

OGGETTO

Art.1 – Denominazione

1. La “Umbrella Italian Division” è un'associazione che mira a riunire i fan della Saga di “Resident Evil” per promuovere attività di Sci-Fi Re-enactment e Costuming ispirate ad essa.
2. I costumi utilizzati durante le attività svolte dall'associazione sono repliche di quelli presenti nella trasposizione cinematografica, salvo eccezioni particolari. In ogni caso, il design di ogni figura impersonabile può subire modifiche di carattere estetico o tecnico atte ad aumentarne l'impatto scenico.

Art. 2 – Sedi Secondarie

3. L'Associazione, previa delibera del Consiglio Direttivo, potrà costituire sedi secondarie in Italia ed all'estero, permanenti o transitorie, denominate "sedi accessorie".
4. Le Sedi Accessorie sono sedi secondarie deputate allo svolgimento di una determinata funzione associativa, come a titolo esemplificativo e non esaustivo segreteria, tesoreria, ufficio web, ufficio redazionale oppure adibite alla gestione delle attività associative nei pressi del luogo in cui vengono costituite.
5. Le Sedi Accessorie rappresentano l'associazione nella sezione territoriale in cui sono costituite, per mezzo di una figura denominata Coordinatore locale che si occupa della loro direzione. Ogni Sede Accessoria è gestita da un differente coordinatore locale.
6. I coordinatori delle singole Sedi Accessorie verranno eletti dal Consiglio Direttivo e potranno essere rimossi dai loro incarichi previa delibera dello stesso.
7. L'insieme dei Coordinatori Locali è denominato “Staff Coordinativo Territoriale” o SCT.
8. I requisiti, la giurisdizione, l'organizzazione ed il funzionamento di ogni singola Sede Accessoria sono stabiliti Dal Consiglio Direttivo nel momento della sua costituzione.
9. Le Sedi Accessorie potranno cessare definitivamente od essere sospese temporaneamente previa delibera del Consiglio Direttivo stesso.
10. Le Sedi Accessorie fanno capo all'associazione di cui sono organi. In nessun caso possono essere considerate Sedi di associazioni autonome.
11. Ciascuna Sede Accessoria dovrà operare nello scrupoloso rispetto del presente statuto.

STAFF E CARICHE SPECIALI

Art. 3 – Staff Coordinativo Territoriale

1. Lo Staff Coordinativo Territoriale o S.C.T., formato dall'insieme dei Coordinatori Territoriali,

- garantisce una migliore gestione delle attività Associative sul territorio nazionale o internazionale.
2. I membri dello S.C.T. vengono eletti dal Consiglio Direttivo, sotto suggerimento del Presidente.
 3. La carica di Coordinatore Territoriale è da intendersi come “accessoria”, può cioè essere ricoperta indipendentemente dalla propria posizione all’interno dell’Associazione. E’ pertanto compatibile con qualunque altra carica, compresa quella di Presidente.
 4. Ogni coordinatore territoriale è posto alla direzione di una sede Secondaria o Accessoria.
 5. L’area di competenza di ogni Sede Secondaria e quindi del relativo Coordinatore è determinata dal Consiglio Direttivo nel momento della costituzione della stessa.

Art. 4 – Lo Staff Associativo Interno

1. Lo Staff Associativo Interno o S.A.I. presiede alla gestione delle attività dell’Associazione sotto il profilo Organizzativo
2. I membri dello S.A.I. vengono eletti dal Consiglio Direttivo, sotto suggerimento del Presidente.
3. Fanno parte dello Staff Associativo il:
 - a) Coordinatore di Eventi;
 - b) PR;
 - c) Direttore di scena;
 - d) Consulente al trucco;
 - e) Consulente ai costumi.
6. Tali cariche sono da intendersi come “accessorie”, possono cioè essere ricoperte indipendentemente dalla propria posizione all’interno dell’Associazione. Sono pertanto compatibili con qualunque altra carica, compresa quella di Presidente.
4. In casi particolari e sotto precisa delibera del Presidente, una stessa carica dello S.A.I. può essere assegnata a più di un associato.
5. Il funzionamento dello Staff Associativo è disciplinato dal Regolamento dello Staff Associativo Interno.

