jin 2016, p. 147).

Alle cause sopracitate si sommarono cambiamenti rilevanti al panorama culturale. A partire dalla fine della dinastia Song, gli svaghi intellettuali incominciarono ad essere preferiti a quelli fisici, corrodendo la cultura sportiva che vigea dall'epoca Tang. Dall'importanza che avevano assunto l'esercizio fisico e la sua pratica, si arrivò ad una graduale sottovalutazione a favore di nuove forme di intrattenimento intellettuale (Lan, Xing 2008, p. 288), quali i romanzi e il teatro cinese. Questi nuovi ozii si diffusero a partire dalla dinastia Yuan, allargando il panorama dei divertimenti della società dell'epoca e riducendo la popolarità e l'interesse nelle esibizioni fisiche quali il *cùjū* (Lan, Xing 2008, p. 288) (Jin 2016, p. 147).

Inoltre, la modifica di tradizioni popolari storicamente legate al *cùjū* fu un'altra ragione rilevante che contribuì al suo declino. Durante le dinastie Han, Tang e Song il calcio cinese²⁰ fu una popolare attività svolta durante la *Hanshijie*, la festa del cibo freddo. Zhou e Wang (2008, p. 101) sostengono che era tradizione praticarlo durante le celebrazioni, per riscaldarsi dalle basse temperature e dal consumo di cibo, obbligatoriamente freddo. Tuttavia, con il lento spostamento verso sud delle dinastie imperiali, i rituali della festività cambiarono. L'usanza di mangiare cibo freddo diminuì lentamente, e con essa la necessità di praticare questi movimenti specifici per riscaldarsi. In aggiunta, a partire dalla dinastia Qing, si iniziò a dare più importanza alla *Qingmingjie* a scapito della *Hanshijie*. Con la popolarizzazione del Giorno degli antenati, l'usanza di mangiare cibo freddo fu definitivamente accantonata poiché veniva utilizzato come offerta ai defunti e se ne considerava disdicevole il simultaneo consumo da parte dei vivi. Con lo sciamare di questa tradizione, popolarmente legata al gioco del *cùjū*, e l'emergere di altre attività, si nota come venga inferto un ulteriore colpo alla sua trasmissione, essendosi ulteriormente ridotte le occasioni della sua pratica (Zhou, Wang 2008, p. 101).

Infine, verrà presentata una tesi che rivolge lo sguardo ad elementi in precedenza utilizzati per descrivere la popolarità del *cùjū*, rivisitandoli come elementi negativi. Quest'analisi viene presentata con il fine di mostrare il panorama delle differenti teorie analizzate, spesso contrastanti, che tutt'ora circondano l'antenato cinese del calcio.

Nelle sezioni precedenti, si riporta l'associazione tra il *cùjū* e la corte imperiale delle varie dinastie come attestazione della popolarità che la pratica assunse durante il susseguirsi delle epoche. Tuttavia, Xu e Fan (2013, p. 128) riportano come l'associazione tra il *cùjū* e gli imperatori Xuan Zong (685-762) e Wei Zong (1082?-1135?) risulti in un binomio sfavorevole per la pratica. La propensione allo svago rispetto agli obblighi imperiali che contraddistinse la figura dei due imperatori fu infatti una delle cause che portarono al malessere dell'impero e causarono una conseguente diminuzione della reputazione del *cùjū* tra la popolazione. La predilezione per il *cùjū* di questi due imperatori a scapito dei doveri di corte pone questa pratica in un contesto negativo, influenzando nel processo della sua scomparsa (Xu, Fan 2013, p. 128). Questa tesi viene nuovamente sostenuta analizzando l'utilizzo del *cùjū* nella spedizione contro gli unni che impegnò il generale Han, Huo Qubing. La situazione analizzata in precedenza nella sezione relativa al periodo Han dà luogo a due contrastanti teorie: alcuni studiosi, quali Liu e Wei (2014, p. 172), vedono l'ingegno del generale che organizza un allenamento di *cùjū* per distrarre le truppe dalla mancanza di cibo; altri, quali Xu e Fan (2013, p.128), ne notano la crudeltà, sostenendo che l'allenamento organizzato servisse solo come momento di intrattenimento per il condottiero, infierendo sui suoi sottoposti. Si nota come i due studiosi

²⁰ Calcio cinese: si utilizza qui questo termine in sostituzione di *cùjū*, anticipando l'ipotesi traduttiva fornita nel terzo capitolo e nelle schede terminografiche.

dipingano negativamente il *cùjū* e creino una contrapposizione totale con la teoria riportata nella seconda sezione del capitolo.

Quest'ultimo paragrafo riassume la varietà delle informazioni che sono state analizzate. Non vi è tutt'ora una chiara e determinata interpretazione della storia del *cùjū*, dovuta alla scarsità dei materiali. I capitoli relativi al *cùjū* contenuti nel Libro degli Han di Ban Gu (32-92) sono andati persi e gli studi condotti sulle fonti filologiche pervenuteci sono spesso discordi, basandosi esse su traduzioni dal cinese antico. Tuttavia vi è ottimismo riguardo ai progressi sull'argomento, alimentato soprattutto dal costante aumento dell'interesse nel calcio della società cinese e dalle politiche relative alla creazione dell'economia dello sport sostenute negli ultimi anni dal tifoso Xi Jinping. Nella speranza che le motivazioni che giustificano questa recente attenzione verso il mondo del calcio non siano puramente economiche, ma si riflettano anche in un rinato interesse verso la storia delle attività fisiche cinesi, nuovi elementi relativi alla nascita, allo sviluppo e alla scomparsa del *cùjū* verranno alla luce, sostenendo o modificando la cronologia esposta nel capitolo.

Capitolo 3

Il gioco del *cùjū* durante l'epoca Song (969- 1279)

Prima di essere destinato alla scomparsa a causa di cambiamenti interni alle modalità di gioco e mutamenti nel panorama socio-culturale, il *cùjū* visse il suo apogeo durante l'epoca della dinastia Song (969-1279)(Miao 2010, p.130), documentato dalle fonti pervenuteci che ne testimoniano il radicamento nella società. La popolazione dell'epoca arrivò ad assegnare alla pratica poteri mistici dato che si riteneva che il suo allenamento, oltre a mantenere il corpo fisicamente allenato, favorisse la digestione e conciliasse il sonno (Hou 2008, p. 66). Queste credenze popolari permisero alla disciplina di occupare un posto d'onore all'interno dell'olimpico delle pratiche sportive dell'epoca, sviluppandone il contesto al punto da poter maturare elementi che si prestano ad una associazione oggettiva con il mondo del calcio odierno, creando strette relazioni che conferiscono nuovo valore culturale alla disciplina.

Durante le epoche anteriori, a partire dalla dinastia Han, Ma (2001, p. 53) ricorda come venisse praticata una tipologia di *cùjū* altamente competitivo, nella quale due squadre si sfidavano nel tentativo di tirare la palla all'interno delle rispettive porte. Con il suo sviluppo, la disciplina incluse una scenografia prestabilita che prevedeva un campo da gioco e una zona per gli spettatori; i **campi da gioco** (43. 鞠城 *jūchéng*) - una delimitazione rettangolare che includeva un numero variabile di **porte** (44. 鞠室 *jūshì*) posizionate sui lati corti - erano centro dell'attenzione degli spettatori, che godevano da vicino dello spirito competitivo tipico della pratica dell'epoca. Tuttavia, la scomparsa di questa modalità durante il trascorrere dei secoli diede spazio alla nascita di nuove forme di *cùjū*, che ne modificarono le dinamiche di gioco, mutandone radicalmente scenario e contesto sociale. Come già riportato in chiusura del secondo capitolo, la connotazione ludica della disciplina sopraffecce la competitività presente nei secoli precedenti - fenomeno considerato da molti studiosi occidentali quale ostacolo alla relazione tra il *cùjū* e il calcio moderno -, dando luogo alla maturazione di due modalità che si sostituirono al gioco praticato in epoca Han. Queste nuove forme sono caratterizzate dalla mancanza della competizione diretta tra squadre e dall'impostazione aerea del gioco; la prima modalità prevedeva la costruzione di una porta tra le due compagini mentre la seconda prevedeva una rivalità minima tra i partecipanti, essendo considerata l'apogeo della ludicità.

1. La modalità *zhùqiú*: la competizione indiretta nel *cùjū*

La prima modalità, denominata **calcio-tennis cinese** (2. 筑球 *zhùqiú*) si presta ad una associazione oggettiva con la disciplina del calcio-tennis odierno, soprattutto sulla base della somiglianza tra le

scenografie di gioco e le dinamiche di gioco. Come nella disciplina moderna, questa pratica prevedeva la contrapposizione di due squadre o **compagini** (9. 军 *jūn*) attraverso la competizione indiretta, in quanto la porta veniva posizionata al centro del campo, e prevedeva una dinamica di gioco aerea. Nell'analisi di Miao (2010, p. 131) viene riportato l'esempio di una partita di questa modalità, nella quale, le due squadre rivali si preparavano alla sfida, collocandosi alla destra e alla sinistra della porta, costruita davanti al palazzo imperiale. Cui (2003, p. 119) riporta infatti che il *zhùqíú* veniva frequentemente incluso come *performance* durante i banchetti imperiali e ricevimenti diplomatici, in quanto era un'attività fissa durante le festività di corte e le feste popolari. Anche durante l'epoca Song si può notare come permanga intatta la relazione tra il *cùjū* e le alte sfere sociali dell'antica Cina, continuando un'unione sancita con la dinastia Han, come descritto nel secondo capitolo. Riprendendo l'analisi di Miao (2010, p. 131), si può notare come questa infrastruttura di gioco fosse la caratteristica principale che contraddistingue il calcio-tennis cinese, essendo essa decisamente differente dalla struttura rettangolare del campo da gioco delle epoche precedenti. Proprio questa nuova scenografia, totalmente innovata e atipica, permette l'associazione con il calcio-tennis. Una rete colorata si ergeva al centro del campo con un foro del diametro di circa 0,33 metri (一尺), sostenuta da due pali alti dieci metri (三丈) e distanziati l'uno dall'altro tre metri (一丈) (Xia 2016, p. 41). La posizione di queste **porte** (10. 风流眼 *fēngliúyǎn*) - il termine si riferisce propriamente al foro, riferendosi tuttavia per sineddoche all'intera struttura - era simile alle reti presenti nel mezzo del campo di calcio-tennis moderno. Esse servivano per contare i punti e sancire la vittoria o la sconfitta delle squadre (Peng 2015, p. 4), assumendo la stessa funzione delle porte usate nel calcio classico. Infine, l'impossibilità di usare le mani e l'obbligo di evitare che il pallone cadesse a terra erano regole fondamentali delle competizioni di calcio-tennis cinese (Xia 2016, p. 142), sostenendo l'identità viscerale con la disciplina moderna. Questa infatti non prevede l'utilizzo delle mani e comporta la sottrazione di punti qualora la squadra faccia cadere a terra il pallone per la seconda volta durante il palleggio (*Regolamento ufficiale CSN nazionale settore calcio-tennis*).

Un'altra caratteristica che avvicina questa pratica al contesto del calcio moderno è la presenza di ruoli con funzioni specifiche all'interno della squadra. Anche se le due compagini avevano un numero variabile di giocatori, da dieci (Cui, 1991, p. 63) a dodici o sedici (Peng 2015, p. 4), vi sono alcuni ruoli che ricorrono costantemente e che possono essere considerati fissi nelle competizioni di calcio-tennis cinese. Cui (2003, p. 119) e Miao (2010, p. 132) avanzano una proposta di divisione duale dei giocatori basata sulle loro funzioni, evidenziandone le responsabilità nei confronti della squadra. Nella prima categoria si trovavano i **capitani** (3. 球头 *qiútóu*); sono una figura fondamentale in quanto incaricati di calciare il pallone in maniera precisa attraverso la porta per accumulare punti. È da rimarcare che, anche se la competizione era tra squadre, la vittoria e la sconfitta si basavano principalmente sulla precisione di tiro di questa figura, assegnando alla sua tecnica e alla sua accuratezza le sorti dell'incontro. Il suo dominio

dell'arte del *cùjū* e la sua capacità di sopraffare l'avversario stabilivano l'esito della gara; in quanto rappresentate dei suoi compagni, il capitano riceveva lodi in caso di vittoria, permettendo alla squadra di conquistare premi quali vasi d'argento o tessuti preziosi, e si assumeva la responsabilità in caso di sconfitta, subendo la frustrazione e l'umiliazione, mostrandosi pubblicamente con il volto coperto di polvere bianca (Peng 2015, p. 4). Nella seconda categoria vengono raggruppati gli altri componenti della squadra, accumulati dal compito di eseguire passaggi aerei del pallone, evitando ad ogni costo di perderne il controllo e di farlo cadere al suolo. Il compito principale di questi giocatori era eseguire la corretta transazione aerea e favorire con passaggi precisi e delicati l'azione di tiro del capitano della squadra, contribuendo così alla vittoria. Vi era il ruolo del **rifinitore** (4. 蹺球 *qiāoqiú*), anche vicecapitano della squadra; questa figura riceveva l'ultimo passaggio dei compagni e serviva in maniera precisa e delicata il pallone al capitano, facilitandone il tentativo di tiro (*Qiaojiu*) (Ren 2000, p. 96). Questo ruolo può avvicinarsi al rifinitore nel calcio moderno, giacché entrambe le figure sono incaricate di favorire il goal del proprio compagno di squadra, fornendogli il pallone nella miglior condizione possibile. Un'altro ruolo fondamentale era quello del **portiere** (7. 竿网 *gānwǎng*), incaricato di evitare che la sfera toccasse terra quando il tentativo di tiro del capitano incontrasse l'ostruzione della rete (Peng 2015, p. 4). Il ruolo di questa figura può essere assimilato a quello del portiere moderno, anche se è necessario ricordare che non era ammesso l'utilizzo delle mani per raccogliere il pallone durante le competizioni di *zhùqiú*. Infine vi erano i **palleggiatori** o **gregari** (7. 正挟 *zhèng jiā*, 8. 散立 *sànlì*), ovvero i restanti membri della squadra, i quali avevano il compito di mantenere in aria il pallone ad ogni costo durante tutta la transizione, palleggiando e impegnandosi al massimo al fine di facilitare il controllo della sfera (*Cuju* 2012) (Xia 2016, p. 42), mettendo a disposizione della squadra le loro energie fino al tentativo di tiro del capitano.

I giocatori di questa modalità dovevano rispettare una dinamica di gioco caratterizzata da regole precise che scandivano il ritmo dell'intera competizione. Prima dell'inizio delle ostilità, i capitani delle due squadre stabilivano chi dovesse dare il calcio d'inizio (Cui 2003, p. 119). Dopo ciò, fischi e tamburi segnavano ritualmente l'inizio della competizione (Miao 2010, p. 132); la compagine sorteggiata iniziava il palleggio in aria della sfera. Xia (2016, p. 41) riporta l'ordine di passaggio del pallone prima del tentativo di tiro del capitano; iniziava proprio quest'ultimo, il quale passava la sfera agli altri membri della squadra, quali il rifinitore, a sua volta ai palleggiatori e al portiere. Il pallone tornava poi al rifinitore che si incaricava di creare la migliore situazione possibile per il tentativo di tiro del capitano. Quest'ultimo tirava e cercava di far passare il pallone nella porta; se mancava l'obiettivo e il pallone, colpendo la rete, veniva ripreso dalla figura del portiere senza che toccasse terra, poteva essere eseguito nuovamente il tentativo di conquistare il punto, ricominciando la serie di passaggi sopra descritta (Cui 2003, p. 119). Se il pallone passava attraverso la porta, si marcava un punto; il pallone veniva poi ricevuto e controllato dalla squadra avversaria, che procedeva ad attuare la stessa dinamica di gioco. Era prevista anche la sottrazione dei punti

in caso se ne perdesse il controllo, particolarità che evidenzia l'attenzione che questa disciplina poneva sulla tecnica di palleggio dei giocatori (Cui 2003, p. 119). Alla fine dell'incontro, vittoria e sconfitta erano determinate dal punteggio, con la responsabilità dell'esito attribuita, nel bene e nel male, al capitano.

2. La modalità *báidǎ*: l'arte del palleggio come intrattenimento ludico

Come riportato nell'analisi del secondo capitolo riguardo i ritrovamenti archeologici dell'epoca Han, già durante la prima dinastia cinese furono impiantati i germogli della connotazione ludica del *cùjū* (Tong, Wang 2008, pp. 106-107), i quali fioriranno completamente nei secoli successivi, arrivando alla completa maturazione durante la dinastia Song. Con il passare dei secoli infatti, questa caratteristica si fece sempre più rilevante; le donne della dinastia Tang, non potendo sostenere la competitività diretta del *cùjū* delle epoche precedenti, sfruttarono l'introduzione delle prime sfere gonfiate ad aria, fomentando la diffusione dell'aspetto ludico della disciplina, contribuendo alla sua trasformazione (Wang, Liu 2017, p. 159). L'arte del divertimento individuale e libero da vincoli investì infine tutti gli strati sociali della dinastia Song; a prova di questo processo si può riportare l'incisione su un cuscino di pietra di una bambina mentre palleggia con un pallone di *cùjū* - opera esposta nel Museo del calcio nella città di Linbo -, che Cui (1991, p. 63) ritiene essere la raffigurazione di un'allenamento individuale, sostenendo il livello di popolarità della pratica, estremamente radicata nella popolazione dell'epoca.

È proprio da queste radici che si consolidò l'arte delle **calcio freestyle²¹ cinese** (11. 白打 *báidǎ*), una delle forme più diffuse durante l'impero Song in quanto intrattenimento ludico-sportivo basato sulla spettacolarità dei gesti aerei compiuti con l'utilizzo di un pallone (Lan, Xing 2008, p. 286). La *performance* di questa disciplina prevedeva l'esercizio di gruppo o individuale (Peng 2015, p. 4), entrambi caratterizzati da una effimera vena competitiva. Le sfide di gruppo prevedevano la delimitazione di un campo da gioco con un filo, dentro il quale i partecipanti iniziavano un palleggio circolare, esibendo gesti tecnici con il pallone con tutte le parti del corpo, eccetto mani e braccia, ed evitando di commettere errori, pena la sottrazione di punti (Miao et al. 2010, p. 132). La vittoria o la progressiva eliminazione dei giocatori si basavano sulla qualità dei gesti tecnici esibiti e sugli errori commessi durante il palleggio, evidenziando un doppio sistema di assegnazione dei punti. Passare il pallone malamente all'avversario, farlo uscire fuori dallo spazio di gioco, non raggiungere una determinata altezza o mettere in difficoltà la ricezione dell'avversario, penalizzavano di un punto il giocatore che li eseguiva (Zhu, Zhang 2009, p. 51), evidenziando come le regole mirassero

²¹ Calcio *freestyle*: secondo la definizione dell'Accademia italiana di calcio *freestyle*, questa disciplina si definisce come “[...] una disciplina (calcistica) acrobatica e spettacolare che esce fuori dagli schemi del verde rettangolo di gioco per diventare un mix tra arte e sport” (*Accademia italiana calcio freestyle*).

soprattutto a favorire la cordialità tra i partecipanti e il corretto sviluppo del momento ludico, sanzionandone la scorrettezza e la pratica erronea. La modalità *báidǎ* era praticata da tutte le classi sociali dell'epoca (Hou 2008, p.66) e trovò il suo contesto di sviluppo ideale nelle nuove realtà cittadine dedicate all'intrattenimento (瓦舍 *wǎ shè*), diffondendosi soprattutto come spettacolo pubblico. In questi nuovi spazi urbani si esibivano i professionisti del *cùjū* - alcuni erano affiliati alla Qiyunshe, organizzazione che verrà descritta nelle seguenti sezioni - specializzati nell'ammaliare gli spettatori in cambio di un compenso monetario (Cui 2003, p. 119). Come nel calcio *freestyle* moderno, la ludicità, "l'arte" dei movimenti eseguiti e la tendenza all'organizzazione delle *performance* in zone pubbliche - sancendo il distanziamento da una scenografia fissa prevista di porte o campi da gioco (*Freestyling*) - evidenziano l'identità tra la pratica odierna e la tradizione antica, permettendo di costruire un solido ponte tra le due discipline, avvicinando nuovamente le due realtà storiche.

