

SPIELORDNUNG

Präambel

Diese Spielordnung wurde gemäß § 8 (1) der Vereinsatzung erlassen, um das erwünschte Spielverhalten der Vereinsmitglieder festzuhalten. Sollte ein Konflikt mit der Satzung entstehen, ist § 8 (2) dieser zu beachten.

§ 1 Umgangston und allgemeines Verhalten

- (1) Das oberste Ziel des Vereins ist es, eine angenehme und familiäre Umgebung für jedes Mitglied zu schaffen. Jegliches Verhalten, welches diesem Grundsatz widerspricht, wird nicht toleriert und entsprechend geahndet.
- (2) Jegliche Art von Rassismus wird, unabhängig von seiner Form, nicht toleriert.
- (3) Um Konflikten vorzubeugen, sind religiöse Inhalte und Kommentare sowie politische Themen, unabhängig von ihrem Wahrheitsgehalt, nicht erwünscht.
- (4) Weibliche und männliche Mitglieder haben in allen Bereichen des Vereins den gleichen Stellenwert und dürfen nicht aufgrund ihres Geschlechts diskriminiert werden.
- (5) Pornographische Inhalte jeglicher Art sind nicht erwünscht. Dazu zählt Bild-, Ton- und Videomaterial, aber auch Links und Aussagen per Text- und Sprachchat.
- (6) Den Verwaltungsorganen des Vorstandes sowie den Teamleitern ist Folge zu leisten.

§ 2 Verhalten im Spiel und gegenüber Gegnern

- (1) Jedes Team hat seinen Gegner mit Fairness zu behandeln.
- (2) Unabhängig von Leistung und Erfolg, ist jedem Team ein angemessener Respekt zu zollen.
- (3) Aussagen, Kommentare und Anmerkungen, die einen eindeutig negativen Einfluss auf die Spielatmosphäre haben, sind nicht erwünscht. Der Faustregel „Keep the chat clear“ ist Folge zu leisten.
- (4) Pünktlichkeit ist ein hohes Gut. Jedes Team soll pünktlich zu seinen Terminen erscheinen und sich bei Verspätung rechtzeitig entschuldigen.

§ 3 Spielerkennung und Identifikation als Mitglied des Vereins

- (1) Jedes Mitglied hat öffentlich zu seiner Mitgliedschaft im Verein zu stehen.
- (2) Mitglieder sind dazu verpflichtet, die entsprechende Vereinskennung ihres Bereiches, so zum Beispiel das Vereinskürzel „SG“ und das zugehörige Logo des Teams, zu benutzen.

§ 4 Missachtung der Spielordnung und Spielsperre

- (1) Bei Missachtung der Spielordnung ist das betroffene Mitglied entsprechend zu mahnen.
- (2) Bei starker oder anhaltender Missachtung der Spielordnung kann der entsprechende Bereichsleiter dem Mitglied eine Spielsperre erteilen.
- (3) Mitglieder mit Spielsperre sind für die Dauer dieser vom Spielen in ihrem Team abzuhalten.
- (4) Die maximale Dauer einer Spielsperre beträgt acht Wochen.
- (5) Spielsperren können durch einen Beschluss mit Zweidrittelmehrheit des erweiterten Vorstands aufgehoben werden, wenn mindestens die Hälfte der Dauer der Sperre vergangen ist. Für eine umgehende Aufhebung der Spielsperre ist eine einstimmige Entscheidung nötig.

§ 5 Verwaltung von Preisgeldern

- (1) Erspielt ein Team ein Preisgeld, so steht es diesem nach den Regeln der Spielordnung zu.
- (2) Der Vereinsanteil am Preisgeld wird nach dem folgenden Modell berechnet:

$$A_t = (P * 1,05) * GA - GA * 0,25 \left(\frac{P * 0,1}{\frac{S_{BG2}}{S_{ges}}} + \frac{P * 0,1}{\frac{M_{ges}}{S_{BG2} * 6}} \right)$$

A_t = Teamanteil

P = Preisgeld

GA = Grundanteil gemäß der Tabelle unten

S_{BG2} = Anzahl der Vereinsmitglieder mit BG2 im Team

S_{ges} = Anzahl der Spieler im Team

M_{ges} = Summe der Monate aller Spieler mit BG2 im Verein

Anteil der Mitglieder	P < 50 €	P >= 50 & < 150 €	P >= 150€
20% und darunter	75% Grundanteil	75% Grundanteil	80% Grundanteil
40%	78% Grundanteil	77% Grundanteil	82% Grundanteil
60%	80% Grundanteil	80% Grundanteil	85% Grundanteil
80%	100% Grundanteil	85% Grundanteil	90% Grundanteil
100%	100% Grundanteil	91% Grundanteil	91% Grundanteil

