

DICHIARAZIONE DI INTENTI

Saber Guild è un gruppo di performers volontario, senza scopo di lucro, formato da fan di star wars che vogliono promuovere un fandom multi generazionale, un apprezzamento di star wars attraverso atti di beneficenza, e che incoraggiano l'utilizzo di costumi, sia canonici sia di personaggi originali, che rappresentino il lato oscuro e il lato chiaro dell'Universo di Star Wars.

ARTICOLO I: REQUISITI PER LA MEMBERSHIP

Saber Guild è un'associazione che fornisce pari opportunità e non discriminerà alcun membro in base a etnia, genere, orientamento sessuale, disabilità fisica, religione o filosofia. Per diventare membri a tempo pieno, bisogna essere maggiorenni e possedere un costume del lato chiaro o oscuro all'interno dell'Universo di Star Wars (approvato) e una spada laser adatta al combattimento. Poiché siamo un gruppo di performers, non accettiamo personaggi "grigi" a causa della loro inerente ambiguità.—dobbiamo mantenere una chiara distinzione fra lato chiaro e lato oscuro sul palco.

Nonostante Saber Guild sia un'associazione di volontariato, I membri non sono tenuti ad accogliere coloro che abbiano un comportamento problematico o negativo. Come illustrato nell'articolo IV, un comportamento poco rispettoso non sarà permesso, e causerà il diniego della Membership Ufficiale (Official Membership) e verranno applicati provvedimenti disciplinari, come una sospensione e/o un'espulsione dal club.

1. per essere un Membro Ufficiale bisogna avere minimo 18 anni (o 13 anni e il permesso di un genitore o di un tutore legale).

- A) Un Membro Ufficiale, chiamato anche Full Member, è definito come una persona legalmente adulta o una persona dell'età di 13 anni con il permesso scritto di un genitore o di un tutore legale, che sia presente ad ogni evento in ogni momento. Solo ai membri ufficiali di Saber Guild con costumi approvati e spade laser da battaglia è permesso esibirsi nel Saber Guild live show. I Membri del Forum, persone che si sono solamente unite al forum, devono avere almeno 13 anni di età. Nessuno che abbia meno di 18 anni potrà partecipare ad alcun tipo di evento live senza un genitore o un tutore legale presente tutto il tempo.
- B) I Membri del Forum non sono Membri Ufficiali e quindi non possono marciare in costume ad eventi con scopi benefici o alle conventions, né possono partecipare regolarmente agli spettacoli.
- C) I Membri ufficiali devono completare una performance o due parate l'anno per rimanere Membri Attivi (saranno fatte eccezioni in caso di disabilità fisiche o se un membro dovesse essere un militare in servizio all'estero/oltreoceano). Se un membro diventa Inattivo, deve inviare nuovamente le fotografie del proprio costume secondo le linee guida di questo atto costitutivo e gli standard dei costumi presenti sul forum. Ogni anno a partire dal primo Gennaio, i membri hanno 14 giorni di tempo per riempire un censo attraverso il Forum Saber Guild in cui dovranno scrivere le ultime due parate e/o performances alle quali hanno partecipato durante l'anno passato.
- D) Possono essere presenti degli ospiti speciali per le performance, se approvati caso per caso dal Consiglio Globale Saber Guild (Saber Guild Global Council) e/o dal Direttore Globale (Global Director)

2. Per diventare Membro a Tempo Pieno bisogna inviare delle foto:

- A) Le foto non devono aver subito modifiche e devono essere di qualità adeguata al fine di una corretta valutazione del costume
- B) Le foto devono mostrare il costume nella sua interezza, evidenziando la parte posteriore, quella anteriore e quella laterale del costume, e non devono essere presenti accessori non canonici, come cappellini da baseball e occhiali da sole. Tutte le foto devono essere inviate attraverso il forum Saber Guild. Le foto devono anche includere la lightsaber come parte del costume.
- Si possono fare eccezioni, caso per caso, attraverso l'approvazione del consiglio globale saber guild.
- D) non possono essere presenti oggetti che penzolano dal costume.

3 quanti non siano ancora in possesso di un costume ma desiderino partecipare alle discussioni presenti sul forum possono ricevere la Forum Membership secondo i seguenti criteri:

- A) devono avere l'età minima richiesta
- B) devono aderire completamente ai codici di condotta descritti in questo atto
- C) Tutte le Membership, del Forum e Ufficiali, devono essere approvate dai membri del Consiglio Saber Guild, come descritto in questo atto

4. Incontri e pianificazione degli eventi

Ci sono incontri settimanali e prove per gli spettacoli Saber Guild. La frequenza non è necessaria per diventare membri, ma è richiesta prima di un evento. Perché un membro partecipi all'evento per il quale ci si sta esercitando, è necessaria l'associazione del Direttore Locale, che deciderà caso per caso, sia che il membro in questione abbia partecipato alle prove o meno. (Vedi Articolo II per requisiti per la performance e lo show). I Membri non ne trarranno alcun beneficio economico.

ARTICOLO II: REQUISITI PER LA PERFORMANCE E LO SHOW

1. PERFORMANCE E REQUISITI

Lightsabers: gli attrezzi di ogni Membro Saber Guild. Li usiamo per raccogliere soldi da mandare in beneficenza e per intrattenere i fan di Star Wars. Questo è il fondamento di Saber Guild e questi sono i parametri che abbiamo stabilito e che dovrebbero risultare in una performance sicura e spettacolare.

Lightsabers: devono essere adatte per il combattimento e per gli spettacoli. Le lame devono avere una struttura trasparente o colorata di almeno 1/8" di spessore (o più). Devono essere realizzate in policarbonato. Le lame realizzate in acrilico e in tutti gli altri tipi di plastica sono proibite. Sebbene siano preferite le lame con la punta arrotondata, le punte affilate sono accettabili, a discrezione del direttore locale. Le punte affilate

dovrebbero essere smussate, se il direttore locale ritiene che siano troppo appuntite. Possono essere usate solo lightsaber a LED. Fili o nastri elettroluminescenti sono vietati.

Else della lightsaber: Sono preferite else personalizzate realizzate in metallo. Devono essere adatte al combattimento e sicure per il performer, quindi non devono avere lame di metallo affilato. Il suono è un punto in più, ma non è richiesto.

