

"LE ZUFFE TRA FELTRINI E TESINI"

Competizione giocosa di ispirazione storica
tra Feltrini e Tesini

Le zuffe tra Feltrini e Tesini sono una competizione giocosa ispirata da avvenimenti storici realmente accaduti tra le popolazioni del feltrino e del tesino, citati tra l'altro nella Storia di Feltre del Cambruzzi.

Non vogliamo certo rinverdire antiche rivalità anzi, strutturando la contesa in forma di gioco competitivo si vuole dare vita ad un rapporto di collaborazione e di amicizia che superi le artificiali barriere geografico - politiche che si vorrebbe dividessero popolazioni da sempre naturalmente in rapporto.

Una contesa quindi tra due squadre di "atleti", strutturata in 4 gare/gioco a punteggio che porterà al successo dell'una sull'altra.

I temi delle gare sono di tipo silvo pastorale e fanno riferimento alle attività che accomunavano nelle fatiche quotidiane le popolazioni di queste zone.

L'unico premio, storicamente gradito, per i vincitori è l'umiliazione dell'avversario, che dovrà rendere onore al vincitore leggendo un proclama di sconfitta e servendo cibi e bevande al gaudente vincitore presso una taverna.

La contesa è strutturata nel seguente modo:

1° RITROVO DEGLI SFIDANTI

Presso la taverna di Piazza Trento - Trieste tra le ore 15.00 e 15.30 si ritrovano gli sfidanti delle due gare, vengono iscritti gli "atleti" e si dà lettura ai regolamenti.

2° IL FURTO DELLE PECORE

Prima delle competizioni, consiste in una staffetta tra pastori che compiranno un percorso stabilito, rubando dal recinto degli avversari una pecora (finta) e depositandola nel proprio recinto all'arrivo del giro, dando così il via al concorrente successivo.

Partecipano 4 pastori e vince la squadra che impiega il minor tempo a rubare le pecore dell'avversario e depositarle nel proprio recinto.

PUNTEGGIO: vincitore 3 punti, secondi 2 punti.

La gara si svolge su un tracciato a otto con partenza al pascolet

3° IL LANCIO DELL'AVVERSARIO

La gara è la parodia di una vera e propria zuffa tra un tesino e un feltrino che si conclude con il lancio dell'avversario in un precipizio al di là di una rupe.....ovviamente il lanciatore è umano, mentre il lanciato è un pupazzo.

In pratica i concorrenti dovranno lanciare a turno un pupazzo rappresentante l'avversario al di là di un asticella tipo quella del salto in alto: la squadra che riuscirà a lanciarlo più in alto senza far cadere l'asticella vince. Partecipano 3 lanciatori per squadra e la gara si svolge in 3 manches vince la squadra che primeggia in almeno 2 delle manches.

PUNTEGGIO: 1 punto ogni manche vinta.

4° IL TAGLIO DELL'ALBERO

Si tratta di abbattere con un ascia un albero del diametro di circa 30/35 cm. nel minor tempo possibile.

Partecipano un "boscaiolo" per squadra e l'esibizione avviene in contemporanea.

PUNTEGGIO: 3 punti al vincitore e 2 punti al secondo.

5° LA CORSA DEI TRONCHI

Non si tratta di una vera e propria corsa ma di una dimostrazione di forza: le due squadre dovranno trasportare dei tronchi di varie dimensioni da una parte all'altra di via Cornarotta nel minor tempo possibile.

Partecipano 4 "forzuti" per ogni squadra, ogni tronco può essere trasportato da uno o più "forzuti" che però non potranno trasportare il successivo.

PUNTEGGIO: 3 punti al vincitore e 2 punti al secondo.

6° IL PREMIO E L'ONTA IN TAVERNA

Al termine delle gare ci si reca presso la taverna in Piazza Maggiore dove i vincitori avranno in premio un lauto banchetto, serviti umilmente dai componenti della squadra perdente.

In caso di parità il vincitore verrà estratto a sorte.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre dovranno essere composte da un minimo di 8 concorrenti ad un massimo di 12 concorrenti ciascuna; i nominativi dei singoli e le gare a cui partecipano dovranno essere iscritti in apposita pergamena durante il raduno in Piazza Trento - Trieste.

LUOGHI E ORARI DI SVOLGIMENTO DELLE ZUFFE

- 1° RITROVO DEGLI SFIDANTI - P. Trento - Trieste - ore 15.00
- 2° IL FURTO DELLE PECORE - Pascolet + circuito - ore 15.30
- 3° IL LANCIO DELL'AVVERSARIO - P. Maggiore - ore 16.15
- 4° IL TAGLIO DELL'ALBERO - P.tta V. De Boni - ore 17.15
- 5° LA CORSA DEI TRONCHI - V. Cornarotta - ore 18.00
- 6° IL PREMIO E L'ONTA IN TAVERNA - P. Maggiore - ore 19.00

