



Vereinsatzung

von

Footprint Gaming e. V.

Stand: 27.11.2021

Diese Satzung ist bindend für jedes
Mitglied des Footprint Gaming e.V.

Diese Satzung steht öffentlich auf der Homepage des Footprint Gaming e. V. und auf
Nachfrage zur Verfügung.

Satzung von Footprint Gaming e.V.
Sitz: Gschwend in Baden-Württemberg



Inhaltsverzeichnis der Satzung

- § 1 Name und Sitz des Vereines
- § 2 Vereinsziele und Zweck des Vereins
- § 3 Vorstand
- § 4 Rechte und Pflichten des Vorstands
- § 5 Kassenprüfende
- § 6 Mitgliedschaft
- § 7 Rechte und Pflichten der Mitglieder*innen
- § 8 Jugendschutzbeauftragte/r
- § 9 Mitgliedsbeiträge
- § 10 Mitgliederversammlung
- § 11 Auflösung, Anfall des Vereinsvermögens
- § 12 Haftung
- § 13 Inkrafttreten der Satzung, Änderung der Satzung
- § 14 Salvatorische Klausel



§ 1 Name und Sitz des Vereines

1. Der Verein führt den Namen **Footprint Gaming**.
2. Er soll in das Vereinsregister eingetragen werden und führt danach den Zusatz "e.V.". Somit heißt der Verein wie folgt: **Footprint Gaming e.V.**
3. Der Sitz des Vereins ist in Baden-Württemberg in der Gemeinde Gschwend.
4. Das Geschäftsjahr des Vereins ist das Kalenderjahr.

§ 2 Vereinsziele und Zweck des Vereins

1. Die gemeinschaftliche Ausübung von Computer- und Konsolenspielen, die Grundwerte wie Gruppengefühl, Teamgeist, Verantwortungsbewusstsein und Fairness vermitteln sollen. Hierbei werden keine Spiele unterstützt, welche in der Bundesrepublik Deutschland verboten sind.
2. Mitglieder*innen beim Einstieg in den elektronischen Sport (kurz: E-Sport) und bei der Teilnahme an professionellen und kompetitiven Wettkämpfen unterstützen.
3. Förderung sozialer Kompetenzen wie z.B. Teamfähigkeit, Selbstreflexion, Selbstorganisation.
4. Aufklärung über soziale und gesundheitliche Gefahren des (Online-) Gamings und deren Prävention.
5. Zusätzlich verfolgt der Verein die Förderung des E-Sports und strebt die gesellschaftliche Anerkennung und Akzeptanz des E-Sports als gemeinnützigen Sport an.

Satzung von Footprint Gaming e.V.
Sitz: Gschwend in Baden-Württemberg



6. Der gemeinsame Informations- und Meinungsaustausch über Computerspiele und die Szene des E-Sports in Deutschland und anderen Ländern. Dieser Informations- und Meinungsaustausch soll sowohl vereinsintern, als auch mit den Verein fremden Personen und Organisationen stattfinden.
7. Der Verein verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke, sondern hat überwiegend zum Ziel die Förderung der Mitglieder*innen, sowie die Umsetzung und öffentliche Vertretung von deren Interessen.

§ 2.1 Diese Vereinsziele werden insbesondere verwirklicht durch:

1. die Unterhaltung vereinsinterner Voice-Server.
2. die Unterhaltung einer Website als zentrale Informationsplattform über den Verein und E-Sport allgemein.
3. die Ermöglichung und Organisation von E-Sport bezogener Öffentlichkeitsarbeit, zum Beispiel durch die Unterhaltung von öffentlich zugänglichen Broadcast-/Social-Media-Kanälen.
4. die Durchführung von Veranstaltungen als öffentliche, durch Vereinsvertreter*innen begleitete Freizeitangebote.
5. das Angebot medienpädagogischer Betreuung, die zur kritischen Reflexion über Chancen und Gefahren von Computerspielen im Allgemeinen und des elektronischen Sports im Speziellen, sowie zur verantwortungsvollen Kommunikation im Internet befähigen soll.
6. die Anregung und Unterstützung der Mitglieder*innen an Wettkämpfen teilzunehmen, in Gruppen gemeinsam zu spielen und vereinsinterne Teams zu gründen.



