



REGOLAMENTO INTERNO

Sommario

1. Materiale	1
2. Danneggiamento materiale comune	1
3. Danneggiamento materiale personale	1
4. Rimborsi automezzi.....	1
5. Periodo di prova.....	1
6. Fine del periodo di prova.....	2
7. Periodo storico	2
8. Assicurazione.....	2
9. Allenamenti.....	2
10. Crediti e Meritocrazia	2
11. Partecipazione come Ospiti	3
12. Uso camaglio.....	3
13. Staffetta	3
14. E-Mail.....	4
15. Minorenni.....	4
16. Risposte.....	4
17. Quota sociale.....	4
18. Eventi Gratuiti.....	4
19. Maestro di campo, Capitano/Rix , Alfiere	4

- 1. Materiale.** L'Associazione fornisce il materiale base per dar modo ad un membro (regolare o in prova) di poter partecipare ad eventi o feste fino a esaurimento del materiale messo a disposizione.
- 2. Danneggiamento materiale comune.** Se un associato utilizzasse il materiale comune, facendone cattivo uso o provocandone danni oppure, nella peggiore delle ipotesi, provocasse lo smarrimento del suddetto materiale, il responsabile ne risponderà economicamente. Nel caso di deterioramento o rotture dato dal normale utilizzo (sia nelle manifestazioni sia negli allenamenti) l'autore del gesto non sarà tenuto a risarcire il/i danno/i.
- 3. Danneggiamento materiale personale.** se un associato o membro in prova rompesse o danneggiasse il proprio materiale, l'Associazione non risponderà di eventuali richieste danni-
- 4. Rimborsi automezzi.** Un Associato o Membro in prova può chiedere il rimborso macchina solo nel caso di dover raggiungere con il proprio mezzo il sito di una festa pagante, **o allenamento o preparazione alle didattiche**, e che la distanza percorsa sia di almeno 100 km tra andata e ritorno. Per i danni riportati alla propria vettura, causati dallo stesso conducente o da terzi per raggiungere il luogo di un appuntamento o nel parcheggio del luogo dell'evento, l'Associazione Antichi Popoli non sarà ritenuta responsabile. Se le condizioni sopra espresse si verificano i rimborsi auto verranno assegnati solamente nel caso le auto contengano almeno 3 partecipanti all'evento, anche in qualità di amici di Antichi popoli. In caso il mezzo contenga meno di 3 partecipanti i rimborsi verranno assegnati solo in due casi:
 1. che l'auto trasporti materiale associativo necessario all'evento (qualora precedentemente identificato come tale dal magazzinoere)
 2. che il passeggero/i dell'auto si impegnino nelle operazioni di scarico materiali in magazzinoIl rimborso deve essere richiesto al tesoriere, specificandone entità e causa, entro e non oltre 30 giorni dall'evento a cui i rimborsi si riferiscono, pena il decadimento del diritto ai rimborsi.
- 5. Periodo di prova.** Il periodo di prova serve sia all'associazione che al nuovo associato per dar modo di stabilire se ci siano i fondamenti di un rapporto di fiducia, serenità e di armonia che servono a garantire l'equilibrio della collettività. Il periodo di prova ha la durata di 6 mesi di calendario escludendo il periodo degli eventi a cui l'Associazione partecipa. Quindi, se un membro cominciasse a gennaio, il periodo di prova terminerà lo stesso anno nel mese di settembre, anche se si tratta di 9 mesi. Altra ipotesi: se un novizio



cominciasse a luglio, e quindi a stagione già avviata, il suo periodo di prova finirà a luglio dell'anno successivo. Se un novizio partecipa a pochi appuntamenti o esistano delle condizioni di dubbio, il consiglio direttivo dopo riunione con ODG il punto in questione può prorogare il periodo di prova di altri 6 mesi, al termine dei quali si dovrà stabilire lo status del soggetto in questione. **I membri che arrivano da altre associazioni simili per temi e finalità alla nostra dovranno passare un periodo di prova doppio rispetto a quello ordinario.**

- 6. Fine del periodo di prova.** Al termine del periodo di prova, secondo quanto stabilito nello statuto il novizio può passare a tutti gli effetti ad Associato, con tutti i relativi diritti e doveri stabiliti nello statuto e nel presente regolamento.
- 7. Mansioni e candidature a CD.** Chi voglia candidarsi a far parte del CD deve prima aver dimostrato una profonda conoscenza dell'associazione attraverso lo svolgimento di 1 anno di Mansioni (procacciatore, comitato storico, magazzino, allenatore).
- 8. Periodo storico.** L'associazione Antichi Popoli avendo per caratteristica di rievocare periodi storici ben distinti tra loro, colloca:

