



**GIOCO DELLA TROTTOLA E TROTTOLA SPORTIVA  
CENNI STORICI E REGOLAMENTI**



## PARTE 1

# LO STRUMMOLO ED IL GIOCO DELLA TROTTOLA

### SCHEDA

**DENOMINAZIONE:** gioco della Trottola, Trottola (*strùmmolo*, nome dialettale tra i più diffusi)

**ZONE IN CUI VIENE PRATICATO:** oltre che nell'intera Europa, il gioco è praticato in Asia (Giappone, Giava, Corea e Cina), in Oceania ed in alcune zone dell'America e dell'Africa.

**TIPO DI GIOCO:**

Gioco di abilità che stimola capacità uditive, visive e coordinazione tra mano e occhi.

**NUMERO DI GIOCATORI:** 1 contro 1 giocatori per la modalità di sfida individuale, da 3 a 5 componenti per la modalità di sfida a squadre.

**MATERIALI DI GIOCO:** trottola, spago (cordicella)

**CAMPO DI GIOCO:** strada, piano di legno, tappeto di apposito materiale

**ORIGINI:** Antichissime, trovati esemplari di trottole in argille sulle rive del fiume Eufrate risalenti addirittura al 4000 a.C. Diffusa tra i Greci ed i Romani e tra gli Indiani d'America prima dell'arrivo di Cristoforo Colombo, in Giappone, Borneo e Nuova Guinea.

### INTRODUZIONE E CENNI STORICI

La Trottola anche detta tradizionalmente “strummolo” (in Sicilia *strùmmola*, a Napoli *strùmmolo*) è un giocattolo ma la denominazione è usata anche per indicare la pratica del gioco stesso che vanta di essere uno dei più antichi e diffusi giochi di strada al mondo a disposizione dell’*“homo ludens”*.

Il termine strummolo proviene presumibilmente dalla parola greca *strombos* o *strobilos* cioè mulinello o oggetto atto a ruotare.

La Trottola rappresenta il simbolo dell'equilibrio, un vero strumento di ingegneria, semplice e complesso allo stesso tempo, costruito fin dall'antichità, che trova il suo equilibrio solo muovendosi.

Esemplari di trottole sono stati rinvenuti negli scavi dell'antica Troia, a Pompei, in alcune tombe etrusche, in Cina, in Giappone e in Corea.

### STRUMMOLO - TROTTOLA

Lo *strummolo* non era altro che un piccolo cono di legno che girava su una punta di acciaio e fatto roteare con l'aiuto di una funicella. La stessa funicella veniva usata come frusta per mantenere l'oggetto in movimento. La sua forma è quella classica di quasi tutte le trottole, quindi una specie di cono con il vertice in basso, sormontato da una calotta più o meno semisferica. Da questa parte superiore sporge spesso una piccola protuberanza di ferro appuntita.

I tornitori, lavorando di solito su vecchi torni a pedale, realizzavano lo strummolo con precisione ed equilibrio.

Solitamente erano usati legni semiduri di provenienza locale e quindi economici; il più usato era il limone, ma si lavorava anche l'olivo e la quercia.

Terminata la tornitura si praticava un piccolo foro nella parte inferiore e lì si infiggeva e poi si troncava un chiodo d'acciaio, lasciandone fuori un centimetro o poco più, infine lo si appuntiva con la mola. La superficie laterale dello strummolo poteva essere liscia o avere una serie di scanalature per facilitare il posizionamento della funicella. Per arrotolare quest'ultima, si manteneva una sua estremità nella parte alta della trottole e poi la si faceva scendere verticalmente. Giunti alla base si cominciava a far salire *'a funicella* elicoidalmente lungo *'o strummolo* stando ben attenti ad avvolgerla in modo che la legatura fosse ben stretta e mantenesse bene l'estremità che rimaneva al di sotto delle volute.

Alla fine doveva rimanere libero un pezzo di funicella sufficiente a tenerla saldamente in mano in modo da poter effettuare un buon lancio.

Per ottenere buoni risultati entravano in ballo numerosi fattori dei quali i principali erano:

- *uno strummolo ben equilibrato e con la punta perfettamente in asse*
- *una funicella abbastanza lunga*
- *una arrotatura stretta*
- *un buon colpo di polso.*

Il movimento classico per un buon lancio prevedeva un veloce spostamento in avanti del braccio concluso con un repentino e secco colpo di polso all'indietro, in modo da imprimere la massima velocità rotatoria possibile all'attrezzo di gioco.

