

STATUTO

ARTICOLO 1 - Nome e origine dell'Associazione.

Nome:

E' costituita a tempo indeterminato l'Associazione denominata "Le barbe della Gioconda", referente italiana della Rete Latinoamericana di Gioco - ReLaJo - per la promozione della Ludopedagogia.

Origine:

L'Associazione ha operato, quale associazione non riconosciuta e conformata da due persone (Valentina Pescetti ed Ariel Castelo), a partire dal mese di settembre del 2005, partecipando ad un convegno dell'ONU dei Popoli con una proposta di partecipazione aperta al pubblico, ed ha poi ampliato le sue proposte di promozione della Ludopedagogia, con il nome di ReLaJo Italia, grazie alla partecipazione di altre persone, tra cui anche le socie fondatrici della presente associazione.

L'Associazione nasce grazie all'incontro umano ed alla condivisione di obiettivi e modalità di lavoro con il Centro de Investigación y Capacitación La Mancha (Uruguay), ed in particolare con il fondatore della Ludopedagogia Ariel Castelo, che dal 2005 si è dedicato alla promozione di questa metodologia anche in Italia.

La Ludopedagogia è una proposta essenzialmente di carattere politico, dal momento che la sua vocazione principale è quella di favorire e sviluppare attitudini e azioni individuali e collettive che hanno a che fare con la trasformazione della realtà, il cambiamento effettivo delle condizioni obiettive e soggettive dell'esistenza umana, al servizio di un più integrale sviluppo delle persone, soddisfacendo tutte le necessità fondamentali per vivere una vita degna e godere del pieno esercizio dei Diritti Umani, nel rispetto delle differenze e della sostenibilità ambientale.

E' il risultato aperto, non concluso, di una lunga ricerca di impegno rivoluzionario concepita come continuità della lotta popolare per la libertà più profonda e l'autentica autodeterminazione e indipendenza dei popoli latino-americani. Anche in Italia ed in altri paesi la proposta della Ludopedagogia vuole contribuire in modo innovativo al processo di costruzione sociale, rivendicando in modo specifico il valore sociale, culturale, educativo e politico del fenomeno ludico, affinché, nel lungo e complesso percorso della trasformazione della realtà, smetta di essere un'occasione persa e mancata della politica. L'Associazione vuole pertanto "importare" anche in Italia ed in altri paesi una metodologia che nasce da una ricerca professionale e politica iniziata vent'anni fa in Uruguay, nel contesto delle dittature militari dell'America Latina. Grazie al Centro di Formazione La Mancha, la Ludopedagogia nasce e si sviluppa quale strategia di promozione della partecipazione e alternativa di formazione e produzione del sapere.

E' una metodologia che vuole riscattare la dimensione socio-affettiva, l'importanza della relazione, della soggettività, della corporeità, dell'allegria e del piacere come fonti e riserve inesauribili ed ancora vergini di conoscenza e potere reale, come importanti possibilità di applicazione didattica e metodologica per creare e rafforzare tanto la consapevolezza e la professionalità del lavoro sociale quanto i processi di organizzazione popolare e comunitaria.

Non è una terapia e non dà risposte: apre alla possibilità ed alle potenzialità del dubbio e del desiderio di sperimentare diverse prospettive. Non è semplice animazione e non si rivolge in modo privilegiato all'infanzia: è una proposta politica in quanto, soprattutto nel lavoro sociale, si propone di provocare continuamente possibilità di cambiamento a livello personale, professionale, istituzionale. Il gioco che fonda la Ludopedagogia è un Gioco Liberatore. A differenza del gioco dominante, che distrae e non dà fastidio a nessuno, ed a differenza del gioco resistente, che aiuta a stare bene ed a sopravvivere come individui, il Gioco Liberatore genera incidenza sociale, culturale e politica. Non solo perchè contribuisce all'organizzazione di gruppo e comunità, ma anche e soprattutto perchè trasforma le relazioni di potere.

La metodologia si chiama “Ludopedagogia” in quanto la Ludica e la Pedagogia sono due componenti strategiche per contribuire ad un vero sviluppo integrale delle persone e della società.

