

# **STATUT**

## **STOWARZYSZENIA MISTRZÓW GRY TEMPUS**

### **ROZDZIAŁ I**

#### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Stowarzyszenie nosi nazwę: Stowarzyszenie Mistrzów Gry Tempus w dalszych postanowieniach statutu zwane Stowarzyszeniem. Stowarzyszenie może używać nazwy skróconej: SMG Tempus.
2. Stowarzyszenie jest zrzeszeniem osób fizycznych, zawiązanym dla propagowania fantastyki.
3. Siedzibą Stowarzyszenia jest miasto Katowice. Terenem działania Stowarzyszenia jest Rzeczpospolita Polska.
4. Sądem właściwym dla Stowarzyszenia jest Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach.
5. Dla realizacji celów statutowych Stowarzyszenie może działać na terenie innych państw z poszanowaniem tamtejszego prawa.
6. Stowarzyszenie jest zawiązane na czas nieograniczony. Posiada osobowość prawną. Działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 7 kwietnia 1989 r. Prawo o Stowarzyszeniach ( Dz.U. z 2001, Nr 79, poz. 855 z późn. zm.) oraz niniejszego statutu.
7. Stowarzyszenie może należeć do innych krajowych i międzynarodowych organizacji o podobnych celach.
8. Działalność Stowarzyszenia oparta jest przede wszystkim na pracy społecznej Członków.
9. Do prowadzenia swych spraw Stowarzyszenie może zatrudniać pracowników.

### **ROZDZIAŁ II**

#### **CELE I ŚRODKI DZIAŁANIA**

1. Celami Stowarzyszenia są:
  - a) popularyzacja w społeczeństwie, a szczególnie wśród dzieci i młodzieży, wszelkich form literatury, filmu i gier, w szczególności związanych z fantastyką i science-fiction;
  - b) doprowadzenie do powstania otwartego forum dyskusyjnego dla literatury, filmu i gier fantastycznych;
  - c) organizowanie czasu wolnego dla dzieci i młodzieży, szczególnie w formie obozów tematycznych;

- d) rozwijanie koncepcji gier fabularnych, gier narracyjnych, gier wyobraźni, gier strategicznych, gier planszowych, gier z odgrywaniem ról na żywo;
- e) poszukiwanie nowych zastosowań gier fabularnych, gier narracyjnych, gier wyobraźni, gier strategicznych, gier planszowych, gier z odgrywaniem ról na żywo;
- f) badanie i wspieranie badań gier fabularnych, gier narracyjnych, gier wyobraźni, gier strategicznych, gier planszowych, gier z odgrywaniem ról na żywo, w szczególności pod kątem ich wpływu na rozwój człowieka i kultury;
- g) rozprawienie się z ewentualnymi negatywnymi stereotypami i mitami związanymi z grami fabularnymi, grami narracyjnymi, grami wyobraźni, grami strategicznymi, grami planszowymi, grami z odgrywaniem ról na żywo.

2. Stowarzyszenie realizuje swoje cele poprzez:

- a) tworzenie i rozwijanie gier fabularnych, gier narracyjnych, gier wyobraźni, gier strategicznych, gier planszowych, gier z odgrywaniem ról na żywo, a w szczególności systemu RPG Caerbannog;
- b) organizowanie obozów i spotkań o tematyce związanej z grami fabularnymi, grami narracyjnymi, grami wyobraźni, grami strategicznymi, grami planszowymi, grami z odgrywaniem ról na żywo;
- c) organizowanie spotkań, dyskusji, pokazów, konkursów, seminariów, szkoleń konwentów i innych imprez kulturalnych dla miłośników gier i fantastyki;
- d) współpracę z placówkami kulturalnymi i edukacyjnymi;
- e) podejmowanie działań zmierzających do odkrywania młodych talentów;
- f) tworzenie tekstów i materiałów związanych z fantastyką;
- g) gromadzenie publikacji i materiałów związanych z fantastyką i grami fabularnymi, grami narracyjnymi, grami wyobraźni, grami strategicznymi, grami planszowymi, grami z odgrywaniem ról na żywo;
- h) udział w zewnętrznych spotkaniach, dyskusjach, pokazach, konkursach, seminariach, szkoleniach, konwentach i innych imprezach kulturalnych dla miłośników gier i fantastyki;
- i) popularyzację kultury fantasy na każdy inny sposób.

