

ATTO COSTITUTIVO DELL'ASSOCIAZIONE LA GILDA DEL GRIFONE.

In CIRIÈ, C.SO NAZIONI UNITE, 32 si sono riuniti il giorno 09 FEBBRAIO 2007 per costituire una associazione senza fini di lucro denominata "LA GILDA DEL GRIFONE" i seguenti cittadini: *SERGIO VALLONE, ALBERTO VEZZOSI, ANDREA PICEGHELLO, ELIO BRONDOLO, CHIARA STROLA, ROBERTO ROCCHI, FABIO MATTIUSI.*

I presenti chiamano a presiedere la riunione il Sig. *SERGIO VALLONE* il quale a sua volta nomina a Segretario il Sig. *ANDREA PICEGHELLO.*

Il Presidente illustra i motivi che hanno spinto i presenti a farsi promotori della costituzione dell'Associazione in forma ufficiale, ricordando che le attività del gruppo sono partite in realtà a fine novembre del 2004, e legge lo Statuto Sociale che, dopo ampia discussione, viene posto in votazione ed approvato all'unanimità.

Lo Statuto stabilisce in particolare che l'adesione alla associazione è libera, che il funzionamento della stessa è basato sulla volontà democraticamente espressa dai soci, che le cariche sociali sono elettive e che è assolutamente escluso ogni scopo di lucro.

I presenti deliberano che l'associazione venga denominata "LA GILDA DEL GRIFONE" con sede in Via Fiera n.9 a Ciriè.

Si procede alla votazione delle cariche sociali, così come previsto dallo Statuto testè approvato, e vengono eletti i seguenti signori a componenti del Consiglio Direttivo per l'ANNO SOCIALE in corso.

SERGIO VALLONE (Presidente), ALBERTO VEZZOSI (Vice Presidente e Tesoriere) ANDREA PICEGHELLO (Segretario), ELIO BRONDOLO (Consigliere), CHIARA STROLA (Consigliere), ROBERTO ROCCHI (Consigliere), FABIO MATTIUSI (Consigliere).

Non essendovi altro da deliberare il presidente scioglie l'assemblea.

Il Presidente
SERGIO VALLONE

Il Segretario
ANDREA PICEGHELLO

Statuto dell'Associazione Ludico Culturale "La Gilda del Grifone"

Art. 1 -Disposizioni Generali (Costituzione)

1. E' costituita, ai sensi dell'articolo 36 e seguenti del Codice Civile, un'associazione ludico culturale denominata "La Gilda del Grifone", con sede legale in **Via Fiera 9, Ciriè - 10073 (TO)**.
2. L'associazione non ha scopo di lucro, ma è costituita col fine di svolgere attività di promozione culturale e ludica a favore di associati e di terzi, in conformità con quanto espresso nel successivo art. 2.

Art. 2 -Principi e Attività

L'Associazione si ispira a principi di democrazia e solidarietà.

L'Associazione non ha fini di lucro, opera per l'esclusivo perseguimento delle finalità in seguito esposte e la sua struttura è democratica.

Si esclude l'esercizio di qualsiasi attività commerciale, che non sia svolta in maniera marginale e comunque ausiliaria e secondaria rispetto al perseguimento dello scopo sociale.

L'associazione è regolata dal presente statuto ed agisce nei limiti del codice civile, delle leggi statali e regionali che regolano l'attività dell'associazionismo e del volontariato, nonché dei principi generali dell'ordinamento.

L'Associazione si pone il fine di:

1. sperimentare, valutare e divulgare il gioco di interpretazione, comunemente detto gioco di ruolo, per le sue potenzialità socializzanti, educative e di stimolo culturale;
2. dare spazio a giochi di carte collezionabili (Magic: the Gathering e altri) e di miniature che condividono con i primi l'ambientazione fantastica, l'immedesimazione, il coinvolgimento di gruppo e quindi la socializzazione;
3. proporre eventi culturali legati in particolare alla letteratura, alla musica, al cinema, all'arte e alla fotografia.

