

"PANDOLO, PANDOLO, PANDOLO ZERO"

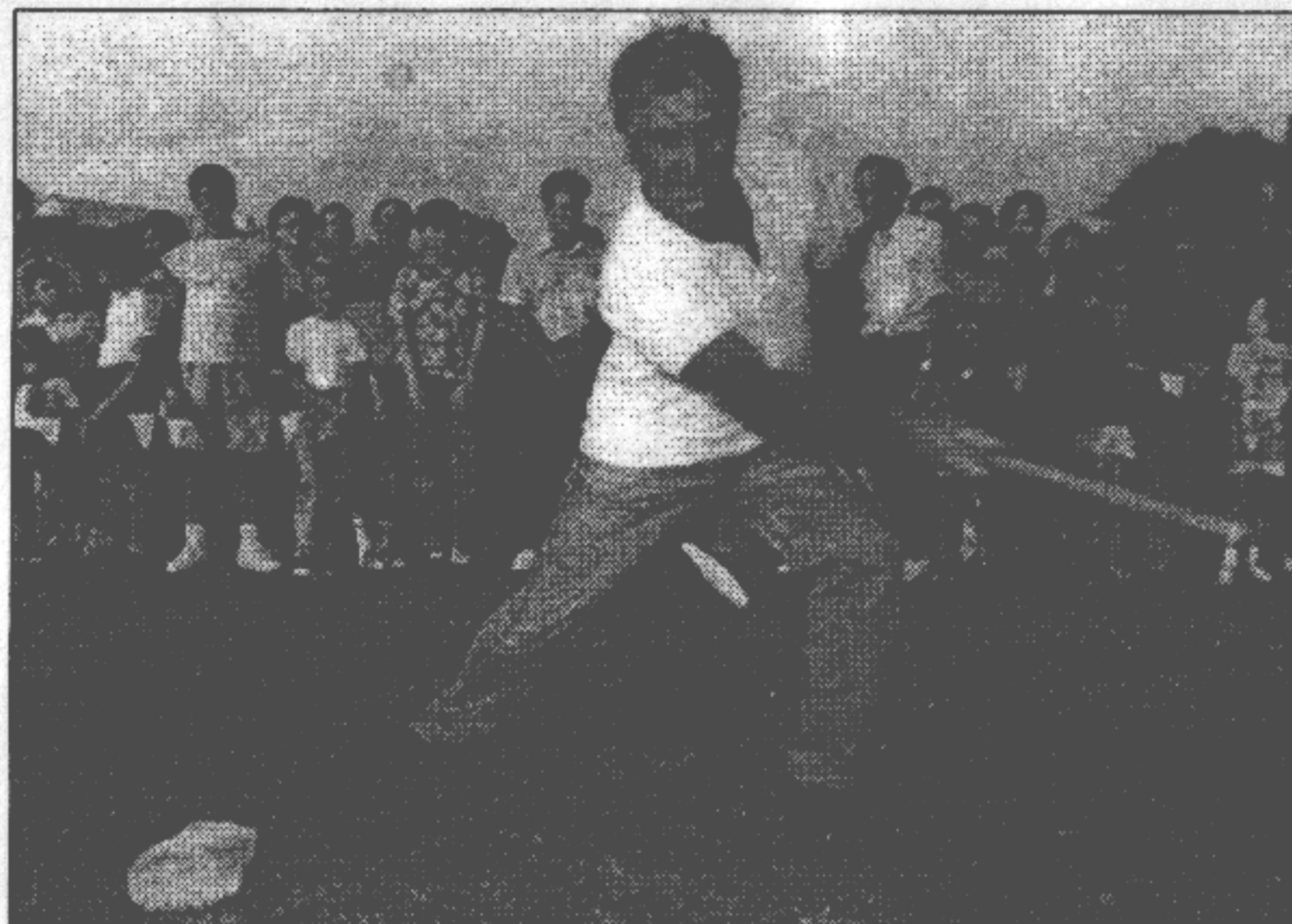
Lahko bi tudi rekel, da sem povsem slučajno, skladno s teorijo velikega poka. Po Kopru sem začel tavati nekaj let zatem, ko je mesto ostalo brez dobre večine svojega prebivalstva. Pa ne za dolgo. Prišli so drugi, najprej iz okoliških vasi in dolin, za njimi pa "tisti iz Jugoslavije". Napolnili so prazne hiše, prinesli so tisto malo kar so imeli. Dobljenega niso povsem dobro poznali. Iz kuhinje je drugače zadišalo, poleteli so v morju najprej boječe namakali noge.