I più bravi tiravano *sopramano*, cioè dall'alto in basso, mentre i giocatori più scarsi lanciavano *a sottamano*, cioè con un tiro più radente. *'O strummolo*, specialmente quando era lanciato dall'alto verso il basso, rimbalzava varie volte a terra saltellando sulla sua punta d'acciaio e poi, se ben lanciato ed equilibrato, poteva rimanere ben diritto continuando a girare anche per molti minuti.

## TIPI DI GIOCO DELLO STRUMMOLO

Al di là del divertimento che ci si poteva procurare lanciando il proprio strummolo, esistevano anche varie maniere di battersi in sfide dirette o fra più ragazzi e quella più famosa e praticata era *'a forca* (la forca). Per questo gioco era necessario disegnare a terra una croce e poi, a due o tre metri di distanza dal centro di questa, si tracciava una linea lunga un paio di metri, detta appunto *'a forca*.

Per stabilire chi dovesse tirare per primo, si lanciava *'o strummolo* verso il centro della croce e chi fosse riuscito ad avvicinarvisi di più avrebbe avuto il diritto al primo lancio. Il perdente piazzava il suo strummolo, fermo, al centro della croce mentre l'altro *arrutava* (avvolgeva *'a funicella*) e poi lanciava la sua trottole contro quella dell'avversario tentando di colpirla e di spingerla verso *'a forca*. Se non vi fosse riuscito, ma il suo strummolo restava ancora in piedi, girando, aveva diritto a farlo salire sul palmo della mano facendolo passare sulla membrana compresa fra l'indice e il medio; quindi, mentre girava ancora, lo poteva poi lanciare ancora una volta verso quello dell'avversario, sempre nell'intento di mandarlo *'a forca*. Il primo tiro era detto *'a pizzata* e si tentava di colpire con la punta, mentre il secondo era *'a capata* e si colpiva con la parte laterale del legno. Ogni volta che si riusciva a colpire *'o strummolo* dell'avversario si aveva diritto ad *arruta'* di nuovo e quindi ad un altro tiro. Nel caso si fossero sbagliati entrambi i tiri o, dopo il tentativo fallito di pizzata, *'o strummolo* si fosse fermato, o semplicemente fosse caduto, le parti si invertivano: chi aveva lanciato metteva il suo strummolo nel punto raggiunto da quello dell'avversario e questi cominciava la sua serie di lanci.

Il gioco terminava quando un giocatore riusciva a spingere *'o strummolo* nemico oltre la linea della forca. A questo punto era giunto per il perdente il momento di pagare la posta in gioco e questa non era costituita da niente di materiale, ma da una punizione a volte peggiore. Infatti

avrebbe dovuto subire un certo numero (stabilito all'inizio) di pizzate, colpi inferti dal vincitore con la punta del proprio strummolo. La procedura esatta per l'esecuzione delle pizzate era questa: la trottole perdente veniva bloccata a terra in una piccola buca, detta 'o *maciello*, e poi il vincitore, afferrato saldamente il proprio strummolo, la colpiva con la punta d'acciaio. In questa situazione un colpo, inferto a mestiere, poteva anche spaccare uno strummolo. Altre volte si riusciva solamente a scardarlo (scheggiarlo).

Se a seguito della pizzata, sia durante il gioco che alla fine, la punta d'acciaio fosse rimasta infissa nello strummolo avversario, chi aveva inferto il colpo aveva il diritto di sollevarli entrambi, prendendo in mano il proprio, per poi farli ricadere a terra da una certa altezza, ovviamente con il perdente da sotto. Questa operazione veniva ripetuta fin quando i due strummoli non si fossero staccati o quando il perdente non si fosse definitivamente spaccato; il tutto valeva comunque una sola pizzata.

Un'altra modalità di gioco, molto più semplice, che si poteva fare in due e molto meno pericoloso per il proprio strummolo. Si disegnava a terra un cerchio di una trentina di centimetri di diametro e poi si lanciavano contemporaneamente gli strummoli con l'obiettivo di farli rimanere in piedi in rotazione il più a lungo possibile. Non era concesso di uscire dal cerchio, ma chi vedeva il suo strummolo avviarsi verso la linea aveva la facoltà di riportarlo verso il centro cingendolo e tirandolo dolcemente con la propria funicella. Questa operazione, fatta con una certa maestria, faceva rallentare solo di poco la velocità di rotazione dello strummolo, ma salvava il concorrente da una sconfitta certa e quanto meno la rinviava di varie decine di secondi. Sempre utilizzando lo stesso cerchio si poteva anche gareggiare in più persone. Ci si metteva dietro una linea tracciata a un paio di metri di distanza e di lì, dopo aver arrutato con molta cura, ognuno al suo turno lanciava il proprio strummolo tentando di mandarlo a girare nel cerchio. Chi falliva il tiro doveva subire dagli avversari una punizione consistente in un certo numero di pizzate.

