

RUZZOLONE

SCHEDA TECNICA

DENOMINAZIONE: Ruzzolone, Buzzica, Rutolone

ZONA OVE VIENE PRATICATO: Italia

TIPO DI GIOCO: Gioco itinerante con disco di legno

NUMERO GIOCATORI: Due, ognuno per se, oppure due coppie o squadre contrapposte

MATERIALE DI GIOCO: Un disco di legno (ruzzolone) per ciascun giocatore, una fettuccia con il rocchetto e maniglia per il lancio

TERRENO DI GIOCO: La strada o un percorso naturale di almeno 500 (cinquecento) metri

OBBIETTIVO: Vince chi, a parità di tiri prestabiliti, supera l'avversario

ORIGINI: Molto antiche, sicuramente antecedenti il XV secolo

Regole di gioco

1. Il gioco del ruzzolone, derivato dal lancio della forma di formaggio, viene effettuato con un disco di legno assomigliante la forma di formaggio, ed una cordella.
2. Le misure del "ruzzolone" sono le seguenti: diametro 26 cm., spessore 6 cm., peso non inferiore a 2 Kg.
3. La cordella, normalmente di cotone, ha dimensioni a piacere. Ad una estremità presenta un anello del medesimo o di altro materiale, per infilarvi il braccio ed uno zeppo, o rocchetto o croccolo, per impugnare più saldamente l'attrezzo al momento del lancio.
4. Si lancia il ruzzolone con la cordella in senso verticale (di "coltello") oppure a mano libera a scelta del giocatore.
5. Si sorteggia il giocatore che comincia e si effettua un lancio ciascuno, alternativamente, lungo la strada o il percorso prescelto.
6. I lanci seguenti il primo vengono effettuati dal punto dove si è fermato il ruzzolone nel lancio precedente.
7. La lunghezza minima del percorso non è inferiore di solito a quella raggiungibile con una media di quattro lanci (normalmente 500/600 metri).
8. La partita consiste nel lanciare il ruzzolone dal punto di inizio del percorso al punto di arrivo, con il minor numero di lanci; in caso di parità di lanci vince chi ha oltrepassato il traguardo (con l'ultimo lancio valido) per una distanza maggiore di quella dell'avversario.
9. La partita consiste in genere di 2 "giochi": andata e ritorno; in caso di parità si effettua un terzo gioco.
10. Vince la partita il giocatore che per primo si aggiudica 2 "giochi".
11. Nel ruzzolone la strada, o pista di gioco percorso naturale, è croce e delizia per il giocatore: egli deve seguire le curve rendendo magicamente parabolico l'attrezzo; i fossi, i greppi, le buche, sono vere e proprie trappole per il povero ruzzolone, ma il bello del gioco è proprio questo. C'è da dire poi che alcuni ostacoli sono artificiali e costituiscono dei traguardi, o "biffi", che il giocatore deve obbligatoriamente superare (per esempio far passare il ruzzolone fra due pic-

Comitato promotore

chetti piantati lungo il percorso) per rendere valida la propria partita. Tutti gli ostacoli, naturali o artificiali, non è permesso rimuoverli, e vale la regola del “senza levare e senza mettere”.

12. Durante il gioco, il compagno di coppia o l’accompagnatore del singolo, possono dare indicazioni o suggerimenti a chi sta per effettuare il lancio.

cenni storici

BREVI CENNI SUL GIOCO DEL RUZZOLONE

In una ricerca effettuata dagli alunni della Scuola Media “Pietro Berrettini” di Camucia (AR) sui giochi praticati nella zona dalla fine ‘800 alla metà del nostro secolo, a proposito del “barutolone” o ruzzolone si legge:

“Nella versione più antica si usava lanciare una forma di formaggio, successivamente il barutolone fu costruito in legno, perché molto più duraturo e più agile. I giocatori a turno, secondo l’ordine stabilito, avvolgevano la corda o la cinghia intorno ad esso e lo lanciavano sulla strada. L’abilità consisteva nel dargli molta spinta, affinché giungesse il più lontano possibile, ma anche nel guidarlo in modo che potesse superare le difficoltà del terreno. Se ad esempio, c’era una curva a destra, i giocatori arrotolavano la corda sulla sinistra e dosavano la forza del tiro in modo tale che il barutolone, arrivato alla curva rallentasse e curvasse; anche se cadeva subito dopo, il lanciatore aveva il vantaggio che l’attrezzo non fosse uscito di strada, cosa che poteva comportare una penalità o la squalifica.

Vinceva, naturalmente, chi riusciva a giungere per primo al traguardo stabilito.

Ma le regole del gioco avevano spesso delle varianti, talvolta, quando il percorso presentava molte curve strette, era consentito “cavare” la rulla cioè lanciarla in aria per raggiungere la strada dall’altra parte.

Ovviamente se il tiro non riusciva il giocatore era costretto a tornare al punto di lancio.

Comitato promotore