- il primo (rievocazione celtica transalpina) nel III° - I° sec. a.C. – sezione Clan del Lupo e della Civetta;
- il secondo (rievocazione medievale italiana) dal 1289 al 1325, mercenari presenti in area toscana – sezione Compagnia Guardia di Rocca.
- il terzo (rievocazione etrusca) dal VI° al IV° sec. a.C. Gens gentilizia – sezione Dodecapoli

Pertanto i Soci sono tenuti ad attenersi al suddetto periodo storico e saranno soggetti al giudizio del Direttorio istituito per vestiario e accessori che potrà decidere di accettare o non accettare il vestiario presentatogli o, eventualmente, di demandarne la modifica.

Per le prime due partecipazioni iniziali come ospite ogni ospite dovrà avere un membro che gli faccia da garante e cui verranno attribuiti bonus e malus in meritocrazia per il comportamento/presenza dell'ospite (cfr meritocrazia). Ogni ospite è tenuto infatti all'osservanza del memorandum durante gli eventi.

Il comitato storico (CS) provvederà a stilare un libro delle fonti, a cui dovranno attenersi tutti i membri per gli acquisti, vestiario, ed equipaggiamento. Inoltre il CS provvede a stilare un decalogo base per i comportamenti di membri e ospiti agli eventi il cui rispetto è obbligatorio, pena malus meritocrazia. Infine, al fine di affinare continuamente la filologicità delle ricostruzioni, il CS opera una iniziale valutazione degli errori presenti nel vestiario ed equipaggiamento dei membri e associativo, che viene poi sotto posto al CD perché decida quali errori rimediare. Per stilare questa valutazione ciascun membro del CS vota da 0 a 10 ogni errore nelle categorie: errore di datazione, errore di luogo, errore di ceto. L'astensione vale automaticamente un voto di 5 punti. Viene calcolata una media dei voti espressi e moltiplicata in base ai seguenti parametri: errore di datazione: x3, errore di luogo x2, errore di ceto x1, e successivamente moltiplicato in base alla sua visibilità: errore molto visibile (se più grande di un elmo) x2, errore poco visibile (se meno grande di un elmo) x 0.5. I voti ottenuti formano una graduatoria da sottoporre al CD. Il CD sceglie quanti errori correggere tra i primi in graduatoria, ma può anche discostarsi dalla graduatoria per valutazioni di altro genere (economiche, di opportunità etc..). Ne risulta così un elenco di errori GRAVI da correggere: i soci coinvolti avranno 2 mesi di tempo dalla sua pubblicazione per correggere l'errore, dopo di che scatterà un malus meritocrazia di 1 punto per ogni evento in cui comparirà l'errore.

- 9. Assicurazione.** L'Associazione Antichi Popoli dispone di una copertura assicurativa. I membri assicurati come combattenti, il cui nominativo è presente nell'allegato della polizza stessa sono assicurati sia nel caso di infortuni per combattimenti tra membri dell'Associazione sia nel caso di infortuni cagionati a membri di Associazioni esterne (RCT). I membri assicurati come civili, sono assicurati con la sola RCT. L'Assicurazione copre inoltre qualunque evento cui partecipino i membri assicurati dell'Associazione Antichi Popoli, siano manifestazioni o allenamenti.

- 10. Allenamenti.** Gli allenamenti e **preparazioni alle didattiche da parte dei civili organizzati da Antichi Popoli** sono comunicati a tutti gli associati sulla Mailing List di Antichi Popoli (o telefonicamente o con altri mezzi), indicando luogo, data e ora. **Ogni volta che viene svolto un allenamento per i combattenti sarà svolto anche una preparazione alle didattiche da parte dei civili nello stesso luogo. Entrambi saranno calcolati ai fini della meritocrazia.** I soci che desiderino allenarsi per proprio conto al di fuori dell'invito espresso a tutti dalla Segreteria, dovranno inviare richiesta di autorizzazione al Presidente (e, per conoscenza, al Segretario) indicando luogo, data e nominativi dei partecipanti all'allenamento. I membri saranno autorizzati ad allenarsi solo in caso di risposta positiva del Presidente.

Si precisa che, comunque, gli allenamenti potranno avvenire solo tra membri dell'Associazione Antichi Popoli (eccetto nel caso di stage tenuti dagli istruttori a terzi).