Sullo stesso tipo di campo, in modo simile, si giocava a *spaccastrummolo*, cioè si tirava a turno tentando di colpire con la propria punta d'acciaio la trottole nemica mentre questa girava. Se si fosse mandato il proprio strummolo fuori del cerchio, lo si doveva porre poi fermo al centro dello stesso e quindi si consentiva un tiro più facile all'avversario.

Ovviamente, anche se si era bravi, capitava prima o poi di dover subire delle pizzate dagli avversari e quindi 'o strummolo si andava sempre più deteriorando. Inoltre c'è da sottolineare che uno strummolo scardato (scheggiato) non era più bilanciato e quindi girava male e diventava sempre più facile perdere. Per evitare di rovinare, a volte irrimediabilmente, uno strummolo nuovo ci si poteva mettere d'accordo, prima dell'inizio della disputa per poter subire 'e pizzate su un'altra trottole più vecchia e malandata, detta strummolo 'e riserva (*tratto dal libro di Giovanni Visetti*).

Nel corso degli anni tale gioco ha subito numerose varianti derivate comunque dalle varie fasi di gioco previste dal gioco dell'*appuzzato* che andiamo a riproporre con regole distinte per il **FINE SPORTIVO**.



## PARTE 2

# REGOLAMENTO TECNICO TROTTOLA SPORTIVA

Il gioco della trottola è ormai da anni sotto l'egida della FIGeST che lo contempla nell'Art.1 del proprio statuto con valore di sport riconosciuto dal CONI.

### DEFINIZIONI E ATTREZZI DI GIOCO

**TROTTOLA:** giroscopio, realizzato nella forma più tradizionale in legno duro, al quale viene impresso un movimento rotatorio intorno ad un'asse verticale.

Caratteristiche Trottola in legno:

- alta cm 8 dall'apice del legno al pedice in ferro
- diametro cm 6
- peso max 100 gr.

**LANCIO DELLA TROTTOLA:** avviene con l'aiuto della cordicella anche se quest'ultima modalità è la più diffusa.

**SPAGO O CORDICELLA:** la Corda lunga max m 1,00 viene arrotolata intorno all'attrezzo in modo da formare una spirale che va dalla punta in metallo alla parte del corpo della trottola più ampia e larga permettendo così, all'atto del lancio, di imprimere la rotazione alla trottola.

**VERIFICA DELLA REGOLARITÀ DELL'ATTREZZO:** Una commissione, composta da n. 5 atleti o dirigenti concordati fra i partecipanti, verificherà gli attrezzi e la loro conformità regolamentare.

**CAMBIO ATTREZZO:** E' consentito ai giocatori cambiare attrezzo, per un massimo di 3 volte durante le fasi di gioco, purché l'attrezzo sia sempre corrispondente ai parametri regolamentari.

### TERRENO/CAMPO DI GIOCO

Il gioco/sport della trottola può essere praticato su terreni piani e livellati, delimitate da un quadrato di m 1. E' possibile usare un tappeto di apposito materiale o un piano di legno per la

realizzazione di un campo di gioco che garantisca le migliori prestazioni rispetto ad un terreno o una strada poco adatti.

Vicino tale campo di gioco possono sostare solo i giocatori impegnati nel gioco. Le stesse attività possono essere praticate sulla sabbia previo posizionamento di una tavola dura delle stesse dimensioni previste per il gioco su terra.

## MODALITA' DI GIOCO

Il gioco può essere praticato nelle modalità:

- **Singolarmente**
- **A Squadre**

Le squadre possono essere composte **da un minimo di 3 ad un massimo di 5 giocatori**.

Prima dell'inizio del gioco i responsabili di squadra decidono quanti giocatori devono essere in campo.

