

Il regolamento

REGOLAMENTO DELLA LUDOTECA DELL'ASSOCIAZIONE LUDICA ROMANA (IN VIGORE DAL 13 DICEMBRE 1998)

Parte 1. Prestito dei giochi della Ludoteca A.L.R.

1.1 Condizioni del prestito

I giochi della Ludoteca A.L.R. possono essere concessi in prestito ai soli Soci A.L.R. durante le riunioni mensili dell'Associazione.

I giochi prestati potranno essere utilizzati sia per lo svolgimento di Tornei A.L.R., sia per il gioco libero.

Potranno essere prestati simultaneamente uno o più giochi allo stesso Socio solamente nel caso di svolgimento di Tornei A.L.R. con date non coincidenti con le riunioni mensili, previa indicazione del Numero di Torneo e/o nel caso di espansioni dello stesso gioco.

1.2 Procedura e responsabilità del prestito

I Soci che desiderano prendere in prestito un gioco, devono contattare uno degli Addetti alla Ludoteca, unici incaricati al prestito dei giochi.

I Soci, insieme all'incaricato al prestito, dovranno controllare la disponibilità del gioco richiesto, il suo stato di conservazione e dovranno compilare, in duplice copia, l'apposito "Modulo per il Prestito dei Giochi" che sarà sempre disponibile all'interno dell'armadio dell'A.L.R. Una copia del modulo sarà conservata a cura del Socio, mentre l'altra rimarrà nell'Archivio della Ludoteca, sito all'interno del predetto Armadio.

Sarà compito dell'Addetto alla Ludoteca che ha eseguito il prestito, di segnalarlo ai Soci ed al responsabile di Sala, scrivendo a matita il nome del Socio richiedente e la data prevista della restituzione sull'apposito foglio posto all'interno dell'anta dell'armadio.

Il Socio richiedente, ottenuto il gioco, si rende garante e responsabile dell'integrità del gioco stesso e ne risponde personalmente all'A.L.R.

1.3 Termine di restituzione del gioco

Il gioco dovrà essere restituito ad uno degli Addetti alla Ludoteca in occasione del primo incontro mensile A.L.R. successivo a quello del prestito. In caso di impossibilità del Socio ad intervenire alla riunione, dovrà avvisare telefonicamente il Tesoriere o uno degli Addetti alla Ludoteca e portare il gioco nella sua abitazione prima della riunione o, comunque, entro e non oltre i 10 giorni successivi all'incontro mensile in cui era prevista la restituzione del gioco.

Sarà preciso compito degli Addetti alla Ludoteca informare ufficialmente il Titolare dell'Ufficio Legale di ritardi nella riconsegna dei giochi per eventuali provvedimenti.

1.4 Procedura della restituzione

Il Socio richiedente e il Socio restituyente il gioco potranno non essere la

stessa persona, fermo restando che la piena responsabilità del gioco preso in prestito rimane al Socio richiedente.

All'atto della riconsegna del gioco, il Socio restituente dovrà presentare ad uno degli Addetti alla Ludoteca presenti in sala, la copia del "Modulo per il Prestito dei Giochi" in suo possesso, in modo che l'incaricato possa firmarla per avvenuta restituzione del gioco, dopo averne controllato lo stato di conservazione insieme al Socio restituente.

1.5 Reintegri e rimborsi

Se un gioco rientra in Ludoteca danneggiato e/o incompleto, l'Addetto alla Ludoteca dovrà comunicarlo tempestivamente al Tesoriere.

Il gioco in questione dovrà essere reintegrato all'A.L.R. nuovo o intero, ogniqualvolta non sia possibile reintegrare separatamente il pezzo od i pezzi danneggiati e/o mancanti. Tale reintegro, a totale carico del Socio richiedente, dovrà avvenire presso il Tesoriere dell'A.L.R. entro e non oltre 10 giorni dalla riconsegna del gioco danneggiato e/o incompleto all'Addetto alla Ludoteca. E' facoltà dello stesso Tesoriere, in base all'indisponibilità del gioco sul mercato, richiederne il rimborso sostitutivo.

* * * * *

Parte 2. Utilizzo dei giochi durante gli incontri mensili dell'A.L.R.

2.1 Condizioni di uso

Tutti i giochi della Ludoteca presenti nell'armadio dell'A.L.R. possono essere utilizzati dai Soci A.L.R. durante gli incontri mensili. I giochi prestati possono essere utilizzati sia per lo svolgimento di Tornei A.L.R., sia per il gioco libero.

2.2 Procedura e responsabilità dell'utilizzo

I Soci che desiderano utilizzare un gioco, devono chiederlo al Responsabile di Sala, il quale, constatata la presenza nell'armadio ed in mancanza di Tornei A.L.R. che ne richiedano l'utilizzo, potrà consegnarlo al Socio richiedente con la sola formalità di riportare il nome del gioco richiesto sul "Foglio di Presenza", nello spazio "Eventuali note" corrispondente al nome del Socio richiedente, unitamente alle altre persone che utilizzeranno il gioco.

Alla fine della giornata, il Responsabile di Sala dovrà accertarsi che tutti i giochi utilizzati in sala ritornino al loro posto nell'armadio, verificando che nessun pezzo dei giochi rimanga smarrito in terra o sui tavoli della sala.

I Soci utilizzanti il gioco saranno responsabili solidamente tra loro dell'integrità del gioco stesso.

2.3 Reintegri e rimborsi

Se un gioco subisce dei danni evidenti dovuti ad incuria da parte dei Soci utilizzanti, dovrà essere reintegrato all'A.L.R. nuovo o intero, ogniqualvolta non sia possibile reintegrare separatamente il pezzo od i pezzi danneggiati e/o mancanti. Tale reintegro, a totale carico dei Soci

utilizzanti, dovrà avvenire presso il Tesoriere dell'A.L.R. entro e non oltre 10 giorni dalla data in cui è avvenuto il danneggiamento. E' facoltà dello stesso Tesoriere, in base all'indisponibilità del gioco sul mercato, richiederne il rimborso sostitutivo.

Il Tesoriere A.L.R.
(Carla Bellucci)