V delu mesta ob nekdanji cesti JLA in na Piazza Darin ter v bližnji okolici ni bilo kratkočasnega junaka, ki bi znal po italijansko kaj drugega kot pozdraviti, zakleti, smo pa pobirali čikliste po oštarijah", v "šure" zavijali podobice "giornalinov", zbijali "ščinke s patakoni", se vozili s "patino", zbirali zarjavele konzerve za "okavažo", skakali na hrbte vrstnikov pri "kafe", tlačili v žepe liste za "šempreverde" in občasno razbili kakšno šipo s "pandolom". Z igračkami, ki so pustile mlade so v mestu ostale tudi otroške igrice, ki smo jim dodali kakšen ljubljanazagrebbeograd", ko smo se lovili.

Potem je cirkus pripeljal še "kalčiobalila", da smo veselo zmrzovali. Bilo je še nekaj igrice, ki so ostale zaprašene v spominu predtelevizijske dobe. Pandolo je nekako izstopal, čeprav smo več časa namenjali čiklistom. Morda zaradi potrebnih spretnosti, ki niso bile toliko odvisne od velikosti, starosti in moči. Pridobil si jih z dolgoletno vajo, vendar je to moralo biti stroško mimogrede. Koper in druga kamnita mesta so za pandolo prikladna, saj se na škrlah dobro odbija, tako da lahko daleč leti. V mestu tudi pometajo, tako da ni težko mami odžagati osmetlinega ročaja za maco in pandolo, ki pa ga je vsak skrivnostno špičil in ljubosumno nadil s kosom razbite šipe. Pandolo je šel v žep, tako da je imel vsak svojega, maco pa si si lahko tudi sposodil, če je bila res sila.

Igrali smo na trgih, kjer je bilo dovolj prostora. Na Piazza Darin je bila sicer otroška nevarnost - "notranja" s črnimi mercedesi, kar pa je povzročalo več težav pri kasnejšem nogometu. Išli so se na vogalih končale z večjimi kamni, kalotami. To je bilo naravnost idealno za igro. Enkrat si udaril po kamnu, zavpil "Pandolo,

pandolo, pandolo zero" in poskusil. Ošpičen kos je moral odfrčati v zrak, če si ga z maco zadel je že letel. Prav tu je ves štos številnih sedanjih športov, ki ljudem prinašajo slavo, denar in travme. Pandolo nam je vse to prihranil, smo se pa takoj naučili dobro šteti, ko smo merili razdalje z maco in se kregali, koliko jih je kdo ocenil in kakšno številko je rekel, preden smo šli meriti. Tudi spomin je nekaj veljal. Reflekse si ostril, da ti ni kaj priletelo v glavo, odziv je pomemben pri lovljenju pandola,



Slika: D. Novakovič

natančnost meta pri ciljanju baze. Skratka prvine, ki jih Američani gledajo na ekranu, ko goltajo hamburgerje in coca-colo v fotelju. Pri baseballu nisem nikdar dojel čara tekanja. To je najbrž dodal kakšen zakrknjen fiskulturnik, je pač prikladno tudi za ekransko dinamiko. Vendar je bilo tudi v Ameriki nekoč drugače. John Stainbeck je v romanu "Vzhodno od raja" kalifornijsko otroško igrice takole opisal: "Neki večer sta se na dvorišču pred hišnimi vrati igrala novo igro, ki so ji rekli "peewee". Pri tej igri si moral z betom mahitati po koncu ošiljene palice, ki je ležala na tleh, tako da je skočila kvišku, tedaj pa si jo znova udaril, da je zletela kar se da daleč." Oseba, ki je Stainbecka prevajal pač ni

poznala pandola in je uporabila kar nekam nerodno besedje "z betom mahitati po.."

