

Regolamento interno Whlive



Indice generale

| | |
|---------------------------------------------|---|
| Art. 1 – Organi dell'associazione..... | 1 |
| Art. 2 – Campagna Whlive..... | 1 |
| Art. 3 – Collaboratori..... | 2 |
| Art. 4 - Sanzioni..... | 2 |
| Art 5 – Logo..... | 2 |
| Art 6 – Tessera associativa..... | 2 |
| Art 7 – Precetto nella campagna Whlive..... | 3 |

Art. 1 – Organi dell'associazione

Il consiglio direttivo(CD), elegge i coordinatori degli organi associativo i quali hanno facoltà di gestire totalmente il loro apparato.

Questi sono gli organi associativi:

Gruppo Ambientazione (GA) di ogni campagna in atto, il quale si occuperà di sviluppare la narrazione delle suddette campagne.

Tale organo si occupa di tutto il lato inerente la storia globale e dei personaggi, cura la sceneggiatura degli eventi e ha il controllo assoluto su ogni aspetto della narrazione.

Il Gruppo Regolamento di ogni campagna, che si occupa di produrre e gestire ogni regolamento di gioco.

Il Gruppo Arbitraggio, organo atto a segnalare al CD ogni scorrettezza di gioco e a fornire aiuto ad ogni socio riguardo gli aspetti regolistici di gioco e sulle meccaniche associative.

Il Gruppo Logistica, organo che si occupa della produzione, del mantenimento e dell'allestimento delle scenografie associative.

Il Gruppo Web, organo che si occupa della creazione e manutenzione degli apparati informatici.

Lo staff evento che si occupa di realizzare una o più attività associative in particolare il Responsabile Evento per la parte organizzativa e per la parte narrativa dal Regista Evento.

Art. 2 – Campagna Whlive

L'associazione promuove la campagna Whlive. Questa si svolge su più eventi ed è un evento di Gioco di Ruolo dal vivo.

Vi si può partecipare con un proprio personaggio (PG) o con un personaggio non giocante (PNG). I pg sono creati dai giocatori su delle guide imposte dal GA in maniera tale da permettere ai giocatori di effettuare interpretazioni coerenti con la narrazione e l'ambientazione della realtà WHL. I PNG sono personaggi, interpretati dai soci, seguendo un preciso copione deciso dai Narratori. I PNG fanno anche parte dello staff evento e sono considerati a tutti gli effetti collaboratori del suddetto, per questo motivo sono tenuti a

svolgere un lavoro collaborativo maggiore rispetto a quello che viene richiesto ai PG. La campagna è ambientata in un universo fantasy, liberamente ispirato all'ambientazione Warhammer Fantasy di proprietà della © Games Workshop Ltd 2000-2014.

Il numero massimo di personaggi per socio è fissato a due.

Ogni evento fornisce Punti Abilità (P.ab), circa 10 al giorno (8 al pg e 2 al socio) se non deliberato diversamente dal Responsabile Evento. I P.ab misurano l'impegno che un socio dedica alla suddetta campagna e sono utilizzati per le regolistiche di gioco. Questi possono essere anche persi, vedere il regolamento di gioco o le sanzioni, per maggiori dettagli.

Art. 3 – Collaboratori

L'associazione si avvale di collaboratori, i quali verranno ricompensati per il loro impegno con esenzioni dalle quote evento oppure con dei premi legati alla campagna per la quale collaborano.

Vedere la pagina sul portale "Collaborazioni" per i dettagli riguardo i tipi di collaborazione e le retribuzioni.

Ogni socio è tenuto a collaborare alla buona riuscita di ogni evento al quale partecipa, pertanto chiunque può essere cooptato in qualsiasi momento e per qualsiasi mansione da un membro dello staff evento o del CD a svolgere un lavoro di supporto alla riuscita dello stesso.

Art. 4 - Sanzioni

I soci che commettono scorrettezze di gioco, riceveranno punizioni legate all'evento.

Qualsiasi membro del CD o del GA può emanare sanzioni seduta stante e a suo insindacabile giudizio.

I soci che commettono infrazioni fuori dal gioco, ad esempio aggredendo un altro socio, riceveranno sanzioni associative decise dal CD in una riunione del consiglio.

Art 5 – Logo

L'associazione si avvale il diritto di prendere provvedimenti con chiunque usi il logo per fini commerciali, merchandising o di partecipazione non autorizzata dal Consiglio Direttivo. Inoltre il logo non può essere manipolato graficamente.

Art 6 – Tessera associativa

La tessera associativa è un documento nominativo attestante l'appartenenza all'Associazione ed identificherà il Socio. La tessera associativa è rilasciata al

Socio all'atto della sua nomina e viene rinnovata ogni anno. Va restituita o distrutta in caso di cessazione definitiva del rapporto associativo. La tessera non possiede alcun valore legale o fiscale.

Nel caso un socio modifichi residenza, telefono fisso o mobile, o qualunque altro dato presente nella domanda di ammissione, egli dovrà contattare tempestivamente il segretario al fine di segnalare la modifica dei suddetti dati.

Art 7 – Precetto nella campagna Whlive

Ogni partecipante ad un live della campagna Whlive, riceve un punto precetto se lo gioca da PG. Se il socio partecipa come PNG ad un live minore perderà un punto precetto, se invece lo fa ad un live da più giorni perde due punti per giornata da PNG.

Il Responsabile Evento può deliberare sconti o aumenti del precetto a suo insindacabile giudizio anche per altre mansioni o mancanze.

Lo staff evento, in casi di carenza di PNG, può precettarne tra i giocatori con maggior punti precetto ed iscritti come PG.

La lista dei punti precetto è disponibile sul mygrv.

Fare pg tutti i giorni di un evento da più giorni conferisce un ulteriore aumento di uno al precetto, così come fare png tutti i giorni ne sconta uno supplementare.