Art. 5 – Durata delle Cariche

1. Tutte le cariche accessorie hanno durata di anni 4 (quattro) tranne dove specificato diversamente.

SOCI E MEMBERSHIP

Art. 6 – Requisiti ed iscrizione Soci Ordinari o Operativi

1. Per entrare a far parte della Umbrella Italian Division in qualità di associati è necessario soddisfare i seguenti requisiti:
 - Sensibilità verso gli scopi dell’associazione
2. Si diventa membri ufficiali U.I.D., dunque associati regolari, dopo aver compilato correttamente il modulo d’iscrizione ed aver effettuato il versamento della quota associativa.

3. A tutti gli associati verrà consegnata una tessera associativa.
4. Gli associati avranno accesso al forum riservato all'organico ufficiale della U.I.D., denominato "Biohazard".

Art. 7 – Membri Attivi

1. Sono definiti Membri Attivi quei soci che partecipano alle manifestazioni promosse dalla U.I.D. in qualità di figuranti.
2. E' possibile richiedere l'iscrizione diretta a Membro Attivo compilando l'apposito Form. Nel medesimo modo, un Socio Ordinario può richiedere la promozione a Membro Attivo. In entrambi i casi il Consiglio Direttivo si riserva il diritto di accettare o declinare la richiesta dopo un'attenta analisi della stessa.
3. I Membri Attivi sono tenuti a pagare un supplemento sulla quota associativa ordinaria.
4. I Membri Attivi sono considerati Soci Ordinari ai fini legali e associativi; sono tuttavia sottoposti a norme aggiuntive descritte nel Regolamento Interno.

Art. 8 – Requisiti ed Iscrizione Membri Attivi

5. Per essere promossi alla carica di "Membro Attivo" è necessario soddisfare i seguenti requisiti:
 - Maggiore età compiuta
 - Possibilità di muoversi su territorio nazionale
 - Tempo libero da dedicare alle attività del gruppo
 - Passione per il mondo militare e per l'universo di Resident Evil

6. Per richiedere l'ingresso nel gruppo come Membro Attivo è necessario compilare il form presente nella sezione "Join Us" del sito internet o il corrispondente modulo cartaceo.

Le richieste di adesione verranno esaminate e valutate dal Consiglio Direttivo, che si riserva il potere decisionale sulla nomina dei nuovi Membri.

- Per la categoria "Characters" possono essere interpretati solo personaggi della saga cinematografica di Resident Evil (The Genesis, Apocalypse, Extinction, ecc..) oppure di quella videoludica; in quest'ultimo caso solo se direttamente legati alla Umbrella Corp.
7. Dal momento in cui la domanda viene approvata dal Consiglio Direttivo si verrà considerati "in prova"; il periodo di valutazione terminerà quando il consiglio direttivo sarà in grado di attestare l'idoneità del candidato a diventare Membro Attivo. Ciò avverrà dopo la partecipazione al primo evento, al quale il candidato dovrà prendere parte in qualità di aiuto standista o, a scelta, interpretando il ruolo di uno zombie.
 8. Il Socio promosso a Membro Attivo è tenuto a compilare l'apposito modulo ed a versare il supplemento della quota associativa per convalidare la sua nuova posizione.
 9. Il candidato in valutazione è tenuto a partecipare attivamente alla "vita del gruppo", prendendo parte sia alle discussioni sul forum che alla room ufficiale su skype; dopo la sua eventuale promozione deve continuare a rispettare tali disposizioni, pena l'esclusione dalla carica.
 10. Un Membro Attivo declassato a causa della sua cattiva condotta non avrà diritto ad alcun rimborso.