NOSTALGIJA

Z Izolo, kjer Mandračevci oživljajo pandolo, ima Stainbeck kar nekaj skupnega, samo Ulice ribjih konzerv se je treba spomniti. Torej je pandolo povezan z ribiči. Lahko tudi s pastirji in kmečko mularijo, zagotovo pa ne z gosposko. Ribičevi potomci se sedaj zavedajo, da je potrebno pandolu puščati različna pravila,

krajevno odvisna. Izluščili pa so naslednja: vsaka ekipa ima kapetana, tako kot ribiška barka. Ta določa prvega branilca baze in lovilca pandola. Ko je to urejeno gre branilec k bazi, pazljivo postavi pandolo na primerno mesto, da po trku lahko lepo odskoči. Če je pandolo zadel, se bo igra sploh lahko začela. Poskusiš lahko le trikrat, sicer moraš maco predati nasprotniku. Branilec skuša pandolo uloviti v zraku. Če je nereden gre igra naprej od baze, čim dlje je glavni cilj napadalca. Po tretjem udarcu se začne ugibanje o razdalji med pandolom in bazo. Ta je merjena v številu mac, ki je ponavadi dolga od 30 do 50 cm. Če se igralca

strinjata z izrečeno razdaljo, gre napadalec v bazo in igra se nadaljuje s številom doseženih mac, naprimer, "pandolo, pandolo, pandolo trenta". Strinjanje pa je redkost, zato je običajno potrebno meriti. Če je mac manj od napovedanih pride do spremembe pri bazi. Tako se igra vrti do teme, ali pa naveličanosti, oziroma predaje.

PANDOLO SCIENTIFICO

Povsem slučajno sem dobil 10 strani popisane računalniškega papirja. Z njemu že kar

prislovično pedantnostjo ga je avgusta 1990 popisal, ko je zabeležil spomine na pandolo, koprski občanar, gospod Ivan Lozej. Uvodoma ugotavlja, da mora biti pandolo zelo stara, najbrž srednjeveška igra otrok. Vsebuje elemente tenisa, baseballa, golfa, metanja predmeta v cilj. Zahteva veliko psihično koncentracijo, nekaj znanja iz računstva in temu ustrezen spomin, sposobnost ocenjevanja razdalje na oko. Sodi, da bi igro veljalo oživiti, saj utegne predstavljati učinkovito rekreacijo. Predlaga travnato igrišče dolgo 50 m, na širšem koncu pa naj bo od 25 do 30 m široko. Kot novost predlaga prenosno ploščo za zbijanje pandola, in bazo, 30 do 40 cm visok in 25 do 30 cm širok kamen. Postavljen mora biti na ožjem delu igrišča. Maca je 55 do 65 cm velika palica, na obeh koncih ošiljen pandolo pa naj bo 7 cm dolg košček metline palice. Pandolo se igra ekipno, v vsaki naj bodo po trije, štirje igralci. Aktivna ekipa zbira točke, nasprotnik se brani in skuša napadalca izločiti.

Začne se s pošiljanjem pandola v igro, to je servis. Napadalec vrže pandolo v zrak, najmanj čez glavo in ga skuša z maco odbiti. Izločen je, če ga ne odbije najmanj 6 mac od baze. Če obrambni igralec pandolo ulovi v zraku je napadalec izločen. Če poskakuje ga lahko ustavi tudi s telesom. S točke, kjer se je pandolo ustavil, skuša obrambni igralec zadeti bazo, napadalec ga mora z maco zadeti, sicer je izločen. Igra se nadaljuje z izbijanjem pandola, kar lahko napadalec stori trikrat. Število točk (puntov) predstavlja razdalja med bazo in pandolom, merjena s številom mac. Če ta ne presega 10 puntov je napadalec izločen. Določanje puntov se opravi z oceno na oko. V primeru strinjanja branilec izjavi "čole", dialektalno ciolle - vzemi. Če pa je treba meriti, je napadalec izločen, če je mac manj od napovedanih. To se zaokrožuje. V primeru napačne ocene izgubi napadalec tudi punte vse ekipe. Potek igre nadzoruje sodnik. Med opremo igralcev naj sodi še zaščitna čelada. Igra sama pa naj bi potekala eno uro ali pa do določenega števila puntov.

Končno, zakaj pa ne? Vsaki igri botruje poln želodec in prosti čas. Sicer pa zabava postaja industrija. Vsak poskus "kontra" tudi nekaj velja. Pandolo je namreč kot vse ostale igrice mularije s koprskih in trgov drugih mest pregnal avto, sicer tudi morilec nekdanje ljudske družabnosti.

