

Clubordnung

Soldurii Rollenspiel und Tabletopclub Club

Beschlossen auf der Gründungsversammlung am
05.04.2014 in Neumünster.

Zuletzt geändert auf der Mitgliederversammlung am 25.09.2016

Vorbemerkung: Soweit in der Clubordnung geschlechterspezifische Formulierungen gewählt werden, gelten diese sowohl für das männliche als auch für das weibliche Geschlecht.

§ 1 Zweck und Inhalt der Clubordnung

- 1) Folgende Punkte werden durch diese Clubordnung geregelt:
 - a) Nutzungsbedingungen des Clubraumes
 - b) Umgang mit Clubeigenen Spielmaterialien
 - c) Generelles zur Mitgliedschaft bei Soldurii

§ 2 Bezeichnung und Lage der Clubräume



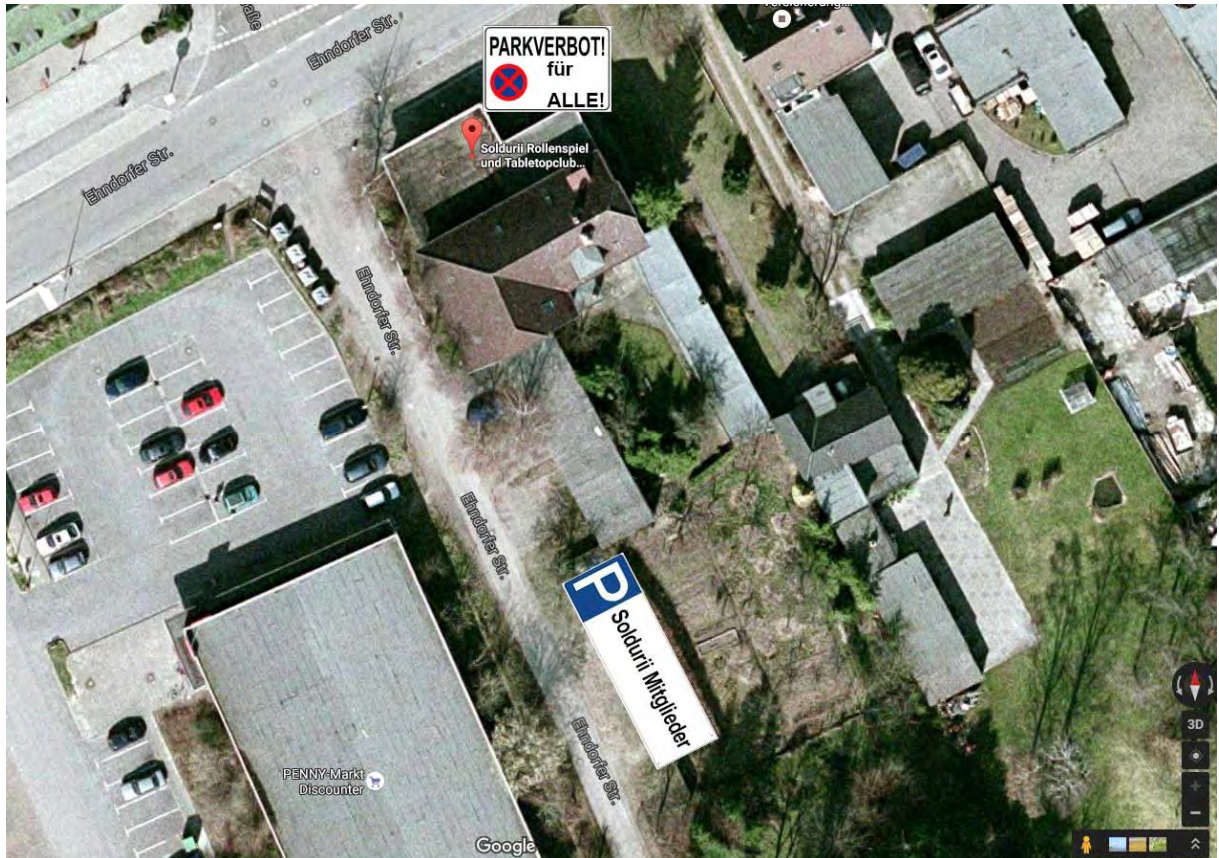
- 1) Der Clubraum besteht aus dem großen Hauptspielraum und zwei einzelnen Rollenspiel Räumen sowie eine Werkstatt, einem Lager und einer Teeküche. Das WC befindet sich im gemeinsam genutzten Treppenhaus hinter der rechten Tür.
- 2) Die von Soldurii angemieteten Flächen haben eine Größe von ca. 240qm.