Come si è visto, l'aspetto competitivo, limato dalla ludicità del gioco e dalle sue regole armoniche, assunse un valore relativo; probabilmente durante le **competizioni individuali** (12. 井轮 *jǐnglùn*) si poteva assistere ad una maggiore competitività, in quanto erano sfide uno contro uno, basate sull'esibizione alternata dei gesti tecnici di ciascun partecipante (Hou 2008, p. 66), valutati secondo il criterio della spettacolarità e della correttezza dei movimenti (Miao et al. 2010, p. 132). Queste sfide individuali permettono stabilire un'ulteriore identità tra la modalità *báidǎ* e il calcio *freestyle*: entrambe consistevano in sfide testa a testa, nelle quali proprio i gesti tecnici eseguiti permettono creare un'importante connessione tra l'antichità e il contesto moderno.

3. I gesti tecnici propri dell'arte del *cùjū*

Questi **gesti tecnici** (13. 解数 *xièshù*) propri della disciplina del *cùjū* sono il ponte principale che lega la disciplina antica alla modernità. Essi sono i fondamentali di gioco delle modalità *zhùqíú* e *báidǎ*; si svilupparono soprattutto grazie all'introduzione di palloni ad aria e all'apporto tecnico dei professionisti del *cùjū*, essendo perfezionati al punto da poter essere paragonati ai movimenti del gioco odierno. L'utilizzo di tutte le parti del corpo, eccetto braccia e mani per controllare il pallone (Xia 2016, p. 142), permette l'identità tra le due discipline; tuttavia la dinamica di gioco ostacola parzialmente quest'ipotesi. Nel *cùjū* infatti, il pallone doveva essere sempre mantenuto in aria, penalizzando il gioco a terra, quest'ultimo presente nel calcio moderno. Tuttavia, questi movimenti trovano riscontro sia nel calcio classico che nella pratica del calcio-tennis, essendo inoltre riscontrabili anche nel calcio *freestyle*, già precedentemente accennato, che fa del palleggio acrobatico la sua ragion d'essere (*Freestyling*), permettendo sostenere l'ipotesi della relazione attraverso i gesti tecnici.

Partendo da queste basi, si può notare come il **controllo del pallone** (14. 控 kòng) indichi in generale la fluidità dei movimenti del giocatore con la sfera, indicando nel *cùjū* la necessità di possedere un buon livello individuale nel **palleggio** (15. 滚弄 gǔnnòng) aereo del pallone con le varie parti del corpo ammesse. Perderne il controllo comportava infatti la perdita di punti sia nella modalità *zhùqiú* (Cui 2003, p. 119) che nella *báidǎ* (Zhu, Zhang 2009, p. 51), evidenziando l'importanza fondamentale che queste due abilità assumevano durante il gioco.

Il **colpo di testa** (17. 头 tóu), **di spalla** (18. 肩 jiān), **di schiena** (19. 背 bèi) e lo **stop di petto** (20. 胸 xiōng) sono tutti movimenti che i professionisti del *cùjū* esibivano per mantenere il pallone in aria, impressionando il pubblico con la loro maestria. Nel calcio *freestyle* cinese questi movimenti venivano chiamati **gesti tecnici con la parte superiore del corpo** (16. 上截解数 shàngjié xièshù); si può notare come la disciplina del calcio *freestyle* moderno preveda l'utilizzo di un termine inglese - *upper* - riferito allo stesso repertorio di azioni, indicando appunto l'utilizzo degli arti superiori - eccetto mani e braccia - per mantenere il controllo aereo del pallone. Inoltre, seguendo lo studio dei gesti tecnici del *cùjū*, appare sempre più evidente la similitudine con il mondo calcistico attuale: lo **stop di coscia** (21. 膝 xī), il **calcio di collo piede** (23. 搭 dā 脚面 jiǎomiàn), **di esterno piede** (24. 拐 guǎi 脚踝 jiǎohuái), **di punta** (25. 脚尖 jiǎojiān) e il **colpo di tacco** (26. 脚跟 jiǎogēn) sono tutti elementi presenti nel calcio moderno che permettono la sua relazione viscerale con il calcio cinese. In aggiunta, il calcio *freestyle* cinese, definisce questi movimenti come **gesti tecnici con la parte inferiore del corpo** (22. 下截解数 xiàjié xièshù), rispecchiando il significato del termine inglese odierno - *lower* -, presente nel gergo del calcio *freestyle*, indicante gli stessi movimenti. Infine, l'unione sequenziale di vari colpi all'interno di un'unico gesto tecnico veniva chiamata **combo** (29. 成套解数 chéngtào xièshù), riferendosi ad una *performance* caratterizzata dall'unione di più gesti tecnici in un'unica sequenza ininterrotta, quest'ultimo termine anch'esso presente nel gergo moderno del calcio *freestyle*.

Nel panorama dei gesti tecnici analizzati, due di essi non trovano una completa identità nel contesto calcistico odierno. Tuttavia essi sono simili a movimenti attuali e permettono elaborare una iniziale proposta traduttiva italiana. La pratica del **volo del pallone** (28. 飞弄 fēinòng) era infatti una tecnica utilizzata dai professionisti della disciplina antica per esibire la propria maestria e impressionare il pubblico, calciando il pallone il più in alto possibile. Questo gesto specifico non trova una fedele trasposizione nel mondo calcistico odierno, in quanto non utile ai fini della dinamica di gioco vigente; può essere apprezzato invece nelle esibizioni calcistiche con fini commerciali, con l'obiettivo di mostrare il livello tecnico del giocatore protagonista dell'evento (*Messi show*). Un'altro termine che può prestarsi ad un'ipotesi traduttiva è un movimento legato alla figura di un personaggio storico proprio della cultura del *cùjū*, Gao Qiu (?-1126), il quale verrà descritto nell'ultima sezione dell'elaborato. Egli, per impressionare e

ottenere il favore dell'ottavo imperatore Song, Zhao Gu (1082-1135), noto appassionato di *cùjū* (Yang 2013, p. 79), esibì il **colpo dello scorpione** (27. 鸳鸯拐 *yuān yāng guǎi*), che gli permise iniziare la carriera amministrativa nella corte imperiale. Questo colpo prevedeva il palleggio alternato con gli esterni dei piedi, dettaglio che permette una trasposizione del gesto tecnico nel calcio moderno: oggi il colpo dello scorpione prevede il lancio in avanti del busto e il sollevamento di una gamba indietro per colpire il pallone con l'esterno piede o il tacco, assumendo con questa posizione la figura di uno scorpione, permettendo così di relazionare i due movimenti.

Si nota quindi come la disciplina antica trovi riscontro nella moderna, creando identità e connessioni che non possono essere sottovalutate. Questi gesti tecnici, eseguibili sia nella modalità *zhùqiú* sia nella *báidǎ*, evidenziano il livello tecnico del *cùjū* di epoca Song, permettendo a Cui (2003, p. 119) di affermare che i professionisti dell'epoca non avevano nulla da invidiare ai contemporanei, potendo creare infinite combinazioni di palleggi e gesti tecnici, ammaliando ed entusiasmando gli spettatori come le stelle del calcio attuale.

4. La società Qiyunshe

Come precedentemente evidenziato nel secondo capitolo, lo sviluppo dell'economia di mercato durante l'epoca Song permise la creazione delle prime associazioni di mestiere nei nuovi contesti cittadini (Ma 2017, p. 23). Nell'antica Hangzhou vi erano associazioni di ogni natura; Jin (2016, p. 146) riporta un elenco di quelle a carattere sportivo, tra le quali appaiono le associazioni dei praticanti del *cùjū*, la più importante chiamata Qiyunshe o Yuanshe. L'influenza di questa società si estendeva su tutto il territorio nazionale (Liu 2010, p. 74) e aveva principalmente il compito di proteggere i suoi affiliati e i loro interessi economici, tramandando parallelamente la cultura del *cùjū*. Gli associati si identificavano con essa, confidando nella sua struttura, stabile e poderosa, in un'epoca di cambiamenti.

All'interno dell'associazione vi erano due categorie di persone: i professionisti e i discepoli o studenti. A loro volta, i professionisti si dividevano in due tipologie, a seconda del luogo in cui praticassero la loro arte. Vi erano quelli ingaggiati dalla corte imperiale, contrattati dall'imperatore a cambio delle loro esibizioni, e quelli liberi, o professionisti delle strade, che utilizzavano le proprie doti tecniche per guadagnarsi da vivere, esibendo la loro maestria nei luoghi dell'intrattenimento urbano. Infine, i discepoli e gli studenti, i nuovi aspiranti professionisti del *cùjū*, pagavano per essere membri della società e studiare i maestri, diventando la principale fonte di introito economico per l'associazione (Jin 2016, p. 146). All'interno della società, tutti lavoravano per un obiettivo preciso: custodire la pratica del *cùjū* e proteggere gli interessi degli associati. Nel suo studio, Peng (2015, p. 5) analizzò le ulteriori funzioni dell'associazione, suddividendole in tre differenti categorie, a seconda della loro importanza. Il primo obiettivo consisteva nel

sviluppare l'associazione e farne rispettare i dogmi fondamentali, quali il rapporto di natura confuciana maestro-discepolo e le regole morali su cui si ergeva, le quali verranno successivamente approfondite. Il secondo compito era farsi carico dell'organizzazione di competizioni ed esibizioni, nonchè valutare di pari passo il livello degli affiliati. Infine, l'ultimo consisteva nel propagandare la cultura del *cùjū* e il suo valore, curarne l'espansione a livello nazionale, proclamandone la raffinatezza e il suo fascino. È da notare la modernità degli obiettivi di questa società, simili, dal punto di vista calcistico, a quelli di una lega nazionale o di un club privato.

Con questo vasto ventaglio di obiettivi, risultò chiara la necessità di organizzare gerarchicamente la divisione dei ruoli all'interno della Qiyunshe, per poter meglio eseguire in maniera efficace le diverse mansioni. Jin (2016, p. 146) presenta un organigramma societario che si presta ad un'associazione con la distinzione dei ruoli che avviene nelle moderne società sportive. Al comando dell'organizzazione, come suggerisce la natura semantica del nome cinese, vi era la figura del **presidente** (30. 部署 *bùshǔ*); questo, considerato il ruolo più importante, era l'autorità che gestiva l'associazione nel suo insieme, vigilando sul corretto funzionamento delle dinamiche interne ed esterne. Segue nella gerarchia una figura simile al presidente ma con compiti probabilmente più pratici. La sua figura potrebbe essere avvicinata a quella di un **vice-presidente** (33. 教正 *jiàozhèng*) nelle odierne squadre calcistiche. Inoltre è da rimarcare che, prendendo in considerazione il significato del termine e le fonti cinesi riportate nello studio terminografico, si può avvicinare questo ruolo alla figura dell'**arbitro** durante le competizioni organizzate dalla società. Successivamente vi era la persona che si occupava dell'organizzazione interna dell'associazione, verosimilmente un odierno **amministratore delegato** (34. 社司 *shèsī*), focalizzato principalmente sulle dinamiche interne della società. Anche questa figura faceva parte del gruppo arbitrale durante le competizioni, essendo considerato da più fonti quale **secondo arbitro**. Le relazioni con l'esterno della società venivano affidate a due figure trattate identicamente nelle fonti analizzate: simili agli odierni **incaricati delle relazioni pubbliche** (35. 知兵 *zhībīn*, 36. 节级 *jiéjī*) si preoccupavano delle relazioni economiche e sociali tra la società e l'esterno. Infine, vi era la figura incaricata di gestire lo svolgimento delle competizioni e lavorare a stretto contatto con le squadre; esso era simile al ruolo che il **team manager** (37. 会干 *huìgàn*) svolge nell'odierno staff tecnico di una società di calcio, seguendo la squadra e curando l'aspetto più concreto della competizione. Dando fede a quanto riportato fin'ora, Hou (2008, p. 65) sostiene che si dovrebbe anticipare la data della nascita della prima società calcistica - nell'Inghilterra del 1857 - di circa seicento anni, sulla base delle attività e dell'organigramma societario della Qiyunshe, che, come evidenziato, presentano somiglianze vincolanti con la modernità.

Data l'organizzazione gerarchica presentata, non sorprende che questa società si sia diffusa su tutto il territorio dell'impero Song, occupandosi, come già accennato, dell'organizzazione delle varie competizioni, della diffusione della pratica e della protezione dei suoi affiliati (Lan, Xing 2008, p. 286).

L'onere di organizzare competizioni di *cùjū* era uno dei compiti principali dell'associazione; nell'elaborato di Wang e Liu (2017, p. 159) viene infatti descritto un torneo nazionale organizzato dalla sezione della Qiyunshe dedicata alla valutazione del livello degli affiliati. Una volta all'anno, tutti gli associati venivano invitati a partecipare al **torneo nazionale di calcio cinese** (38. 山岳正赛 *shānyuè zhēngsài*), con il nome di Competizione del picco della montagna, in quanto organizzata sulla cima di una montagna. Questa competizione, aveva l'obbiettivo di valutare le abilità dei partecipanti, i quali si esibivano sfidandosi individualmente, esibendo le proprie tecniche nell'arte del *cùjū*. Per partecipare a questo campionato, era necessario aver ricevuto l'invito da parte dell'associazione e aver versato la **quota d'iscrizione** (39. 香金 *xiāngjīn*) al torneo, probabilmente imposta per coprirne i costi di organizzazione. Durante lo svolgimento, ai partecipanti si consegnavano **attestati di livello** (40. 名旗 *míngqí*) che certificavano la partecipazione alla competizione e il livello di *cùjū* esibito. Infine, al vincitore del torneo veniva assegnato il **primo premio** (41. 球彩 *qiúcǎi*), conferendogli il titolo di maestro del torneo (Xia 2016, p. 42). Questa celebrazione nazionale rimarca il livello di complessità che raggiunse la cultura del *cùjū* durante l'epoca, avvicinandolo nuovamente al contesto moderno, vedendo nella Competizione del picco della montagna una controfigura antica delle moderne competizioni nazionali di calcio, secondo Xia (2016, p. 42), un possibile precursore della *Chinese Super League*.

La potenza e il fascino di questa organizzazione, nonché il rispetto che ad essa era dovuto nella società dell'epoca, si basavano soprattutto sulla rigida morale interna che ne regolava le dinamiche (Ma 2017, p. 26). Assieme alle norme morali di comportamento da abbracciare con l'iscrizione, vi erano categorici obblighi e divieti che condizionavano la vita degli affiliati, primo tra tutti il rispetto del rapporto di natura confuciana discepolo-maestro. Vi era totale venerazione da parte dei giovani discepoli per i membri più anziani dell'associazione, fossero al servizio dell'imperatore o liberi professionisti delle strade; essi custodivano le tecniche dell'arte del *cùjū* ed erano incaricati di tramandarle alle future generazioni. Questo principio era viscerale all'infrastruttura della Qiyunshe e si manifestava nella vita quotidiana, durante esibizioni ed eventi organizzati, diventando un suo segno distintivo, permettendole di conquistare un posto di rilievo nella scala sociale di epoca Song. Inoltre, attorno a questo principio centrale si ergeva il codice morale di condotta, regolando la vita degli associati e le loro esibizioni pubbliche. In linea con la credenza dell'epoca, l'esercizio del *cùjū* veniva infatti considerato una pratica mistica, credendo arricchisse l'anima dei suoi praticanti, perfezionandone la moralità e lo spirito. I dieci obblighi del *cùjū*, 十紧要 *shí jǐnyào*, che ogni praticante doveva rispettare, miravano a coltivare la natura spirituale dei discepoli, predicando armonia, fiducia, onestà, raziocinio, gentilezza, amicizia, rispetto, modestia, ritualità e coscienza come fondamenti su cui condurre la vita (Peng 2015, p. 5). Infine, complementari ai dieci obblighi del *cùjū*, vi erano i dieci divieti, 十禁戒 *shí jìnjiè*. Questi riportavano comportamenti scorretti che ne infrangevano la purezza, macchiando la condotta morale dei discepoli. Bisognava evitare di straparlare, giocare d'azzardo,

fare risse e dispute, autoelogiarsi, raggirare le persone, perdere il controllo, fare denuncia alle autorità, essere frivoli con le donne ed esagerare con l'alcol e l'attività sessuale (Xia 2016, p. 42).

Queste regole di comportamento erano i pilastri su cui si ergeva la Qiyunshe. Essa basava il suo regolamento su norme morali applicate al buonsenso sociale e al rispetto del fondamento confuciano maestro-discepolo, incanalando la vita degli associati. Tuttavia, è necessario riportare che non tutte le fonti denotano questa ligia condotta morale; Jin (2016, p. 146) infatti riporta una descrizione romanzata dei membri dell'associazione, probabilmente riguardante gli studenti, descritti come «ricchi *dandy*, dissoluti giovani e amanti del divertimento».