Per capire meglio questa stretta relazione tra il ludico ed il culturale, è bene definire con precisione quello che intendiamo per gioco e a quali tipologie in particolare ci siamo interessati. Innanzitutto le due forme più comuni sono quelle del gioco in scatola e di quello di interpretazione, comunemente detto di ruolo.

Giochi come "Monopoli", "Risiko" o "Hero Quest", per citarne alcuni, fanno parte della nostra cultura, a prescindere dall'età che abbiamo, e basta ricordare quanto entusiasmarono e coinvolgevano i partecipanti per rispondere da soli alla domanda.

I giochi in scatola più complessi, a prescindere dal loro scopo finale, hanno una propria ambientazione, con precisi riferimenti di spazio e tempo, a volte anche con delle connotazioni fantastiche. È evidente che immergersi in qualcosa ne presuppone l'approfondimento, crea una crescita culturale dal punto di vista storico, sociale, geografico e tecnologico. Prendiamo alcuni esempi, senza riportarne i nomi specifici: abbiamo a disposizione materiale a riguardo di vari periodi del passato, dal Medioevo alla seconda Guerra Mondiale, che rievocano con molto realismo momenti che spesso soltanto in qualche libro di scuola abbiamo avuto l'occasione di imparare. Approfondimenti di tipo politico e geografico, rivissuti nel presente tramite la possibilità di immedesimarsi nella gestione strategica ed economica dell'epoca.

C'è da sottolineare, inoltre, la sua importantissima funzione aggregante. Tutte le attività che si svolgono sono di gruppo, mai individuali né con l'ausilio del computer. Questo per due motivi molto semplici: da un lato ci confrontiamo di continuo con gli altri, socializzando spontaneamente e legandoci ad interessi comuni in continua espansione, dall'altro viviamo incontri la cui base è l'entusiasmo, l'interpretazione e il coinvolgimento della persona, in maniera più aperta e meno introversa rispetto a quella nei confronti del computer. Da questo punto di vista, per incentivare l'aspetto della cultura giovanile dello "stare insieme", abbiamo preferito che il contatto umano di gruppo sia la base di ogni attività che svolgiamo e che svolgeremo.

I giochi di ruolo godono di crescente popolarità. In tutto il mondo, dove i titoli pubblicati sono ormai più di trecento, capostipite "Dungeons & Dragons", del 1974. In Italia, vengono giocati da quasi centomila persone, con una quarantina di titoli a disposizione, scritti o tradotti nella nostra lingua.

Il Gioco di Ruolo è un gioco in cui i partecipanti interpretano i personaggi di una storia che essi stessi inventano mossa dopo mossa, sotto la guida di un Master (o "Narratore"). Questi espone una situazione, mentre gli altri giocatori raccontano a turno le azioni del proprio personaggio all'interno del gruppo, cercando di far proseguire la trama della storia: avventurieri che devono liberare la principessa prigioniera del drago, o uno sceriffo e i suoi aiutanti a caccia dei contrabbandieri di whisky nel selvaggio West, o i ribelli di Guerre Stellari che cercano di mettere in salvo i piani della più potente astronave della galassia, oppure coniglietti e maialini di un cartone animato in cerca delle loro leccornie preferite. È un gioco di narrazione e di cooperazione. Lo scopo è divertirsi a inventare tutti insieme una storia.

Il Gioco di Ruolo è un gioco socializzante e sviluppa la creatività e la fantasia. In Francia viene usato da molti

assistenti sociali con ragazzi che hanno problemi di integrazione, e la "Direction de la Jeunesse et des Sports" ne raccomanda l'utilizzo agli animatori delle Case di Quartiere. In Italia il Gioco di Ruolo viene impiegato da unità Scout, in attività ricreative nelle carceri, persino da alcune società di selezione del personale. Molte biblioteche, poi, ospitano e organizzano attività di Gioco di Ruolo.

Il Gioco di Ruolo sprona alla lettura: spesso, infatti, i giocatori si documentano per definire meglio le ambientazioni del loro gioco preferito, o leggono i romanzi cui esso è ispirato: gli appassionati di giochi di ruolo, risulta da numerose ricerche sul campo, leggono mediamente di più dei loro coetanei.