3) Parkflächen:

Für eure Fahrzeuge, stehen Parkflächen in der Seitenstraße neben den Garagen und vor dem Zaun zur Verfügung. Ein Parken vor dem Gebäude (Glasbausteinwand) ist nicht gestattet, da es sich bei den Parkplätzen um Anwohner Parkflächen handelt. Zum Zweck des Ein bzw. Ausladens von Material kann direkt vor dem Raum geparkt werden, das Fahrzeug ist aber schnell wieder zu entfernen.

Ausnahmen stellen große Baumaßnahmen dar, bei denen die Fahrzeuge zum Zweck der Materialanlieferung / Werkzeuganlieferung während der Baumaßnahmen vor dem Raum verbleiben können.

4)




§ 3 Nutzung des Clubraumes

- 1) Der Clubraum kann von alle Mitgliedern benutzt werden, die eine dementsprechende Mitgliedschaft bei Soldurii gewählt haben.
 Welche Mitgliedschaft nötig ist, legt die Beitragsordnung des Vereines fest.
- 2) Der Clubraum ist sauber zu hinterlassen. Jedes Mitglied hat dabei die Aufgabe den Raum aufzuräumen und sauber zu halten.
- 3) Jedes Mitglied sollte seine Anwesenheit im Raum zu Spielzwecken durch Nutzung des Buchungssystems der Webseite protokollieren. Entweder durch Eintragung in einen bestehenden Termin oder durch Erstellen eines eigenen Events. Ein gebuchter Platz berechtigt immer zum Spielen vor anderen nicht eingetragenen Spielern.
- 4) Sofern noch Plätze verfügbar sind, können durch einen Zusatzbeitrag Schrankflächen im Clubraum angemietet werden. Ein Anspruch auf solch einen Schrankplatz besteht jedoch zu keiner Zeit. Die Höhe des Zusatzbeitrages und weitere Bestimmungen zu diesen Schränken sind in §5 aufgeführt.

§ 4 Verschluss der Clubräumlichkeiten

- 1) Jedes Mitglied hat sich beim Verlassen des Clubraumes zu vergewissern, dass alle Außentüren und Fenster verschlossen sind. Auch ist zu prüfen, ob die Tür zum Treppenhaus verschlossen ist.

- 
- 2) Wird der Tabletopbereich verlassen, solange sich aber noch Rollenspieler in den RPG-Räumen befinden, so sind diese zwingend darüber zu informieren, das im Tabletopbereich keiner mehr ist. Die Nutzer der RPG Räume haben ab diesem Zeitpunkt auf den Raum zu achten oder müssen ggf. die Tür abschließen, bzw. das Tor von ihnen herunterlassen, um ein unbefugtes und unbeaufsichtigtes betreten der Räume zu verhindern.
 - 3) Sollte eine Tür nicht verschließbar sein, weil die anwesenden Mitglieder keinen eigenen Schlüssel besitzen, haben sich die anwesenden Mitglieder wie folgt zu verhalten:
 - a) Wenn möglich mit einem Mitglied in Neumünster Kontakt aufnehmen!
 - b) Sollten dies nicht umsetzbar sein, so ist der 1. Vorsitzende telefonisch unter der Rufnummer 0151 230 49 600 zu informieren.
 - 4) **In keinem Fall darf der Raum einfach offengelassen werden!**

§ 5 Art und Design der „MAP“ Schränke (MAP -> MostActivePlayers)