Per “Ludica” è qui inteso un territorio, una parte del fenomeno umano dell’essere, del sentire e del fare in cui è possibile costruire tra realtà e non-realtà un altro luogo spazio-temporale, in cui l’impossibile diventa possibile: una terra di mezzo dalla quale si può guardare e re-inventare la realtà attribuendole diversi sensi e significati.

Per “Pedagogia” è qui inteso un campo del sapere che ha come oggetto principale la conoscenza, ovvero la possibilità di conoscere le condizioni della realtà soggettiva ed oggettiva, considerando il soggetto sia individuale che collettivo, l’essere umano in carne ed ossa, in relazione con altri esseri umani, completo di sentimenti, come attore chiave della conoscenza.

Il nucleo italiano di ReLaJo, insieme al Centro di ricerca e formazione La Mancha ed alle associazioni che fanno parte della Rete Latinoamericana di Gioco - ReLaJo, ha gestito con la Ludopedagogia molti percorsi di formazione per operatori/trici ed educatori/trici che lavorano per i diritti dell’infanzia e dell’adolescenza, per esempio anche con giudici, magistrati, personale di polizia (in Centro America ed in Uruguay) e con educatori/trici, psicologi/ghé, assistenti sociali, avvocati/e, leaders religiosi (in Italia, Egitto, Russia, Nicaragua, Uruguay, Argentina, ecc.).

Dal 2005 il nucleo italiano di ReLaJo ha realizzato diversi laboratori e percorsi educativi e formativi in collaborazione con associazioni ed enti locali, nazionali ed internazionali, e nel luglio 2009 ha organizzato e gestito la prima scuola estiva di Ludopedagogia.

“Le barbe della Gioconda” si pone in continuità perfetta con il percorso descritto fin qui.

ARTICOLO 2 - Sede legale e sedi operative.

La sede legale dell’Associazione è in Roma, Via del Mandrione 22.

Altre sedi operative, delegazioni ed uffici potranno essere costituiti sia in Italia che all’Estero onde svolgere, in via accessoria e strumentale rispetto alle finalità dell’Associazione, attività di promozione, nonché di sviluppo ed incremento della necessaria rete di relazioni nazionali ed internazionali di supporto all’Associazione stessa.

Potrà inoltre costituire o riconoscere gruppi di volontari od associazioni di appoggio istituzionale e progettuale di riferimento in sinergia con il Centro de Investigación y Capacitación La Mancha (Uruguay) e con la Rete Latinoamericana di Gioco - ReLaJo, a livello nazionale, europeo ed internazionale.

ARTICOLO 3 - Natura dell’Associazione.

L’Associazione è laica e popolare, nonviolenta, antirazzista, antisessista, antifascista e contraria ad ogni tipo di discriminazione. L’Associazione è del tutto indipendente, non ha fini di lucro e destina i proventi da eventuali attività accessorie di carattere commerciale connesse con le sue attività istituzionali alla promozione delle sue finalità. L’Associazione destina eventuali avanzi di esercizio alla realizzazione delle sue finalità, con espresso divieto di redistribuzione degli stessi tra i soci e le socie, anche in forma indiretta.

ARTICOLO 4 - Principi e scopi dell’Associazione.

“Le barbe della Gioconda” nasce e continua a svilupparsi grazie al forte legame con il Centro de Investigación y Capacitación La Mancha (Centro di Formazione e Ricerca La Mancha), dal quale trae i riferimenti pratico-teorici e con il quale condivide i principi e le finalità di ricerca, formazione e diffusione del fenomeno ludico in generale e della Ludopedagogia in modo specifico, quale strategia di intervento socio-educativo e politico.

La Ludopedagogia, come definito nel documento di registrazione della metodologia stessa, depositato presso la Biblioteca Nacional dell'Uruguay il 9 ottobre 2009, è una metodologia di intervento educativo, sociale e culturale basata sulla ricerca e sulla sistematizzazione del fenomeno ludico, sviluppata dal Centro La Mancha dalla sua creazione, nel 1989, fino ad oggi.

L'Associazione "Le barbe della Gioconda" condivide l'obiettivo fondamentale del Centro La Mancha, ossia quello di offrire formazione pratica e teorica nella gestione e nell'uso della Ludopedagogia in diverse discipline professionali ed azioni educative-culturali e socio-politiche.