Diverse scuole elementari e medie, sia inferiori che superiori, hanno utilizzato il Gioco di Ruolo nell'ambito dei loro programmi didattici. "Ludendo docere", cioè "insegnare giocando", è un motto antico: e il Gioco di Ruolo è assai adatto perché insegna a raccontare e a coordinare la propria creatività con quella degli altri. L'uso dei dadi abitua poi a stimare le probabilità di uscita di certi numeri o combinazioni, e dunque introduce a una certa dimestichezza con il calcolo delle probabilità. Molti "Narratori" amano inserire nelle loro avventure enigmi o problemi da risolvere, stimolando così le capacità logiche dei loro giocatori.

Non scordiamone l'utilità per l'apprendimento delle lingue: gli appassionati, infatti, comprano spesso i giochi di ruolo stranieri prima che vengano tradotti in italiano: si esercitano così nella lettura dell'inglese, e talvolta del francese, del tedesco, dello spagnolo. Come ogni buon romanzo o film, infine, un buon Gioco di Ruolo di ambientazione storica o letteraria, e ce ne sono diversi, può insegnare facilmente e allegramente le più svariate nozioni e conoscenze.

Il primo Gioco di Ruolo, "Dungeons & Dragons", è stato pubblicato nel 1974 negli USA dalla TSR (Tactical Studies Rules): inventato da Gary Gygax e Dave Arneson, appassionati di giochi di simulazione, rivolgendosi a giocatori come loro che avevano e che hanno come unico fine il divertimento. Alcune tecniche terapeutiche, come lo psicodramma, hanno una certa somiglianza con il Gioco di Ruolo. In uno psicodramma vengono messi in scena problemi e conflitti della vita reale, che riguardano l'individuo e i suoi rapporti con gli altri, in un Gioco di Ruolo vengono interpretati personaggi di fantasia inseriti in un universo narrativo.

I ricercatori americani Suzanne Abye e James Forest chiariscono con un'ampia documentazione che chi pratica giochi di ruolo ha meno tendenze violente e distruttive del resto della popolazione. I personaggi più violenti ed egoisti vengono scelti da una minoranza dei giocatori, i più scelgono di interpretare eroi positivi, rispettosi delle regole e leali verso i compagni: lo rivela, in Italia, una ricerca di Alessandra Areni e Luca Giuliano, sociologi all'Università la Sapienza di Roma ed esperti di giochi di ruolo. Del resto, che la messa in scena della violenza abbia funzione catartica lo sosteneva già Aristotele, e le scene violente raccontate nell'avventura di un Gioco di Ruolo non sono più forti di quelle presenti in un qualsiasi romanzo d'avventure o in un film d'azione.

Seppur condividendo il background con i RPG, i Giochi di Carte Collezionabili (CCG) e i giochi di miniature si sono differenziati nel tempo acquisendo una loro autonoma connotazione.

Una definizione piuttosto semplicistica lega tali giochi agli scacchi. Alcuni tratti in comune sono indubbiamente presenti: in entrambi i casi due "signori della guerra" si fronteggiano con i loro eserciti schierati e compiono alternativamente delle mosse che porteranno l'uno a sconfiggere l'avversario.

Tuttavia, molto più numerose sono le differenze. Nei giochi che utilizzano miniature ogni giocatore può scegliere a suo piacimento la composizione del suo esercito. Analogamente, nei CCG i giocatori possono comporre i rispettivi mazzi con le carte che preferiscono tra quelle stampate per quel gioco. Le regole dei singoli giochi possono porre limitazioni di vario genere alla scelta delle miniature o delle carte, ma la filosofia che si pone alla loro base è proprio quella di incentivare i giocatori a variare il più possibile le loro scelte. In tal modo il gioco si rinnova partita dopo partita e varia costantemente preservando contemporaneamente la propria unicità.

I giochi di miniature aggiungono a tali aspetti la possibilità di modificare lo scenario in cui si inseriscono. Questo non sarà necessariamente costituito da una pianura suddivisa e delimitata secondo linee precise come una scacchiera, ma potrà variare con l'inserimento di elementi quali montagne, ostacoli o fortificazioni.

