

# Leihvertrag für Spielmaterial - Tabletop Gaming Münster e.V.

Zwischen dem verleihenden Mitglied (Verleiher):

<b>Name</b>	
<b>E-Mail</b>	
<b>Discord-Name</b> (optional)	

und dem Tabletop Gaming Münster e.V. (Entleiher), vertreten durch den Vorstand.

## § 1 Leihgegenstand

Der Verleiher stellt dem Verein die folgenden Gegenstände unentgeltlich zur Nutzung zur Verfügung:

<b>Beschreibung</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Wert (geschätzt)</b>

## § 2 Dauer und Lagerung

1. Die Gegenstände werden dem Verein ab dem \_\_\_\_\_ (Startdatum) auf unbestimmte Zeit überlassen.
2. Der Leihvertrag kann von beiden Seiten jederzeit mit einer Frist von 14 Tagen gekündigt werden.
3. Die Gegenstände werden in den Vereinsräumlichkeiten (Eulerstr. 15) gelagert. Der Verleiher hat im Rahmen seiner Mitgliedschaft Zugang zu seinem Eigentum.

### § 3 Nutzung und Haftung

1. Das Material darf von allen anwesenden Spielern bei regulären Vereinstreffen genutzt werden.
2. **Normale Gebrauchsspuren:** Tabletop-Gelände unterliegt einem natürlichen Verschleiß. Der Verleiher akzeptiert, dass es im regulären Spielbetrieb zu leichten Beschädigungen kommen kann. Hierfür übernimmt der Verein keine Haftung oder Reparaturkosten.
3. **Grobe Schäden & Verlust:** Bei grober Fahrlässigkeit, mutwilliger Zerstörung durch Dritte oder bei Diebstahl aus den Vereinsräumen haftet der Verein im Rahmen seiner Möglichkeiten bis maximal zum oben angegebenen geschätzten Wert. Der Vorstand ist in solchen Fällen umgehend zu informieren.

### § 4 Rückgabe

Bei Beendigung des Vertrages oder auf Wunsch des Verleihers wird das Material im aktuellen, bespielten Zustand zurückgegeben.

---

Ort, Datum:                      Unterschrift Verleiher                      Unterschrift TGM (Vorstand/Orga)

---

### Rückgabebestätigung

(erst bei Abholung auszufüllen)

Hiermit bestätige ich den vollständigen Erhalt der in § 1 gelisteten Gegenstände. Der Leihvertrag ist hiermit beendet. Der Verein ist von weiteren Haftungsansprüchen befreit.

---

Datum

---

Unterschrift Verleiher