Gli scopi dell'Associazione sono:

- formare al riconoscimento, alla valutazione critica ed alla proposta di applicazioni diverse del fenomeno ludico in tutta la sua potenzialità quale strumento di generazione di potere e trasformazione;
- formare nelle tecniche e dispositivi creati, sviluppati ed utilizzati dalla Ludopedagogia, dall'applicazione didattica alla concettualizzazione etica;
- sviluppare al massimo la potenzialità creatrice, individuale e collettiva, come fonte inesauribile di innovazione e ricerca.

L'Associazione, dunque, si propone di:

- a) organizzare eventi sociali, culturali ed educativi di carattere nazionale ed internazionale nei quali si sviluppino attività accademiche di ricerca, formazione e diffusione sui temi del gioco, dell'educazione popolare ed in modo specifico della Ludopedagogia quale strategia di intervento socio-politico per la promozione della cittadinanza attiva, dell'educazione interculturale, della pace, dei diritti umani e ad ogni altro tema ad essi connesso ed affine.;
- b) promuovere, organizzare e realizzare corsi didattici e informativi, laboratori (workshops), seminari, convegni, dibattiti, manifestazioni, campagne di sensibilizzazione, performances, spettacoli, proiezioni cinematografiche ed audiovisive, mostre artistiche ed artigianali, viaggi di conoscenza in Italia e all'estero, gemellaggi tra scuole, interscambi tra soggetti interessati ai settori di intervento dell'Associazione e ogni sorta di interventi educativi e formativi sui temi sopra menzionati;
- c) ideare e realizzare corsi di formazione professionale per altre istituzioni pubbliche e private, nazionali ed internazionali;
- d) realizzare attività didattiche e formative, corsi di formazione e aggiornamento per insegnanti e studenti di scuole e agenzie educative di ogni ordine e grado, ivi incluse le strutture formative per l'educazione continua in medicina ed altri enti per l'aggiornamento professionale, al fine di informare e formare allievi/e e docenti, operatori/trici sociali, persone mediche e paramediche, volontari/e, animatori/trici ed educatori/trici sociali e tutte le persone, senza distinzione di età, genere, credo, ceto, *status* sociale e paese di origine che siano interessate al metodo della Ludopedagogia ed ai temi del gioco e dell'educazione popolare.
- e) pubblicare qualsiasi tipo di materiale bibliografico (testi, audio, video) di edizione nazionale ed internazionale sugli stessi temi per incentivare, promuovere, realizzare e sostenere studi e ricerche;
- f) realizzare attività di diffusione del metodo della Ludopedagogia, del lavoro e delle iniziative promosse dall'Associazione tramite qualsiasi mezzo di comunicazione (radio, TV, stampa, internet, etc.), promuovere e divulgare tecniche e materiali nazionali ed internazionali vincolati ai temi del gioco, dell'educazione popolare ed in modo specifico della Ludopedagogia;
- g) promuovere iniziative di formazione e diffusione dei temi del gioco, dell'educazione popolare ed in modo specifico della Ludopedagogia, invitando persone esperte anche da altri Paesi europei ed extra-europei;
- h) realizzare attività ricreative e di animazione socio-culturale con il metodo della Ludopedagogia;

- i) organizzare e coordinare proposte socio-culturali, educative e politiche che favoriscano lo sviluppo ed il rafforzamento di attività ludico-creative, di socializzazione, di organizzazione comunitaria e di messa in questione delle relazioni di potere, mediante il gioco ed altre attività ricreative, svolgendo anche attività editoriale e di distribuzione di pubblicazioni periodiche, librerie, audiovisive e di qualsivoglia opera di stampa a carattere culturale, sociale e politico;
- j) ideare, presentare e gestire progetti e programmi a breve ed a lungo termine ad organismi pubblici e privati, nazionali ed internazionali, per favorire lo sviluppo della ricerca, della sistematizzazione e dell'applicazione della Ludopedagogia per finalità sociali, culturali, educative e politiche;
- k) favorire la formalizzazione di studi accademici sui temi della ricreazione ed animazione socio-culturale ed in specifico della Ludopedagogia con il riconoscimento degli organismi di competenza statale;
- l) instaurare rapporti di collaborazione con altri organismi italiani, europei ed extra-europei, a carattere locale, nazionale ed internazionale, aventi finalità affini per lo scambio reciproco di esperienze e per favorire collegamenti fra i medesimi;
- m) sviluppare collaborazioni a vari livelli con organismi, associazioni e gruppi nazionali e internazionali, formali ed informali, attuando anche forme di federazione, per il raggiungimento delle finalità dell'Associazione;
- n) svolgere iniziative di raccolta fondi e sostegno a distanza a favore di progetti ed iniziative per la promozione della Ludopedagogia ed a favore di organizzazioni che operano per la promozione della stessa;