I CCG affiancano alle creature o ai personaggi (i "pezzi" degli scacchi) altre carte che modificano le regole e le situazioni di gioco o che rappresentano oggetti o avvenimenti. Tali carte possono interagire con le creature o i personaggi, ma possono essere totalmente indipendenti da essi. Per tornare alla similitudine con gli scacchi, un giocatore può scegliere i pezzi del suo mazzo tra una vasta gamma (nel caso di Magic: the Gathering le diverse creature sono, ad oggi, oltre tremila) o giocare e vincere anche senza schierare nessun pezzo sul campo di battaglia.

In entrambe le tipologie di gioco (CCG e miniature) è richiesta la presenza di almeno due giocatori, anche se sono previste varianti *multi-player*, elemento che evidenzia ulteriormente la loro funzione di aggregazione e di confronto. Negli eventi ufficiali è inoltre previsto l'intervento di un arbitro che svolge una funzione diversa dal master dei RPG: ha infatti il compito di garantire che il rispetto delle regole e il buon andamento del torneo.

Sono anni che assiduamente portiamo avanti attività ludiche ed ognuno di noi si è spesso reso conto di essere molto fortunato.... infatti abbiamo conosciuto molte persone desiderose di giocare, senza purtroppo averne né la possibilità materiale, né le persone con cui farlo.

Nel momento della fondazione de "La Gilda del Grifone" non avremmo avuto bisogno di dare un aspetto burocratico a queste attività che già da anni svolgiamo con regolarità, tanto che il gruppo informale "La Gilda del Grifone" esiste già dal Novembre 2004 e ha conseguito sino ad oggi grandissimi risultati. Gli intenti che ci hanno mosso non sono certamente nati dalla mancanza di uno spazio, di giochi o di altro; invece la costante presenza di ragazzi (ma non solo) che avevano voglia di confrontarsi con noi nella moltitudine di giochi che esistono è stata la vera molla che ci ha spinti a farci carico di concretizzare un'associazione come questa: utile, pratica, ma soprattutto molto più vicina di altre alle esigenze socio culturali dei giovani.

Il gioco è l'elemento aggregante per antonomasia ed è questo l'obiettivo ultimo dell'iniziativa: rendere pubblico tale impegno significa soprattutto tentare di coinvolgere tutte le persone interessate e convogliarne le forze in un unico intento, ovvero quello di creare una comunità ampia ed aperta in cui ognuno possa trovare non solo lo spazio per interagire con gli altri, ma anche e soprattutto per mettere in comune le proprie esperienze e giovare della disponibilità altrui. La condivisione, in questa nevrotica era ipertecnologica, è l'unica vera alternativa alla gerarchia del potere della conoscenza che, se vincolata al possesso stretto e personale dell'informazione, impedisce il pieno sviluppo della socialità. In quest'ottica il nostro è un tentativo di sfruttare elementi di aggregazione semplici ed immediati, come il gioco, per facilitare e favorire la condivisione di esperienze ed informazioni, mirata alla costituzione di un nucleo associativo stabile in cui ognuno può sentirsi libero di esprimere appieno il proprio potenziale comunicativo, aldilà dei mezzi contingenti utilizzati per farlo. La comunicazione è la linfa vitale di ogni società, ma è ostacolata se non vi è condivisione del sapere. E tale condivisione del sapere non può avere luogo se non in un ambiente che incoraggi l'aggregazione e l'entusiasmo del semplice "stare insieme". Per questo è indispensabile che si realizzino iniziative come "La Gilda del Grifone", che si propone di raccogliere uomini ed esperienze per metterli nelle migliori condizioni possibili perché possano dividerle e giovare di tale condivisione.

Abbiamo ben spiegato come la nostra sia a tutti gli effetti un'associazione ludico-culturale ed il fatto di coniugare il gioco con modi socializzanti, educativi di stimolo culturale non è certo uno slogan che abbiamo utilizzato per attirare associati, ma abbiamo voluto dare il giusto inquadramento ad un gruppo che spera di crescere e di collaborare a stretto contatto con le realtà locali come le manifestazioni, le fiere, ma soprattutto con le persone, perché possano avere un ulteriore punto di riferimento nell'utilizzare il loro tempo libero.