## PRINCIPALI SPECIALITÀ DI GIOCO

1. DURATA DELLA ROTAZIONE A TERRA
2. DURATA DELLA ROTAZIONE A TERRA A COPPIE
3. PRESA A TERRA E DURATA DELLA ROTAZIONE SUL PALMO
4. PRESA IN ARIA E DURATA DELLA ROTAZIONE SUL PALMO
5. APPUZZATA O LANCIO DI PRECISIONE SULLO STRUMMOLO AVVERSARIO.

### 1. SPECIALITÀ DURATA DELLA ROTAZIONE A TERRA

#### SINGOLO

I giocatori si pongono alla distanza di m 2 dal piano quadrato di gioco; da tale distanza, muovendo uno o due passi in avanti, i giocatori lanciano la trottole verso il piano quadrato del gioco facendo in modo che l'attrezzo ruoti entro i limiti dello stesso. Non appena l'attrezzo tocca il piano di gioco, in costanza di rotazione, inizia la misurazione (cronometraggio) del tempo di durata che viene riportato nell'apposita scheda personale dei giocatori. Qualora l'attrezzo non rimanga entro i limiti del piano di gioco il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche.

Ogni giocatore avrà a disposizione:

- 11 lanci qualora il numero dei partecipanti sia pari o inferiore a 10;
- 9 lanci qualora il numero dei giocatori sia pari o inferiore a 20;
- 7 lanci se il numero dei giocatori è superiore a 20.

Il giocatore che dovesse tenere un comportamento maleducato e/o scorretto sarà invitato ad abbandonare il gioco e classificato ultimo.

Vince il Giocatore che totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco.

## **A SQUADRE**

I giocatori si pongono alla distanza di m 2 dal piano quadrato di gioco; da tale distanza, alternandosi fra loro i giocatori delle squadre partecipanti, i giocatori lanciano la trottole verso il piano quadrato del gioco facendo in modo che l'attrezzo ruoti entro i limiti dello stesso.

Non appena l'attrezzo tocca il piano di gioco, in costanza di rotazione, si prende il tempo di durata che viene riportato nell'apposita scheda; qualora l'attrezzo non rimanga entro i limiti del piano di gioco il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche.

Ogni giocatore avrà a disposizione:

- 6 lanci qualora il numero delle squadre partecipanti sia pari o inferiore a 6;
- 5 lanci qualora il numero delle squadre partecipanti sia superiore a 6 ma inferiore a 10;
- 4 lanci per giocatore se il numero delle squadre partecipanti è superiore a 10.

Il giocatore di una squadra che dovesse tenere un comportamento maleducato e/o scorretto sarà invitato ad abbandonare il gioco e sostituito con un altro giocatore.

Vince la squadra che totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco da tutti i componenti della squadra.

## **2. SPECIALITÀ PRESA A TERRA E DURATA DELLA ROTAZIONE SUL PALMO**

### **SINGOLO**

I giocatori si pongono alla distanza di m 3 dal piano quadrato di gioco; da tale distanza lanciano la trottole verso il piano di gioco facendo in modo che l'attrezzo ruoti entro i limiti dello stesso; non appena l'attrezzo tocca il piano di gioco, il giocatore potrà avvicinarsi all'attrezzo e con una mano alzarlo da terra e farlo ricadere sul palmo della stessa in costanza di rotazione.

Il Tempo di durata viene preso a partire dall'atterraggio sul piano di gioco, qualora l'attrezzo non rimanga sul palmo della mano effettuando almeno 3 rotazioni il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche. Qualora l'attrezzo non rimanga entro i limiti del piano di gioco il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche.

Ogni giocatore avrà a disposizione:

- 11 lanci se il numero dei partecipanti è pari o inferiore a 10;
- 9 lanci se il numero dei giocatori sia pari o inferiore a 20;
- 7 lanci se il numero dei giocatori è superiore a 20.

Vince il Giocatore che totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco.

Il giocatore che dovesse tenere un comportamento maleducato e/o scorretto sarà invitato ad abbandonare il gioco e classificato ultimo.

### 3. SPECIALITÀ DURATA DELLA ROTAZIONE A TERRA 1 CONTRO 1

#### CAMPO DI GIOCO

Un cerchio di 50 centimetri di diametro.

2 giocatori lanciano contemporaneamente gli *strummoli* dalla distanza di m 2 con l'obiettivo di farli restare in rotazione il più a lungo possibile.

Non è concesso all'attrezzo di uscire dal cerchio, ma esso può essere riportato verso il centro cingendolo e tirandolo dolcemente con la propria funicella. Il Tempo di durata viene preso a partire dall'atterraggio sul piano di gioco. Qualora l'attrezzo non rimanga entro i limiti del piano di gioco il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche.

