



Hausordnung der Würfelgötter e.V.

Zur Gewährleistung eines harmonischen und geordneten Vereinsbetriebes und um die angenehme Atmosphäre dauerhaft zu erhalten, müssen einige Regeln aufgestellt werden. Diese sind für Mitglieder und Gäste verbindlich.

1. Allgemeines:

1.1 Vereinsheim

Das Vereinsheim dient der Unterstützung der Aktivitäten des Vereins. Es soll den Austausch unter den Mitgliedern und die Ausübung des Tabletop-Hobbys fördern. Das Betreten des Vereinsheim ist grundsätzlich allen Vereinsmitgliedern gestattet.

1.2 Gäste

Gäste sind herzlich willkommen. Es wird aber erwartet, dass diese die in dieser Hausordnung aufgestellten Regelungen beachten und sich in die Gemeinschaft der Vereinsmitglieder einordnen.

1.3. Maximale Besucherzahl im Vereinsheim

Aus Brandschutzgründen dürfen sich maximal 199 Besucher gleichzeitig in den Vereinsräumen aufhalten.

1.4 Infektionsschutz

Personen mit infektiösen, im normalen Vereinsbetrieb leicht übertragbaren Erkrankungen dürfen die Vereinsräume nicht betreten. Besucher sollten, insbesondere während der Erkältungszeit, die üblichen Hygienemaßnahmen beachten.

1.5 Mitbringen von Tieren

Das Mitbringen von Tieren in die Vereinsräume ist untersagt.

2. Sauberkeit:

2.1 Allgemeines

Das Vereinseigentum muss pfleglich und sachgemäß behandelt werden. Jeder ist verpflichtet, zur Aufrechterhaltung der Ordnung und Sauberkeit im Vereinsheim und zur Erhaltung des Vereinseigentums nach besten Kräften beizutragen.

2.2 Umgang mit Verschmutzungen

Der Vereinsraum sowie die Zugänge sind sauber zu halten. Verschmutzungen sind unverzüglich zu beseitigen. Es gilt das Verursacherprinzip! Anfallender Müll ist entsprechend der aufgestellten Müllbehälter



zu trennen. Gläser und Geschirr sind nach der Benutzung durch den Benutzer unverzüglich zu reinigen und aufzuräumen.

2.3 Spieltische

Die Spieltische sind sauber zu verlassen. Das Abstellen von Speisen und Getränken auf den Spielflächen ist grundsätzlich nicht gestattet.

2.4 Bastelbereiche

Die Bastelbereiche sind nach ihrer Nutzung sauber zu verlassen. Geräte, Werkzeuge usw. sind nach Gebrauch, gegebenenfalls gereinigt, an die dafür vorgesehenen Plätze zu bringen.

3. Verhalten in den Räumen

3.1 Beschädigung von Vereinseigentum

Für die Beschädigung von Vereinseigentum ist der Verursacher haftbar. Der Verein übernimmt seinen Mitgliedern und den Gästen gegenüber keine Haftung.

3.2 Getränke und Snacks

Der Verein stellt zum Selbstkostenpreis Getränke und Snacks zur Verfügung. Der Verkaufspreis wird vom Vorstand festgelegt. Getränke und Snacks sind unverzüglich zu bezahlen.

3.3 E-Zigaretten

Im Vereinsheim ist das Rauchen und die Nutzung von E-Zigaretten untersagt.

3.4 Alkohol und Drogen

Drogenkonsum oder übermäßiger Alkoholkonsum ist im Vereinsheim und davor untersagt. Ebenso das Benutzen des Vereinsheimes unter Einfluss von Drogen oder übermäßigem Alkoholkonsum.

3.5 Diskriminierungsverbot

Die zur Schau Stellung von fremdenfeindlichen, rassistischen oder sexistischen Symbolen oder derartiges Verhalten ist in dem Vereinsheim untersagt.

4. Nutzung der vereinseigenen Spieltische und Bastelwerkzeuge

4.1 Allgemeines

Die Nutzung der Vereinsräume und vereinseigenen Spieltische und -materialien, sowie Bastelwerkzeuge ist für jedes Vereinsmitglied kostenlos. Die genannten Gegenstände sind sorgfältig zu behandeln. Bei vorsätzlich und grob fahrlässig verursachten Schäden hat der Verursacher die Reparatur- bzw. Wiederbeschaffungskosten zu tragen.



4.2 Außer Haus bringen von Vereinsinventar

Zum Inventar des Vereinsheimes gehörende Gegenstände (Spiele, Spielzubehör, Spieltische, Werkzeuge, Besteck, etc.) dürfen nicht ohne vorherige Genehmigung des Vorstandes außer Haus gebracht werden.

5. Verlassen des Vereinsheims

5.1 Allgemeines

Das zuletzt das Vereinsheim verlassende Mitglied hat sich davon zu überzeugen, dass vor allem

- das Licht und die elektrischen Geräte ausgeschaltet,
- alle Fenster verriegelt und
- sämtliche Türen verschlossen sind und dass
- die etwa in Betrieb befindlichen Zusatzheizungen abgestellt sind.

5.2 Ruhegebot im Eingangsbereich

Im Eingangsbereich ist immer (besonders nach 22.00 Uhr) für Ruhe zu sorgen.

6. Schlüssel

6.1 Zugangsberechtigungen

Der Vorstand legt fest, wer Inhaber eines Schlüssels für das Vereinsheim ist und wer Zugangsberechtigungen für die im Vereinsheim angebrachten Smart Locks erhält.

7. Zuwiderhandlung

Bei Zuwiderhandlungen gegen die Bestimmungen dieser Hausordnung kann die Weiterbenutzung der Räume sofort untersagt werden, ohne dass vom Benutzer Regressansprüche geltend gemacht werden können. Für alle Schäden, die durch die Nichtbeachtung der Hausordnung entstehen, werden die Betroffenen nach den gesetzlichen Bestimmungen haftbar gemacht.