Art. 3 – I Soci (Condizioni generali, diritti e obblighi)

L'associazione è aperta a tutti coloro che, interessati alla realizzazione delle sue attività e finalità istituzionali, ne condividano gli scopi, lo spirito ed i principi. Essi manifestano la loro intenzione all'adesione mediante il pagamento della quota sociale e l'accettazione della tessera.

Il Consiglio Direttivo stabilisce annualmente le quote di adesione per l'anno sociale seguente, differenziate tra soci ordinari ed altre categorie di soci che il Consiglio Direttivo stesso può individuare per particolari scopi promozionali.

Il Consiglio Direttivo inoltre ha facoltà di nominare ogni anno fino a 5 soci onorari, per particolari meriti connessi alle finalità dell'associazione.

1. Nella domanda di adesione l'aspirante socio dichiara di accettare senza riserve il presente statuto, avendone preso accurata visione prima della compilazione della domanda stessa.
2. Tutti i soci cessano di appartenere all'associazione per:
 - dimissioni volontarie;
 - mancato versamento della quota associativa senza giustificato motivo entro il 28 Febbraio, nel qual caso la volontà di recedere viene considerata tacitamente manifestata;
 - indegnità deliberata dal comitato direttivo;

N.B. Sono possibili ricorsi entro 30 giorni all'assemblea, che decide in maniera irrevocabile, per le espulsioni e per le mancate ammissioni. (rif. art 4 comma 1,3,4,6)

3. Non sono escluse limitazioni al rapporto associativo in funzione della temporaneità della partecipazione alla vita associativa, se non giustificati da validi motivi. Queste saranno valutate dal consiglio Direttivo.
4. Tutti i soci hanno diritto di voto per l'approvazione e le modifiche dello statuto e dei regolamenti e per la nomina degli organi direttivi dell'associazione.
5. I soci sono tenuti all'osservanza del presente statuto, dei regolamenti interni e delle decisioni assembleali, pena l'espulsione o l'interdizione dall'associazione.
6. Tutti i soci hanno diritto a partecipare alle assemblee e alle riunioni degli altri organi, di parlare liberamente e, dove consentito dallo status di socio, a votare direttamente o per delega.
7. Ogni socio non può essere portatore di più di 3 deleghe contemporaneamente.
8. I soci che decidono di associarsi ad altre associazioni, movimenti o partiti politici sono tenuti a comunicarlo al Consiglio Direttivo. E' possibile l'esclusione da parti della vita associativa qualora si

riscontrassero conflitti di interessi. Le decisioni del direttivo in materia non hanno possibilità di ricorso all'assemblea né ad ogni altra giurisdizione.

9. Gli aspiranti soci appartenenti ad altre realtà associative o politiche sono tenuti a specificarlo nella domanda di adesione. In casi di manifesti o sospetti conflitti di interessi sarà facoltà del direttivo rigettare la domanda o proporre soluzioni alternative (rif. Art. 7 comma G). Le decisioni del direttivo in materia non hanno possibilità di ricorso all'assemblea né ad ogni altra giurisdizione.

Art. 4 – Organi

Sono organi dell'associazione:

1. L'Assemblea
2. Il Presidente
3. Il Tesoriere
4. Il Segretario
5. Il Consiglio Direttivo

Art. 5 –L'Assemblea

A) L'assemblea è costituita da tutti i soci ed è l'organo sovrano dell'associazione..

B) L'Assemblea ordinaria deve essere convocata almeno una volta l'anno, delle quali una entro il mese di aprile per l'approvazione dei bilanci consuntivo e preventivo, eleggere il nuovo Consiglio Direttivo, verificare le attività svolte e dare le linee programmatiche all'associazione.

C) In via straordinaria come ordinaria, può essere convocata ogni qual volta il Presidente, il Vicepresidente o il Consiglio Direttivo lo ritenga opportuno.

D) L'assemblea può anche essere convocata qualora almeno un quarto dei soci lo richieda.

Spetta all'assemblea ordinaria dei soci:

1. fissare le direttive per l'attività dell'associazione, in conformità con i principi dello statuto
2. eleggere il presidente, il vicepresidente, il segretario
3. nominare i membri del consiglio direttivo
4. stabilire, su proposta del direttivo, la misura degli eventuali contributi ordinari e straordinari dovuti dagli associati.
5. approvare il bilancio consuntivo e preventivo di ogni esercizio
6. approvare i regolamenti interni.