ARTICOLO 5 - Socie e soci.

L'Associazione è costituita da socie e da soci.

Il primo nucleo associativo è costituito dalle persone che hanno partecipato all'Atto costitutivo.

Possono divenire, secondo le modalità di accesso stabilite infra, socie e soci, tutte/i coloro che abbiano compiuto la maggiore età e che condividono le finalità dell'Associazione. L'ammissione delle socie e dei soci avviene, senza distinzione alcuna di nazionalità e senza altri tipi di discriminazione, previa domanda delle interessate e degli interessati dopo un periodo di collaborazione volontaria non inferiore ai 12 mesi, che si conclude con una prova di ammissione. Il Consiglio Direttivo comunicherà per iscritto ai/lle candidati/e, e per conoscenza all'Assemblea delle Socie e dei Soci, l'esito di tale prova.

L'appartenenza all'Associazione comporta l'obbligo per le/gli aderenti di rispettare le decisioni prese dagli Organi rappresentativi in base alle prescrizioni statutarie e di versare una quota associativa annuale stabilita dall'Assemblea su proposta del Consiglio Direttivo.

La qualifica di socio/a si può perdere per i seguenti motivi:

- per dimissioni da comunicarsi per iscritto almeno due mesi prima della scadenza dell'anno solare;
- per ritardato pagamento dei contributi dell'anno in corso entro il mese di marzo.
- per delibera del Consiglio Direttivo a seguito di accertati motivi di incompatibilità o per avere violato le norme e gli obblighi dello Statuto o per altri motivi che comportino indegnità; in caso di difficoltà di decisione rispetto all'esclusione di un/a socio/a dall'Associazione, il Consiglio Direttivo chiede l'appoggio esterno del Consiglio Saggio, che dovrà dare indicazioni procedurali per arrivare ad una decisione entro 60 giorni dalla notifica del problema. Nel caso in cui la proposta di esclusione dell'Associazione riguardi il/la presidente, e questi coincida con un/a componente del Consiglio Saggio, per evitare un conflitto di interessi il Consiglio Saggio provvederà a una sostituzione temporanea del ruolo di consigliere/a saggio con una persona con almeno 5 anni di esperienza in Ludopedagogia.

Qualora un/a socio/a venisse escluso/a dall'Associazione, la delibera del Consiglio Direttivo ha valore immediato, ed il/la socio/a non può più agire o nominarsi quale socio/a dell'Associazione. Per tutte le persone che perdono la qualifica di soci/e, e soprattutto per coloro che si dimettono o vengono esclusi/e, verrà riservato, nella prima assemblea possibile, un momento collettivo di riconoscimento di quanto e perchè la persona in questione abbia ostacolato o contribuito alla crescita - dal punto di vista umano - dei/le altri/e soci/e e dell'Associazione.

ARTICOLO 6 - Diritti e doveri dei/le soci/e.

Diritti:

I diritti delle socie e dei soci sono:

- partecipare all'Assemblea delle Socie e dei Soci con diritto di parola e di voto;
- essere eletti alle cariche associative;
- essere informate/i della vita dell'Associazione in tutte le sue forme;
- partecipare all'attività politico-organizzativa dell'Associazione.

