

AVT

ASSOCIATION VALDOTEINA TSAN

# Statuto e Regolamento

# TSAN

2020



# Indice

|           |                                                |           |
|-----------|------------------------------------------------|-----------|
| <b>I</b>  | <b>STATUTO</b>                                 | <b>4</b>  |
| 1         | Finalità e competenze                          | 5         |
| 2         | Organizzazione                                 | 8         |
| 3         | Le Sezioni locali                              | 13        |
| <br>      |                                                |           |
| <b>II</b> | <b>REGOLAMENTO</b>                             | <b>15</b> |
| 1         | <b>Organizzazione dell'attività agonistica</b> | <b>16</b> |
| 1.1       | TESSERAMENTO . . . . .                         | 16        |
| 1.2       | CAMPIONATO PRIMAVERILE . . . . .               | 19        |
| 1.3       | PROMOZIONE E RETROCESSIONE . . . . .           | 21        |
| 1.4       | TROFEO AUTUNNALE . . . . .                     | 22        |
| 1.5       | CATEGORIE JUNIORES E FEMMINILE . . . . .       | 23        |
| 1.6       | SQUADRE DI AZIENDE O ISTITUTI . . . . .        | 25        |
| 1.7       | TORNEI VARI . . . . .                          | 25        |
| 2         | <b>Applicazione del Regolamento</b>            | <b>26</b> |
| 2.1       | GLI ARBITRI . . . . .                          | 26        |
| 2.2       | DOVERI DELL'ARBITRO . . . . .                  | 27        |
| 2.3       | SANZIONI DISCIPLINARI . . . . .                | 29        |
| 3         | <b>Sviluppo del gioco</b>                      | <b>32</b> |
| 3.1       | IL CAMPO DA GIOCO . . . . .                    | 32        |
| 3.2       | LA PERTSE . . . . .                            | 34        |
| 3.3       | LO TSAN . . . . .                              | 39        |
| 3.4       | LO BOQUET . . . . .                            | 40        |
| 3.5       | LA PALETTA . . . . .                           | 41        |

|          |                                         |           |
|----------|-----------------------------------------|-----------|
| 3.6      | LO BATON . . . . .                      | 41        |
| 3.7      | LA PARTITA . . . . .                    | 42        |
| 3.8      | LA TCHASÀ . . . . .                     | 46        |
| 3.9      | LA SERVÌA . . . . .                     | 49        |
| 3.10     | LA PALETÀ . . . . .                     | 52        |
| <b>4</b> | <b>Appendice</b>                        | <b>55</b> |
| 4.1      | Figura 1 - IL CAMPO DA GIOCO . . . . .  | 55        |
| 4.2      | Figura 2 - LA PERTSE . . . . .          | 56        |
| 4.3      | Figura 3 - LO TSAN . . . . .            | 56        |
| 4.4      | Figura 4 - LO TSAPOT . . . . .          | 57        |
| 4.5      | Figura 4 bis - LO TSAPOT . . . . .      | 58        |
| 4.6      | Figura 5 - CENTINATURA PERTSE . . . . . | 63        |
| 4.7      | Figura 6 - DIAMETRO PERTSE . . . . .    | 63        |
| 4.8      | Figura 7 - BOQUET E PALETTA . . . . .   | 64        |
| <b>5</b> | <b>Eventuali modifiche e note</b>       | <b>65</b> |

# STATUTO

# Finalità e competenze

## Art. 1

È costituita con durata illimitata, a carattere apolitico e aconfessionale, una Associazione Sportiva denominata "ASSOCIATION VALDOTAINE TSAN - ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA" con acronimo "AVT". L'Associazione ha sede in Brissogne (AO), località "Les Iles" n. 1.

## Art. 2

L'AVT non ha scopi di lucro ed ha per finalità la tutela, la promozione, lo sviluppo e lo studio dello TSAN inteso quale gioco e/o sport tradizionale presente sul territorio della Regione Autonoma Valle d'Aosta.

L'AVT riunisce, coordina e sostiene, nel limite delle proprie possibilità le varie Sezioni locali secondo le disposizioni del presente Statuto.

## Art. 3

L'AVT è affiliata alla "FEDERAXON ESPORT NOHTRA TERA - ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA (FENT)" e alla "FEDERAZIONE ITALIANA GIOCHI E SPORT TRADIZIONALI (FIGeST)" delle quali esplicitamente accetta gli Statuti ed i Regolamenti, secondo le norme vigenti e le disposizioni emanate dai competenti organi federali. Gli scopi associativi, inoltre, dovranno essere conseguiti sempre in armonia con le norme e le direttive degli Organi Sportivi Nazionali dei Giochi e Sport Tradizionali facenti capo al Comitato Olimpico Nazionale Italiano (CONI).

## Art. 4

Durante la vita dell'AVT non potranno essere distribuiti, anche in modo indiretto, avanzi di gestione nonché fondi, riserve o capitale.

Il divieto di cui al comma che precede non si applica nel caso la destinazione o la distribuzione sia effettuata in ottemperanza ad un obbligo di legge.

Eventuali poste attive dovranno comunque essere reinvestite nell'attività sociale.

## Art. 5

L'AVT tramite la "FEDERAXON ESPORT DE NOHTRA TERA - ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA (FENT)" ha competenza esclusiva in materia di:

- a) suddivisione dei contributi pubblici;

- b) realizzazione e gestione dei campi regionali;
- c) attività promozionale e culturale;
- d) istituzione di servizi tecnico-organizzativi a favore delle Sezioni locali federate.

In accordo con le Sezioni locali federate, inoltre, l'AVT delibera in materia di:

- a) elaborazione dei calendari e coordinamento organizzativo delle varie manifestazioni sportive;
- b) prevenzione della pericolosità del gioco ed istituzione di polizze assicurative idonee;
- c) rapporti con gli organi di informazione;
- d) sponsorizzazioni e/o promozioni pubblicitarie.

#### **Art. 6**

L'AVT delibera, inoltre, in tutti i settori interessati alle finalità statutarie, con particolare attenzione alla promozione ludico sportiva a favore dei giovani di ambo i sessi.

Per il miglior raggiungimento degli scopi sociali, l'AVT potrà, tra l'altro, svolgere l'attività didattica per l'avvio, l'aggiornamento ed il perfezionamento nello svolgimento della pratica sportiva del gioco dello Tsan. Potrà inoltre svolgere l'attività di gestione, conduzione, manutenzione ordinaria di impianti ed attrezzature sportive abilitate, nonché l'attività di somministrazione di alimenti e bevande.

#### **Art. 7**

Nelle materie in cui l'AVT ha competenza esclusiva, le Associazioni locali federate sono vincolate al rispetto delle deliberazioni federali; nei confronti delle Associazioni inadempienti potranno essere adottate le sanzioni ritenute più opportune.

#### **Art. 8**

L'AVT é dotata di un gonfalone recante i colori e i simboli della Regione Autonoma Valle d'Aosta e, per quanto possibile, delle singole Sezioni.

#### **Art. 9**

Le entrate dell'AVT sono costituite da contributi, elargizioni e sovvenzioni erogate da soci, da terzi o da enti pubblici e privati e da ogni altra entrata, anche di natura commerciale che concorra ad incrementare il patrimonio ed i fondi sociali.

Il patrimonio sociale é costituito:

- a) dagli Albi d'oro;
- b) dal materiale, attrezzi sportivi ed indurnenti;
- c) da tutti gli altri beni immobili e mobili appartenenti all'Associazione stessa;

- d) da donazioni, lasciti o successioni;
- e) varie.

L'anno sportivo e l'esercizio finanziario iniziano il 1° gennaio e terminano il 31 dicembre di ogni anno.

Gli eventuali utili di gestione, anche commerciale, dovranno essere reinvestiti nell'ambito dell'attività istituzionale dell'Associazione.

#### **Art. 10**

Lo scioglimento dell'Associazione é deliberato con le stesse modalità previste dallo Statuto della FIGeST. In caso di avvenuto scioglimento dell'Associazione l'eventuale residuo attivo potrà essere, salvo diverse destinazione disposta per legge, essere devoluto ad altra Associazione non lucrativa con finalità analoghe oppure destinato a finalità di pubblica utilità. Eventuali beni in uso e non di proprietà dovranno essere restituiti agli organi di appartenenza.



# Organizzazione

## Art. 11

L'AVT istituisce un Consiglio Direttivo composto da un rappresentante per ogni Sezione affiliata, essi durano in carica quattro anni e sono rieleggibili; il quadriennio deve essere sincronizzato con il quadriennio olimpico estivo. Ciascuno di essi ha la facoltà di farsi sostituire pro-tempore da un rappresentante espressamente delegato dalla Sezione di appartenenza.

I membri possono chiamare a far parte del Consiglio Direttivo AVT anche persone di particolare rappresentatività e competenza che abbiano operato in qualsiasi veste per la promozione del gioco dello Tsan e dell'AVT stessa, purché agli stessi non venga riconosciuto il diritto di voto.

## Art. 12

Dopo due assenze ingiustificate consecutive di un Consigliere, la Segreteria provvederà ad avvisare il Presidente della Sezione interessata. L'assenza non giustificata a tre riunioni consecutive causa automaticamente la perdita di ogni suo diritto o carica in seno al Consiglio Direttivo AVT. Nel caso in cui il Consiglio Direttivo AVT, esaminate le eventuali giustificazioni non le ritenga valide, provvederà alle dimissioni d'ufficio del Consigliere inadempiente. La Sezione interessata dovrà segnalare entro quindici giorni il nominativo e il recapito di un altro rappresentante.

## Art. 13

Il Consiglio Direttivo nomina al suo interno un Presidente, un Vicepresidente, un Segretario e un Tesoriere. Il Presidente rappresenta l'AVT a tutti gli effetti.

## Art. 14

Il Consiglio Direttivo può istituire di volta in volta delle Commissioni speciali composte da Consiglieri o da persone esperte con a capo un responsabile che ha il compito di rapportarsi con il Consiglio Direttivo, al quale soltanto competono le decisioni relative alle proposte effettuate. Esso si occuperà anche delle sanzioni disciplinari. Le decisioni adottate in tale contesto saranno valide indipendentemente dal numero di Consiglieri presenti alla riunione.

#### **Art. 15**

Nessun compenso spetta ai Consiglieri per lo svolgimento delle proprie funzioni, agli stessi é riconosciuto il diritto al rimborso delle spese effettivamente sostenute per conto e nell'interesse dell'Associazione. Ai membri del Consiglio è vietato ricoprire cariche sociali in altre società o associazioni Sportive nell'ambito della stessa disciplina dello Tsan, fatta salva la possibilità di rivestire cariche all'interno degli organi regionali, nazionali e internazionali.

#### **Art. 16**

Il Consiglio Direttivo ha le seguenti funzioni:

- a) fare osservare le norme dello Statuto;
- b) curare il funzionamento tecnico, amministrativo e organizzativo dell'AVT;
- c) determinare le norme del Regolamento dello Tsan e farle osservare;
- d) risolvere questioni impreviste.

#### **Art. 17**

Il Consiglio Direttivo AVT si riunisce in via ordinaria nei giorni di lunedì o martedì di tutte le settimane a partire dall'inizio dei campionati e fino al termine degli stessi.

#### **Art. 18**

Il Consiglio Direttivo viene convocato di norma dal Presidente o dal Segretario. La convocazione può essere fatta anche su richiesta di almeno quattro membri dello stesso Consiglio Direttivo.

#### **Art. 19**

Le riunioni del Consiglio Direttivo sono aperte a tutti gli associati dello Tsan. Essi hanno l'obbligo di osservare le norme vigenti in tutti i consigli aperti al pubblico: ascoltare con atteggiamento rispettoso, seguendo le regole della buona educazione. Non avranno comunque diritto di intervento e di voto.

#### **Art. 20**

Le deliberazioni verranno adottate a maggioranza dei Consiglieri presenti. In caso di parità prevarrà il voto del Presidente.

#### **Art. 21**

I Consiglieri hanno il diritto e il dovere di riferire, sia verbalmente che per iscritto, sull'andamento dell'AVT e dell'attività sportiva. Durante lo svolgimento delle partite non possono però intervenire in qualità di Consiglieri.

#### **Art. 22**

Quando il Consiglio Direttivo AVT discute di questioni ritenute particolari (riguardanti personalmente un suo membro o altra persona) ha la facoltà di chiedere al pubblico e al diretto interessato di allontanarsi dalla sede di riunione.

Il Consigliere eventualmente implicato potrà partecipare alla discussione ma dovrà comunque allontanarsi al momento del voto. Non potrà quindi partecipare alla votazione.

#### **Art. 23**

Le dimissioni di due terzi dei membri del Consiglio Direttivo AVT causano lo scioglimento del Consiglio Direttivo stesso. In tal caso il Consigliere più anziano diventa responsabile dell'ordinaria amministrazione e in particolare dell'attività sportiva in corso fino alla formazione di un nuovo Consiglio Direttivo.

#### **Art. 24**

La Segreteria uscente ha il dovere di fissare dei termini alle Sezioni per la nomina del loro rappresentante al nuovo Consiglio Direttivo entro 15 giorni dallo scioglimento del Consiglio Direttivo precedente.

#### **Art. 25**

L'Assemblea Generale del Consiglio Direttivo AVT, dei Presidenti delle Sezioni, del rappresentante degli Arbitri e dei Capitani delle squadre deve riunirsi su convocazione del Consiglio Direttivo, entro la seconda domenica di febbraio di ogni anno, per l'inizio ufficiale dell'attività.

Durante l'Assemblea Generale hanno diritto di voto tutti i Presidenti delle Sezioni affiliate all'AVT. Ogni Presidente può farsi rappresentare da un altro tesserato della Sezione mediante apposita delega scritta.

L'Assemblea è presieduta dal Presidente dell'AVT o in caso di suo impedimento dal Vicepresidente.

#### **Art. 26**

L'Assemblea Generale in seduta straordinaria composta dai Presidenti di Associazioni, dal rappresentante degli Arbitri o da una persona delegata e dai Consiglieri dell'AVT possono essere convocate dal Consiglio Direttivo in seguito a richiesta scritta e motivata di almeno due terzi del Consiglio Direttivo stesso o dalla maggioranza assoluta dei Presidenti di Sezione. La domanda deve essere indirizzata al Presidente del Consiglio Direttivo dell'AVT o, in sua assenza, al Vicepresidente oppure al Consigliere più anziano. In tal caso la stessa deve essere convocata entro 30 giorni dal ricevimento della richiesta.

La convocazione dell'Assemblea Generale in seduta straordinaria deve avvenire con avviso

scritto da inviarsi ai Presidenti, almeno dieci giorni prima della data stabilita e deve contenere l'indicazione del luogo, del giorno e dell'ora della riunione, nonché gli argomenti posti all'ordine del giorno.

#### **Art. 27**

I Presidenti di Sezione, il rappresentante degli Arbitri, i Capitani e un qualsiasi tesserato dell'AVT possono inoltrare richieste di modifica al Regolamento del gioco dello Tsan nel corso dell'Assemblea Generale ordinaria o straordinaria. Tali richieste dovranno pervenire precedentemente per iscritto alla Segreteria AVT, affinché possano essere preventivamente analizzate dal Consiglio Direttivo. Sarà il Consiglio Direttivo, nella prima riunione, ad approvare o meno le proposte a maggioranza dei presenti.

#### **Art. 28**

È compito specifico dell'Assemblea Generale proporre e approvare modifiche allo Statuto. Le proposte di modifica vengono approvate con il voto favorevole di due terzi dei membri presenti alla seduta ed entrano in vigore dopo essere state notificate a tutte le Sezioni mediante comunicato scritto.

#### **Art. 29**

Per quanto concerne le modalità di convocazione e di svolgimento dell'Assemblea Generale dei Soci si rimanda alle norme dello Statuto della FIGeST.

#### **Art. 30**

Eventuali Revisori, in numero massimo di tre, sono eletti dall'Assemblea delle Sezioni locali federate. Per quanto attiene ai provvedimenti da adottare in caso di irregolare funzionamento o di gravi irregolarità di gestione o infrazioni all'ordinamento sportivo si rimanda a quanto previsto dallo Statuto della FIGeST.

#### **Art. 31**

Le sanzioni disciplinari riguardanti singoli giocatori o squadre hanno effetto da quando le persone interessate sono state avvisate in forma ufficiale.

#### **Art. 32**

Le Sezioni possono fare reclamo in caso di gravi irregolarità che falsino l'esito di una partita. Tale reclamo dovrà essere effettuato tramite lettera firmata sia dal Presidente di Sezione che dal Capitano della squadra interessata.

- a) i reclami devono pervenire direttamente al Segretario AVT o ad un membro del Consiglio Direttivo entro le ore venti e trenta (20:30) del giorno in cui si terrà la prima riunione del Consiglio AVT.

- b) il reclamo deve essere accompagnato dalla somma di € 50,00 di cui € 10,00 saranno trattenuti per spese di segreteria. I rimanenti € 40,00 saranno restituiti nel caso in cui il reclamo venga accolto.
- c) il reclamo presentato solo per fare perdere tempo causa la squalifica del Capitano interessato per un numero di giornate da determinarsi a cura del Consiglio AVT.

# Le Sezioni locali

## **Art. 33**

La Sezione Tsan locale corrisponde a un unico territorio comunale. Essa ha una propria sede e un unico recapito noti all'AVT. Eventuali accorpamenti richiesti da varie Associazioni verranno valutati ed eventualmente approvati dal Consiglio Direttivo AVT fatti salvi gli accorpamenti territoriali già esistenti alla data di approvazione del presente Statuto.

## **Art. 34**

Lo scopo della Sezione locale é quello di propagandare, incrementare e praticare il gioco popolare valdostano dello Tsan, conformandosi alle norme e alle direttive emanate dall'AVT, di cui fa parte.

## **Art. 35**

L'Assemblea dei Soci elegge un Consiglio Direttivo di Sezione composto da un Presidente, un Segretario e almeno tre Consiglieri tecnici.

## **Art. 36**

Il Consiglio direttivo della Sezione è responsabile del funzionamento tecnico, amministrativo nonché dell'andamento della Sezione. Si riunisce ogni qualvolta se ne presenti la necessità. La Sezione ha il dovere di redigere un bilancio annuale sia preventivo che consuntivo; l'AVT ha la facoltà di controllare detto bilancio.

## **Art. 37**

La Sezione sceglie i colori e i simboli sociali che contraddistinguono la propria divisa sportiva e il proprio gagliardetto, caratteristiche che devono essere note all'AVT possibilmente nei particolari.