7. ein Angebot regelmäßiger, betreuter Online-Trainings und -treffs zur Kompetenzbildung der Mitglieder*innen.
Kompetenzen, die hierbei gefördert werden sollen, beinhalten motorische und geistige Fähigkeiten (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und taktisches Denkvermögen), sowie soziale Kompetenzen (Teamfähigkeit, Kommunikation und Konfliktbewältigung), aber auch rein spielinterne Fähigkeiten und Kompetenzen.
8. die Mitglieder*innen können Zuwendungen aus den Mitteln des Vereines erhalten, wenn diese einen ausreichenden Grund vorlegen können, dass sie für ihre Tätigkeit im Verein Mittel benötigen.
Bei Mitglieder*innen, die auf professionellem Niveau an E-Sport-Wettkämpfen teilnehmen, können dementsprechende Spielerverträge mit einer finanziellen Gegenleistung durch den Verein angefertigt werden.
Die Gestaltung der Verträge liegt im Aufgabenbereich des Vorstandes. Die Festlegung "ausreichender Gründe" und "professionellen Niveaus" liegt dabei im Ermessen des Vorstandes und wird je nach Einzelfall entsprechend entschieden.
9. Zur Zweckverwirklichung arbeitet der Verein mit anderen gleichgerichteten Organisationen zusammen.

§ 3 Vorstand

1. Der Vorstand besteht mindestens aus:
 - 1. Vorsitzende/r
 - beiden gleichberechtigten 2. Vorsitzenden
 - Schatzmeister*in
 - Schriftführer*in
2. Der Vorstand im Sinne des § 26 BGB besteht aus dem/der 1. Vorsitzenden.
3. Der/Die 1. Vorstandsvorsitzende hat im Sinne des § 26 BGB die alleinige rechtliche Entscheidungskraft nach außen.



4. Die 2. Vorstandsvorsitzenden haben im Sinne des § 26 BGB keine rechtliche Entscheidungskraft nach außen.
5. Der Vorstand wird von der Mitgliederversammlung auf die Dauer von zwei Jahren gewählt, er bleibt jedoch so lange im Amt, bis eine Neuwahl erfolgt ist. Zur Wahl stellen, können sich Kandidat*innen, die von mindestens einem ordentlichen Mitglied vorgeschlagen werden.
6. Eine Person aus dem Vorstand darf mehrere Ämter bekleiden. Bei Ausscheiden eines Vorstandsmitgliedes kann der Vorstand ein Ersatzmitglied auch für die/den Vorsitzende/n bzw. seinen/seine Stellvertreter*in für die Dauer der ursprünglichen Amtszeit bestimmen.

§ 4 Rechte und Pflichten des Vorstands

Der Vorstand verpflichtet sich die Gesetze und Rechte der Bundesrepublik Deutschlands einzuhalten und jeglichen Verstoß gegen diese Gesetze und Rechte zur Anzeige zu bringen.

1. Der Vorstand verpflichtet sich, für die Einhaltung der Vereinssatzung und deren Bestimmungen zu sorgen.
2. Beschlüsse im Vorstand werden mit einfacher Mehrheit gefasst, sofern die Satzung nichts anderes bestimmt. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme der/des 1.Vorsitzenden. Der Vorstand kann auch digital schriftlich Beschlüsse fassen.
3. Der Vorstand ist zuständig für alle Aufgaben, die ihm durch die Satzung oder durch Beschluss der Mitgliederversammlung zugewiesen sind.