Beispiel:

Ein Team besteht aus 7 Spielern, von denen 5 seit 6 Monaten Mitglied im Verein sind. 3 der 5 Mitglieder gehören der BG2 an. Gewinnt dieses Team ein Preisgeld von 300€, steht folgende Rechnung an:

$$A_t = (300 * 1,05) * 82\% - 82\% * 0,25 \left(\frac{300 * 0,1}{\frac{3}{7}} + \frac{300 * 0,1}{\frac{18}{3 * 6}} \right)$$

$$A_t = 237,80 \text{ €}$$

Der Verein erhält in diesem Fall einen Anteil von 62,20 € (20,7%)

Sind im gleichen Team alle Spieler seit einem halben Jahr Mitglied der BG2 im Verein, ergibt die Rechnung:

$$A_t = 273,00 \text{ €}$$

Der Verein erhält in diesem Fall einen Anteil von 27 € (9%).

- (3) Einigen sich Team und Vereinsvorstand auf die Verwendung eines anderen Systems oder einen unabhängig einer Berechnung festgelegten Vereinsanteil, kann dieser übernommen werden.
- (4) Jedem Mitglied des Teams, das am entscheidenden Spiel teilgenommen hat, steht ein gleicher Anteil am verbleibenden Preisgeld zu. Dieser Anteil wird nach Abzug des Vereinsanteils berechnet. Ein Team kann sich einstimmig auf andere Verteilungen des Preisgeldes einigen.
- (5) Der Vereinsvorstand kann dem Team den Verzicht auf den Vereinsanteil erklären.

§ 6 Zweckgebundene Förderung aus der Vereinskasse

- (1) Der Verein versucht, einen Anteil an Reise- und Anmeldekosten sowie Kosten für andere Aktivitäten des Teams (zb. Bootcamps) zu übernehmen. Es besteht kein Anspruch auf Kostenübernahme.
- (2) Die Höhe der zweckgebundenen Förderung aus der Vereinskasse wird nach dem folgenden Modell berechnet:

$$A_v = F_L * (P * 1,05) * GA - GA * 0,25 \left(\frac{P * 0,1}{\frac{S_{BG2}}{S_{ges}}} + \frac{P * 0,1}{\frac{M_{ges}}{S_{BG2} * 6}} \right)$$

A_v = Höhe der Übernahme durch den Verein

P = Gesamtkosten

GA = Grundanteil gemäß der Tabelle unten

S_{BG2} = Anzahl der Vereinsmitglieder mit BG2 im Team

S_{ges} = Anzahl der Spieler im Team

M_{ges} = Summe der Monate aller Spieler mit BG2 im Verein

F_L = Liquiditätsfaktor des Vereins (Wert zwischen ~ 0,5 und 1, wird regelmäßig vom Vorstand festgelegt. Zurzeit: 0,8 (Stand: 24.11.21))

Anteil der Mitglieder	P < 50 €	P >= 50 & < 200 €	P >= 200 €
20% und darunter	20% Grundanteil	15% Grundanteil	8% Grundanteil
40%	25% Grundanteil	20% Grundanteil	10% Grundanteil
60%	60% Grundanteil	28% Grundanteil	15% Grundanteil
80%	70% Grundanteil	30% Grundanteil	22% Grundanteil
100%	75% Grundanteil	32% Grundanteil	28% Grundanteil

Beispiel:

Ein Team besteht aus 7 Spielern, von denen 5 seit 6 Monaten Mitglied im Verein sind. 3 der 5 Mitglieder gehören der BG2 an. Fährt dieses Team auf ein Bootcamp, für welches 2800 € Gesamtkosten entstehen, übernimmt der Verein folgenden Anteil:

$$A_v = 0,8 * (300 * 1,05) * 82\% - 82\% * 0,25 \left(\frac{300 * 0,1}{\frac{3}{7}} + \frac{300 * 0,1}{\frac{18}{3 * 6}} \right)$$

$$A_v = 211,87 \text{ €}$$

Der Verein übernimmt in diesem Fall 211,87 € (7,6%) der Kosten.

Sind im gleichen Team alle Spieler seit einem halben Jahr Mitglied der BG2 im Verein, ergibt die Rechnung:

$$A_v = 619,36 \text{ €}$$

Der Verein bezahlt in diesem Fall einen Anteil von 619,36 € (22,1%).

- (3) Die oben genannte Verteilung von Geldern ist ein Richtwert. Sie kann bei gegebener Begründung abgeändert werden.
- (4) Gelder werden nur bei Vorlage der zugehörigen Rechnung gezahlt.