5. La strumentazione relativa al *cùjū*

Parallelo allo sviluppo sociale del *cùjū*, lo sviluppo tecnologico compiuto ebbe poco da invidiare alla modernità. Come già sottolineato nel secondo capitolo, il settore manifatturiero legato alla costruzione dei palloni gonfiati ad aria raggiunse importanti traguardi: durante la dinastia Tang si incominciarono infatti a produrre i primi palloni gonfiati ad aria (Lan, Xing 2008, p.286) (Cui 1991, p.62). Essi venivano costruiti secondo una determinata procedura, simbolo del livello tecnologico relativamente sviluppato dell'epoca (Miao 2010, p. 130). Utilizzando pelle lavorata ed essiccata, si cuciva la struttura esteriore a forma sferica. Veniva in seguito inserita all'interno un'ulteriore struttura, la interiore, normalmente una vescica animale, spesso di mucca o di maiale (Xia 2016, p.42). In essa veniva immessa aria, dilatandola, facendo in modo che si adagiasse sulla struttura esteriore, cucendo infine le due parti (Miao 2010, p. 130). Inoltre, viene riportato che durante l'epoca Song, vi furono dei progressi nel processo di essiccazione delle pelli (Ma 2017, p.23) e nella cucitura di queste ultime; la sezione esteriore, anteriormente composta da otto pezzi, iniziò a prevederne dodici, cuciti in maniera precisa, rendendo la superficie liscia e senza rilievi, testimonianza della precisione del livello raggiunto (Lan, Xing 2008, p. 286). In aggiunta, Hou (2008, p. 65) e Ren (2011, p. 46) sostengono che vi fosse un'attenzione particolare riguardo il peso che dovesse assumere il pallone una volta gonfiato. Doveva pesare all'incirca 468-498 grammi, poco più del peso attuale, stabilito dalla FIFA in 410-450 grammi per palloni regolamentari utilizzati nelle moderne competizioni (*Testing and certification for footballs*). Per immettere aria nella vescica interna dei palloni venne introdotta una nuova metodologia; **gonfiando con una pompetta ad aria manuale** (42. 打撞 *dǎxuān*) si evitava l'utilizzo della bocca e dei polmoni, utilizzando la forza manuale - "rimboccarsi le maniche" potrebbe essere la traduzione letteraria del termine (*Xuan*) - per controllare l'immissione dell'aria si evitava di rendere la sfera troppo dura, danneggiando conseguentemente i giocatori, o troppo sgonfia, diminuendone l'altezza del rimbalzo (Peng 2015, p. 3). Inoltre, constatata la prosperità e la dinamicità dell'artigianato dell'epoca, fu naturale la

creazione di diverse tipologie di palloni; secondo Jin (2016, p.146) ve ne erano in commercio quarant'uno, le quali si differenziavano soprattutto per la colorazione e per la tipologia di gioco in cui venivano usate, essendo prova dello sviluppo complessivo del mondo del *cùjū* (Miao p. 131).

Infine, dato il radicamento di questa cultura tra la popolazione, si osservò la nascita di slogan simili ai moderni cori che si recitano durante le competizioni calcistiche odierne. Xia (2016, p.42) riporta nella sua analisi due di questi canti, che elogiano la pratica e la Qiyunshe. Il primo recita 天下称圆社，人间最美称。 La traduzione potrebbe avvicinarsi a “la Yuanshe è l'organizzazione più bella creata tra le persone”. Viene qui idolatrata la Yuanshe, o Qiyunshe, come l'organizzazione più affascinante delle società dell'epoca. Il secondo coro riguarda l'incanto della pratica del *cùjū*. Esso recita 蹴鞠堪羨，风流夺翰林。 La traduzione potrebbe essere “il *cùjū* è degno di ammirazioni e, in quanto a charme, sopraffa l'accademia Hanlin”. Nella prima parte si definisce il *cùjū* come un'attività da ammirare, considerata persino più raffinata dell'accademia Hanlin²², come riporta la chiusura.

6. I vestiti tipici della disciplina

Di pari passo con lo sviluppo sociale e tecnologico della pratica, si perfezionò anche il settore tessile ad esso legato, perfezionando abiti a seconda dell'esigenza del gioco, considerati esempio del livello manifatturiero dell'epoca (Li 2005, p. 36). Liu (2015, p. 152) sostiene infatti che si prestasse attenzione alla scelta dei vestiti utilizzati per la pratica del *cùjū*. Essi rompevano con la sobrietà tipica del periodo, essendo caratterizzati da dettagli colorati ed innovativi, riscontrabili nel mondo dello sport odierno, quali colori e nomi o numeri di riconoscimento, come nella distinzione delle squadre e dei ruoli nella modalità del calcio-tennis cinese. Le due compagini infatti, si differenziavano grazie a giacche di colori opposti, rosse per la prima e azzurre per la seconda. Se durante la dinastia Tang il rosso, l'azzurro e il viola erano le pigmentazioni più popolari, con la dinastia Song incominciarono ad essere prediletti colori più semplici e discreti, quali blu, argento e viola scuro (Liu 2015, p. 152). Inoltre, si può apprezzare l'utilità che contraddistingueva questi abiti, disegnati per poter eseguire al meglio movimenti bruschi e repentini.

Tenendo in considerazione queste caratteristiche comuni, può essere fatta una distinzione più approfondita tra gli abiti maschili e femminili. Si può avanzare un'ipotesi di abbigliamento tipico degli uomini di epoca Song, appartenenti al ceto più facoltoso, prendendo come base d'analisi l'immagine dell'imperatore Taizu (927-976) impegnato nella pratica del *cùjū*, dipinto originalmente dal pittore Su Hanchen (1094-1172) e analizzato da Liu (2015, p. 152) sulla base della copia eseguita da Hu Tinghui (epoca

²² Accademia Hanlin 翰林: accademia imperiale nata durante la dinastia Tang dove venivano ammessi letterati selezionati per redattare i massimi ordini imperiali e svolgere funzioni burocratiche di corte. (*Hanlin*)

Yuan). Viene ritratto con un panno di tessuto come copricapo, una giacca con collo a V, maniche strette dalla forma circolare e alla vita lega le due sezioni frontali del vestito con una cintura. Nella parte inferiore, indossa dei pantaloni sotto l'abito e scarpe fatte in tessuto. Per quanto riguarda gli altri cinque giocatori presenti nel dipinto, essi vestivano in maniera simile all'imperatore; sul capo portano una bandana, una giacca chiusa con cintura in vita, con la parte destra sotto la sinistra, pantaloni e scarpe di tessuto. Da questa descrizione si può notare come l'utilità degli abiti era la caratteristica fondamentale: essi dovevano permettere la scioltezza dei movimenti. Il collo largo a forma di V della giacca facilitava il movimento del collo e degli arti superiori, le bandane evitavano che i capelli si muovessero durante il gioco ed infine le cinture bloccavano saldamente pantaloni e giacca, evitando intralciare i giocatori (Liu 2015, p. 152). Per quanto riguarda il vestito largo utilizzato nel dipinto, Miao (2010, p. 133) risalta nuovamente che la chiusura sotto il fianco destro, grazie alla cintura utilizzata, favoriva il movimento completo dei quattro arti e veniva utilizzato nella pratica di differenti discipline sportive quali, ad esempio, il tiro con l'arco e l'equitazione.

Possono essere analizzati anche i vestiti utilizzati dal sesso femminile, prendendo come riferimento la decorazione di un reperto archeologico conservato nel Museo dello Hunan in cui appaiono quattro donne praticando il *cùjū*. Questo specchio di bronzo di epoca Song, denominato "Lo specchio di bronzo del *cùjū*", viene utilizzato da Miao (2010, p. 133) come base per la sua descrizione. Le quattro figure vengono ritratte con capelli raccolti in acconciature sopra la testa per evitare il movimento libero dei capelli, una giacca chiusa frontalmente con bottoni e con maniche larghe, lunghi pantaloni sotto un'abito tagliato davanti e dietro nella parte inferiore, calzando scarpe con la forma ad arco. Viene sottolineato che la caratteristica saliente dell'abbigliamento femminile era il particolare taglio dell'abito, che permetteva di vedere i pantaloni utilizzati al di sotto di esso, relazionandolo all'arte della seduzione femminile. Se non vi sono sufficienti fonti storiche riguardo l'abbigliamento delle donne del ceto popolare, si riesce invece ad ottenere una panoramica degli abiti indossati dalle concubine della corte imperiale. Oltre al taglio frontale e posteriore già accennato, un'altra caratteristica base era la lunghezza fino alle caviglie del vestito, la chiusura frontale con bottoni e la strettezza attorno alla vita, disegnata per evidenziare le forme del corpo. Il modello rifletteva dunque l'ideale di bellezza delle donne durante la dinastia Song, che preferiva ed esaltava corpi gracili e di piccole dimensioni.

Per quanto riguarda l'abbigliamento infantile del *cùjū*, i giovani della dinastia Song indossavano una lunga giacca con collo a V che veniva fissata sotto una cintura in tessuto nella parte destra della vita e dei pantaloni lunghi, entrambe le vesti studiate per permettere la libertà dei movimenti durante il gioco, ricalcando gli stili utilizzati dagli adulti (Liu 2015, p. 153).

7. I protagonisti della tradizione del *cùjū*

Come ultima fonte di identità tra il *cùjū* e il calcio moderno, è stato deciso presentare due figure della tradizione popolare cinese, che forniscono un esempio di carriera amministrativa e politica basata sulla maestria in questa disciplina, presentando somiglianze con il fenomeno che vede protagonisti dello sport moderne sfruttare la popolarità ottenuta per facilitare l'inizio di carriere professionali in altri ambiti.

Liu Sanfu (epoca Song) fu una figura che utilizzò le sue abilità nella pratica del *cùjū* per scalare le classi sociali dell'epoca, riuscendo ad assumere un incarico nella burocrazia imperiale. Egli, essendo a conoscenza della passione per il *cùjū* del primo ministro dell'epoca, Ding Wei (966-1037) e desideroso di ottenere un incarico amministrativo, aspettava costantemente fuori dal campo da gioco della sede dove lavorava il ministro. Un giorno il pallone volò fuori dal recinto del campo, e, nel riconsegnare la sfera al primo ministro, Liu Sanfu la calciò alta nel cielo. Stupì il funzionario grazie alla sua abilità; mentre porgeva rispetto alla figura politica, non fece cadere il pallone al suolo nemmeno una volta, continuamente controllandolo in aria con colpi di testa, di spalla e di schiena, conquistando così l'ammirazione di Ding Wei e un incarico nell'amministrazione dello stato (Lan, Xing 2008, p. 287).

Un'altro personaggio dell'epoca Song, Gao Qiu (?-1126) fu un grande professionista del *cùjū*. Discepolo del poeta, calligrafo e pittore di epoca Song, Su Dongpo (1037-1101), nello studio di Yu (2013, p. 151) si riportano prove storiche dell'esistenza di questa figura, descrivendone lo spostamento dalla casa del poeta a quella dell'amico Wang Shen (1048-1104). Yu (2013, p. 151) continua nel suo elaborato descrivendo l'ascesa politica di Gao Qiu, evidenziando che, come per Liu Sanfu, la sua carriera burocratica non fu legata al suo bagaglio culturale, ma alle sue doti nella pratica del *cùjū*, che attrassero, l'ammirazione prima, e le grazie poi, dell'ottavo imperatore Song, Zhao Gu (1082-1135). Egli, data la sua passione per il gioco, fu ammaliato dalle abilità di Gao Qiu, permettendogli l'ingresso nella corte e di coprire incarichi nell'amministrazione imperiale.

L'utilizzo del *cùjū* per ottenere incarichi amministrativi trova la sua controparte moderna nelle carriere politiche o amministrative che molti calciatori intraprendono dopo il periodo del professionismo; al giorno d'oggi, sono numerosi i casi di sportivi che, grazie alla popolarità acquisita, cercano di farsi strada nel mondo politico. A titolo d'esempio, viene citata la campagna elettorale per la presidenza della Liberia intrapresa dall'ex giocatore del Milan, George Weah, che, secondo le previsioni al 27 dicembre, lo vedrebbero quale vincitore indiscusso. In aggiunta, la stessa traiettoria di Pelè, uno dei più grandi giocatori dell'epoca moderna, sfociò nella politica; fu eletto prima Ministro dello sport del Brasile, e successivamente ambasciatore per l'Ecologia e l'Ambiente delle Nazioni Unite nel 1992 (Zorzoli 2017).

8. Conclusioni

Le similitudini e le identità tra il *cùjū* e il calcio moderno hanno permesso di evidenziare la stretta connessione tra le due discipline che, anche se dislocate in epoche lontane, presentano caratteristiche estremamente simili. Alla luce di queste, si può sostenere che il *cùjū* sia direttamente connesso al calcio moderno; le modalità di gioco e le regole, la ludicità e la competitività, i gesti tecnici, la società Qiyunshe e il suo organigramma, la strumentazione utilizzata, gli slogan relativi alla pratica e la relazione tra *cùjū* e politica evidenziano un'intimo rapporto, forse più rilevante di quello che tutt'ora viene formalmente riconosciuto. È stato deciso di presentare quest'elaborato perchè, personalmente, ritengo vi siano due obiettivi attinenti la rivisitazione di questa pratica. Il primo riguarda il cambiamento della concezione occidentale dell'entrata cinese nel mercato calcistico, spesso interpretata come semplice obiettivo dell'espansionismo economico della nazione sotto la guida di Xi Jinping. La connessione presentata tra il *cùjū* e il contesto del calcio moderno, diventata sempre più manifesta durante la stesura di questa tesi, ha l'obiettivo di evidenziare al pubblico occidentale il fondamento culturale alla base di questo attivismo economico, evitando l'abuso di etichette fini a se stesse e inutili allo sviluppo della cooperazione armonica tra le diverse nazioni partecipi del mercato sportivo. Il secondo riguarda la presa di coscienza della vicinanza tra la disciplina antica e la moderna, favorendo, nello specifico, l'avvicinamento al calcio della popolazione cinese che, vedendone la somiglianza, valuterebbe con maggior interesse un approccio sistematico alla disciplina moderna. A tal fine, è da ricordare che sono già stati intrapresi diversi tentativi di popolarizzare il calcio in Cina, come riportato nel primo capitolo. Tuttavia, lo sport è un elemento sociale visceralmente connesso con la cultura delle singole popolazioni, e risulta difficile esportarlo, o in questo caso importarlo, repentinamente, anche se si dispone di ingenti somme economiche, proprio per il contesto storico e sociale che necessita per il suo sviluppo. Fare leva sulle similitudini presentate tra *cùjū* e calcio moderno, per sostenerne la diffusione reciproca nella Cina moderna, potrebbe risultare doppiamente efficace; da un lato introdurrebbe, probabilmente con maggiore rapidità, una disciplina sportiva sana e legata alla pratica all'aria aperta, spingendo il governo cinese ad affrontare sempre più seriamente il problema della contaminazione atmosferica. Dall'altro lato, spingerebbe accademici, orientali e non, a rivalutare il ruolo di questa tradizione antica, confinata oggi ad antenato del calcio moderno, evitando che cada nel dimenticatoio, riesumandone la storia e la cultura, evidentemente connesse con la modernità.

Premessa

Data la particolarità dell'argomento *cùjū*, nonché la scarsità di fonti a riguardo, per svolgere uno studio terminologico comprensivo delle somiglianze tra quest'antica disciplina e il calcio moderno sono stati utilizzati termini originali estratti da testi antichi. Questi termini verranno analizzati nella sezione schede terminografiche in modo tale da costruire una sorta di ponti tra la disciplina del calcio cinese e il calcio moderno, e testimoniare così le somiglianze tra le due realtà. Per elaborare la proposta traduttiva italiana, sono state prima analizzate fonti cinesi moderne, anche contrastanti, al fine di creare una ipotesi traduttiva di ciascun termine, perfezionandone la resa attraverso la specificità delle fonti italiane consultate. In quanto all'ipotesi di traduzione proposta, ci si è principalmente basati sul lessico calcistico moderno, cercando di rimarcare le oggettive connessioni tra le due pratiche. Tuttavia, in alcuni casi, sono state proposte ipotesi traduttive che non appartengono propriamente al contesto del calcio, ma possono essere comunque prese come punti di partenza per futuri studi in quanto inerenti al mondo dello sport moderno. Infine, alcune rese italiane risultano essere azzardate, proprio data la mancanza di una descrizione specifica, o quantomeno univoca, nelle fonti cinesi. Ritengo tuttavia che queste proposte traduttive possano essere utili come punto di partenza per futuri elaborati sulla cultura del calcio cinese che, attraverso indagini sempre più approfondite, riusciranno a evidenziare la relazione esistente tra il *cùjū* e uno degli sport più amati dell'epoca moderna, permettendo alla Cina di rivendicare il suo ruolo nella storia del calcio.

Schede terminografiche

TERMINE CINESE	DESCRIZIONE CINESE	SPIEGAZIONE ITALIANA	RESA ITALIANA
1. 蹴鞠 <i>cùjū</i>	<p>蹴鞠是我国古代球类运动的一种形式。</p> <p>(Lan, Xing 2008, p. 126)</p> <p>蹴鞠是一种用脚踢革制的实心球的运动游戏。</p> <p>(Cui 1991, p. 59)</p> <p>而(汉代的)蹴鞠在军队在练习时, 制定了比较完美的训练体制。如设置了球场的规格和形状, 两端各设六个对称的区域也称鞠室, 各有一人把守。比赛时将士兵分为两队, 士兵互有攻守, 以踢进对方鞠室的数次决定比赛的胜败。</p> <p>(Liu, Wei 2014,p. 172)</p> <p>(蹴鞠的)白打踢法的动作花样甚多, 除手以外全身都可以触球。</p> <p>(Cui 2003, p. 119)</p> <p>如蹴鞠所用球的壳, 已从八片尖皮的缝制形式发展为“十二片香皮砌成”, 并且均“熟硝黄革, 实料轻裁”, 在重量上要达到“正重十二两”。宋代十二两约为 468 - 498 克, 而现代足球的标准重量为 396 - 453 克, 二者十分接近。设想, 把两只造型相同, 重量分别为 468 克和 453 克的足球放在一起, 恐怕很难区分哪一只是现代标准的足球。</p> <p>(Hou 2008, p. 65)</p>	<p>Il <i>cùjū</i> fu un gioco praticato nell'antica Cina, caratterizzato dal controllo con i piedi di un pallone fatto in pelle. Durante l'epoca Han, veniva utilizzato come metodo di allenamento per le truppe: prevedeva la competizione tra due squadre, che si affrontavano in un campo da gioco delimitato, con l'obiettivo di calciare la palla in porte situate nei lati opposti, per marcare punti, senza utilizzare le mani. Durante il corso dei secoli, questa modalità di gioco perse popolarità a scapito di nuovi elementi che ne indirizzarono e completarono lo sviluppo, i quali verranno successivamente analizzati sulla base della loro somiglianza alla disciplina moderna, tanto nella dinamica di gioco quanto nel contesto sociale. La possibilità di colpire il pallone con tutte le parti del corpo eccetto mani e braccia e l'utilizzo di palloni gonfiati ad aria, simili a quelli odierni, sono dettagli particolarmente simili dal punto di vista della base del gioco. In aggiunta, la presenza di ruoli specifici dei giocatori, la distinzione di squadre con abiti di colori differenti, la creazione della prima società del <i>cùjū</i>, incaricata di gestire gli interessi degli iscritti e diffondere il gioco ed, infine, la comparsa di professionisti che vivevano delle loro abilità calcistiche, quest'ultime verosimilmente uguali a quelle odierne, evidenziano uno sviluppo sociale della pratica che ebbe poco da invidiare al sistema attuale. Tuttavia, il calcio cinese viene relegato ad antenato del calcio moderno, sottolineando la predominanza del suo carattere ludico, a scapito di quello competitivo (Zhou, Wang 2008, p.</p>	Calcio cinese