FRANKO HMELJAK

"PANDOLO, PANDOLO, PANDOLO ZERO"

Lahko bi tudi rekel, da sem povsem slučajno, skladno s teorijo velikega poka. Po Kopru sem začel tavati nekaj let zatem, ko je mesto ostalo brez dobre večine svojega prebivalstva. Pa ne za dolgo. Prišli so drugi, najprej iz okoliških vasi in dolin, za njimi pa "tisti iz Jugoslavije". Napolnili so prazne hiše, prinesli so tisto malo kar so imeli. Dobljenega niso povsem dobro poznali. Iz kuhinje je drugače zadišalo, poleteli so v morju najprej boječe namakali noge.

V delu mesta ob nekdanji cesti JLA in na Piazza Darin ter v bližnji okolici ni bilo kratkoročnega junaka, ki bi znal po italijansko kaj drugega kot pozdraviti, zakleti, smo pa pobirali čikliste po oštarijah", v "šure" zavijali podobice "giornalinov", zbijali "ščinke s patakoni", se pozili s "patino", zbirali zarjavele konzerve za "okavažo", skakali na hrbte vrstnikov pri "kafe", tlačili v žepe liste za "šempreverde" in občasno razbili kakšno šipo s "pandolom". Z mačkami, ki so pustile mlade so v mestu ostale tudi otroške igrice, ki smo jim dodali kakšen ljubljanzagrebbegrad", ko smo se lovili.

Potem je cirkus pripeljal še "kalčibalila", da smo veselo zmrzovali. Bilo je še nekaj igrice, ki so ostale zaprašene v spominu predtelevizijske dobe. Pandolo je nekako izstopal, čeprav malo več časa namenjali čiklistom. Morda zaradi potrebnih spretnosti, ki niso bile toliko odvisne od velikosti, starosti in moči. Pridobil si jih z dolgotrajno vajo, vendar je to moralo biti stroško mimogrede. Koper in druga kamnita mesta so za pandolo prikladna, saj se na škrlah dobro odbija, tako da lahko daleč leti. V mestu tudi pometajo, tako da ni težko mami odžagati os metlinega ročaja za maco in pandolo, ki pa ga je vsak skrivnostno špičil in ljubosumno radil s kosom razbite šipe. Pandolo je šel v žep, tako da je imel vsak svojega, maco pa si si lahko tudi sposodil, če je bila res sila.

Igrali smo na trgih, kjer je bilo dovolj prostora. Na Piazza Darin je bila sicer otroška nevarnost - "notranja" s črnimi mercedesi, kar pa je povzročalo več težav pri kasnejšem nogometu. Še so se na vogalih končale z večjimi kamni, kalotami. To je bilo naravnost idealno za igro. Enkrat si udaril po kamnu, zavpil "Pandolo,

pandolo, pandolo zero" in poskusil. Ošpičen kos je moral odfrčati v zrak, če si ga z maco zadel je že letel. Prav tu je ves štos številnih sedanjih športov, ki ljudem prinašajo slavo, denar in travme. Pandolo nam je vse to prihranil, smo se pa takoj naučili dobro šteti, ko smo merili razdalje z maco in se kregali, koliko jih je kdo ocenil in kakšno številko je rekel, preden smo šli meriti. Tudi spomin je nekaj veljal. Reflekse si ostril, da ti ni kaj priletelo v glavo, odziv je pomemben pri lovljenju pandola,



Slika: D. Novakovič

natančnost meta pri ciljanju baze. Skratka prvine, ki jih Američani gledajo na ekranu, ko govtajo hamburgerje in coca-colo v fotelju. Pri baseballu nisem nikdar dojel čara tekanja. To je najbrž dodal kakšen zakrknjen fiskulturnik, je pač prikladno tudi za ekransko dinamiko. Vendar je bilo tudi v Ameriki nekoč drugače. John Stainbeck je v romanu "Vzhodno od raja" kalifornijsko otroško igrice takole opisal: "Neki večer sta se na dvorišču pred hišnimi vrati igrala novo igro, ki so ji rekli "peewee". Pri tej igri si moral z betom mahniti po koncu ošiljene palice, ki je ležala na tleh, tako da je skočila kvišku, tedaj pa si jo znova udaril, da je zletela kar se da daleč." Oseba, ki je Stainbecka prevajal pač ni

poznala pandola in je uporabila kar nekam nerodno besedje "z betom mahniti po..."

