

Beitragsordnung von Odyssey of the Mind Deutschland e.V.

gem. § 6 Abs. 1 Satz 2 der Vereinssatzung, beschlossen auf der Gründungsversammlung am 23. November 2012.

§ 1 Mitgliedsbeiträge

(1) Der Beitrag für natürliche Vereinsmitglieder beträgt 15 EUR pro Jahr. Für Schüler, Studenten, Empfänger von Arbeitslosengeld II und Personen in vergleichbarer sozialer Lage gilt ein ermäßigter Mitgliedsbeitrag von 5 EUR pro Jahr.

(2) Für juristische Personen beträgt der Mitgliedsbeitrag 150 EUR pro Jahr. Der Beitrag kann auf Beschluss des erweiterten Vorstands mit dem Teilnahmebeitrag nach § 2 Abs. 2 verrechnet werden.

§ 2 Teilnahmebeiträge für Schulen und andere Einrichtungen¹

(1) Für die Teilnahme am Odyssey of the Mind Programm müssen Mannschaften in Deutschland durch eine Schule oder andere Einrichtung beim Verein angemeldet werden. Die Schule oder andere Einrichtung erhält das Recht, alle Materialien von Odyssey of the Mind des betreffenden Wettkampfjahres zu nutzen und beliebig viele Mannschaften zu den Wettbewerben des Vereins e.V. zu melden.

(2) Der Teilnahmebeitrag für Schulen und andere Einrichtungen beträgt 150 EUR für eine Wettkampfsaison.

(3) Hat die betreffende Schule oder andere Einrichtung im vorhergehenden Jahr keine Mannschaft gemeldet, reduziert sich der Betrag auf 75 EUR.

(4) Der erweiterte Vorstand des Vereins wird ermächtigt, in besonderen einzelnen Ausnahmefällen abweichende Teilnahmebeiträge zu beschließen.

(5) Der Beitrag wird zum 31. Januar eines Jahres fällig.

§ 3 Teilnahmebeiträge für Wettbewerbe und Veranstaltungen

Der erweiterte Vorstand des Vereins wird ermächtigt, Teilnahmebeiträge zu Wettbewerben und anderen Veranstaltungen durch Beschluss festzulegen. Der Beitrag kann sich auf Mannschaften oder teilnehmende Personen beziehen und Ausnahmen vorsehen.

¹ Der Verein besitzt lizenzierte Rechte am Programm „Odyssey of the Mind“ für Deutschland. Diese beinhalten unter anderem die Vervielfältigung, Verbreitung und Veröffentlichung von allen Materialien von Creative Competitions, Inc., und die Verwendung des Namens und des Logos des Programms. Näheres ist dem Lizenzvertrag zu entnehmen.