Insbesondere sind das:

- a. die Vorbereitung der Mitgliederversammlungen einschließlich der Wahlen,
- b. die Aufnahme neuer Mitglieder*innen oder der Ausschluss eines Mitgliedes,
- c. die kommissarische Einsetzung eines Vorstandsmitglieds oder des/der Vorsitzenden im Falle der vorzeitigen Beendigung des Amtes bis zur Neuwahl,
- d. die Beauftragung und Beaufsichtigung der Umsetzung des Vereinszwecks (§ 2)

Satzung von Footprint Gaming e.V.
Sitz: Gschwend in Baden-Württemberg



§ 5 Kassenprüfende

1. In die Mitgliederversammlung werden zwei Kassenprüfende für die Dauer von zwei Jahren gewählt.
2. Die Kassenprüfenden haben die Aufgabe Rechnungsbelege sowie deren ordnungsgemäße Verbuchung und die Mittelverwendung zu prüfen und dabei die satzungsgemäße und steuerlich korrekte Mittelverwendung festzustellen. Die Prüfung erstreckt sich nicht auf die Zweckmäßigkeit der vom Vorstand getätigten Ausgaben.
Die Kassenprüfenden haben die Mitgliederversammlung über das Ergebnis der Kassenprüfung zu unterrichten.

§ 6 Mitgliedschaft

§ 6.1 Beginn der Mitgliedschaft

1. Mitglied kann jede natürliche und juristische Person werden, die die Zwecke des Vereins fördert und unterstützt.
2. Der Mitgliedschaftsantrag erfolgt schriftlich an den Vorstand in Form einer Beitrittserklärung. Über die Annahme eines Beitrittes entscheidet der Vorstand. Bei Minderjährigen bedarf der Aufnahmeantrag der Zustimmung durch die gesetzlichen Vertreter.
Mit der Bewerbung erkennt das potentielle Mitglied die Satzung und die zu leistende Aufnahmegebühr, sowie den aktuellen Mitgliedsbeitrag des Vereins an.
Der Vorstand hat die Möglichkeit, Ehrenmitglieder*innen zu ernennen.
3. Nach der Einreichung der Beitrittserklärung durchläuft jede natürliche Person, vor ihrer vollständigen Mitgliedschaft, eine 3-monatige Probezeit, in welcher sie unter besonderer Beobachtung des Vorstandes und aller anderen Mitglieder*innen steht.



In dieser Probezeit soll sich zeigen, ob das potentielle Mitglied die Zwecke und Idealvorstellungen des Vereins unterstützt und sich entsprechend der Satzung verhält. Diese Probezeit kann durch den Vorstand auf 7 Tage verkürzt werden. Nach Ende der Probezeit und bei Zuspruch durch den Vorstand, erhält das zukünftige Mitglied eine Rechnung über die Aufnahmegebühr und den aktuellen Mitgliedsbeitrag.

Nach Zahlungseingang dieser Beiträge beginnt die vollständige Mitgliedschaft. Der Beginn der vollständigen Mitgliedschaft wird dem neuen Mitglied anschließend in Textform durch den Vorstand bestätigt.

4. In speziell leistungsorientierten Teams des Vereins spielen, kann nur, wer den Leistungsanforderungen der Teams gerecht wird. Über die Eignung eines Mitglieds für ein leistungsorientiertes Team entscheidet die zuständige Personen (Manager*in/Coach/Teamkapitän*in) gegebenenfalls in Absprache mit dem Vorstand.

§ 6.2 Ende der Mitgliedschaft

Die Mitgliedschaft endet:

1. durch eine von hand- oder digital unterschriebene Austrittserklärung in Textform an den Vorstand. Diese Austrittserklärung kann entweder elektronisch oder über den Postweg erfolgen.
2. bei einer natürlichen Person durch Tod, bei einer juristischen Person durch Verlust der Rechtsfähigkeit.
3. wenn der Vorstand den Ausschluss bestätigt.

Der Austritt aus dem Verein ist jederzeit zulässig.

Ein Mitglied mit einem aktiven Leistungsvertrag kann nur zu den im Leistungsvertrag genannten Konditionen aus dem Verein austreten.

Bereits geleistete Mitgliedsbeiträge oder Aufnahmegebühren werden nicht erstattet.

Das ausgetretene oder ausgeschlossene Mitglied hat keinen Anspruch gegenüber dem Vereinsvermögen. Zudem erlöschen alle Mitgliedsrechte und –pflichten.