REPARTI OPERATIVI

Art. 9 – Reparti Operativi

1. Sono detti “Reparti Operativi” le categorie di figuranti (Membri Attivi) in cui l'organico dell'associazione si divide.
2. I Reparti Operativi attualmente riconosciuti sono:
 - Umbrella Biohazard Countermeasures Service (U.B.C.S.)
 - a) Heavy Trooper (Centurion)
 - b) Light Trooper
 - Anti-Contamination Squad (A.C.S.)
 - Special Tactics And Rescue Service (S.T.A.R.S.)
 - Characters
 - Researchers
 - Bio-Organic Weapons (B.O.W.)
 - Zombies
3. Ogni Reparto Operativo ha requisiti e caratteristiche differenti; per ulteriori informazioni vedere articolo successivo.

Art. 10 – Descrizione e Requisiti dei Reparti Operativi

1. U.B.C.S. Heavy Trooper (Centurion)

L'Umbrella Countermeasures Service è il reparto adibito alle contromisure successive alla propagazione del contagio e al contatto diretto con gli infetti o con civili ad essi associati.

Gli Heavy Troopers sono soldati in assetto pesante, utilizzati principalmente nelle operazioni di repressione degli infetti o come scorta per il personale Umbrella.

Caratteristiche principali:

- Tenuta antisommossa / Assetto operativo;
- Armamento pesante.

Requisiti:

- Altezza non inferiore ai 175 cm;
- Peso non superiore ai 90 kg;
- Sesso maschile.

2. U.B.C.S. Light Trooper

I Light Trooper sono soldati in assetto leggero, utilizzati principalmente per missioni di recupero o come supporto tattico agli Heavy Troopers.

Caratteristiche principali:

- Assetto operativo;

- Armamento leggero.

Requisiti:

- Altezza non inferiore ai 170 cm;
- Peso non superiore agli 85 kg;
- Sesso maschile.

3. Special Tactics And Rescue Service (S.T.A.R.S.)

Lo Special Tactics And Rescue Service è un reparto speciale governativo che agisce in situazioni di emergenza legate al terrorismo.

Caratteristiche principali:

- Assetto operativo.

Requisiti:

- Altezza non inferiore ai 170 cm;
- Peso non superiore agli 85 kg.

4. A.C.S.

L'Anti-Contamination Squad è il reparto che si occupa del contenimento dell'infezione e della sterilizzazione di zone ad alto rischio di contagio. Solitamente figura come squadra di "primo" o di "ultimo" intervento.

Caratteristiche principali:

- Abbigliamento Sterile;
- Strumentazione da contenimento;
- Arma (opzionale).

Requisiti:

- Altezza non inferiore ai 180 cm.

5. Characters

I Characters sono i personaggi che caratterizzano l'universo di Resident Evil (Infetti "Boss" compresi). E' possibile interpretare personaggi tratti dalla serie cinematografica e videoludica; nel secondo caso solo se direttamente legati alla Umbrella Corp.

Caratteristiche principali:

- Variabili.

Requisiti:

- Somiglianza fisica almeno parziale al personaggio scelto.

6. Researchers

I Researchers sono gli scienziati che presiedono allo sviluppo dei progetti targati Umbrella Corp. e costituiscono pertanto la parte più importante dell'organico civile.

Caratteristiche principali:

- Camice ed abbigliamento bianco;

- Badge identificativo.

Requisiti:

- Non presenti.

7. B.O.W.

Le Bio-Organic Weapons sono le armi biologiche viventi create dalla Umbrella Corp, in sostanza gli avatar umanoidi del Tyrant Virus.

Alcuni esempi sono i Lickers, gli Hunters, i Chimera, il T-103, il T-078.

Caratteristiche principali:

- Aspetto mostruoso;
- Trucco e protesi.

Requisiti:

- Non presenti.