2. AREA ADIBITA ALLA PERFORMANCE

L'area per la performance dovrebbe essere libera da ostacoli e dev'essere almeno di 16'x12' (circa 3x5 m). Il palco non è un requisito ma è preferibile, e dovrebbe essere lontano dalla folla durante la performance.

Sistema sonoro: La soundtrack è un requisito per ogni performance -- sarebbe meglio usare altoparlanti professionali. La musica può essere un remix, o può essere una semplice traccia della colonna sonora di Star Wars. I microfoni sono un'ottima aggiunta e dovrebbero essere indossati in testa o appuntati sul petto, il microfono palmare è proibito.

3. REQUISITI PER LO SHOW

Tutti gli show della Saber Guild devono essere coreografati. I combattimenti live non sono ammessi. Soltanto ai membri ufficiali della Saber Guild è permesso combattere. I performers devono partecipare ad un minimo di sei su otto prove organizzate prima di un grande show ed almeno alle ultime 2 prove. Il numero di prove a cui partecipare prima di un piccolo show e il numero di presenze obbligatorie è a discrezione del Direttore Locale. Ci sono delle eccezioni per gli attori che si esibiscono o recitano in saber guild. Ogni sequenza del combattimento di scena richiede che almeno un membro di Saber Guild partecipi. Nessun ospite può combattere con un altro ospite. (per esempio Boba Fett non può dare un pugno ad uno Stormtrooper). Tutti i duelli coreografati devono essere provati regolarmente con i membri, e non sono accettate le coreografie create all'ultimo minuto a meno che non si tratti di un'emergenza.

A) Versione per Bambini: NON bisogna uccidere gli attori in scena. Si può fingere di tagliare una gamba, un braccio o avvicinare la saber al corpo con la sconfitta del sith.

B) Spettacoli per adulti: Sono messi in scena durante le convention. E' possibile che un personaggio muoia durante la rappresentazione. I duelli saber con dei minorenni che non sono Membri della Saber Guild sono proibiti.

4. COREOGRAFIA E COREOGRAFI

Tutte le coreografie dovrebbero essere condivise con gli altri membri di Saber Guild; nessun membro ha diritti esclusivi su tali coreografie. Nessun membro di Saber Guild eseguirà l'accademia Jedi senza l'autorizzazione della LucasFilm Ltd.

ARTICOLO III: STANDARD PER I COSTUMI

I membri della Saber Guild che indossano il costume rappresentano i film di Star Wars e l'Universo Espanso e tengono in mente la necessità che ciascun costume sia prontamente identificabile come una rappresentazione fisica dell'universo di Star Wars. Tutte le fotografie dei costumi inviate dai Membri del Forum per diventare Membri Ufficiali verranno valutate individualmente, caso per caso, dal team Costuming Consular, che seguirà gli standard precedentemente indicati dalla Saber Guild. La rappresentazione di Star Wars è la caratteristica principale che il costume deve avere per essere approvato.

1. l'accuratezza rende l'esperienza ancora più straordinaria sia per i membri che per i fan. Per questo, la qualità è un requisito fondamentale. E' dovere del Consiglio e dei Direttori Locali fornire le tutte le risorse che hanno a disposizione per aiutare i membri a mantenere e a raggiungere questi standard.

2. tutti i costumi sono soggetti all'approvazione del Costuming Consular team, guidato dal direttore delle adesioni, e la decisione finale spetta al Consiglio Saber Guild. Il Consiglio Globale può preavvicinare le decisioni del Costuming Consular Team.

3. sono permesse alcune eccezioni generali.

- A) quando la screen accuracy non è possibile, delle alternative possono essere approvate dal consiglio caso per caso. Tutte le alternative sono sottoposte all'approvazione del Consiglio.
- B) il requisito minimo per un personaggio originale è la regola dei "10 piedi": ogni costume deve essere presentabile e riconoscibile da 10 piedi di distanza (3 metri), e deve essere chiaro che si tratti di un personaggio dell'universo di Star Wars. Il costume dev'essere di qualità professionale.
- C) I costumi dei personaggi del film (come Darth Vader, Obi-Wan Kenobi etc) devono sembrare originali, con grande attenzione ai dettagli. Sebbene possano esserci standard di ciò che è richiesto per un costume di un personaggio specifico, l'approvazione di un membro saber guild che insoddisfa un costume di un personaggio specifico dei film o dell'universo espanso (libri, fumetti, videogiochi etc) è basata sull'accuratezza e sui dettagli del costume.
- D) I costumi devono essere funzionali e non causare intralcio al performer o allo show stesso durante il corso della performance coreografata.
- E) Tutti gli oggetti di scena, come le lightsaber, i blaster eccetera, devono essere adatti al combattimento.

I costumi ed il make up devono essere conformi agli standard al 100%. Solo il trucco teatrale è permesso. Es: Reel Creations, Mehron, BenEye, etc. I costumi devono essere sempre adatti alla performance, non devono esserci oggetti lasciati in giro sul palco o sui costumi degli attori.

ARTICOLO IV: CODICE DI CONDOTTA

Ci aspettiamo che i nostri membri mantengano professionalità e rispetto verso gli altri, sia con che senza il costume, quando rappresentano la Saber Guild, e come rappresentanti, coloro che indossano i costumi hanno la responsabilità di interpretare questi personaggi in maniera

professionale e con buon gusto quando sono in scena. Per questi motivi ad ogni membro è proibito agire in maniera poco rispettosa nei confronti dell'immagine che stanno rappresentando, nei confronti di altri membri, o nei confronti del pubblico, con o senza costume, durante gli eventi a cui è presente Saber Guild. Linguaggio offensivo, gesti osceni ed utilizzo di alcohol o tabacco sono proibiti quando si è in costume e si può essere visti dal pubblico (specialmente dai bambini), poiché tutto ciò mette a rischio l'immagine del club. Ogni convention e raduno dove ci siano prevalentemente adulti può essere considerata una venue privata, un evento non Saber Guild, e quindi gli standard di comportamento possono essere più rilassati. Agire in maniera violenta o minacciosa, le molestie sessuali o una cattiva condotta, furto e abuso di sostenze illegali sono proibiti poiché considerati comportamenti inaccettabili. Tutto ciò si applica a tutti i membri, con o senza costume, che siano o meno agli eventi Saber Guild. In sintesi, non si incoraggia un comportamento negativo; Un comportamento minaccioso è completamente proibito. I membri che si comportano in questo modo possono essere soggetti a provvedimenti disciplinari che includono la sospensione temporanea e/o l'espulsione da Saber Guild, e non solo.