- 1) Mitglieder haben, sofern noch Platz verfügbar ist, die Möglichkeit sich einen oder ggf. mehrere Schränke in den Clubraum zu stellen. Dies erfolgt auf eigene Kosten des Mitgliedes.
- 2) Die Abrechnung erfolgt ausgehend von einem 40cm breiten Billy Schrank. Pro 40cm Schrankfläche ist ein Zusatzbeitrag von 10 € zu entrichten.
- 3) Der Schrank muss folgenden Kriterien entsprechen:
 - a) Regal der Firma IKEA in einer Breite von maximal 40cm oder 80cm.
 - b) Das Regal muss der Möbelserie „BILLY“ entstammen.
 - c) Die Farbe muss weiß sein.
 - d) Sollte eine Tür angebracht werden, ist diese in weiß oder transparent zu wählen. Die Tür kann auf Wunsch als Vitrinen Tür ausgeführt sein.
- 3) Ein Anspruch auf einen Schrankplatz gibt es nicht!
- 4) Über Vergabe und Stellplatz des Schrankes entscheidet der Spartenleiter Clubraum.

§ 6 Umgang mit dem Clubraum Inventar

- 1) Beschädigungen an Möbeln und oder Spielsystemen sind dem Vorstand zu melden.
- 2) Im Clubraum befinden sich sowohl private als auch clubeigene Materialien. Sollten Mitglieder ihre Spielmaterialien vor Ort belassen, haben diese darauf zu achten, dass eine ausrechnende Kennzeichnung vorliegt. Eine Lagerung außerhalb von angemieteten Schränken ist nur kurzfristig gestattet um den Spielbetrieb zu gewährleisten.
- 3) Beim Benutzen von Spielmaterialien im Clubraum ist drauf zu achten, ob es Materialien anderer Mitglieder sind! Diese sollten nicht benutzt werden, es sei denn es wurde vorher abgesprochen.
- 4) Die Schränke der MAP sind absolut tabu, egal ob sie eine Tür besitzen oder nicht. Aus diesen wird nichts entnommen oder hineingelegt!
- 5) Farben, Streu und alle anderen Bastelmaterialien in der Werkstatt können frei verwendet werden. Mitglieder die dort Holzleim, Farben, Sprühdosen benutzen oder lagern, geben das Material für die Allgemeinheit frei. Gerne dürfen Mitglieder ihre eigenen Sachen dort benutzen, aber diese sollten wieder mitgenommen werden.
- 6) Maschinen können von jedem „Gamer“ frei benutzt werden.
- 7) **Spielmaterialien dürfen nur in Absprache mit dem Vorstand ausgeliehen werden! In jedem Fall sind diese Gegenstände sofort nach der Nutzung wieder in den Raum zu bringen. Ein Anspruch auf die Leihstellung gibt es nicht!**

§ 7 Mitbringen von Geländestücken/Umgang mit Gelände

- 1) Geländestücke dürfen gerne mitgebracht werden, aber es gelten folgende Regelungen:
 - a) Geländestücke, Spielsysteme und Regelwerke, die nicht in privaten Schränken stehen, sind ausnahmslos im Clubbesitz. Private Gegenstände sind wieder mit nach Hause zu nehmen.
 - b) Schäden an den Geländestücken sind entweder sofort zu beheben oder aber an den Vorstand zu melden.



