



Spielregeln.

1. Spielregeln
2. Konflikt-Ordnung
3. Der Ablauf der Konfliktlösung
4. Anweisung an die Spielleitung



Regeln öffnen den Spielraum für

Kreativität, Austausch und Lernen.

Wir lernen aus Fehlern.

Keine Konsequenz währt länger,
als nötig ist.

Kein Mensch soll vom

Spiel
ausgeschlossen sein.



Spielregeln.

Spielregeln

Jeder * muss Grenzen respektieren.

Jeder * kann mitspielen.

- a) Jeder * kann seine Meinung sagen.
- b) Jeder * kann gehört werden.
- c) Jeder * kann Verantwortung übernehmen.
- d) Jeder * kann dazu kommen.
- e) Jeder * kann lernen.
- f) Jeder * kann Ordnung halten.
- g) Jeder * kann "nein" sagen.
- h) Jeder * kann jederzeit gehen.

Kein Mensch darf andere verletzen.

- a) Kein Mensch darf andere beleidigen.
- b) Kein Mensch darf andere sprachlich herabwürdigen.
- c) Kein Mensch darf über andere Menschen Lügen verbreiten.
- d) Kein Mensch darf andere bedrängen.
- e) Bei Straftatbestand rufen wir die Polizei.

Für alle gelten Hausregeln.

- f) Keiner * kann rauchen.¹
- g) Keiner * kann illegale Drogen konsumieren.
- h) Es gelten weitere Bestimmungen zu Brand- und Jugendschutz.
- i) Jeder * kann uns ansprechen.
Wir versuchen unser bestes, bei Konflikten schnell und diskret zu handeln.
Kontakt: jederkann.email@gmail.com
Im Notfall 110.

¹ Eine Ausnahme bildet der "Kleine Freitag" (FSK18), immer Donnerstagabend ab 20:00.

Konflikt-Ordnung

Regelverstöße haben bei uns Konsequenzen.

- a) Wir handeln schnell und nutzen unser Hausrecht.
- b) Bei öffentlichen Veranstaltungen sind verbindlich Verantwortliche ansprechbar.
- c) Weiterhin können uns Fälle gemeldet werden - persönlich oder über jederkann.email@gmail.com.
- d) Diese hat konkrete Verantwortliche zu benennen und innerhalb von einer Woche ein Erstgespräch anzubahnen.
- e) Wenn Konflikte zur Vereinsangelegenheit werden, ist Verschwiegenheit geboten.
- f) Vor dem ersten Gespräch werden keine weiteren Maßnahmen ergriffen.
- g) Besteht "Gefahr in Verzug", rufen wir die Polizei.

Uns geht jeder Fall etwas an

- a) der uns gemeldet wird.
- b) der sich in den Vereinsräumlichkeiten ereignet.
- c) der sich dort ereignet, wo der Verein rechtlich verantwortlich ist.
- d) der sich im Rahmen der ehrenamtlichen oder vergüteten Vereinsarbeit ereignet.

Wir ziehen Konsequenzen:

- a) Wenn nötig sofort.
- b) Wenn möglich suchen wir das persönliche Gespräch mit den Beteiligten. Wir unternehmen mindestens 2 Versuche, ein Gespräch anzubahnen.
- c) Im Gespräch: Zeigt eine Person Einsicht? Übernimmt sie Verantwortung? Findet sich eine zwischenmenschliche Lösung des Konflikts?
Falls ja: Persönliches Ermessen, ob Einsicht ausreicht, oder eine Entschuldigung notwendig ist. Dann ist die Sache geklärt.
Sonst: Konsequenzen.
Beim ersten Mal, je nach Verstoß, Ermahnung, Verantwortungssperre² oder Hausverbot. Im Notfall rechtliche Schritte.

