

# Satzung des Spieleabends

Stand vom 12.10.2011



StuPa Sitzung TOP Lfd.Nr

Unterlage 40 - 08 - 3 - 1

## §1 Name, Sitz und Ziele des Spieleabends

**1.1** Die studentische Vereinigung heißt Hochschulgruppe Spieleabend Paderborn und hat ihren Sitz in der Universität Paderborn.

**1.2** Die Ziele des Spieleabends sind das Aufbessern des sozialen Umfelds der Studierenden durch das Fördern von Kreativität und fachübergreifenden Kontakten. Des Weiteren wollen wir einen Gegenpol zur erfolgsorientierten Leistungsgesellschaft bilden, während wir gleichzeitig Schlüsselkompetenzen, die zum Bestehen in der modernen Welt notwendig sind, herausbilden. Dabei wollen wir vor allem Teamfähigkeit und soziale Kompetenz fördern.

**1.3** Die Vereinigung ist weder parteipolitisch noch konfessionell gebunden.

**1.4** Bei den gespielten Spielen handelt es sich weder um Glücksspiele, noch wird um Geld oder andere Wertgegenstände gespielt.

**1.5** Alle Mitglieder der Hochschule, insbesondere Studenten, heißen wir zu den Treffen des Spieleabends willkommen.

## §2 Ämter

### **2.1** Ämter des Spieleabends

**2.1.1** Die Vorsitzenden des Spieleabends sind verantwortlich für die Organisation des Spieleabends und erste Ansprechpartner für den AStA und das StuPa. Es gibt genau 2 Vorsitzende.

**2.1.2** Materialwart ist zuständig für die Spiele und das Material der Hochschulgruppe.

**2.1.3** Kassenwart ist verantwortlich für die Kasse und die Finanzen des Spieleabends.

**2.2** Die Inhaber der Ämter des Spieleabends bilden zusammen die Leitung des Spieleabends. Kein Mitglied des Spieleabends kann mehr als 1 Amt gleichzeitig innehaben.

## §3 Wahlen

**3.1** Die Mitglieder des Spieleabends wählen einmal pro Jahr auf der Jahresversammlung die Leitung des Spieleabends (beide Vorstände, Materialwart und Kassenwart).

**3.2** Wahl Richtlinie:

**3.2.1** Jedes Mitglied hat eine Stimme.

**3.2.2** Gewählt werden können nur Mitglieder des Spieleabends, die zuvor von einem Mitglied vorgeschlagen wurden.

**3.2.3** Die Wahlen sind geheim, Ausnahme siehe Punkt 3.2.7

**3.2.4** Es gibt vier Wahlgänge, je einen für die beiden Ämter der Vorsitzenden, den Materialwart und den Kassenwart. Alle Kandidaten, die in einem Wahlgang nicht gewählt wurden, können sich für den nächsten Wahlgang vorschlagen lassen. Das gilt insbesondere für die nicht gewählten Kandidaten des ersten Wahlgangs. Diese können auch am zweiten Wahlgang für den Vorsitz kandidieren.

**3.2.5** Gewählt sind die Kandidaten, die für den jeweiligen Wahlgang die meisten Stimmen auf sich vereinigen.

**3.2.6** Sollte es zu einem Unentschieden kommen, wird der Gewinner der Wahl in einer Stichwahl ermittelt. Bei einem erneuten Unentschieden entscheidet das Los.

**3.2.7** Steht für ein Amt nur ein Kandidat zur Wahl, so kann bei allseitiger Zustimmung öffentlich durch Handzeichen abgestimmt werden.

## **§4 Mitglieder**

### **4.1 Aufnahme neuer Mitglieder**

**4.1.1** Jeder Student der Universität Paderborn kann die Mitgliedschaft beim Spieleabend beantragen.

**4.1.2** Über die Aufnahme eines Antragstellers wird von den anwesenden Mitgliedern (mindestens 4, darunter mindestens ein Inhaber eines gewählten Amtes) am Anfang eines Hochschulgruppentreffens abgestimmt. Wenn mehr als 50% aller beim Hochschulgruppentreffen anwesenden Mitglieder gegen eine Mitgliedschaft sind, so wird der Antrag zurückgewiesen. Andernfalls wird der Antrag angenommen.

**4.1.3** Eine Person, deren Antrag angenommen wurde, wird mit sofortiger Wirkung Mitglied des Spieleabends. Dies schließt das Stimmrecht bei allen weiteren Abstimmungen mit ein.

### **4.2 Ende der Mitgliedschaft**

**4.2.1** Die Mitgliedschaft endet durch:

- Austritt des Mitglieds aus der Hochschulgruppe
- Exmatrikulation von der Universität Paderborn
- Ausschluss des Mitglieds nach 4.2.3

**4.2.2** Jedes Mitglied verpflichtet sich, seine Exmatrikulation innerhalb eines Monats einem der Vorstandsmitglieder mitzuteilen.