1. C'è una politica di tolleranza zero in saber guild quando il consiglio riceve notizie di attività illegali o inappropriate di qualsiasi membro, con o senza costume.

A) qualsiasi notizia di attività illegale o comportamento inappropriato ricevuta dal consiglio Saber Guild riguardo qualsiasi membro di Saber Guild sarà rivista dal consiglio e trattata secondo le regole illustrate nell'articolo VII di questo atto.

2. I membri Ufficiali in costume, e tutti i membri di Saber Guild che indossano il merchandise di Saber Guild (vedere articolo IX) e persone che postano nel forum, sito o social media di Saber Guild, rappresentano la Saber Guild come associazione, ed è quindi loro responsabilità rappresentare il club in maniera rispettosa, corretta e professionale nei confronti delle altre persone.

A) La diffamazione e le affermazioni negative riguardo gli altri membri della Saber Guild o della Lucasfilm (comprese celebrità, staff etc.) sono assolutamente proibite. La critica costruttiva riguardo ai costumi è ammessa purché non ci siano attacchi personali.

B) Tutti coloro che indossano un costume all'interno di questa organizzazione rappresentano tutti i lati dell'universo di Star Wars. Il comportamento nei confronti degli altri sia che siano altre persone in costume, sia che si tratti del pubblico, deve essere cortese e professionale quando si rappresenta Saber Guild. Non ci sono eccezioni.

C) I Membri in costume o quanti indossano il merchandise di Saber Guild, o coloro che rappresentano pubblicamente Saber Guild in qualsiasi modo, non possono cercare di trarre guadagno da questa attività e non possono marciare insieme ad altri gruppi a scopo di lucro.

3. Non è in alcun modo permesso a nessun membro Saber Guild di permettere ad una persona esterna di maneggiare una lightsaber in modo simile ad un combattimento.

Tuttavia, i membri possono permettere al pubblico di maneggiare una lightsaber, a loro discrezione, per scattare delle foto. Il motivo per cui esiste questa regola è evitare problemi causati ad eventuali ferite causate ad un bambino o chiunque non sia un membro Saber Guild, e di proteggere la proprietà della Lucasfilm.

- Le uniche eccezioni a questa regola sono: Saber Guild può insegnare ai maggiorenni che firmino un consenso informato le coreografie tratte dai film di Star Wars durante le convention, e i non membri possono imparare ad usare una lightsaber in prove private.
- B) saber guild può anche insegnare ai bambini come usare lightsaber giocattolo (non adatte agli scontri) purché non ci sia contatto e ci sia la supervisione di un genitore. Le lezioni ai bambini non possono essere tenute da Darth Vader e non possono essere chiamate "Accademia Jedi" senza il permesso della LFL.

4. Questo codice non serve a limitare la libertà, ma a far capire quali comportamenti debbano essere corretti. Quando non si indossa il costume, i membri devono comunque osservare un comportamento ragionevole nei confronti degli altri membri, poiché le loro azioni hanno una ripercussione su tutti gli altri. Niente da dire per quanto riguarda la vita privata.

ARTICOLO V: LA LEADERSHIP ALL'INTERNO DI SABER GUILD

Solo i Membri Attivi Saber Guild possono essere eletti per ricoprire cariche all'interno di Saber Guild.

1. CONSIGLIO GLOBALE SABER GUILD (SABER GUILD GLOBAL COUNCIL)

Il consiglio globale saber guild comprende cinque (5) posizioni. Qualora una persona occupi due posizioni nel consiglio (ad esempio se l'AGD – Assistente del Direttore Globale) e il PR sono la stessa persona) e ci sia una situazione di parità nel voto, il voto del Direttore Globale sarà il voto decisivo. Il Consiglio Globale Saber Guild è l'organo che prende tutte le decisioni all'interno di Saber Guild, e amministra tutti i Templi, anche quelli che hanno un'amministrazione locale. La carica per una posizione all'interno del Consiglio Globale dura per tre anni dall'elezione globale e continua finché non si hanno i risultati dell'elezione successiva o finché un membro del consiglio non viene rimosso o non dà le dimissioni. Se c'è un'elezione di emergenza, l'eletto resterà in carica fino alla successiva elezione. Le persone che concorrono per una posizione all'interno del Consiglio Globale non devono aver subito alcuna sanzione disciplinare per almeno 12 mesi prima dell'elezione. Per ricoprire qualsiasi posizione nel Consiglio Globale è necessario almeno un anno di esperienza nella leadership del proprio Tempio Locale.

Tutte le posizioni del Consiglio Globale sono parti del Consiglio Globale Saber Guild e viene loro richiesto di votare sulle questioni sollevate dal Consiglio Globale e dal Senato Globale. Tutti devono mantenere le comunicazioni con il Consiglio Globale e il Senato Globale e dovrebbero partecipare regolarmente alle Conference Calls mensili del Senato Globale

A) I membri del consiglio globale sono i seguenti:

(GD) – Direttore Globale (Global Director)

(AGD) – Assistente del Direttore Globale (Assistant Global Director)

(PR) – Addetto alle Pubbliche Relazioni (Public Relations / Charity Director)

(MD) – Direttore dei membri (Membership Director)

(CD) – Direttore dei Costumi (Costume Director)

Membri del Consiglio Globale (Global Council Members):

(GD) – DIRETTORE GLOBALE (GLOBAL DIRECTOR)

Doveri del Direttore Globale: Il Direttore Globale di Saber Guild International è responsabile del controllo di ogni aspetto dell'organizzazione, includendo (ma non solo) le procedure, la rappresentazione mediatica, la membership e i costumi. Il GD è responsabile di stabilire dei criteri di comportamento, professionalità, filantropia e deve guidare l'organizzazione seguendo questi attributi. Il GD presiede ed supervisiona il Consiglio Globale. Il Global Director si occupa dei compiti dei membri del Consiglio Globale, e i Direttori del Tempio Locale. attraverso il Senato Globale, e riporta al Consiglio Globale eventuali problemi. Il GD presiede sul Senato Globale e sugli incontri mensili del Senato. Mentre ciascun membro del Consiglio avrà la sua area di competenza, alla fine l'approvazione finale sta al GD. La principale responsabilità del GD è promuovere il successo dell'ottenendo in considerazione i seguenti punti:

- Il bisogno di occuparsi del business di Saber Guild con la LFL, i coordinatori degli eventi, i benefattori, i fornitori e altre organizzazioni in costume.
- le conseguenze di ciascuna decisione nell'interesse di tutti i membri Saber Guild
- L'impatto delle operazioni di Saber Guild sulla comunità e l'ambiente, e il desiderio per Saber Guild di mantenere un'alta reputazione per quanto riguarda gli standard di comportamento
- Procedura, problemi di condotta, e il bisogno di agire in maniera giusta verso gli altri membri di Saber Guild

Il GD è il punto di contatto principale con la Lucas Film Limited (LFL), i "piani alti" della direzione della 501esima Legione, la Rebel Legion, Mandalorian Mercs, the Dark Empire, e i principali venditori e organizzatori degli eventi più importanti.

