

# **Regolamento Interno dell'Associazione Culturale Arcana Domine**

## **ART 1 - DEFINIZIONE**

- (1) Il presente Regolamento Interno disciplina la partecipazione e la gestione delle attività dell'Associazione Culturale Arcana Domine.
- (2) Il Regolamento Interno viene promulgato dal Consiglio Direttivo di Arcana Domine, con delibera in data 23 luglio 2017 ed entra in vigore a partire dal 24 luglio 2017.
- 3) Il Regolamento Interno riconosce come ulteriori fonti di informazione e organizzazione dell'attività dell'associazione:
  - a) il sito dell'associazione: <http://arcanadomine.it> quale portale ufficiale e istituzionale dell'associazione;
  - b) il forum ufficiale dell'associazione: <http://arcanadomine.forumattivo.it/forum>, come strumento ufficiale per le comunicazioni del Consiglio Direttivo, degli staff narrativi e dei giocatori;
  - c) la pagina Facebook dell'associazione: <https://www.facebook.com/groups/153861214650523>, come elemento di visibilità degli annunci nel Social Network.

## **ART 2 - DEFINIZIONE E FINALITÀ DELLE ATTIVITÀ DELL'ASSOCIAZIONE**

- (1) Le attività gestite o promosse dall'associazione sono rappresentazioni interattive ludiche, sceneggiate, arbitrate e dirette da uno staff narrativo, mentre i protagonisti sono interpretati dai giocatori.
- (2) Tali attività sono finalizzate alla crescita culturale, alla socialità e al divertimento individuale e collettivo dei soci, senza alcun scopo di lucro e senza alcuna posta in palio.

## **ART 3 - ORGANIZZAZIONE E PROCEDURE AGGIUNTIVE RISPETTO ALLO STATUTO**

- 1) E' indispensabile che, prima della firma del modulo di ammissione ed il versamento della quota, ogni aspirante socio sia edotto dello Statuto e dei regolamenti interni. La presenza di minorenni è permessa solo mediante autorizzazione per iscritto dei genitori.
- 2) Per assolvere ai propri doveri istituzionali, il Consiglio Direttivo si riunisce per discutere e votare sia fisicamente sia telematicamente (mediante votazione nella sezione dedicata del forum ufficiale). I Consiglieri ricevono automaticamente gli accessi ai canali informatici riservati del

forum ufficiale, ad eccezione di quelli riservati allo staff narrazione. Le votazioni telematiche del Consiglio Direttivo equivalgono a verbali.