	<p>《蹴鞠谱》中规定了球的重量为正重十四两，古代的量器是十六两为一斤，十四两约合现在的四百三十四克。在这里要特别提示的是，现代足球国际足联规定的标准足球重量是不多于 450 克(16 英两) ，不少于 410 克(14 英两)。通过比较得出了惊人的发现，宋代鞠的重量已与现代足球的重量甚至</p> <p>已经相差无几。(...)</p> <p>在(蹴鞠的)筑球比赛中，参赛的两队队员分别着不同颜色的统一服装，在上衣的前后还印有表示不同角色(球头、骠色、着网、区挟、前挟等等) 的文字符号，这与当代足球队员的队服上印有名字、号码已非常相似。主要是便于区分队员的位置和比赛中的职责。队员统一着布鞋参赛，且队长的服装与队员有区别。</p> <p>(Ren 2011, p. 46)</p> <p>祝东、张武生《探析宋朝蹴鞠行会的作用》主要是讲南宋齐云社的形成，内部组织的简略介绍，制定行规、礼仪、传承足球方法，进行艺人考核，宣传蹴鞠作用、保护艺人利益等等。</p> <p>(Liu 2010, p. 74)</p> <p>宋代第一次出现了专门靠踢球维持生计的足球(蹴鞠)艺人，艺人的收入主要靠各种演出费和培训费。</p> <p>(Jin 2016, p. 146)</p>	<p>100), e dell'impostazione aerea del gioco, durante le epoche di maggior splendore. Questi due dettagli vincolano gli studiosi contemporanei a situare la nascita del calcio moderno nell'Inghilterra del XIX secolo con la creazione della <i>Football Association</i> e a distinguere quindi tra pratiche calcistiche antiche e moderne (<i>History of football</i>).</p>	
2. 筑球 zhùqiú	<p>筑球是一种成队对抗性的竞赛，全队有规定的人数，十二人或十六人。根据站立的位置</p>	<p>La modalità zhùqiú è considerata una delle due varianti più popolari del calcio cinese. Il gioco prevedeva la sfida tra due</p>	<p>Calcio-tennis cinese</p>

	<p>置，各有不同的职司名称。筑球的比赛方法是间接比赛，两队隔着球门站立。比赛开始之前，双方的球头（队长）商定或赛三筹，或赛两筹，然后占阄决定开球的先后顺序。占到开球的队首先由球头开球，把球踢与骁色，骁色接住，再传球与其它队员，最后把球传到球头脚上，球头用大脚射过三丈高、一尺左右的球门。如射门不过，球撞在网上落下来，只要不落在地上，由本队队员接住，仍可继续传球与球头，再次射门。球射过门落入对方场地，由对方队员接住，也依次作几次传球，最后传球给球头射门。如此一来一往，直至球落地为一筹（局），以射过球门多者为赢。</p> <p>(Cui 2003, p. 119)</p> <p>另一种玩法是“筑球”，更强调对抗性。球场中间竖起个大球门，高约三丈，宽约一丈，一彩带结网，只留出一个尺许见方的网眼，叫做“风流眼”。</p> <p>(Xia 2016, p. 41)</p> <p>蹴鞠(的筑球)门仍设在场地中央，比赛仍以两队各在一测进行的间接对抗为主要形式。</p> <p>(Cui 1991, p. 62)</p> <p>不管哪方先发球，球都由“球头”开出，传给“骁球”，然后按规则在“正挟”“头挟”“左竿网”“右竿网”“散立”之间传球，传球过程中，手不准触球，球不得落地，最后又传回“球头”，由“球</p>	<p>squadre, schierate nelle due metà campo divise dalla porta centrale. Un eunuco decideva quale squadra dovesse dare il via alla sfida; essa consisteva nello svolgere una serie di passaggi aerei tra i componenti della medesima squadra, finalizzando l'azione con il tiro in porta del capitano. Nel caso che il pallone centrasse la porta, la squadra accumulava un punto, e successivamente iniziava la stessa dinamica la compagine rivale. Se il pallone cadeva a terra, era prevista la sottrazione di un punto. Questa modalità necessitava di un determinato livello tecnico da parte dei partecipanti, in quanto la porta, che verrà successivamente descritta nella scheda n°10, era posta a diversi metri di altezza ed era un foro di piccole dimensioni. Il <i>zhùqiú</i>, modalità particolarmente diffusa durante le celebrazioni imperiali e le feste popolari di epoca Song (Cui 2003, p. 119), presenta caratteristiche simili all'odierna disciplina del calcio-tennis; la natura aerea della dinamica di gioco, la sua sceneggiatura con la posizione della rete in mezzo al campo, la possibilità di variare il numero di giocatori (<i>Regolamento ufficiale CSN nazionale settore calcio-tennis</i>) e, in aggiunta, la necessità che quest'ultimi possiedano un elevato bagaglio tecnico nel palleggio, fanno sì che le due discipline possano essere relazionate.</p>	
--	--	---	--

	<p>头”射门，即将球射过“风流眼”。</p> <p>(Xia 2016, p. 42)</p> <p>宋代的(筑球)单球门，从比赛方法上显然是后退一步，但能将球准确地踢过又高又小的风流眼，技巧上又有前进的一面。</p> <p>(Ren 2000, p. 95-96)</p>		
<p>3. 球头 <i>qiútóu</i></p>	<p>当时的队员名称为“球头” (即队长)。 (...) 比赛开始前，先抓阄决定由哪支队伍先开球，一般是由“球头”开球，按一定顺序踢球，最后传给“球头”，由“球头”大脚射门。 (...) 因为输球和赢球的关键均在于“球头”射门的一脚，所以赢球队的赏赐归“球头”，输球队的惩罚也由“球头”承担。赏赐的奖品有银盃锦锻，处罚的办法是在“球头”的脸上抹白粉，用麻鞭子抽打，以示侮辱。</p> <p>(Peng 2015, p. 4)</p> <p>比赛开始之前，双方的球头 (队长) 商定或赛三筹，或赛两筹，然后占阄决定开球的先后顺序。占到开球的队首先由球头开球，把球踢与骁色，骁色接住，再传球与其它队员，最后把球传到球头脚上，球头用大脚射过三丈高、一尺左右的球门。 (...) 由于球头在一场球比赛中的输赢，占着重要地位，因此，赢球的奖品和输球的惩罚，都要由球头一人来承担。 (...) 输球的球队长要受处罚，这在世界体育史上也是少见的。</p>	<p>Durante le partite di <i>zhùqiú</i>, la figura probabilmente più importante era il <i>qiútóu</i>. Egli decideva con la controparte rivale a chi spettasse iniziare la partita e, successivamente, era incaricato di segnare punti, calciando il pallone dentro il foro della porta, cercando di portare la propria squadra alla vittoria. Era ritenuto il principale responsabile della prestazione della squadra e aveva un ruolo di rappresentanza; se la squadra veniva sconfitta, il <i>qiútóu</i> veniva umiliato, truccato con polvere bianca e frustato. Se vittoriosa, gli venivano assegnati dei premi. Il peso che questo ruolo assumeva all'interno della squadra, nonché la sua funzione di rappresentanza, favoriscono l'avvicinamento di questo termine alla figura del capitano nelle squadre calcistiche moderne (<i>Capitano (Calcio)</i>).</p>	<p>Capitano</p>

	(Cui 2003, p. 119)		
4. 跷球 <i>qiāoqiú</i>	<p>同“跷毬”。宋代单毬门蹴鞠比赛中队员职责称谓之一。专司挟住同伴踢来的毬，并向毬头供毬打门。也称跷色、色挟。</p> <p>(<i>Qiaoqiu</i>)</p> <p>比赛时，以鸣笛击鼓为号，左军队员先开球，互相颠球数回，然后传给副队长(跷球)，副队长再颠数回，待球端正稳当，再传给队长，由队长将球踢向风流眼，过者为胜。</p> <p>(Ren 2000, p. 96)</p>	<p>Il <i>qiāoqiú</i> è un ruolo presente nella varietà <i>zhùqiú</i>. È descritto quale vice capitano della squadra; egli partecipava alla sequenza di palleggi prima di svolgere la sua funzione principale: favorire il tentativo di tiro del <i>qiútóu</i>, passandogli il pallone nella miglior maniera possibile. Data la funzione di questo ruolo, lo si può avvicinare al termine rifinitore, figura incaricata nel calcio moderno di aiutare i compagni, facilitando il tentativo di goal (<i>Rifinitore</i>).</p>	Rifinitore e Vice capitano
5. 跷毬 <i>qiāoqiú</i>	Vedi scheda n°4		
6. 竿网 <i>gānwǎng</i>	<p>与现代足球将队员分为前锋、前卫、后卫、队长、守门员不一样的是，当时的队员名称为“球头”（即队长）、“跷球”、“正挟”、“头挟”、“左竿网”、“右竿网”、“散立”等。(…) 如果一次射门不过，撞网落下，由“竿网”接住，还可以再踢，再次射门。</p> <p>(Peng 2015, p. 4)</p>	<p>Il <i>gānwǎng</i>, oltre ad essere preciso nel palleggio quando gli venisse affidato il pallone, aveva il compito di evitare che cadesse a terra dopo il tiro in porta da parte del capitano della propria squadra, evitando la perdita di punti. In questo, il ruolo del <i>gānwǎng</i> è simile a quello del portiere nel calcio moderno; tuttavia è fondamentale riportare che il <i>gānwǎng</i> non aveva la possibilità di utilizzare le mani, essendo proibito dalle regole della modalità <i>zhùqiú</i>. Probabilmente vi era un <i>gānwǎng</i> per squadra, chiamati di destra e di sinistra - facendo riferimento alle fonti cinesi nella scheda n°9 -, richiamando la posizione delle due squadre, divise dalla porta rispettivamente alla destra e alla sinistra dell'imperatore durante le celebrazioni di questa disciplina.</p>	Portiere
7. 正挟 <i>zhèngjiā</i>	<p>与现代足球将队员分为前锋、前卫、后卫、队长、守门员不一样的是，当时的队员名称为“球头”（即队长）、“跷</p>	<p>Il <i>zhèngjiā</i> è un'altro ruolo tipico del <i>zhùqiú</i>. L'obbiettivo di questa figura era quello di mantenere il pallone in aria quando ne entrava</p>	Palleggiatore e/gregario.

	<p>球”、“正挟”、“头挟”、“左竿网”、“右竿网”、“散立”等。(...)</p> <p>(Peng 2015, p. 4)</p> <p>其他如正挟、副挟、着网、骹色、散立等都使出浑身解数为球头创造度球的机会。</p> <p>(<i>Cuju</i> 2012)</p> <p>不管哪方先发球，球都由“球头”开出，传给“骹球”，然后按规则在“正挟”、“头挟”、“左竿网”、“右竿网”、“散立”之间传球，传球过程中，手不准触球，球不得落地，最后又传回“球头”，由“球头”射门，即将球射过“风流眼”。</p> <p>(Xia 2016, p. 42)</p>	<p>in possesso, evitando che si perdessero punti con la sua caduta. Inoltre, dovevano impegnarsi a fondo nel completare correttamente il giro di passaggi e favorire la prestazione della squadra, facilitando la transazione della sfera. È quindi assimilabili alla figura dell'odierno palleggiatore, in quanto specializzato nell'arte del palleggio del pallone (<i>Palleggiatore</i>), e, data la sua vocazione al sacrificio, soprattutto al fine di contribuire alla vittoria, può essere avvicinato alla figura del gregario nel ciclismo moderno (<i>Gregario</i>).</p>	
8. 散立 <i>sànlì</i>	Vedi scheda n° 7.		
9. 军 <i>jūn</i>	<p>到宋代，由于蹴鞠的直接对抗被认为过分激烈，于是在球场中央竖立球门，左右军（两队）在球门的两侧进行间接对抗比赛。</p> <p>(Ren 2000, p. 95)</p> <p>据孟元老《东京梦华录》和周密（1232-1298）《武林旧事》记载，在汴梁（今河南开封）和临安（今浙江杭州），官家的踢球艺人是“左右军”和“祇应人”，著名的“球星”（球头）有苏述、孟宣、陆宝、李正、张俊等。</p> <p>(Peng 2015, p. 5)</p>	<p><i>Jūn</i> è un termine ricorrente nella letteratura dedicata al <i>cùjū</i>. Esso viene utilizzato, nella maggior parte dei casi, per riferirsi alle squadre della modalità <i>zhùqiú</i>. Inoltre, alcune fonti lo indentificano come un gruppo di servitori dell'imperatore, esperti nell'arte del <i>cùjū</i> e incaricati del suo intrattenimento. Questo termine rimarca la stretta relazione tra il <i>cùjū</i> e l'ambito militare (Liu, Wei 2014, p. 172), come riportato nella seconda sezione del secondo capitolo, e si riferisce generalmente ad una squadra durante la pratica del gioco. Questo termine può essere tradotto con la parola <i>compagine</i>, rimarcandone l'utilizzo nel lessico sportivo, e calcistico, odierno (<i>Compagine</i>).</p>	Compagine

<p>10. 风流眼 <i>fēngliúyán</i></p>	<p>宋代也是在场地的中央设一个球门，两根较高的竹竿上结一网，网上留直径约为一尺洞，叫“风流眼”。</p> <p>(Miao 2010, p. 131)</p> <p>另一种玩法是“筑球”，更强调对抗性。球场中间竖起个大球门，高约三丈，宽约一丈，一彩带结网，只留出一个尺许见方的网眼，叫做“风流眼”。</p> <p>(Xia 2016, p. 41)</p> <p>这种单门球的球杆高三丈，上边的球门只有一尺许，叫“风流眼”。</p> <p>(Ren 2000, p. 96)</p> <p>直到球落地为一筹，以进(风流眼的)球多寡定胜负。</p> <p>(Xia 2016, p.42)</p>	<p>Il termine <i>fēngliúyán</i> si riferisce alla porta posizionata nel mezzo del campo nella modalità <i>zhùqiú</i>. Prevedeva una rete colorata, sostenuta da due pali alti dieci metri, distanziati l'uno dall'altro tre metri. La rete era provvista di una fessura di meno di mezzo metro di diametro - il termine <i>fēngliúyán</i> si riferisce proprio a questa fessura - che veniva posizionata nella parte superiore della rete. Le due compagini cercavano di far passare il pallone in questo spazio per accumulare punti. Il termine può essere avvicinato alla porta che, anche se oggi ha assunto una forma diversa, svolge la medesima funzione.</p>	<p>Porta</p>
<p>11. 白打 <i>báidǎ</i></p>	<p>还有“白打”，即比赛时不用球门，可以二人对踢，也可以多人对踢，以踢高、踢出花样为事。</p> <p>(Lan, Xing 2008, p. 286)</p> <p>宋代另一种蹴鞠的踢法是不用球门，以踢出花样动作为赢，叫做白打。</p> <p>(Cui 2003, p. 119)</p> <p>白打蹴鞠比赛是用失分制，即未按比赛规则踢，或踢出的球不到位，都要失分(筹)，达到规定的分数便输了一局。</p>	<p>La modalità <i>báidǎ</i> fu un'altra forma di gioco sviluppatasi durante l'epoca Song. Non prevedeva particolari limitazioni nel numero di giocatori, in quanto poteva essere praticata singolarmente o in gruppo, e non vi era la presenza di porte per segnare punti, in quanto considerata forma ludica per eccellenza. Durante le competizioni, si ottenevano punti sulla base della spettacolarità dei gesti tecnici eseguiti, mentre gli errori commessi, quali perdere il controllo del pallone o farlo cadere, prevedevano la sottrazione dei punti accumulati. L'obiettivo di questa modalità era infatti esibire gesti tecnici difficili e spettacolari, senza</p>	<p>Calcio <i>freestyle</i> cinese</p>

	<p>(Zhu, Zhang 2009, p. 51)</p> <p>比赛时场地要用丝围子围起来，蹴鞠者在其中轮流踢球，以动作失误和不够规范计输赢筹数。</p> <p>(Miao et al. 2010, p. 132)</p> <p>宋人蹴球(蹴鞠)，有两种玩法，一种是“白打”，不设球门，两个球队分别派出同样数目的球员(从一人到十人均可)，在场中轮流表演，以头、肩、背、膝、脚等身体部位顶球(绝对不允许用手)，做出各种高雅度动作，而球不落地。</p> <p>(Xia 2016, p. 41)</p> <p>据《梦梁录》记载，瓦舍分布在都城的繁华区域，还有的分布在交通要道，是宋朝平民阶层休闲娱乐、商业往来的主要娱乐场所，瓦舍里面有百戏、说书、戏曲、蹴鞠等娱乐表演项目。</p> <p>(Ma 2017, p.24)</p>	<p>perdere il controllo della sfera; durante le competizioni i giocatori si passavano il pallone in senso circolare all'interno di un perimetro delimitato da un filo, cercando di evitare che il pallone cadesse a terra, utilizzando tutte le parti del corpo, eccetto le mani. Queste esibizioni venivano spesso realizzate in luoghi pubblici dedicati all'intrattenimento, i 瓦舍 <i>wǎshè</i> urbani, permettendo ai professionisti di quest'arte di attirare il maggior numero possibile di spettatori, facendo del <i>cùjū</i> la loro ragione di vita (Cui 2003, p. 119). Date le caratteristiche evidenziate fin'ora, può essere individuata una relazione tra questa modalità e il calcio <i>freestyle</i> moderno; questa disciplina, a differenza del calcio classico - qui inteso come competizione tra due squadre nelle modalità moderna, con le relative regole di gioco, spaziali e di numero -, dà un'importanza prevalente alla spettacolarità dei gesti tecnici aerei durante il palleggio, prevede l'utilizzo di tutte le parti del corpo, eccetto mani e braccia, ed è svincolata da limitazioni spaziali del campo da calcio classico (<i>Freestyling</i>), trasformandosi in arte di strada (<i>Un pallone e la strada, 2010</i>).</p>	
<p>12. 井 轮 <i>jǐnglùn</i></p>	<p>其方法有分班与不分班两种。如“一人场”属个人比赛性质，参加者逐一流表演，称为“井轮”。除用足踢外，头、肩、臀、胸、腹、膝等部位均可接球。</p> <p>(Miao et al. 2010, p. 132)</p> <p>比赛是一个接一个，如同轮流打水，所以也称为“井轮”。</p>	<p>All'interno della modalità <i>báidǎ</i> potevano essere organizzate due forme di competizione, tra squadre o individuali. Il termine <i>jǐnglùn</i> prevedeva l'alternarsi dell'esibizione individuale, una sfida testa a testa basata sulla spettacolarità del palleggio e sulla maestria dell'arte del <i>cùjū</i> dei partecipanti. Venivano adottati gli stessi metri di giudizio descritti nella scheda n°10: la spettacolarità e la correttezza della <i>performance</i>. Questo termine trova la sua contropartita</p>	<p>Competizion e individuale (sfida testa a testa)</p>