(AGD) – ASSISTENTE DEL DIRETTORE GLOBALE (ASSISTANT GLOBAL DIRECTOR)

Doveri dell'AGD: La sua principale responsabilità è quella di gestire il forum di Saber Guild, quindi creando e moderando i topic delle elezioni e curando l'adesione dei nuovi membri. L'AGD deve anche assistere il GD in ogni sua operazione.

Se qualcuno infrange le regole menzionate in questo atto, l'AGD dovrà occuparsi di investigare a riguardo, ed sarà anche responsabile delle investigazioni qualora dovessero esserci lamenti. Se si riceve una lamentela ufficiale, l'AGD raccomanda a tutte le parti di mantenere il riserbo, poi raccoglie le prove di quanto affermato nella lamentela, e contatta chi è stato accusato della sua confutazione, secondo le linee guida presenti in questo atto. L'AGD compila quindi il caso, insieme ad un suggerimento in accordo con questo atto, e lo invia al Consiglio Globale Saber Guild per la votazione. Quindi, l'AGD informa tutti i membri coinvolti della decisione del Consiglio. L'AGD informa il membro e la leadership del tempio quando il membro può essere reinserito. L'AGD deve mantenere i registri dei casi, lo storico delle sospensioni e delle decisioni finali prese dal Consiglio Globale riguardo i problemi di condotta.

(PR) – DIRETTORE DELLE PUBBLICHE RELAZIONI (PUBLIC RELATIONS DIRECTOR)

Il fondamentale dovere del PRD è gestire come Saber Guild si presenta agli altri fan e al pubblico in generale. Il PRD supporta il GCD nelle comunicazioni con i gruppi di fan, la Lucasfilm e la stampa, e informa la Lucasfilm quando vengono formati nuovi templi. I suoi altri doveri sono i seguenti:

- o controllare il sito internazionale di Saber Guild
- o aggiungere nuovi membri al sito
- o Sviluppare nuove features con il Global Media Committee
- o pubblicare il membro del mese
- o Pubblicare il video del mese e trovare nuovi contenuti video
- o aggiornare la pagina della stampa
- o aggiornare le informazioni di contatto del tempio
- o Aggiornare la pagina dei membri onorari
- o compilare e pubblicare i traguardi compiuti dall'associazione per postarli sul blog
- o Controllare il Global Media Committee: occuparsi dei progetti e far rispettare le scadenze
- o Controllare le pagine sui social media di Saber Guild International
- o scrivere il post per il Membro del Mese
- o rispondere ai messaggi di facebook
- o monitorare le "menzioni", i commenti e i post
- o comunicare con la leadership locale del tempio
- o Amministrare l'assicurazione internazionale Saber Guild

(MD) – DIRETTORE DELLA MEMBERSHIP (MEMBERSHIP DIRECTOR)

I doveri del MD: L'MD è responsabile delle norme e delle procedure del programma del Membro del Mese. L'MD deve dare il benvenuto ai nuovi membri sul forum, rispondere alle domande dei possibili nuovi membri, ed assiste con le domande quando viene fondata una nuova squad od un nuovo tempio. Supervisiona i programmi e le norme nella formazione e la fondazione delle nuove squads e nuovi templi. L'MD scriverà e si occuperà dei testi per il reclutamento di nuovi membri e lavorerà con il PR sui social media per promuovere Saber Guild nelle aree in cui l'associazione non è conosciuta. L'MD controllerà anche i gruppi di Facebook per coordinare il reclutamento all'interno di aree specifiche.

Se un membro infrange le regole, l'MD sarà il suo avvocato durante le investigazioni, agendo nel miglior interesse del membro sotto investigazione. Sarà obiettivo in tutti i casi in cui ci sarà bisogno di rappresentazione. Se c'è un conflitto di interessi, l'MD dovrà parlarne al resto del consiglio e dimettersi dai procedimenti. In questo caso, il PD prenderà il ruolo di difensore del membro sotto processo.

(CD) – DIRETTORE DEI COSTUMI (COSTUME DIRECTOR)

I doveri del CD: Il CD controlla e lavora con i Global Costume Consulars. Il CD è responsabile per l'approvazione generali delle submission dei costumi dai Templi Locali. Il CD è responsabile di stabilire le procedure della submission dei costumi, trascrivere l'atto e i nuovi standard dei costumi e aggiornare gli standard già esistenti per supportare la missione di Saber Guild. Il CD deve fornire critica costruttiva su tutte le submission dei costumi a parte le submission dal suo tempio locale. Il CD deve assistere l'LCC nel rispondere a chiunque abbia domande sui design dei costumi, le selezioni dei materiali, le componenti del costume e gli standard dei costumi in generale. Il CD manterrà la comunicazione fra LCC, GCC e CD attraverso piattaforme come Facebook, Skype etc. o attraverso il cellulare. Il CD deve anche curare l'elenco dei membri di Saber Guild.

B) Global Costume Consulars

(GCC) – GLOBAL COSTUME CONSULAR

Il GCC è un membro ufficiale scelto dal Consiglio Globale e dal CD.

Resterà in carica per un anno a partire dal 1 Luglio fino al 30 luglio o fino a che il GCC già esistente non viene allontanato o non si dimette.

