

"U carrüšl'" - la trottola

Le trottole erano essenzialmente di tre tipi: a cucummuèll', u scivaràzz' e u pingulatògn'. A cucummuèll' era la più piccola, essendo più leggera aveva poca potenza distruttiva. Si usava per iniziare il gioco, se rimaneva nel cerchio, essendo piccolina, era più difficile da centrare e quindi, da danneggiare.

U 'scivaràzz', modello intermedio, era molto allungato e quindi più snello. Una volta fatto roteare, era difficile che rimanesse a pagare pegno. U pingulatògn' invece, era la trottola più grossa. Panciuta, tozza, pesante almeno il doppio rispetto alle altre. Era il *Terminator*, il vendicatore. In mano esperta faceva molti danni alle altre trottole. Se ne centrava una era quasi certo che la spaccasse in due o che la danneggiasse rendendola inutilizzabile e che la scheggiasse in modo più o meno vistoso.

Tutte le trottole terminavano con un *pirulino* più o meno grosso, sulla parte più alta della trottola, che era chiamata coda. Elemento decorativo ma anche una difesa in quanto, se la trottola ferma nella ruota, veniva centrata, la coda poteva in parte parare se non deviare il colpo, limitandone i danni. Era frequente vedere trottole con mozziconi di coda a metà o appena accennate se non completamente eliminate. Era un indice di "battaglie" più o meno vinte.



Per farle roteare si avvolgeva, partendo dalla punta, un cordoncino di cotone, che si vendeva a metro e che era usata principalmente per trapuntare i materassi, era chiamata a capjsciòl', che per la trottola prendeva il nome di zigagl'.

Il cordoncino si avvolgeva per tutto il corpo della trottola. Determinata la misura della zigagl', essa terminava con un grosso bottone o un legnetto legato all'estremità libera che si passava tra le dita e serviva da fermo di modo che effettuando il lancio, il cordino si svolgeva facendo roteare vorticosamente il Carrüšl'.

Poteva succedere che nel lancio, il cordino

"scofanava" in dialetto s'ha scuffillèt', ossia non rimaneva avvolto alla pancia della trottola facendo fallire il lancio, nel qual caso, la trottola veniva considerata prigioniera nel cerchio.

C'erano diversi tipi di lancio:

- A tira zigagl', il più semplice e generalmente effettuato da principianti.
- A spacchè, era generalmente utilizzato usando u pingulatògn' poichè era un tiro che si prefiggeva dovesse fare danni o far uscire fuori dalla ruota le trottole "amiche".
- A vintàgl' o svintagl', era usato con la trottola più piccola, a cucummuèll', poichè le sue piccole dimensioni non la aiutavano ad uscire fuori dalla ruota. Il tiro si effettuava da un lato a l'altro così che la spinta laterale l'aiutasse ad uscire fuori, pur rientrando l'atterraggio nel cerchio. Va da sé che se una qualunque trottola lanciata non atterrava all'interno della ruota per poi, eventualmente, uscirne era considerata prigioniera e si posizionava subito al centro del cerchio di gioco.

Il gioco e le regole.

Il Gioco prevede due giocatori, uno contro uno, o a squadre, tutte dello stesso numero. Si gioca su un terreno duro, molto battuto e asciutto. A terra si traccia un cerchio le cui dimensioni vengono decise dai partecipanti. Generalmente i giocatori più bravi si sfidano con cerchi più grandi. Si parte con un raggio minimo intorno ai 30 cm.

Si stabiliscono le regole:

- si fa la conta per decidere chi sarà il primo a lanciare, gli altri andranno in successione a squadre alterne;
- si decide la grandezza del cerchio di gioco;
- la possibilità, per il giocatore che deve effettuare il lancio, di decidere a suo piacimento quale trottola in suo possesso (deve averne al massimo tre) usare nel momento in cui effettuerà il suo tiro;
- Validità del tiro, o meno, se la punta della trottola lanciata tocca la traccia del cerchio;
- La trottola che finisce di roteare la cui punta metallica è sulla traccia o in parte fuori dal cerchio, sarà da considerarsi prigioniera o libera, sia che il corpo sia interno o esterno al cerchio;
- Le trottole che rimangono dentro al cerchio rimangono sul posto per il giro corrente così da dare ai compagni di puntarla con le loro trottole per farle uscire. Gli avversari faranno lo stesso ma per il motivo opposto e cercando di danneggiarla;
- Completato il giro, se la trottola è uscita, il giocatore proprietario, rientra nel turno di competenza. Se la trottola è rimasta dentro o se ne sono aggiunte altre, si posizioneranno tutte al centro del cerchio. Ogni giocatore cercherà, con obiettivi diversi di danneggiare o tenere dentro le trottole avversarie mentre, gli altri cercheranno di mirare di lato per spingere la o le trottole dei compagni fuori dal cerchio. Appena una trottola è fuori, il suo proprietario rientrerà in gioco nella successione originaria;
- Quando si considera finito il gioco. Ad esempio per tre volte una squadra rimane con tutte le trottole prigioniere, oppure se una delle trottole non è più utilizzabile.