Doveri:

I doveri delle socie e dei soci sono:

- partecipare all'Assemblea delle Socie e dei Soci con diritto di parola e di voto; la delega di voto ad altre/i socie/i è ammessa sempre, tranne che nel caso delle Assemblee di Gioco Straordinarie, in quanto è imprescindibile poter partire da sé e condividere i propri pensieri e le proprie emozioni con le/gli altre/i, per la costruzione collettiva delle decisioni controverse;
- collaborare all'elaborazione di progetti, iniziative, pubblicazioni;
- conoscere lo Statuto, il Regolamento e la storia della Ludopedagogia;
- versare la quota associativa annuale, stabilita dall'Assemblea su proposta del Consiglio Direttivo;
- adempiere agli obblighi statutari e di regolamento.

ARTICOLO 7 - Organi rappresentativi dell'Associazione.

Gli organi dell'Associazione sono:

- l'Assemblea delle Socie e dei Soci;
- il Consiglio Direttivo;
- il/la Presidente;
- il/la Vicepresidente;
- il Consiglio Saggio.

Le attività svolte nel ruolo delle cariche sociali assunte all'interno degli Organi rappresentativi dell'Associazione "Le barbe della Gioconda" sono prestate a titolo gratuito. Le cariche sociali non sono cumulabili, anche se è ammessa ed anzi auspicata la collaborazione e l'interazione tra le cariche.

ARTICOLO 8 - L'Assemblea delle Socie e dei Soci

L'Assemblea delle Socie e dei Soci è l'organo deliberante dell'Associazione. Essa può essere Ordinaria o Straordinaria.

Hanno diritto di partecipare all'Assemblea, sia Ordinaria che Straordinaria, tutti i soci e tutte le socie purché in regola con le quote sociali dell'anno in corso. Ogni socio/a è titolare di un voto. E' ammesso l'intervento per delega da conferirsi per iscritto soltanto ad altro/a socio/a: non è ammessa più di una delega.

L'Assemblea viene convocata in seduta ordinaria almeno una volta all'anno entro il 30 aprile per l'approvazione del bilancio consuntivo nonché per l'eventuale rinnovo delle cariche sociali.

L'Assemblea può inoltre essere convocata tanto in sede ordinaria che straordinaria per decisione del Consiglio Direttivo o su richiesta, indirizzata al presidente, di almeno un terzo delle socie e dei soci. Le Assemblee Ordinarie e Straordinarie sono convocate, con preavviso di almeno dieci giorni, mediante invio per posta elettronica indirizzata a tutti/e i/le soci/e e con affissione nella sede sociale: l'avviso dovrà specificare gli argomenti all'ordine del giorno. L'Assemblea è presieduta dal presidente dell'Associazione o, in sua assenza, da un/a suo/a delegato/a. I verbali della riunione dell'Assemblea sono redatti in apposito registro da un/a socio/a designato/a dal presidente o da chi per lui.

All'Assemblea spettano i seguenti compiti:

- eleggere il/la presidente, le persone membre del Consiglio Direttivo, le persone membre del Consiglio Saggio;
- discutere e deliberare sui bilanci consuntivi e preventivi e sulle relazioni del Consiglio Direttivo;
- fissare, su proposta del Consiglio Direttivo, le quote di ammissione ed i contributi associativi annuali nonché la penale per i ritardati pagamenti;
- fissare il piano delle attività dell'associazione e deliberare su ogni altro argomento di carattere ordinario sottoposto alla sua approvazione dal Consiglio Direttivo e dal Consiglio Saggio;
- deliberare sul trasferimento della sede dell'Associazione;
- deliberare su ogni altro argomento di carattere straordinario sottoposto alla sua approvazione dal Consiglio Direttivo o dal Consiglio Saggio.

Spetta all'Assemblea straordinaria deliberare sulle modifiche dello Statuto e sullo scioglimento dell'Associazione.

Le riunioni dell'Assemblea ordinaria sono valide in prima convocazione quando sia presente o rappresentata almeno la maggioranza delle Socie e dei Soci. In seconda convocazione le riunioni sono valide qualunque sia il numero delle Socie e dei Soci presenti o rappresentati.

Per la validità delle riunioni dell'Assemblea straordinaria, tanto in prima quanto in seconda convocazione, sarà necessaria la presenza di più della metà delle e degli associate/i e per l'eventuale scioglimento dell'associazione devono essere presenti almeno $\frac{3}{4}$ degli aventi diritto al voto.