**4.2.3** Für den Ausschluss eines Mitglieds ist ein Beschluss der Mitgliederversammlung mit einer Mehrheit von mehr als 50% der Anwesenden notwendig. Der Antrag auf Ausschluss eines Mitglieds muss auf der Tagesordnung angekündigt werden.

**4.2.4** Ein Austritt ist einem Mitglied der Leitung mitzuteilen.

## **§5 Die Mitgliederversammlung**

**5.1** Eine Mitgliederversammlung finden zu Beginn jedes Semester statt, weitere könne bei Bedarf einberufen werden.

**5.2** Die Vorsitzenden können mit einer Frist von zwei Wochen Mitgliederversammlungen einberufen.

**5.3** Die Mitgliederversammlung ist beschlussfähig, wenn mindestens ein Vorsitzender des Spieleabends und mindestens 3 weitere Mitglieder des Spieleabends anwesend sind.

**5.3.1** Jedes Mitglied ist während der Mitgliederversammlung zum Stellen eines Antrags berechtigt. Ein Antrag ist an einen der anwesenden Vorsitzenden zu stellen. Über einen Antrag muss abgestimmt werden.

**5.3.2** Während einer Abstimmung kann jedes Mitglied entweder für den Antrag, oder gegen den Antrag stimmen, oder sich enthalten. Nicht abgegebene Stimmen gelten als Enthaltung.

**5.3.3.** Der Antrag gilt als beschlossen, wenn mehr Mitglieder für als gegen den Antrag stimmen.

**5.4** Zu jeder Mitgliederversammlungen müssen alle Mitglieder mindestens zwei Wochen vor dem Termin per E-Mail an den Spieleabend-Verteiler durch einen Vorsitzenden eingeladen werden. Die Einladung enthält eine vorläufige Tagesordnung.

**5.5** Anliegen für die nächste Mitgliederversammlung müssen, sofern sie auf der vorläufigen Tagesordnung erscheinen sollen, mindestens drei Wochen vor der Sitzung bei einem Vorsitzenden des Spieleabends eingereicht werden.

**5.6** Die Mitgliederversammlung ist öffentlich. Ergebnisse werden spätestens eine Woche nach der Versammlung in Form eines schriftlichen Ergebnisprotokolls durch Auslegen während des Spieleabends veröffentlicht und über den Spieleabend-Verteiler verschickt.

## **§6 Satzungsänderungen**

**6.1** Satzungsänderungen können von der Mitgliederversammlung verabschiedet werden, wenn mindestens 1/3 aller Mitglieder des Hochschulgruppe anwesend sind und die Mehrheit der abgegebenen Stimmen für die Satzungsänderung stimmt.

## **§7 Beiträge und Finanzen**

### **7.1 Beiträge**

**7.1.1** Die Vereinigung erhebt keine Beiträge.

**7.1.2** Zuwendungen Dritter dürfen nur angenommen werden, wenn sie nicht an Bedingungen geknüpft sind, welche dem Ziel oder der Satzung der Vereinigung, ihrer Unabhängigkeit oder Überparteilichkeit widersprechen.

**7.1.3** Alle Mitglieder sind unentgeltlich tätig.

### **7.2 Finanzen und Besitz des Spieleabends**

**7.2.1** Die Finanzen des Spieleabends werden dazu verwendet, diesen langfristig zu erhalten. So können neue Spiele oder Werbung für den Spieleabend finanziert werden, sowie ein Aufbewahrungsort für die Spiele. Über die Verwendung von Finanzen entscheidet die Mitgliederversammlung. Über Ausgaben ist zudem die Leitung des Spieleabends der Mitgliederversammlung Rechenschaft schuldig.

## **§8 Auflösung**

**8.1** Die Hochschulgruppe kann nur in einer Mitgliederversammlung aufgelöst werden.

**8.1.1** Der Antrag auf Auflösung muss in der vorläufigen Tagesordnung der Einladung zur Mitgliederversammlung genannt worden sein.

**8.1.2** Der Antrag auf Auflösung gilt als angenommen, wenn mindestens 2/3 der anwesenden Mitglieder dafür stimmen.

**8.2** Durchführung der Auflösung

**8.2.1** Das Vermögen und Material der Hochschulgruppe wird an eine oder mehrere durch die Mitgliederversammlung zu bestimmenden Organisation der Universität (z.B. AStA, Fachschaft, Bibliothek, etc.) übertragen.

**8.2.2** Dem AStA und der Universitätsleitung wird die Auflösung der Hochschulgruppe mitgeteilt.

**8.2.3** Die Vorsitzenden und alle Mitglieder werden entlassen und die Versammlung aufgelöst.