Spetta all'assemblea straordinaria dei soci:

1. Analizzare e votare in via definitiva la legittimità dei possibili ricorsi ad essa presentati. L'assemblea giudicherà *ex bono at aequo* senza formalità di procedura. Non sono ammessi ricorsi ad altre giurisdizioni.
2. Deliberare sulle modifiche del presente statuto e sullo scioglimento dell'associazione
3. Sottoporre progetti all'approvazione del direttivo

E) Le deliberazioni dell'assemblea vengono fatte risultare da appositi verbali firmati dal presidente e dal segretario della seduta.

F) Le riunioni dell'assemblea ordinaria sono valide quando vi sia presente o rappresentata la metà più uno dei soci; in seconda convocazione le riunioni sono valide qualsiasi sia il numero dei soci presenti o rappresentati. Per la validità delle assemblee straordinarie, tanto in prima quanto in seconda convocazione sarà necessaria la metà più uno dei soci.

G) Lo scioglimento dell'associazione e le modifiche allo statuto richiederanno il voto favorevole di almeno tre quarti dei votanti.

Art. 6 – Il Consiglio Direttivo (abbr. Direttivo)

A) Il Direttivo è eletto dall'assemblea ed è composto da un minimo di 7 membri sino ad un massimo di 13 membri.

B) Esso può cooptare altri membri in qualità di esperti. Questi ultimi possono esprimersi solo con voto consultivo.

C) Sono automaticamente membri del direttivo il Presidente, il Tesoriere, il Segretario per la durata della loro carica.

D) Il direttivo si riunisce non meno di 1 volta al trimestre.

E) In prima convocazione è regolarmente costituito con la presenza della metà più uno dei membri, in seconda convocazione da almeno un terzo dei membri.

F) La durata del direttivo è di un anno solare. Ogni membro può essere rieletto.

G) I membri del direttivo cessano di essere tali per.

- dimissioni volontarie
- più di tre assenze ingiustificate (in tal caso non è previsto il ricorso all'assemblea, ma è data possibilità al membro allontanato dal direttivo di ricandidarsi nelle successive elezioni.)
- indegnità (in tal caso è automatica anche l'espulsione dall'associazione. E' possibile il ricorso all'assemblea)

H) Le eventuali sostituzioni di membri del direttivo saranno opzionali ed a piena discrezione del direttivo stesso qualora non si scenda sotto il numero di 7 membri effettivi. In caso contrario il direttivo deciderà quanti posti sono da considerarsi vacanti e provvederà a indire le elezioni assembleali.

I) Le riunioni del direttivo sono aperte a tutti gli associati interessati, che hanno facoltà di esprimersi all'interno della riunione ma non hanno facoltà di voto, se non di voto consultivo.

L) Le decisioni vengono prese con la maggioranza assoluta dei membri. Qualora su una o più proposte non si riuscisse a raggiungere la maggioranza, ed esclusivamente in questo caso, il voto del presidente ha valore doppio.

M) Le decisioni del direttivo vengono fatte risultare da appositi verbali firmati dal presidente e dal segretario della riunione.

N) Il Consiglio direttivo ha responsabilità legale nei confronti dell'associazione e nei confronti di terzi.

Spetta al Consiglio Direttivo:

1. Fissare le norme per il funzionamento dell'associazione
2. Determinare il programma di lavoro secondo le direttive stabilite dall'Assemblea
3. Valutare ed eventualmente approvare i progetti proposti
4. Valutare ed eventualmente accettare le donazioni, i lasciti, le offerte e le eventuali quote straordinarie sui soci, in conformità ai principi del presente statuto
5. Proporre all'assemblea le quote associative ordinarie per i soci
6. Proporre, vagliare e votare le eventuali mozioni di sfiducia nei confronti delle cariche rappresentative ed elettive. Per proporre una mozione di sfiducia all'analisi del direttivo sarà necessaria la firma o la delega di almeno un terzo dei membri del direttivo stesso. Salvo disposizioni particolari del presente statuto le decisioni possono essere contestate entro 30 giorni con un ricorso all'assemblea dei soci, che decide in via definitiva.
7. Ratificare, nella prima seduta utile, i provvedimenti di propria competenza adottati dal presidente o dai quadri responsabili, per esclusivi motivi di necessità e urgenza.