- 3) Il Consiglio Direttivo, al fine di realizzare progetti speciali o di occuparsi di aspetti importanti della vita associativa, procede informando dei dettagli di ciascun progetto nei canali pubblici o riservati, richiedendo o accettando la candidatura di alcuni soci come **responsabili di funzione**, le cui proprie necessità operative per l'adempimento dei propri compiti devono essere agevolate dall'associazione per la durata del progetto. In caso di palese inadeguatezza, l'incarico così attribuito al socio può essere a sua volta revocato dal Consiglio Direttivo. Alcuni ruoli così inquadrati possono essere i seguenti:
- a) Un socio può essere eletto mediante votazione del Consiglio Direttivo come **Responsabile Comunicazione e Fiere**: in tale veste, può coordinare direttamente un team di altri soci volontari. Egli raccoglie le segnalazioni di eventi di interesse per l'Associazione da parte del suo team o di altri soci, e propone al Consiglio Direttivo la partecipazione dell'Associazione a fiere e sessioni di gioco nazionali, la pubblicazione di prodotti editoriali, la creazione di partnership, le spese per gadget o stampa di materiale pubblicitario e la creazione di nuove procedure di comunicazione. Egli inoltre coordina l'attuazione della proposta approvata quale interfaccia dell'Associazione presso enti esterni coinvolti e si rapporta al Responsabile Scenografia e Magazzino per la realizzazione e l'acquisto di materiali da impiegare a livello fieristico. Si occupa inoltre di coordinare la cartella stampa dell'Associazione e di supervisionare le comunicazioni dell'Associazione sui Social Network.
  - b) Un socio può candidarsi ed essere eletto mediante votazione del Consiglio Direttivo come **Responsabile Web**: in tale veste, si occupa dell'aggiornamento del database dei personaggi, della raccolta e dell'organizzazione delle gallery fotografiche dell'Associazione nei Social Network e della manutenzione ordinaria e straordinaria del forum e dei siti web dell'Associazione.
  - c) Un socio può candidarsi ed essere eletto mediante votazione del Consiglio Direttivo come **Responsabile Scenografia e Magazzino**: in tale veste, egli è il coordinatore dei lavori di laboratorio (sartoria, oreficeria, falegnameria, ecc.) che produce o fa produrre di sua iniziativa o sotto specifica richiesta, verificando il budget a disposizione con il Consiglio Direttivo in caso di spesa ingente o superiore a quanto stanziato in sede di bilancio preventivo. Egli mantiene aggiornato l'inventario del magazzino associativo ed elabora gli standard logistici e di archiviazione a cui adeguare la gestione del materiale di scena, in collaborazione con gli staff narrativi e l'eventuale Responsabile Comunicazione e Fiere. Egli inoltre verifica lo stato del materiale di magazzino e ne elabora e coordina le attività di manutenzione e reintegro.
  - d) Un socio può candidarsi ed essere eletto come **responsabile di sezione** per l'organizzazione di attività o eventi a nome dell'associazione che siano pertinenti con le finalità dell'associazione. Il responsabile coordina un team di lavoro fra interni ed esterni per un progetto specifico che deve essere approvato dal Consiglio Direttivo al momento della nomina. Il Consiglio Direttivo si astiene espressamente dalle ingerenze nelle scelte artistiche e organizzative interne al progetto, a patto che non contrastino con le linee guida del progetto sottoposto e approvato o con le norme dello Statuto e del Regolamento Interno. In caso di

inadeguatezza nello svolgimento dell'incarico affidato o di violazione delle norme di cui sopra, il Consiglio Direttivo può rimuovere la nomina concessa al responsabile di sezione; in tal caso approva le nuove candidature in collaborazione col team di lavoro.

4) Vigono le seguenti regole di **gestione della cassa associativa**:

- a) Il Revisore dei Conti è responsabile del mantenimento dei libri contabili, dell'amministrazione ordinaria e straordinaria della cassa e della supervisione e gestione del patrimonio dell'associazione.
- b) Salvo diverse disposizioni del Consiglio Direttivo, la cassa è unica, indivisa e affidata fisicamente e gestionalmente al Revisore dei Conti. In sua assenza o in caso di dimissioni anticipate, il suo incarico è coperto ad interim dal Presidente fino al rientro o alla nuova nomina.
- c) Qualunque socio che sostenga una spesa per la realizzazione di eventi dell'associazione può richiedere un rimborso al revisore dei Conti, consegnando tutti gli scontrini e le ricevute di pagamento. Il Revisore dei Conti è tenuto a saldare mediante la cassa sociale gli importi anticipati da un socio soltanto in presenza del relativo giustificativo (scontrino o ricevuta dell'avvenuto pagamento). Eventuali anticipi di cassa richiesti da un socio per un'analogha spesa devono essere vagliati e autorizzati direttamente dal Consiglio Direttivo.
- d) Il Revisore dei Conti è tenuto a raccogliere e conservare ogni scontrino o ricevuta per tutti gli acquisti di prodotti o servizi per l'associazione e deve stendere il bilancio consuntivo annuale pubblico alla fine dell'anno associativo, allegando l'insieme dei giustificativi. È buona norma che egli invii al Consiglio Direttivo anche un bilancio consuntivo parziale alla fine di ogni evento ufficiale dell'associazione dove vi è stata una movimentazione significativa di denaro.
- e) Il bilancio annuale dell'associazione non deve terminare in deficit.
- f) Il bilancio di ogni evento ufficiale dell'associazione non deve terminare in deficit, salvo differenti disposizioni del Consiglio Direttivo.