Vince il Giocatore che totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco.

Il giocatore che dovesse tenere un comportamento maleducato e/o scorretto sarà invitato ad abbandonare il gioco e classificato ultimo.

#### GIOCO A SQUADRE

I giocatori, in numero di 3 per squadra, si pongono alla distanza di m 3 dal piano quadrato di gioco di m 2 x lato da tale distanza, insieme, al fischio dell'arbitro. Lanciano la trottole verso il piano quadrato del gioco facendo in modo che l'attrezzo ruoti entro i limiti dello stesso.

Quando l'attrezzo va fuori del piano di gioco, i giocatori potranno avvicinarsi all'attrezzo e con una mano alzarlo da terra e farlo ricadere sul palmo della mano in costanza di rotazione. Qualora l'attrezzo non rimanga sul palmo della mano effettuando almeno 3 rotazioni il tempo non viene conteggiato e si assegnano – **10"** per ogni giocatore che non definisce l'azione di gioco.

Tutto ciò senza intralciare o disturbare gli atleti concorrenti.

Debbono essere previsti tanti cronometristi quanti sono i giocatori. Il Tempo di durata viene preso a partire dall'atterraggio sul piano di gioco.

Non appena l'attrezzo tocca il piano di gioco, in costanza di rotazione, si registra il tempo di durata che viene poi riportato nell'apposita scheda di squadra.

Le squadre avranno a disposizione:

- 9 lanci per giocatore se il numero delle squadre partecipanti è pari o inferiore a 6;
- 7 lanci per giocatore se il numero delle squadre partecipanti è superiore a 6 ma inferiore a 10;
- 6 lanci per giocatore se il numero delle squadre partecipanti è superiore a 10.

Il giocatore di una squadra che dovesse tenere un comportamento maleducato e/o scorretto sarà invitato ad abbandonare il gioco e sostituito con un altro giocatore.

Vince la squadra che totalizzerà il maggior punteggio derivato dal tempo di rotazione complessivo valido.



## 4. SPECIALITÀ PRESA IN ARIA E DURATA DELLA ROTAZIONE SUL PALMO

### SINGOLO

I giocatori si pongono alla distanza di m 3 distanti fra loro e in riga; da tale distanza lanciano la trottola in alto avanti facendo sì che la trottola ritorni indietro e ricada sul palmo della mano.

Il Tempo di durata viene preso a partire dall'atterraggio sul palmo della mano. Qualora l'attrezzo non rimanga sul palmo della mano effettuando almeno 3 rotazioni il tempo non viene conteggiato e si assegnano 0 punti per la manche.

Ogni giocatore avrà a disposizione:

- 11 lanci se il numero dei partecipanti è pari o inferiore a 10;
- 9 lanci se il numero dei giocatori è pari o inferiore a 20;
- 7 lanci se il numero dei giocatori è superiore a 20.

Il giocatore che dovesse tenere un comportamento maleducato e/o scorretto sarà invitato ad abbandonare il gioco e classificato ultimo.

Vince il Giocatore che totalizzerà il maggior punteggio derivato dal tempo di rotazione valido.

## 5. APPUZZATA O LANCIO DI PRECISIONE SULLO STRUMMOLO AVVERSARIO

In Sicilia è tuttora diffuso il gioco dell'Appuzzata.

Il campo è costituito da due linee parallele tracciate a circa 10 metri di distanza su terra battuta.

I concorrenti (4 o 5) eseguono una conta per stabilire chi è l'*Appuzzatu* (letteralmente: "*caduto nel pozzo*"), cioè chi deve collocare la propria trottola in una buchetta in corrispondenza di una delle due linee del campo.

L'*Appuzzatu* ha anche il compito di far rispettare le regole ai giocatori.

Ogni concorrente deve colpire la trottola nella buchetta con la propria o arrivarvi a distanza non superiore ad un palmo di mano.

Se uno strummolo (trottola) non compie un sufficiente numero di giri e si ferma subito dopo il lancio, il giocatore viene punito prendendo il posto dell'*Appuzzatu*.

Chi va fuori campo deve prendere la propria trottola in rotazione sul palmo della mano e passarla sull'altro palmo rimettendola poi in gioco senza farla fermare.

La tradizione prevedeva che alla fine si distruggesse la trottola del perdente: ogni giocatore la colpiva dieci volte con la punta ferrata della propria trottola.