Art. 7 – Il Presidente

1. Il presidente ha la rappresentanza legale e formale dell'associazione e a lui spetta l'esecuzione delle deliberazioni dell'assemblea e del consiglio direttivo.
2. In caso di assenza o impedimento egli viene sostituito – anche nella rappresentanza legale dell'associazione – dal tesoriere.
3. Si fa carico delle politiche associative decise dall'assemblea e strutturate dal consiglio direttivo, organi ai quali è tenuto a rispondere del suo operato.
4. Convoca e presiede le riunioni dell'assemblea e del consiglio direttivo.
5. In caso di necessità e urgenza, assume i provvedimenti di competenza del direttivo, sottoponendoli a ratifica nella prima riunione utile.
6. La mancata ratifica da parte del direttivo equivale a una mozione di sfiducia, che precede la decadenza dalla carica. In questo caso è possibile il ricorso all'assemblea.
7. Ha diritto a proporre all'assemblea una squadra che coadiuvi lui ed il tesoriere nell'espletamento delle loro funzioni. Il numero dei membri di tale squadra è variabile secondo le necessità che lui ritiene necessarie. La durata di tale squadra viene decisa prima dell'approvazione da parte del consiglio direttivo della stessa.
8. Può proporre al Consiglio direttivo mozioni di sfiducia nei confronti di altre cariche elettive, o all'assemblea nei confronti del direttivo stesso, interamente o in parte. Nel primo caso la decisione del direttivo può essere riusata con un ricorso all'assemblea che decide in via definitiva. Qualora l'assemblea decidesse nel secondo caso che la mozione non è motivata dai fatti, si procederebbe al decadimento dalla carica senza possibilità di ricorso.
9. Assiste e supervisiona annualmente il Tesoriere nella stesura del bilancio consuntivo.

Art. 8 – Il Tesoriere

1. In caso di necessità e urgenza, assume i provvedimenti di competenza del direttivo, sottoponendoli a ratifica nella prima riunione utile.
2. La mancata ratifica da parte del direttivo equivale a una mozione di sfiducia, che precede la decadenza dalla carica. In questo caso è possibile il ricorso all'assemblea.
3. Può proporre al Consiglio direttivo mozioni di sfiducia nei confronti di altre cariche elettive, o all'assemblea nei confronti del direttivo stesso, interamente o in parte. Nel primo caso la decisione del direttivo può essere riusata con un ricorso all'assemblea che decide in via definitiva. Qualora l'assemblea decidesse nel secondo caso che la mozione non è motivata dai fatti, si procederebbe al decadimento dalla carica senza possibilità di ricorso.
4. Si occupa della cassa dell'associazione, redige i bilanci, cura pagamenti e incassi, secondo le indicazioni impartite dal Direttivo e sottopone ad approvazione il bilancio annuale.

Art. 9 – Il Vicepresidente

Tutte le funzioni del vicepresidente sono di competenza del tesoriere.

1. Il vicepresidente è eletto dall'assemblea; coadiuva il lavoro del presidente, aiutandolo ad espletare le sue funzioni.
2. Può, su delega del presidente svolgerne le funzioni all'interno dell'assemblea e del direttivo, rappresenta legalmente l'associazione nei confronti di terzi e in giudizio, convoca e presiede le riunioni.
3. In caso di impedimento o assenza del presidente ne assume le funzioni senza necessità di delega.
4. In caso di necessità e urgenza, assume i provvedimenti di competenza del direttivo, sottoponendoli a ratifica nella prima riunione utile.
5. La mancata ratifica da parte del direttivo equivale a una mozione di sfiducia, che precede la decadenza dalla carica. In questo caso è possibile il ricorso all'assemblea.
6. Può proporre al Consiglio direttivo mozioni di sfiducia nei confronti di altre cariche elettive, o all'assemblea nei confronti del direttivo stesso, interamente o in parte. Nel primo caso la decisione del direttivo può essere riusata con un ricorso all'assemblea che decide in via definitiva. Qualora l'assemblea decidesse nel secondo caso che la mozione non è motivata dai fatti, si procederebbe al decadimento dalla carica senza possibilità di ricorso.