#### **ART 4 – DOVERI DI CIASCUN SOCIO VERSO L'ASSOCIAZIONE**

- (1) Ogni socio è tenuto a contribuire alla buona riuscita delle attività mediante impegno concreto, al fine di perseguire le finalità culturali e ludiche proprie dell'associazione; le sue azioni sono volte a collaborare con gli altri soci, garantire l'incolumità di tutti i partecipanti delle attività e agevolare le procedure organizzative.
- (2) Ogni socio supporta e promuove attivamente le attività dell'associazione, tutelando in ogni ambito e in ogni aspetto la buona reputazione e l'integrità costitutiva della stessa.

- (3) Ogni socio si comporta educatamente nei confronti di tutti gli altri soci; mantiene un comportamento civile ed adeguato allo svolgimento di un'attività collettiva, osservando il rispetto dell'altrui sensibilità morale, politica, religiosa, razziale o fisica.
- (4) Ogni socio rispetta le indicazioni e le procedure esposte nello Statuto, in questo Regolamento Interno e nel Regolamento di gioco stabilito dallo staff di sezione; egli informa tempestivamente lo staff per la presunta occorrenza di violazioni dello Statuto, del Regolamento Interno o delle regole di gioco.
- (5) Ogni socio rispetta le sanzioni disciplinari attribuitegli per il proprio comportamento irregolare.
- (6) Ogni socio, durante gli eventi associativi, accetta di esibire documenti di identità su richiesta del Presidente o del Consiglio Direttivo, allo scopo di identificazione del suo nominativo per finalità associative.

## **ART 5 – REGOLE DI COMPORTAMENTO DEI SOCI DURANTE GLI EVENTI ASSOCIATIVI**

- 1) Ogni socio deve rispettare le **norme di sicurezza e di legalità** durante le sessioni di gioco e gli eventi associativi. In tali occasioni gli è fatto esplicito e TASSATIVO OBBLIGO di seguire le seguenti prescrizioni:
  - a) Non violare le norme di sicurezza di cui all'art. 6 del presente Regolamento Interno.
  - b) Non fare uso o portare con sé sostanze stupefacenti, illegali o oggetti illegalmente detenuti.
  - c) Non fare uso o portare con sé armi od oggetti che accidentalmente possano procurare un danno fisico a chicchessia. Sono ammesse armi giocattolo e dispositivi per effetti speciali (fumogeni, altoparlanti, ecc.) solo a seguito di preventiva ed esplicita disposizione dello staff.
  - d) Non abusare di sostanze alcoliche.
  - e) Non mettere in atto comportamenti inappropriati all'igiene, alla buona educazione e alle regole della convivenza civile, come il turpiloquio, l'offesa, la violenza o l'oltraggio personale.
  - f) Non ostentare aggressivamente e/o in maniera offensiva convinzioni etiche, politiche o religiose che non si riferiscano strettamente ad elementi in gioco.
  - g) Non fare in alcun modo apologia del fascismo o del razzismo.

Si ricorda che ogni socio è responsabile dei propri effetti personali prima, durante e dopo l'evento. Ogni eventuale violazione verrà perseguita a norma di legge, ma l'Associazione non può essere ritenuta responsabile di danneggiamenti o sottrazioni di veicoli od oggetti lasciati incustoditi.

- 2) Ogni socio è tenuto ad adottare **buone regole di comportamento civile** durante le sessioni di gioco e gli eventi associativi, pertanto è tenuto ad attenersi strettamente alle seguenti disposizioni:
  - a) **Non disturbare** chi si trova nell'area In Gioco qualora egli sia in condizione di Fuori Gioco (per chiedere di consultare un master, occorre alzare la mano e attenderne l'arrivo).