8. Zombies

L'appellativo Zombies si riferisce agli esseri umani contagiati e uccisi dal T-virus e che ora si trovano in uno stato di "non morte".

Caratteristiche principali:

- Abbigliamento lacerato, sporco e dismesso;
- Trucco e protesi.

Requisiti:

- Non presenti.

Art. 11 – Rank

1. Ad ogni nuova "recluta" dei reparti operativi U.I.D. (eccezione fatta per i Characters; vedere articolo 13) viene assegnato un Rank, ovvero un "Grado", sotto forma di numero a due cifre. Esso ha essenzialmente una funzione identificativa ma concorre anche, come fattore di maggiore rilievo, al funzionamento del sistema di distribuzione degli incarichi (vedere articolo 3.4).
2. Il metodo di assegnazione del Rank è semplice: la cifra attribuita al nuovo membro sarà sempre successiva a quella posseduta dall'ultimo membro del reparto scelto, procedendo in modo progressivo.

Es. Nel reparto UBCS ci sono 3 membri, 01, 02 e 03. La nuova "recluta" entrerà quindi nel gruppo come 04.

3. Il Rank non è fisso. Dimostrando una presenza attiva nella "vita del gruppo" e osservando una "buona condotta" (il rispetto degli standard per i costumi, il rispetto degli impegni presi e così via) si potranno scalare le posizioni precedenti la propria. Il direttivo si riserva di valutare ogni membro per deciderne l'eventuale promozione.

Art. 12 – Identificazione

1. Per facilitare l'identificazione e la differenziazione dei Reparti "armati" della U.I.D. presenti nella

stessa area durante un evento, viene adottato un sistema di sigle alfanumeriche di riconoscimento.

- Gli UBCS in tutti gli assetti (Centurion, LT) sono riuniti sotto lo stesso ID, "UXX" , dove U è la lettera di categoria e XX è il numero di due cifre corrispondente al Rank del membro.

Es. U01, U02, U03

- I membri dell'ACS utilizzano lo stesso tipo di Rank degli UBCS, antepoendo ai due numeri la lettera "A" al posto della U.

Es. A01, A02, A03

2. I Researcher vengono identificati, vocalmente, per cognome; il loro ID completo è costituito dall'iniziale del loro nome (in caso di due o più nomi la scelta è riservata al membro) seguita dal cognome. Quest'ultimo può essere sostituito da uno pseudonimo a scelta del researcher, previa approvazione del direttivo.
3. I Characters vengono identificati per mezzo del nome del personaggio interpretato.

Art. 13 – Eventi e assegnazione degli incarichi

1. Gli incarichi da attribuire ai Membri Attivi in occasione degli eventi a cui prende parte l'associazione, vengono assegnati secondo la richiesta del "datore di lavoro"; quando è tuttavia necessario operare una selezione, si ricorre ad un sistema di priorità costituito da tre fattori. In ordine d'importanza:
 - *Rank* - L'incarico viene sempre assegnato ai membri con il Rank più alto, poichè esso è sinonimo di affidabilità, attività costante all'interno della U.I.D. e rispetto delle regole.
 - *Vicinanza* - Tra i membri selezionati viene privilegiato chi è più vicino al luogo in cui è stata richiesta la presenza dell'associazione.
 - *Disponibilità* - se uno dei membri che rispecchia le caratteristiche precedentemente elencate risulta inabile (per motivi personali o cause di forza maggiore) ad eseguire la mansione, questa verrà assegnata al membro di rank successivo che più si avvicina al profilo richiesto.
2. I Characters sono esenti da tale sistema poichè rappresentano figure "uniche" e dunque diverse fra loro. Essi prenderanno parte ad un evento solo se precedentemente accordato dal Consiglio Direttivo o espressamente richiesto dall'organizzatore della manifestazione.

Per ogni altra normativa e/o regolamento fare riferimento allo Statuto dell'Associazione.