## **Art. 38**

Le Sezioni locali eleggono un proprio membro a rappresentarle all'interno del Consiglio Direttivo dell'AVT. Detto Rappresentante non può essere sostituito durante il periodo in cui rimane in carica fatto salvo il caso di dimissioni volontarie (vedi Art. 12).

#### **Art. 39**

Il Presidente di Sezione e il Rappresentante di sezione sono le uniche persone che, insieme ai Capitani, possono intervenire alle riunioni del Consiglio AVT, in caso di discussioni in merito a questioni disciplinari. Potranno essere sentiti in caso di situazioni particolari. Essi saranno comunque convocati dal Consiglio dell'AVT.

#### **Art. 40**

Durante le varie fasi di gioco gli atleti devono indossare la maglia con i colori sociali della sezione di appartenenza, pena la squalifica. La divisa, possibilmente completa, deve essere uguale per tutti i componenti della squadra, recante cioè gli stessi simboli, le stesse scritte e gli stessi colori.

- a) È consigliato avere sulle maglie il nome dello sport e quello della sezione di appartenenza. La stessa cosa vale per le bandierine e per gli altri accessori (borse e simili).
- b) La divisa sociale dovrà essere dichiarata, possibilmente nei particolari, al momento dell'iscrizione delle squadre.
- c) È comunque consentito ricoprire la maglia con indumenti adeguati (compresi guanti) per proteggersi dalle intemperie durante ogni fase di gioco.

#### **Art. 41**

Le varie Sezioni hanno la possibilità di stipulare contratti di sponsorizzazione con ditte, enti o altri. Il Consiglio Direttivo dell'AVT non sarà in nessun caso responsabile di eventuali controversie o inadempienze che insorgessero tra i due contraenti. L'eventuale posa di cartelloni pubblicitari sarà consentita esclusivamente sulle parti laterali del campo da gioco di ogni singola Sezione.

La Sezione ha comunque il dovere di rispettare scrupolosamente l' Art. 40.

# **REGOLAMENTO**



# Organizzazione dell'attività agonistica

## TESSERAMENTO

### Art. 1

Il giorno dell'iscrizione al Campionato Primavera i Presidenti delle Sezioni presentano i nominativi delle squadre e degli Arbitri e versano le relative quote di iscrizione, stabilite dal Consiglio Direttivo AVT, nel corso dell'Assemblea generale ordinaria (vedi Art. 25).

### Art. 2

All'atto dell'iscrizione ogni squadra deve indicare un Capitano responsabile che dovrà sempre essere presente nello svolgimento delle partite. Solo nel caso in cui il Capitano designato all'atto dell'iscrizione della squadra dovesse essere assente o dovesse infortunarsi durante la partita, la squadra dovrà nominare un altro Capitano.

Se il Capitano è presente in campo, egli non può delegare ad altri le sue funzioni.

Salvo casi eccezionali preventivamente notificati al Consiglio Direttivo AVT, che si riserva di dare il suo benestare, il capitano titolare dovrà mantenere le sue funzioni per l'intera durata del campionato in corso. Il capitano che cessa le sue funzioni, non potrà più giocare per tutta la durata del campionato in corso, nemmeno come semplice giocatore.

### Art. 3

Il giorno della vidimazione dei cartellini i Presidenti o i Segretari delle Sezioni locali devono aver presentato per ogni squadra la lista di iscrizione contenente: il nominativo, l'anno di nascita, il Comune di residenza, la residenza sportiva e la squadra di provenienza di ogni giocatore.

Dovrà essere compilata la dichiarazione di presa visione del Regolamento distribuita dalla Segreteria AVT che verrà debitamente firmata dai giocatori per accettazione; il Presidente di Associazione deve presentare anche i cartellini che verranno vidimati solo a condizione che siano chiaramente compilati in ogni loro parte.

### Art. 4

I Presidenti delle Sezioni presentano i nominativi delle squadre e degli Arbitri e versano le relative quote di iscrizione, stabilite dal Consiglio Direttivo AVT, nel corso dell'Assemblea generale ordinaria (vedi Art. 25).

#### Art. 5

Il giocatore è vincolato alla squadra, alla categoria e alla Sezione per tutto l'anno solare all'atto della vidimazione del cartellino (salvo quanto disposto all'Art. 13).

#### Art. 6

Se lo ritiene opportuno il Presidente di una Sezione può decidere di vincolare uno o più giocatori che abbiano preso parte ad almeno una partita nel corso del Campionato Primaverile in una squadra della propria Sezione. La richiesta di esercitare il vincolo dovrà pervenire in forma scritta all'indirizzo della segreteria AVT entro il 31 dicembre, firmata dal Presidente di Sezione. Il vincolo sarà valido nell'anno solare successivo **mod. 2020**.

#### Art. 7

Le squadre iscritte per il Campionato Primaverile o per il Trofeo Autunnale dovranno essere formate secondo il sotto riportato schema di giocatori vidimati nel precedente Campionato Primaverile:

|                             | <i>Primaverile</i> | <i>Autunnale</i> |
|-----------------------------|--------------------|------------------|
| <i>Cat.A</i> → <i>Cat.B</i> | 4                  | 2                |
| <i>Cat.A</i> → <i>Cat.C</i> | 2                  | 1                |
| <i>Cat.A</i> → <i>Cat.D</i> | 1                  | 1                |
| <i>Cat.A</i> → <i>Cat.E</i> | 1                  | 1                |
| <i>Cat.B</i> → <i>Cat.C</i> | 4                  | 2                |
| <i>Cat.B</i> → <i>Cat.D</i> | 2                  | 1                |
| <i>Cat.B</i> → <i>Cat.E</i> | 1                  | 1                |
| <i>Cat.C</i> → <i>Cat.D</i> | 4                  | 2                |
| <i>Cat.C</i> → <i>Cat.E</i> | 2                  | 1                |
| <i>Cat.D</i> → <i>Cat.E</i> | 4                  | 1                |

I posti disponibili non sono cumulabili tra giocatori di categorie diverse. Ad esempio nel campionato primaverile una squadra di serie C può tesserare 2 giocatori di serie A, oppure 4 giocatori di serie B, oppure 1 giocatore di serie A e 2 di serie B.

Tale disposizione non vale per i giocatori veterani (vedi Art. 8), ciò vale a dire che un giocatore veterano tesserato in qualsiasi categoria rimane legato per tutto l'anno sportivo a tale categoria mentre il vincolo decade nell'anno sportivo successivo.

#### Art. 8

Fanno parte della categoria Veterani i giocatori di almeno quarantacinque anni compiuti nell'anno sportivo in corso. Per tale categoria valgono le disposizioni e le norme disciplinari stabilite dal Regolamento.

#### **Art. 9**

Le squadre di Veterani costituiscono categoria a sé stante (affinché tale categoria sia costituita, occorre che si iscrivano almeno tre formazioni). Se non fanno parte di una squadra di Veterani, i giocatori appartenenti a questa categoria possono essere iscritti in squadre di altra categoria.

#### **Art. 10**

Non si può iscrivere una squadra con più di quattro giocatori stranieri, poiché dei dodici giocatori componenti una squadra almeno otto devono avere residenza sportiva nella Sezione e/o residenza anagrafica nel/i Comune/i di competenza della Sezione.

Non risulteranno stranieri:

- a) i giocatori privi di residenza sportiva residenti in Comuni in cui non è praticato lo Tsan (e non esiste quindi una Sezione);
- b) i giocatori che possiedono la residenza sportiva nella Sezione.
- c) i giocatori che possiedono la residenza anagrafica nel Comune di competenza della Sezione (**mod. 2020**).
- d) i giocatori di squadre di aziende o istituti (vedi Art. 36);

Il cambio di residenza sportiva avviene all'atto del sesto tesseramento per la stessa Sezione, senza che nel frattempo vi siano stati tesseramenti in altre Sezioni (*mod. 2017*). In questo caso la residenza sportiva si aggiunge alla residenza anagrafica e rimane valida anche in caso di inattività del giocatore.

Un giocatore seniores con la residenza anagrafica in un comune dove non è praticato lo Tsan che viene tesserato per la prima volta acquisisce la residenza sportiva nella Sezione in cui viene tesserato (**mod. 2020**).

Un giocatore all'ultimo anno di tesseramento nella categoria Juniores acquisisce la sua residenza sportiva nella relativa Sezione (**mod. 2020**).

#### **Art. 11**

Se una Sezione non presenta la squadra di serie A nel Campionato Primavera, tutti i giocatori saranno vincolati alla categoria e alla Sezione locale (salvo decisione dell'AVT) per un anno sportivo (*mod. 2017*); per gli anni successivi si seguiranno, per la formazione delle squadre, le disposizioni di cui all'Art. 7 (*mod. 2005*). Le Associazioni formate ex novo dovranno iscrivere la squadra nella categoria più bassa.

#### **Art. 12**

Una persona qualunque presente sul campo prima dell'inizio della partita può ricoprire il ruolo di giocatore di riserva. Entro le ore 12:00 del giorno della partita il Capitano della

squadra dovrà fornire le generalità del giocatore alla Segreteria AVT ai fini del tesseramento e della validazione del cartellino. Il Capitano dovrà, inoltre, fornire le generalità del giocatore all'Agenzia assicuratrice tramite e-mail (l'indirizzo e-mail verrà fornito ai Capitani dalla Segreteria AVT). In tal caso il giocatore in questione dovrà essere tesserato e rimarrà vincolato alla squadra per tutta la durata dell'anno sportivo.

L'atleta iscritto nel rapporto arbitrale come riserva in almeno tre partite durante il Campionato Primavera, sarà vincolato alla categoria **(mod. 2020)**.

#### **Art. 13**

Le squadre all'atto dell'iscrizione al Trofeo Autunnale possono cambiare fino a sei giocatori. Per la composizione delle squadre valgono le disposizioni di cui agli Art. 7 e 10.

Nel caso in cui un tesserato di una Sezione decida di partecipare al Trofeo Autunnale in una squadra di un'altra Sezione dovrà avere il consenso del Presidente della Sezione in cui è tesserato. Tale disposizione vale anche per i giocatori di categoria Juniores e Femminile.

## **CAMPIONATO PRIMAVERILE**

#### **Art. 14**

L'avvio del Campionato viene fissato dal Consiglio Direttivo AVT in genere per la prima o la seconda domenica del mese di marzo. Le partite vengono disputate di norma la domenica pomeriggio con orario variabile determinato dal Consiglio Direttivo.

Il giorno di Pasqua è di riposo. Il lunedì di Pasqua e il giorno 1° maggio (qualora non cada di domenica) sono riservati per disputare eventuali partite non terminate o sospese (recupero), salvo diverse disposizioni del Consiglio Direttivo. A motivo di particolari circostanze il Consiglio Direttivo potrà fare disputare spareggi e recuperi al mattino di detti giorni, come anche in altri giorni festivi o prefestivi.

#### **Art. 15**

L'organizzazione del campionato primavera avviene secondo lo schema seguente mediante sorteggio pubblico che viene effettuato subito dopo l'iscrizione delle squadre:

- a) Prima Categoria - Serie A: 12 squadre suddivise in 2 gironi
- b) Seconda Categoria - Serie B: 12 squadre suddivise in 2 gironi
- c) Terza Categoria - Serie C: 12 squadre suddivise in 2 gironi
- d) Quarta Categoria - Serie D: un numero variabile di squadre e di gironi

- e) Quinta Categoria – Serie E: un numero variabile di squadre e di gironi
- f) Categoria Veterani – un numero variabile di squadre e di gironi
- g) Categoria Juniores – un numero variabile di squadre e di gironi
- h) Categoria Femminile – un numero variabile di squadre e di gironi

La composizione dei gironi verrà decisa per sorteggio, dividendo le 4 squadre semifinaliste del Campionato primaverile precedente (le 2 finaliste potrebbero essere nello stesso girone). La squadra neopromossa e la vincente del playoff dell'anno precedente verranno estratte una per girone (**mod. 2020**).

Le ultime 2 squadre classificate di ogni girone si affronteranno in una partita di playoff per decretare la retrocessa. Dalla categoria inferiore verrà promossa soltanto la prima classificata (**mod. 2020**).

#### **Art. 16**

Il calendario delle partite viene fissato dal Consiglio Direttivo, che tiene conto del sorteggio per quanto riguarda il girone, ma può effettuare qualsiasi altra variazione secondo le necessità collettive o eventuali richieste motivate da parte delle Sezioni, tenendo conto delle disponibilità dei campi da gioco.

#### **Art. 17**

Le squadre vengono iscritte nelle rispettive categorie in base alla posizione in classifica ottenuta l'anno precedente. Le squadre di pari categoria della stessa Sezione vengono assegnate a gironi diversi e l'elenco di almeno 10 giocatori di una delle squadre deve essere presentato all'atto dell'iscrizione.

Le Sezioni sono tenute a iscrivere le squadre in ordine di categoria, partendo dalla più alta (**mod. 2020**).

In caso di defezioni, non sono previsti ripescaggi dalle categorie inferiori, a meno che le squadre iscritte nella categoria siano di numero inferiore a 10. In tal caso i ripescaggi dalla categoria inferiore avverranno tenendo conto della classifica dell'anno precedente. Per quanto possibile, a discrezione del Consiglio Direttivo AVT, nell'anno successivo le categorie verranno riportate a 12 squadre (**mod. 2020**).

#### **Art. 18**

Le squadre dei Comuni con problemi di agibilità dei campi da gioco dovuti al probabile innevamento, compatibilmente con le esigenze delle altre squadre, giocheranno le prime partite del campionato primaverile in trasferta.

## PROMOZIONE E RETROCESSIONE

### Art. 19

Per determinare le squadre finaliste di ciascuna categoria, le squadre classificate al primo posto nei rispettivi gironi disputeranno una partita di semifinale con le seconde classificate, su campo neutro secondo lo schema seguente:

$$1^a \text{ girone } A / 2^a \text{ girone } B \quad 1^a \text{ girone } B / 2^a \text{ girone } A$$

La squadra semifinalista prima del proprio girone ha la possibilità, nella partita di semifinale, di poter scegliere in alternativa di:

- a) piazzare la *pertse*
- b) se battere o andare in campo (*mod. 2003*)

Seguirà la partita finale tra le vincitrici che designerà la squadra campione regionale per la serie A, mentre per le altre determinerà la vittoria della rispettiva serie.

La parità conseguita nella partita finale comporterà la ripetizione della medesima.

### Art. 20

Per determinare la squadra retrocessa di ciascuna categoria, le squadre classificate all'ultimo posto nei rispettivi gironi disputeranno una partita di playoff (**mod. 2020**). La squadra con meno punti in classifica ha facoltà di scegliere di non disputare la partita per retrocedere a tavolino.

### Art. 21

Nel caso in cui due squadre siano a pari punti alla fine della fase a gironi, per assegnare il 1° e 2° posto di girone si tiene conto degli scontri diretti tra le due squadre interessate.

In caso di parità a fine Campionato, per accedere alle semifinali, si effettueranno partite di spareggio su campo neutro. Tali partite saranno disputate in date stabilite dal Consiglio Direttivo AVT.

In caso di tre squadre prime a pari punti nel girone, la prima semifinalista verrà determinata dallo scontro diretto o eventualmente differenza dei metri in positivo, mentre le altre due faranno una partita di spareggio per determinare la seconda semifinalista (**mod. 2020**).

Nel caso di tre squadre seconde a pari punti, la terza, stabilita tramite scontro diretto o eventualmente differenza dei metri in positivo, verrà eliminata a tavolino, mentre le altre due effettueranno una partita di spareggio (**mod. 2020**).

Nel caso di categorie con 3 gironi le finali verranno disputate dalle vincitrici dei rispettivi gironi; se al termine di tali incontri le squadre fossero in condizioni di parità, si utilizzerà

la differenza tra metri realizzati e subiti in positivo negli scontri diretti per determinare la vincitrice della categoria (**mod. 2020**).

#### **Art. 22**

Per l'assegnazione del terzo e quarto posto (le perdenti delle semifinali), vale lo schema seguente:

- a) punteggio acquisito durante il campionato;
- b) in caso di parità di punteggio varrà la differenza tra metri fatti e subiti in campionato.

#### **Art. 23**

Al termine del campionato viene stilata una classifica generale per ogni categoria, utile per definire il calendario delle partite del Trofeo Autunnale. In caso di parità si valuterà la differenza tra metri realizzati e metri subiti.

## **TROFEO AUTUNNALE**

#### **Art. 24**

Inizia di norma entro la seconda domenica del mese di settembre, salvo diverse disposizioni del Consiglio Direttivo.

#### **Art. 25**

Tutte le squadre che hanno partecipato al Campionato Primavera possono iscriversi al Trofeo Autunnale.

In caso di scarso numero di squadre iscritte nelle varie categorie, queste potranno essere accorpate secondo decisione del Consiglio Direttivo dell'AVT.

Qualora nelle varie categorie non venga raggiunto un numero sufficiente di squadre, il Trofeo non verrà messo in palio, salvo diverso parere del Consiglio Direttivo.

#### **Art. 26**

Nel campionato autunnale, per tutte le categorie, verranno effettuate solamente le partite di andata e nelle serie in cui saranno presenti due gironi verranno effettuate le semifinali incrociate (vedi Art. 19). In caso di squadre a pari punti le semifinaliste verranno decretate per scontro diretto ed eventualmente per differenza metri.

#### **Art. 27**

In uno scontro tra due squadre, quella avente totalizzato minor punteggio nel corso del Campionato Primaveraile giocherà la partita in casa. In caso di squadre a pari punti nel precedente Campionato Primaveraile si guarderà la differenza metri totale dell'intero girone (*mod. 2009*).

#### **Art. 28**

Tutti gli incontri del Trofeo Autunnale vengono determinati da un unico sorteggio iniziale. Se una Sezione avesse due o più squadre nello stesso raggruppamento, esse non dovranno possibilmente incontrarsi durante la fase a gironi.

## **CATEGORIE JUNIORES E FEMMINILE**

#### **Art. 29**

Formano una squadra Juniores giocatori di sesso maschile o femminile di età non superiore a sedici anni compiuti nel corso dell'anno solare. I giocatori Juniores possono giocare anche in altre categorie (dando priorità alla squadra Juniores) secondo il seguente schema:

| Età giocatore | Categoria |
|---------------|-----------|
| 16            | A         |
| 15-16         | B         |
| 14-15-16      | C-D...    |

A condizione che gli stessi possano giocare esclusivamente nella squadra dove sono stati iscritti (referto arbitrale) la prima volta (*mod. 2005*). Disposizioni diverse potranno essere adottate dal Consiglio Direttivo in accordo con i Capitani prima dell'inizio del Campionato Primaveraile o del Trofeo Autunnale.

#### **Art. 30**

Durante le partite si possono fare ruotare un numero imprecisato di giocatori, salvo diversi accordi tra i Capitani.



#### **Art. 31**

Per il Campionato Primavera, il Trofeo Autunnale e tornei vari, i giocatori possono effettuare 4 tiri ("tchasa") nella prima battuta e 4 tiri ("tchasa") nella seconda battuta. Tale disposizione vale anche per la categoria Femminile.

#### **Art. 32**

Il Campionato Primavera Juniores e Femminile verranno disputati con un girone unico di sola andata. Le semifinali verranno effettuate come segue:

*1<sup>a</sup> classificata / 4<sup>a</sup> classificata      2<sup>a</sup> classificata / 3<sup>a</sup> classificata*

#### **Art. 33**

In base al numero di squadre di categoria Juniores e Femminile iscritte al Trofeo Autunnale il consiglio direttivo AVT decide la forma più consona per lo svolgimento del torneo.

Per quanto riguarda la categoria Juniores, se possibile, le squadre saranno suddivise in due categorie (Juniores A e Juniores B) in base al piazzamento nel campionato primavera precedente. Nel caso in cui una squadra non venga iscritta al Trofeo Autunnale i suoi giocatori potranno giocare in una squadra di un'altra Sezione, ma soltanto di pari categoria.

#### **Art. 34**

Eventuali recuperi di partite del Campionato Primavera verranno effettuati:

- a) categoria Juniores: nelle vacanze Pasquali o comunque entro la data fissata per le semifinali. Dopo il primo Maggio le partite in questione verranno decise di volta in volta durante la riunione settimanale AVT.
- b) categoria Femminile: la domenica con la possibilità di utilizzare per la squadra ospitante i campi regionali. In caso di disaccordo tra le due squadre i recuperi verranno decisi durante la riunione settimanale AVT.

Per il Torneo Autunnale i recuperi delle partite verranno sempre decisi durante la riunione settimanale AVT.

#### **Art. 35**

I tesserati delle categorie Juniores e Femminile possono disputare partite in squadre di altre serie dando comunque la priorità, nel caso di partite coincidenti, alla categoria Juniores e Femminile. Il vincolo di categoria dei tesserati Juniores che giocano anche in altre squadre decade a fine campionato primavera e autunnale.

## SQUADRE DI AZIENDE O ISTITUTI

### Art. 36

Hanno la possibilità di formare delle squadre le aziende pubbliche o private e gli istituti scolastici o parascolastici. Per le squadre di azienda è necessario che almeno dieci giocatori abbiano un rapporto continuativo con l'azienda stessa. Per le squadre di istituto è necessario che almeno dieci giocatori siano regolarmente iscritti all'istituto stesso.

Fatto salvo il vincolo di residenza, dette squadre sono soggette a tutte le normative dell'AVT.

## TORNEI VARI

### Art. 37

Per l'organizzazione di eventuali tornei o partite al di fuori del Campionato Primavera e del Trofeo Autunnale, si dovrà obbligatoriamente richiedere l'autorizzazione del Consiglio Direttivo entro la sua ultima riunione primavera o autunnale.

### Art. 38

Il "TROPHÉE DES AGES", o "PALETOÙ", è un trofeo organizzato di norma il giorno 25 aprile. Il regolamento di tale trofeo viene deliberato dal Consiglio Direttivo annualmente.

# Applicazione del Regolamento

## GLI ARBITRI

### Art. 39

Sono Arbitri di Tsan tutti coloro che sono iscritti all'AVT in qualità di Arbitri, previo superamento di una prova tecnica di idoneità per poter dirigere le gare.

### Art. 40

Gli arbitri sono coordinati dall'AVT, anche attraverso la figura di un tecnico esterno nominato dal Presidente. Il tecnico esterno può partecipare alle riunioni dell'AVT a titolo consuntivo senza diritto di voto.

### Art. 41

È consigliabile per lo svolgimento dell'attività arbitrale la presentazione di un certificato medico di buona salute e di idoneità alla pratica sportiva non agonistica. Per tale disposizione si rimanda alle disposizioni in vigore della FIGeST.

### Art. 42

Gli arbitri vengono designati dall'AVT di concerto con il tecnico esterno.

### Art. 43

Un iscritto può ricoprire il ruolo di giocatore e di Arbitro nel corso dello stesso anno sportivo (mod. 2020).

### Art. 44

I membri del Consiglio direttivo AVT possono recarsi, su espresso mandato del Consiglio stesso, sul campo di gioco, per verificare il comportamento delle squadre e lo svolgimento della partita. Non potranno entrare nel merito delle decisioni sul campo, ma relazioneranno al Consiglio Direttivo, il quale potrà, in base a quanto riferito, assumere decisioni in merito.

## DOVERI DELL'ARBITRO

### **Art. 45**

L'Arbitro ha il compito di dirigere la partita attenendosi scrupolosamente al Regolamento dello Tsan e di segnalare eventuali infrazioni al Consiglio Direttivo dell'AVT compilando l'apposito spazio sul rapporto arbitrale.

### **Art. 46**

Il Capitano è l'unico che durante la partita può, con i dovuti modi, chiedere all'Arbitro chiarimenti e spiegazioni sulle decisioni prese.

### **Art. 47**

L'Arbitro designato a dirigere una partita che per gravi motivi non possa recarsi sul campo di gioco deve darne tempestiva comunicazione all'AVT. In nessun caso potrà farsi sostituire di propria iniziativa.

### **Art. 48**

Tutti gli arbitri devono interessarsi personalmente presso i Presidenti di Associazione o i Capitani interessati, onde localizzare il luogo ove si disputerà la partita che sono chiamati a dirigere. Per facilitare tale compito il Consiglio Direttivo AVT fornirà loro i recapiti dei Presidenti di Associazione e dei Capitani. Entro le ore venti del giorno precedente la partita deve obbligatoriamente essere stabilita e quindi comunicata la località del campo di gara. L'Arbitro dovrà quindi rivolgersi esclusivamente al Capitano o al Presidente di Associazione.

### **Art. 49**

Se l'Arbitro arriva sul campo a partita iniziata, ne prende comunque la direzione e la conclude.

### **Art. 50**

L'Arbitro ha il potere ed il dovere di prendere decisioni immediate sul campo da gioco che possono arrivare, se necessario, fino all'ammonizione e all'espulsione, che egli notificherà per iscritto al Consiglio Direttivo AVT, a cui soltanto compete di sancire i relativi provvedimenti disciplinari.

### **Art. 51**

In caso di discussioni o di contestazioni l'Arbitro deve conferire esclusivamente con i Capitani.

### **Art. 52**

Le decisioni arbitrali devono essere sempre pronte, chiare ed immediate.

#### **Art. 53**

L'Arbitro deve obbligatoriamente compilare il rapporto arbitrale in maniera chiara e completa in tutte le sue parti, sbarrando eventualmente le zone non utilizzate.

#### **Art. 54**

Alla fine della partita i Capitani delle due squadre sono tenuti a valutare quale giocatore della squadra avversaria si è maggiormente distinto nella fase di ricezione. Ai giocatori decretati *migliori in campo* verrà attribuita una valutazione da 1 a 3. L'arbitro, dopo essersi consultato con i Capitani delle due squadre, dovrà riportare i nominativi dei *migliori in campo* con il relativo voto nel rapporto arbitrale (**mod. 2020**).

#### **Art. 55**

L'Arbitro deve fare pervenire il rapporto arbitrale alla sede AVT entro le ore 20:30 (venti e trenta) del giorno in cui si terrà la prima riunione del Consiglio AVT.

#### **Art. 56**

Se un rapporto arbitrale contiene note di indisciplina o di irregolarità riguardanti le squadre, i giocatori o la partita, esso dovrà pervenire alla sede AVT in busta chiusa nei termini di cui all'Art. 55.

#### **Art. 57**

L'Arbitro, in caso di contestazioni riguardanti attrezzi di gioco ritenuti non conformi alle norme sancite dal Regolamento dello Tsan, ha il potere ed il dovere di sequestrarli e di portarli in visione al Consiglio Direttivo AVT unitamente al rapporto arbitrale. Il sequestro dovrà avvenire a fine partita dopo che l'Arbitro avrà comunque immediatamente contrassegnato l'attrezzo di gioco in oggetto al fine di impedirne la sostituzione (**mod. 2009**).

#### **Art. 58**

L'Arbitro, se lo ritiene necessario, può chiarire oralmente di fronte al Consiglio Direttivo AVT quanto già redatto sul rapporto arbitrale. Il Consiglio Direttivo ha comunque facoltà di convocarlo ogni volta lo ritenga opportuno.

#### **Art. 59**

L'AVT può fissare periodicamente corsi di aggiornamento per gli Arbitri sostenendone o meno la spesa in base ad una propria decisione che verrà presa di volta in volta.

#### **Art. 60**

Gli Arbitri che non si attengano alle norme che ne disciplinano l'attività sono passibili di:

- a) multa
- b) ammonizione
- c) sospensione temporanea
- d) radiazione

## **SANZIONI DISCIPLINARI**

#### **Art. 61**

La non osservanza delle disposizioni regolanti l'attività sportiva o dirigenziale dello Tsan può causare sanzioni disciplinari commisurate all'entità della trasgressione: ammonizioni, espulsioni, squalifiche, multe, partite perse, diffide, sospensioni, radiazioni, ecc.

#### **Art. 62**

I provvedimenti disciplinari hanno effetto da quando sono comminati dagli organi competenti e dopo essere stati comunicati ufficialmente agli interessati.

#### **Art. 63**

Due ammonizioni sancite dal Consiglio Direttivo AVT provocano automaticamente una giornata di squalifica (**mod. 2020**).

#### **Art. 64**

Un'espulsione dal terreno di gioco, se ritenuta dal Consiglio Direttivo dell'AVT conforme alla gravità segnalata dall'Arbitro, determina una giornata di squalifica, fatte salve ulteriori sanzioni che potrebbero essere decise dal Consiglio Direttivo AVT stesso.

#### **Art. 65**

Le ammonizioni decadono alla fine dell'anno sportivo, che coincide con la fine dell'anno solare. Le giornate di squalifica hanno invece effetto anche nell'anno seguente.

**Art. 66**

La squadra che non si presenti sul terreno di gioco entro l'orario stabilito perderà la partita a tavolino; il Capitano interessato sarà squalificato per una giornata e alla Sezione verrà trattenuta una cifra pari a quella che il Consiglio Direttivo AVT dovrebbe versare per una giornata di servizio di un suo Arbitro.

**Art. 67**

Non è concesso ad una squadra di ritirarsi definitivamente nel corso del Campionato, se non per evidenti ragioni. Se ritenuto opportuno, la squadra in questione sarà soggetta al pagamento di una multa di 150,00 €, fatti salvi provvedimenti disciplinari stabiliti dal Consiglio Direttivo AVT caso per caso.

**Art. 68**

Eventuali variazioni all'attrezzatura di gioco dovranno essere preventivamente autorizzate dal Consiglio Direttivo dell'AVT e in caso di parere favorevole entreranno in vigore a partire dal campionato successivo.

**Art. 69**

In caso di squalifica si applicheranno le seguenti disposizioni in base ai verbali arbitrali:

| SOMMA DI 2 AMMONIZIONI                                      | GIORNATE       |
|-------------------------------------------------------------|----------------|
| Comportamento scorretto verso l'arbitro                     | 1              |
| Contestazione per decisione arbitrale                       | 1              |
| Gesti volgari di disapprovazione verso l'Arbitro            | 1              |
| Altre motivazioni                                           | 1              |
| ESPULSIONE                                                  | GIORNATE       |
| Comportamento scorretto continuato verso l'Arbitro          | 1              |
| Contestazione continua per decisione arbitrale              | 1              |
| Gesti volgari continuati di disapprovazione verso l'Arbitro | 2              |
| Minacce all'Arbitro                                         | 3              |
| Violenza fisica all'Arbitro                                 | 4 - radiazione |
| SEGNALAZIONI                                                | GIORNATE       |
| Distanze di sicurezza non rispettate                        | 1              |
| Giocatore senza maglia sociale                              | ammonizione    |

**Art. 70**

Altri provvedimenti potranno essere segnalati dall'Arbitro direttamente al Consiglio Direttivo AVT (al fine di non pregiudicare il regolare svolgimento della partita). Il Consiglio AVT prenderà i dovuti provvedimenti che verranno comunicati al giocatore interessato ed alla sua Sezione di appartenenza.

**Art. 71**

I giocatori tesserati che indossino in pubblico la divisa sociale dovranno tenere un comportamento decoroso.

Le Sezioni sono tenute a fare rispettare tale norma. Il Consiglio Direttivo AVT potrà intervenire con sanzioni opportune in casi di trasgressione accertata segnalata mediante lettera. Eventuali casi di comportamento scorretto in pubblico o dichiarazioni lesive da parte di tesserati nei confronti dell'AVT o del suo Consiglio Direttivo sui vari mezzi di informazione, saranno suscettibili di provvedimenti disciplinari da parte del Consiglio AVT.

**Art. 72**

Ogni avvenimento, situazione o caso che si verifichi durante l'attività sportiva o amministrativa dello Tsan non contemplato nel presente Regolamento sarà analizzato dal Consiglio Direttivo dell'AVT, il quale prenderà caso per caso i provvedimenti ritenuti opportuni. Le decisioni prese in merito saranno inappellabili.

In caso di reclami o contestazioni di qualsiasi tipo il Consiglio Direttivo farà riferimento ai testi ufficiali del presente Regolamento.

Il Consiglio Direttivo AVT dovrà comunque rifarsi alle norme previste dallo Statuto e dal Regolamento Organico della FIGeST.

**Art. 73**

Per la valutazione di casi estremi o gravi segnalati dall'Arbitro e non previsti da questo prospetto, il Consiglio Direttivo AVT si avvarrà del giudizio da parte di una Commissione Disciplinare nominata dal Direttivo stesso nel momento del suo insediamento. Tale Commissione sarà composta da tre membri, interni o esterni al Consiglio Direttivo AVT, reputati avere le conoscenze adeguate in merito al gioco dello Tsan.



# Sviluppo del gioco

## IL CAMPO DA GIOCO

### Art. 74

Le partite di Tsan si svolgono possibilmente su di un terreno pianeggiante e privo di ostacoli o asperità tali da poter condizionare l'azione dei giocatori e provocare infortuni.

### Art. 75

Per essere regolare, il campo deve essere lungo almeno 135 (centotrentacinque) metri (misurati dal piede della *pertse*). Il campo di Tsan non ha linea di fondo, ovvero limiti nel senso della lunghezza.

Fanno eccezione casi particolari precedentemente segnalati al Consiglio Direttivo dell'AVT dalla commissione campi da gioco, il quale potrà dare il benestare e notificare il provvedimento a tutti gli interessati.

### Art. 76

Il campo deve essere tracciato dalla squadra che gioca in casa e deve essere pronto almeno quindici minuti prima dell'orario d'inizio della partita.

### Art. 77

Intorno alla *pertse*, per un raggio di almeno venti metri, il terreno non deve presentare alcuna asperità di rilievo. Nell'area di battuta determinata da un raggio di 7,5 m il terreno non deve presentare alcun buco e/o avvallamento durante tutte le fasi di gioco, pena il non svolgimento della partita. Nel circolo di battuta possono essere posizionati dei tappeti di materiale sintetico che non potranno essere rimossi dalla squadra avversaria. Durante lo svolgimento delle partite di semifinali e finali ogni squadra potrà utilizzare o meno i tappeti secondo la propria volontà togliendoli e rimettendoli durante i vari turni di battuta (*mod. 2014*).

### Art. 78

Le varie linee di demarcazione devono essere tracciate con della segatura fine (non truciolato) o calce (*mod. 2001*). La linea frontale deve essere sempre visibile.

## Art. 79

Le misure indicate in seguito rappresentano le dimensioni di un campo per una partita fra squadre di dodici giocatori (vedi Fig. 1).

- a) il diametro della circonferenza del cerchio intorno alla *pertse* misura 15 m (raggio 7,50 m). Il centro di tale circonferenza è il punto al piede della *pertse* (vedi Fig. 1) (*mod. 2007*);
- b) la linea frontale del trapezio di gioco ("*bitse*") misura 30 m e dista 32 m dal piede della *pertse*.
- c) la circonferenza della zona di servizio misura 2 m di diametro e dista 20 m dal piede della *pertse*;
- d) l'altezza del punto in cui viene posato lo *tsan* ("*tsapot*") dista da terra 95 cm;
- e) i limiti laterali del campo devono essere indicati con delle bandierine ben visibili fissate al suolo ad intervalli di circa 10 m;
- f) sui due lati del campo ("*flan*") deve essere fissata una seconda serie di bandierine o paletti con corde distanti almeno 15 m dall'area di gioco. Gli spettatori durante il gioco non dovranno mai superare tali delimitazioni laterali. Tali distanze potranno essere maggiorate durante partite particolari (spareggi, finali, ecc.) con una corda ad almeno 1 metro dalla fila di bandierine laterali;
- g) l'asticella che sostiene le bandierine deve avere l'estremità arrotondata.

## Art. 80

Per le squadre Juniores, il campo da gioco e la *pertse* hanno le stesse dimensioni di cui all'Art. 79).

Durante i turni di battuta dei giocatori fino al 13° anno di età (anno di compimento) si riducono le dimensioni del campo e l'altezza del *tsapot* utilizzando le seguenti misure (vedi Fig. 1):

- a) verrà utilizzata una linea frontale aggiuntiva ("*bitse*") posta a 28 m dal piede della *pertse*. Detta linea sarà lunga circa 26,25 m;
- b) l'altezza da terra del *tsapot* verrà portata a 90 cm.

L'altezza da terra della punta anteriore:

- a) con *tsapot* a 90 cm da minimo 1,55 m a massimo 1,60 m;
- b) con *tsapot* a 95 cm da minimo 1,60 m a massimo senza limite.

Mentre si cambia l'altezza del *tsapot* non è possibile modificare la centina.

#### **Art. 81**

I campi da gioco devono distare dalle importanti e significative strade di comunicazione in maniera tale da non pregiudicare in alcun modo l'incolumità di terzi. I Capitani che non osservino tali precauzioni incorreranno in severi provvedimenti disciplinari e si assumeranno tutte le responsabilità del caso.

#### **Art. 82**

L'AVT su segnalazione della Commissione campi da gioco squalificherà immediatamente i campi ritenuti pericolosi. Concederà eventualmente alle Sezioni il tempo strettamente necessario per adeguare i campi non aventi le misure regolamentari (vedi Fig. 1).

## **LA PERTSE**

#### **Art. 83**

La "*pertse*" deve essere una pianticella di legno tagliato di recente e non ricavata da legno morto su piede (*mod. 2003*), infissa obliquamente nel terreno (senza l'ausilio di tubi) e sorretta da un cavalletto in legno o metallo. Tale supporto dovrà mantenere durante tutto il corso della partita la stessa distanza dallo *tsapot*. La *pertse* è fissata al supporto mediante chiodi, gomma (tipo camera d'aria) o nastro adesivo. Nel caso vengano usati i chiodi questi dovranno essere piegati e protetti con del nastro adesivo o gomma (tipo camera d'aria) e si dovranno rispettare le seguenti regole: lunghezza tratto rivestito massimo 10 cm, spessore tratto rivestito massimo 1 cm. In ogni caso il nastro o la gomma vanno applicati in presenza dell'Arbitro o del Capitano della squadra avversaria (*mod. 2001*). Dal punto in cui la *pertse* viene infissa nel terreno fino all'estremità della stessa non devono esserci buche o abbassamenti di rilievo nel terreno circostante.

#### **Art. 84**

La *pertse* viene caricata mediante una sola pietra nella parte superiore ed una di dimensione inferiore che viene collocata sotto la *pertse*, quest'ultima ha la funzione di cuneo. La pietra superiore ("*roc*") non deve superare le seguenti dimensioni: altezza 30 cm, lunghezza 70 cm, larghezza 50 cm e deve avere forma rettangolare.

Essa durante la partita può essere spostata solo nella direzione verso il campo di gioco di 10 cm totali, per un massimo di 5 cm alla volta. Qualora, alla fine di questa procedura, la *pertse* non raggiunga le misure regolamentari neanche eliminando la scorza, questa dovrà essere sostituita.

#### Art. 85

La preparazione e la sistemazione della *pertse* sono di competenza della squadra ospitante. La *pertse* dovrà essere possibilmente lineare in tutta la sua lunghezza. Eventuali dislivelli sulla parte superiore di essa non dovranno superare i 10 cm. Tale misurazione verrà effettuata stendendo la rotella metrica in modo lineare e senza tenere conto dei punti più alti, partendo dal centro del *tsapot* fino alla parte superiore della punta e verificando che la distanza tra la rotella stessa e la *pertse* non sia in nessun punto superiore a 10 cm (vedi Fig. 5) (mod. 2020). Tale misura si riduce a 5 cm nel caso di qualsiasi utilizzo della *pertse* di plastica.

#### Art. 86

Il *tsapot* è un piccolo ripiano intagliato sulla *pertse* su cui sarà posto lo *tsan* per la fase di battuta. Il centro del *tsapot* è collocato a 1,90 m dal punto in cui la *pertse* è infissa nel terreno, delimitato da due righe parallele distanti 5 cm entro le quali lo *tsan* dovrà rimanere per intero (vedi Fig. 2 e 4). Tali linee, tracciate dall'Arbitro ad inizio partita sanciranno l'omologazione della *pertse* e andranno fatte solo dopo aver verificato la regolarità della stessa.

Il *tsapot* dovrà rimanere pulito con periodica manutenzione da eventuali trucioli o alette di legno che dovessero staccarsi durante l'operazione di battuta, per tutta la durata della partita.

#### Art. 87

Nella parte che segue il *tsapot* nella direzione del trapezio di gioco la *pertse* non deve presentare nessun ostacolo per una lunghezza di 15 cm. In caso di aggiustamenti del *tsapot* durante la partita gli eventuali ostacoli che si andranno a creare nei 15 cm successivi andranno rimossi (mod. 2020). Nella parte posteriore, verso il punto in cui è infissa nel terreno, la *pertse* non deve in nessun punto essere più alta della prosecuzione della linea dei 15 cm che seguono il *tsapot* e comunque non deve essere più alta del *tsapot* (vedi Fig. 4 e Fig. 4bis) (mod. 2017).

#### Art. 88

La *pertse* deve avere le seguenti misure (vedi Fig. 2):

- a) lunghezza fuori da terra: da 4,50 a 5 m;
- b) altezza da terra dell'estremità anteriore: da 1,60 a 1,80 m (va annotata dall'Arbitro sulla punta ad inizio partita);
- c) altezza del *tsapot* da terra: 95 cm. L'altezza del *tsapot* deve essere mantenuta a 95 cm durante tutto lo svolgimento della partita.

- d) diametro della *pertse* all'estremità anteriore: compreso tra un massimo di 10 e un minimo di 4 cm misurati in almeno un punto del diametro. Nel diametro è compresa la corteccia (vedi Fig. 6) (**mod. 2020**).

#### Art. 89

Durante le fasi di gioco ogni intervento o variazione dovrà essere contenuta nella misura di 5 cm, ma comunque la *pertse* non potrà mai essere più bassa di 1,60 m né più alta di 1,80 m. Le misure della *pertse* possono essere controllate e corrette in qualsiasi momento durante lo svolgimento della partita.

In caso si verifichi che l'altezza della *pertse* sia al di sotto dell'altezza minima si deve riportare con la *tsapotà* e/o con lo spostamento dei *roc* della *pertse*, alla misura minima più 4 cm (**mod. 2020**). Esempio: nel caso in cui una *pertse* abbia come misura di partenza 1,66 m se essa scende sotto 1,61 m va riportata a 1,65 m.

Se la *pertse* non fosse in grado di mantenere le misure stabilite sia all'estremità anteriore che allo *tsapot*, la si potrà alleggerire togliendo la scorza o intagliandola partendo dall'estremità anteriore, senza però variarne la lunghezza iniziale.

#### Art. 90

È obbligatorio per le categorie Juniores e Femminile utilizzare una *pertse* di plastica. La *pertse* deve essere costituita da un tubo (Geberit o simili) del diametro di 32 mm al cui interno viene inserita un'anima in ferro che deve avere un diametro compreso tra 14 e 16 mm, tenuta ferma da colla, schiuma espansiva o parti in gomma.

È possibile per le categorie B e inferiori l'utilizzo facoltativo della *pertse* di plastica il cui diametro dovrà essere di 40 mm, con un'anima in ferro del diametro di 16 mm. L'altezza da terra dell'estremità anteriore dovrà essere superiore a 1,65 m, mentre per le altre misure vale quanto specificato nell'Art. ???. Le misure della *pertse* devono rimanere invariate per tutta la partita (**mod. 2020**).

La *pertse* di plastica non potrà essere utilizzata nel corso della partita per sostituire una *pertse* di legno in caso di rottura.

#### Art. 91

A discrezione dell'Arbitro nel corso della partita, in caso di forte vento potrà essere impiegato del grasso ("EUTRA") spalmandone piccole quantità esclusivamente sullo *tsapot*.

Nel caso in cui l'Arbitro valuti che la quantità di grasso sia eccessiva, tale da permettere lo spostamento laterale o in altezza dello *tsan*, decreterà la battuta *grama*.

È fatto obbligo alla squadra ospitante di avere a disposizione del grasso ed uno straccio per la pulizia dello *tsapot* e dello *tsan* già dall'inizio della partita.

Il grasso non potrà essere usato allo scopo di permettere il posizionamento dello *tsan* su una

*pertse* eccessivamente inclinata in corrispondenza del *tsapot*, in tale situazione la *pertse* non sarà ritenuta regolare.

#### Art. 92

Qualsiasi intervento sulla *pertse* durante la partita non dovrà in ogni caso alterare le misure iniziali regolamentari: lunghezza, spessore, ecc. (vedi Art. 89). Nel caso di spostamento laterale della punta della *pertse* durante la partita, bisognerà ricollocare il picchetto sotto la punta della *pertse* in modo che la misurazione della stessa avvenga sempre perpendicolarmente.

#### Art. 93

Al momento della posa la *pertse* dovrà essere intatta e con la scorza. La rimozione della scorza deve essere effettuata solo in presenza di entrambi i Capitani.

#### Art. 94

La *pertse* deve trovarsi allo stesso livello del trapezio di gioco. In caso di dislivello, essa dovrà in ogni caso essere interamente visibile da tutti i giocatori schierati in campo (vedi Art. 74).

#### Art. 95

Prima di dare inizio alla partita é necessario avere a disposizione un numero di pertiche sufficienti a terminare la partita.

In caso di sostituzione, la *pertse* di riserva dovrà essere installata entro 18 minuti totali. Trascorsi i 18 minuti verranno decurtati 100 m ogni minuto trascorso per un massimo di 25 minuti complessivi. Oltre tale termine la squadra inadempiente perderà la partita (esempio: allo scoccare del 18° minuto esatto saranno decurtati 100 m, a 19 minuti 200 e così via; a 25 minuti esatti di cronometro la partita sarà persa a tavolino) (*mod. 2017*).

Per il conteggio del tempo dovrà essere utilizzato un cronometro in possesso dell'Arbitro e fatto partire in presenza di entrambi i Capitani. In caso di assenza dell'Arbitro saranno i due Capitani a far partire il tempo su un unico dispositivo (*mod. 2017*). Lo scorrere del tempo sul cronometro verrà fermato quando l'Arbitro, dopo aver controllato le misure della *pertse* sotto la supervisione del Capitano della squadra avversaria, avrà apposto le linee di delimitazione del *tsapot*, decretando l'omologazione della *pertse* (vedi Art. 86) (*mod. 2017*).

La *pertse* di riserva, se utilizzata, dovrà mantenere le misure massime e minime inizialmente fissate per la *pertse* che si sta sostituendo.

#### Art. 96

Durante la fase di sostituzione nessun avversario potrà entrare nel circolo ad eccezione del Capitano che alla fine delle operazioni di sistemazione della *pertse* potrà entrare nel circolo

per verificare le misure(mod. 2017). In caso di sostituzione della *pertse* il cavalletto non può essere spostato oltre 10 cm in avanti o indietro dalla posizione iniziale (mod. 2001).

#### **Art. 97**

Su campo neutro (spareggi e finali) la sistemazione della *pertse* verrà assegnata mediante sorteggio. Tale sorteggio dovrà essere effettuato preventivamente in Consiglio Direttivo AVT (mod. 2004). Si alzerà la monetina una sola volta (quindi anche nel caso di ripetizione della gara varrà il sorteggio effettuato, salvo la possibilità di scelta, campo o *pertse*, entro la riunione precedente alla partita) (mod. 2007) e il vincitore sceglierà in alternativa di:

- a) piazzare la *pertse*;
- b) se battere per primo o andare in campo (scelta da fare comunque prima dell'inizio della partita e non in fase di sorteggio).

Anche nel caso di semifinali dove in base all'Art. 19 la squadra semifinalista prima di girone ha la possibilità di scegliere in alternativa i punti a) o b), la scelta dovrà essere fatta preventivamente in Consiglio Direttivo AVT (mod. 2004). In caso di semifinali, finali o partite di spareggio il campo verrà tracciato da ambedue le squadre, rispettando quanto disposto dagli Arbitri delegati, i quali provvederanno a definire il punto di innesto della *pertse* nel terreno ed il punto centrale delle *bitse* (mod. 2005).

#### **Art. 98**

La sistemazione della *pertse* deve essere tale per cui i giocatori delle squadre che si alternano in campo non vengano mai a trovarsi con il sole in faccia durante tutto lo svolgimento della partita. La non osservanza di detta regola causerà la squalifica del Capitano interessato per una giornata, la multa di € 30,00 alla sezione di appartenenza e la perdita della partita alla squadra che ha tracciato il campo per 2000 - 0 (mod. 2014). In ogni caso si terrà conto del rapporto arbitrale e il Consiglio Direttivo dell'AVT potrà disporre dei sopralluoghi da parte dell'apposita Commissione o da altri consiglieri da esso delegati.

#### **Art. 99**

È possibile sistemare la *pertse* e quindi tracciare il campo sia contro vento che a favore; quando il terreno lo permette è obbligatorio sistamarla in posizione trasversale rispetto alla direzione del vento. Dopo l'inizio della partita la *pertse* non dovrà assolutamente subire cambi di direzione; può essere sostituita solamente in caso di rottura o qualora non sia più possibile rispettare le disposizioni di cui agli Art. 88 e Art. 89. Qualora, durante la fase di battuta, la *pertse* si rompa, bisogna considerare il fatto come una normale fase di gioco. Si deve quindi considerare "morto" il giocatore, oppure "bona" o "grama" la sua battuta a seconda dell'esito.

#### Art. 100

Gli spettatori durante le fasi di gioco devono stare ad almeno venti metri di distanza dalla *pertse*. È dovere di Capitani e giocatori collaborare con l'Arbitro per fare rispettare tali distanze, pena sanzioni disciplinari.

## LO TSAN

#### Art. 101

Lo tsan é una pallina di legno duro (bosso o simili) avente il diametro di 38 – 40 mm ed il peso di 30 – 38 g (*mod. 2017*).

#### Art. 102

Gli tsan usati nelle gare devono avere una piccola zona piatta ("*plat*" o "*posa*") per potere facilmente essere posati sulla *pertse*; essa deve avere un diametro compreso tra 10 e 12 mm (vedi Fig. 3). Anche gli tsan usati durante la *paletà* devono avere il *plat* (*mod. 2005*).

#### Art. 103

Lo tsan deve rimanere sul *tsapot* della *pertse* senza altro appoggio, salvo Art. 89/91 e deve essere interamente posato entro le due linee distanti 5 cm tracciate sulla *pertse*. Se tali linee verranno oltrepassate o anche solo toccate la battuta sarà considerata "*grama*" (vedi Fig. 4).

#### Art. 104

Dal momento in cui il giocatore (o chi per esso) posa lo tsan sulla *pertse*, lo tsan non può più essere toccato o spostato con le mani da nessun giocatore. Se tale norma non viene rispettata, la battuta del giocatore di turno é da considerarsi "*grama*".

#### Art. 105

Lo tsan deve essere verniciato in nero o in bianco e deve essere sostituito non appena tende a scolorirsi per riprendere il proprio colore naturale. Tale operazione avverrà previo consenso dell'Arbitro, il quale si assumerà tutte le responsabilità del caso.

#### Art. 106

Tutti gli tsan bianchi e neri necessari alla partita sono di norma forniti dalla squadra ospitante, mentre nel caso di spareggio, una squadra fornirà gli tsan bianchi e l'altra squadra



gli tsan neri. È possibile in tutte le partite (spareggi, semifinali e finali comprese), per la squadra che riceve in campo o che effettui la *paletà*, fornire i propri tsan, anche di colori diversi rispetto al bianco o al nero, senza l'obbligo di fornirli anche agli avversari, fermo restando la regolarità degli stessi come da Art. 101 (*mod. 2003*).

#### **Art. 107**

Se lo tsan si rompe anche in minima parte durante una azione di gioco esso va sostituito e l'azione stessa deve essere ripetuta.

## **LO BOQUET**

#### **Art. 108**

Il "*boquet*" (o "*palet*", "*pelon*", "*étoc*" a seconda delle varianti locali) ha forma prismatica e può essere costruito con qualsiasi tipo di legno. Esso viene utilizzato nella zona del campo in cui sono distribuiti i giocatori che tentano di intercettare al volo lo tsan lanciato verso di loro dal battitore alla *pertse*.

#### **Art. 109**

Le dimensioni abituali del *boquet* sono: lunghezza 40 cm, larghezza 12 cm, spessore 4 cm. Queste misure non sono però vincolanti. Nella parte laterale del *boquet* vengono normalmente praticate delle scanalature per agevolarne la presa. Possono inoltre essere praticati dei fori che lo alleggeriscano e ne migliorino la resa sonora al contatto con lo tsan (vedi Fig. 7).

In passato, il *boquet* aveva una particolare forma ottagonale, il cui uso è tuttora consentito.

#### **Art. 110**

Il *boquet* usato in campo durante le partite deve avere tutti gli spigoli smussati e può essere riparato in caso di rottura, anche con l'utilizzo di materiali non lignei quali ad esempio chiodi o viti in ferro purché non sporgenti dalla sagoma (vedi Fig. 7) (*mod. 2006*).

## LA PALETTA

### Art. 111

La "*paletta*", "*pieta*" o "*piota*" è più lunga e sottile del *boquet*: essa termina con un manico che permette alle dita della mano una presa più forte e sicura (vedi Fig. 7). Data la sua forma la *paletta* viene adoperata nella fase della partita in cui il giocatore ribatte il servizio (*servia*).

Sono permesse varianti della sua forma:

- a) Lo "*trianglyo*" ha geometricamente una forma tronco-piramidale.
- b) Altre forme di *paletta* vengono adottate di anno in anno dai giocatori per ottenere una sempre maggiore funzionalità e resa dell'attrezzo.
- c) Come il *boquet* anche la *paletta* deve avere gli spigoli smussati.

### Art. 112

La *paletta* deve essere costruita o riparata in ogni suo elemento unicamente in legno ed eventualmente con colla apposita secondo le seguenti disposizioni:

- a) viene consentito l'innesto del manico che può essere anche di un legno diverso rispetto alla parte anteriore della *paletta*;
- b) viene consentita l'applicazione di uno strato di legno sulla parte anteriore della *paletta* che può anche essere di legno diverso dal manico;
- c) viene concesso di foderare il manico della *paletta* per un tratto di non più di 20 cm mediante nastro adesivo o altro materiale per migliorarne la presa.

È possibile quindi avere nella *paletta* tre tipi di legno: 2 per la parte anteriore e una per il manico più un ulteriore cavicchio in legno utilizzato per incollare.

L'inosservanza delle norme sopra evidenziate provocherà la perdita della partita (*mod. 2006*).

La *paletta* può essere immersa in olio, nafta o letame (la "*lacca*"), secondo la tradizione.

## LO BATON

### Art. 113

Lo "*baton*" o "*baquet*" è un bastone o mazza, costruito con forme diverse, secondo l'abilità del giocatore. Esso viene usato alla *pertse* per lanciare lo *tsan* verso il campo in cui sono

schierati i giocatori avversari.

È concesso foderare il bastone per un tratto di non più di 50 cm mediante nastro adesivo o altro materiale per migliorarne la presa (**mod. 2020**).

È concesso foderare il bastone con del nastro adesivo nero per un tratto non superiore a 15 cm nella parte del manico vicino alla mazzetta (*mod. 2002*).

#### **Art. 114**

È consentito l'innesto del *baton* e l'applicazione di un fermo. Esso può essere immerso in olio, nafta o letame (la "lacca") secondo la tradizione.

Per innesto si intende:

- a) la mazzetta ("*maciocca*") deve essere un pezzo di legno unico. Il manico deve essere un pezzo di legno unico. Non possono essere praticati intagli sulla *maciocca*;
- b) Qualora si riscontri in partita che la *maciocca* o il manico non sono conformi a quanto descritto al punto a), la squadra perde automaticamente la partita e avrà 2 punti di penalizzazione in classifica.

#### **Art. 115**

Bastoni in legno di noce: in seguito a rimostranze del Corpo Forestale, si ricorda a Capitani e giocatori che é severamente proibito tagliare piante di noce senza autorizzazione salvo che non siano proprie. In caso di ulteriori lamentele il Consiglio Direttivo prenderà gli opportuni provvedimenti. Si invitano inoltre i giocatori ad usare altri tipi di legno, vista la preziosità e la rarità del legno di noce.

## **LA PARTITA**

#### **Art. 116**

Una partita di Tsan è giocata da due squadre di dodici giocatori ciascuna. Il Consiglio Direttivo dell'AVT potrà disporre che alcune categorie (Juniores e Veterani) abbiano squadre con un numero diverso di giocatori.

#### **Art. 117**

Il giorno e l'ora di inizio delle partite è fissato dal Consiglio Direttivo dell'AVT su apposito calendario, oppure mediante comunicato scritto ai Capitani e ai responsabili interessati. Le partite devono sempre iniziare entro l'orario stabilito. Le squadre che per qualsiasi motivo,

non rispettino tale orario saranno passibili di sanzioni disciplinari che verranno esaminate caso per caso dal Consiglio AVT nella prima riunione successiva (*mod. 2017*).

#### **Art. 118**

Per dare inizio alla partita è necessario che siano presenti almeno dieci giocatori per squadra. La squadra che non raggiungesse tale numero non può iniziare la partita e la perde non appena scade l'orario stabilito. È perciò obbligatorio compilare ad inizio partita l'elenco di tutti i giocatori che compongono le squadre. I giocatori che arrivassero a partita iniziata potranno entrare in gioco in qualsiasi momento, previa segnalazione all'Arbitro ed al Capitano avversario. Anche nel caso in cui una squadra non raggiunga il numero di dieci giocatori per poter iniziare la partita è obbligatorio compilare l'elenco dei giocatori. I giocatori mancanti, saranno ammoniti (i nomi di tali giocatori dovranno far parte dei tesserati di tale squadra) (*mod. 2004*).

#### **Art. 119**

Prima dell'inizio della partita, un qualsiasi giocatore tesserato potrà essere inserito nell'elenco dei giocatori sotto la voce di allenatore (*mod. 2020*).

L'allenatore non potrà prendere parte attivamente alle fasi di gioco durante il corso della partita e non potrà sostituire i giocatori in campo, ma soltanto fornire indicazioni ai suoi compagni di squadra durante le varie fasi di gioco. Sarà passibile di sanzioni disciplinari da parte dell'arbitro e non dovrà in nessun modo prendere parte a eventuali discussioni tra i giocatori e con l'arbitro stesso.

Durante la fase di ricezione della propria squadra, l'allenatore potrà fornire consigli e indicazioni tecniche ai giocatori schierati nel trapezio di gioco. Durante questa fase potrà spostarsi lungo le linee laterali (*flan*), ma in nessun momento potrà oltrepassare la linea delle *bitse*. Durante le fasi di *tchasa* e *servia* della propria squadra, l'allenatore potrà rimanere in qualsiasi zona del campo, purché mantenga un comportamento sportivo e corretto.

#### **Art. 120**

Sull'elenco dei giocatori se ne possono iscrivere fino a quattro di riserva, che possono entrare in campo in qualsiasi momento della partita, sostituendo altrettanti giocatori presenti in campo (*mod. 2005*). I giocatori di riserva non possono in nessun caso interferire nelle varie fasi di gioco ed acquisire le eventuali *bone* del giocatore sostituito. Possono partecipare alla partita nel ruolo di riserve solamente gli atleti il cui nominativo è scritto sull'elenco dei giocatori prima dell'inizio della partita. Le riserve iscritte, anche una sola volta nel referto arbitrale (anche se non prendono parte ad alcuna fase di gioco) rimangono vincolate per tutto il campionato alla squadra che le ha iscritte (vedi Art. 5).

Nel caso venga sostituito il Capitano, dovrà essere nominato un suo sostituto, il quale dovrà a sua volta firmare il rapporto arbitrale (*mod. 2004*).

#### Art. 121

La preparazione e la sistemazione della *pertse* e del campo dovranno essere portate a termine indicativamente entro 15 minuti prima dell'inizio della gara, consentendo agli avversari e all'Arbitro di controllarne le misure per riscontrare eventuali irregolarità. Nei quindici minuti precedenti l'ora di inizio della partita vanno effettuate da parte dei Capitani e dell'Arbitro le seguenti operazioni:

- a) correzione di eventuali irregolarità nelle misure della *pertse*;
- b) controllo dei cartellini dei giocatori titolari e delle eventuali riserve con trascrizione dei nominativi sull'apposito modulo arbitrale. Se l'Arbitro non fosse presente tale incarico sarà espletato dai Capitani, su carta comune;
- c) i Capitani dovranno consegnare all'Arbitro l'elenco dei giocatori in ordine di battuta (*mod. 2020*);
- d) la squadra ospite decide se andare alla *pertse* o in campo (dovrà esserle concesso un tempo di almeno 5 minuti in caso di ritardi imputabili alla squadra ospitante);
- e) eventuale nomina dei segretari e controllori incaricati del conteggio dei punti e della misurazione della *pertse* con un massimo di due per squadra (*mod. 2004*);

Dopo l'ora stabilita per l'inizio della partita non è più possibile modificare le misure dell'area di gioco, anche se risultassero inesatte. Qualora in tale orario la *pertse* non dovesse ancora avere le misure regolamentari il Capitano della squadra ospitante verrà ammonito. Qualora dovesse trascorrere un ulteriore quarto d'ora e la *pertse* non fosse ancora pronta, il Capitano della squadra ospitante verrà espulso (*mod. 2017*).

#### Art. 122

Se la partita dovesse giocarsi senza l'Arbitro, i Capitani si assumeranno tutte le responsabilità portandola a termine.

Dovranno inoltre far pervenire entro le ore venti e trenta (20:30) del giorno in cui si terrà la prima riunione del consiglio AVT una copia firmata dalle parti del rapportino della partita contenente l'elenco dei giocatori, le *bone* e i metri totalizzati alla segreteria dell'AVT.

Nel caso in cui la partita dovesse essere interrotta non per cause di forza maggiore, la stessa sarà ripetuta il primo giorno prefestivo successivo e le squadre incorreranno nella sanzione pecuniaria di € 100,00 ad entrambe le sezioni di appartenenza. Rimane l'obbligo di comunicare il risultato della partita secondo le consuete modalità (*mod. 2009*).

#### Art. 123

Quando la squadra ospite ha scelto se andare in campo o rimanere in *pertse*, la squadra che deve andare in campo vi prende immediatamente posto (entro tre minuti al massimo); nello stesso tempo, il primo giocatore della squadra avversaria posa lo *tsan* sulla *pertse* ed esegue

l'azione di battuta, dopo il fischio di preavviso dell'Arbitro che decreta l'inizio della partita (*mod. 2017*).

#### **Art. 124**

Nessun giocatore può entrare o uscire dal trapezio di gioco per discutere o contestare le decisioni Arbitrali. Solo i Capitani possono farlo, previa autorizzazione dell'Arbitro, che ha pertanto il dovere di ammonire o espellere i trasgressori.

#### **Art. 125**

A partita iniziata, solo l'Arbitro potrà sospenderla o interromperla, poiché le varie fasi di gioco sono regolate da tempi precisi ed egli deve farle rispettare senza quindi tollerare interruzioni volontarie da parte di giocatori che saranno ammoniti o espulsi dal terreno di gioco.

#### **Art. 126**

Le interruzioni impreviste o aventi carattere involontario (infortuni, avversità atmosferiche, o altro) saranno valutate dall'Arbitro, il quale terrà presente che tali interruzioni devono avere breve durata. In caso contrario egli potrà sospendere la partita.

#### **Art. 127**

L'Arbitro può sospendere la partita:

- a) per avverse condizioni atmosferiche;
- b) impraticabilità del terreno di gioco;
- c) scarsa visibilità (nebbia, oscurità, altro);
- d) per indisciplina di uno o più giocatori;
- e) per indisciplina del pubblico tale da impedire il normale svolgimento della partita (ad es. invasioni di campo o non osservanza delle norme sulle distanze di sicurezza).

Nei casi a), b), c) la partita potrà essere ripetuta.

Nei casi a), b), c), d), e) di cui sopra, se la squadra che ha effettuato l'ultimo turno di battuta si ritrovi nella successiva fase della *paletà* ad avere un numero di *bone* (totali o parziali) tale per cui una media superiore a 130 m non le consentirebbe di vincere la partita, quest'ultima verrà considerata persa e non verrà ripetuta (*mod. 2017*).

In caso di assenza dell'Arbitro spetterà ai Capitani decretare la sopraggiunta oscurità, nonché le tipologie di cui ai punti a), b), c), d), e) in base ai principi dell'Art. 122.

#### **Art. 128**

Se l'Arbitro arriva dopo che la partita è stata fatta iniziare come di norma dai Capitani, ne prende la direzione e la porta a termine.

#### Art. 129

La partita é da considerarsi terminata quando:

- a) le squadre si sono avvicendate per due volte in campo e alla *pertse*;
- b) una squadra ha effettuato la battuta una sola volta e risulta vincente sugli avversari i quali hanno già concluso entrambe le battute a loro disposizione (vedi Art. 130).

#### Art. 130

Il Capitano della squadra vincente ha l'obbligo di comunicare il risultato della partita all'AVT immediatamente dopo il termine della partita stessa.

- a) È prevista l'ammonizione del Capitano e la multa alla Sezione interessata in caso di comunicazione ritardata o mancante senza giustificazione (farà fede l'orario riportato sul rapporto arbitrale).
- b) Il Capitano della squadra ospitante deve precisare se la partita è stata regolarmente terminata o meno. In caso di partita non terminata dovrà comunicare i risultati conseguiti al momento dell'interruzione. Dovrà inoltre precisare se la gara é stata diretta dall'Arbitro o meno.
- c) La comunicazione di dati falsi o incompleti causa l'immediata squalifica del Capitano interessato.

#### Art. 131

Le partite discusse a tavolino dal Consiglio Direttivo dell'AVT vengono omologate con il risultato di 2000 a 0 (duemila a zero).

Nel caso in cui una squadra risulti vincente al termine della prima battuta, mentre la squadra avversaria le ha effettuate entrambe, la partita é da considerarsi conclusa. Il risultato verrà omologato dal Consiglio Direttivo AVT dopo aver assegnato d'ufficio alla squadra vincitrice un abbuono pari alla metà dei metri realizzati durante la prima battuta, arrotondando eventualmente per difetto.

## LA TCHASÀ

#### Art. 132

Viene chiamata battuta ("*tchasà*") l'azione che il giocatore compie colpendo lo tsan posato sulla *pertse* con il *baton*.

#### Art. 133

La battuta può avere luogo solo dopo il segnale (fischio dell'Arbitro)(*mod. 2004*).

#### Art. 134

La battuta non preceduta dal fischio dell'Arbitro viene considerata "*grama*". Il battitore ha 45 secondi a disposizione per effettuare il lancio dello tsan. Tale tempo va conteggiato dall'attimo in cui il battitore stacca la mano dallo tsan posato sulla *pertse*. Il tempo intercorrente tra un battitore e quello successivo non dovrà superare 30 secondi. I lanci non effettuati nei tempi previsti vengono considerati "*grama*".

Allo stesso modo, qualora lo tsan posato sulla *pertse* non risulti ad una verifica essere situato entro le apposite linee tracciate sulla *pertse* stessa, la battuta sarà considerata "*grama*".

Sarà considerata nulla la battuta effettuata accidentalmente al volo, ossia nel caso in cui un giocatore colpisca lo tsan caduto spontaneamente dal *tsapot*.

#### Art. 135

Il lancio dello tsan è considerato "*bona*" a favore del battitore quando:

- a) lo tsan tocca terra e si arresta nel trapezio di gioco oltre la linea frontale senza essere toccato dal *boquet* di uno dei dodici giocatori;
- b) lo tsan, pur essendo caduto al di fuori delle linee laterali del campo, vi rientra e si arresta nella zona dei "*bon*". Ciò a condizione che lo tsan abbia toccato terra oltre la linea frontale.
- c) lo tsan tocca qualsiasi parte del corpo prima del *boquet* (*mod. 2001*).

#### Art. 136

Il giocatore può impedire che lo tsan entri lateralmente nel campo arrestandolo sia con il *boquet* che con il proprio corpo.

Il giocatore può uscire liberamente dai limiti laterali del campo per svolgere qualsiasi azione di gioco conseguente alla battuta.

Se lo tsan viene toccato dal giocatore o dal *boquet* ed entra in campo è da considerarsi *bona*.

#### Art. 137

In nessun caso il giocatore può oltrepassare la linea frontale del campo (*bitse*).

Solamente il *boquet* può essere lanciato durante la fase di battuta oltre la linea frontale. Non sono previste penalità per il giocatore che superi con il corpo la linea frontale, ma egli non può più annullare la battuta che sarà quindi *bona* o *grama* secondo quanto sopra precisato. In nessun caso lo tsan eventualmente intercettato da un giocatore fuori dalla linea frontale del campo sarà considerato "*morto*".



#### Art. 138

Lo tsan che colpisce la linea frontale è da considerarsi fuori campo, cioè "*grama*". Lo stesso vale per lo tsan che colpisce le bandierine frontali.

#### Art. 139

Se lo tsan si ferma sulla linea laterale del campo delimitata dalle bandierine, si tenderà la rotella metrica tra le due bandierine adiacenti allo tsan, sul lato esterno (opposto al campo) delle bandierine stesse. Se lo tsan tocca la rotella metrica e da considerarsi "*grama*".

#### Art. 140

Se lo tsan colpisce accidentalmente l'Arbitro, sia all'interno che all'esterno del campo, la battuta viene ripetuta. I compagni di squadra e gli spettatori non sono da considerarsi ostacoli naturali, pertanto lo tsan che tocca uno di essi ed entra in campo è da considerarsi "*grama*" (mod. 2020).

#### Art. 141

La fase di battuta termina quando tutti i giocatori hanno compiuto a turno le loro azioni di battuta.

Il Capitano può in qualsiasi momento interrompere la fase di battuta o di *paletà* della propria squadra e richiedere agli avversari il passaggio alla fase successiva di gioco. In nessun caso potrà essere ripresa l'azione interrotta.

Tale passaggio deve avvenire entro il minor tempo possibile. La squadra che si rifiuta o che cerca deliberatamente di perdere tempo sarà considerata perdente a tavolino, previa segnalazione sul rapporto arbitrale.

#### Art. 142

Se durante la battuta lo tsan viene smarrito, esso deve essere sostituito entro 3 minuti al massimo. L'esito della battuta viene giudicata dall'Arbitro.

#### Art. 143

Solo il battitore può rimanere nell'area del cerchio. Gli altri giocatori devono restarne fuori pena l'ammonizione.

#### Art. 144

Il primo lancio del battitore, durante la prima *tchasà* è chiamato "*dama*". Essa va conteggiata solo nel caso in cui sia positiva per il battitore (una *bona*). In caso contrario essa rimane un semplice lancio di prova, anche se il bastone o una parte di esso dovesse oltrepassare la linea frontale del trapezio di gioco. In quest'ultimo caso la battuta sarà sempre considerata *grama*. La *dama* esiste solo durante la prima *tchasà*.

#### Art. 145

Dopo il primo lancio o *dama* il battitore continua la sua azione di gioco fino a quando:

- a) lo tsan è intercettato al volo dal *boquet* di uno degli avversari schierati in campo. In tale caso il giocatore è detto *morto*;
- b) per tre volte consecutive, senza contare la *dama*, lo tsan non raggiunge l'area di gioco (tre "grame" consecutive);
- c) per quattro volte anche non consecutive lo tsan è "*grama*";
- d) durante la fase di battuta il bastone o una parte di esso raggiunge il trapezio di gioco, anche solo toccando la linea frontale o i suoi prolungamenti laterali. Lo tsan è in questo caso da considerarsi sempre "*grama*", anche se raggiunge "le bon".

Nei casi b) e c) il giocatore eliminato per le "grame" è chiamato "preive".

#### Art. 146

È fatto obbligo durante la fase di ricezione di indossare il casco completo della propria visiera protettiva originale per le seguenti categorie di giocatori (*mod. 2009*):

- a) i giocatori schierati nelle prime due file del campo indipendentemente dalla loro età anagrafica;
- b) tutti i giocatori nati dal 1986 a seguire indipendentemente dalla posizione occupata in campo;
- c) tutti i giocatori Juniores indipendentemente dalla partita disputata e dalla posizione occupata in campo;
- d) sono concesse piccole modifiche alla visiera protettiva purché impediscano allo tsan di colpire direttamente qualsiasi parte del viso. La verifica dell'idoneità spetta all'Arbitro o in sua assenza ai Capitani.

## LA SERVÌA

#### Art. 147

Entro tre minuti dalla fine della battuta va iniziata la seconda fase della partita: il servizio ("*servia*"). I giocatori che non rispettino tale limite di tempo saranno soggetti a sanzioni.

#### Art. 148

Il numero dei servizi a cui ogni giocatore ha diritto corrisponde a quello delle “*bone*” da esso realizzate durante la fase di battuta.

#### Art. 149

I giocatori si presenteranno alla *servia* con lo stesso ordine della fase di battuta.

Se tale ordine non viene rispettato, i giocatori precedenti a quello che riceve la *servia* fuori ordine, perderanno le *bone* acquisite durante la battuta. Ad esempio, se ricevono la *servia* di seguito il primo ed il terzo battitore, le eventuali *bone* del secondo battitore saranno cancellate.

#### Art. 150

La *servia* viene eseguita da un giocatore che dall'apposito cerchio predisposto a venti metri dalla *pertse* (vedi Fig. 1) con le mani lancia verso l'alto lo *tsan*, imprimendogli una direzione tale che vada a cadere all'interno del cerchio che circonda la *pertse*, dove il giocatore avversario è pronto a ribatterlo (*paletà*).

In alternativa la *servia* può essere effettuato tramite l'utilizzo di una fionda.

La fionda da utilizzare durante la partita dovrà essere concordata tra le due squadre. Le misure dovranno pertanto essere verificate da parte dell'Arbitro e dai Capitani (vedi Art. 152).

#### Art. 151

La validità della *servia* è subordinata alle seguenti regole:

- a) l'altezza minima della *servia* a mano che lo *tsan* raggiunge deve essere tale per cui lo *tsan* non impieghi meno di quattro secondi dal momento del suo rilascio al momento in cui tocca terra;
- b) il giocatore che esegue la *servia* deve avere entrambi i piedi all'interno dell'apposito cerchio (diametro 2 m) tracciato nella zona di lancio;
- c) lo *tsan* deve cadere all'interno del cerchio tracciato intorno alla *pertse* (diametro 15 m). Se lo *tsan* cade visibilmente sulla linea della circonferenza la *servia* è da ritenersi valido.

Se i punti a) e b) non vengono rispettati, l'Arbitro può far ripetere la *servia*.

#### Art. 152

La fionda deve avere le caratteristiche di seguito evidenziate (*mod. 2009*):

- a) è fatto obbligo di utilizzare gli elastici forniti dall'AVT la cui lunghezza deve essere compresa tra 20 e 22 cm;

- b) l'elastico deve essere inserito negli occhielli per 2 cm e può essere bloccato esclusivamente con fascette in ferro o plastica; è fatto divieto di utilizzare nastro adesivo;
- c) l'apertura della forza deve misurare 18 cm;
- d) la piastra di arresto deve misurare 32 cm di lunghezza e 2 - 2,5 cm di larghezza, essa deve essere fissata sul supporto verticale;
- e) il cavalletto deve avere un punto di appoggio unico;
- f) la lunghezza tra il centro dell'occhiello di ancoraggio al perno della forza e la piastra di arresto su entrambi i lati deve misurare di 70 cm per le squadre seniores, 65 cm per gli Juniores e la categoria Femminile;
- g) la lunghezza massima dell'elemento in acciaio atto all'innesto dell'elastico non deve essere superiore a 3-4 cm misurata dal centro dell'occhiello;
- h) in fase di tiro, è vietato arrotolare o storcere l'elastico. Lo tsan dovrà fermarsi sulla piastra di arresto per consentire all'Arbitro o ad un giocatore avversario il controllo della corretta effettuazione del lancio;
- i) la *servia* a fionda dovrà rimanere in volo un lasso di tempo che va da un minimo di 4 ad un massimo di 5 secondi dal momento di rilascio dello tsan a quando questo tocca terra;
- j) la *servia* dovrà essere effettuata obbligatoriamente da un giocatore della squadra risultante dal referto arbitrale (no riserve) anche per la categoria Juniores e Femminile;
- k) non è ammesso l'utilizzo di nessun elemento aggiuntivo di ancoraggio al piede della fionda, inoltre essa deve essere solo appoggiata al terreno e non infissa.

#### Art. 153

L'utilizzo di fionde aventi misure irregolari comporta l'ammonizione del Capitano che la fornisce. In tale particolare circostanza la squadra alla *servia* potrà utilizzare la propria fionda (**mod. 2020**). Nel caso in cui entrambe le fionde non risultino regolari si dovrà terminare la partita con la *servia* a mano.

È concessa la sostituzione dell'elastico qualora la *servia* non rispetti i tempi di cui all'Art. 152 (punto i). In tale circostanza non è pertanto prevista alcuna squalifica.

Nel caso in cui una squadra non abbia elastici idonei alla sostituzione dovrà concedere all'altra l'uso della sua fionda, la quale dovrà essere regolare. Non dovessero essere disponibili sul campo elastici idonei per la sostituzione si procederà con la modalità della *servia* a mano.

#### Art. 154

La *servia* che nella traiettoria di ascesa o di discesa incontra un qualsiasi ostacolo deve essere ripetuto.

Se lo tsan tocca un ostacolo dopo il primo colpo di rinvio, la misurazione avviene dal punto in cui esso si è arrestato dopo aver toccato l'ostacolo; la *servia* non potrà essere ripetuto, e il giocatore non potrà colpire lo tsan una seconda o una terza volta.

#### Art. 155

Il giocatore che inizia l'azione di *servia* (anche nel caso di *servia* tramite fionda)(*mod. 2008*) nei confronti di un avversario non può essere sostituito prima di avere terminato l'intera azione che lo riguarda.

In caso di infortunio dell'esecutore della *servia* esso dovrà abbandonare il campo da gioco con possibilità di sostituzione da parte di una riserva. L'azione di servizio interrotta potrà in tale caso essere continuata da uno qualsiasi dei giocatori, il quale potrà effettuare la *servia* anche con la fionda.

#### Art. 156

Il giocatore incaricato della *servia* (compresa l'eventuale fionda)(*mod. 2008*), dopo aver effettuato il servizio stesso, non deve in alcun modo ostacolare la *paletà*.

Il giocatore incaricato all'azione della *servia* a mano o a fionda deve portare a termine l'azione nei confronti del giocatore avversario impegnato al rinvio, con lo stesso metodo con cui ha iniziato (vedi Art. 155).

## LA PALETÀ

#### Art. 157

Per eseguire un rinvio ("*paletà*", "*paletou*" o "*piotà*") il giocatore colpisce lo tsan servito dall'avversario in modo che vada a cadere il più lontano possibile dalla *pertse*, in direzione dell'area di gioco, modificata per questa fase come da disegno allegato (vedi Fig. 1).

- a) Lo tsan può essere colpito con la "*paletta*" o "*piota*", con il "*trianglyio*" o con il *boquet* non più di tre volte. Qualora venga toccato più di 3 volte la *paletà* verrà considerata persa.
- b) Il giocatore ha la possibilità di rifiutare il servizio che cade fuori dal cerchio dicendo in maniera chiara "A TE", senza però cercare di colpire lo tsan né prima né dopo aver rifiutato il servizio.
- c) Il servizio va rifiutato prima che lo tsan tocchi terra. Il giocatore che, pur avendo rifiutato il servizio, tocca lo tsan con il proprio attrezzo o con il proprio corpo, perde il diritto alla ripetizione e non ha diritto alla misurazione del rinvio.

- d) Il servizio che, pur essendo stato rifiutato dal giocatore, cade all'interno del cerchio, verrà considerato perso, si passerà quindi a quello successivo.

#### Art. 158

Durante la *paletà* il giocatore può oltrepassare la linea frontale del campo, come pure le altre linee; lo tsan rinviato sarà misurato solo se si fermerà entro l'area di gioco delimitata dalle bandierine poste esternamente ai "flan" (come da Art. 79/f). Ogni altro rinvio fermatosi all'esterno di detta area avrà valore 20 (venti) metri (vedi Fig. 1).

- a) Nel caso in cui lo tsan nella *paletà*, vada ad urtare un ostacolo non naturale (spettatore, automobile, altro) situato all'esterno dell'area di *paletà* e rientri in suddetta area (di cui all'Art. 79/f), lo stesso dovrà comunque essere conteggiato 20 m (*mod. 2005*).
- b) Sia il giocatore addetto alla *servia* che tutti i giocatori avversari non dovranno ostacolare il rinvio. Non dovranno cioè né intercettare lo tsan in nessun caso (anche se "bizzato" ad esempio), né ostacolare il giocatore che effettua il rinvio.
- c) La non osservanza di quanto sopra disposto comporterà una sanzione di 40 m oltre alla misurazione dello tsan nel punto in cui si sarà arrestato, indipendentemente da qualsiasi parte del campo avvenga l'intercettazione dello tsan o l'ostacolamento del giocatore che *paletta* (*mod. 2009*).
- d) La misurazione si effettuerà con il solito strumento (rotelle metriche).

#### Art. 159

Se lo tsan durante la traiettoria discendente del servizio entra in contatto con la *pertse*, il giocatore è detto "*depertchà*" e perde il servizio in questione, oltre a tutte le altre *bone* che avesse ancora da rinviare. Il cavalletto e il *roc* non sono da considerare parte della pertica ai fini della *depertchà*.

#### Art. 160

Il giocatore che rifiuta 4 servizi consecutivi, alzati a mano, fuori dal cerchio totalizza 40 metri a favore della propria squadra. Il giocatore che rifiuta 2 servizi consecutivi, alzati con la fionda, fuori dal cerchio totalizza 20 metri a favore della propria squadra. Per le categorie Juniores e Femminile il giocatore che rifiuta 4 servizi consecutivi alzati a mano o con la fionda, fuori dal cerchio totalizza 20 metri a favore della propria squadra. In tutti i casi i metri saranno detratti alla squadra avversaria (*mod. 2004*).

È comunque possibile rinviare normalmente ogni *servia* che cadrebbe al di fuori del cerchio attorno alla *pertse*.

#### Art. 161

Il giocatore che, nel tentativo di rinviare il servizio, abbatte la *pertse* viene penalizzato di 40 metri. Si intende per abbattimento della *pertse* sia la rottura della stessa, sia il fatto che essa, pur senza rompersi, venga a contatto con il terreno. La *paletà* risultante da tale azione di gioco sarà misurata normalmente.

#### Art. 162

Durante la *paletà*, solo il giocatore interessato può rimanere nel cerchio della *pertse*. Qualora il pubblico sia troppo vicino, l'Arbitro deve chiederne l'allontanamento prima di procedere con l'azione di gioco (*mod. 2001*). Durante questa fase di gioco anche l'Arbitro deve restare al di fuori del cerchio.

#### Art. 163

Per la regolarità dei servizi e per non incorrere quindi in ammonizioni o squalifiche, i giocatori devono rispettare i seguenti limiti di tempo:

- a) in tutti i casi in cui una *paletà* non sia avvenuta, il servizio successivo deve avvenire entro 20 secondi dall'attimo in cui lo tsan ha toccato terra;
- b) se invece la *paletà* è avvenuta regolarmente, la relativa misurazione deve avvenire immediatamente. In nessun caso si dovranno superare i 3 minuti;
- c) in caso di smarrimento dello tsan o di difficoltà di misurazione di una *paletà*, l'azione deve essere ripresa entro il tempo sopra stabilito. Nel caso non vi sia un accordo tra le squadre per fissare il punto in cui si possa presumibilmente essere arrestato lo tsan, sarà l'Arbitro a decidere da dove viene effettuata la misurazione;
- d) lo tsan che cade in un corso d'acqua viene misurato dal bordo, nel punto corrispondente alla direzione in cui è caduto.

#### Art. 164

La distanza tra il punto in cui lo tsan è caduto ed il piede della *pertse* viene misurata mediante nastri metrici (in passato tale misura veniva rilevata a passi).

#### Art. 165

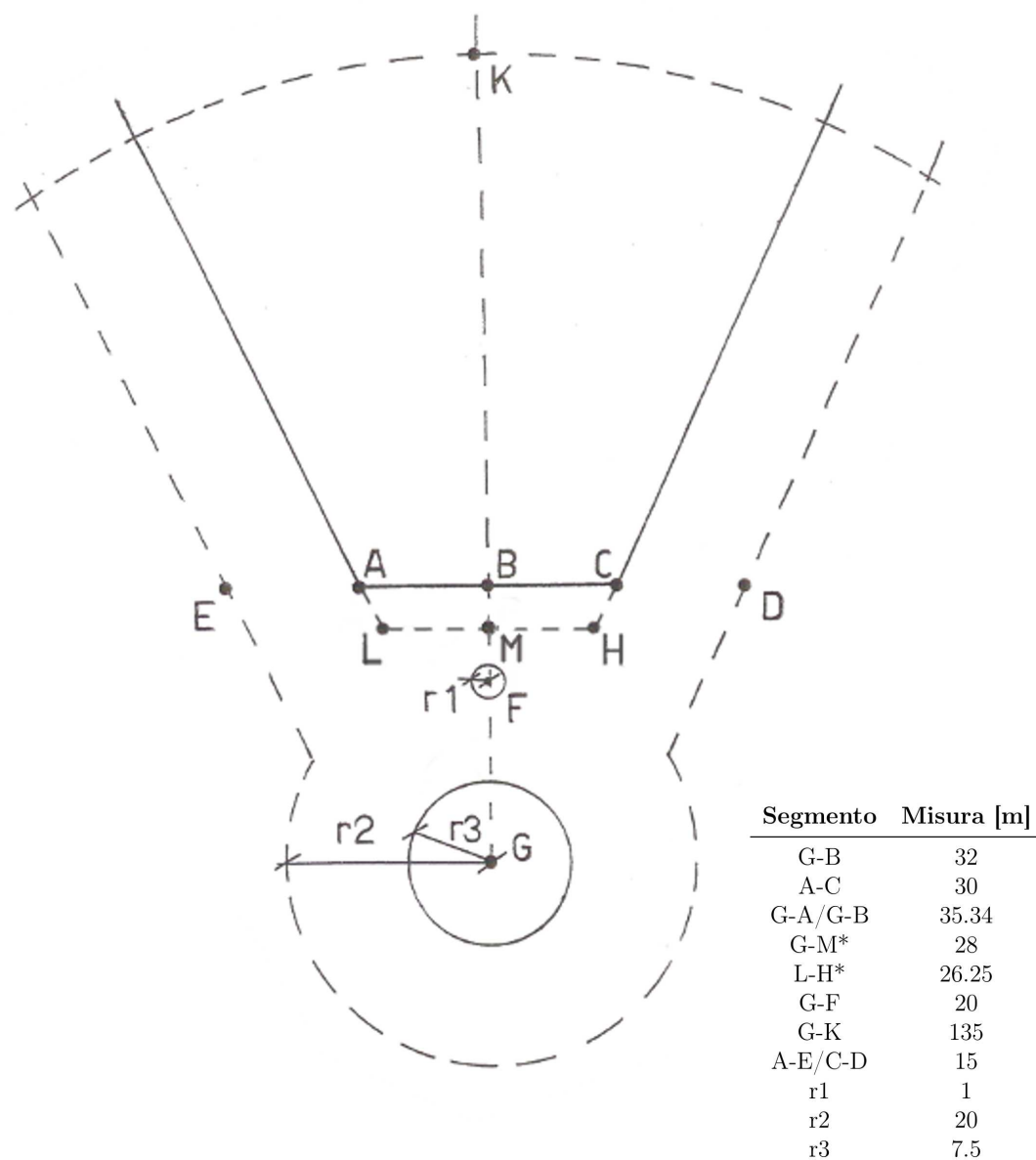
La squadra che al termine della partita ha totalizzato più metri è considerata vincente. Essa per vincere deve però realizzare almeno 40 metri in più della squadra avversaria. Quando tra i risultati vi è una differenza inferiore ai 40 metri, la partita è chiusa in pareggio.

Per le categorie Juniores e Femminile il pareggio è di 20 metri.

La regola del pareggio non vale per partite di finale, semifinale o di spareggio: in tale caso anche un solo metro è sufficiente a determinare la squadra vincente.

# Appendice

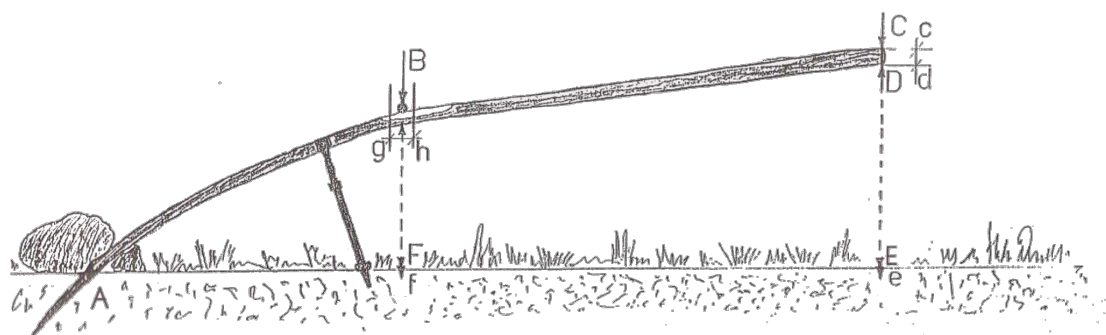
### Figura 1 - IL CAMPO DA GIOCO



\* Misure per Juniores fino al 13° anno



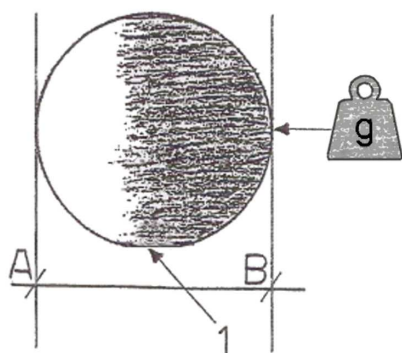
Figura 2 - LA PERTSE



| Segmento | Misura [cm] |
|----------|-------------|
| A-B      | 190         |
| A-C      | 450 / 500   |
| B-F      | 95 / 90*    |
| c-d      | 4 / 10      |
| D-E      | 160 / 180   |
| D-E*     | 155 / 160   |
| g-h      | 5           |
| e-f      | picchetti   |

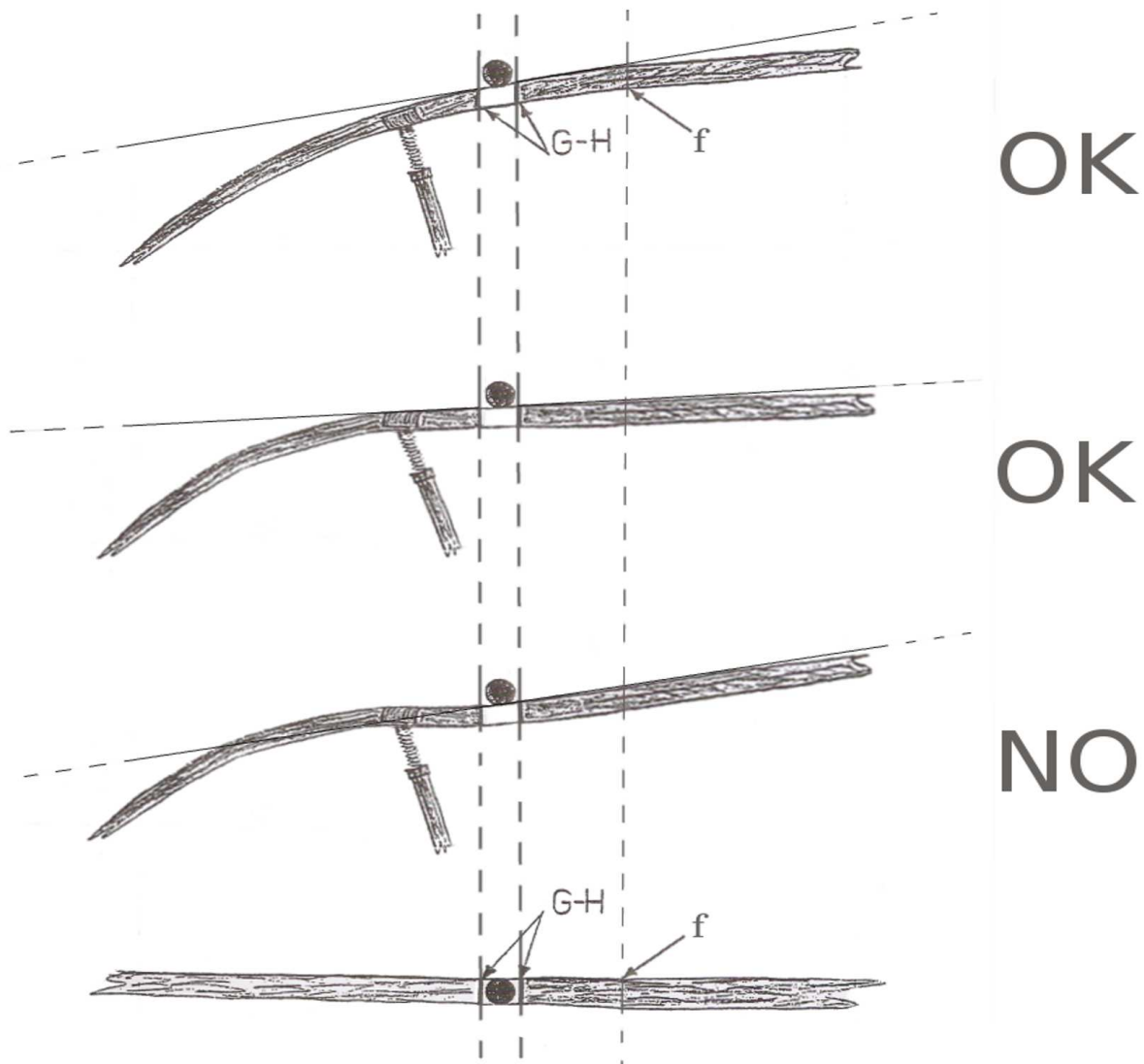
\* Misure per Juniores fino al 13° anno

Figura 3 - LO TSAN



| Legenda |            |
|---------|------------|
| A-B     | 38 / 40 mm |
| ○ 1     | 10 / 12 mm |
| g       | 30 / 38 g  |

Figura 4 - LO TSAPOT

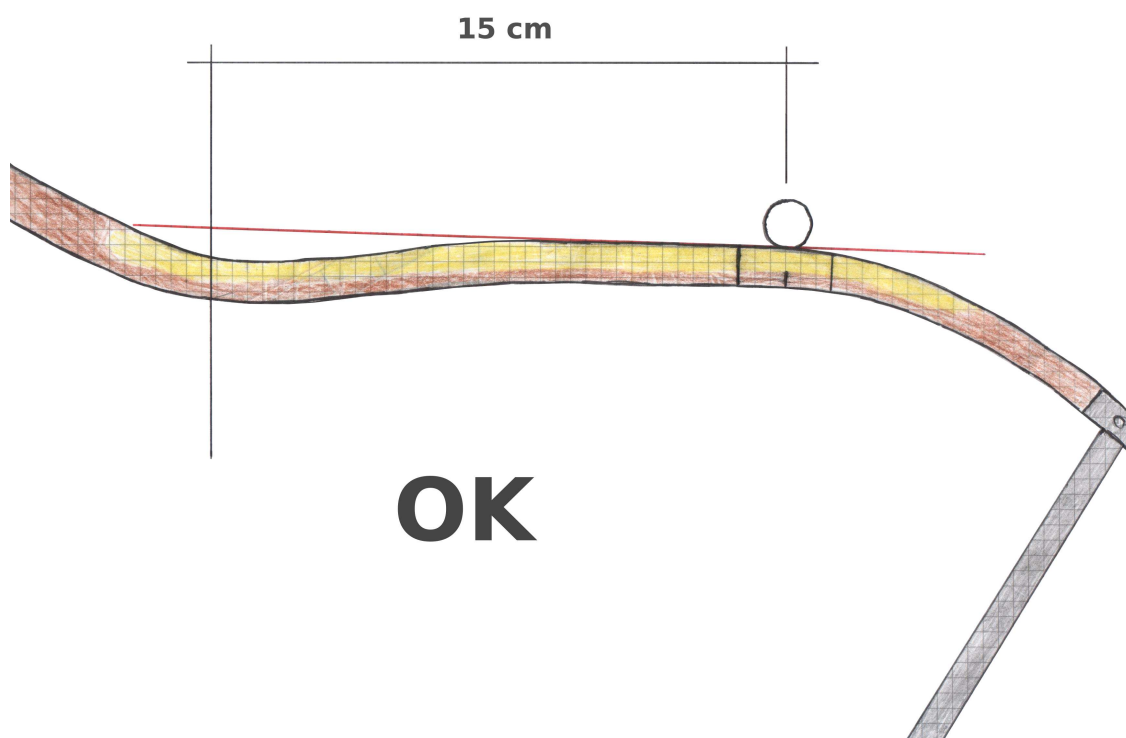


**Legenda**

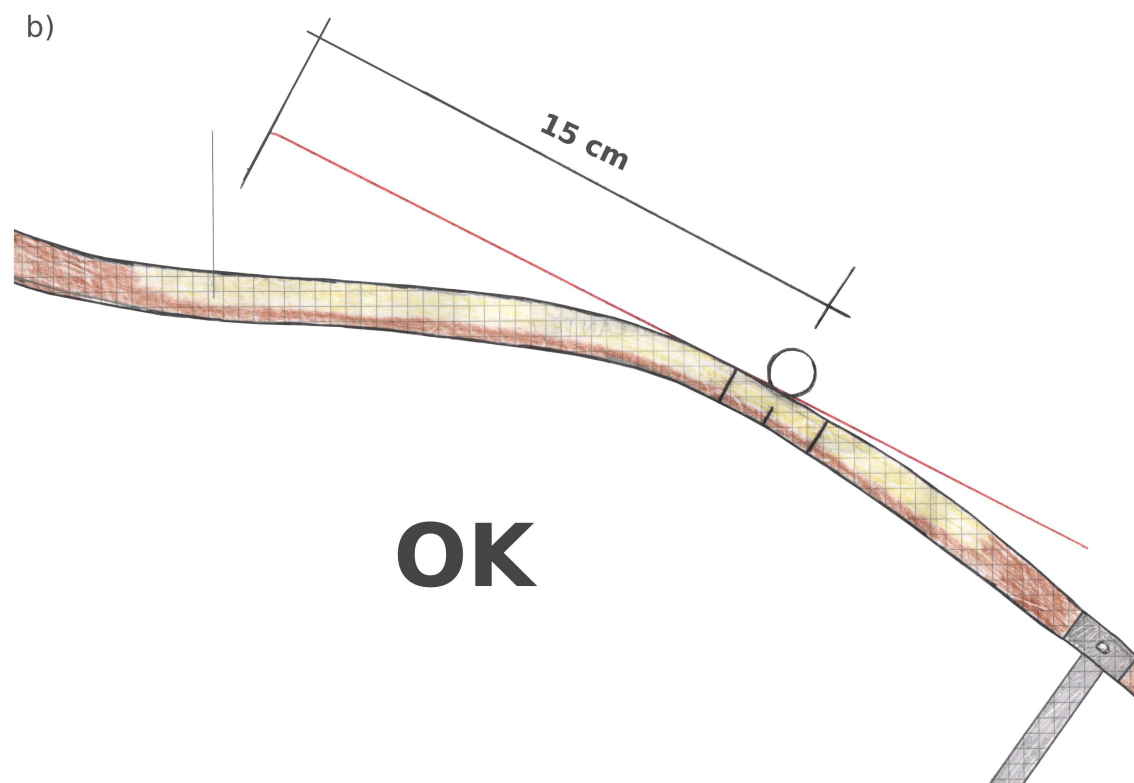
|     |       |
|-----|-------|
| H-f | 15 cm |
| G-H | 5 cm  |

Figura 4 bis - LO TSAPOT

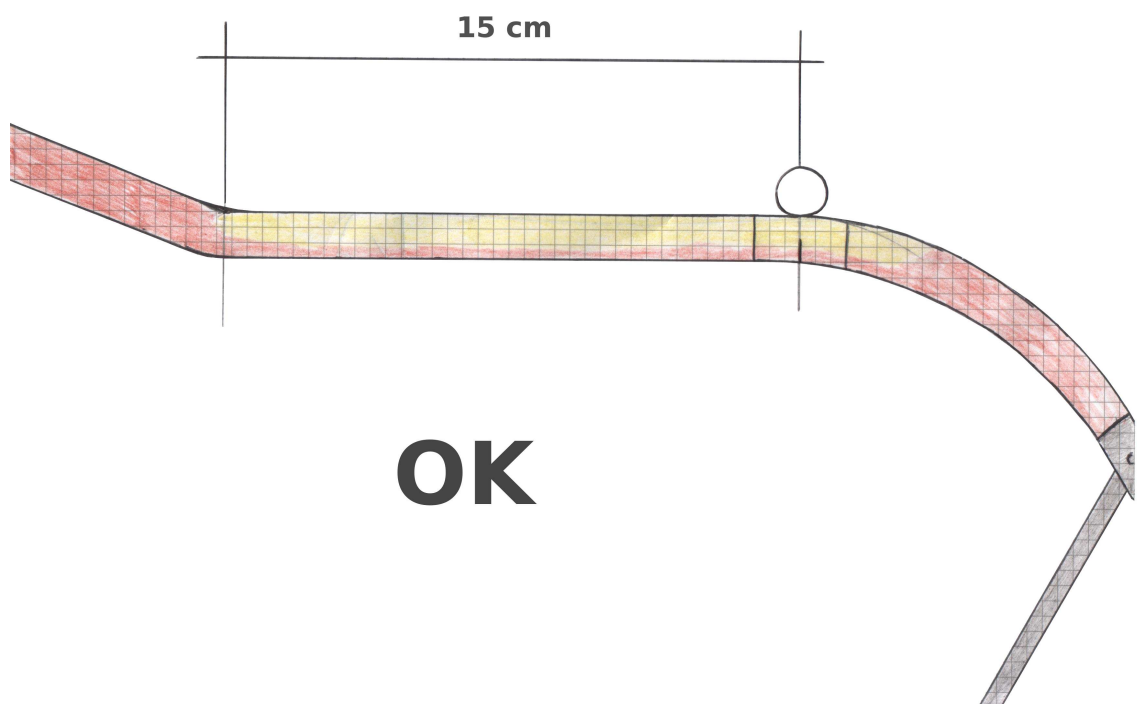
a)



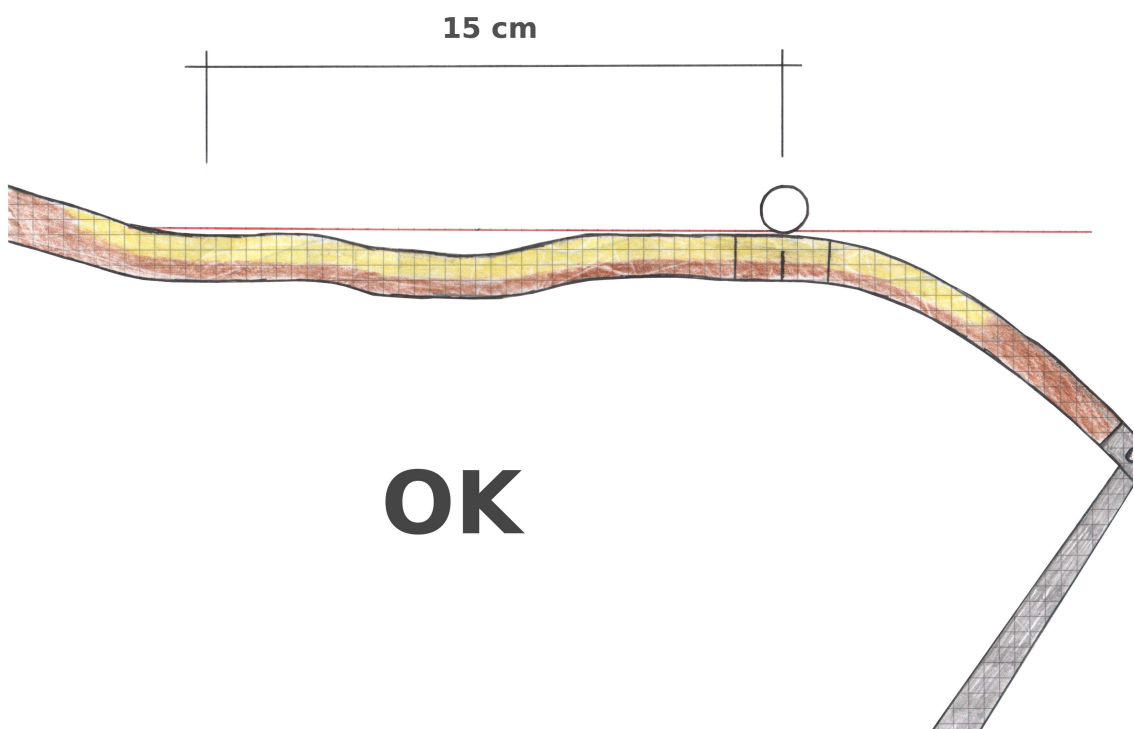
b)



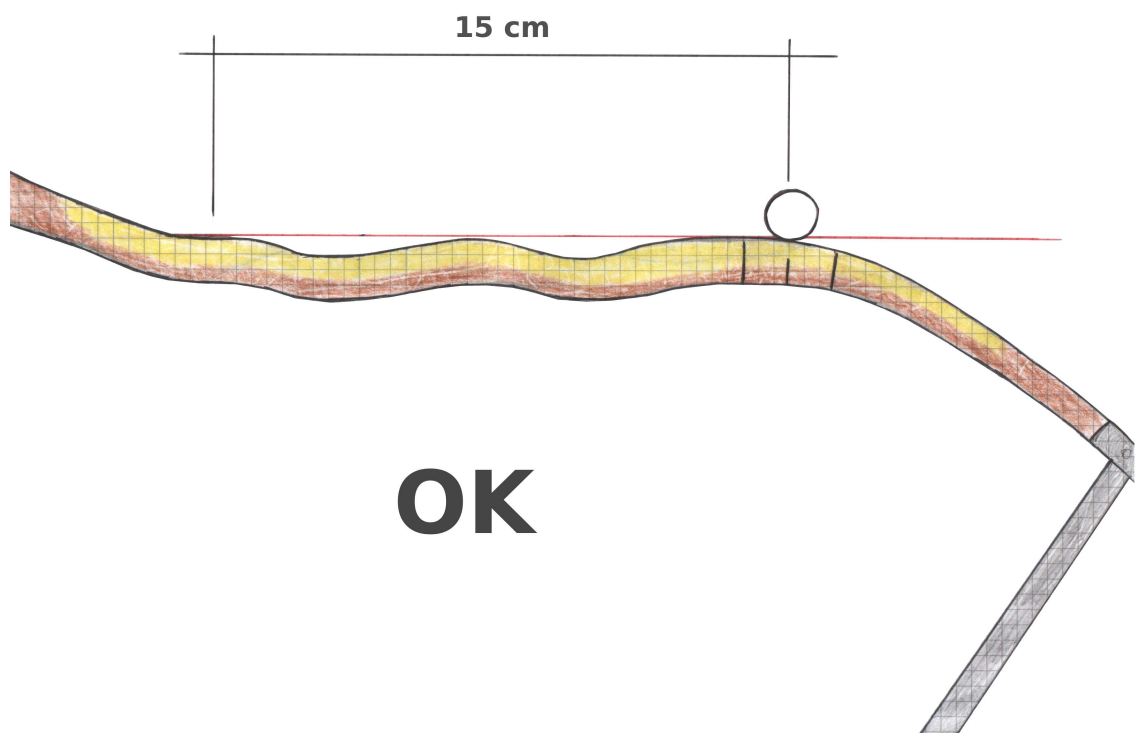
c)



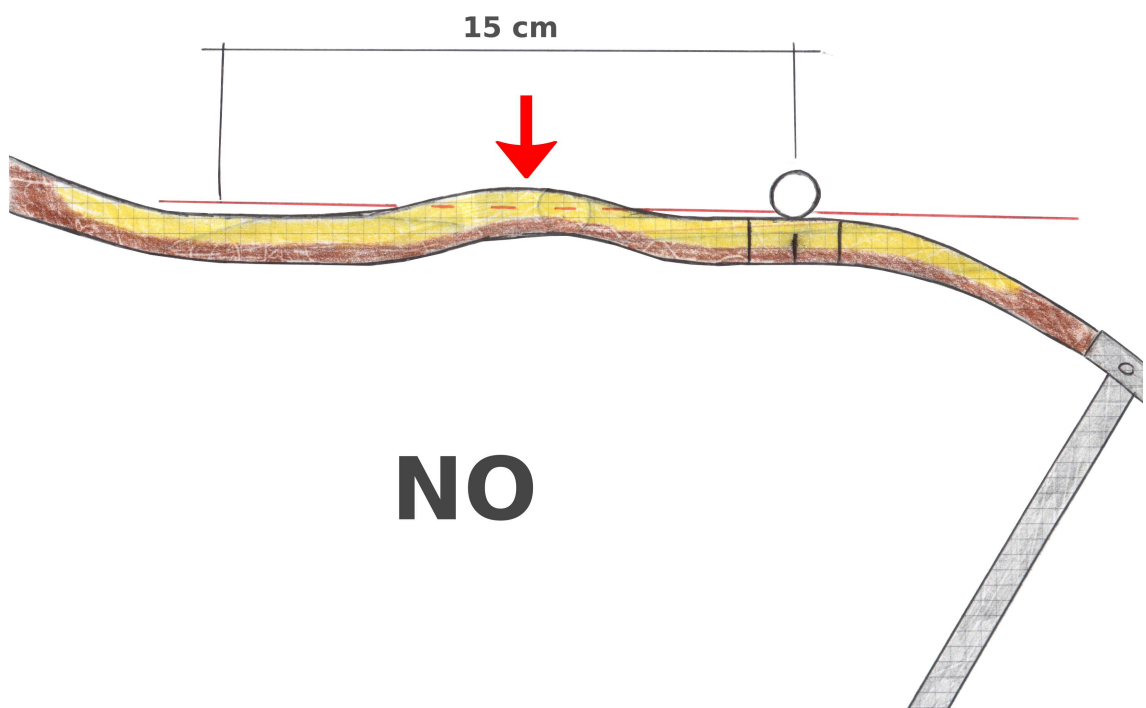
d)



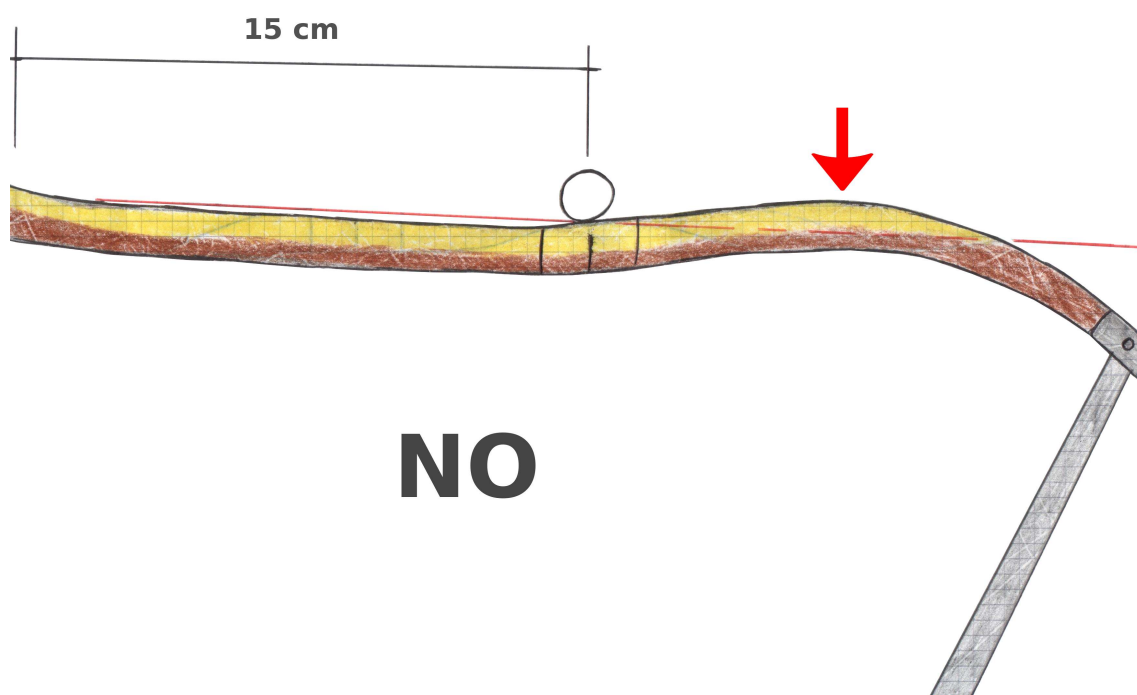
e)



f)

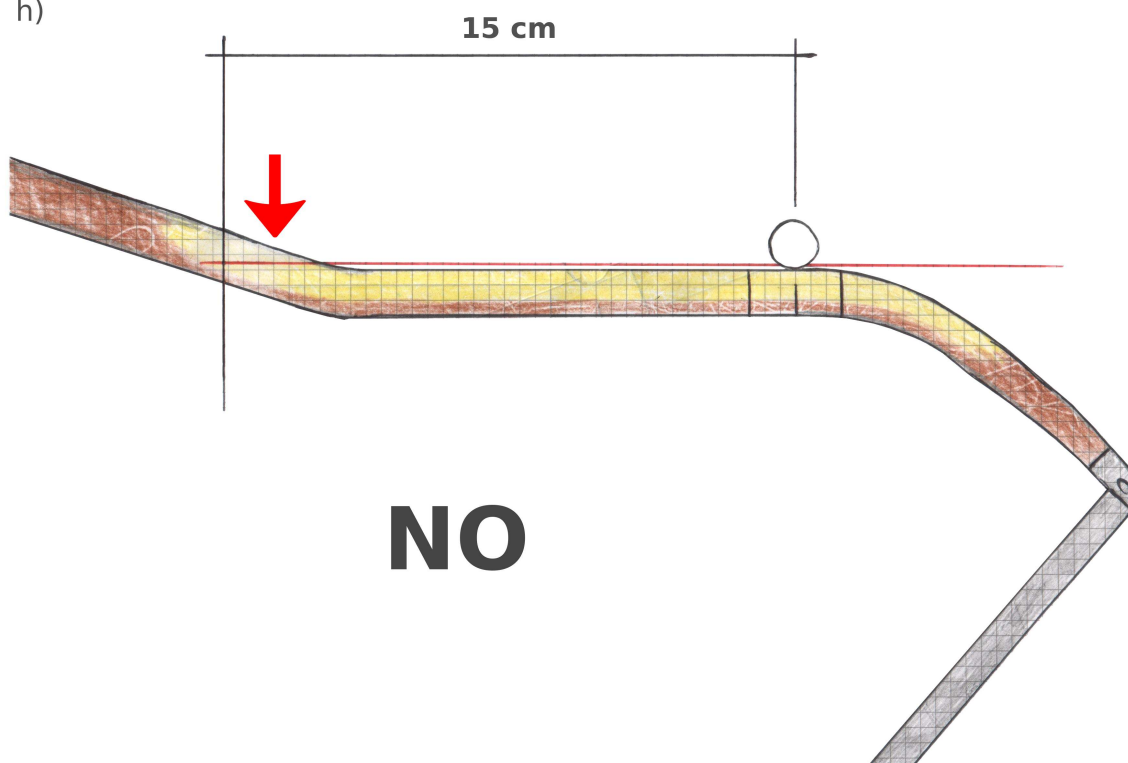


g)



**NO**

h)



**NO**

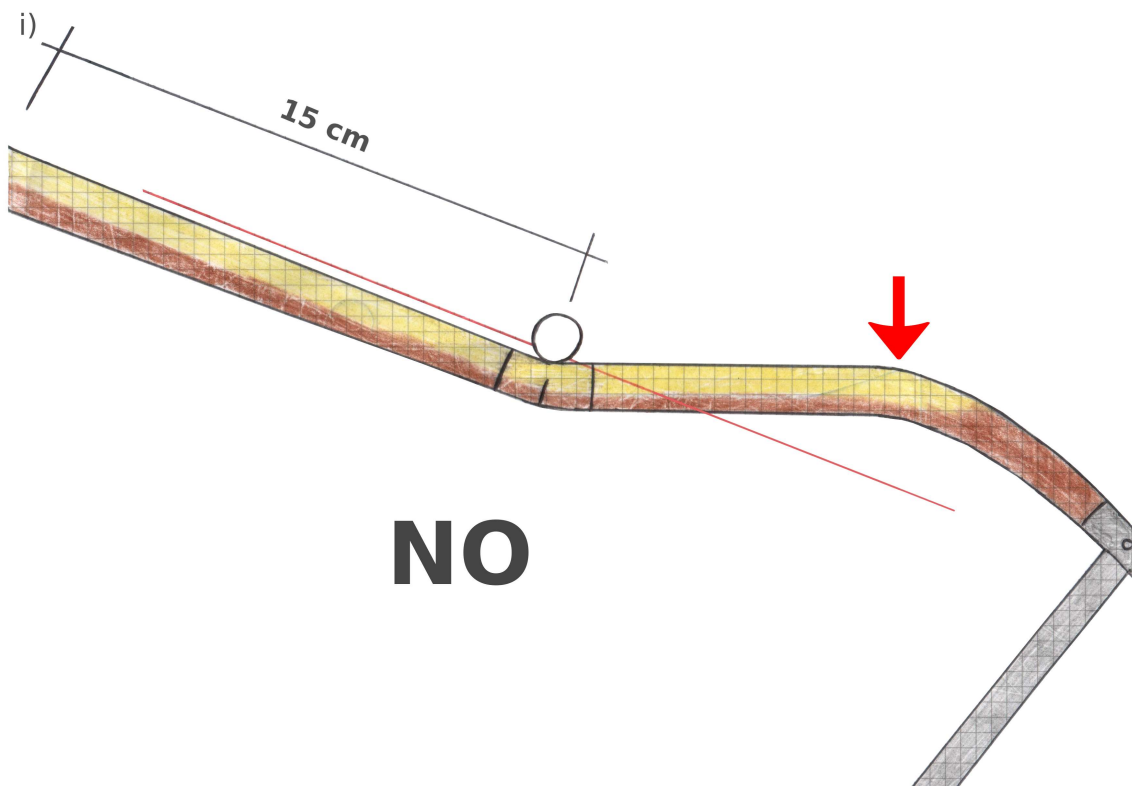
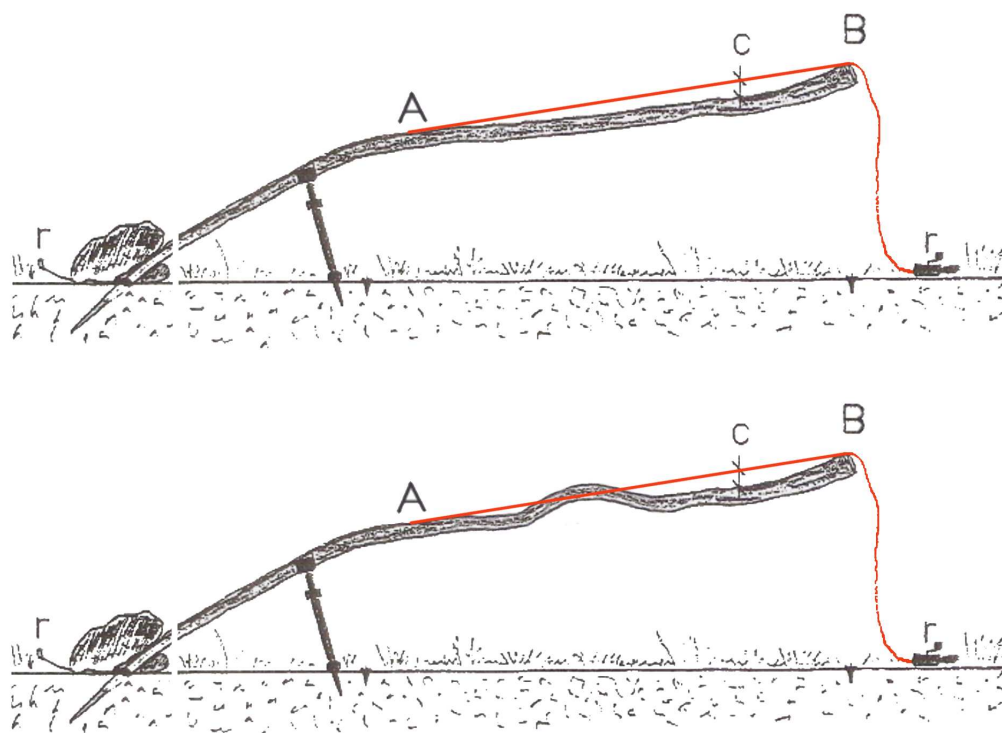


Figura 5 - CENTINATURA PERTSE

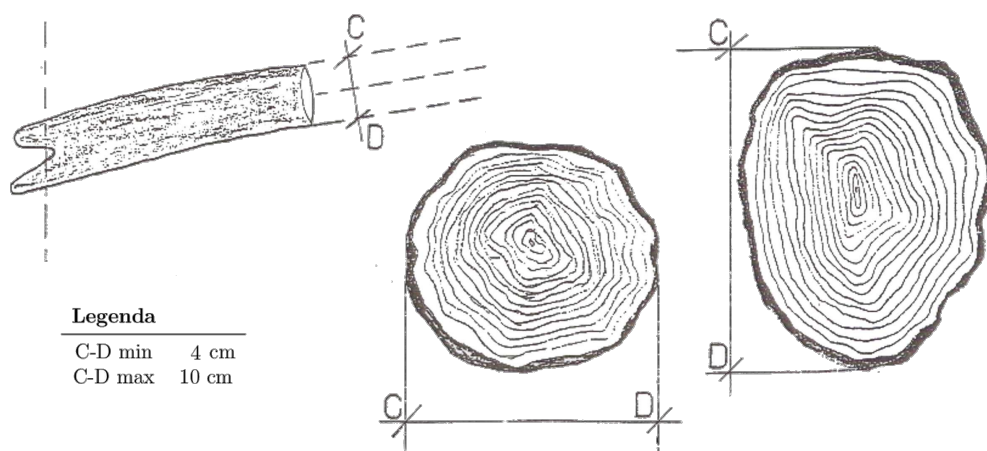


Legenda

- A tsapot
- B punta pertse
- C < 10 cm
- C\* < 5 cm

\* misura pertse plastica

Figura 6 - DIAMETRO PERTSE

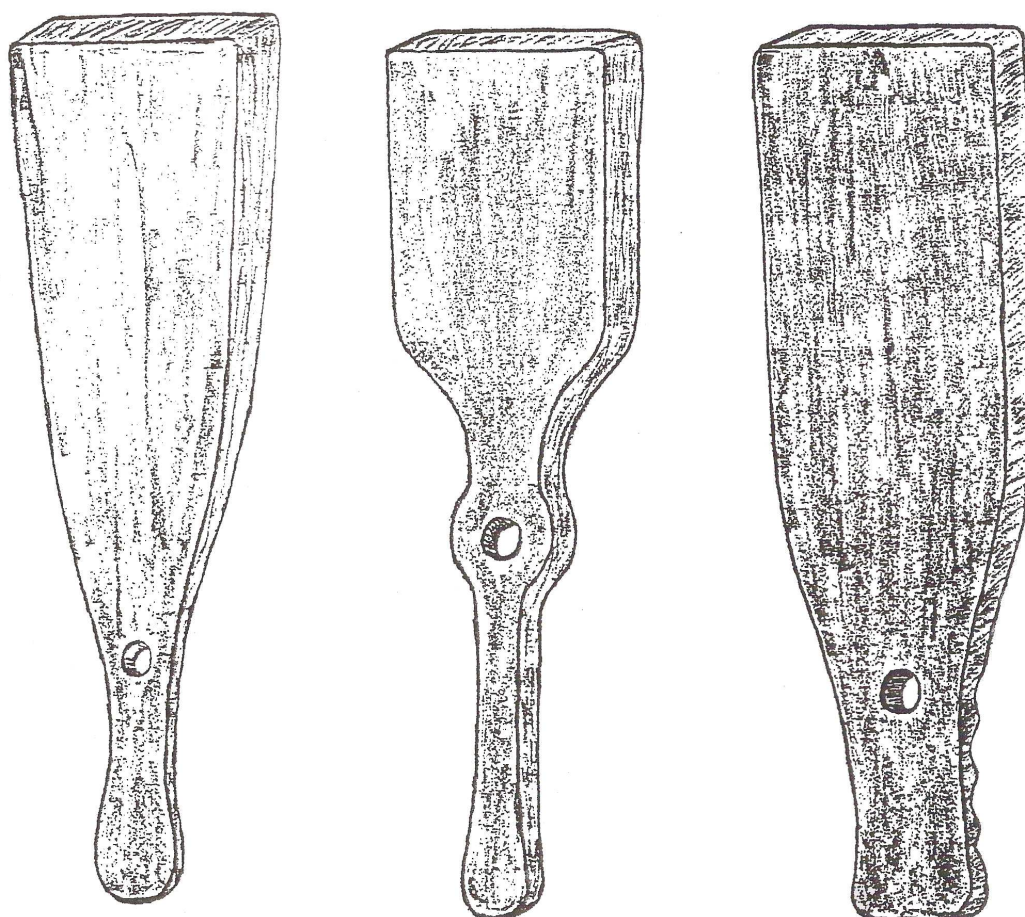
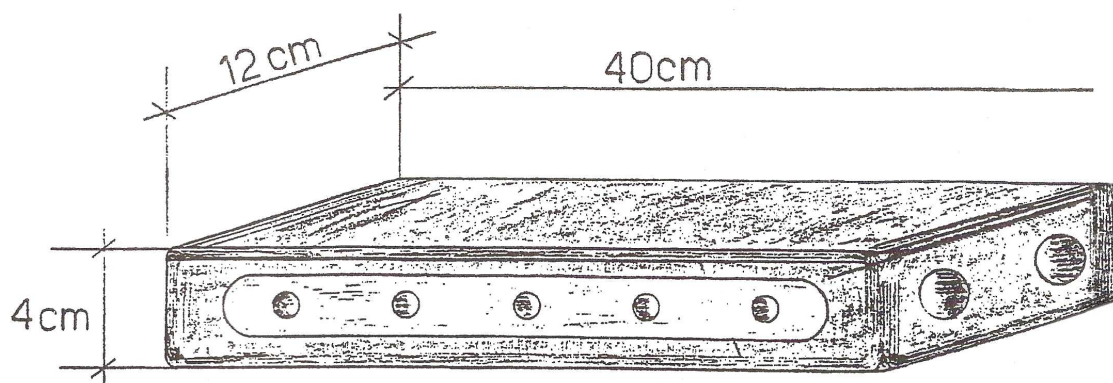


Legenda

- C-D min 4 cm
- C-D max 10 cm



Figura 7 - BOQUET E PALETTA



[illegible]

[illegible]

[illegible]

*Il presente Regolamento,  
precedentemente approvato dall'Assemblea Generale AVT, riunitasi in data 28 febbraio 2017  
e da parte del Consiglio Federale della FIGEST, riunitosi in data 24 novembre 2018,  
entra in vigore a seguito di alcune modifiche proposte, discusse e  
approvate dal Consiglio Direttivo AVT in data **3 marzo 2020**.*

*Deve essere osservato come atto fondamentale e sostituisce  
ed annulla ogni altro precedente Regolamento.*