Satzung von Footprint Gaming e.V.
Sitz: Gschwend in Baden-Württemberg



§ 6.3 Ausschluss aus dem Verein

Ein Mitglied kann auf Antrag des Vorstandes durch die Mitgliedsversammlung nach vorheriger Anhörung aus dem Verein ausgeschlossen werden, wenn es vorsätzlich dem Interesse des Vereins zuwidergehandelt hat oder der Beitragspflicht bzw. weiteren Pflichten nicht nachkommt. Der Ausschluss eines Mitglieds kann auch durch den Vorstand mit einer qualifizierten Mehrheit (Zwei-Drittel-Mehrheit) ausgesprochen werden.

Dies kann erfolgen, wenn ein Mitglied einen oder mehrere der folgenden Verstöße begeht:

- a. grobe Verstöße gegen die Netiquette, also die guten Umgangsformen im Internet, gegenüber Vereinsmitgliedern und vereinsexternen Personen,
- b. aggressives Verhalten, egal ob körperlich oder geistig,
- c. rassistische, sexistische, antisemitische, homophobe und prinzipiell grob beleidigende Äußerungen, egal welcher Form,
- d. unsportliches Verhalten,
- e. Weitergabe von sensiblen Daten wie Passwörter, Taktiken, etc.,
- f. Herbeiführung von Ruf- oder Imageschäden für den Verein,
- g. verantwortungslose Nutzung der bereitgestellten Vereinsressourcen,
- h. Rückstand des Mitgliedsbeitrags über ein Quartal,
- i. sonstiges grobes oder wiederholtes Fehlverhalten.

Vor der Beschlussfassung ist dem betroffenen Mitglied unter Setzung einer Frist von 14 Tagen Gelegenheit zu geben, sich zu den genannten Ausschlussgründen persönlich vor dem Vorstand oder in Schriftform zu äußern.



§ 7 Rechte und Pflichten der Mitglieder*innen

1. Jedes Mitglied hat das Recht die Einrichtung des Vereins zu nutzen und dessen Unterstützung im Rahmen der in der Satzung bestimmten Aufgaben des Vereins in Anspruch zu nehmen. Zudem berechtigt die Mitgliedschaft zur Teilnahme an Vereinsveranstaltungen.
2. Beitragspflichtige Mitglieder*innen, die keinen Beitragsrückstand haben und mindestens 16 Jahre alt sind, genießen ein Stimm- und Wahlrecht. Bei Versammlungen des Vereins können Sie teilnehmen. Zudem können Sie bei diesen Versammlungen an Wahlen teilnehmen und sich auch selbst bei Wahlen aufstellen lassen.
Über das Stimm- und Wahlrecht von Mitglieder*innen, die einen Beitragsrückstand haben, entscheidet der Vorstand.
3. Jedes Mitglied ist verpflichtet:
 - a. den Verein in der Verwirklichung der im § 2 festgehaltenen Vereinszwecke zu unterstützen und alle Bestimmungen der Satzung anzuerkennen.
 - b. den Verein bei öffentlichen Auftritten in tadelloser Weise zu repräsentieren und alle Personen, denen es gegenübertritt, mit Respekt zu behandeln.
 - c. die technischen Voraussetzungen zu schaffen bzw. bereitzuhalten, um am digitalen Vereinsleben und digitalen Mitgliedsversammlungen teilnehmen zu können.
 - d. bei Ausübung des E-Sports geltende (Haus-)Ordnungen, Richtlinien und Regeln des Gastgebers, der veranstaltenden Liga und des Spieleherstellers zu beachten und zu befolgen.
 - e. anvertraute Passwörter, Taktiken und andere sensible Daten nicht an Dritte weiterzugeben.
4. Mitglieder*innen in leistungsorientierten Teams sind dazu verpflichtet, bei allen Wettkämpfen ihr Bestmögliches zu geben.
5. Ändern sich die Kontaktdaten eines Mitgliedes, so ist dies dem Vorstand unverzüglich mitzuteilen.