- 11. Crediti e Meritocrazia.** Ad ogni evento ufficiale di Antichi Popoli (**ossia un evento pagante o gratuito previsto all'art 17, allenamento o preparazione alle didattiche**) ogni socio o membro in prova, riceve un



punto per ogni giorno di partecipazione. Ogni socio o membro in prova prende un ulteriore punto ad ogni sessione di costruzione in magazzino. **Ogni giorno di evento in cui un armato non combatte riceve un malus (salvo sia il procacciatore a richiedere di non svolgere combattimenti). Allo stesso modo ogni giorno di evento in cui un civile non svolge una didattica riceve un malus (salvo sia il procacciatore a richiedere di non svolgere didattiche).** Ovviamente è sempre possibile passare da armato a civile o viceversa (con il dovuto allenamento e assicurazione) ma in ogni caso sarà **necessario o combattere o svolgere didattiche per evitare malus.** Per le prime due partecipazioni iniziali come ospite ogni ospite **agli eventi** dovrà avere un membro che gli faccia da garante e cui verranno attribuiti bonus e malus in meritocrazia per il comportamento/presenza dell'ospite secondo quanto segue: Il membro che porterà ospiti prenderà 1 punto meritocrazia per ogni ospite portato che parteciperà all'evento secondo le modalità stabilite dal presente regolamento. Allo stesso modo Il membro che porterà ospiti prenderà 1 punto malus meritocrazia per ogni mancata osservanza del memorandum da parte dell'ospite portato. Al termine della stagione annuale, con la chiusura del bilancio e il rimborso delle spese sostenute durante l'anno, la quota rimanente viene divisa in due parti secondo quanto stabilito nello statuto. La prima parte costituisce i fondi associativi per l'anno successivo sul cui utilizzo verrà disposto nei modi e con le finalità descritti nello statuto. La seconda parte costituisce i crediti di cui possono disporre i Soci. Per stabilire il "valore di un credito" si dovrà quindi dividere la seconda quota per il totale dei punti ottenuti dai membri (**effettivi o in prova siano combattenti o civili**) e ciascun socio disporrà di una "somma virtuale" ottenuta moltiplicando il "valore di un punto" per il numero di punti ottenuti nell'anno. I crediti virtuali saranno raddoppiati qualora il socio abbia organizzato almeno un evento a cui l'associazione abbia preso parte nel corso dell'anno. Tale "somma virtuale" **rappresenta una somma che l'associazione dedica a un membro, il quale avrà così diritto a che l'associazione acquisti i materiali per lui, della sua taglie e gusto (purché in linea con quanto stabilito dal Comitato storico).** Il membro avrà poi su tali acquisti un diritto di prelazione sugli altri membri. **Gli oggetti però dovranno restare in magazzino in quanto di proprietà dell'associazione**¹. La "somma virtuale residua" di un Socio è cumulata di anno in anno.

12. Partecipazione come Ospiti. È sancito che gli amici portati agli eventi con il pass di Antichi popoli avranno obbligo **INDEROGABILE** del costume storico e obbligo **INDISCUTIBILE** di partecipazione attiva alle iniziative svolte dall'Associazione. Il numero degli ospiti non deve superare la metà dei membri ufficiali presenti all'evento.

Una persona potrà partecipare come ospite per un massimo di 2 volte, dopodiché, se ne sussistono le caratteristiche (maggiore età etc...) dovrà scegliere se iscriversi o meno, e non potrà più intervenire come ospite. Qualora invece non sussistano le caratteristiche (maggiore età etc...) per iscriversi, l'ospite potrà continuare a intervenire agli eventi come tale. Per le prime due partecipazioni iniziali come ospite ogni ospite dovrà avere un membro che gli faccia da garante e cui verranno attribuiti bonus e malus in meritocrazia per il comportamento/presenza dell'ospite secondo quanto segue:

Il membro che porterà ospiti prenderà 1 punto meritocrazia per ogni ospite portato che parteciperà all'evento secondo le modalità stabilite dal presente regolamento. Allo stesso modo Il membro che porterà ospiti prenderà 1 punto malus meritocrazia per ogni mancata osservanza del memorandum da parte dell'ospite portato.

13. Uso camaglio. È reso obbligatorio a tutti i combattenti l'uso ed il possesso di un camaglio.

14. Staffetta. Per l'organizzazione delle feste, ogni volontario prenderà un punteggio pari al nr di giorni dell'evento organizzato. L'organizzazione delle feste quindi seguirà un ordine partendo dai punteggi più bassi. In caso di rifiuto da parte degli associati con punteggio più basso, si passerà a quelli con punteggio superiore. Questo comporterà un demerito (malus) per tutti quelli con punteggio più basso che si sono rifiutati di organizzare l'evento.