## **ROZDZIAŁ III**

### **CZŁONKOWIE – PRAWA I OBOWIĄZKI**

1. Członkami Stowarzyszenia mogą być osoby fizyczne i prawne. Osoba prawna może być jedynie Członkiem Wspierającym Stowarzyszenia.

2. Stowarzyszenie posiada Członków:
  - a) Zwyczajnych,
  - b) Mistrzów Gry,
  - c) Wspierających,
  - d) Honorowych.
3. Członkiem Zwyczajnym Stowarzyszenia może być każda osoba fizyczna, która:
  - a) złoży deklarację członkowską na piśmie,
  - b) przedstawi pozytywną opinię dwóch Członków Stowarzyszenia,
  - c) otrzyma pozytywną opinię Zarządu Stowarzyszenia,
  - d) nie posiada żadnych przeciwwskazań do pracy z dziećmi i młodzieżą.
4. Nabycie członkostwa w charakterze Członka Zwyczajnego następuje po złożeniu pisemnej deklaracji i jej zaakceptowaniu przez Zarząd Stowarzyszenia.
5. Członkiem Mistrzem Gry Stowarzyszenia może być każda osoba fizyczna, która:
  - a) złoży wniosek o nabycie statusu Członka Mistrza Gry.
  - b) przedstawi pozytywną opinię dwóch Członków Mistrzów Gry lub należy do Członków Założycieli,
  - c) posiada uprawnienia wychowawcy w rozumieniu odpowiednich przepisów dotyczących zasad organizowania i nadzorowania wypoczynku dzieci i młodzieży szkolnej,
  - d) otrzyma pozytywną opinię Zarządu Stowarzyszenia.
6. Członkiem Wspierającym Stowarzyszenia może zostać osoba fizyczna i prawna deklarująca pomoc finansową, rzeczową lub merytoryczną w realizacji celów Stowarzyszenia.
7. Nabycie członkostwa w charakterze Członka Wspierającego następuje po złożeniu pisemnej deklaracji i jej zaakceptowaniu przez Zarząd Stowarzyszenia.
8. Uchwały, o których mowa w punktach 4, 5 lit. d) oraz 7, będą podejmowane w terminie 14 dni liczonych od dnia wpłynięcia deklaracji lub wniosku. Brak podjęcia uchwały uznaje się za odmowę przyjęcia w poczet Członków lub nabycia statusu Członka Mistrza Gry. Decyzja odmawiająca przyjęcia w poczet Członków Stowarzyszenia lub nabycia statusu Członka Mistrza Gry musi zawierać adnotację o możliwości odwołania się do Walnego Zebrania.
9. Członkiem Honorowym Stowarzyszenia może być osoba fizyczna, która wniosła wybitny wkład w działalność i rozwój Stowarzyszenia.
10. Członkowie Honorowi są przyjmowani przez Walne Zebranie na wniosek 10 Członków Stowarzyszenia.
11. Członkowie Zwyczajni mają prawo:
  - a) biernego i czynnego uczestniczenia w wyborach do władz Stowarzyszenia,

- b) udziału w zebraniach, wykładach, pracach oraz imprezach organizowanych i realizowanych przez Stowarzyszenie z wyjątkiem udziału w charakterze instruktora/mistrza gry/wychowawcy/kierownika na obozach dla dzieci i młodzieży, organizowanych lub realizowanych przez Stowarzyszenie,
  - c) zgłaszania wniosków, co do działalności Stowarzyszenia.
12. Członkowie zwyczajni mają obowiązek:
- a) brania udziału w działalności Stowarzyszenia i realizacji jego celów,
  - b) przestrzegania statutu i uchwał władz Stowarzyszenia,
  - c) regularnego opłacania składek.
13. Członkowie Mistrzowie Gry mają prawo:
- a) biernego i czynnego uczestniczenia w wyborach do władz Stowarzyszenia,
  - d) udziału w zebraniach, wykładach, pracach oraz imprezach organizowanych i realizowanych przez Stowarzyszenie, w szczególności udziału w charakterze instruktora/mistrza gry/wychowawcy/kierownika na obozach dla dzieci i młodzieży, organizowanych lub realizowanych przez Stowarzyszenie,
  - b) zgłaszania wniosków, co do działalności Stowarzyszenia.
14. Członkowie Mistrzowie Gry mają obowiązek:
- a) brania udziału w działalności Stowarzyszenia i realizacji jego celów,
  - b) przestrzegania statutu i uchwał władz Stowarzyszenia,
  - c) regularnego opłacania składek.
15. Członkowie Wspierający i Honorowi nie posiadają biernego oraz czynnego prawa wyborczego, mogą jednak brać udział z głosem doradczym w statutowych władzach Stowarzyszenia, poza tym posiadają takie prawa jak Członkowie Zwyczajni.
16. Członek Wspierający ma obowiązek wywiązywania się z zadeklarowanych świadczeń, przestrzegania statutu oraz uchwał władz Stowarzyszenia.
17. Członek Honorowy ma obowiązek przestrzegania statutu i uchwał władz Stowarzyszenia.
18. Członkowie Honorowi oraz Wspierający są zwolnieni ze składek członkowskich.
19. Utrata członkostwa następuje na skutek:
- a) pisemnej rezygnacji złożonej na ręce Zarządu,
  - b) wykluczenia przez Zarząd:
    - z powodu łamania statutu i nieprzestrzegania uchwał władz Stowarzyszenia,
    - z powodu notorycznego nie brania udziału w pracach Stowarzyszenia,
    - z powodu nie płacenia składek za okres pół roku,
    - na pisemny wniosek pięciu Członków Zwyczajnych lub Mistrzów gry Stowarzyszenia,

