

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport

Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin

Band: 44 (1987)

Heft: 7

Artikel: Le "tsan" du Val d'Aoste : un cousin du hornuss

Autor: [s.n.]

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998614>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

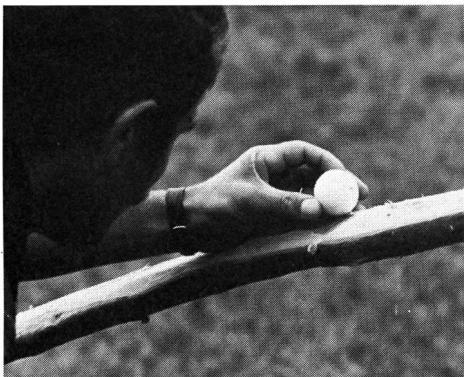
Download PDF: 28.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Démonstration de tsan à Studen en 1985.

Le «tsan» du Val d'Aoste : un cousin du hornuss



Pose de la boule sur la perche.

On connaît en Italie du Nord, dans le Val d'Aoste d'expression française, un jeu fort semblable au hornuss. Il s'appelle le «tsan». Un tronc d'arbre mince sert de rampe de lancement et une petite balle fait office de hornuss.

Pour défendre le camp, les joueurs n'ont pas de palettes, mais ils lancent une bûche préparée spécialement à cet effet. Nous reproduisons, ci-après, une description de ce jeu telle qu'elle a paru dans le Journal suisse des joueurs de hornuss. Les photos ont été prises lors d'une démonstration de «tsan» faite à l'occasion de la Fête fédérale de hornuss de 1985, à Studen, par une équipe de St-Vincent (Val d'Aoste). L'article en question ne donne malheureusement aucune indication sur l'histoire de ce jeu populaire. Il est simplement mentionné qu'il se disputait par le passé, en Suisse également, des jeux analogues à deux phases.

Une équipe compte 12 joueurs. La surface de jeu doit avoir une longueur de 150 m au moins. De la perche (correspondante à la rampe de lancement), d'une longueur de 4,5 à 5 m, d'un diamètre de 5 à 10 cm et d'une hauteur de 1,5 à 2 m, jusqu'au début du camp de jeu, il y a une distance de 32 m et le camp, de forme trapézoïdale, a une largeur de 30 m à son début.

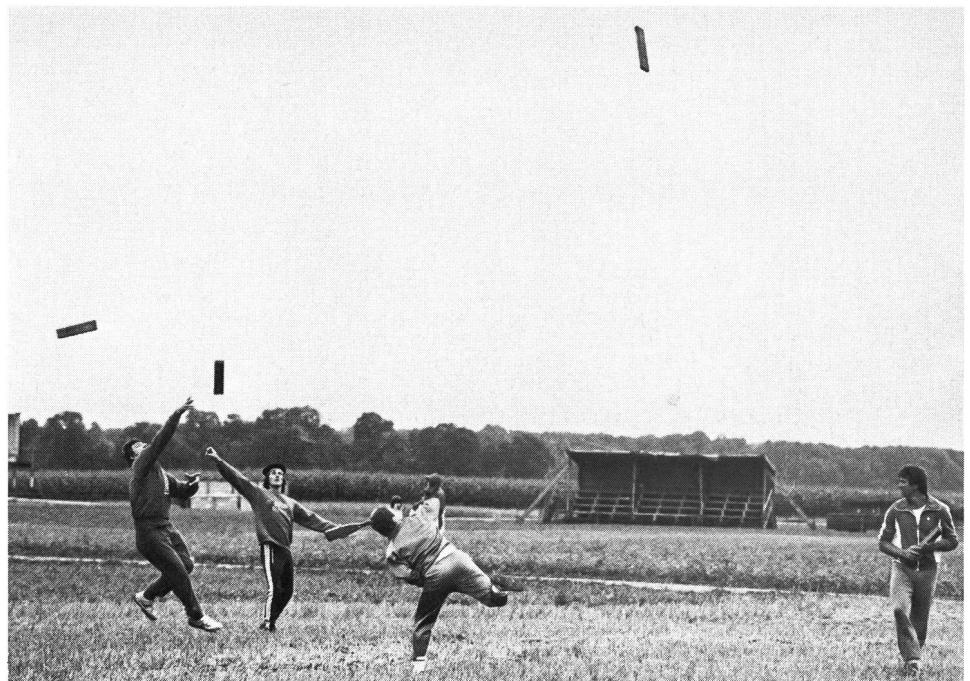
À moyen d'une baguette renforcée à l'avant, une équipe projette le «tsan».



Intercepteur en attente.

boule noire ou blanche de bois dur de 38 à 40 mm de diamètre, dans le camp de jeu où l'autre équipe tente de l'intercepter à l'aide du «boket»: planche de 40 cm de long, de 10 cm de large et de 3 cm d'épaisseur.

On peut également se servir de son corps pour arrêter le «tsan». Le camp de jeu est, comme chez nous, divisé en cases de 10 m, chacune permettant de marquer un point. Celui qui réussit un ou plusieurs numéros peut passer immédiatement à la deuxième phase du jeu; à une distance de 20 m de la rampe, il renvoie la boule dans un cercle de 15 m de diamètre situé autour de la rampe. La boule doit rester en l'air pendant 5 à 6 secondes. L'autre équipe peut à nouveau défendre ce camp et la distance du point de chute est mesurée à partir du pied de la rampe. Il est accordé un point par mètre. Le lanceur a 60 secondes au maximum pour chaque coup et le renvoi doit s'effectuer en 20 secondes au plus! ■



Intercepteurs en action.