Art. 10 – Il Segretario

Il segretario coadiuva il presidente, e il tesoriere ed ha i seguenti compiti:

1. Provvede alla tenuta e all'aggiornamento del registro soci
2. Provvede al disbrigo della corrispondenza
3. È responsabile della redazione e della conservazione dei verbali degli organi collegiali
4. Rende effettiva la convocazione degli organi collegiali
5. È curatore e responsabile dell'archivio e ne rende possibile la facile ed agevole fruizione per tutti i soci

Art. 11 – Durata delle Cariche

1. Tutte le cariche sociali hanno la durata di un anno solare e possono essere riconfermate, tutte le cariche degli organi dell'associazione sono elettive e gratuite.
2. Le sostituzioni e le cooptazioni effettuate nel corso dell'anno hanno termine allo scadere dell'anno medesimo.
3. I soci minorenni non possono ricoprire cariche o attività che comportino una rappresentanza formale o legale nei confronti di terzi.
4. La rimozione dalle cariche elettive, qualora non conducesse all'espulsione dall'associazione, non compromette la possibilità di candidarsi nuovamente a qualsiasi carica per il socio precedentemente allontanato.

Art. 12 – Patrimonio

L'associazione trae le risorse economiche per il funzionamento e lo svolgimento delle proprie attività da:

- Eventuali quote associative ed eventuali contributi dei soci
 - Contributi dello Stato, di enti o istituzioni pubbliche
 - Contributi di organismi internazionali
 - Donazioni o lasciti testamentari
 - Introiti derivanti da convenzioni
 - Sponsorizzazioni
 - Rendite di beni mobili o immobili pervenuti all'associazione a qualunque titolo purché compatibile agli scopi istituzionali e ai principi del presente statuto
1. I fondi, qualora superino la somma di € 1000, sono depositati presso l'istituto di credito stabilito dal direttivo
 2. Ogni operazione finanziaria è disposta secondo l'eventuale regolamento interno
 3. L'Associazione si impegna a non finanziare partiti politici.

Art. 13 – Esercizio sociale

1. L'esercizio sociale inizia il 1° gennaio e termina il 31 dicembre di ogni anno.
2. Il primo esercizio termina il 31 dicembre dell'anno successivo a quello dell'istituzione dell'associazione.
3. L'approvazione del bilancio consuntivo sarà portata a termine entro e non oltre il 30 Aprile di ogni anno, e la sua predisposizione da parte del Consiglio Direttivo sarà svolta entro e non oltre il 31 Marzo di ogni anno.
4. Il bilancio consuntivo deve essere messo a disposizione di tutti i soci, in formato cartaceo o elettronico, almeno 15 giorni prima dell'assemblea chiamata ad approvarlo. A tale scopo è possibile utilizzare tutti i mezzi, anche tecnologici, affinché la comunicazione del documento raggiunga tutti i soci dell'associazione.

5. E' fatto divieto di distribuire, anche in modo indiretto, utili o avanzi di gestione nonché fondi di riserva o capitale durante la vita dell'associazione, salvo che la destinazione o la distribuzione non siano stabilite dalla legge.

Art. 14 – Scioglimento

1. Lo scioglimento dell'associazione è deliberato dall'assemblea straordinaria la quale provvederà a nominare uno o più liquidatori.
2. Le relative spese saranno a carico degli associati.
3. Il patrimonio residuo dell'associazione sarà devoluto ad altre associazioni con finalità analoghe o ai fini di pubblica utilità, salvo diversa destinazione imposta per legge.

Art. 15 – Disposizioni Generali

1. Per tutto quanto non contemplato nel presente Statuto, trovano applicazione le norme stabilite dal Codice Civile e dalle normative vigenti che regolano l'associazionismo come da D.lgs 460/97 ed inoltre si richiedono le agevolazioni previste dall'art. 8 della legge 266/91.