

# Regolamento interno Whlive



## Art. 1

Il consiglio direttivo(CD), elegge i seguenti apparati e i relativi coordinatori di gruppo.

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

Il Gruppo Regolamento di ogni campagna, che si occupa di curare ogni aspetto regolistico della stessa.

Il Gruppo Arbitraggio, organo atto a segnalare al CD ogni scorrettezza di gioco e a fornire consulenza di regolamento ad ogni socio, inoltre alla fine di ogni evento deve inviare un feedback di arbitraggio al CD con modalità decise dallo stesso CD.

Il Gruppo Fotografie, organo che si occupa della produzione e gestione del materiale audio e video inerente le attività 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.

Il Gruppo Tramisti, di ogni campagna, che si occupa della stesura delle trame di ogni evento ed è coordinato dal GA.

## Art. 2

L'associazione promuove la campagna Whlive. Questa si svolge su più eventi ed è un evento di Gioco di Ruolo dal vivo. Questa campagna ha un regolamento di gioco. 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. La campagna è ambientata in un universo fantasy, liberamente ispirato all'ambientazione Warhammer Fantasy di proprietà della © Games Workshop Ltd 2000-2010.

Il numero massimo di personaggi per socio è fissato a due e solo uno di questi può progredire nella carriera sociale o avere accesso a segreti di fazione.

Ogni evento fornisce Punti Abilità(P.ab), circa 10 al giorno(5 al pg e 5 al socio) se non deliberato diversamente dal CD. 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

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 l'allegato A per i dettagli riguardo i tipi di collaborazione e le retribuzioni.

### Art. 4

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

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

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 la Sede e comunicare tempestivamente i nuovi dati affinché il Segretario aggiorni il Libro Soci.

### Art 7

Il Presidente viene eletto tra i candidati che abbiano ricevuto il maggior numero di preferenze.

I Consiglieri per essere eletti, devono ricevere ricevere l'approvazione a maggioranza dell'assemblea ordinaria.

Nel caso ci fossero più di undici candidati al ruolo di consiglieri, vengono scelti in base al numero di preferenze ricevute, inoltre si deve ricevere l'approvazione da almeno il sessanta per cento dei votanti

### Art 8

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-

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.

La comunicazione di precetto avviene 48 ore prima d'un live e in casi particolari si possono concedere deroghe.

## Allegato A

<b>Collaborazione</b>	<b>Remunerazione</b>
Montaggio	3 pab
Smontaggio	2 pab
Lavori informatici	1 pab ogni 2 ore di lavoro.
Scrivere una trama	da 1 a 4 pab a seconda della qualità e -1 al precetto se ne vengono approvate due per uno stesso live.
Fare png	3 pab
Arbitro	1 pab a live
Foto	1 pab ogni 25 foto dignitose
Regia evento	20 pab
Resp evento	20 pab
Segnalazione location	da 5 a 30 pab
Donazioni	1 pab ogni 5 euro ed un bonus di un pab ogni 10 euro