- c) utraty praw obywatelskich na mocy prawomocnego wyroku sądu,
  - d) śmierci Członka oraz utraty osobowości prawnej przez osoby prawne.
20. Od uchwały Zarządu w sprawie przyjęcia w poczet Członków Stowarzyszenia lub pozbawienia członkostwa zainteresowanemu przysługuje odwołanie do Walnego Zebrania Członków. Uchwała Walnego Zebrania Członków jest ostateczna.

## **ROZDZIAŁ IV**

### **WŁADZE STOWARZYSZENIA**

1. Władzami Stowarzyszenia są:
  - a) Walne Zebranie Członków,
  - b) Zarząd,
  - c) Komisja Rewizyjna.
2. Uchwały Walnego Zebrania Członków zapadają zwykłą większością głosów.
3. Walne Zebranie Członków jest najwyższą władzą Stowarzyszenia. W Walnym Zebraniu Członków biorą udział:
  - a) z głosem stanowiącym – Członkowie Zwyczajni oraz Członkowie Mistrzowie Gry,
  - b) z głosem doradczym – Członkowie Wspierający, Honorowi oraz zaproszeni goście.
4. Walne Zebranie Członków może być zwyczajne i nadzwyczajne.
5. Zwyczajne Walne Zebrania Członków zwołuje Zarząd raz w roku, jako sprawozdawcze, i co pięć lat, jako sprawozdawczo-wyborcze, zawiadamiając Członków o jego terminie, miejscu i proponowanym porządku obrad, co najmniej na 7 dni przed terminem Walnego Zebrania. Jeśli na zebraniu nie ma wymaganego kworum zwołuje się zebranie w drugim terminie nie później niż w ciągu miesiąca od dnia zwołania Walnego Zebrania Członków.
6. Walne Zebranie Członków nadzwyczajne może się odbyć w każdym czasie. Jest zwoływane przez:
  - a) Zarząd z jego inicjatywy,
  - b) na wniosek Komisji Rewizyjnej,
  - c) pisemny wniosek, co najmniej 1/3 ogólnej liczby Członków Zwyczajnych lub Członków Mistrzów Gry Stowarzyszenia.
7. Nadzwyczajne Walne Zebranie powinno zostać zwołane przed upływem 21 dni od daty zgłoszenia wniosku lub żądania i obradować nad sprawami, dla których zostało zwołane.
8. Do kompetencji Walnego Zebrania należą:
  - a) określenie głównych kierunków działania i rozwoju Stowarzyszenia,
  - b) uchwalania zmian statutu,