1. Procedura per la candidatura: Ogni primo Giugno, aprirà il processo di candidatura per le cariche ancora vacanti. Chi è già un GCC non deve ricandidarsi se vuole continuare a ricoprire la carica per un altro anno. Il pool dei candidati che vogliono essere considerati per ricoprire il ruolo di GCC sarà composto da membri ufficiali che sono già stati LCC per il loro Tempio Locale. Chi vuole diventare LCC non deve aver subito alcun processo disciplinare nell'arco di 12 mesi prima della candidatura. Per la candidatura sarà necessario scrivere un piccolo documento in cui viene descritta la propria esperienza e il perché si desidera ricoprire tale posizione. Il documento dovrà essere inviato al CD non più tardi del 15 Giugno. Il Consiglio Globale voterà e metterà in ordine le richieste entro il 25 Giugno. I GCC verranno selezionati il 30 Giugno. Coloro che sono stati selezionati verranno nominati GCC il primo Luglio e la loro carica durerà un anno. Un GCC che è stato eletto continuerà a ricoprire il suo ruolo di LCC per il suo Tempio Locale. (vedi il paragrafo II)
2. I doveri del GCC: I Gcc sono diretti dal Direttore dei Costumi. I GCC sono responsabili dell'approvazione ufficiale dei costumi dei membri dei Templi Locali. I GCC monitoreranno le Submission per diventare Membri Ufficiali sul Forum Saber Guild. I GCC sono responsabili della valutazioni dei costumi. I GCC devono assistere nella creazione dei nuovi standard dei costumi e devono aggiornare gli standard già esistenti. I GCC devono fornire una critica costruttiva a tutti i membri che inviano la foto del loro costume fatta eccezione per quelli che fanno parte del loro stesso tempio locale. I GCC devono assistere gli LCC nel rispondere a chiunque abbia qualche domanda sul design dei costumi, la selezione dei materiali, la scelta delle componenti del costume e gli standard dei costumi.
3. L'essere GCC non è abbastanza per qualificare un membro a ricoprire una posizione nel Consiglio Globale. Un anno all'interno della leadership locale del tempio è comunque richiesta prima di poter ricoprire qualsiasi carica all'interno del Consiglio Globale.

2. SENATO GLOBALE SABER GUILD (SABER GUILD GLOBAL SENATE)

Il Senato Globale Saber Guild è composto da tutti i direttori locali e gli assistenti dei direttori locali. (vedi sotto). Ogni direttore avrà accesso al forum del Senato per discutere, votare e suggerire nuove norme al Consiglio Globale. Il Consiglio Globale ratificherà o porrà il veto sulle decisioni od i suggerimenti. Il Senato Globale ha un voto collettivo quando il Consiglio propone un cambiamento a questo regolamento od agli standard dei costumi.

3. TEMPLI SABER GUILD:

Diverse zone del mondo sono raggruppate all'interno di Aree denominate "Templi": Tanto più Saber Guild cresce a livello globale, tanti più Templi verranno creati per coprire aree sempre più piccole.

1. Un Tempio Saber Guild consiste di cinque o più membri ufficiali, e include un direttore locale e un costume consolar locale. In più, i templi devono eleggere un assistente del direttore quando hanno 10 membri ufficiali o più. I Templi hanno l'opzione di eleggere un local stage director quando hanno 15 membri ufficiali o più. Per chiarezza, un tempio può far ricoprire tutte e quattro le posizioni ai suoi membri, anche se ci sono meno di 15 membri ufficiali. Le elezioni avvengono come descritto nell'articolo VIII qui sotto.
2. Tre o più membri ufficiali all'interno di un'area sono denominati una "Squad". Le Squad e le aree con meno di tre membri ufficiali faranno direttamente riferimento al Consiglio Saber Guild.
3. I Templi saranno divisi per stato a meno che:
 - il Tempio non richieda un'ulteriore divisione del territorio
 - il tempio non richieda un'espansione
 - un nuovo Tempio non stia per formarsiTutte le richieste saranno decise dal voto del Consiglio Globale. I membri dovrebbero scegliere un Tempio come "Tempio Primario" con il quale partecipare alla maggior parte delle prove e degli eventi. Sebbene tutti i membri siano liberi di partecipare alle prove e agli eventi in più di un Tempio, il tempio primario è il Tempio dove voteranno e potranno essere votati per ricoprire una posizione nella leadership locale.
4. I Templi Saber Guild possono essere creati solo se approvati dal Consiglio Globale. Il Consiglio Globale ha tutti i diritti di approvare o respingere la richiesta di creare ufficialmente un Tempio.

4. LEADERSHIP DEL TEMPIO SABER GUILD

La leadership del tempio locale è composta da tre membri eletti (con l'opzione di una quarta posizione). Qualora una persona occupasse due o più posizioni all'interno della leadership locale (per esempio se l'ALD e l'LSD sono la stessa persona), e causando quindi un voto per parti separate o un pareggio, allora il Direttore Locale avrà il voto decisivo

A) I Direttori del Tempio locale sono:

(LD) – Direttore Locale (Local Director)

(LCC) – Local Costume Consular

(ALD) – Assistente del Direttore Locale (Assistant Local Director)

(LSD) – Local Stage Director

Direttori del Club Locale

(LD) – DIRETTORE LOCALE (LOCAL DIRECTOR)

L'LD si occupa delle operazioni locali del Tempio Saber Guild Locale, e supervisiona tutte le pratiche e gli incontri settimanali.

(LCC) – LOCAL COSTUME CONSULAR

L'LCC è una posizione richiesta a tutti i Templi e le Squad che abbiano almeno tre membri ufficiali.

Il Tempio dovrebbe eleggere un membro ufficiale che abbia esperienza nel mondo del costuming o che abbia intenzione di imparare.

L'LCC deve inviare le foto dei costumi dei membri del suo tempio locale ai GCC attraverso l'Official Member Submission Forum sul Forum Saber Guild. L'LCC è un tramite fra il suo Tempio e i GCC. L'LCC è responsabile del controllo dei costumi prima della submission. L'LCC dovrebbe assistere i

membri, (ufficiali o meno) rispondendo alle loro domande sul costume design, la scelta dei materiali e le selezioni delle componenti del costume. Se l'LCC non ha accesso a queste informazioni, dovrà consultarsi con i GCC prima di far commissionare o comprare qualcosa al membro in questione. L'LCC deve anche far sì che gli standard dei Costumi Saber Guild vengano rispettati all'interno dei Templi.

(ALD) – ASSISTENTE DEL DIRETTORE LOCALE (ASSISTANT LOCAL DIRECTOR)

L'ALD assiste il Direttore Locale con le operazioni locali per il Tempio Saber Guild locale, e aiuta ad organizzare tutte le pratiche e gli incontri settimanali.