	(Men 2005, p. 29) 一人场竞赛时，参加者逐一表演，称为 井轮 ，表演有足踢以及头、肩、臀、胸、腹、膝等各个部位的表演。 (<i>Cuju</i>)	nel calcio moderno grazie al calcio <i>freestyle</i> , avvicinandosi alle sfide individuali che si organizzano nei tornei di questa disciplina; i giocatori mettono in mostra le proprie abilità alternandosi nell'esibizione di gesti tecnici, successivamente valutati sulla base della loro difficoltà (<i>Freestyling</i>).	
13. 解数 <i>xièshù</i>	蹴鞠的花样动作—— 解数 。 (<i>Cuju, xiandai zuqiu de qiuyan</i>) 所谓白打蹴鞠，主要是以踢花样为主，“脚头十万踢， 解数 百千度”，是指踢球的花样动作和由多少个花样组成的成套动作，共有九百多个。 (<i>Ji, Chu 2014, p. 81</i>)	Una delle regole base del <i>cùjū</i> era mantenere in aria il pallone. Questa necessità portò alla creazione di gesti tecnici specifici eseguiti durante il controllo aereo della sfera, tanto nella modalità <i>zhùqiú</i> quanto nella <i>báidǎ</i> . I movimenti utilizzati all'epoca possono essere avvicinati a quelli compiuti nel calcio moderno, come indicato nelle successive schede.	Gesto tecnico
14. 控 <i>kòng</i>	“白打蹴鞠”与激烈的直接对抗性蹴鞠完全不同，用肩、胸、背、头、腰、腹、膝以及小腿、脚面、脚尖、脚跟等部位均可进行 控 球。 (<i>Wang, Liu 2017 p. 159</i>) 白打蹴鞠强调踢球的花样和动作，蹴鞠者可以用肩、胸、背、头、腰、腹、膝以及小腿、脚面、脚尖、脚跟等部位进行 控 球。 (<i>Cuju zai zhanguo shiqi yi xingchengle</i>)	Una delle abilità richieste durante la pratica del <i>cùjū</i> era il controllo del pallone con le parti del corpo ammesse, evitando che cadesse a terra o che se ne perdesse il controllo. Nel calcio moderno il termine assume un doppio significato, indicando la fluidità dei movimenti di un giocatore durante il possesso del pallone (Damele 2001, p. 35) e la capacità di gestirlo da parte della squadra nella fase di attacco (<i>Calcio 2017</i>). Nel calcio cinese, questo termine può essere avvicinato al primo significato, dato che le fonti studiate lo relazionano al palleggio del pallone con le varie parti del corpo, marcando particolarmente la connotazione individuale del termine.	Controllo del pallone
15. 滚 弄 <i>gǔnnòng</i>	使球起伏于身上称为“ 滚弄 ”。	Nel <i>cùjū</i> , specialmente nella modalità <i>freestyle</i> , venivano utilizzate tutte le parti del corpo,	Palleggiare

	<p>(Miao et al. 2010, p. 132)</p> <p>滚弄的玩法儿忽前忽后，绕身滚荡不坠，也极要功夫，煞是好看。</p> <p>(Song Weizong)</p>	<p>eccetto le mani, per mantenere in aria il pallone, stupendo il pubblico e dando l'impressione che il pallone "rotolasse" sul corpo del giocatore senza cadere a terra. Nel calcio moderno questa pratica si definisce palleggio, utile per lo sviluppo della sensibilità delle varie parti del corpo con la palla (Damele 2001, p. 35). Il termine <i>gǔnnòng</i> quindi, dato il suo significato, può essere avvicinato all'abilità del palleggio, fondamentale nel contesto calcistico moderno.</p>	
16. 上截解数 <i>shàngjié xièshù</i>	<p>解数是指由几个不同花样动作组成的套路，有上中下三截之分，由肩、胸、头、背触球，这些组成的套路是上截解数；膝、腰、腹部击球组成的套路动作是中截解数；小腿、脚面、脚踝、脚尖、脚跟踢球组成的套路动作是下截解数。由上中下三截不同部位踢球组成的套路动作是成套解数。</p> <p>(Zhu, Zhang 2009, p. 50)</p>	<p>Nel <i>cùjū</i>, principalmente nella modalità <i>báidǎ</i>, i gesti tecnici venivano raggruppati in gruppi, a seconda delle parti del corpo che si utilizzassero per eseguirli. La testa, le spalle, il petto e la schiena erano inclusi nei gesti tecnici effettuati con la parte superiore del corpo, trovando riscontro nei movimenti del calcio classico. Inoltre, può essere proposta una traduzione di questo termine alla luce del lessico specifico proprio del moderno calcio <i>freestyle</i>, che definisce con il termine inglese <i>upper</i> i movimenti con la parte superiore del corpo (<i>Freestyling</i>).</p>	<p>Gesti tecnici con la parte superiore del corpo (<i>upper</i>)</p>
17. 头 <i>tóu</i>	<p>解数是指由几个不同花样动作组成的套路，有上中下三截之分，由肩、胸、头、背触球，这些组成的套路是上截解数。</p> <p>(Zhu, Zhang 2009, p. 50)</p>	<p>Il termine <i>tóu</i> indicava l'utilizzo della testa per controllare il pallone e per mantenerlo in aria. Questo movimento trova una sua controfigura nel colpo di testa. Il gesto tecnico odierno prevede l'utilizzo della fronte per direzionare il pallone e può essere apprezzato in qualsiasi forma di gioco del calcio, essendo uno dei fondamentali su cui si basa la disciplina moderna (Giacobone 2015).</p>	<p>Colpo di testa</p>
18. 肩 <i>jiān</i>	<p>解数是指由几个不同花样动作组成的套路，有上中下三截之分，由肩、胸、头、背触球，</p>	<p>L'utilizzo della spalla nella disciplina del <i>cùjū</i> può essere avvicinato al moderno colpo di spalla. Oggigiorno si utilizza</p>	<p>Colpo di spalla</p>

	<p>这些组成的套路是上截解数。</p> <p>(Zhu, Zhang 2009, p. 50)</p> <p>“肩”是上体踢。</p> <p>(Peng 2015, p. 4)</p>	<p>l'articolazione della spalla o lo spazio presente tra il collo e la clavicola per mantenere il pallone in aria (Felletti 2016, p. 92). Il movimento, decisamente spettacolare, è presente nel mondo del calcio classico, trovando però un suo utilizzo più frequente in quello del calcio <i>freestyle</i> (<i>Freestyling</i>).</p>	
19. 背 <i>bèi</i>	<p>解数是指由几个不同花样动作组成的套路，有上中下三截之分，由肩、胸、头、背触球，这些组成的套路是上截解数。</p> <p>(Zhu, Zhang 2009, p. 50)</p>	<p>Nella pratica del <i>cùjū</i> veniva utilizzata la schiena per controllare e passare il pallone. Questo gesto, raro ma altamente spettacolare nel calcio classico, risulta invece essere un elemento importante dell'arte del <i>freestyle</i>, essendo uno dei gesti tecnici esibiti che riscuote maggior successo ed ammirazione (<i>Freestyling</i>).</p>	Colpo di schiena
20. 胸 <i>xiōng</i>	<p>解数是指由几个不同花样动作组成的套路，有上中下三截之分，由肩、胸、头、背触球，这些组成的套路是上截解数。</p> <p>(Zhu, Zhang 2009, p. 50)</p>	<p>Il torace, o petto, veniva utilizzato già dai professionisti del <i>cùjū</i>, ed è annoverato tra i gesti tecnici con la parte superiore del corpo. Questo movimento può essere accostato al moderno stop di petto, che, nella disciplina del calcio classico, prevede il controllo del pallone con la zona del torace, favorendo così il controllo direzionato dei palloni aerei (<i>Calcio 2017</i>).</p>	Stop di petto
21. 膝 <i>xī</i>	<p>如《蹴鞠谱》上说“脚头十万踢，解数百千般”，就是指用头、肩、背、胸、膝、腿、脚等花样动作组成的一套完整的踢技，可使“球终日不坠”。</p> <p>(Lan, Xing 2008, p. 287)</p>	<p>Nei testi relativi al <i>cùjū</i> viene identificato il ginocchio come parte del corpo utile per il palleggio del pallone. Tuttavia, nel calcio odierno, viene maggiormente utilizzata la coscia - come ad esempio lo stop di coscia - che favorisce un maggior controllo del pallone e permette anche di imprimere forza al conseguente passaggio (Felletti 2016, p. 90). Il tale termine potrebbe quindi essere tradotto come colpo di coscia.</p>	Colpo di coscia
22. 下截解数	<p>用小腿和脚踢球称为下截解</p>	<p>Come è stato dimostrato nella</p>	Gesti tecnici

<p><i>xiàjié xièshù</i></p>	<p>数。 (Cui 2003, p. 119)</p> <p>用小腿、腿面、脚踝、脚跟、脚尖控球叫下载解数。 (Wang 2008)</p>	<p>scheda n°1, durante il gioco del <i>cùjū</i>, a partire dall'epoca Han e durante tutto il suo sviluppo, si diede importanza al controllo del pallone con i piedi. Fu quindi naturale lo sviluppo di differenti gesti tecnici con i piedi o le zone inferiori del corpo. Come nel calcio odierno, il <i>cùjū</i> prevedeva l'utilizzo di quest'ultime per colpire il pallone, evidenziando una relazione viscerale tra le due entità. Inoltre, nel caso del termine in analisi, nel mondo del calcio <i>freestyle</i> vi è un termine specifico che rappresenta i gesti tecnici con la parte inferiore del corpo - <i>lower trick - (Freestyling)</i>, permettendo rafforzare l'identità tra i due contesti.</p>	<p>con la parte inferiore del corpo (<i>lower</i>)</p>
<p>23. 搭 <i>dā</i></p> <p>脚面 <i>jiǎomiàn</i></p>	<p>“搭”是用正脚面踢。 (Peng 2015, p. 4)</p> <p>白打蹴鞠强调踢球的花样和动作，蹴鞠者可以用肩、胸、背、头、腰、腹、膝以及小腿、脚面、脚尖、脚跟等部位进行控球。 (<i>Cuju zai zhanguo shiqi yi xingchengle</i>)</p>	<p>Nel <i>cùjū</i> si prestava molta attenzione all'utilizzo delle parti del piede per controllare e passare il pallone. L'utilizzo del termine specifico <i>dā</i> ricorda il calcio di collo piede, uno dei fondamentali della pratica del calcio moderno, utilizzato per calciare la sfera con forza o per controllare il pallone (<i>Calcio 2015</i>).</p>	<p>Calcio di collo piede</p>
<p>24. 拐 <i>guǎi</i></p> <p>脚踝 <i>jiǎohuái</i></p>	<p>“拐”就是用外脚踝踢。 (Peng 2015, p. 4)</p>	<p>Nel <i>cùjū</i> veniva utilizzato l'esterno piede soprattutto per palleggiare, data la natura aerea del gioco. Nel calcio moderno, l'esterno del piede è una parte utilizzata prevalentemente nella conduzione del pallone e nel tiro (Wein 1988, p. 86), ma viene impiegata anche per passare il pallone e mantenerlo in aria. L'utilizzo della stessa parte del corpo permette la similitudine tra il termine antico e il calcio di esterno piede utilizzato oggi.</p>	<p>Calcio di esterno piede</p>

<p>25. 脚尖 <i>jiǎojiān</i></p>	<p>用小腿、腿面、脚踝、脚跟、脚尖控球叫下截解数。 (Wang 2008)</p>	<p>Nel <i>cùjū</i> la punta del piede è inclusa nei gesti tecnici con la parte inferiore del corpo, essendo probabilmente utilizzata per mantenere il pallone in aria e per passare il pallone ai compagni. Nel gioco moderno, la punta del piede è un elemento fondamentale, soprattutto nel momento del tiro, permettendo dare molta forza alla sfera, perdendo tuttavia precisione (Damele 2001, p. 43). Dato le similitudini, questo movimento può essere associato al calcio di punta moderno.</p>	<p>Calcio di punta</p>
<p>26. 脚跟 <i>jiǎogēn</i></p>	<p>白打蹴鞠强调踢球的花样和动作，蹴鞠者可以用肩、胸、背、头、腰、腹、膝以及小腿、脚面、脚尖、脚跟等部位进行控球。 (<i>Cuju zai zhanguo shiqi yi xingchengle</i>)</p>	<p>Il colpo di tacco è un elemento altamente spettacolare, che veniva utilizzato già dai professionisti del calcio cinese. Nella disciplina odierna, si colpisce la palla con la parte posteriore del piede - calcagno - (Damele 2001, p. 41), apportando spettacolarità ed imprevedibilità alla situazione di gioco. Il movimento della disciplina antica può essere avvicinato al colpo di tacco del calcio moderno.</p>	<p>Colpo di tacco</p>
<p>27. 鸳鸯拐 <i>yuān yāng guǎi</i></p>	<p>如鸳鸯拐便是先用左外足背踢，再用右外足背踢。 (Cui 2003, p. 119) 高俅“一踢惊人”的这一招“鸳鸯拐”是古代蹴鞠里先后用左右外脚踝连续踢球的花样动作，类似于现代足球里的神龙摆尾，在足球场上通常被称做“牛尾巴”过人，如今是巴西球星罗纳迪尼奥的著名绝技。 (<i>Menghui Tang Song pinwei cuju zhi mei</i>) 鸳鸯拐是一个汉语词汇，意</p>	<p>Lo <i>yuān yāng guǎi</i> fu un movimento spettacolare associato alla figura di un personaggio della tradizione del <i>cùjū</i>, Gao Qiu (?-1126), maestro di quest'arte, la cui vita è stata brevemente descritta nel terzo capitolo dell'elaborato. Questo gesto tecnico consiste nel calciare ripetutamente il pallone con l'esterno dei due piedi, alternandone l'uso. Il movimento antico non è presente nel repertorio calcistico moderno, tuttavia, vi sono fonti cinesi che ne vedono la somiglianza con due gesti tecnici attuali. L'utilizzo dell'esterno piede per colpire il pallone fa sì che possa essere avvicinato alla tecnica dell'elastico, un movimento rapido del pallone che il giocatore</p>	<p>Colpo dello scorpione</p>

	<p>指古代踢球动作名。先后用左右外脚踝连续踢球的花样动作。一说鸳鸯拐与现代足球竞技运动中的蝎子摆尾这一动作相近。</p> <p>(<i>Yuan yang guai</i>)</p>	<p>compie muovendo la sfera dall'esterno all'interno del piede, spesso utilizzato per superare l'avversario nelle situazioni di uno contro uno (<i>Niuweiba guoren</i>). Tuttavia questo movimento si svolge con la palla a terra, perdendo una delle caratteristiche principali del <i>cùjū</i>: il movimento aereo. Il colpo dello scorpione invece può essere meglio affiancato allo <i>yuān yāng guǎi</i>. Esso consiste nel sollevare all'indietro una delle due gambe per colpire il pallone in aria, gettandosi in avanti con il busto, raffigurando, con la gamba sollevata, la coda di uno scorpione (<i>Xiezi baiwei</i>). La spettacolarità data dall'utilizzo del tacco o dell'esterno del piede con questa postura fa sì che si crei una connessione tra i due gesti tecnici, come evidenziato dalle fonti cinesi riportate (<i>Yuan yang guai</i>).</p>	
<p>28. 飞弄 <i>fēinòng</i></p>	<p>使球高起落下称为“飞弄”。</p> <p>(Miao et al. 2010, p. 132)</p> <p>飞弄的越高自是越难承接，有的可高及半塔，叫人眼珠子都看得跟球一块儿飞到半空，你说精彩不精彩！</p> <p>(<i>Song Weizong</i>)</p>	<p>Una delle tecniche utilizzate per impressionare gli spettatori durante le esibizioni del calcio cinese consisteva nel calciare in aria il pallone - farlo “volare” - e controllarlo successivamente, impressionando il pubblico con l'altezza del tiro. Anche se non vi è esattamente la stessa tecnica nel calcio moderno, questo esercizio può essere apprezzato durante eventi commerciali legati al calcio e alla sua promozione (<i>Messi show</i>), in quanto evidenzia la difficoltà del gesto, data dall'altezza del calcio e dal conseguente controllo, e la maestria del giocatore.</p>	<p>Volo del pallone</p>
<p>29. 成套解数 <i>chéngtào xièshù</i></p>	<p>由上中下三截不同部位踢球组成的套路动作是成套解数。</p> <p>(Zhu, Zhang 2008, pp. 50)</p>	<p>Nel <i>cùjū</i> si potevano unire durante il palleggio gesti tecnici di differenti sezioni de corpo per formare una <i>performance</i> unica. Nel calcio classico non vi è questa definizione, tuttavia è possibile trovare una somiglianza nel calcio</p>	<p>Combo</p>

		<i>freestyle</i> ; la sequenza ininterrotta di differenti gesti tecnici viene chiamata con il termine specifico di combo (<i>Freestyling</i>).	
30. 部署 <i>bùshǔ</i>	<p>等皆可说明社司、部署、教正等是一些高级的组织成员，且知宾、节级等头衔负责组织中接待招呼的工作。</p> <p>(Ren 2015, p. 58)</p> <p>总负责人为(督)部署，相当于当今的足协主席。</p> <p>(Xia 2016, p. 41)</p> <p>总负责人是“(都)部署”、“教正”。</p> <p>(Jin 2016, p. 146)</p>	<p>Un’altro aspetto che avvicina il contesto del <i>cùjū</i> a quello del calcio moderno è la distinzione gerarchica degli incarichi all’interno della più famosa società di <i>cùjū</i> della storia, la Qiyunshe. In essa vigeva una distinzione dei ruoli basata sulle diverse competenze all’interno dell’associazione, avvicinandosi all’organigramma che caratterizza le società calcistiche odierne. Anche se non si sanno quali fossero i suoi obblighi specifici, il ruolo del <i>bùshǔ</i> è considerato uno dei più importanti, anche grazie alla provenienza semantica del termine; esso evidenzia la già citata relazione tra il calcio antico cinese e il mondo militare, evidenziando in entrambe le sfere il suo compito di organizzatore. Incaricato della gestione delle truppe nel mondo militare (<i>Bushu</i>), nella Qiyunshe egli assumeva il compito di gestire la società nel suo insieme, potendo essere avvicinato alla figura di un presidente moderno (<i>Presidente</i>), con il compito di sovrintendere all’associazione e alla sua crescita.</p>	Presidente
31. 督部署 <i>dūbùshǔ</i>	Vedi scheda n° 31		
32. 都部署 <i>dōubùshǔ</i>	Vedi scheda n° 31		
33. 教正 <i>jiàozhèng</i>	<p>总负责人是都部署、教正。</p> <p>(Jin 2016, p. 146)</p> <p>球场上设有裁判，叫“教正”或“知宾”。(...)在“齐云社”里，“督部署”、</p>	<p>Questo termine rappresenta un’altra figura ricorrente nella gerarchia della Qiyunshe. Gli vengono assegnate più funzioni nei testi analizzati, essendo incaricato di gestire la società con il presidente e, prendendo spunto dallo stesso termine (<i>Jiaozheng</i>), di sanzionare gli errori e</p>	Vice presidente ed arbitro.