- b) **Non interrompere** le attività di formazione e briefing di un membro dello staff narrativo, né contestarne una decisione irrevocabile durante lo svolgimento di una scena in gioco o comunque nell'area in gioco. Per eventuali contestazioni, occorre allontanarsi nell'area Fuori Gioco e attendere la disponibilità del membro dello staff per chiedere spiegazioni, oppure interpellarlo successivamente alla sessione).
  - c) **Non degradare l'esperienza ludica** individuale e collettiva con atteggiamenti ostili in modo diretto o indiretto, come denigrare pesantemente e/o continuamente l'ambientazione o l'insieme dei giocatori, dello staff narrativo o dei soci in generale, oppure contrastare deliberatamente l'operato dello staff narrativo e degli altri giocatori fuori e dentro il gioco. Ugualmente ogni socio, nella sua rappresentazione In Gioco, non deve eccedere oltre i limiti imposti dalla sensibilità personale di un altro socio che gli vengono espressamente comunicati.
  - D) **Non sottrarre o danneggiare proprietà materiali** di altri giocatori o dell'associazione, che si tratti di oggettistica, armi, costumi e qualsiasi altro possesso. Una volta concluso l'evento, il giocatore è obbligato a riconsegnare l'oggettistica associativa allo staff narrativo, salvo diverse disposizioni. Ogni furto doloso potrà essere perseguito a norma di legge.
  - f) **Avere massima cura del materiale di gioco** appartenente all'associazione: la realizzazione e l'acquisto di materiale di gioco, compreso il ripristino dei danni ad esso arrecati dall'uso, influisce sulla quota di partecipazione degli eventi. Al socio si richiede di riconsegnare intatto alla fine dell'evento tutto il materiale prestato o messo a disposizione dallo staff narrativo. Le armi di gioco devono essere usate con diligenza, evitando comportamenti che le possano rovinare. I membri dello staff narrativo (master e personaggi non giocatori) sono chiamati a riporre ogni oggetto o vestiario, dopo averne fatto uso, nell'apposito contenitore adibito nel magazzino. Lo staff narrativo e il Consiglio Direttivo hanno il diritto di richiedere il pagamento dei materiali rovinati o smarriti dai singoli soci a cui erano stati assegnati.
- 3) Ogni socio, che sia giocatore o membro dello staff, è tenuto ad **agevolare l'organizzazione delle procedure preliminari** le sessioni di gioco a cui partecipa, pertanto è tenuto ad attenersi strettamente alle seguenti disposizioni:
- a) **Arrivare puntuale** per garantire che le procedure di segreteria all'inizio di ogni evento si dilunghino troppo nel tempo, ritardando di conseguenza l'inizio del gioco. L'arrivo successivo all'inizio concordato per l'apertura della segreteria e per la partenza della sessione di gioco deve essere opportunamente segnalato allo staff narrativo in sede di iscrizione all'evento, o comunque in tempo utile per non causare rallentamenti.
  - b) **Parcheggiare** la propria auto, obbligatoriamente e senza deroghe, nell'area dedicata o allestita al parcheggio degli automezzi, che viene interdetta per sicurezza alle attività di gioco.
  - c) **Rispettare gli spazi assegnati**. E' possibile allestire il proprio ricovero notturno obbligatoriamente nell'area dedicata che, salvo diverse disposizioni, viene interdetta alle

attività di gioco. Durante le sessioni di più giorni sono previste specifiche sistemazioni per il pernottamento. Si ricorda che, per tutta la durata dell'evento associativo e in tutti i luoghi coinvolti dall'evento stesso, continuano ad applicarsi le norme del Regolamento Interno, sia in condizione di In Gioco sia in condizione di Fuori Gioco .