(LSD) – LOCAL STAGE DIRECTOR

L'LSO controlla e gestisce il montaggio delle produzioni Saber Guild e si assicura della qualità e completezza della produzione. L'LSO guida i membri del team creativo e li aiuta a realizzare la parte creativa della performance.

5. SEGRETARIO SABER GUILD

Il Segretario Saber Guild è un membro attivo, non un membro del Consiglio Globale o in una posizione di leadership locale, scelto dal Consiglio Globale da un pool di nominati offerti dal Senato. Chi occupa questa posizione non ha diritto di voto, e il Segretario non potrà essere eletto all'interno del Consiglio Globale a meno che non sia stato parte della leadership locale o globale almeno per un anno. Dovrà prendere appunti agli incontri del Consiglio Globale e del Senato, e poi postare le note online. Il segretario deve anche scrivere la bozza del nuovo atto ogni volta che il Consiglio Globale lo decide e poi inviarlo al Senato. Deve anche organizzare i meeting del Consiglio prima dei meetings mensili del Senato, ricordare al senato di inviare gli argomenti per l'ordine del giorno e compilare l'ordine del giorno del Senato prima dei meetings del Consiglio, poi compilare e postare online l'ordine del giorno del Senato ogni mese.

ARTICOLO VI: MEMBRI ONORARI E AMICI DI SABER GUILD

Come definito qui sotto, Saber Guild può conferire due tipi diversi di riconoscimento a coloro che hanno fornito un supporto incredibile a Saber Guild: Amici di Saberguild e Membri Onorari.

Qui sotto c'è il processo di introduzione di un Membro Onorario e degli Amici di Saber Guild, e anche come viene definita ciascuna categoria:

Questo processo durerà circa otto settimane. Se siamo in prossimità di una convention o uno spettacolo (almeno due mesi dopo la data corrente) di una celebrità di Star Wars, personalità della LucasFilm, autore di Star Wars o una qualsiasi persona che abbia partecipato alla saga di Star Wars, puoi avere il privilegio di presentarli come Membri Onorari di Saber Guild, con l'approvazione del Consiglio Globale.

1. "Amico di Saber Guild" può essere una qualsiasi persona che abbia avuto un impatto diretto sulla promozione di Star Wars e/o Saber Guild. Gli Amici di Saber Guild possono anche essere bambini sui quali Saber Guild ha avuto un effetto positivo, come bambini della Make a Wish foundation, bambini che sono in ospedale e/o hanno bisogni particolari etc. E' richiesta l'approvazione di un genitore prima che un minore possa essere approvato per tale nomina. Se si vuole nominare qualcuno, colui che insignisce l'Amico di Saber Guild deve essere un Membro di Saber Guild con il costume a disposizione, il che significa che deve essere un adulto e che deve avere un costume che è stato approvato per la membership a tempo pieno. Questo processo durerà otto settimane. Bisogna informare un membro del Consiglio, preferibilmente il GD o l'AGD, delle intenzioni di presentare come amico di Saber la persona prescelta. Il Consiglio deciderà quindi se approvare o meno la persona come Amico Onorario di Saber Guild. Una volta che il consiglio avrà approvato la persona prescelta per ricevere questo status, chi l'ha presentata sarà lo sponsor o il presentatore della persona selezionata. Lo sponsor riceverà (o gli verrà consegnato di persona, se possibile) un certificato stampato e firmato con la placca del Consiglio Saber Guild e dovrà comprare questi oggetti (non sono costosi). La sua altra responsabilità sarà quella di partecipare alla convention, l'incontro prestabilito o l'evento che è stato selezionato per la premiazione. Ci sarà bisogno di un'altra persona per fotografare chi consegna la placca. Non è necessario, ma sicuramente richiesto, che chi la consegna sia in costume e abbia almeno un altro membro affianco, sempre in costume, se possibile. Questo farà sì che l'atmosfera sia più adatta per la persona che viene riconosciuta come Amico di Saber Guild. E' necessaria la presenza di qualcuno che fotografi la persona che riceve il certificato. La fotografia dev'essere inviata al Consiglio ed essere poi postata sul forum. Quando la placca onoraria viene presentata all'Amico di Saber Guild, chi la presenta dovrebbe fare un piccolo discorso sul perché viene conferito questo onore. Molto probabilmente (quasi sempre, perché sarebbe preferibile), la persona che riceverà il premio non ne sarà a conoscenza, perché queste presentazioni sono spesso fatte senza che chi le riceve ne sia al corrente. Il discorso dovrebbe essere più o meno simile a quanto descritto sotto:

"Noi, membri di Saber Guild, un'organizzazione di performance in costume di Star Wars, vorremmo onorarti con la membership onoraria nel nostro

gruppo per ringraziarti del tuo contributo ai film di Star Wars (e/o al nostro club, se così fosse). Ti preghiamo di prenderlo come un segno di

apprezzamento del lavoro che hai svolto per supportarci."

2. Altre organizzazioni che sono considerate Amiche di Saber Guild sono the 501 Legion, the Rebel Legion, the Mandalorian Mercs Costuming Club, The Dark Empire, The Dark Alliance, The Jedi Assembly, The Twin Suns, R2 Builders, and LMB (Leia's Metal Bikini) members.

ARTICOLO VII: PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Saber Guild è un'organizzazione di volontariato che si occupa di costuming e di performance, creata per condividere la nostra passione per Star Wars. Questo atto è stato creato per assicurare un'esperienza sicura, giusta e divertente per i membri di Saber Guild e per preservare i migliori interessi del franchise di Star Wars, del suo fandom, e del pubblico in generale, contro eventuali complicazioni interne o esterne. Se dovesse verificarsi una qualsiasi violazione del Codice di Condotta, saranno presi provvedimenti come illustrato sotto.

1. CLASSIFICAZIONE DELLE VIOLAZIONI DELL'ATTO E MISURE CORRETTIVE

Quando qualcuno si lamenta di un Membro di Saber Guild, o se un membro del Consiglio si rende conto che qualcuno ha violato questo Atto, la lamentala o la violazione sarà classificata in una delle due categorie qui indicate e si procederà come segue. I provvedimenti disciplinari per ogni violazione di questo Atto saranno presi entro un periodo di 10 giorni da quando il membro che è stato accusato viene informato di ogni accusa o lamentala nei suoi confronti. Se dovessero passare più di 10 giorni, qualsiasi accusa o lamentala cadrà automaticamente. Tutte le violazioni, più o meno importanti, saranno trattate in maniera confidenziale mentre è in corso il processo disciplinare. Nessun dettaglio di alcuna lamentala o violazione sarà divulgato all'esterno del Consiglio. Il risultato del processo non verrà annunciato, a meno che non ci sia assoluto bisogno di informare il pubblico.