ARTICOLO 9 - Il Consiglio Direttivo

Il Consiglio Direttivo ha il compito di:

- offrire all'Assemblea idee e strumenti per la costruzione di linee direttive e strategie di intervento a medio e lungo termine per la promozione della Ludopedagogia.
- organizzare e gestire le assemblee ordinarie e straordinarie, proponendo una metodologia di elaborazione concettuale e dialogo basata sul gioco. In particolare, le assemblee straordinarie saranno assemblee straordinarie di gioco, in quanto il gioco è uno strumento principe sia per la conoscenza soggettiva e condivisa dei problemi e delle potenzialità di un'associazione, sia perchè consente un maggiore capacità di ascolto e di assumere punti di vista diversi da quelli usuali, aiutando a considerare il conflitto quale possibilità di incontro tra diverse opinioni ed il dubbio quale possibilità di apertura verso soluzioni inedite.
- deliberare sulle questioni riguardanti l'attività dell'Associazione per l'attuazione delle sue finalità e in perfetto accordo (in armonia) con le risoluzioni dell'Assemblea;
- predisporre i bilanci preventivi e consuntivi da sottoporre all'Assemblea;
- deliberare su ogni atto di carattere patrimoniale e finanziario che ecceda l'ordinaria amministrazione;
- procedere all'inizio di ogni anno sociale alla revisione dell'elenco delle socie e dei soci;
- deliberare l'accettazione delle domande per l'ammissione di nuove/i socie/i.

- approvare gli specifici progetti di intervento;
- autorizzare la stipula di accordi e contratti con terzi: governi, enti, organismi, gruppi di collaborazione e singoli, anche non soci;
- decidere in merito ad assunzioni e licenziamento dell'eventuale personale retribuito ed alle relative retribuzioni;
- promuovere e sostenere la collaborazione o la federazione con enti, organismi e gruppi;
- autorizzare l'apertura di sedi operative e secondarie dell'Associazione, stabilendone gli ambiti di attività, e ne nomina la persona responsabile attribuendogli i relativi poteri.
- autorizzare la costituzione di gruppi di volontari/e e riconosce le associazioni di appoggio istituzionale e progettuale concordando i limiti di rappresentanza.

Il Consiglio Direttivo è formato dal presidente e 4 persone membre nominate dall'Assemblea Ordinaria scelte tra i/le soci/e. Il Consiglio Direttivo dura in carica 3 anni e comunque sino all'Assemblea ordinaria che procede al rinnovo delle cariche sociali. Le riunioni del Consiglio sono valide con la presenza di almeno la maggioranza dei/le suoi/e consiglieri/e e sono presiedute dal/la presidente o, in sua assenza, da un/una suo/a delegato/a. Le sedute e le deliberazioni del Consiglio sono fatte constare da processo verbale sottoscritto dal/la presidente e dal/la segretario/a in apposito registro.

Il Consiglio Direttivo può costituire tra i/le soci/e commissioni di lavoro coordinate da una persona responsabile. In caso di dimissioni o di altra causa di decadenza di uno dei membri del Consiglio Direttivo, il Consiglio stesso procederà, per cooptazione, alla sostituzione nominando il primo escluso.

Le persone subentrate in carica vi permangono sino allo scadere del mandato che sarebbe spettato di diritto alle persone il cui ruolo è stato sostituito.

Ad apertura di ogni riunione del Consiglio Direttivo viene approvato il verbale della riunione precedente e gli atti dei lavori del Consiglio Direttivo sono a disposizione dei/le soci/e presso la Segreteria dell'Associazione.

Il Consiglio Direttivo si riunisce almeno quattro volte l'anno, dietro convocazione scritta del/la Presidente o su richiesta della maggioranza del Consiglio Direttivo stesso.