	<p>“教正”是总负责人，下辖三个主要部门。</p> <p>(<i>Cuju 2012</i>)</p>	<p>controllare la correttezza del gioco durante le competizioni di <i>cùjū</i>, potendo avvicinarsi alla figura dell'arbitro. Questa figura non trova dunque una sua controfigura unica nell'organigramma societario moderno, in quanto incaricata di funzioni in ambiti differenti; tuttavia, data la gerarchia degli incarichi utilizzata come base per questa analisi (Jin 2016, p. 146), può essere avanzata l'ipotesi che questo termine si avvicini alla figura del vice presidente e assumesse il ruolo dell'arbitro durante le varie competizioni organizzate.</p>	
34. 社司 <i>shèsī</i>	<p>以下是社司，主要负责会内事务。</p> <p>(Jin 2016, p. 146)</p> <p>每场比赛还设有“都部署校正”、“社司”，即正副裁判员。(…)下设“教正”、“社司”协助理事。</p> <p>(Wang, Zhou 2015)</p>	<p>Segue nella scala gerarchica il <i>shèsī</i>, figura incaricata di occuparsi delle gestione interna della società ed essere parte del corpo arbitrale durante le competizioni. Anche questo ruolo, date le diverse funzioni, non trova una univoca controfigura moderna; tuttavia è avvicinabile a quello di un amministratore delegato nelle società moderne, figura anch'essa contraddistinta dall'obbligo di curare le dinamiche interne tra i vari attori della società calcistica (Zanovello 2011, p. 20).</p>	<p>Amministratore delegato e secondo arbitro</p>
35. 知兵 <i>zhī bīn</i>	<p>知宾、节级负责对外接待。</p> <p>(Jin 2016, p. 146)</p> <p>“知宾”、“节级”负责对外事务，就是“外事部主任”。</p> <p>(<i>Cuju 2012</i>)</p>	<p>La figura del <i>zhī bīn</i> aveva la funzione di gestire i rapporti della società con il suo intorno sociale. Data la sua caratteristica principale di mediare i rapporti con l'esterno della società, questa posizione potrebbe essere avvicinata all'incarico delle relazioni pubbliche di un'organizzazione sportiva attuale (Prisco 2013), nella <i>Qiyunshe</i> di epoca Song ne gestiva probabilmente l'immagine, i rapporti con le altre società e con la burocrazia imperiale in fatto di tasse.</p>	<p>Incaricato delle relazioni pubbliche</p>

36. 节级 <i>jiéjí</i>	Vedi scheda n°34.		
37. 会干 <i>huìgàn</i>	会干负责比赛事务。 (Jin 2016, p. 146) 负责比赛和球队事务；会干。 (Ren 2015, p. 57)	Questa figura era l'incaricata di gestire le competizioni di <i>cùjū</i> organizzate dalla Qiyunshe; le sue funzioni includevano preparare la partita e soddisfare le necessità delle squadre partecipanti, possibilmente, dato il significato dei due caratteri, si occupava degli aspetti più concreti relativi alle competizioni. Dato il compito assegnatoli, e non essendoci ulteriori fonti a riguardo, può essere avanzata un'ipotesi di associazione con l'incaricato di gestire la squadra, o <i>team manager</i> , presente nello staff tecnico delle società calcistiche moderne, incaricato appunto di curare l'aspetto tecnico durante le partite (Zanovello 2011, p. 37).	Gestore della squadra (<i>Team manager</i>)
38. 山岳正赛 <i>shānyuè zhēngsài</i>	每一年，“齐云社”都要组织一届全国性的蹴鞠邀请赛，当时叫做“山岳正赛”，类似于今日的“中超足球超级联赛”。 (Xia 2016, p. 42) 山岳正赛是齐云社组织的确定技术等级的全国性蹴鞠比赛，因在山上举行，故叫山岳正赛。事前要发通知，赛前要敬神，比赛要收取一定的参赛费用，叫“香金”。集合完毕并相待以茶饭后分级进行比赛。 (<i>Cuju 2012</i>)	Già durante l'epoca Song si poté assistere ad una formalizzazione nazionale delle competizioni di <i>cùjū</i> . La società Qiyunshe organizzava annualmente un torneo nazionale sulla cima di una montagna al quale partecipavano giocatori provenienti da tutta la Cina. Questa competizione, prevedeva sfide tra i praticanti della disciplina ed esibizioni individuali. Si poteva partecipare previo invito e pagamento di una tassa, sottoponendosi durante il torneo alla valutazione delle proprie tenciche e lottando per la vittoria finale.	Torneo nazionale di calcio cinese
39. 香金 <i>xiāngjīn</i>	参赛的球队需要缴纳一定费用，叫做“香金”。 (Xia 2016, p. 42)	Per la partecipazione al torneo nazionale doveva essere pagata una somma in denari chiamata <i>xiāngjīn</i> , simile all'odierna tassa d'iscrizione per la partecipazione ai campionati moderni (<i>Statuto - Regolamento lega nazionale preprofessionista, p. 17</i>).	Tassa d'iscrizione

<p>40. 名旗 <i>míngqí</i></p>	<p>过关的球队可以获得一份认证证书，叫做“名旗”。</p> <p>(Xia 2016, p. 42)</p> <p>在山岳正赛上要对蹴鞠者的水平进行评价和考核，过关者获得等级证书，类似于我们今天的资格证书。当时的等级证书叫“名旗”。</p> <p>(Cuju 2012)</p>	<p>Dopo aver valutato l'esibizione durante il torneo dei giocatori e delle squadre, la Qiyunshe rilasciava degli attestati ai partecipanti, che evidenziavano il livello di <i>cùjū</i> esibito durante la competizione.</p>	<p>Attestato di livello</p>
<p>41. 球彩 <i>qiú cǎi</i></p>	<p>最后胜出者可获得奖品，叫做“球彩”。</p> <p>(Xia 2016, p. 42)</p>	<p>Infine, al termine delle competizioni, veniva assegnato il premio <i>qiú cǎi</i> al vincitore, controparte antica dei premi che si ottengono con la vittoria di una competizione nazionale, come ad esempio lo scudetto italiano (<i>Scudetto</i>).</p>	<p>Primo premio (scudetto)</p>
<p>42. 打揷 <i>dǎ xuān</i></p>	<p>最初采用的充气技术较为原始，即用嘴直接吹气，后来用一种小型鼓风箱打气，叫作“打揷”。</p> <p>(Peng 2015, p. 3)</p> <p>在宋代以前，蹴鞠充气是人工用嘴吹，而宋代则发明了一种更为、方便又省力的“打揷法”，就是用气筒给球打气。</p> <p>(<i>Shilun cuju yundong yu Songdai shangpin jingji de xianghu guanxi 2015</i>)</p>	<p>Grazie alla diffusione dei palloni gonfiati ad aria, incominciò ad essere utilizzata una pompetta per gonfiarli. Questa, simile alle moderne pompette manuali, immetteva aria nei palloni dell'epoca, risparmiando l'utilizzo della bocca e dei polmoni, utilizzando la forza motrice del sistema interno e la forza delle braccia. Questo termine riporta quindi l'azione di utilizzare la pompetta ad aria, e, letteralmente, si potrebbe tradurre come “rimboccarsi le maniche”, riferendosi allo sforzo fisico da eseguire (<i>Xuan</i>).</p>	<p>Gonfiare con la pompetta manuale</p>
<p>43. 鞠城 <i>jūchéng</i></p>	<p>因此，从狭义上讲：一道球门就是一座“鞠城”；从广义上讲：双方的球门与球场及其旁边的附属建筑（如观球厅）一起，共同组合成一座广义的“鞠城”。</p> <p>(Shuai 2011, p. 35)</p> <p>魏代以来，蹴鞠比赛多是在专</p>	<p>La definizione di questo termine si presta a diverse interpretazioni, a seconda del metodo d'analisi che si adotta. Una versione sostiene che indichi l'insieme delle infrastrutture utilizzate per il gioco durante l'epoca Han, quali il campo da gioco e la zona per gli spettatori, avvicinandolo ai moderni stadi. Tuttavia, questo termine viene utilizzato dalle fonti</p>	<p>Campo da gioco</p>

	<p>门的球场——“鞠城”或“鞠域”中进行。</p> <p>(Lan, Xing 2008, p. 285)</p> <p>(鞠城)汉代蹴鞠场地的一种。蹴鞠场四周围以方墙，东西两端各设六个鞠域。</p> <p>(Jucheng)</p>	<p>cinesi con differenti significati; è più probabile che indicasse solo il campo da gioco dove si praticavano le sfide di <i>cùjū</i> tra le due compagini rivali in epoca Han.</p>	
<p>44. 鞠室 <i>jūshì</i></p>	<p>此外在宫苑内还有“鞠室”一类的室内球场。(…)“球门”代替了原来的“鞠室”。</p> <p>(Lan, Xing 2008, pp. 285-286)</p> <p>根据各类相关史料综合考证之后，汉代球门（即鞠城、鞠室）是用木板镶拼连接而成的一方形木板墙，木板墙下端开一个法月形的球洞。(…)其三，从一些有关史料中看出，汉代皇宫御苑中的球门（鞠城、鞠室）还要油漆彩绘，饰以各色图案花纹。</p> <p>(Shuai 2011, p. 36)</p> <p>鞠室，也就是踢足球的球场。</p> <p>(Peng 2015, p. 3)</p> <p>如设置了球场的规格和形状，两端各设六个对称的区域也称鞠室，各有一人把守。</p> <p>(Liu, Wei 2014, p. 172)</p> <p>(鞠室)古代蹴鞠的区域、场所。</p> <p>(Jushi)</p>	<p>Una delle caratteristiche principali del gioco del <i>cùjū</i> in epoca Han fu la presenza di porte che permettessero segnare i punti delle due squadre. Erano delle strutture dalla forma rettangolare costruite con diverse assi di legno, spesso adornate e dipinte, che prevedevano nella parte frontale inferiore una fessura a forma di un quarto di luna per far passare il pallone, segnando così i punti delle due squadre. Questa funzione, e, soprattutto la loro forma, permettono avvicinare queste costruzioni alle moderne porte utilizzate nel calcio. Come riportato dalle fonti cinesi, anche questo termine rimane al momento incerto, potendo essere inteso come campo da gioco.</p>	<p>Porta</p>

Glossario cinese – italiano

1. <i>báidǎ</i> 白打	Calcio <i>freestyle</i> cinese
2. <i>bèi</i> 背	Colpo di schiena
3. <i>bùshǔ</i> 部署	Presidente
4. <i>chéngtào xièshù</i> 成套解数	Combo
5. <i>cùjū</i> 蹴鞠	Calcio cinese
6. <i>dā</i> 搭(脚面 <i>jiǎomiàn</i>)	Calcio di collo piede
7. <i>dǎxuān</i> 打揼	Gonfiare con la pompetta manuale
8. <i>dōubùshǔ</i> 都部署	Presidente
9. <i>dūbùshǔ</i> 督部署	Presidente
10. <i>fēinòng</i> 飞弄	Volo del pallone
11. <i>fēngliúyán</i> 风流眼	Porta
12. <i>gānwǎng</i> 竿网	Portiere
13. <i>guǎi</i> 拐(脚踝 <i>jiǎohuái</i>)	Calcio di esterno piede
14. <i>gǔnnòng</i> 滚弄	Palleggiare
15. <i>huìgàn</i> 会干	<i>Team manager</i> (organizzatore della squadra)
16. <i>jiān</i> 肩	Colpo di spalla
17. <i>jiǎogēn</i> 脚跟	Colpo di tacco
18. <i>jiǎojiān</i> 脚尖	Calcio di punta
19. <i>jiàozhèng</i> 教正	Vicepresidente; Arbitro
20. <i>jiéjí</i> 节级	Incaricato delle relazioni pubbliche
21. <i>jǐnglùn</i> 井轮	Competizione individuale
22. <i>jūchéng</i> 鞠城	Campo da gioco
23. <i>jūn</i> 军	Compagine
24. <i>jūshì</i> 鞠室	Porta
25. <i>kòng</i> 控	Controllo del pallone
26. <i>míngqí</i> 名旗	Attestato di livello
27. <i>qiāoqiú</i> 跷球	Rifinitore; Vicecapitano
28. <i>qiāoqiú</i> 跷毬	Rifinitore; Vicecapitano
29. <i>qiútóu</i> 球头	Capitano
30. <i>qiúcǎi</i> 球彩	Primo premio (scudetto)
31. <i>sànlì</i> 散立	Palleggiatore; Gregario
32. <i>shàngjié xièshù</i> 上截解数	Gesti tecnici con la parte superiore del corpo
33. <i>shānyuè zhēngsài</i> 山岳正赛	Torneo nazionale di calcio cinese (competizione del picco della montagna)
34. <i>shèsī</i> 社司	Amministratore delegato; Secondo arbitro
35. <i>tóu</i> 头	Colpo di testa
36. <i>xī</i> 膝	Colpo di coscia
37. <i>xiāngjīn</i> 香金	Tassa d'iscrizione
38. <i>xiàjié xièshù</i> 下截解数	Gesti tecnici con la parte inferiore del corpo
39. <i>xièshù</i> 解数	Gesto tecnico
40. <i>xiōng</i> 胸	Stop di petto
41. <i>yuān yāng guǎi</i> 鸳鸯拐	Colpo dello scorpione
42. <i>zhèngjiā</i> 正挟	Palleggiatore; Gregario

43. <i>zhībīn</i> 知兵	Incaricato delle relazioni pubbliche
44. <i>zhùqiú</i> 筑球	Calcio-tennis cinese

Bibliografia

- «Asia». 2018 *FIFA World Cup Russia* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.fifa.com/worldcup/preliminaries/asia/index.html> (2017-08-30).
- «Accademia italiana calcio freestyle (A.I.C.F)». [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.aicf.it/> (2017-11-26).
- «AFC Champions League». [online]. In *Wikipedia, The free Encyclopedia*. Disponibile all'indirizzo https://en.wikipedia.org/wiki/AFC_Champions_League (2017-11-04).
- «Alibaba buys half of Guangzhou Evergrande football club». 2014 *BBC News* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.bbc.com/news/business-27709641> (2017-08-30).
- «Arbitro». In *Treccani: Vocabolario* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.treccani.it/vocabolario/arbitro/> (2017-12-18).
- Badenhausen, Kurt (2016). «Why Cristiano Ronaldo's \$1 billion nike deal may be a bargain for sportswear giant». *Forbes* [online]. December 2, 2016. Disponibile all'indirizzo <https://www.forbes.com/sites/kurtbadenhausen/2016/12/02/cristiano-ronaldos-1-billion-nike-deal-is-a-bargain-for-sportswear-giant/#7e2863585a91> (2017-08-11)
- «Bushu» 部署 . In *Baidu Baike* (Enciclopedia Baidu) [online]. Disponibile all'indirizzo <https://baike.baidu.com/item/%E9%83%A8%E7%BD%B2/7052692?fr=aladdin> (2017-12-25).
- Beckett, James (2010). «Origins of nicknames for 20 Premier League clubs». *World Soccer Talk* [online]. November 15, 2010. Disponibile all'indirizzo <http://worldsoccertalk.com/2010/11/15/origins-of-nicknames-for-20-premier-league-clubs/> (2017-08-11).
- Bellinazzo, Marco (2016). «Inter ai cinesi: ecco l'operazione per l'acquisto del club». *Il Sole 24 Ore* [online]. June 28, 2016. Disponibile all'indirizzo http://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2016-06-28/inter-cinesi-ecco-l-operazione-l-acquisto-club--180610.shtml?uuid=ADC4Umk&refresh_ce=1 (2017-08-12).
- «Calcio: Tecnica nel gioco del calcio» (2017). In *My Personal trainer* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.my-personaltrainer.it/sport/tecnica-calcio2.html> (2017-12-05).
- «Calcio: Tecnica nel gioco del calcio» (2015). In *My Personal trainer* [online]. Disponibile all'indirizzo http://www.my-personaltrainer.it/sport/calcio_palla.html (2017-12-05).
- Campbell, Charlie (2016). «China's soccer pitch». *Time*, 187,14, pp. 42-45.
- Capriotti, Luca (2017). «Ufficiale, finisce l'era Berlusconi: il Milan è del cinese Li Yonghong». *Fox Sports* [online], April 13, 2017. Disponibile all'indirizzo <https://www.foxsports.it/2017/04/13/milan-berlusconi-addio-closing-vicino/> (2017-08-11).
- «Capitano (Calcio)». In *Wikipedia: The free encyclopedia* [online]. Disponibile all'indirizzo [https://it.wikipedia.org/wiki/Capitano_\(calcio\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Capitano_(calcio)) (2017-12-19).

- «Carlos Tévez». In *Wikipedia: La enciclopedia libre* [online]. Disponibile all'indirizzo https://es.wikipedia.org/wiki/Carlos_T%C3%A9vez (2017-08-30).
- Caselli, Gian Paolo (2003). «L'economia dello sport nella società moderna». *Treccani: Enciclopedia* [online]. Disponibile all'indirizzo http://www.treccani.it/enciclopedia/l-economia-dello-sport-nella-societa-moderna_%28Enciclopedia-dello-Sport%29/ (2017-11-13).
- «Chinese Football Association». In *Wikipedia, The free encyclopedia* [online]. Disponibile all'indirizzo https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_Football_Association (2017-11-03).
- «Chinese FA Supercup». In *Wikipedia, The free encyclopedia* [online]. Disponibile all'indirizzo https://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_FA_Super_Cup (2017-11-03).
- «China and Football». *Nielsen Sports Report* [online]. October 26, 2016, p. 4. Disponibile all'indirizzo <http://niensports.com/wp-content/uploads/2014/12/2016-Nielsen-Sports-China-and-Football.pdf> (2017-08-30).
- «Cina, ora è ufficiale: Lippi è il nuovo ct per 20 milioni di euro l'anno». *La Repubblica* [online]. October 22, 2016. Disponibile all'indirizzo http://www.repubblica.it/sport/calcio/esteri/2016/10/22/news/cina_ora_e_ufficiale_lippi_e_il_nuovo_ct-150337238/ (2017-08-30).
- Cloves, Charles (2016). «TV rights deal confirms China football's rise». *Forbes* [online]. February 23, 2016. Disponibile all'indirizzo <https://www.ft.com/content/7e00e7aa-da14-11e5-98fd-06d75973fe09> (2017-08-30).
- «Crisiano Ronaldo visits China for his first individual tour». *Nike* [online]. July 27, 2017. Disponibile all'indirizzo <http://news.nike.com/news/cristiano-ronaldo-visits-china-for-his-first-individual-tour> (2017-08-11).
- «Cuju» 蹴鞠 (Il calcio cinese). [online]. Disponibile all'indirizzo http://www.hues.com.cn/minsu/fwzwhyc/show/?N_ID=4499 (2017-12-6).
- «Cuju» (蹴鞠) (Il calcio cinese) (2012). In *Shandong sheng wenhuating* (山东省文化厅) [online]. Disponibile all'indirizzo http://www.sdwh.gov.cn/html/2012/fy_1116/6211.html (2017-11-25).
- «Cuju, xiandai zuqiu de qi yuan» 蹴鞠, 现代足球的起源 (Il cuju, l'origine del moderno calcio) (2016) [online]. In *fenghuangwang shandong* (凤凰网山东). Disponibile all'indirizzo http://sd.ifeng.com/a/20161020/5074996_0.shtml (2017-11-26).
- Cui Xuan 催轩 (2017). «Zuqiu jingji dui shehuijingji fazhan de gongxian yanjiu» 足球经济对社会经济发展的贡献研究 (Analisi dei riflessi dell'economia del calcio sullo sviluppo sociale). *Jingji yanjiu daokan* 经济研究导刊, 322, 8, pp. 32-33.
- Cui Yuequan 催乐泉 (1991). «Zhongguo Gudai Cuju de Qiyuan yu Fazhan» 中国古代蹴鞠的起源与发展 (Origine e sviluppo dell'antica pratica cinese del cuju). *Zhongyuan Wenwu* 中原文物, 2, pp. 59-66.
- (2003). «Zhuqiu yu baida---Songdai cuju lüeshuo» 筑球与白打---宋代蹴鞠略说 (Breve analisi sul cuju di epoca Song--- La pratica del zhuqiu e del baida). *Tiyu wenhua* 体育文化, 3, p. 118-119.