A) Infrazione: una piccola infrazione al regolamento, che consiste in falsa testimonianza, insulti ad un altro membro Saber Guild, etc. Un'infrazione è costituita da una violazione che non danneggia direttamente altre persone o l'immagine di Saber Guild, sebbene possa portare a ciò se non viene corretta subito. Lamentele o violazioni di questo Atto, se ripetute, possono trasformarsi da infrazioni a Malfeasances, e quindi essere considerate offese più pesanti e serie, e trattate appunto come Malfeasance

I. Delle infrazioni si occuperà il Global Director (GD) e il suo Assistente (AGD). Se entrambi sono d'accordo, l'azione disciplinare per la violazione sarà portata a termine senza ulteriori discussioni. Se i due non sono in accordo, allora un terzo membro del Consiglio dovrà prendere una decisione in merito attraverso un voto.

II. L'azione disciplinare per ogni infrazione di questo atto andrà da un minimo di 30 giorni di sospensione dal Forum Saber Guild o dalla Membership ufficiale, ad un massimo di sei mesi, a seconda della decisione dei membri del Consiglio che si sono occupati del caso. Il membro sospeso non potrà postare niente nel Forum di Saber Guild né nei gruppi privati sui social media durante il suo periodo di sospensione.

B) : un'offesa importante, che consiste in un crimine o una lamentela seria o accuse che causano danno diretto ad un altro membro Saber Guild e o all'immagine stessa di Saber Guild. Ogni comportamento inappropriato o non professionale verso un'altra persona mentre si rappresenta Saber Guild sarà considerata una Malfeasance di questo Atto.

- I. Un Malfeasance sarà affrontato come segue: Un membro del Consiglio dovrà assicurarsi della veridicità delle accuse e accertarsi che la situazione menzionata sia effettivamente avvenuta. Sarà dovere dell'AGD avvisare tutte le parti coinvolte di mantenere il segreto riguardo il malfeasance, e che questo problema sarà corretto per assicurare il rispetto di questo Atto.
- II. Qualora dovesse esserci una o più lamentele serie che risultino in un Malfeasance, o più di un'infrazione che risulti in un Malfeasance, i Malfeasances saranno verificati come descritto sopra. Durante l'investigazione, il Membro accusato sarà informato delle lamentele contro di lui e avrà l'opportunità di inviare una confutazione scritta per smentire ogni accusa contro di sé, qualora dovesse desiderare di fare ciò. Dovrà farlo entro 72 ore.
- III. Una volta che la confutazione è stata inviata, un Tribunale sarà informato dai cinque Membri del Consiglio. Il Tribunale sceglierà anche un moderatore all'interno della leadership Locale del Tempio. Se viene accusato un Membro del Consiglio, il tribunale sarà composto dai Direttori Locali più imparziali, che saranno scelti dal resto del Consiglio. Il Moderatore, tuttavia, può essere un membro del Consiglio o un Direttore Locale. Il Moderatore del Tribunale non avrà influenza su alcuna decisione presa dal Tribunale, ma si assicurerà che venga presa una decisione imparziale dal Tribunale.
- IV. Il Tribunale prenderà una decisione sulle lamentele contro il Membro di Saber Guild accusato di Malfeasance contro la confutazione scritta, dovesse essercene una. Le decisioni devono anche valutare la serietà delle accuse, la validità di tali accuse, e le conseguenze (se ce ne sono) per Saber Guild, se l'accusa dovesse essere ritirata.
- V. L'AGD o il Moderatore del Tribunale dovranno informare il membro di Saber Guild che è stato accusato di Malfeasance della decisione finale del tribunale. L'ultima decisione spetta al Tribunale e non può essere contraddetta. Ogni membro di Saber Guild accusato di Malfeasance ha il diritto di richiedere un'altra udienza in tribunale sei mesi dopo la data dell'ultimo giudizio, e in ogni caso, una seconda udienza non sarà garantita.
- VI. I provvedimenti disciplinari per violazioni Malfeasance di questo Atto andranno da un minimo di sei mesi di sospensione della Membership e della possibilità di postare sul Forum, ad un ban permanente da Saber Guild. L'azione disciplinare viene messa subito in atto quando il Membro accusato è informato della decisione finale del Tribunale, via email, messaggio istantaneo, telefono o una qualsiasi combinazione di quanto già indicato.
- VII. Se un direttore locale è colpevole di Malfeasance, il consiglio può indire un'elezione straordinaria. Se la rimozione di un Membro Ufficiale a causa di un Malfeasance lascia il Tempio con soli quattro membri, il Tempio godrà di un periodo di 6 mesi per rimanere tale e reclutare altri membri.

3. POLITICA DI TOLLERANZA ZERO

Come affermato nell'articolo IV di questo atto, Saber Guild ha una politica di tolleranza zero nei confronti degli atti criminali, o se ci sono lamentele di condotta inappropriata dei nostri membri nei confronti di altri membri o di altre persone. Tali denunce o lamentele ricevute circa il comportamento di qualsiasi membro che rappresenta Saber Guild saranno trattati come una violazione di questo Atto.

4. MOZIONE DI SFIDUCIA

A) Questa procedura è stata creata per mantenere l'ordine all'interno della leadership. Una mozione di sfiducia può essere presentata contro qualsiasi Membro all'interno della leadership da parte di un qualsiasi altro Membro Ufficiale, se un membro della leadership non sta facendo il suo dovere come descritto in questo atto. Solo i membri del Consiglio Saber Guild possono presentare una mozione di sfiducia contro un altro Membro del Consiglio. Una mozione di sfiducia deve essere approvata da un altro Membro Ufficiale prima che la procedura possa avere atto.