¹ Ciò apporta alcuni immediati vantaggi:

1. Sconti per quantità negli acquisti: comprando per tutto il gruppo si ottengono Sconti per quantità
2. Uso maggiore degli oggetti: lo stesso oggetto sarà utilizzato anche se il "proprietario" è assente,
3. Maggior facilità di organizzazione materiali agli eventi: più facile reperire i materiali necessari ai membri presenti potendo anche utilizzare i materiali dei membri assenti.
4. Controllo del CS senza litigi: la roba non adatta ai periodi rievocati semplicemente non viene comprata, evitando di vietare l'uso di materiali comprati ma non adatti ai ns. periodi
5. Singolo non paga: tutto o quasi il materiale dovrebbe esser fornito dall'associazione
6. Uscita membri non comporta perdita dei materiali: i materiali apparterranno all'associazione e l'uscita di un membro comporta la restituzione di tutti i materiali
7. Più materiali: il punto 1 si può tradurre in maggior materiali a parità di spesa, il punto 6 con un maggior accumulo di materiale nel corso degli anni
8. Fornitura per i nuovi: il punto 7 si traduce con la maggiore possibilità di fornire ai nuovi membri tutto il materiale necessario fin dall'inizio!

Associazione Culturale

Antichi Popoli



15. **E-Mail.** È stabilito che per distinguere le mail che si devono obbligatoriamente leggere venga scritto **IMPORTANTE** nell'oggetto.
16. **Minorenni.** Non si accettano minorenni alle feste se non accompagnati dai genitori fisicamente presenti.
17. **Risposte.** Viene stabilito che a ogni membro che non indichi **tramite la applicazione Google Calendar** la propria presenza o meno ad un evento, o allenamento/preparazione rispondendo entro i tempi stabiliti volta volta dal procacciatore dell'evento stesso o dagli allenatori, verrà decurtato 1 punto meritocrazia e non saranno corrisposti rimborsi spesa per l'evento, né vitto o alloggio, a cui il membro sopprimerà per conto proprio.
18. **Quota sociale.** Ogni socio dovrà versare una quota sociale nelle modalità stabilite dallo statuto. Tale quota annuale è fissata fino a 60€, ridotta a 30€ se consegna anche le proprie misure x scarpe e abiti storici. **È deciso che sarà applicata una sovrattassa di iscrizione di 100€ dei membri che a fine anno non avranno raggiunto nemmeno uno di questi 3 punteggi:**
- ¼ della media per membro dei punti merito da impegno per sessione di costruzione
 - ¼ della media per membro dei punti meritocrazia per partecipazione eventi
 - ¼ della media per membro dei punti meritocrazia per partecipazione allenamenti/preparazioni
- Tale sovrattassa resta dovuta qualora il membro non si iscrivesse immediatamente ma si iscrivesse l'anno successivo. **Successivamente (al terzo anno) il debito viene azzerato e il socio riparte da zero.**
19. **Eventi Gratuiti.** L'associazione sceglie di partecipare a un numero limitato di 3 feste non paganti riconoscendo meritocrazia (ma senza rimborsi in quanto non pagante) purchè rispondenti a almeno uno tra i seguenti criteri:
- a. Che portano lustro al CV associativo (ad es: Eventi c/o Musei)
 - b. Alla prima edizione, se pagheranno dalla seconda (es: festa nascente)
 - c. Adatti a trovare novizi che si scrivano (es: Firenze Gioca, Luccagames)
 - d. Adatti a trovare nuovi ingaggi (es:Usi e Costumi, Armi e bagagli)
- Oltre a questo numero il CD dovrà valutare costi e benefici, ma la partecipazione a feste gratuite oltre le 3 stabilite è fortemente sconsigliata. Viene imposto un limite minimo di ingaggio economico per la partecipazione agli eventi. Per un evento di 2 giorni il'ingaggio minimo viene stabilito come segue:**
- 500 € per gli ingaggi alle feste a tema celtico**
 - 1000 € per gli ingaggi alle feste a tema medievale**
- Per gli eventi a tema etrusco andrà deciso di volta in volta**
20. **Maestro di campo, Capitano/Rix , Alfiere.** Ogni evento vedrà la selezione tra i presenti di 3 figure per la riuscita dell'evento.
- a. **Maestro di campo:** ha il compito di coordinare il gruppo affinché siano rispettate la filologica, pulizia e funzionalità dell' accampamento.
 - b. **Capitano/Rix:** ha il compito di coordinare il gruppo affinché siano rispettate la sicurezza e la spettacolarità di battaglie, duelli, e recite.
 - c. **Alfiere:** Responsabile e punto di riferimento della comunicazione tra gli organizzatori ed il gruppo e viceversa.