- c) wybór i odwoływanie, a także uzupełnienie składu Zarządu oraz Komisji Rewizyjnej,
  - d) udzielanie Zarządowi absolutorium na wniosek Komisji Rewizyjnej,
  - e) rozpatrywanie sprawozdań z działalności Zarządu i Komisji Rewizyjnej,
  - f) uchwalanie budżetu,
  - g) uchwalanie wysokości składek członkowskich oraz wszystkich innych świadczeń na rzecz Stowarzyszenia,
  - h) podejmowanie uchwał w sprawie przyjęcia Członka Honorowego,
  - i) rozpatrywanie i zatwierdzanie sprawozdań władz Stowarzyszenia,
  - j) rozpatrywanie wniosków i postulatów zgłoszonych przez Członków Stowarzyszenia lub jego władze,
  - k) rozpatrywanie odwołań od uchwał Zarządu,
  - l) podejmowanie uchwały o rozwiązaniu Stowarzyszenia i przeznaczeniu jego majątku,
  - m) podejmowanie uchwał w każdej sprawie wniesionej pod obrady, we wszystkich sprawach niezastrzeżonych do kompetencji innych władz Stowarzyszenia.
9. Zarząd jest powołany do kierowania bieżącą działalnością Stowarzyszenia i wykonywania uchwał Walnego Zebrania Członków. Zarząd reprezentuje Stowarzyszenie na zewnątrz.
10. Zarząd składa się z dwóch osób w tym: Prezesa Zarządu i Wiceprezesa Zarządu.
11. Zarząd wybierany jest przez Walne Zebranie Członków na łączną pięcioletnią kadencję.
12. Posiedzenia Zarządu odbywają się w miarę potrzeb, nie rzadziej jednak niż raz na kwartał. Posiedzenia Zarządu zwołuje Prezes Zarządu.
13. Do kompetencji Zarządu należą:
- a) realizacja celów Stowarzyszenia,
  - b) wykonywanie uchwał Walnego Zebrania Członków,
  - c) sporządzanie planów pracy i budżetu,
  - d) sprawowanie zarządu nad majątkiem Stowarzyszenia,
  - e) podejmowanie uchwał o nabywaniu, zbywaniu lub obciążaniu majątku Stowarzyszenia,
  - f) reprezentowanie Stowarzyszenia na zewnątrz,
  - g) zwoływanie Walnego Zebrania Członków,
  - h) przyjmowanie i skreślanie Członków Stowarzyszenia.
14. Do reprezentowania Stowarzyszenia uprawnieni są Prezes lub Wiceprezes Zarządu.
15. Decyzje w sprawach należących do kompetencji Zarządu podejmowane są w drodze uchwał, zwykłą większością głosów. W przypadku równej ilości głosów decyduje głos Prezesa Zarządu.
16. Komisja Rewizyjna powoływana jest do sprawowania kontroli nad działalnością Stowarzyszenia.

17. Komisja Rewizyjna powoływana jest na łączną pięcioletnią kadencję.
18. Komisja Rewizyjna składa się z trzech osób: Przewodniczącego, Zastępcy oraz Sekretarza.
19. Do kompetencji Komisji Rewizyjnej należy:
  - a) kontrolowanie działalności Zarządu,
  - b) składanie wniosków z kontroli na Walnym Zebraniu Członków,
  - c) prawo wystąpienia z wnioskiem o zwołanie Walnego Zebrania Członków oraz zebrania Zarządu,
  - d) składanie wniosków o absolutorium dla władz Stowarzyszenia,
  - e) składanie sprawozdań ze swojej działalności na Walnym Zebraniu Członków.
20. Decyzje w sprawach należących do kompetencji Komisji Rewizyjnej podejmowane są w drodze uchwał, zwykłą większością głosów. W przypadku równej ilości głosów decyduje głos Przewodniczącego Komisji Rewizyjnej.

## **ROZDZIAŁ V**

### **MAJĄTEK I FUNDUSZE**

1. Majątek Stowarzyszenia powstaje:
  - a) ze składek członkowskich, które muszą być wpłacone nie później niż dziesiątego dnia każdego miesiąca na rachunek bankowy Stowarzyszenia,
  - b) darowizn, spadków, zapisów,
  - c) subwencji, udziałów, lokat,
  - d) dotacji i ofiarności publicznej.
2. Wszelkie środki pieniężne mogą być przechowywane wyłącznie na rachunku bankowym Stowarzyszenia lub w kasie Stowarzyszenia.
3. Stowarzyszenie prowadzi gospodarkę finansową zgodnie z obowiązującymi przepisami.

## **ROZDZIAŁ VI**

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Podejmując uchwałę o rozwiązaniu Stowarzyszenia Walne Zebranie Członków określa sposób jego likwidacji oraz przeznaczenie majątku Stowarzyszenia.
2. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym statucie zastosowanie mają przepisy ustawy Prawo o Stowarzyszeniach.