



Anticamente l'Isola d'Elba era suddivisa amministrativamente in 4 territori: **"TERRE di FERRAJA"**, **"TERRE di RIO" (RIVUS)**, **"TERRE di LUNGONE" (LONGONE)** e **"TERRE di MARCIANA"**.

Al fine di recuperare questa memoria e un sano spirito di rivalità si costituiscono 4 **"POPOLI"** corrispondenti alle suddette Terre. L'appartenenza a tali gruppi viene regolata da criteri di provenienza e/o residenza, ed è da ritenersi vincolante! Come ogni buona regola esiste un'eccezione, in questo caso rappresentata dalla figura del **"MERCENARIO"**.

Il **"PALIO"** è costituito da 4 Tornei arcieristici in costume medievale che si svolgeranno durante l'anno solare. Ogni Terra, a turno, ospiterà e organizzerà un **"TORNEO"**. In tale occasione i rappresentanti di tale Terra (Popolo) si avvarranno del titolo di **"DIFENSORI"** e avranno il vantaggio di **"dettare"** le regole, salvo tenendo alcune norme base e rispettando i criteri di sicurezza.

I Difensori dovranno garantire un numero minimo di 30 frecce per arciere. Tipologie e numero di bersagli, distanze e punteggi sono a loro discrezione, fermo restando che ai fini della classifica di giornata verranno sommati i punti dei migliori arcieri rappresentanti di ogni Terra. Verranno esclusi tutti gli arcieri in esubero rispetto al numero minimo rappresentato dalla Terra che schiererà una pattuglia meno nutrita. Se ne deduce che quest'ultima non avrà il vantaggio di poter scartare i punteggi peggiori. Alla fine del Torneo verranno assegnati alla I° Terra classificata n. 4 punti, alla II° classificata n. 3 punti, alla III° classificata n. 2 punti e alla IV° classificata n. 1 punto. Il **"CAMPIONE"** del Torneo apporterà n. 1 punto supplementare alla propria Terra.

La classifica finale si otterrà sommando i punteggi delle 4 singole prove (Tornei), oltre ai punti aggiuntivi apportati dai **"BARONI"**. La Terra che risulterà avere il punteggio più alto si aggiudicherà il Palio e la gloria, legando simbolicamente il proprio nome al Trofeo tramite un NASTRO del colore del proprio guidone. Eventuali situazioni di parità vedranno prevalere la Terra che avrà totalizzato un numero superiore di punti durante l'intero Palio. Un

ulteriore pareggio verrà deciso dal minor numero di mercenari schierati durante tutto il Palio.

TERRA: identifica uno dei 4 Popoli dell'Elba. Ogni Popolo sarà guidato da un CAPITANO e una MADONNA eletti per merito di anno in anno. Ogni Terra sarà caratterizzata da un COLORE DOMINANTE e un COLORE SECONDARIO, da uno STEMMA e da un MOTTO. Dovrà dotarsi nel tempo di un GUIDONE e di un'UNIFORME secondo i criteri sopracitati.

CAPITANO: rappresentante e amministratore insieme alla "Madonna" degli interessi della propria Terra per un intero anno solare. Viene eletto per merito (miglior arciere di ogni Popolo del Palio precedente). Si distinguerà dai Popolani tramite una STELLA. Durante il primo anno la carica è vacante.

MADONNA: rappresentante e amministratrice insieme al "Capitano" degli interessi della propria Terra per un intero anno solare. Viene eletta per merito (miglior arciera di ogni Popolo del Palio precedente). Si distinguerà dalle Popolane tramite una PIUMA. Durante il primo anno la carica è vacante.

MERCENARIO: figura che rappresenta l'assenza di legame con qualsiasi Terra e che quindi può essere assoldato da uno dei Popoli per rappresentare il proprio Guidone di Torneo in Torneo. Ai fini della trasparenza (perché sebbene sia un gioco... tutti vogliono vincere!), l'assegnazione alla Terra verrà effettuata tramite sorteggio. E' fatto obbligo per ogni NOVIZIO prestare servizio come tale per un anno, al fine del quale potrà essere libero di scegliere se affiliarsi ad una delle Terre in particolare o se rimanere con questo ruolo per un altro anno. Ogni Terra può schierare, secondo esigenze, mercenari nella misura che ritiene, fermo restando la presenza di almeno un rappresentante effettivo della terra. In caso contrario alla Terra verrà assegnata l'ultima posizione nella classifica di giornata, indipendentemente dal punteggio di squadra realizzato. Rimane solo il riconoscimento del CAMPIONE. Tutti i Mercenari si distingueranno con una FASCIA ROSSA.

DIFENSORI: sono gli organizzatori del Torneo nella propria Terra. E' concesso loro creare regole e/o bersagli per favorire se stessi e/o ostacolare le Terre nemiche. Sono gradite, ma non obbligatorie, le uniformi.

CAMPIONE: in ogni singolo Torneo viene così nominato il miglior arciere di giornata tra tutte le terre (senza distinzione di sesso). Per il valore dimostrato conquisterà, ai fini della classifica del singolo Torneo, n. 1 punto aggiuntivo per la Terra d'appartenenza.

BARONE/BARONESSA: sono gli arcieri, uno per sesso, che risulteranno i migliori dell'intero Palio (con n.2 punti di distacco dal secondo). In caso di situazione di parità, il Consiglio degli Archi del Grande Falco deciderà se assegnare un situazione di EX EQUO (in questo caso il punteggio verrà diviso in base al numero degli arcieri in situazione di parità) o stabilire un vincitore assoluto tramite eventuale spareggio. Come premio per tale impresa, ai fini della classifica finale, si assegnerà n. 1 punto aggiuntivo alla Terra del Barone e n. 1 punto aggiuntivo alla Terra della Baronessa (può verificarsi che alla stessa Terra vengano assegnati n. 2 punti). Il titolo onorifico rimarrà a vita, e il suo simbolo distintivo sarà un ANELLO donato UNA TANTUM dal Consiglio degli Archi del Grande Falco.