- Cuscito, Giorgio (2016). «La Cina nel pallone» *Limes, Rivista italiana di geopolitica*. 5, pp. 137-143.
- (2017). «Oltre Inter-Milan; l'ascesa del calcio della Cina è appena iniziata». In *Limes, Rivista italiana di geopolitica* [online]. October 10, 2017. Disponibile all'indirizzo <http://www.limesonline.com/rubrica/oltre-inter-milan-lascesa-della-cina-nel-calcio-e-appena-iniziata> (2017-10-10).
- «Dalian Wanda scores 20% stake in Atletico Madrid». *China.org.cn* [online]. January 21, 2017. Disponibile all'indirizzo http://www.china.org.cn/sports/2015-01/21/content_34617739.htm (2017-08-12)
- Damele, Fulvio (2001). «Calcio da manuale». *Google books* [online]. Pp. 1-113. Disponibile all'indirizzo https://books.google.es/books?id=YHeIHmpemeIC&printsec=frontcover&dq=calcio+da+manuale+damele&hl=it&sa=X&ved=0ahUKEwis4onFk6_YAhWlZRQKHAKgDc4Q6AEIJzAA#v=onepage&q=calcio%20da%20manuale%20damele&f=false (2017-12-24).
- «Deloitte» (2017). *Ahead of the curve Annual Review of Football Finance* [online]. Disponibile all'indirizzo <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/uk/Documents/sports-business-group/deloitte-uk-annual-review-of-football-finance-2017.pdf> (2017-11-18).
- «Did China invent football?». *BBC News* [online] January 26, 2016. Disponibile all'indirizzo <http://www.bbc.com/news/magazine-35409594> (2017-08-30).
- «El Wanda Metropolitano se inaugurará en septiembre». *Abc* [online]. January 3, 2017. Disponibile all'indirizzo http://www.abc.es/atletico-madrid/abci-wanda-metropolitano-inaugurara-septiembre-201701030820_noticia.html (2017-08-12).
- «EU-China FDI Monitor 1Q 2016 Update: Public Version». *Rhodium Group* [online]. Disponibile all'indirizzo http://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2016/april/tradoc_154472.pdf (2017-08-12)
- Felleti, Sergio (2016). «Football. Come diventare un vero campione del calcio». *Google books* [online]. Pp. 1-268. Disponibile all'indirizzo https://books.google.es/books?id=Bc5gDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=felleti+come+diventare+un+campione+di+calcio&hl=it&sa=X&ved=0ahUKEwjg_qatIK_YAhWJPxQKHcNKBIcQ6AEIJzAA#v=onepage&q=felleti%20come%20diventare%20un%20campione%20di%20calcio&f=false (2017-11-26).
- Festa, Carlo (2017). «Ac Milan, i numeri dell'ambizioso piano di Li: raddoppio dei ricavi e scudetto». *Il Sole 24 Ore* [online]. June 13, 2017. Disponibile all'indirizzo <http://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2017-06-13/ac-milan-yonghong-li-promette-raddoppio-ricavi-e-scudetto--094429.shtml?uuid=AEvAsVdB> (2017-08-12).
- «FIFA». In *Wikipedia, The free encyclopedia* [online]. Disponibile all'indirizzo <https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA> (2017-11-03)
- Giacobone, Mattia (2015). «Biomeccanica del colpo di testa». *Scienze Motorie* [online]. January 26, 2015. Disponibile all'indirizzo <http://www.scienzemotorie.com/biomeccanica-colpo-testa/> (2017-11-26).
- Gracie, Carrie (2015). «China President Xi Jinping ends UK visit in Manchester». *BBC News* [online]. October 26, 2015. Disponibile all'indirizzo <http://www.bbc.com/news/av/uk-34612882/china-president-xi-jinping-ends-uk-visit-in-manchester> (2017-08-30).

- Gray, Alex (2017). «France becomes the world n°1 for soft power». *WE Forum* [online]. July 27, 2017. Disponibile all'indirizzo <https://www.weforum.org/agenda/2017/07/france-new-world-leader-in-soft-power/> (2017-08-30).
- «Gregario». In *Treccani: Vocabolario* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.treccani.it/vocabolario/gregario/> (2017-12-20).
- «Guanyu Jiakuai Fazhan Tiyu Chanye Cujin Tiyu Xiaofei de Ruogan Yijian» 关于加快发展体育产业促进体育消费的若干意见 (Alcune idee per accelerare lo sviluppo del comparto sportivo e dei consumi nel settore). [online]. October 20, 2014. Disponibile all'indirizzo http://www.gov.cn/zhengce/content/2014-10/20/content_9152.htm (2017-08-30).
- Hall, Stefan (2017). «What China's soccer spending spree teaches us about globalization». *WE Forum* [online]. June 19, 2017. Disponibile all'indirizzo <https://www.weforum.org/agenda/2017/06/what-the-gold-rush-in-chinese-football-teaches-us-about-globalization/> (2017-08-30).
- «Hanlin» 翰林 (Accademia Hanlin). In *Baidu Baike* 百度百科 (Enciclopedia Baidu) [online]. Disponibile all'indirizzo <https://baike.baidu.com/item/%E7%BF%B0%E6%9E%97/6181245?fr=aladdin> (2017-09-11)
- He, Qing 何青; Zuo, Congxian 左从现 (2007). «Tangdai tiyu he gu Xila tiyu de wenhua bijiao» 唐代体育和古希腊体育的文化比较 (Comparazione tra la cultura sportiva dell'antica Grecia e della dinastia Tang). *Chengdu tiyu xueyuan xuebao* 成都体育学院学报, 33, 4, pp. 19-22
- Hou, Weidong 侯卫东 (2008). «Songdai shangpin jingji de fazhan dui cuju de yingxiang» 宋代商品经济的发展对蹴鞠的影响 (Lo sviluppo dell'economia di consumo e il suo effetto sulla pratica del cuju durante l'epoca Song). *Jining xueyuan xuebao* 济宁学院学报, 29, 3, pp. 64-66.
- «History of football - The origins». *Fifa* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.fifa.com/about-fifa/who-we-are/the-game/index.html> (2017-08-31).
- «Inter, si apre l'era Suning: investiti 370 mln tra acquisto quote, aumento di capitale e prestito soci». *Calcio e finanza* [online]. June 28, 2016. Disponibile all'indirizzo <http://www.calcioefinanza.it/2016/06/28/assemblea-soci-inter-suning/> (2017-08-12).
- «Jiaozheng» 教正. In *Baidu Baike* 百度百科 (Enciclopedia Baidu) (online). Disponibile all'indirizzo <https://baike.baidu.com/item/%E6%95%99%E6%AD%A3/5976484?fr=aladdin> (2017-12-25).
- Ji, Ning 冀宁; Chu, Xiao'e 褚晓娥 (2014). «Songdai cuju wenhua» 宋代蹴鞠文化 (La cultura del cuju di epoca Song). *Tangshan shifan xueyuan xuebao* 唐山师范学院学报, 36, 2, pp. 80-82.
- Jin Kailun 靳凯伦 (2016). «Woguo gudai cuju yundong yanjiu zongshu» 我国古代蹴鞠运动研究综述 (Una panoramica riguardo le ricerche eseguite sull'antica pratica sportiva del cuju). *Tiyu Keji Wenxian Tongbao* 体育科技文献通报, 24, 6, p. 145-147.
- Jourdan, Adam (2016). «China's Suning buying majority stake in Inter Milan for \$307 million». *Reuters* [online]. June 5, 2016. Disponibile all'indirizzo <http://www.reuters.com/article/us-soccer-inter-milan-suning-idUSKCN0YR03T> (2017-08-11).

- «Jucheng» 鞠城. In *Baidu Baike* 百度百科 (Enciclopedia Baidu) (online). Disponibile all'indirizzo <https://baike.baidu.com/item/%E9%9E%A0%E5%9F%8E/2910906?fr=aladdin> (2017-12-31).
- «Jushi» 鞠室. In *Baidu Baike* 百度百科 (Enciclopedia Baidu) (online). Disponibile all'indirizzo <https://baike.baidu.com/item/%E9%9E%A0%E5%AE%A4/778521?fr=aladdin> (2017-12-31).
- Kang, Jones (2017). «Will foreign superstars help realize Xi Jinping's chinese football dream?». *Forbes* [online]. February 20, 2017. Disponibile all'indirizzo <https://www.forbes.com/sites/johnkang/2017/02/20/foreign-superstars-help-xi-jinping-chinese-football-dream/#32a715e12bac> (2017-08-12).
- Klebnikov, Sergei (2016). «This year's International Champions Cup scores stellar team lineup, expanded global reach». *Forbes* [online]. July 22, 2016. Disponibile all'indirizzo <https://www.forbes.com/sites/sergeiklebnikov/2016/07/22/this-years-international-champions-cup-scores-stellar-team-lineup-expanded-global-reach/#39d35dce3668> (2017-08-11).
- ««Kun» Agüero, un futbolista de dibujos animados». *Abc* [online]. December 20, 2014. Disponibile all'indirizzo <http://www.abc.es/deportes/futbol/20141216/abci-aguero-apodo-201412152242.html> (2017-08-30)
- Lan, Lei 兰雷; Xing, Mingfei 邢明非 (2008). «Zhongguo gudai cuju de qi yuan, fazhan ji xiaowang» 中国古代蹴鞠的起源、发展及消亡 (Origine, sviluppo e scomparsa dell'antica pratica cinese del cuju). *Ludong Daxue Xuebao (Ziran Kexue Ban)* 鲁东大学学报 (自然科学版), 23, 3, p. 284-288.
- «Laws of the game». *Fifa* [online]. Disponibile all'indirizzo http://www.fifa.com/mm/document/affederation/federation/81/42/36/lotg_en.pdf (2017-09-10)
- Li, Shufang 李淑芳 (2015). «Zhongguo gudai cuju yu xiandai zuqiu guanxi chu tan» 中国古代蹴鞠与现代足球关系初探 (Iniziale analisi sulla connessione tra l'antica pratica cinese del cuju e il moderno calcio). *Huanghe shuili zhiye jishu xueyuan xuebao* 黄河水利职业技术学院学报, 27, 4, pp. 95-98.
- Li, Yanyan 李艳艳; Li, Yanmei 李艳梅 (2005). «Songdai cuju fushi yishu guankui» 宋代蹴鞠服饰艺术管窥 (Breve accenno sull'arte dei vestiti del cuju di epoca Song). *Yishu sheji lilun* 艺术设计历论, 148, p. 36.
- «Lippi ct della Cina, quanto guadagna l'ultimo italiano campione del mondo». *Calcio e finanza* [online]. October 24, 2016. Disponibile all'indirizzo <http://www.calcioefinanza.it/2016/10/24/lippi-ct-della-cina-quanto-guadagna/> (2017-08-30).
- Liu, Jie 刘杰 (2015). «Songdai cuju fushi buzhu» 宋代蹴鞠服饰补缀 (La costruzione degli abiti di cuju nella dinastia Song). *Lantai shijie* 兰台世界, 6, pp. 152-153.
- Liu, Mina 刘米娜 (2015). «Zuqiumeng yu Zhongguomeng» 足球梦与中国梦 (Il sogno calcistico e il sogno cinese). *Tiyu yu kexue* 体育与科学, 36, 4, pp. 1-6.
- Liu, Muzi 刘木子; Wei, Wei 魏巍 (2014). «Handai cuju de yundong tedian ji fazhan tanjiu» 汉代蹴鞠的运动特点及发展探究 (Analisi delle caratteristiche sportive del cuju e il loro sviluppo durante la dinastia Han). *Jintian* 金田, 12, p. 172.

- Liu, Peng 刘鹏 (2010). «Songdai cuju shetuan “Qiyun she” tanxi» 宋代蹴鞠社团“齐云社”探析 (Analisi sulla società di cuju Qiyunshe di epoca Song). *Hengsui xueyuan xuebao* 衡水学院学报, 12, 5, pp. 74-77.
- Liu, Pu 刘朴 (2009). «Dui Han huaxiangshi zhong cuju huodong de yanjiu» 对汉画像石中蹴鞠活动的研究 (Analisi sul cuju di epoca Han attraverso le incisioni ritrovate). *Tiyu kexue* 体育科学, 9, 11, pp. 85-95.
- Lu, Yunting 路云亭 (2015). «Cuju de wenhua jiedu: zuqiu zuowei zhongguo chuantong tiyu xiangmu de chushi lunzheng» 蹴鞠的文化解读: 足球作为中国传统体育项目的初始论证 (La decodificazione della cultura del cuju: iniziale dimostrazione della appartenenza del calcio al panorama della tradizione sportiva cinese). *Tiyu keyuan* 体育科研, 36, 6, pp. 1-7.
- Ma, Hongbo 马泓波 (2001). «Songdai cuju xiaoyi» 宋代蹴鞠小议 (Breve discussione riguardo al cuju di epoca Song). *Tiyu wenshi* 体育文史, 4, pp. 53-54.
- Ma, Shenglai 马生来 (2017). «Songdai cuju fazhan tedian yanjiu» 宋代蹴鞠发展特点研究 (Analisi sullo sviluppo delle caratteristiche del cuju di epoca Song). *Shandong tiyu keji* 山东体育科技, 39, 3, pp. 23-26.
- «Maglia azzurra (Italia)». In *Wikipedia, La enciclopedia libera* [online]. Disponibile all'indirizzo [https://it.wikipedia.org/wiki/Maglia_azzurra_\(Italia\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Maglia_azzurra_(Italia)) (2017-09-30).
- «Marcello Lippi». [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.marcellolippi.org/biografia.php?lang=Ita> (2107-08-30).
- Mc Mahon, Bobby (2015). «Tony Blair, Sun Jihai and Manchester City's \$400M deal with china media capital holdings». *Forbes* [online]. December 1, 2015. Disponibile all'indirizzo <https://www.forbes.com/sites/bobbymcmahon/2015/12/01/tony-blair-sun-jihai-and-manchester-citys-400m-deal-with-china-media-capital-holdings/#394b8302c9e1> (2017-08-11).
- (2016). «Ronaldo, Messi And Pogba front Nike And Adidas' battle of the brands at Euro '16 And Copa America». *Forbes* [online]. June 19, 2016. Disponibile all'indirizzo <https://www.forbes.com/sites/bobbymcmahon/2016/06/19/ronaldo-messi-and-pogba-front-nike-and-adidas-battle-of-the-brands-at-euro-16-and-copa-america/#7705397f1125> (2017-08-11).
- Men, Li 门丽 (2005). «Songdai cuju de wenhuaxing he shidai tezheng» 宋代蹴鞠的文化性和时代特征 (Le particolarità storiche e culturali del cuju di epoca Song). *Shenyang tiyu xueyuan xuebao* 沈阳体育学院学报, 24, 1, pp. 28-29.
- «Menghui Tang Song pinwei cuju zhi mei» 梦回唐宋品味蹴鞠之美 (Volgendo lo sguardo alle dinastie Tang e Song, assaporando la bellezza del cuju). *Tiyu guan cha* 体育观察 [online]. Disponibile all'indirizzo http://sports.kaiwind.com/tygc/201501/14/t20150114_2252552.shtml (2017-12-5).
- «Messi show numero incredibile pallone alzato di 18 metri». [online]. Disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=FJoScwvzDgk> (2017-12-25).
- Miao, Fusheng 苗福盛 et al. (2010). «Tang Song cuju duibi yanjiu» 唐宋蹴鞠对比研究 (Analisi comparativa tra il cuju di epoca Tang e Song). *Tiyu wenhua daokan* 体育文化导刊, 4, pp. 130-133.

