

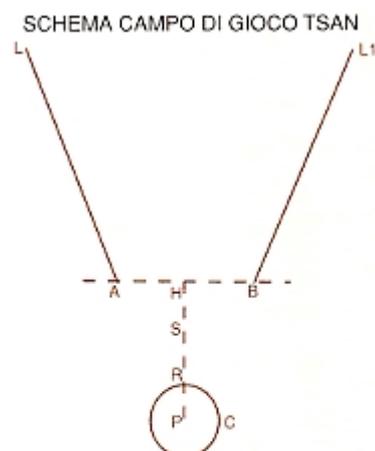
TSAN

Regole di gioco – Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

1. Il campo di gioco, tracciato dalla squadra ospitante deve avere una lunghezza minima di 135 metri ha la forma di un trapezio isoscele privo della base maggiore delimitato sui lati con segnalatori distanti 12 metri l'uno dall'altro.
2. La pertica di lancio, della lunghezza da 4,50 a 5 metri, deve essere infissa nel terreno e sorretta da una forcilla alta da 1,60 a 1,80 cm da terra, misura presa in punta.
3. Ogni partita viene giocata da due squadre di 14 giocatori (12 titolari più 2 riserve).
4. La gara inizia quando l'arbitro ordina alla squadra di schierarsi in campo.
5. Il giocatore inizia con la battuta, posta la pallina sulla pertica, il battitore la colpisce cercando di farla cadere entro il campo di gioco .
6. La pallina, del diametro di 4 cm in legno di bosso pesante da 30 e 35 grammi, verniciata in neo o bianco possiede una zona piatta per favorirne l'appoggio sulla pertica.
7. Il lancio iniziale è valido quando la pallina tocca terra e di arresta all'interno del campo di gioco; è valida anche nel caso in cui può cadere fuori delle linee delimitanti il campo ma rientra rotolando nel terreno di gioco a condizione che abbia toccato lo stesso terreno oltre la linea frontale del campo di gioco.
8. Il giocatore ottiene il punto tutte le volte che la squadra avversaria non riesce a neutralizzare la sua battuta intercettando la pallina di gioco aiutandosi con una assicella di legno chiamata palet rilanciandola in aria.
9. Il battitore continua a battere fino a quando un giocatore avversario, intercettandogli la battuta lo elimina, viene eliminato anche nel caso in cui effettui per tre volte di seguito battute al di fuori del campo di gioco.
10. La fase di battuta a livello di squadra finisce quando tutti i giocatori hanno compiuto il loro turno.
11. Il capitano della squadra in battuta può richiedere, nel corso del turno di battuta della propria squadra di sospendere la battuta passando alla fase di "servia" della squadra avversaria.
12. La seconda fase di gioco chiamata appunto "servia" corrisponde al numero valido di battute ottenute fino a quel momento dalla squadra nella prima fase di gioco.
13. Ogni giocatore al servizio si porta in un cerchio di lancio disegnato a 20 metri dalla pertica di lancio e con la mano lancia verso l'alto la pallina imprimendogli una traiettoria che la porti a ricadere perpendicolarmente in prossimità della pertica stessa, in un cerchio di diametro di metri 17 intorno alla pertica, dove un giocatore avversario è pronto a ribatterla utilizzando la "boquet".
14. La giocata del ribattitore sarà valida se la pallina viene colpita al volo mentre il lanciatore non può uscire dal cerchio di lancio con entrambi i piedi.
15. A questo punto si esegue la misurazione dei metri conquistati misurando la distanza tra il punto di caduta della pallina e la base della pertica.
16. La squadra che avrà, alla fine della partita, totalizzato più metri è considerata vincente. Per vincere comunque deve superare la squadra avversaria di almeno 40 punti in caso contrario è pareggio.
17. Una partita termina quando le due squadre si sono alternate due volte in battuta e due volte in ricezione.

LESSICO

- la "PERSE" pertica in legno lunga da 4,50 a 5 metri per lancio iniziale
- la "BES" forcilla di supporto per la pertica
- lo "T ASPOT" tacca sulla pertica ove viene sistemata la pallina per il lancio
- lo ".PLAT" zona piatta della pallina
- lo BAQUET" bastone per colpire la pallina all'inizio gara
- Lo "PALET" e" BOQUET" assicelle di legno usate nella seconda fase di gioco per la ricezione dello tsan
- la "PALETA" o "PIOTA" indica la fase del rinvio del servizio o intesa come attrezzo per il rinvio
- la "TSACHA" ossia la battuta iniziale
- la "SERVIA" seconda fase del servizio o gioco
- la "DAMA" indica il primo lancio che si effettua alla pertica



Schema di un campo per il gioco dello <<tsan>>

- P: punto in cui la pertica di lancio è fissata al suolo.
 - PR: raggio (7,50 mt) del cerchio C tracciato intorno alla pertica.
 - S: punto di esecuzione del servizio (<<servia>>9 ; dista da P: 20 mt.
 - PH: distanza dal piede della pertica alla linea anteriore del terreno di gioco (32).
 - AB: linea dei <<bons>> frontali; è lunga 30 mt.
 - AL , BL1 linee dei << bons >> laterali.
- il terreno di gioco non presenta limiti per quando riguarda la sua lunghezza.