- d) **Agevolare le procedure di segreteria** per non sottrarre il detto tempo alle attività di gioco e per non vincolare più a lungo del necessario il personale di segreteria, impedendogli di prendere parte alle attività. E' quindi richiesto che i partecipanti, una volta raggiunto il luogo di ritrovo per l'evento, come prima cosa si rechino ordinatamente alla segreteria e cerchino di svolgere con efficienza le necessarie prassi, mettendosi in coda con disciplina. In sede di segreteria vengono controllate le armi e valutati i costumi, è quindi richiesto che le prime siano portate con sé, mentre, se si desidera la valutazione del costume, è consigliabile indossarlo prontamente mentre altri assolvono alle suddette prassi.
- 4) Dato che l'associazione si sforza ogni anno per trovare o conservare le location di gioco e mantenere buoni rapporti con i proprietari di queste ultime per il divertimento collettivo, ogni socio è tenuto a prestare il **massimo rispetto verso i luoghi di gioco** e ad attenersi strettamente alle seguenti disposizioni:
- a) **Osservare scrupolosamente le regolamentazioni** nell'uso di strutture a disposizione, che devono essere comunicate per tempo dallo staff narrativo. Sono severamente vietati la sottrazione o il danneggiamento alla proprietà del luogo in cui si svolge l'evento. Ricordiamo che ogni sconfinamento o danno a beni di terzi potrà essere perseguito a norma di legge.
- b) **Non abbandonare o disperdere rifiuti, sigarette o attrezzature** nelle aree di gioco per alcun motivo, prestando la massima attenzione a recuperare appena possibile ciò che è caduto a terra o è stato disseminato nell'area di gioco.
- c) **Non fumare all'interno delle strutture chiuse In Gioco**, per rispetto della locazione, dei soci non fumatori e in particolare del regolamento di sicurezza. In presenza di eventuali aree In Gioco o Fuori Gioco in cui sia esplicitamente ammesso fumare, in assenza di posacenere esterni dedicati è consentito fumare esclusivamente se si dispone di contenitore portacenere personale. Lo staff preposto è autorizzato a vigilare sul rispetto delle norme, effettuare ispezioni e procedere ad eventuali sanzioni.
- d) **Contribuire attivamente alle operazioni di pulizia** necessarie per riconsegnare la struttura in condizioni ottimali, al trasporto della spazzatura accumulata verso i più vicini cassonetti, e alla comunicazione tempestiva di qualsiasi danno causato o verificatosi durante l'utilizzo della struttura. Le operazioni di pulizia vengono coordinate e supervisionate da partecipanti appositamente incaricati.
- 5) Ogni socio è tenuto a **favorire il godimento individuale e collettivo dell'esperienza ludica** durante le sessioni di gioco, mantenendo elevata la qualità dell'interpretazione e seguendo scrupolosamente il regolamento di gioco, pertanto è chiamato ad attenersi strettamente alle seguenti disposizioni:

- a) **Conoscere il regolamento di gioco**, aver assimilato ogni parte fondamentale e conoscere almeno a grandi linee quelle accessorie. Per eventuali dubbi sulle regole di gioco è possibile chiedere delucidazioni nell'apposito forum sul sito dell'associazione, oppure chiedere allo staff narrativo nei momenti Fuori Gioco. I nuovi giocatori, prima dell'inizio delle sessioni, possono richiedere una breve spiegazione o un riassunto sulle principali meccaniche di gioco.
- b) **Indossare costumistica adeguata** all'ambientazione e all'atmosfera di gioco: un abbigliamento adatto aiuta ad immedesimarsi nel personaggio e favorisce il godimento collettivo dell'esperienza di gioco. I costumi e il materiale di proprietà dell'associazione sono a disposizione dei soli giocatori che partecipano come personaggi non giocanti, mentre i soci partecipanti in qualità di personaggi giocanti devono provvedere da soli al proprio costume. Si richiede di non avere con sé, o di mantenere permanentemente occultati, oggetti o vestiario non consoni. In ogni caso, l'equipaggiamento di gioco deve conformarsi alle norme prescritte dallo staff narrativo.
- d) **Separare i momenti in Gioco da quelli Fuori Gioco** per non incrinare la finzione narrativa e la credibilità dell'ambientazione, e rovinare irrimediabilmente l'esperienza ludica immersiva tipica del gioco di ruolo dal vivo. Ogni giocatore deve evitare in prima persona (e attivamente dissuadere chi gli sta intorno) di cedere durante la fase In Gioco a discussioni o riferimenti esterni ai fatti o agli elementi Fuori Gioco. È fondamentale inoltre scindere la figura del "personaggio" da quella del "giocatore", distinguendo quali informazioni siano note al giocatore da quelle effettivamente in possesso del proprio personaggio. Se un giocatore, conversando al di fuori dell'ambito del gioco, viene a conoscenza diretta o indiretta di informazioni di gioco di cui il suo personaggio non dovrebbe o non potrebbe disporre, quali retroscena ancora da rivelare, notizie riservate sul passato di altri personaggi o indizi delle successive sessioni di gioco, è tenuto a non rivelarli e a interpretare il proprio personaggio come se egli non ne fosse consapevole. Ugualmente, non è lecito sfruttare In Gioco eventuali condizioni derivanti dalla vita reale (es. rapporti lavorativi subordinati) su altri Giocatori a loro sfavore, senza una reale motivazione dei rispettivi personaggi. L'uso del metagaming invalida pesantemente i fondamenti stessi del gioco di ruolo, nuoce all'esperienza ludica ed è passibile di pesanti sanzioni da parte dello staff narrativo. Durante le interruzioni causate da chiamate di sicurezza come *Uomo a terra!*, o qualora si presenti una qualche condizione rischiosa per l'incolumità dei partecipanti, è naturalmente consentito uscire dai panni del proprio personaggio e agire per fornire allarme, aiuto e assistenza.
- e) **Non barare**: autodisciplinarsi con la massima serietà ed onestà per consentire lo svolgimento equo ed equilibrato del gioco e garantire il divertimento di tutti, a discapito di comportamenti egoistici. Il gioco di ruolo dal vivo si fonda sull'ipotesi che i giocatori rispettino le regole scrupolosamente e in totale autonomia, perché lo staff non può vigilare su ogni singola azione di ciascun giocatore. Ogni giocatore è pertanto il primo responsabile del corretto utilizzo delle abilità del proprio personaggio, del conteggio delle sue ferite, delle possibilità di trasporto, interazione e utilizzo degli elementi in Gioco, e in generale del rispetto di ogni parte del regolamento di gioco adottato. Ogni infrazione, accidentale o ancor peggio deliberata, comporta sbilanciamento e malcontento, e se ripetuta attira uno spiacevole attività inquisitoria da parte dello staff narrativo. I giocatori che siano stati ripetutamente

sorpresi a barare, potranno essere esclusi dalla sessione di gioco da parte del Presidente o dello staff narrativo e, qualora tale comportamento sia palesemente recidivo, potranno non essere più invitati alle sessioni successive.

- f) **Mantenere la massima calma ed apertura mentale nelle situazioni dubbie** che si possono verificare durante il gioco, come un avversario che continua a rimanere in piedi a dispetto di numerose ferite, o che si avvale di poteri di cui si pensa egli non possa godere, ecc. In questi casi al partecipante è richiesto di non interrompere il gioco al fine di contestare il dubbio, bensì di continuare normalmente, indi di aspettare un momento di pausa per segnalare l'anomalia allo staff narrativo, che provvederà ad esaminare il caso appena possibile.

