

TROTTOLA



Attrezzi :

- Corda lunga max m 1,00
- Trottola in legno alta cm 8 dall'apice del legno al pedice in ferro
- Diametro cm 6
- peso max grammi 100

Specialità di gioco :

- durata della rotazione a terra
- durata della rotazione a terra a coppie
- presa a terra e durata della rotazione sul palmo
- presa in aria e durata della rotazione sul palmo
- Appuzzata o lancio di precisione sullo strummolo avversario

Gioco Singolo o a squadre :

Il gioco può essere praticato :

- singolarmente
- a squadre

Le squadre possono essere composte da un massimo di 5 giocatori ma non inferiori a 3. Prima dell'inizio del gioco i responsabili di squadra decidono quanti giocatori devono essere in campo.

Terreno di gioco

Lo sport della trottola può essere praticato su terreni piani e livellati, delimitate da un quadrato di m 1 . 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.

Cambio attrezzo:

E' consentito ai giocatori cambiare attrezzo, massimo 3 volte .durante le fasi di gioco purché corrispondenti ai parametri regolamentari.

Verifica della regolarità dell'attrezzo:

La commissione , composta da n. 5 atleti o dirigenti concordati fra i partecipanti, verificherà gli attrezzi e la loro conformità regolamentare.

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 avanti , tirano la trottola 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 cronometrazione 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 o la squadra 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 i giocatori delle squadre partecipanti .tirano la trottola 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; Slanci 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 il Giocatore o la squadra che totalizzerà il maggior punteggio derivato dalla somma del tempo di rotazione realizzato nelle manche di gioco.

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 tirano la trottola 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

Specialità durata della rotazione a terra 1 contro 1

CAMPO DI GIOCO:

Un cerchio di cinquanta centimetri di diametro ;

2 giocatori lanciano contemporaneamente gli strummoli dalla distanza di m. 2 con l'obiettivo di farli rimanere a girare 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.

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 tirano la trottola 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 prende il tempo di durata che viene riportato nell'apposita scheda di squadra.

Le squadre avranno a disposizione 9 lanci qualora il numero delle squadre partecipanti sia pari o inferiore a 6; 7 lanci qualora il numero delle squadre partecipanti sia 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.

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 tirano la trottola in aria 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 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 dal tempo di rotazione valido.

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 dieci metri di distanza su terra battuta.

I concorrenti (quattro o cinque) 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 a 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 .