

Vereinsordnung des Tabletopclub Dresden e.V.

§1 Allgemeines

1. Diese Vereinsordnung dient der Ausgestaltung der Satzung des Tabletopclub Dresden e.V. (im Folgenden „Verein“).
2. Sie legt verbindliche Regeln für den Vereinsbetrieb, die Nutzung der Vereinsräume, das Miteinander der Mitglieder sowie den Umgang mit Spielmaterial und Veranstaltungen fest.
3. Ziel der Ordnung ist es, einen sicheren, strukturierten und angenehmen Spielbetrieb zu gewährleisten und den Verein als sozialen Ort für Tabletop-, und Brettspielbegeisterte zu erhalten.

§2 Mitgliedschaft

(1) Mitgliederkategorien

Der Verein unterscheidet folgende Kategorien:

- **Ordentliche Mitglieder:** aktive Vereinsmitglieder mit Stimmrecht.
- **Jugendmitglieder:** Mitglieder unter 18 Jahren; Teilnahme an bestimmten Veranstaltungen kann eingeschränkt werden.

(2) Rechte der Mitglieder

1. Teilnahme an allen regulären Vereinsveranstaltungen, sofern keine Alters- oder Teilnehmerbeschränkungen bestehen.
2. Nutzung von Vereinsmaterial, Spielflächen und Räumlichkeiten nach dieser Ordnung.
3. Einbringung von Vorschlägen, Anträgen oder Ideen für den Spielbetrieb und Vereinsentwicklung.
4. Stimmrecht gemäß Satzung.

(3) Pflichten der Mitglieder

1. Einhaltung der Satzung, dieser Vereinsordnung und weiterer Vereinsrichtlinien (z. B. Beitragsordnung).
2. Geordneter, pfleglicher Umgang mit allen Vereinsmaterialien und Räumlichkeiten.
3. Aktive Unterstützung des Vereinsbetriebs, z. B. beim Auf- und Abbau, Organisation, Veranstaltungen oder Reinigung.
4. Einhaltung der allgemein anerkannten Verhaltensregeln: Fairness, Höflichkeit, Rücksichtnahme.
5. Zahlung der Beiträge gemäß Beitragsordnung.

(4) Gäste

1. Gäste dürfen an offenen Spieletagen teilnehmen.
2. Gäste haben sich wie Mitglieder an diese Ordnung zu halten.
3. Der Vorstand kann Gäste bei Fehlverhalten ohne Begründung ausschließen.

§3 Vereinsräume

(1) Zutritt und Aufenthaltsregeln

1. Zutritt ist nur zu den vom Vorstand festgelegten Zeiten gestattet.
2. Alle Mitglieder tragen Verantwortung für einen sicheren Aufenthalt im Raum.
3. Notausgänge und Rettungswege sind stets frei zu halten.

(2) Ordnung und Sauberkeit

1. Jeder Nutzer ist verpflichtet, seinen Spielbereich nach dem Spielen zu reinigen und aufzuräumen.
2. Tische, Matten, Gelände und Stühle sind ordentlich zurückzustellen.
3. Müll ist in die dafür vorgesehenen Behälter zu entsorgen.
4. Speisen und Getränke sind erlaubt, müssen aber so konsumiert werden, dass Vereinsmaterial nicht beschädigt wird.

(3) Schlüssel- und Alarmregelung

1. Schlüsselhaber werden vom Vorstand bestimmt.
2. Beim Verlassen des Raums sind Fenster, Türen und elektrische Geräte zu prüfen.
3. Alle Vorfälle (z. B. Fehlalarme, Beschädigungen) sind unverzüglich zu melden.

§4 Vereinsmaterial

(1) Allgemeine Nutzung

1. Vereinsmaterial umfasst sämtliche Spielmatten, Geländestücke, Regelbücher, Miniaturen, Werkzeuge, Technik und sonstiges Zubehör.
2. Material ist pfleglich zu nutzen. Schäden sind sofort zu melden.
3. Unvollständige Rückgaben (z. B. Marker, Würfel, Gebäudeteile) sind zu vermeiden.