## **ART 6 – REGOLAMENTO DI SICUREZZA**

- 1) Per segnalare i casi di emergenza durante gli eventi associativi si utilizza una specifica chiamata che ogni socio partecipante deve conoscere: **Uomo a terra**. Quando viene urlata questa chiamata, indica la presenza di un ferito (vero!) sul terreno di gioco. Questa chiamata ferma il gioco nelle vicinanze del ferito e invita i presenti a usare il buon senso e allontanarsi dall'infortunato qualora sprovvisti di conoscenze mediche reali. Se la chiamata è stata frutto di una svista, il presunto infortunato dovrà rivelarlo. In casi simili deve essere chiamato un addetto al pronto soccorso e un membro dello staff organizzatore, con quest'ordine di priorità.
- 2) **Addetti al pronto soccorso**: sono tutti gli associati che hanno fatto un corso di primo soccorso riconosciuto a livello istituzionale o che esercitano una professione nel campo medico che li renda idonei al primo soccorso. Queste persone sono le uniche autorizzate a operare nei casi di emergenza. È fatto divieto a tutti i non addetti di intervenire su un individuo infortunato.
- 3) **Gli organizzatori degli eventi, il Presidente, il Vice-Presidente o un Consigliere Direttivo sono autorizzati ad allontanare dal gioco** chiunque si comporti in maniera non idonea per la salute dei presenti.
- 4) **È vietato entrare in contatto fisico** con altri soci senza permesso, o metterne direttamente o indirettamente a rischio l'incolumità fisica. Ogni volta che il contatto sarà necessario dovrà essere comunicato, in modo che la persona possa agire di conseguenza (per esempio, nelle circostanze in cui occorre legare, incatenare, bloccare un altro personaggio). Per ragioni di sicurezza, le costrizioni fisiche devono sempre essere simulate e mai effettuate veramente: non si dovrà mai legare, imbavagliare o bloccare fisicamente una persona in modo effettivo. Tutte le capacità a tocco potranno essere sempre effettuate con un contatto fisico minimo a mano aperta che non effettui danni fisici.
- 5) **Check dell'equipaggiamento**: Durante gli eventi è possibile usare solo armi specifiche per il gioco di ruolo dal vivo. All'inizio di ogni evento ogni arma, armatura, scudo e oggetto di equipaggiamento dovrà essere controllato e approvato da un addetto competente dello staff narrativo. Lo staff narrativo potrà bocciare in qualsiasi momento un'arma se si rivela pericolosa. È responsabilità del singolo giocatore smettere di utilizzare un oggetto, se si danneggia o si



rivela pericoloso per gli altri. Gli oggetti di equipaggiamento per essere approvati e utilizzabili devono avere questi parametri:

- a) Ogni arma da lancio e ogni spuntone di arma, armatura od oggetto di equipaggiamento devono essere morbidi e privi d'anima interna.
- b) Ogni oggetto di gioco, qualunque sia il materiale, deve essere privo di parti taglienti o fragili.
- c) Le frecce e gli scudi devono possedere imbottiture tali da attutire ogni impatto e da non permettere all'anima interna o alla struttura di fuoriuscire.
- d) Le armi da mischia devono essere provviste di un'anima rigida che non sporga dall'arma e che abbia un'adeguata imbottitura. Non devono fare male all'impatto e non devono oscillare troppo, al fine di evitare l'effetto "colpo di frusta".

6) **Rappresentazione dei colpi:**

- a) Durante il gioco i colpi dovranno sempre essere caricati in modo simulato. I colpi non caricati (tapping) hanno zero efficacia a livello di gioco.
- B) È espressamente vietato mirare alla testa e ai genitali. La locazione della testa inizia dall'attaccatura della clavicola in su. Tutti i colpi che vanno a colpire queste locazioni avranno efficacia pari a zero a livello di gioco.
- C) In caso di colpi in locazioni o modalità vietate dal regolamento di gioco, accidentali o meno, possono portare a provvedimenti disciplinari o all'allontanamento del giocatore dall'evento.

## ART 7 – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

- 1) **Sanzioni:** Le sanzioni previste nei confronti dei soci per infrazioni al regolamento interno o allo statuto dell'associazione, variano in funzione della gravità dell'infrazione accertata:
  - a) **Richiami verbali:** i giocatori che praticano comportamenti scorretti per involontarietà o inesperienza sono semplicemente richiamati dallo staff narrativo per segnalare la natura della scorrettezza e l'invito ad osservare maggiore attenzione.
  - b) **Penalità in gioco:** oltre al richiamo anzidetto, in caso di recidiva o manifesta malafede, lo staff narrativo può applicare una penalità al giocatore che influisce sulla sua capacità di progressione e sviluppo. La natura e l'entità delle penalità dipendono dallo staff narrativo in base alla gravità e alla recidiva dell'infrazione.
  - c) **Espulsione dall'associazione:** tale provvedimento può essere preso solo dal consiglio direttivo dell'associazione, mediante apposita votazione. Si applica a violazioni gravi o gravissime del regolamento interno o dello statuto associativo, ed a comportamenti dolosamente lesivi nei confronti di associati o dell'associazione stessa.
  - d) **Rifiuto dell'iscrizione:** come da indicazioni di statuto, il Presidente può rifiutare l'iscrizione all'associazione ad un aspirante socio che ritenga non idoneo.