NOSTALGIJA

Z Izolo, kjer Mandračevci oživljajo pandolo, ima Stainbeck kar nekaj skupnega, samo Ulice ribjih konzerv se je treba spomniti. Torej je pandolo povezan z ribiči. Lahko tudi s pastirji in kmečko mularijo, zagotovo pa ne z gosposko. Ribičevi potomci se sedaj zavedajo, da je potrebno pandolu puščati različna pravila,

krajevno odvisna. Izluščili pa so naslednja: vsaka ekipa ima kapetana, tako kot ribiška barka. Ta določa prvega branilca baze in lovilca pandola. Ko je to urejeno gre branilec k bazi, pazljivo postavi pandolo na primerno mesto, da po trku lahko lepo odskoči. Če je pandolo zadel, se bo igra sploh lahko začela. Poskusiš lahko le trikrat, sicer moraš maco predati nasprotniku. Branilec skuša pandolo uloviti v zraku. Če je nereden gre igra naprej od baze, čim dlje je glavni cilj napadalca. Po tretjem udarcu se začne ugibanje o razdalji med pandolom in bazo. Ta je merjena v številu mac, ki je ponavadi dolga od 30 do 50 cm. Če se igralca

strinjata z izrečeno razdaljo, gre napadalec v bazo in igra se nadaljuje s številom doseženih mac, naprimer, "pandolo, pandolo, pandolo trenta". Strinjanje pa je redkost, zato je običajno potrebno meriti. Če je mac manj od napovedanih pride do spremembe pri bazi. Tako se igra vrti do teme, ali pa naveličanosti, oziroma predaje.

PANDOLO SCIENTIFICO

Povsem slučajno sem dobil 10 strani popisane računalniškega papirja. Z njemu že kar

prislovično pedantnostjo ga je avgusta 1990 popisal, ko je zabeležil spomine na pandolo, koprski občanar, gospod Ivan Lozej. Uvodoma ugotavlja, da mora biti pandolo zelo stara, najbrž srednjeveška igra otrok. Vsebuje elemente tenisa, baseballa, golfa, metanja predmeta v cilj. Zahteva veliko psihično koncentracijo, nekaj znanja iz računstva in temu ustrezen spomin, sposobnost ocenjevanja razdalje na oko. Sodi, da bi igro veljalo oživiti, saj utegne predstavljati učinkovito rekreacijo. Predlaga travnato igrišče dolgo 50 m, na širšem koncu pa naj bo od 25 do 30 m široko. Kot novost predlaga prenosno ploščo za zbijanje pandola, in bazo, 30 do 40 cm visok in 25 do 30 cm širok kamen. Postavljen mora biti na ožjem delu igrišča. Maca je 55 do 65 cm velika palica, na obeh koncih ošiljen pandolo pa naj bo 7 cm dolg košček metline palice. Pandolo se igra ekipno, v vsaki naj bodo po trije, štirje igralci. Aktivna ekipa zbira točke, nasprotnik se brani in skuša napadalca izločiti.

Začne se s pošiljanjem pandola v igro, to je servis. Napadalec vrže pandolo v zrak, najmanj čez glavo in ga skuša z maco odbiti. Izločen je, če ga ne odbije najmanj 6 mac od baze. Če obrambni igralec pandolo ulovi v zraku je napadalec izločen. Če poskakuje ga lahko ustavi tudi s telesom. S točke, kjer se je pandolo ustavil, skuša obrambni igralec zadeti bazo, napadalec ga mora z maco zadeti, sicer je izločen. Igra se nadaljuje z izbijanjem pandola, kar lahko napadalec stori trikrat. Število točk (puntov) predstavlja razdalja med bazo in pandolom, merjena s številom mac. Če ta ne presega 10 puntov je napadalec izločen. Določanje puntov se opravi z oceno na oko. V primeru strinjanja branilec izjavi "čole", dialektalno ciolle - vzemi. Če pa je treba meriti, je napadalec izločen, če je mac manj od napovedanih. To se zaokrožuje. V primeru napačne ocene izgubi napadalec tudi punte vse ekipe. Potek igre nadzoruje sodnik. Med opremo igralcev naj sodi še zaščitna čelada. Igra sama pa naj bi potekala eno uro ali pa do določenega števila puntov.

Končno, zakaj pa ne? Vsaki igri botruje poln želodec in prosti čas. Sicer pa zabava postaja industrija. Vsak poskus "kontra" tudi nekaj velja. Pandolo je namreč kot vse ostale igrice mularije s koprskih in trgov drugih mest pregnal avto, sicer tudi morilec nekdanje ljudske družabnosti.

FRANKO HMELJAK