(2) Ausleihe

1. Ausleihen ist nur mit schriftlicher oder digitaler Zustimmung des Vorstands möglich.
2. Die Dauer und Art der Nutzung werden individuell festgelegt.
3. Der Ausleihende haftet für Schäden, Verlust oder unsachgemäße Behandlung.

(3) Private Armeen und Materialien

1. Mitgebrachte Miniaturen, Geländestücke oder Zubehör bleiben Eigentum der jeweiligen Person.
2. Mitglieder stellen eigenes Material freiwillig zur Verfügung; daraus entsteht kein Anspruch auf Entschädigung.

§5 Spielbetrieb

(1) Allgemeines Spielverhalten

1. Jede Spielpartie basiert auf gegenseitigem Respekt, Fairness und einem angenehmen Miteinander.

2. Regelstreitigkeiten sollen sachlich und ohne persönliche Angriffe behandelt werden.

§6 Veranstaltungen

(1) Regelmäßige Treffen

1. Der Verein organisiert monatliche Spieletreffen.
2. Der Vorstand kann max. Teilnehmerzahlen festlegen, z. B. bei begrenzten Räumlichkeiten.

(2) Turniere und Ligen

1. Turniere unterliegen einer gesonderten Turnierordnung.
2. Turnierorganisatoren müssen vom Vorstand bestätigt werden.
3. Ergebnisse werden transparent dokumentiert.

(3) Workshops und Hobbytage

1. Bemal-, Bastel- und Geländeautage können organisiert werden.
2. Die Nutzung von Werkzeugen und Farben erfolgt eigenverantwortlich.

(4) Externe Veranstaltungen

1. Der Verein kann an Messen, Conventions oder anderen Events teilnehmen.
2. Teilnahme erfolgt freiwillig; der Vorstand kann Reisekosten regeln.

§7 Sicherheit und Jugendschutz

(1) Sicherheit

1. Geräte wie Heißdrahtschneider, Klebepistolen oder Cutter sind sachgerecht zu verwenden.
2. Erste-Hilfe-Material ist zugänglich zu halten.
3. Stolperfallen, offene Farbtöpfe oder Werkzeuge sind zu vermeiden.

(2) Jugendschutz

1. Inhalte von Spielen, die jugendgefährdend oder ab 18 Jahren eingestuft sind, dürfen Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden.
2. Bei Veranstaltungen mit jugendlichen Mitgliedern gelten entsprechende gesetzliche Bestimmungen.

§8 Alkohol, Drogen & Rauchen

1. Der Konsum von illegalen Substanzen ist verboten.
2. Alkohol ist nur in moderaten Mengen erlaubt; stark alkoholisierte Personen können ausgeschlossen werden.
3. Rauchen ist nur außerhalb oder in speziell gekennzeichneten Bereichen gestattet.
4. Die Verwendung von E-Zigaretten im Innenraum ist untersagt, sofern der Vorstand keine Ausnahme erlässt.

§9 Datenschutz & Dokumentation

1. Der Verein verarbeitet personenbezogene Daten nur im Rahmen der DSGVO.
2. Fotos oder Videos von Mitgliedern dürfen nur mit deren Zustimmung veröffentlicht werden.
3. Interne Chatgruppen, Foren oder Discord-Server unterliegen denselben Regeln des respektvollen Umgangs wie der Vereinsraum.

§10 Verstöße & Sanktionen

1. Verstöße gegen diese Ordnung werden je nach Schweregrad wie folgt geahndet:
 - o mündliche Verwarnung
 - o schriftliche Verwarnung
 - o Ausschluss von einzelnen Veranstaltungen
 - o befristetes Hausverbot
 - o Ausschluss aus dem Verein gemäß Satzung

§11 Änderung der Vereinsordnung

1. Änderungen müssen durch die Mitgliederversammlung, mit einfacher Mehrheit, beschlossen werden.
2. Vorschläge zur Änderung können von jedem Mitglied eingereicht werden.

§12 Inkrafttreten

Diese Vereinsordnung tritt mit Beschluss der Mitgliederversammlung in Kraft und wird den Mitgliedern in schriftlicher oder digitaler Form zur Verfügung gestellt.