ARTICOLO 10 - Presidente

Il/la presidente dirige l'Associazione e la rappresenta, a tutti gli effetti, di fronte a terzi ed in giudizio, coincidendo con il ruolo di legale rappresentante. Il/la presidente ha la responsabilità generale della conduzione e del buon andamento degli affari sociali, del coordinamento interno tra le diverse funzioni dell'Associazione e sovrintende all'impegno di promozione del metodo della Ludopedagogia in Italia e nei diversi paesi esteri in cui l'Associazione sia invitata ad intervenire. Al/la presidente spetta la firma degli atti sociali che impegnano l'Associazione sia nei riguardi dei soci che dei terzi. Il/la presidente sovrintende in particolare all'attuazione delle deliberazioni dell'Assemblea e del Consiglio Direttivo ed è chiamato ad accertare il rispetto delle norme dettate dallo Statuto. Il/la presidente è eletto/a dall'Assemblea e dura in carica 3 anni e comunque sino all'Assemblea ordinaria che procede al rinnovo delle cariche sociali.

Il caso di assenza o impedimento del/la Presidente dell'associazione, questi viene sostituito/o, anche nella rappresentanza legale dell'Associazione, dal/la Vice-presidente.

ARTICOLO 11 – Il/la Vice Presidente

Il/la Vice Presidente sostituisce il/la Presidente in caso d'impedimento, esercitando le stesse funzioni. Dura in carica 3 anni.

ARTICOLO 12 - Consiglio Saggio (nonché Comitato Scientifico)

Il Consiglio Saggio (nonché Comitato Scientifico) ha il ruolo di guida metodologica lud-est-etica e aiuta l'Associazione qualora si trovi in difficoltà ed anche in una situazione di apatia o stasi, per offrire consiglio e strumenti di lavoro e riflessione capaci di stimolare la più ampia e profonda partecipazione e ricerca di soluzioni innovative e creative. Il Consiglio Saggio interviene quindi di propria iniziativa o su domanda di ognuno degli organi dell'Associazione, su tutte le questioni che riguardano il benessere associativo e le capacità produttive e riproduttive dell'Associazione. Nel caso in cui un'assemblea straordinaria di gioco non riuscisse a dirimere una controversia o affrontare in modo costruttivo un problema o decidere in modo sano per l'eventuale esclusione di un/a socio/a, il Consiglio Saggio ha l'ultima parola ed emetterà decisioni inappellabili.

Il Consiglio Saggio ricopre anche le funzioni di Comitato Scientifico in quanto promuove e tutela il metodo della Ludopedagogia e quindi assolve il compito giudicare l'idoneità di qualsiasi programma formativo e prova di ammissione dei/le soci/e, secondo modalità decisionali del tutto autonome.

Il Consiglio Saggio (nonché Comitato Scientifico) è conformato da 3 persone, che condividono finalità, ideali, fiducia, che hanno un'esperienza di almeno 5 anni in Ludopedagogia e che sono scelte per la loro capacità di vegliare sulla vita associativa in modo creativo e costruttivo. Due delle persone componenti il Consiglio Saggio saranno due soci/e onorari/e scelti in base alle candidature proposte dal Centro La Mancha e dalla Red Latinoamericana de Juego, senza distinzione di nazionalità, residenza o altra discriminazione alcuna, e la loro carica dura 7 anni. La terza persona componente il Consiglio Saggio sarà il/la presidente in carica dell'Associazione "Le barbe della Gioconda", e la sua carica dura 3 anni. Tutte le persone componenti il Consiglio Saggio possono essere rielette per questa carica. In caso di dimissioni o di impedimento da parte di una o più persone membre del Consiglio Saggio, lo stesso Consiglio potrà nominare per cooptazione, consultandosi con La Mancha, le persone mancanti fino alla prima Assemblea convocata per qualsiasi motivo.

ARTICOLO 13 - Regolamento Interno

Per tutti i punti che necessitano di maggior dettaglio, si rimanda al Regolamento Interno, che viene redatto dal Consiglio Direttivo e sottoposto dall'assemblea ordinaria dei soci per l'approvazione.

Il regolamento e l'ordinamento interno sono ispirati ai principi di libertà di espressione, fiducia reciproca, ascolto dei propri desideri e dei diversi punti di vista, elaborazione collettiva di strumenti per far funzionare una democrazia capace di contenere anche percezioni e posizioni minoritarie, dal principio dell'uguaglianza dei diritti di tutti gli associati e dall'elettività delle cariche associative.