Zulässige Beweismittel

- a) Für die Wahrheitstreue unserer Aussagen sind wir verantwortliche Zeug*innen. Alle Zeugenaussagen sind Beweismittel.
- b) Alle Schrift-, Video- und Bildzeugnisse sind zulässige Beweismittel. Sie müssen dazu willentlich zur Verfügung gestellt werden.
- c) Vorherige Regelverstöße, der Ruf einer Person und Hörensagen sind keine zulässigen Beweismittel.
- d) Beweismittel können der Spielleitung in angebrachter Form übergeben werden.

² Es darf für einen begrenzten Zeitraum keine Verantwortung übernommen werden oder eine bestimmte Verantwortung nicht übernommen werden.

Der Ablauf der Konfliktlösung

- a) Wer sich uns die Konfliktlösung überträgt, verzichtet darauf, den Konflikt zwischenmenschlich oder öffentlich zu klären.
Er*Sie gibt die Verantwortung dafür an die Spielleitung ab.
- b) Die Spielleitung vereinbart Gespräche mit den Personen, die als Streitpartei oder Zeug*in relevant sind. Streitparteien und Zeug*innen können weitere Zeug*innen vorschlagen.
- c) Die Gespräche finden vertraulich im kleinsten Kreis statt. Die Spielleitung bestimmt Ansprechpartner*innen für beide Streitparteien. Beteiligte geben eine Verschwiegenheitserklärung ab.
- d) Die Spielleitung prüft in den Gesprächen sorgfältig die Wahrheit. Sie hält solange Gespräche ab, bis sie zu einer kompetenten Lösungsfindung bereit ist. Es wird ein Protokoll geführt.
- e) Die Spielleitung teilt die Konfliktlösung den Streitparteien in angemessener Form mit.
- f) Der Vorstand wird über die Konfliktlösung informiert.
- g) Die Konfliktlösung zielt auf Lernen, Einsicht, Verantwortung und würdevolle Einbeziehung. Sie beinhaltet angemessene Konsequenzen und Gespräche, welche die Integrität und Würde der Beteiligten wahren.



Regeln öffnen den Spielraum für

Kreativität, Austausch und Lernen.

Wir lernen aus Fehlern.

Keine Konsequenz währt länger,
als nötig ist.

Kein Mensch soll vom

Spiel
ausgeschlossen sein.

Anweisung an die Spielleitung

- 1) Erarbeitet eine möglichst klare und übersichtliche Ausgestaltung der Regeln.
- 2) Erarbeitet eine differenzierte Ablaufbeschreibung für die Konfliktlösung (Meldung - Gespräche - Konsequenzen - Wiedereinbeziehung).
- 3) Findet Lösungen, wie wir bei Verstößen ansprechbar und handlungsfähig sind. Wie organisieren wir die Spielleitung im Tagesgeschäft?
- 4) Findet faire und geregelte Abläufe in Konfliktfällen. Wie findet ihr die Wahrheit, fördert Lernen und vermeidet Willkür?
- 4) Wägt ab, welche Konsequenzen für welche Verstöße ihr wann für angemessen haltet, um Lernen, Verantwortung und Wiedereinbeziehung zu gewährleisten.
- 5) Entwickelt Prozesse für die Wiedereinbeziehung von vorübergehend ausgeschlossenen Personen.

Wichtige Fragen zur Prozessordnung sind:

- Für welche Konflikte ist der Verein zuständig?
- Für welche Konflikte ist der Verein nicht zuständig?
- Ab wann wird ein Konflikt an die Behörden übergeben?
- Welche Beweismittel sind zulässig?
- Wie werden Konflikte verlässlich und diskret behandelt?
- In welcher Form finden Anhörungen während der Konfliktlösungsprozesse statt?
- In welcher Form werden Anzeichen von Einsicht, Verantwortung und Lernen evaluiert?
- In welcher Form wird die würdevolle Einbeziehung der Streitparteien gewährleistet?
- In welcher Form wird die Wiedereinbeziehung ins Spiel gefördert?
- Hat das etwas mit einer Ampel zu tun?