B) come funziona la mozione di sfiducia: Quando un Membro Ufficiale percepisce che un qualsiasi Membro che occupa una posizione di leadership all'interno di Saber Guild non sta soddisfacendo i requisiti di tale posizione, il Membro Ufficiale può indire una mozione di sfiducia in uno di questi due modi: durante un regolare incontro o su un forum privato, può indire il voto di sfiducia contro un membro in particolare; deve necessariamente informare gli altri del perché voglia agire in questo modo. La dichiarazione deve quindi essere approvata da un altro membro ufficiale che è d'accordo con le motivazioni proposte. In ogni caso, il Consiglio deve votare a riguardo o far votare la leadership Locale, o specificare una data e un orario in cui avverrà la votazione, al fine di investigare circa la validità delle accuse mosse contro tale membro, se ciò dovesse rivelarsi necessario. Terminata la votazione, il Membro deve essere informato entro 72 ore. Se ad essere rimosso da una mozione di sfiducia è un Leader, il Consiglio può indire un'elezione d'emergenza

Se la rimozione di un leader lascia un tempio con solo quattro membri, il Tempio ha sei mesi di tempo per rimanere un Tempio e reclutare nuovi membri. I membri del forum saber guild e i membri ufficiali devono ricordarsi di essere professionali e rispettosi tutto il tempo nei confronti di tutti quando stanno rappresentando Saber Guild, o quando postano nei nostri forum.

ARTICOLO VIII: ELEZIONI E VOTAZIONI

Saber Guild utilizza un metodo di votazione democratico per selezionare la leadership all'interno della sua organizzazione. Segue la descrizione del processo di elezione e votazione per ricoprire le cariche sopra indicate. Le elezioni sono tenute in questo modo:

1. ELEZIONI E PROCEDURE DI VOTAZIONE PER LE CARICHE

A) Un annuncio di elezioni imminenti sarà postata sui forum e inviata in massa per email almeno una settimana prima dell'elezione dal Consiglio. Tuttavia, sta al Direttore Locale informare i membri del Tempio che ci saranno le elezioni. Il ciclo di nomination ed elezioni inizierà il primo Ottobre di ogni anno, Le nomination saranno aperte per una settimana e saranno seguite da una settimana di domande e risposte e una settimana di votazioni, se necessario. Per quanto riguarda le nomination e le elezioni del Consiglio, le elezioni inizieranno il primo Aprile ogni tre anni e seguiranno lo stesso processo.

B) I membri del Consiglio e della Leadership locale sono nominati ed eletti tramite un semplice voto di maggioranza da parte dei Membri Attivi. I candidati per ciascuna posizione devono essere candidati e approvati, e poi accettare la nomination per essere inclusi nell'elezione. Tutte le nomination e le votazioni sono condotte in particolari topic del forum, creati appositamente per l'elezione in corso. Solo i Membri Attivi di Saber Guild possono votare ed essere votati nelle elezioni.

C) La leadership Locale è eletta allo stesso modo, ma le nomination e le elezioni sono limitate al tempio primario di ciascun membro. Il leader nominato può concorrere a ricoprire una posizione solo all'interno del suo tempio primario.

D) Quando viene formato un nuovo Tempio Saber Guild, o quando un membro eletto dà le dimissioni o non è più in grado, per qualsiasi motivo, di ricoprire la propria posizione, il Consiglio Globale dovrà immediatamente indire un'elezione straordinaria o "d'emergenza" per eleggere un nuovo LD e LCC. Se nessun membro ufficiale decide di concorrere per ricoprire la posizione di LCC, L'LD deve assumersi le responsabilità dell'LCC. Allo stesso modo, se un tempio ottiene nuovi membri (ad esempio se viene approvato il decimo o quindicesimo membro), verrà indetta un'elezione straordinaria per ricoprire la nuova carica. Tuttavia, se ciò avviene due mesi o meno prima delle elezioni regolari, l'elezione procederà come stabilito in precedenza senza il bisogno di indire un'elezione di emergenza.

2. NOMINATIONS

A) tutte le nomination devono essere approvate e accettate. Un membro può nominare sé stesso e ciò richiederà una seconda e terza nomination. I membri eletti per ricoprire la posizione devono postare il loro desiderio di continuare a ricoprirlo o rifiutare l'offerta (se il membro non risponde, la mancanza di una risposta verrà considerata come un rifiuto). Non c'è bisogno di approvazione per i membri che sono stati eletti. Tutti coloro che non sono stati eletti nel precedente ciclo di elezioni devono candidarsi all'elezione, ed essere nominati e approvati. (o ricevere una terza nomination se si sono nominati da soli.)

B) se non ci sono nomination per una particolare posizione, allora le persone che ricoprono tali cariche continueranno a ricoprirle.

C) Se il Direttore Locale non vuole continuare a ricoprire la carica e non ci sono state nomination per quel Tempio, l'Assistente del Direttore Locale deve accettare o rifiutare la promozione a Direttore Locale. Se l'Assistente del Direttore Locale rifiuta la carica (non rispondere è considerato un rifiuto) allora il Consiglio può governare il Tempio finché non viene formata una nuova leadership all'interno di esso.

D) I membri del Consiglio Globale devono essere stati membri del Tempio Locale per almeno un anno.

E) Qualsiasi membro del Consiglio Globale Saber Guild che non sia stato eletto nel precedente ciclo di elezioni e volesse continuare a mantenere la propria posizione, dovrà concorrere per l'elezione ed essere nominato e approvato (o ricevere una terza nomination se si è nominato da solo) per la posizione che sta occupando al momento durante la successiva elezione.

ARTICOLO IX: MERCHANDISING E PUBBLICITA'

Saber Guild è un'organizzazione no profit, e non cerca in alcun modo di ricavare un guadagno dalla sua attività. Il merchandise del club può essere venduto ai membri solo come illustrato sotto. Tutti i prodotti che portano il logo SaberGuild non devono essere venduti al pubblico per nessun motivo. I prodotti che portano il logo includono l'insegna del club, volantini promozionali, toppe del club, tatuaggi temporanei, anelli, challenge coins del club, t-shirts, cappellini, certificati per i membri onorari / amici della Saber Guild, carte da gioco del club e il sito web di Saber Guild.

ARTICOLO X: PROCEDURA DI MODIFICA DELL'ATTO COSTITUTIVO

Questo atto costitutivo è stato redatto per essere corretto, qualora ciò fosse considerato necessario dal Consiglio Saber Guild. E' richiesto un voto di maggioranza del consiglio di 5 membri per quanto riguarda tutte le decisioni circa un'eventuale modifica dell'atto costitutivo. La Leadership Locale può espandere il documento per creare aggiunte, ma deve avere l'appoggio del consiglio e non può cambiare gli intenti di alcun articolo preesistente.