Non ci sono distinzioni tra soci/e ordinari/e e straordinari/e in base all'apporto economico nei confronti dell'Associazione. Ogni socio/a apporterà come può e come vuole oltre la prevista quota associativa, ma questo non gli/le renderà nessuno speciale riconoscimento.

L'unica distinzione applicata sarà, in termini di autorevolezza e non di autorità, quella basata sulla quantità e qualità di esperienza con il metodo della Ludopedagogia e di coinvolgimento con la Rete Latinoamericana di Gioco.

ARTICOLO 14 - Patrimonio e Entrate dell'Associazione.

Il patrimonio è costituito:

- dalle quote associative;
- da beni mobili e immobili di proprietà dell'Associazione;
- da eventuali fondi di riserva costituiti con eccedenze di bilancio;
- da contributi di pubbliche amministrazioni, enti locali, enti in genere;
- da eventuali donazioni, erogazioni e lasciti di terzi o associati.
- da eventuali contributi straordinari deliberati dall'Assemblea in relazione a particolari iniziative;

I contributi ordinari sono dovuti per tutto l'anno solare in corso qualunque sia il momento dell'avvenuta iscrizione da parte dei nuovi soci; il socio dimissionario o che comunque cessa di far parte dell'Associazione è tenuto al pagamento del contributo sociale per tutto l'anno solare in corso.

ARTICOLO 15 - Esercizi sociali.

L'esercizio sociale inizia il 1° gennaio e termina il 31 dicembre di ciascun anno. Il bilancio preventivo e consuntivo deve essere predisposto dal Consiglio Direttivo ed approvato dall'Assemblea Ordinaria, entro il 30 giugno di ogni anno.

ARTICOLO 16 - Scioglimento e liquidazione.

L'Associazione può essere sciolta solo dall'Assemblea straordinaria dei/le soci/e, con maggioranza degli almeno $\frac{3}{4}$ degli aventi diritto al voto. In caso di scioglimento l'assemblea designerà uno o più liquidatori determinandone i poteri. Il netto risultante dalla liquidazione sarà devoluto interamente al Centro de Investigación y Capacitación La Mancha (Uruguay).

ARTICOLO 17 - Formazione Professionale e Cariche sociali.

Secondo il programma formativo del Centro de Investigación y Capacitación La Mancha (Uruguay) la Ludopedagogia è una metodologia che viene acquisita, per potersi dire consulenti o formatori in Ludopedagogia, in tre livelli progressivi: un primo ed un secondo livello (distribuiti in 8-9 mesi ciascuno) di 220 ore ognuno; un Terzo livello (distribuito in 2 anni, di circa 16 mesi) con 400 ore di formazione.

Tutti/e i/le soci/e che abbiano ricevuto il riconoscimento della loro formazione in Ludopedagogia, per aver partecipato ad un percorso formativo di almeno 840 ore, potranno prestare consulenza e/o lavorare gratuitamente o con contratto in qualità di consulenti o formatori in Ludopedagogia.

Il riconoscimento sarà testimoniato da un attestato dell'Associazione "Le barbe della Gioconda" controfirmato dal Centro de Investigación y Capacitación La Mancha.

ARTICOLO 18 - Rinvio.

Per tutto quanto non è previsto dal presente Statuto si fa rinvio alle norme di legge e alle disposizioni contemplate dal Codice Civile della Repubblica italiana.

ARTICOLO 19 - Clausola compromissoria

I soci sono obbligati a rimettere alla decisione arbitrale la soluzione di tutte le controversie sia tra i soci che tra l'Associazione e soci che insorgessero sull'applicazione e sull'interpretazione delle disposizioni contenute nel presente statuto, negli eventuali regolamenti e nelle deliberazioni ordinarie degli organi sociali.

Il Collegio Arbitrale è composto da tre membri e coincide con il Consiglio Saggio. Nel caso in cui ci sia conflitto di interessi con il/la presidente o con un altro dei membri del Collegio, il terzo membro è nominato, dagli altri due arbitri, oppure in caso di assenza di accordo, dal Presidente del Tribunale di Roma.

Roma, 12 ottobre 2009