§ 8 Allgemeine Regeln für den Clubraum

- 1) Miniaturen dürfen nur von Schrankmietern dort gelagert werden, diese wiederum dürfen nur in den entsprechenden Schränken lagern. Im Zweifel ist ein geeigneter Platz mit dem Vorstand abzustimmen.
- 2) Getränke sowie Essen dürfen niemals auf den Tabletop Spieltischen abgestellt werden, da diese mit Gelände und empfindlichen Oberflächen versehen sind.
- 3) Müll ist spätestens zum Ende der Spielaktivitäten zu beseitigen. Hierzu stehen in der Werkstatt geeignete Müllbeutel/Tonnen zur Verfügung.
- 4) Putzmaterial wird gestellt und befindet sich im Clubraum. Jedes Mitglied ist aufgefordert, diese Gerätschaften zu benutzen.
 - a) Vom Vorstand wird ein Putzbeauftragter eingesetzt. Dieser hat in Belangen der Clubraumreinigung volle Weisungsbefugnis.
- 5) Je ein Computer mit Internetzugang steht in den RPG-Räumen, sowie dem Tabletopraum zur Verfügung. Eine Installation von Software ist nur nach Rücksprache mit dem Vorstand zulässig.
- 6) Parkplätze auf dem Gelände: Grundsätzlich darf vor der Glasbausteinwand auf dem Gelände nicht geparkt werden. Der Bereich vor dem Tor des Clubraums darf nur zum Be- und Entladen genutzt werden und bei Bauprojektes im Raum (Materialanlieferung / Abfuhr). Parkflächen befinden sich neben den Garagen vor dem Zaun (8 Parkplätze)
- 7) Im Clubraum darf nicht getobt und/ oder mit Gegenständen geworfen werden.
- 8) Alle Aktivitäten im Raum sollten auf maximal Zimmerlautstärke beschränkt sein. Jedes Mitglied ist angehalten auf eine angemessene Lautstärke zu achten.
- 9) Jedes Mitglied das sich im Raum befindet, hat dafür Sorge zu tragen, dass nur berechnigte Personen im Clubraum spielen. Unbekannte sind anzusprechen.
- 10) Das Rauchen ist in allen Räumen nicht gestattet.

§ 9 Getränkekeasse / Schokoriegelverkauf

- 1) Der Clubraum bietet die Möglichkeit Getränke und auch Schokoriegel zu erwerben. Die Schokoriegel und Getränke werden vom Vorstand besorgt. Die Abrechnung erfolgt über eine Strichliste am Kühlschrank. Dort ist der Username /Vor und Zuname einzutragen.
- 2) Die Abrechnung der verzehrten Getränke/Schokoriegel erfolgt bargeldlos per Bankabruf oder Überweisung. Die Abrechnung erfolgt in unregelmäßigen Abständen.
- 3) Sollten die Getränke oder Schokoriegel zur Neige gehen, ist der Vorstand per PM im Forum zu informieren.

§ 10 Fotos und Videoaufnahmen im Clubraum

- 1) Bei den Veranstaltungen im Clubraum werden von den Mitgliedern ggf. Aufnahmen angefertigt und für Vereinzwecke verwendet.
- 2) Durch Nutzung des Clubraumes stimmt das Mitglied der Verwendung des Bildmaterials pauschal zu.
- 3) Auf Antrag eines Mitgliedes können Bilder von der Verwendung ausgeschlossen werden.
- 4) Gesichter von Kindern und Jugendlichen werden grundsätzlich unkenntlich gemacht!

§ 11 Kameraüberwachung

- 1) Der Eingangsbereich des Clubraumes wird Kamera überwacht.
- 2) Aufnahmen dieser Kamera werden 7 Tage vorgehalten und dann gelöscht.
- 3) Aufnahmen der Kamera werden ausschließlich zu folgenden Zwecken verwendet:
 - a) Zur Ermittlung der Auslastung des Raumes
 - b) Zur Beweissicherung bei Einbrüchen
 - c) Zur Kontrolle der Zugangserlaubnis (Mitgliedschaft)
 - d) Zur Kontrolle des Verschlusses der Räumlichkeiten.

§ 12 Mögliche Sanktionen bei Verstoß gegen diese Clubordnung

- 1) Bei Missachtung bzw. Verstoßes gegen die Satzung, Beitragsordnung und/ oder Clubordnung hat der Vorstand die Möglichkeit:
 - a) Einer Ermahnung bzw. Verwarnung
 - b) Zeitweises entziehen des Clubraum Dongles /bzw. des Schlüssels
 - c) Dauerhafter Einzug des Clubraum Dongles /bzw. des Schlüssels
 - d) Verlust der Clubraummitgliedschaft

§ 13 Inkrafttreten dieser Clubordnung

- 1) Diese Ordnung tritt mit Beschluss der Mitgliederversammlung in Kraft
spätestens jedoch mit Aushang im Clubraum.

Vorstehende Clubordnung wurde am 25.09.2016 in Neumünster von der Mitgliederversammlung beschlossen.