- «Milan: finisce era Berlusconi, vende il club ai cinesi». *Ansa* [online]. April 17, 2017. Disponibile all'indirizzo http://www.ansa.it/sito/notizie/sport/2017/04/13/milan-closing-arrivati-ad-fininvest-han-li-e-fassone-_22a74ac5-8816-48d0-b1f1-532fe807817b.html (2017-08-12).
- Nan, Tianya 南天涯; Yang, Feng 杨风 (2014). «Lun Guangzhou Hengda zuqiu julebu shixian zhongguo zuqiumeng de lujing» 论广州恒大足球俱乐部实现中国足球梦的路径 (Discussione relativa alla metodologia adottata dal club Guangzhou Evergrande per la realizzazione del Sogno calcistico cinese). *Shangqiu shifan xueyuan xuebao* 商丘师范学院学报, 30, 9, pp. 116-118.
- «Niuweiba guoren» 牛尾巴过人. In *Baidu Baike* 百度百科 (Enciclopedia Baidu) [online]. Disponibile all'indirizzo <https://baike.baidu.com/item/%E7%89%9B%E5%B0%BE%E5%B7%B4%E8%BF%87%E4%BA%BA/1595537?fr=aladdin> (2017-12-24).
- Noble, Josh (2015). «Manchester City: Chinese investors pay \$400m for 13% stake». *Financial Times* [online]. December 1, 2017. Disponibile all'indirizzo <https://www.ft.com/content/feb69226-9803-11e5-95c7-d47aa298f769> (2017-08-11).
- «Palleggiatore». In *Treccani: Vocabolario* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.treccani.it/vocabolario/palleggiatore/> (2017-12-20).
- «Paul Pogba & adidas football tour China». *Soccer bible* [online]. June 19, 2017. Disponibile all'indirizzo <http://www.soccerbible.com/news/2017/paul-pogba-adidas-football-tour-china/> (2017-08-11).
- Peng, Hua 彭华 (2015). «Cuju: zuqiu zai gudai Zhongguo» 蹴鞠: 足球在古代中国 (Il cuju: il calcio nell'antica Cina). *Jiangsu keji daxue xuebao (shehui kexue ban)* 江苏科技大学学报 (社会科学版), 4, 5, pp. 1-7.
- Pereira, Pedro (2017). «Top 20 world's highest paid football players 2017». *Finance Football* [online]. February 13, 2017. Disponibile all'indirizzo <http://financefootball.com/2017/02/13/top-worlds-highest-paid-football-players-2017/> (2017-08-30).
- Pettinello, Andrea (2016). «La Cina ricopre d'oro Tevez: sarà il giocatore più pagato al mondo». *Fox Sports* [online]. January 2017. Disponibile all'indirizzo <https://www.foxsports.it/2016/12/20/cina-ricopre-oro-tevez-sara-giocatore-piu-pagato-mondo-calciomercato/> (2017-08-30).
- «¿Por qué a los jugadores del Atlético se les llama 'colchoneros'?». *La Liga* [online]. July 9, 2015. Disponibile all'indirizzo <http://www.laliga.es/noticias/por-que-a-los-jugadores-del-atletico-se-les-llama-colchoneros> (2017-08-12).
- Porteus, James (2017). «Germany's football diplomacy delights beaming Xi Jinping as Chinese president and Angela Merkel watch kids' match in Berlin». *South china morning post* [online]. July 6, 2017. Disponibile all'indirizzo <http://www.scmp.com/sport/soccer/article/2101554/germanys-football-diplomacy-delights-beaming-xi-jinping-chinese> (2017-12-29).
- Pu Yijun 浦义俊, Dai Fuxiang 戴福祥, Jiang Changdong 江长东 (2015). «Woguo zuqiu waijiao de lishi huimo yu dangdai goujian» 我国足球外交的历史回眸与当代构建 (Uno sguardo alla storia della diplomazia sportiva cinese e le sue implicazioni attuali). *Tiyu chengren jiaoyu xuekan* 体育成人教育 学刊, 31, 6, pp. 71-75.

- «Presidente». In *Treccani: Vocabolario* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.treccani.it/vocabolario/presidente/> (2017-12-25).
- Prisco, Antonio (2013). «La gestione delle pubbliche relazioni nelle società sportive». *Sport Business Management* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.sportbusinessmanagement.it/2014/11/la-gestione-delle-pubbliche-relazioni.html> (2017-12-18).
- «Qiaoqiu» 蹺球. In *Baidu Hanyu* 百度汉语 (Baidu Chinese) [online]. Disponibile all'indirizzo <http://hanyu.baidu.com/zici/s?wd=%E8%B7%B7%E7%90%83&query=%E8%B7%B7%E7%90%83&sr cid=28232&from=kg0&from=kg0> (2017-11-25).
- «Regolamento ufficiale CSN nazionale settore calcio-tennis». [online]. Disponibile all'indirizzo http://www.csen.it/images/REGOLAMENTO_CSEN_CALCIO_TENNIS.pdf (2017-12-19).
- Ren Huiyi 任慧一 (2011). «Songdai cuju de xiuxian yule texing» 宋代蹴鞠的休闲娱乐特性 (Le caratteristiche ludiche proprie del cuju di epoca Song). *Qiongzhou Xueyuan Xuebao* 琼州学院学报, 18, 5, pp. 44-47.
- (2015). «Qianxi gudai cuju zuzhi de tezheng» 浅析古代蹴鞠组织的特征 (Breve discorso sulle antiche organizzazioni del cuju). *Jining xueyuan xuebao* 济宁学院学报, 36, 6, pp. 55-58.
- Ren, Huiyi 任慧一; Qi, Huizhen 祁慧珍 (2016). «Handai cuju wenhua kaojiu» 汉代蹴鞠文化考究 (Investigazione sulla cultura del cuju di epoca Han). *Jining xueyuan xuebao* 济宁学院学报, 37, 3, pp. 44-47.
- Ren, Jichun 任冀军 (2000). «Songdai cuju de shenxing he fazhan» 宋代蹴鞠的盛行和发展 (Lo sviluppo e la popolarità del cuju in epoca Song). *Hebei tiyu xueyuan xuebao* 河北体育学院学报, 14, 3, pp. 95-96.
- «Rifinitore». In *Treccani: Vocabolario* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.treccani.it/vocabolario/rifinitore/> (2017-12-19).
- Rosencrance, Richard; Gu, Guoliang (a cura di) (2009). «Hard decision on soft power». *Harvard international review*, Summer 2009, p. 19.
- Russo, Alessandro (2016). «Pellè in Cina, allo Shandong Luneng: guadagnerà 38 milioni in 2 anni e mezzo». *La Gazzetta dello sport* [online]. July 11, 2016. Disponibile all'indirizzo <http://www.gazzetta.it/CalcioMercato/11-07-2016/pelle-cina-shandong-luneng-guadagnera-38-milioni-2-anni-mezzo-160312072467.shtml> (2017-08-31).
- «Scudetto». In *Treccani: Vocabolario* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.treccani.it/vocabolario/scudetto/> (2017-12-18)
- «Shandong revives ancient football». *CCTV International* [online]. September 15, 2006. Disponibile all'indirizzo <http://www.cctv.com/program/culturexpress/20060914/102152.shtml> (2017-08-31).
- Shearer, Derek (2014). «To play ball, not make war». *Harvard international review*, Summer 2014, pp. 53-57.
- Shi, Peiye 师培业 (2011). «Jucheng kaoshi» 鞠城考释 (Studio filologico sul “jucheng”, l'infrastruttura di gioco del cuju di epoca Han). *Zhonghua wenhua luntan* 中华文化论坛, 4, pp. 34-39.

- «Shi lun cuju yundong yu songdai shangpin jingji de xianghu guanxi» 试论蹴鞠运动与宋代商品经济的相互关系 (Analisi sulle influenze reciproche tra l'economia di mercato dell'epoca Song e lo sport del cuju) (2015) *Xueshi boke* 学史博客. [online]. May 31, 2015. Disponibile all'indirizzo <http://www.xueshiboke.com/post/239.html> (2017-12-08).
- «Song Weizong: Cuju, An ye shi ge yundongyuan» 宋徽宗: 蹴鞠, 俺也是个运动员 (L'imperatore Wei Zong della dinastia Song: Con la pratica del cuju, mi considero anche io uno sportivo) (2016). *Lishi zhuixuewang* 历史追学网 [online]. Disponibile all'indirizzo <http://lishi.zhuixue.net/m/view.php?aid=36183> (2017-12-06).
- «Statuto - Regolamento lega nazionale professionisti Serie A» (2017). [online]. Disponibile all'indirizzo http://www.legaseriea.it/assets/legaseriea/pdf/Statuto_Regolamento_LNPA_vigente.pdf (2017-12-18).
- Street, Sam (2016). «Why are Manchester United called the Red Devils, when did the nickname start and is it used officially?». *The Sun* [online]. November 21, 2016. Disponibile all'indirizzo <https://www.thesun.co.uk/sport/2230315/why-are-manchester-united-called-the-red-devils-when-did-the-nickname-start-and-is-it-used-officially/> (2017-08-11).
- Sun, Huixia 孙慧霞 (2012). «Lun woguoTangdai cuju yundong xincheng de yuanyin ji yingxiang» 论我国唐代蹴鞠运动兴盛的原因及其影响 (Discussione sulle cause e le ripercussioni della popolarità del cuju di epoca Tang). *Lantai Shijie* 兰台世界, 9. p. 31-32.
- Sun, Jian 孙健; Zhang, Hui 张辉 (2015). «Chuangtong cuju feiwuzhi wenhua yichan de wenhua ruanshili jixi» 传统蹴鞠非物质文化遗产的“文化软实力”解析 (Analisi sul soft power dell'antica tradizione del cuju). *Shenyang tiyu xueyuan xuebao* 沈阳体育学院学报, 34, 1, pp. 135-139.
- Tao, Kexiang 陶克祥 (2017). «Xi Jinping zuqiu qinghuai qianshu» 习近平足球情怀浅述 (Breve descrizione del rapporto tra Xi Jinping e il calcio). *Zhejiang tiyu kexue* 浙江体育科学, 39, 1, pp. 32-35.
- «Testing and certification for footballs – International matchball standard». *Fifa* [online]. May 2006. Disponibile all'indirizzo http://www.fifa.com/mm/document/afdeveloping/pitchequip/ims_sales_doc_05_2006_13411.pdf (2017-12-27)
- Tomat, Stefano (2017). «Football freestyle, intervista al campione mondiale Luca Chiarvesio». *Mondo sportivo* [online]. June 1, 2017. Disponibile all'indirizzo <http://www.mondosportivo.it/2017/06/01/football-freestyle-intervista-luca-chiarvesio/> (2017-11-26).
- Tong, Xigang 仝晰纲; Wang, Shuqin 王淑琴 (2008). «Handai cuju shulun» 汉代蹴鞠述论 (Riguardo il cuju di epoca Han). *Shandong shifan daxue xuebao (renwen shihui kexue ban)* 山东师范大学学报(人文社会科学版), 53, 2, pp. 104-107.
- «Tournament». *International Championship Cup Tournament* [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.internationalchampionscup.com/tournament> (2017-08-11).

- «Un pallone e la strada. Il mondo del freestyle» (2010). *La Repubblica (Sport)*. [online]. November 26, 2010. Disponibile all'indirizzo http://www.repubblica.it/sport/vari/2010/11/26/news/calciatori_di_strada-9548088/ (2017-12-22).
- «Washi» 瓦舍. In *Baidu Hanyu* 百度汉语 (Baidu Cinese) [online]. Disponibile all'indirizzo <http://hanyu.baidu.com/zici/s?wd=%E7%93%A6%E8%88%8D&query=%E7%93%A6%E8%88%8D&sr cid=28232&from=kg0&from=kg0> (2017-11-26)
- Wang, Xiaoyi 王晓易 (2014). «Zuqiu laizi cuju Shandong wei qiyuandi» 足球来自蹴鞠山东为起源地 (Il calcio deriva dal cuju e lo Shandong ne è il luogo di origine). *Kunming ribao* 昆明日报 [online]. June 11, 2014. Disponibile all'indirizzo <http://news.163.com/14/0611/06/9UEI3QUE00014AED.html> (2017-12-04).
- Wang, Junqi 王俊奇 (2008). «Cuju shuaiwang lishi yuanyin zai yanjiu» 蹴鞠衰亡历史原因再研究 (Ritiratazione delle cause storiche della scomparsa del cuju). *Tiyu wenhua daokan* 体育文化导刊, 9, pp. 124-126.
- Wang, Lei (2008). «Jiedu shijie zuqiu "zuxian" cuju jingcai yanyi gudai zuqiu» 解读世界足球"祖先"蹴鞠精彩演绎古代足球 (Decodificare l'antenato del calcio e la sua relazione con la moderna pratica). *Sohu news* [online]. December 29, 2008. Disponibile all'indirizzo <http://news.sohu.com/20081229/n261484508.shtml> (2017-12-05).
- Wang, Lei 王雷; Liu, Yuanxin 刘沅鑫 (2017). «Zhongguo gudai "baida" yu waiguo xiandai "huashi zuqiu" de bijiao» 中国古代“白打”与外国现代“花式足球”的比较 (Comparazione tra l'antica modalità baida e il contemporaneo calcio freestyle). *Xin xibu* 新西部, 5, pp. 158-159.
- Wang, Ziyiming 王子一鸣; Zhou, Bin 周斌 (2015). «Zuqiu liansai ruguo zai songchao juxing» 足球联赛如果在宋朝举行 (Come si organizzavano le competizioni di cuju durante la dinastia Song). *History people* [online]. November 6, 2015. Disponibile all'indirizzo <http://history.people.com.cn/n/2015/1106/c372330-27785389.html> (2017-12-08).
- Wein, Horst (1988). «L'insegnamento programmato nel calcio, un nuovo modello di sviluppo». *Google books* [online]. Disponibile all'indirizzo <https://books.google.es/books?id=l6FCDKi00Z8C&pg=PA86&lpg=PA86&dq=insegnamento+programmato+nel+calcio+esterno+piede&source=bl&ots=xuvAYJ4GBv&sig=IHvFEBzVkj5T1ImN4yZQNIU3S1M&hl=it&sa=X&ved=0ahUKEwIchNb4jqHYAhUDuxQKHRdJBY8Q6AEIzAA#v=onepage&q=insegnamento%20programmato%20nel%20calcio%20esterno%20piede&f=false> (2017-12-23).
- «Why is the Arsenal F.C. known as "The Gunners"?». *Reference* [online]. Disponibile all'indirizzo <https://www.reference.com/sports-active-lifestyle/arsenal-f-c-known-gunners-52236190716aa457#> (2017-08-12).
- Xia, Tian 夏天 (2016). «Songdai cuju: jiang guize, zheng shengfu, xuan jiqiao» 宋代蹴鞠: 讲规则, 争胜负, 炫技巧 (Il cuju di epoca Song: il regolamento, la competizione e le tecniche). *Jinqiu* 金秋, 22, pp. 41-42.

- «Xiezi baiwei» 蝎子摆尾 (Il colpo dello scorpione). In *Baidu Baike* 百度百科 (Enciclopedia Baidu) [online]. Disponibile all'indirizzo <https://baike.baidu.com/item/%E8%9D%8E%E5%AD%90%E6%91%86%E5%B0%BE> (2017-12-24).
- Xu, Chenjie 徐晨杰; Fan, Chunyi 范春义(2013). «Gudai cuju shuaiwang yuanyin santi» 古代蹴鞠衰亡原因三题 (Tre argomentazioni riguardo la scomparsa dell'antica pratica del cuju). *Tiyu wenhua baokan* 体育文化导刊, 8, pp. 127-130.
- Xu, Zhaochang 许兆昌; Yang, Long 杨龙 (2012). «"Shiji · Wudi benji" Zhong Huangdi xingxiang de zhishi kaogu» 《史记·五帝本纪》中黄帝形象的知识考古 (Conoscienze archeologiche sulla figura di Huangdi nelle "Memorie di uno storico" nella sezione "Annali di Wudi"). *Shixue jikan* 史学集刊, 5, pp. 5-12.
- «Xuan» 揼. In *Baidu Hanyu* 百度汉语 (Baidu Cinese) [online]. Disponibile all'indirizzo <http://hanyu.baidu.com/zici/s?wd=%E6%8F%8E&query=%E6%8F%8E&srcid=28232&from=kg0&from=kg0> (2017-12-31).
- Yang, Chunhui 杨春卉 (2013). «Song Weizong Zhaogu dui songdai cuju de yingxiang he tuiguang» 宋徽宗赵佶对宋代蹴鞠的影响和推广 (L'influenza sulla pratica del cuju e la sua popolarizzazione dell'imperatore Song, Zhao Gu). *Lantai shijie* 兰台世界, 11, pp. 78-79.
- Yu, Tingting 于婷婷 (2013). «"Zuqiu taiwei" Gao Qiu yu Songdai cuju» “足球太尉”高俅与宋代蹴鞠 (“Il ministro del calcio” Gao Qiu e il cuju di epoca Song). *Lantai shijie* 兰台世界, 28, pp. 151-152.
- «Yuan yan guai» 鸳鸯拐. In *Baidu Baike* 百度百科 (Enciclopedia Baidu) [online]. Disponibile all'indirizzo <https://baike.baidu.com/item/%E9%B8%B3%E9%B8%AF%E6%8B%90/8651342?fr=aladdin> (2017-12-6).
- Zanovello, Guido (2011). «La comunicazione nel mondo calcistico: La radiografia di una realtà». [online]. Disponibile all'indirizzo <http://www.panathlon.net/public/attivita/2012%20-%20La%20comunicazione%20nel%20mondo%20calcistico%20-%20Radiografia%20di%20una%20realta%20di%20Guido%20Zanovello.pdf> (2017-12-25).
- Zhang, Suqi 张素琦 (a cura di) (2017). *Zhongguo zuxie jiang dui zhongchao zhongsjia liansai bufen xiangguan guicheng neirong diaozheng* 中国足协将对中超中甲联赛部分相关规程内容进行调整 (Modifiche apportate da parte della Federazione Calcistica cinese alle norme relative le competizioni della Super Lega e della Prima Lega) [online]. January 16, 2017. Disponibile all'indirizzo <http://www.fa.org.cn/news/cls/2017-01-16/516234.html> (2017-08-30).
- Zhang, Wusheng 张武生 (2012). «Tanxi Tangdai cuju fangshi gaibian de yuanyin» 探析唐代蹴鞠方式改变的原因 (Analisi sulle cause del cambiamento delle modalità di gioco del cuju di epoca Tang). *Kaoshi zhoukan* 考试周刊, 63, pp. 118-119.
- Zhang, Xingsheng 张兴生 (2013). «Liang Han shiqi cuju dui junshi caolian de yingxiang» 两汉时期蹴鞠对军事操练的影响 (L'influenza del cuju sulle pratiche militari dei periodi delle due dinastie Han). *Lantai shijie* 兰台世界, 6, pp. 9-10.

- «Zhongguo Zuqiu Zhongchangqi Fazhan Guihua (2016-2050) de tongzhi» 中国足球中长期发展规划 (2016—2050 年)的通知 (Piano di sviluppo a medio e lungo termine (2016-2050) del calcio cinese). [online]. April 6, 2016. Disponibile all'indirizzo http://www.gov.cn/xinwen/2016-04/11/content_5062954.htm (2017-08-30).
- «Zhongguo Zuqiu Gaige Fazhan Zongti Fang'an» 中国足球改革发展总体方案 (Piano generale per lo sviluppo e la riforma del calcio cinese). [online]. March 16, 2015. Disponibile all'indirizzo http://www.gov.cn/zhengce/content/2015-03/16/content_9537.htm (2017-08-30).
- Zhou, Chi 周驰; Wang, Junqi 王俊奇 (2008). «Zhongguo gudai zuqiu---Cuju xiaowang yuanyin xinlun» 中国古代足球——蹴鞠消亡原因新论 (L'antico calcio cinese--- nuova teoria sulle cause del declino del cuju). *Nanchang hangkong daxue xuebao (shehui kexue ban)* 南昌航空大学学报(社会科学版), 10, 2, pp. 99-102.
- Zhu, Dong 祝东; Zhang Wusheng 张武生 (2009). «Tanxi Songchao cuju hanghui de zuoyong» 探析宋朝蹴鞠行会的作用 (Analisi sulle funzioni delle associazioni calcistiche durante la dinastia Song). *Shandong tiyu xueyuan xuebao* 山东体育学院学报, 25, 8, pp. 49-51.
- Zorzoli, Matteo (2017). «Da Weah a Rivera, da Tardelli a Pelé ecco la Nazionale dei calciatori-politici». *Business Insider* [online]. October 10, 2017. Disponibile all'indirizzo <https://it.businessinsider.com/da-weah-al-golden-boy-rivera-da-tardelli-a-pele-ecco-la-nazionale-dei-calciatori-politici/> (2017-12-27).