6. Jedes vollständige Mitglied, welches die Probezeit vollendet hat, ist verpflichtet, die in der in der Vereinsordnung festgelegten Beiträge (Aufnahmegebühr und ggf. Mitgliedsbeiträge), zu den in der Vereinsordnung festgelegten Konditionen, zu zahlen. Ausnahmen können nur durch den Vorstand beschlossen werden.

§ 8 Mitgliedsbeiträge

1. Beim Eintritt in den Verein ist eine Aufnahmegebühr zu leisten.
2. Neben der Aufnahmegebühr ist auch die Erhebung eines regelmäßigen Mitgliedsbeitrages möglich.
3. Die Höhe und Fälligkeit des regelmäßigen Mitgliedsbeitrages und der Aufnahmegebühr werden in einer vom Vorstand zu beschließenden und von der Mitgliederversammlung zu bestätigenden Beitragsordnung festgelegt, hierfür wird jeweils eine einfache Mehrheit benötigt.
4. Die Mitgliedsbeiträge werden ausschließlich für die Umsetzung der in § 2 genannten Zwecke verwendet.

§ 9 Jugendschutzbeauftragte/r

1. In der jährlichen Mitgliederversammlung ist ein/e Jugendschutzbeauftragte/r für die Dauer von einem Jahr zu wählen.
2. Der/Die Jugendschutzbeauftragte dient als erste/r Ansprechpartner*in für junge Menschen, sowie Eltern und Erziehungsberechtigte bei Fragen zum eigenverantwortlichen Umgang mit dem Medium Computerspiele. Er/Sie ist weiterhin für die Altersverifikation der Mitglieder verantwortlich, um den Schutz vor gefährdenden Einflüssen sicher zu stellen und wirkt auf die Einhaltung der Jugendschutzgesetze hin. Bei Veranstaltungen des Vereins berät er/sie zur altersgerechten Durchführung der Veranstaltung.



Er/sie ist bei Veranstaltungen und durch den Verein bereitgestellten Angeboten rechtzeitig zu beteiligen und über das jeweilige Angebot vollständig zu informieren. Er/sie kann dem Verein Beschränkungen oder Änderungen des Angebots vorschlagen.

3. Der Vorstand kann hierfür auch eine externe Einheit einberufen, dazu müssen jedoch die Mitglieder*innen in einer Mitgliederversammlung zustimmen.

§ 10 Mitgliederversammlung

1. Die Mitgliederversammlung findet einmal jährlich als Jahreshauptversammlung statt. Eine außerordentliche Mitgliederversammlung kann einberufen werden, wenn das Interesse des Vereins es erfordert, oder wenn mindestens 1/10 der Mitglieder*innen die Einberufung schriftlich unter Angabe des Zwecks und der Gründe verlangen.
2. Jede Mitgliederversammlung ist vom Vorstand schriftlich oder in Textform durch Verwendung elektronischer Kommunikationsmittel, unter Einhaltung einer Einladungsfrist von 3 Wochen und unter Angabe der Tagesordnung einzuberufen.
3. Versammlungsleiter*in ist der/die 1. Vorsitzende und im Falle seiner Verhinderung der/die 2. Vorsitzende. Sollten beide nicht anwesend sein, wird ein/e Versammlungsleiter*in von der Mitgliederversammlung gewählt. Soweit der/die Schriftführer*in nicht anwesend ist, wird auch dieser von der Mitgliederversammlung bestimmt.
4. Jede ordnungsgemäß einberufene Mitgliederversammlung ist ohne Rücksicht auf die Zahl der erschienenen Mitglieder beschlussfähig.
5. Die Beschlüsse der Mitgliederversammlung werden mit einfacher Mehrheit der abgegebenen gültigen Stimmen gefasst. Zur Änderung der Satzung und des Vereinszwecks ist jedoch eine Mehrheit von 3/4 der abgegebenen gültigen Stimmen erforderlich.



6. Über die Beschlüsse der Mitgliederversammlung ist ein Protokoll aufzunehmen, das von dem/der Versammlungsleiter*in & dem/der Schriftführer*in unterschrieben wird



§ 11 Auflösung, