Regolamento

TSAN

2026

AVT

ASSOCIATION VALDOTEINA TSAN

Regolamento

TSAN

2026

Indice

I REGOLAMENTO **4**

1 Organizzazione dell'attività agonistica **5**
1.1 TESSERAMENTO 5
1.2 CAMPIONATO PRIMAVERILE 9
1.3 PROMOZIONE E RETROCESSIONE 11
1.4 TROFEO AUTUNNALE 13
1.5 TORNEI VARI 14

2 Applicazione del Regolamento **15**
2.1 GLI ARBITRI 15
2.2 DOVERI DELL'ARBITRO 16
2.3 SANZIONI DISCIPLINARI 19

3 Sviluppo del gioco **22**
3.1 IL CAMPO DA GIOCO 22
3.2 LA PERTSE 24
3.3 LO TSAN 30
3.4 LO BOQUET 31
3.5 LA PALETTA 32
3.6 LO BATON 33
3.7 LA PARTITA 34
3.8 LA TCHASÀ 39
3.9 LA SERVÌA 42
3.10 LA PALETÀ 45

4 Norme Specifiche **48**
4.1 CATEGORIE JUNIORES E FEMMINILE 48

5 Appendice **52**

5.1 Figura 1 - IL CAMPO DA GIOCO 52

5.2 Figura 2 - LA PERTSE 53

5.3 Figura 3 - LO TSAN 53

5.4 Figura 4 - LO TSAPOT 54

5.5 Figura 4 bis - LO TSAPOT 55

5.6 Figura 5 - CENTINATURA PERTSE 60

5.7 Figura 6 - DIAMETRO PERTSE 60

5.8 Figura 7 - BOQUET E PALETTA 61

REGOLAMENTO

Organizzazione dell'attività agonistica

TESSERAMENTO

Art. 1

Il giorno dell'iscrizione al Campionato Primaverile 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.

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 cessi 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.

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. 14)*.

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:

	Primaverile	*Autunnale*
$Cat.A \rightarrow Cat.B$	4	2
$Cat.A \rightarrow Cat.C$	2	1
$Cat.A \rightarrow Cat.D$	1	1
$Cat.A \rightarrow Cat.E$	1	1
$Cat.B \rightarrow Cat.C$	4	2
$Cat.B \rightarrow Cat.D$	2	1
$Cat.B \rightarrow Cat.E$	1	1
$Cat.C \rightarrow Cat.D$	4	2
$Cat.C \rightarrow Cat.E$	2	1
$Cat.D \rightarrow Cat.E$	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*).

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 Primaverile, 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 vidimazione 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.

Art. 13

I campi secondari vanno segnalati e devono essere presenti nel modulo all'atto dell'iscrizione. I capitani delle squadre dovranno preoccuparsi di avere il benestare della sezione coinvolta. Per quanto riguarda la Serie A è possibile presentare al massimo un campo fuori dal proprio comune. *(mod. 2025)*

Art. 14

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. 15

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 (recuperi), 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. La finale di serie A verrà disputata di sabato (*mod. 2023*).

Art. 16

L'organizzazione del campionato primaverile avviene secondo lo schema seguente mediante sorteggio pubblico che viene effettuato subito dopo l'iscrizione delle squadre (*mod. 2023*):

a) Prima Categoria - Serie A: 10 squadre suddivise in 2 gironi
b) Seconda Categoria - Serie B: 10 squadre suddivise in 2 gironi
c) Terza Categoria - Serie C: un numero variabile di squadre e di gironi
d) Quanta 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 Juniores - un numero variabile di squadre e di gironi
g) 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 playout dell'anno precedente verranno estratte una per girone (*mod. 2020*).
Le ultime 2 squadre classificate di ogni girone si affronteranno in una partita di playout per decretare la retrocessa. Dalla categoria inferiore verrà promossa soltanto la prima classificata (*mod. 2020*).

Art. 17

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

necessita collettive o eventuali richieste motivate da parte delle Sezioni, tenendo conto delle disponibilità dei campi da gioco.

Art. 18

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.

Qualora la mancata iscrizione di una squadra abbia come conseguenza il ripescaggio di una squadra di un'altra sezione, in caso di iscrizione nell'anno successivo, tale squadra andrà a coprire eventuali nuove defezioni, evitando ulteriori ripescaggi (*mod. 2023*).

Art. 19

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. 20

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:

$$1^a \ girone \ A \ / \ 2^a \ girone \ B \qquad 1^a \ girone \ B \ / \ 2^a \ girone \ A$$

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. 21

Per determinare la squadra retrocessa di ciascuna categoria, le squadre classificate all'ultimo posto nei rispettivi gironi disputeranno una partita di playout (*mod. 2020*). La squadra con meno punti in classifica ha facoltà di scegliere di non disputare la partita per retrocedere a tavolino.
Per quanto riguarda il criterio per lo spareggio valido per la retrocessione si è stabilito che chi vincerà la partita avrà il diritto di rimanere in tale categoria, mentre chi perderà dovrà retrocedere nella categoria inferiore. Nel caso in cui, entrambe le squadre a parità di punteggio, avranno intenzione di scendere farà fede la classifica dell'anno precedente. Dunque, il peggior classificato retrocederà. (*mod. 2025*)
Nel caso in cui, una squadra ha un punteggio maggiore rispetto all'altra, ma è intenzionata a scendere, mentre l'altra squadra vuole restare nella categoria attuale si può, brevio accordo tra i capitani, soddisfare entrambe le esigenze delle due squadre.

Art. 22

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 (2° e 3° posto) 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 tra metri realizzati e subiti, mentre le altre due faranno una partita di spareggio per determinare la seconda semifinalista (*mod. 2023*).
Nel caso di tre squadre seconde a pari punti, la terza, stabilita tramite scontro diretto o eventualmente differenza tra metri realizzati e subiti, verrà eliminata a tavolino, mentre le altre due effettueranno una partita di spareggio (*mod. 2023*).
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 negli scontri diretti per determinate la vincitrice della categoria (*mod 2023).*

Art. 23

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. 24

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. 25

Inizia di norma entro la seconda domenica del mese di settembre e la finale di serie A verrà disputata di sabato *(mod. 2023),* salvo diverse disposizioni del Consiglio Direttivo.

Art. 26

Tutte le squadre che hanno partecipato al Campionato Primaverile 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. 27

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. 20).* In caso di squadre a pari punti le semifinaliste verranno decretate per scontro diretto ed eventualmente per differenza metri.

Art. 28

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

Art. 29

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

TORNEI VARI

Art. 30

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

Art. 31

Il "TROPHÈE 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. 32

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. 33

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. 34

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. 35

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

Art. 36

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

Art. 37

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. 38

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. 39

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

Art. 40

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. 41

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. 42

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

Art. 43

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. 44

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

Art. 45

Le decisioni arbitrali devono essere sempre pronte, chiare ed immediate. Nel caso in cui è presente anche un guardalinee, l'arbitro può consultarlo in caso di incertezza. (*mod.2025*).

Art. 46

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. 47

Alla fine della partita i Capitani delle due squadre sono tenuti a valutare quali giocatori della squadra avversaria si è maggiormente distinto nella fase di ricezione. Ai giocatori decretati migliori in campo verrà attribuita una valutazione da 6 a 10 (max 2 nominativi) *(mod. 2025).* L'arbitro dovrà riportare i nominativi dei migliori in campo con il relativo voto nel rapporto arbitrale *(mod. 2026).*

Art. 48

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. 49

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. 48.

Art. 50

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. 51

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. 52

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. 53

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. 54

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. 55

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

Art. 56

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

Art. 57

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. 58

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. 59

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. 60

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. 61

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. 62

In caso di squalifica si applicheranno le seguenti disposizioni in base ai verbali arbitrali (*mod. 2020*):

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 o all'avversario	3
Violenza fisica all'Arbitro o all'avversario	4 - radiazione

SEGNALAZIONI	GIORNATE
Distanze di sicurezza non rispettate	1
Giocatore senza maglia sociale	ammonizione

Art. 63

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. 64

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 inter- venire 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. 65

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. 66

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. 67

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. 68

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. 69

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. 70

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 in campo neutro, le squadre saranno tenute a adeguarsi alle condizioni del campo senza apportare modifiche. Le sezioni sono tenute a far trovare il campo da gioco in condizioni adeguate (*mod. 2023*).

Art. 71

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. 72

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 il centro 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. 73

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. L'area del terreno di gioco (compresi i 20 m della pertse) deve essere al di fuori della pertinenza stradale *(mod. 2025).*

Art. 74

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. 75

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 bulloni senza punta (accompagnati da una placchetta in ferro che non faccia toccare direttamente la vite al legno), gomma (tipo camera d'aria) o nastro adesivo (*mod. 2023*). 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. 76

La pertse viene caricata mediante una sola pietra (in pietra o in cemento) 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. 77

La preparazione e la sistemazione della pertse sono di competenza della squadra ospitante. Tutto ciò che riguarda la pertica può essere svolto (tsapotata, caricata, sorretta, ecc…) unicamente dai 12 giocatori titolari durante tutto il corso della partita. Il tredicesimo può solamente effettuare le misurazioni di controllo durante la tsachà. Previo accordo tra i capitani sarà possibile per lui compiere piccole modifiche al tsapot (es. togliere "aletta"), per evitare perdite di tempo. Nel caso in cui la pertica andra rotta il tredicesimo potra dare il proprio contributo nella sostituzione della medesima fino al riinizio della partita.

Art. 77 bis

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. 77 ter

Il controllo della misura della centina è consentito solo prima dell'inizio della partita, qual ora al controllo la perze non fosse regolare essa va sostituita (non è più consentito piegarla per riportarla a misura). Si può invece piegarla prima di fare i controlli con arbitri e giocatori avversari. Questo discorso vale anche in caso di sostituzione della percia (pertanto fino a che non faccio entrare arbitro e capitano avversario posso piegare la percia). Nel momento in cui viene controllata non si può più toccare ma va sostituita.

Art. 78

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. 79

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. 80

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. 81

Durante le fasi di gioco ogni intervento o variazione dovrà essere contenuto 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 *tsapot*à 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, né il diametro della punta.

Art. 82

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. 80. 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. 83

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. 84

Qualsiasi intervento sulla *pertse* durante la partita non dovrà in ogni caso alterare le misure iniziali regolamentari: lunghezza, spessore, ecc. (vedi Art. 81). 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. 85

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/responsabili della *pertse.*

Art. 86

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. 67).

Art. 87

Prima di dare inizio alla partita è 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. 78) (*mod. 2017).*

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

Lo scorrere del tempo sul cronometro verrà fermato per permettere alla squadra avversaria di verificare le misure della *pertse.* Se queste ultime risultano essere idonee l'Arbitro potrà procedere ad apporre le linee di delimitazione del *tsapot,* decretando l'omologazione della *pertse (*vedi Art. 78) (mod. 2017). Nel caso in cui le misure non fossero idonee l'arbitro farà ripartire il cronometro. (mod. 2024)

Modalità da seguire in caso di rottura pertica:

1. Dopo la rottura della *pertse* si arresta il gioco;
2. I capitani si ritrovano nel cerchio accompagnati dall'arbitro (se presente), insieme faranno partire il cronometro all'unisono;
3. Prima dell'inizio del tempo non è possibile toccare la *pertse* né iniziare a togliere il nastro e la camera d'aria situata sulla sommità del cavalletto. Inoltre, la pertica nuova dovrà trovarsi al di fuori del circolo;
4. Dato il via al cronometro la squadra di casa o incaricata della *pertse* può iniziare con la sostituzione della medesima;
5. Il tempo viene arrestato quando la squadra incaricata ha piazzato la nuova *pertse* e ha terminato le proprie misurazioni;
6. Arrestato il tempo, il capitano avversario e l'arbitro possono procedere con i vari controlli. Nell'istante in cui si ferma il tempo non si può intervenire in nessun modo sulla *pertse* (per esempio nel caso in cui si dovesse apportare una leggera modifica al *tsapot* bisogna far ripartire il cronometro);
7. Nel caso in cui il controllo risultasse positivo, si arresta definitivamente il cronometro e si riprende la partita. Al contrario, si fa ripartire il cronometro e la squadra incaricata procederà a modificare le imperfezioni emerse al controllo. Questo si ripete finché la pertica non è a norma;
8. Se il tempo termina e la *pertse* non è stata piazzata si applicano l'Art. 88 con le dovute sanzioni.

N.B:
La lunghezza della pertse potrà cambiare massimo di 10 cm sia in positivo che in negativo rispetto alla pertse di partenza.

Art. 88

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 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. 89

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 esegue il sorteggio 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. 20 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. 90

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. 91

È possibile sistemare la *pertse* e quindi tracciare il campo sia contro vento che a favore; quando il terreno lo permette è obbligatorio sistemarla 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. 80 e Art. 81. 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. 92

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. 93

Lo tsan è 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. 94

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. 95

Lo tsan deve rimanere sul *tsapot* della *pertse* senza altro appoggio, salvo Art. 81/83 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. 96

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 è da considerarsi "*grama*".

Art. 97

Lo tsan deve essere verniciato in nero o in bianco (si può utilizzare anche altri colori) e deve essere sostituito non appena tende a scolorirsi per riprendere il proprio colore naturale o quando inizia ad ammaccarsi. Tale operazione avverrà previo consenso dell'Arbitro, il quale si assumerà tutte le responsabilità del caso.

Art. 98

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. 93 (*mod. 2003*).

Art. 99

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

LO BOQUET

Art. 100

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. 101

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. 102

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. 103

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 (*servìa*).
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. 104

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 migliorane 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.
Inoltre, è consentito verniciare e colorare le palette purché la parte superiore-anteriore e la testa della paletta restino al naturale così da permettere una verifica dell'idoneità della medesima (due pezzi parte anteriore).

LO BATON

Art. 105

Lo "*baton*" o "*baquet*" é 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. 106

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. Non si possono utilizzare prodotti pigmentati che alterano il colore della *"maciocca". (mod. 2022)*
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. 107

Bastoni in legno di noce: in seguito a rimostranze del Corpo Forestale, si ricorda a Capitani e giocatori che è 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. 108

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

Art. 109

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. 110

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. 111

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 indica- zioni 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 *tchasà* e *servìa* della propria squadra, l'allenatore potrà rimanere in qualsiasi zona del campo, purché mantenga un comportamento sportivo e corretto.

Art. 112

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. 113

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 ed 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 sarà 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*). Eventuali modifiche potranno essere apportate fino al fischio di inizio della partita (*mod. 2023*);
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. 114

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 o festivo successivo (sabato) 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. 115

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. 116

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. 117

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. 118

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. 119

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.

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 metri Serie A, 115 serie B, 100 serie C, 100 juniores, 90 donne) non le consentirebbe di entrare nel pareggio della 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. 114.

Art. 120

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. 121

La partita è 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. 122).

Art. 122

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 è stata diretta dall'Arbitro o meno.

c) La comunicazione di dati falsi o incompleti causa l'immediata squalifica del Capitano interessato.

Art. 123

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 è da considerarsi conclusa. Il risultato verrà omologato dal Consiglio Direttivo AVT dopo aver assegnato d'ufficio alla squadra vincitrice un abbuono pari ai metri realizzati durante la prima battuta (*mod. 2023*).

LA TCHASÀ

Art. 124

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

Art. 125

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

Art. 126

La battuta non preceduta dal fischio dell'Arbitro viene considerata "*morto*" se intercettata in campo, altrimenti "*grama*" in tutti gli altri casi. Il battitore, anche in caso di cambio di giocatore, ha 20 secondi a partire dal fischio dell'arbitro per posare lo tsan sulla *pertse.* Una volta posato lo tsan ha ulteriori 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* e riparte nel caso in cui lo tsan cada spontaneamente. I lanci non effettuati nei tempi previsti vengono considerati "*grama*" (*mod. 2023*).
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. 127

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. 128

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. 129

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. 130

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. 131

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. 132

Se lo tsan colpisce accidentalmente l'Arbitro, sia all'interno che all'esterno del campo, la battuta viene ripetuta (nulla). 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. 133

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. 134

Durante la fase di battuta dovranno essere utilizzati 4 tsan. Gli tsan dovranno essere raccolti e passati al battitore da parte di una persona incaricata nei pressi della *pertse* (*mod. 2023*).

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. 135

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

Art. 136

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. 137

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 morto, anche se raggiunge "le bon".

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

Art. 138

È fatto obbligo durante la fase di ricezione di indossare il casco completo della propria visiera protettiva originale per tutti i giocatori (*mod. 2026*).
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. 139

Entro tre minuti dalla fine della battuta va iniziata la seconda fase della partita: il servizio ("*servìa*"). Verranno concessi ulteriori due minuti di tolleranza per il riscaldamento del *serviù* in caso di richiesta dello stesso (*mod. 2023*). I giocatori che non rispettino tale limite di tempo saranno soggetti a sanzioni.

Art. 140

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

Art. 141

I giocatori si presenteranno alla *servìa* con lo stesso ordine della fase di battuta.
Se tale ordine non viene rispettato, i giocatori precedenti a quello che riceve la *servìa* fuori ordine, perderanno le *bone* acquisite durante la battuta. Ad esempio, se ricevono la *servìa* di seguito il primo ed il terzo battitore, le eventuali *bone* del secondo battitore saranno cancellate.

Art. 142

La *servìa* 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 *servìa* può essere effettuata 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. 144).

Art. 143

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

a) l'altezza minima della *servìa* 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 *servìa* 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 *servìa* è da ritenersi valido.

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

Art. 144

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 (*mod. 2023*);

c) l'apertura della forca 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 forca e la piastra di arresto su entrambi i lati deve essere 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 *servìa* 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 *servìa* 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. 145

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

È concessa la sostituzione dell'elastico qualora la *servìa* non rispetti i tempi di cui all'Art. 144 (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 *servìa* a mano.

Art. 146

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

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 *servìa* non potrà essere ripetuto, e il giocatore non potrà colpire lo tsan una seconda o una terza volta.

Art. 147

Il giocatore che inizia l'azione di *servìa* (anche nel caso di *servìa* 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 *servìa* 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 *servìa* anche con la fionda.

Art. 148

Il giocatore incaricato della *servìa* (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 *servìa* 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. 147).

LA PALETÀ

Art. 149

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. 150

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. 72/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. 72/f), lo stesso dovrà comunque essere conteggiato 20 m (*mod. 2005)*.

b) Sia il giocatore addetto alla *servìa* 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. 151

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. 152

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. In tutti i casi i metri saranno detratti alla squadra avversaria (*mod. 2004*).
È comunque possibile rinviare normalmente ogni *servìa* che cadrebbe al di fuori del cerchio attorno alla *pertse*.

Art. 153

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. 154

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.
Durante la fase della paleta è consentito ad un giocatore, che non ha buone o ha già terminato di palettare le sue buone, di posizionarsi dietro al circolo per impedire agli tsan di rovinarsi cadendo su strade adiacenti. Pertanto, se un giocatore che deve ancora palettare tocca lo tsan le buone di tutti i compagni di squadra precedenti a lui saranno perse.

Art. 155

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. 156

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. 157

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 (20 metri per categorie Femminile e Juniores) (*mod. 2023*). Quando tra i risultati vi è una differenza inferiore ai 40 metri (20 metri per categorie Femminile e Juniores), la partita è chiusa in pareggio.

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.

Norme Specifiche

CATEGORIE JUNIORES E FEMMINILE

Art. 158

Formano una squadra Juniores giocatori di sesso maschile o femminile di età non superiore a sedici anni compiuti nel corso dell'anno solare.

Art. 159

I giocatori di categoria Juniores e Femminile possono giocare anche in altre categorie secondo il seguente schema (*mod. 2023*):

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

A condizione che gli stessi possano giocare esclusivamente nella squadra dove sono stati iscritti la prima volta nel verbale di partita (*mod. 2005*). Tale vincolo decade a fine campionato primaverile e autunnale.

In caso di partite concomitanti sarà necessario dare priorità alla categoria Juniores e Femminile, garantendo per queste ultime un numero minimo di 12 giocatori.

I giocatori di 14 anni in serie B e di 15 anni in serie A, durante la fase di ricezione in campo potranno essere schierati soltanto nella 3ª e nella 4ª fila. L'osservanza di tale norma è responsabilità del capitano della squadra (*mod. 2023*). Disposizioni diverse potranno essere adottate dal Consiglio Direttivo in accordo con i Capitani prima dell'inizio del Campionato Primaverile o del Trofeo Autunnale.

l'art.159: "In caso di partite concomitanti sarà necessario dare priorità alla categoria Juniores e Femminile, garantendo per queste ultime un numero minimo di 12 giocatori."

Art. 160

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

Art. 161

Per il Campionato Primaverile, il Trofeo Autunnale e tornei vari, i giocatori juniores di età inferiore a 14 anni possono effettuare 4 tiri ("tchasà") nella prima battuta e 4 tiri ("tchasà") nella seconda battuta. Per la categoria Femminile e i Juniores (ragazzi di età pari o superiore a 14 anni) seguiranno le regole valide per le categorie Seniores (Art. 136 e 137), ovvero, non potrà superare il tetto massimo di 4 buone per tsachà (*mod. 2024*).

Art. 162

Salvo diverse disposizioni da parte del Consiglio Direttivo AVT, il Campionato Primaverile verrà disputato con un girone unico di sola andata. Le semifinali verranno effettuate come segue:

1^a *classificata* / 4^a *classificata* $\qquad$ 2^a *classificata* / 3^a *classificata*

Art. 163

In base al numero di squadre di categoria Juniores e Femminile iscritte al Trofeo Autunnale il consiglio direttivo AVT deciderà 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 Primaverile 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.

N.B:

Criterio stesura calendario Juniores: Per quanto riguarda la stesura del calendario Juniores, si è tenuto conto di due criteri:

- Bisogna tener conto del numero delle partite giocate (nel caso in cui due squadre si trovino a pari punti);
- 2. Bisogna tener conto della differenza metri degli scontri diretti.

N.B: Il primo criterio è stato deciso per incentivare le squadre Juniores a giocare tutte le partite.

Art. 164

Eventuali recuperi di partite del Campionato Primaverile verranno effettuati:

a) categoria Juniores: nelle vacanze Pasquali o comunque entro l'ultima giornata di Campionato. 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 (nel caso in cui il campo non sia disponibile).

Art. 165

Il campo da gioco e la *pertse* hanno le stesse dimensioni di cui all'Art. 72.
Per la categoria Juniores, 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. È consentito l'utilizzo di nastro vedo per delimitare la tale linea (*mod. 2023*)
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. 166

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.

Art. 167

Per gli Juniores di età > ai 14 anni e per la categoria Femminile, in caso di *depertchà* (Art. 151), il giocatore perderà le buone successive e dovrà abbandonare il servizio. Sotto i 14 anni in caso di *depertchà* si perderà solo la buona (vale 0).
Anche durante la fase della tscascià, se la maciocca/bastone oltrepasserà la linea frontale e i suoi prolungamenti, la battuta verrà considerata *depertchà* (*mod. 2025).*

Art. 168

Per le categorie Juniores (età > 10 anni) e Femminile, il giocatore che rifiuta 2 servizi consecutivi alzati con la fionda, fuori dal cerchio, totalizza 20 metri a favore della propria squadra. I metri saranno detratti alla squadra avversaria. Se la servià viene svolta a mano, i servizi da rifiutare saranno 4 e la penalità sarà pari a 20 metri.
Per quanto riguarda gli Juniores (età < 10 anni) il servizio deve essere effettuato dopo la linea che verrà tracciata a metà cerchio, se è fuori deve dire "a te". Nel caso in cui lo juniores

volesse provare la paletou è libero di farlo. In questo specifico caso saranno ammessi i 4 servizi, altrimenti 20 metri di penalità. (*mod. 2025)*

Art. 169

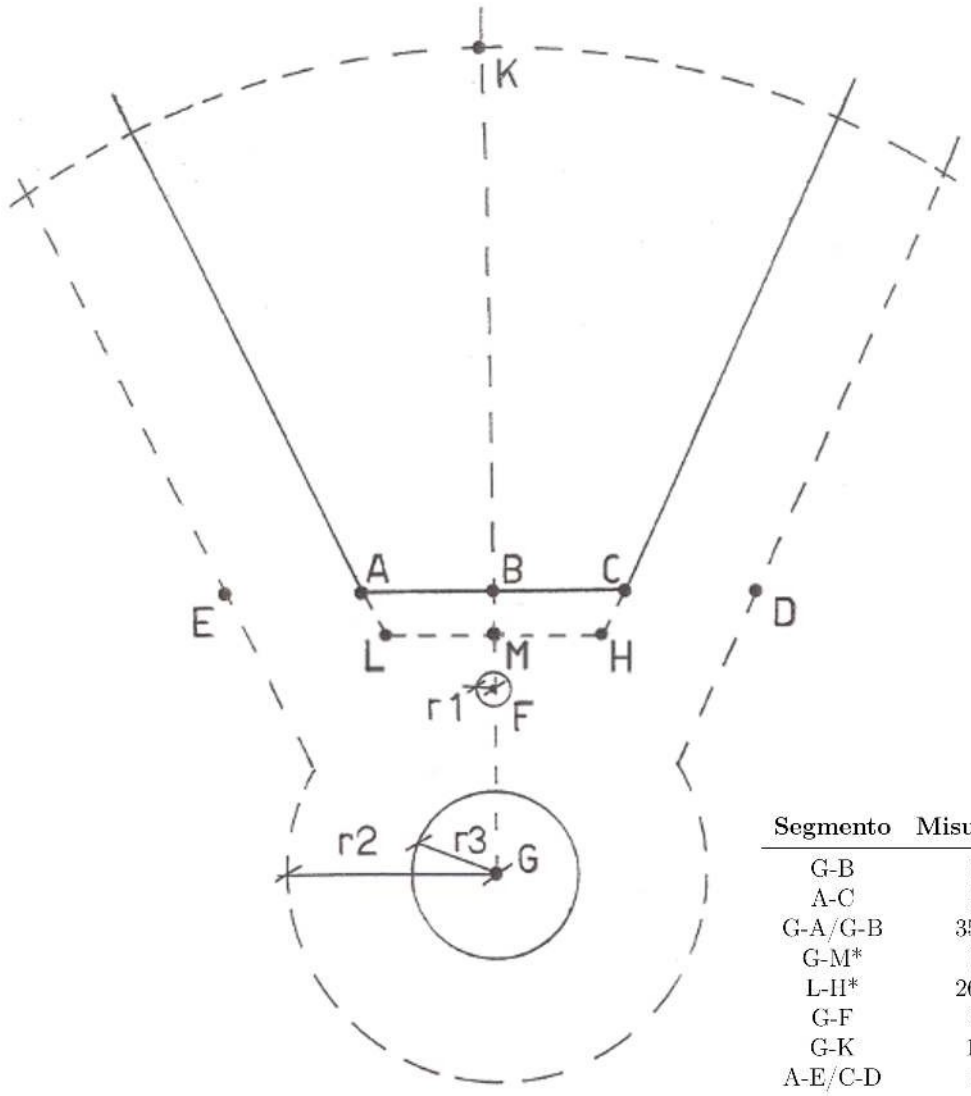
La squadra che al termine della partita ha totalizzato almeno 20 metri in più della squadra avversaria è considerata vincente (*mod. 2023*). Quando tra i risultati vi è una differenza inferiore ai 20 metri, la partita è chiusa in pareggio.
Come specificato nell'Art.157, la regola del pareggio non vale per partite di finale, semifinale o di spareggio: in tale caso anche un solo metro è sufficiente a determinare la squadra vincente.

Art. 170

Per tutto quanto non specificato in questa sezione si fa riferimento alle altre sezioni del presente Regolamento.

Appendice

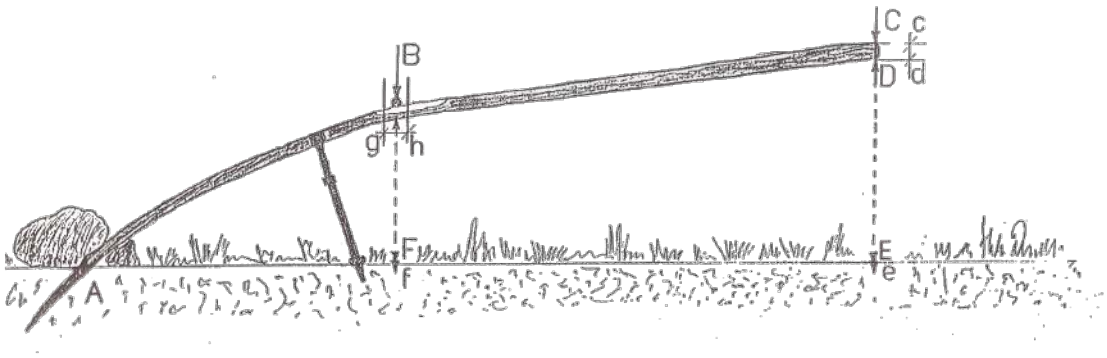
Figura 1 - IL CAMPO DA GIOCO



Segmento	Misura [m]
G-B	32
A-C	30
G-A/G-B	35.34
G-M*	28
L-H*	26.25
G-F	20
G-K	135
A-E/C-D	15
r1	1
r2	20
r3	7.5

* Misure per Juniores fino al 13° anno

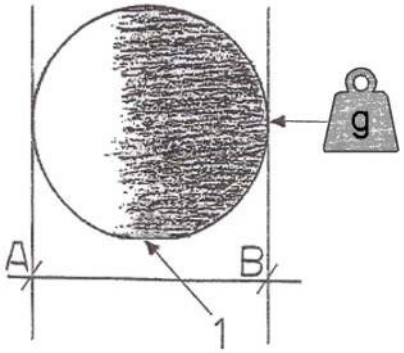
Figura 2 - LA PERTSE



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

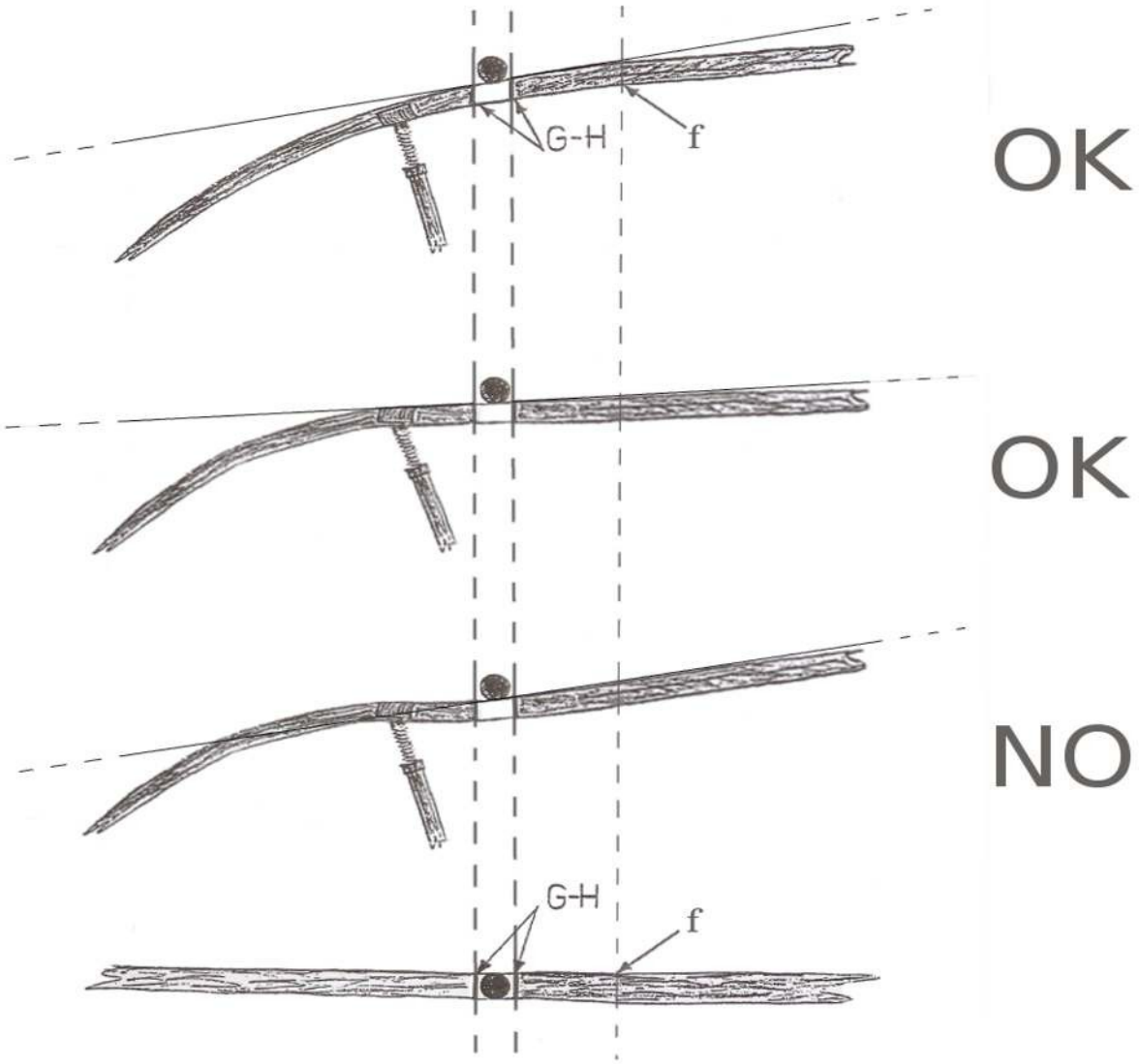
* Misure per Juniores fino al 13° anno

Figura 3 - LO TSAN



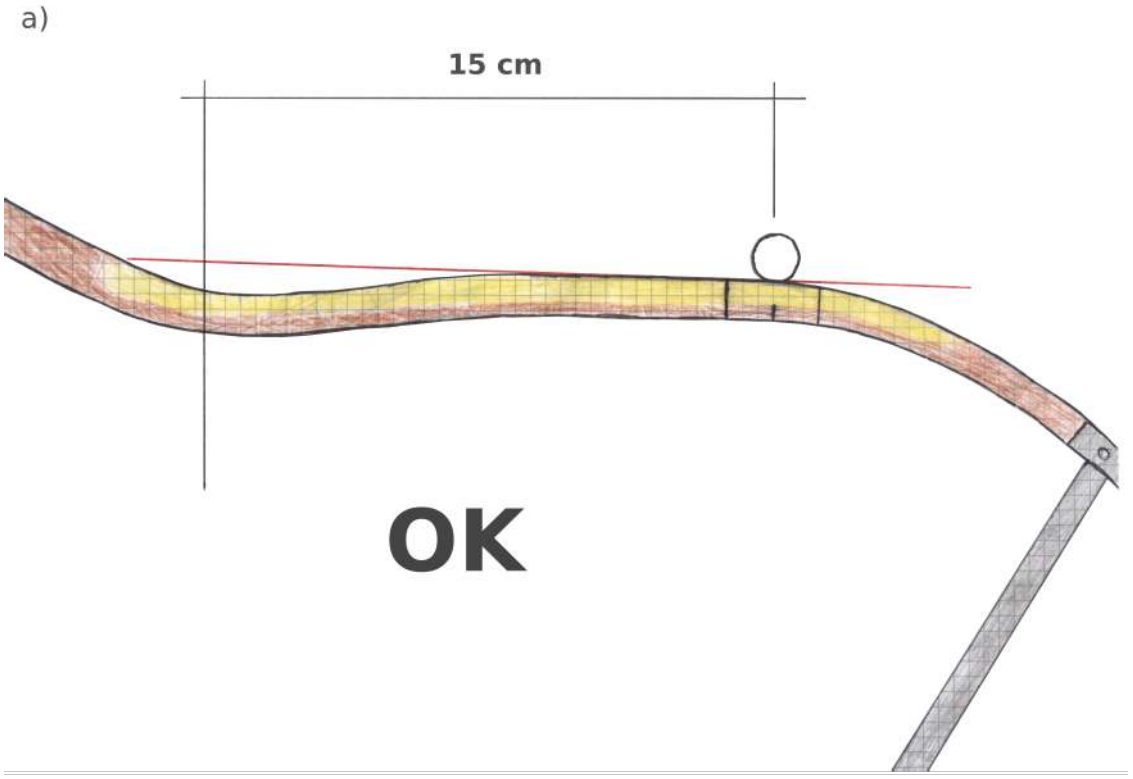
Legenda	
A-B	38 / 40 mm
⌀ 1	10 / 12 mm
g	30 / 38 g

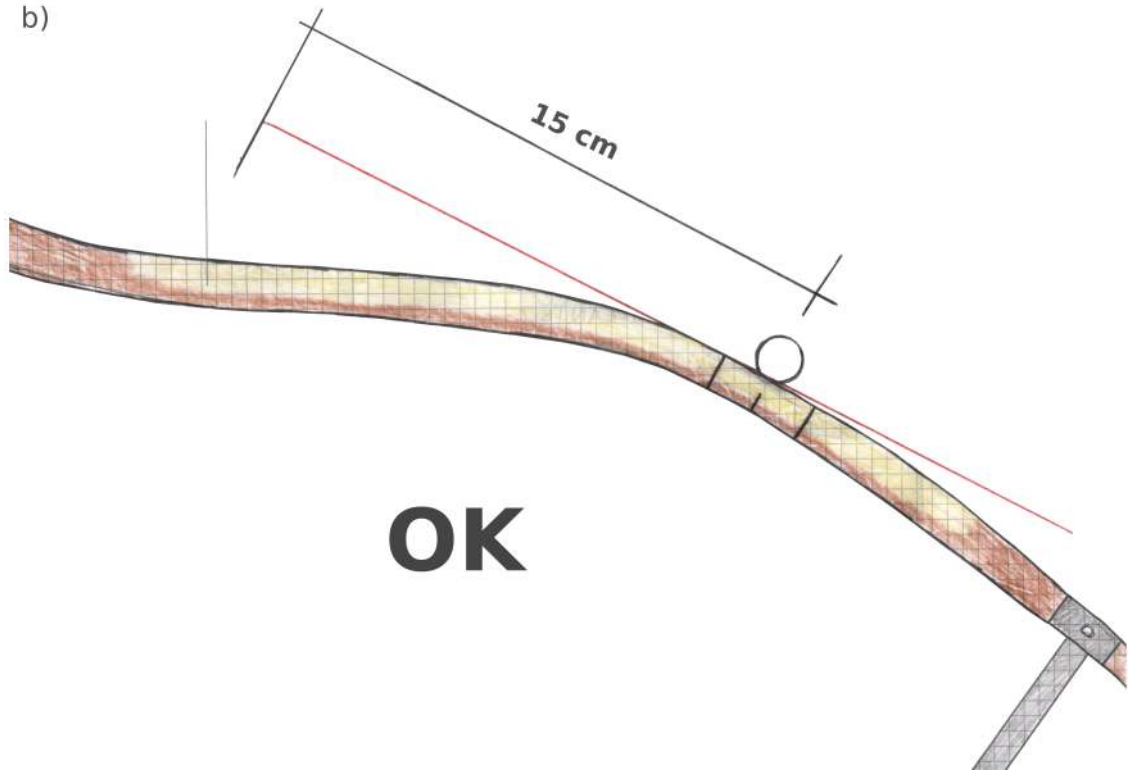
Figura 4 - LO TSAPOT



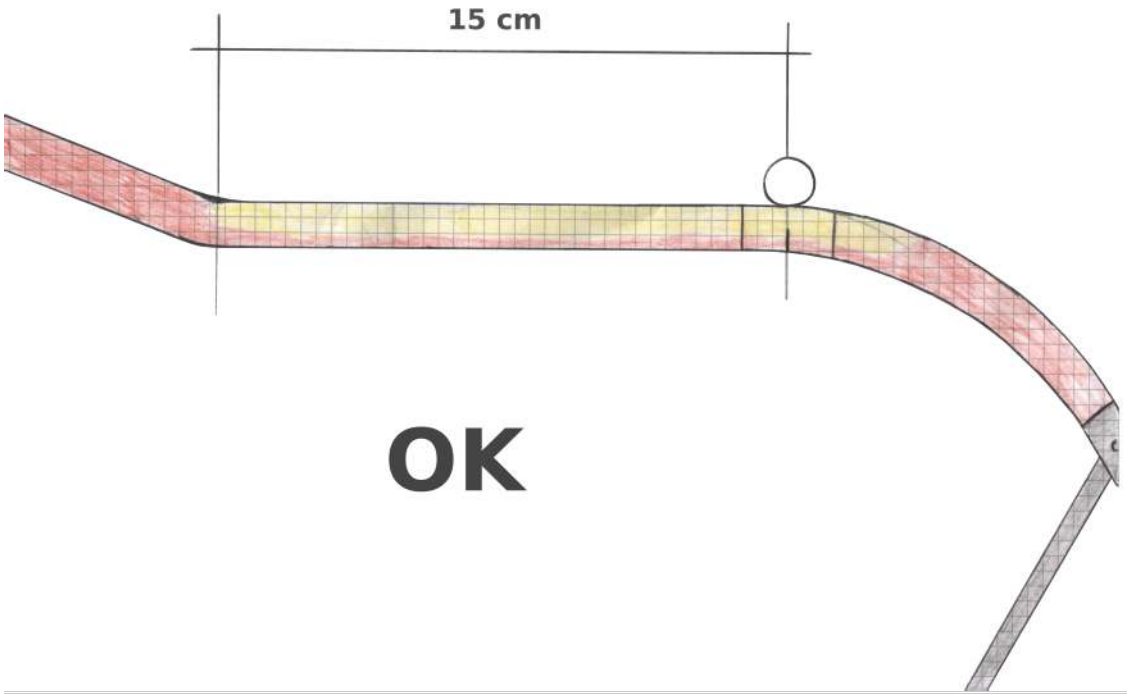
Legenda	
H-f	15 cm
G-H	5 cm

Figura 4 bis - LO TSAPOT

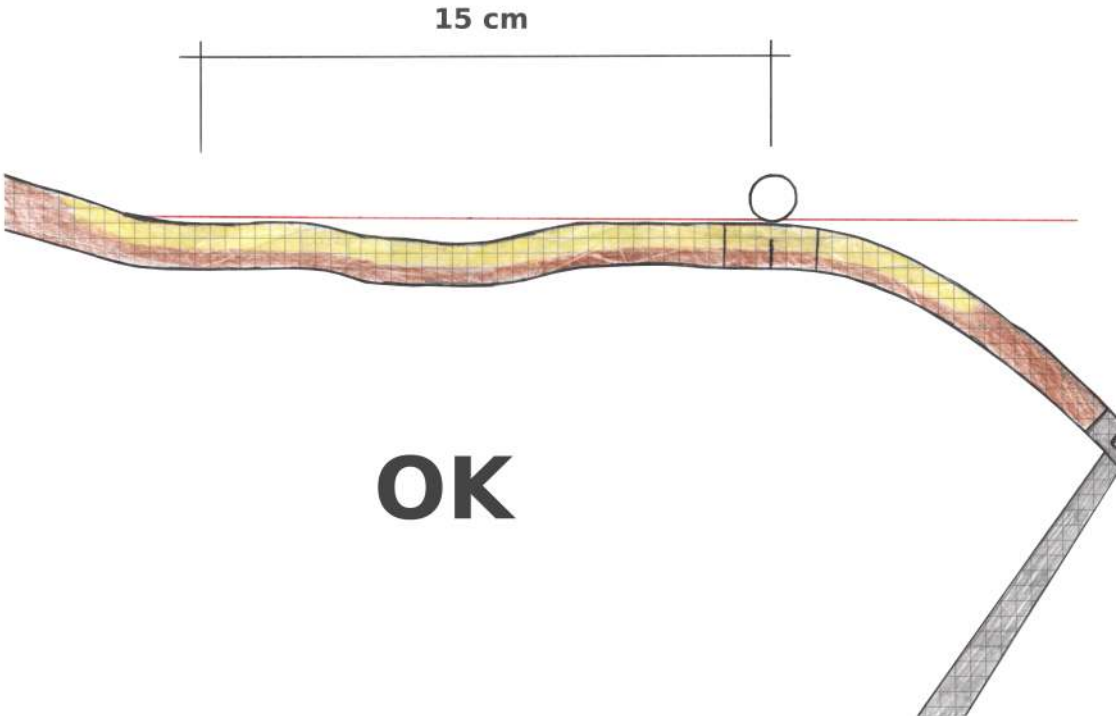




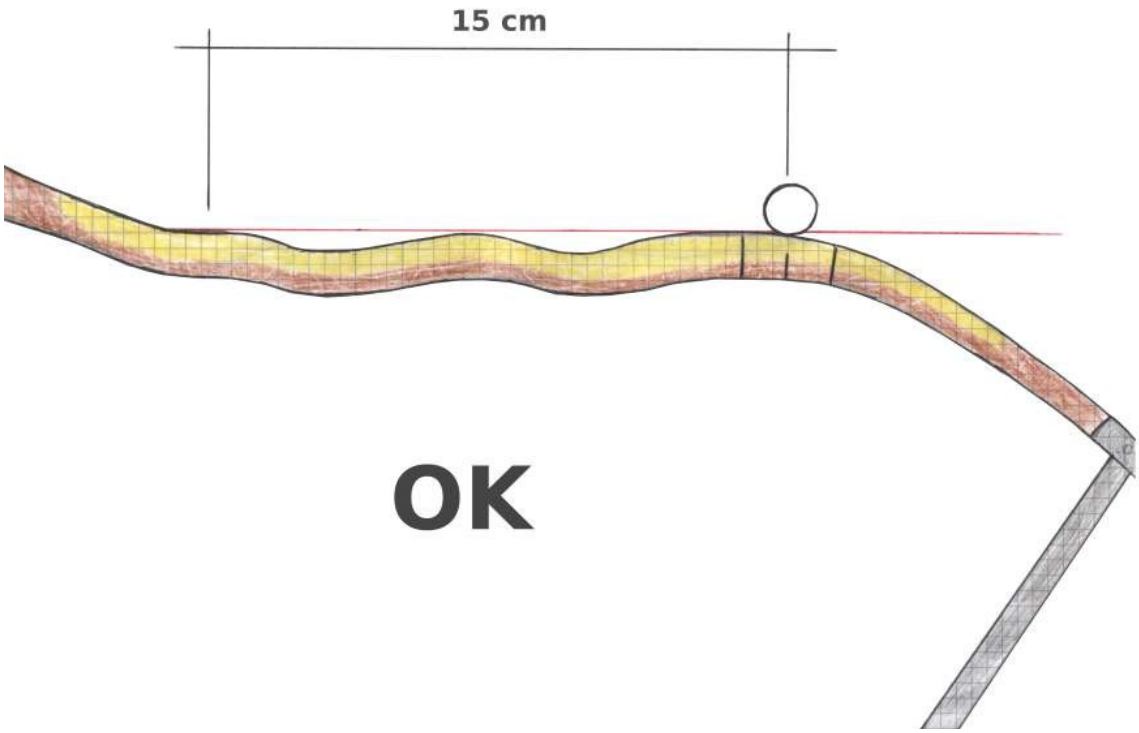
c)



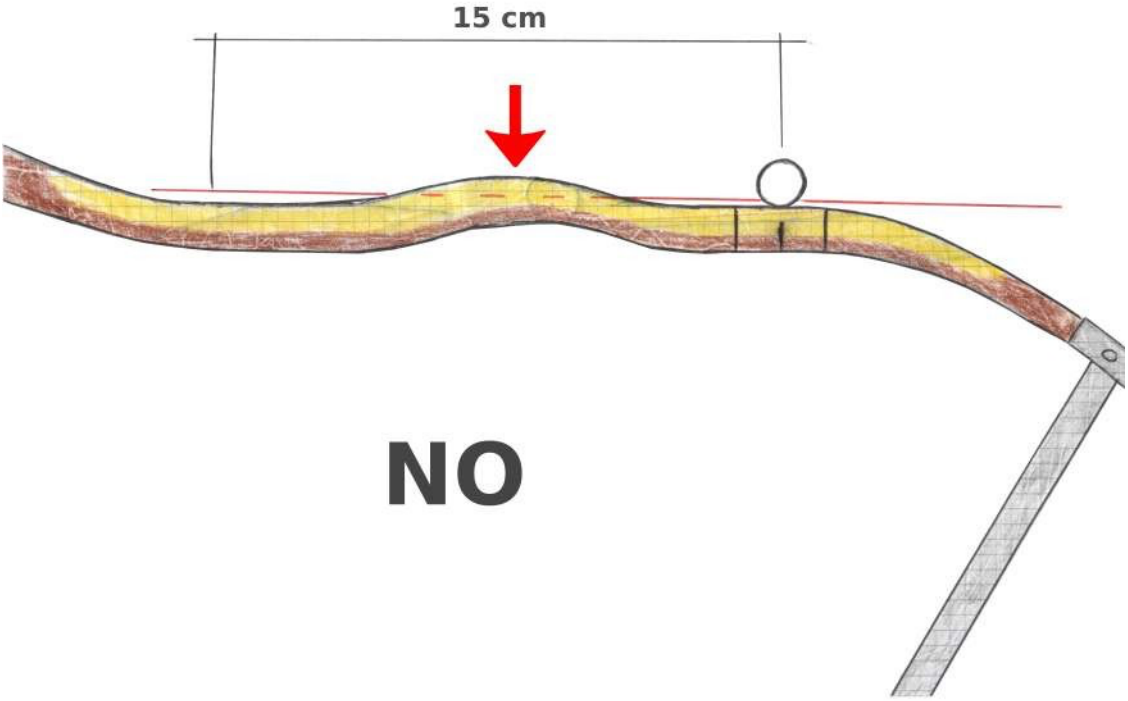
d)



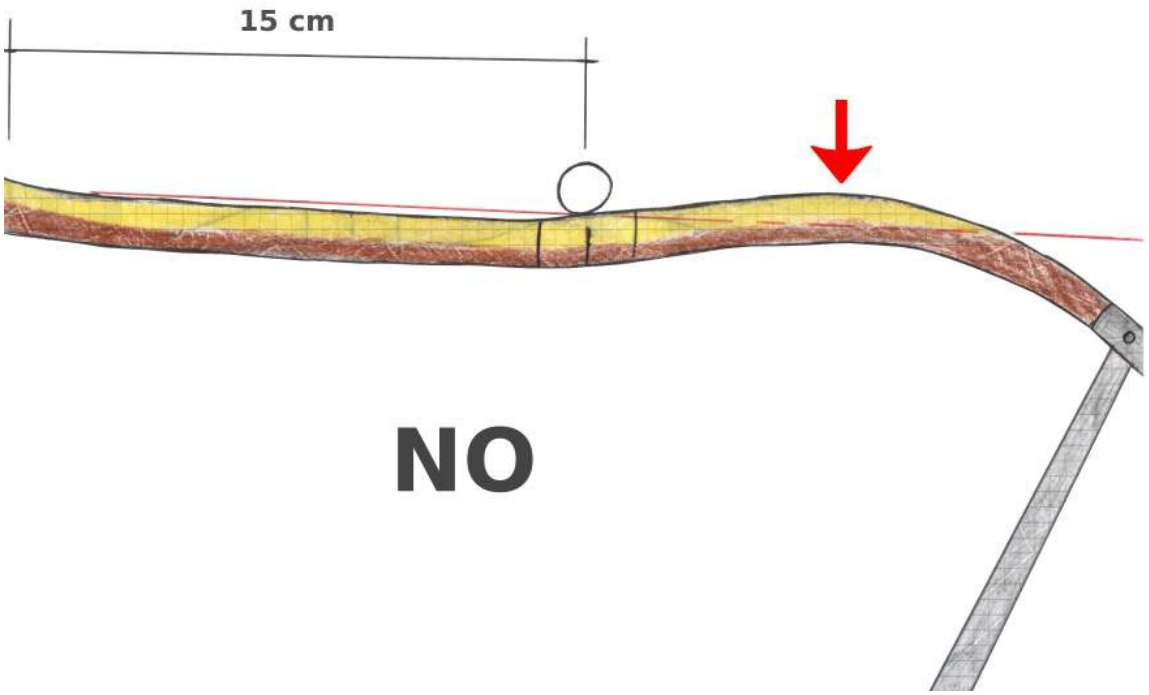
e)



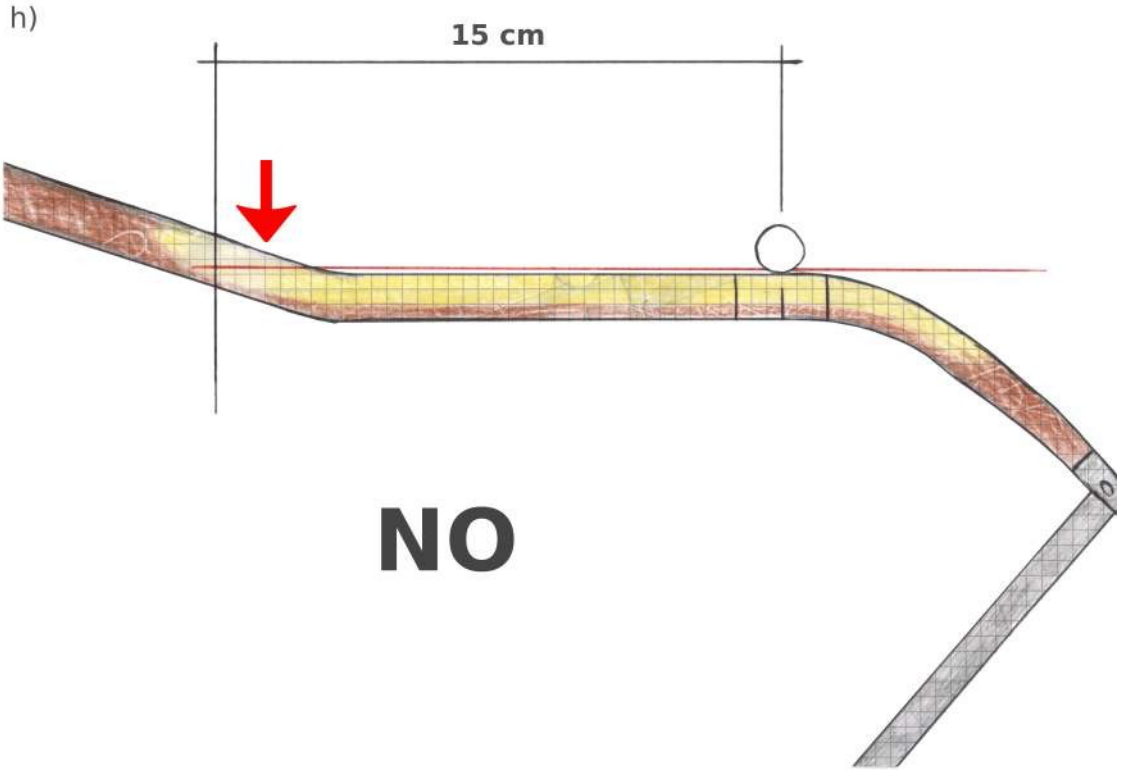
f)



g)



h)



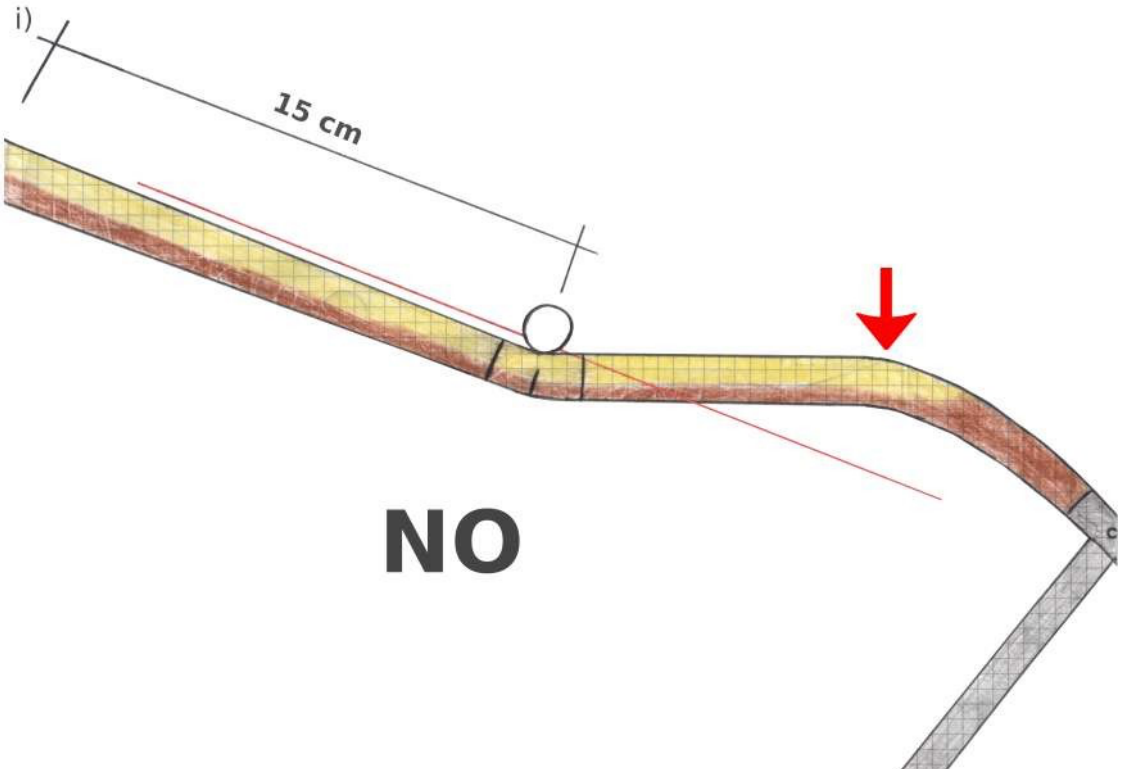
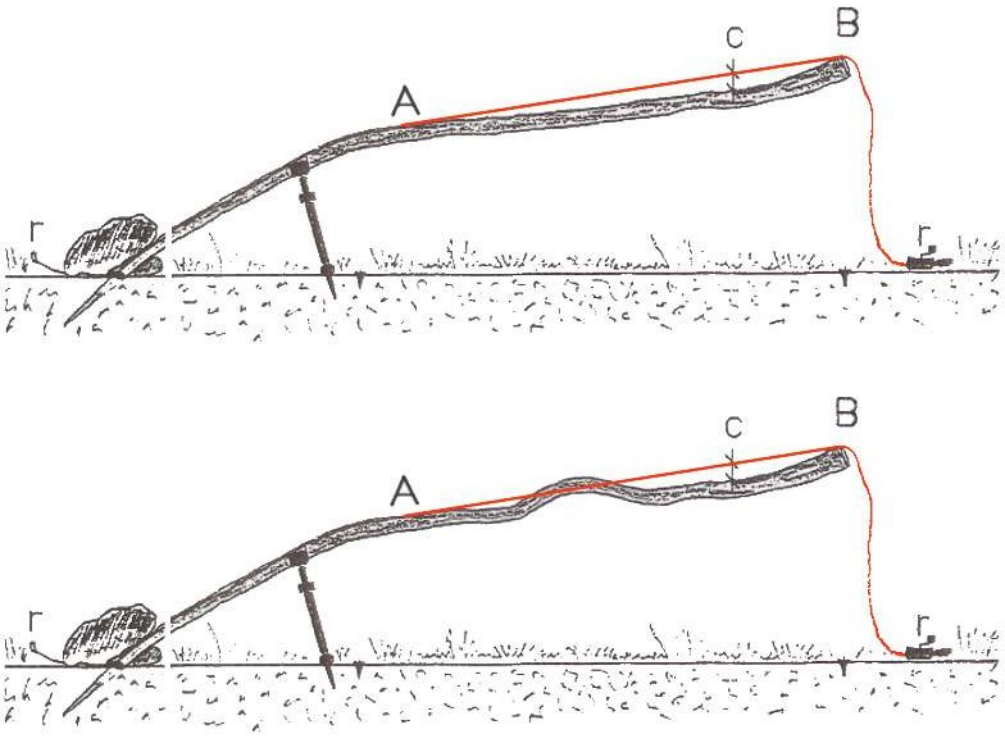

i)
15 cm
NO

Figura 5 - CENTINATURA PERTSE

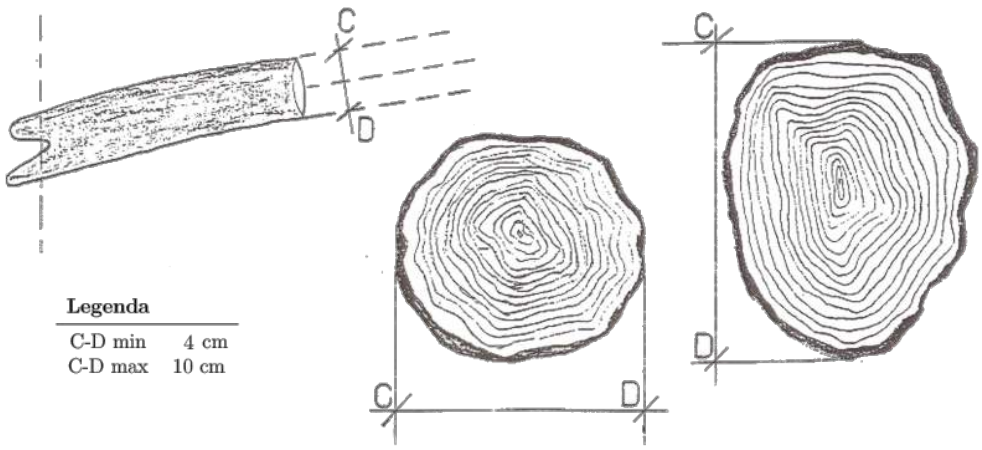


Legenda

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

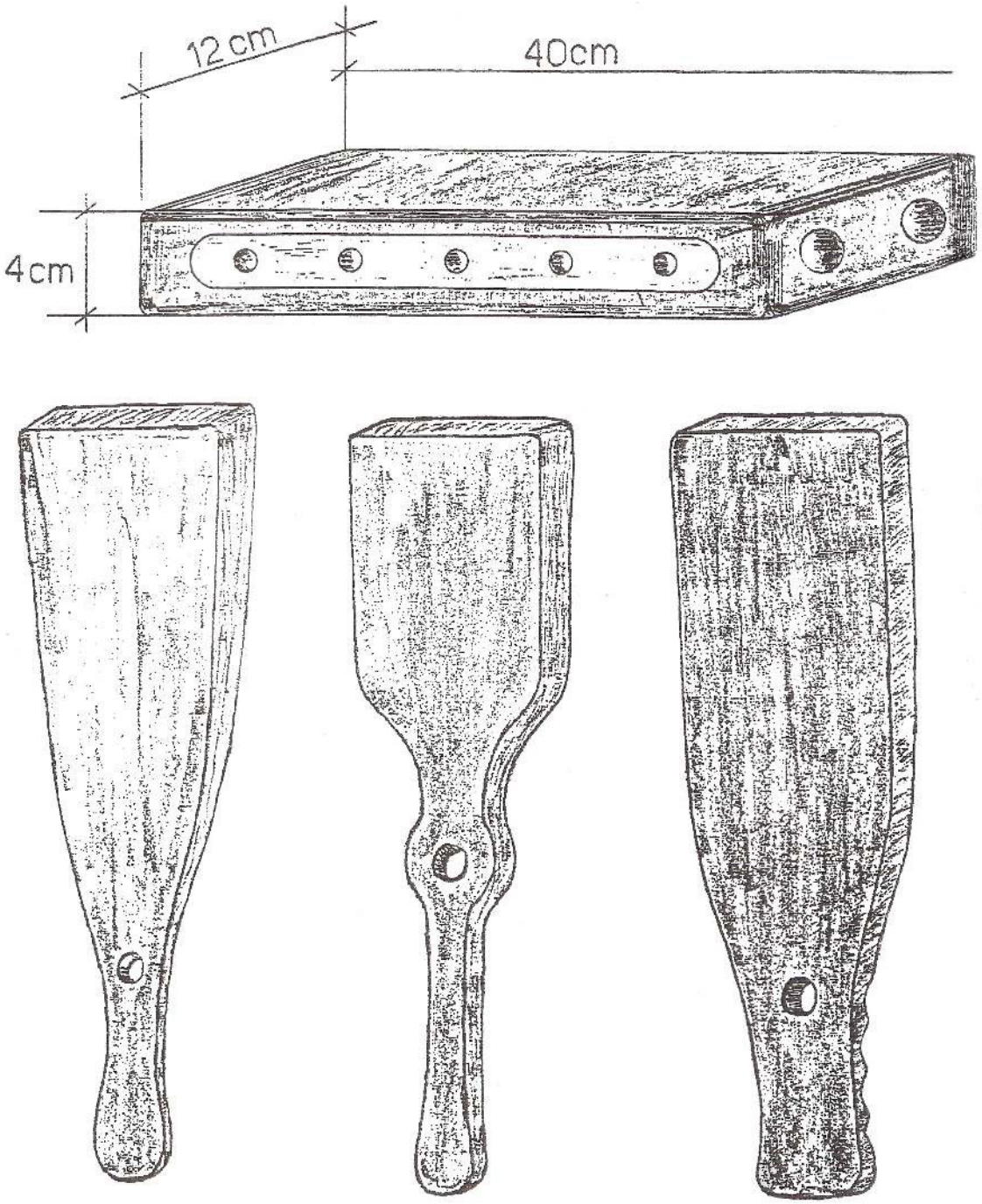
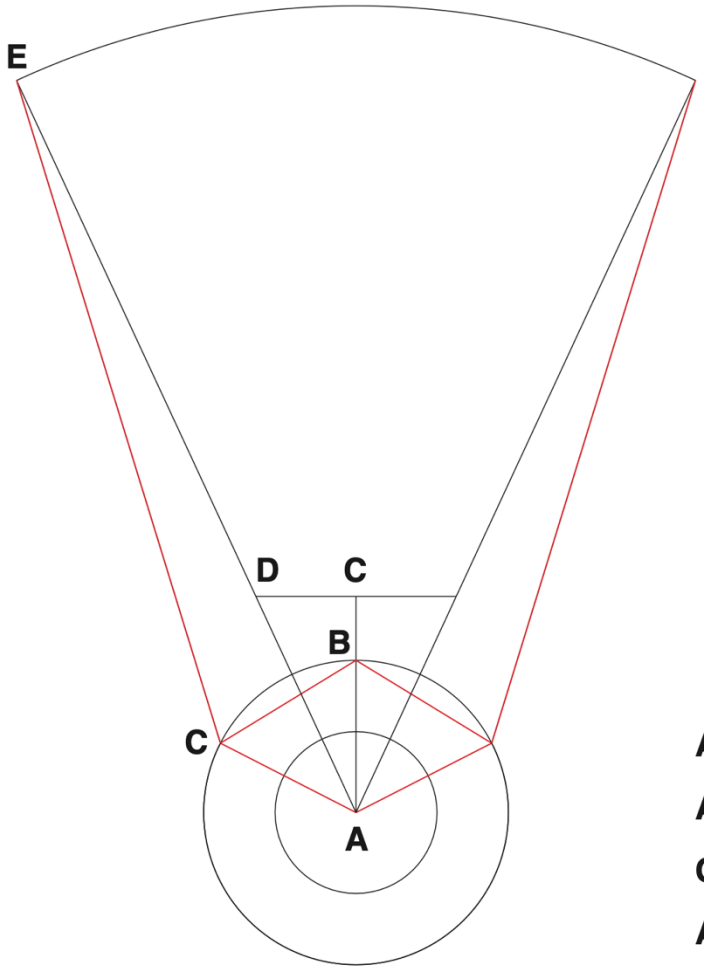


Figura 8 – CAMPO PALETOU (TROFEO DELLE ETÀ)



AB-AC-BA= 20m

AC= 32m

CD= 15m

AE= 100m

Il presente Statuto Regolamento integra alcune modifiche
discusse e approvate dal Consiglio Direttivo AVT in data ***18 febbraio 2026****.*

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