

## REGOLAMENTO INTERNO

### 1. Definizione.

- 1.1. Il presente documento definisce il "Regolamento Interno dell'associazione **"LE TERRE DEGLI ANGELI"**: con esso si intende fissare un insieme di regole che garantiscano la quiete e civile convivenza all'interno dell'Associazione, perseguendo una filosofia socialmente costruttiva e non lesiva delle libertà personali dei Soci.
- 1.2. Tutti i Soci, senza alcuna distinzione, devono attenersi a quanto indicato nel presente Regolamento e nello Statuto. La violazione di uno o più articoli implica l'immediata notifica al Consiglio Direttivo, che deciderà come intervenire a seconda della gravità del caso.
- 1.3. In caso di contraddizioni tra Regolamento e Statuto, è quest'ultimo ad avere la priorità.
- 1.4. Il Regolamento non è discutibile se non in sede di Assemblea dei soci.
- 1.5. Solo il Consiglio Direttivo può modificare il Regolamento; aggiunte, variazioni e depennamenti devono essere approvati da almeno i due terzi dei membri del Consiglio Direttivo.
- 1.6. Lo Statuto e il Regolamento devono essere liberamente e agevolmente consultabili; una copia di questi documenti sarà sempre a disposizione sul sito internet dell'Associazione.

### 2. Ruoli interni all'associazione

- 2.1. L'associazione riconosce la presenza di responsabili interni, individuati su base volontaria e informale, a cui affidare particolari aspetti della propria attività associativa. Tali responsabili sono tenuti al rispetto dei valori espressi nello statuto associativo e in questo regolamento. Un socio può ricoprire più di un incarico di responsabilità contemporaneamente.
  - 2.1.1. Il **gruppo narratori** si occupa della gestione del gioco dal punto di vista delle trame e della preparazione delle stesse; può portare proposte di spesa al Consiglio Interno per l'approvazione delle stesse.
  - 2.1.2. Il **gruppo regolamento** si occupa della creazione e aggiornamento del regolamento di gioco.
  - 2.1.3. Il **gruppo arbitri** si occupa del controllo del rispetto del regolamento di gioco in sede di evento, nonché della valutazione di situazioni di rischio che richiedano l'interruzione del gioco.
- 2.2. I vari gruppi possono scegliere figure di riferimento al loro interno che abbiano ruolo di organizzazione o di confronto con gli altri gruppi.
- 2.3. I vari gruppi possono porsi regole interne per la valutazione dei propri componenti e per l'eventuale esclusione da quel ruolo.
- 2.4. A seconda delle esigenze organizzative, il consiglio direttivo può istituire un numero illimitato di specifici gruppi di coordinamento.

### 3. Comportamento

- 3.1. I Soci devono sempre tenere un comportamento civile, trattando con rispetto persone e cose.
- 3.2. All'interno dei locali sociali o durante le attività organizzate dall'Associazione è vietata qualsiasi forma di aggressione fisica o verbale, personale oppure rivolta a comunità, razze, fedi politiche o religiose, ecc.; sono altresì vietati il turpiloquio e altre volgarità.



- 3.3. Presso i locali sociali e durante gli eventi è assolutamente vietata la propaganda politica o religiosa.
- 3.4. I Soci sono tenuti a trattare con cura tutto ciò che è di proprietà dell'Associazione, che si trova nei locali sociali o che viene utilizzato durante le attività organizzate dall'Associazione.
- 3.5. Danni arrecati a persone o a cose sono perseguibili come da leggi vigenti; le responsabilità civili e penali saranno a carico del singolo Socio arrecante il danno.
- 3.6. L'Associazione si riserva la possibilità di richiedere un indennizzo a fronte di danneggiamenti di proprietà ad esso appartenenti, in particolare nel caso in cui tali danni siano provocati dal mancato rispetto del presente Regolamento.

#### **4. Partecipazione agli eventi di gioco di ruolo dal vivo**

- 4.1. Possono partecipare agli eventi di gioco di ruolo dal vivo tutti i Soci senza restrizioni, versando ogni volta una quota di contributo che verrà fissata di volta in volta in base all'entità dell'evento.
- 4.2. La quota di iscrizione a qualsiasi evento di gioco di ruolo dal vivo è sempre comprensiva di copertura assicurativa (con prospetto a disposizione di chi ne fa richiesta).
- 4.3. Per quanto riguarda le modalità di pagamento delle quote di ogni evento, fa fede il regolamento del singolo evento in cui esse verranno comunicate.
- 4.4. Sono proibite tutte quelle azioni che in gioco comportino anche un minimo grado di pericolosità per se stessi e per gli altri (ad esempio: scappare via giù per un pendio ripido, saltare giù da un dislivello, arrampicarsi su una parete rocciosa, etc...). Commettere tali azioni comporta sanzioni arbitrali, più o meno gravi a seconda del caso e, se necessario, anche l'espulsione dall'evento di gioco di ruolo dal vivo o addirittura dall'Associazione.
  - 4.4.1. È possibile compiere tali azioni in gioco simulato, comunicando cioè agli arbitri le proprie intenzioni e chiedere a loro se si riesce a portarle a termine. Saranno gli arbitri a determinare il successo o il fallimento di tali azioni e le conseguenze, in base a capacità, abilità, equipaggiamento e altri tratti specifici del personaggio che intende compierle.
- 4.5. Chiunque, Socio o non Socio, contravvenga in modo grave alle regole stabilite per gli eventi di gioco di ruolo dal vivo verrà espulso immediatamente dall'evento.
  - 4.5.1. Se tale provvedimento verrà effettuato per tre volte nei confronti di uno stesso Socio, il Socio in questione verrà espulso automaticamente dall'Associazione senza necessità di approvazione o delibera da parte del Consiglio.
  - 4.5.2. Nel caso in cui la mancanza del Socio sia particolarmente grave, l'Associazione si riserva il diritto di espellerlo anche dall'Associazione, oltre che dall'evento, e di sporgere eventuale denuncia nei casi in cui questo si renda necessario.

Subbiano, li 24 maggio 2020

IL PRESIDENTE  
Andrea Botarelli

LA SEGRETARIA  
Elisa Lastrucci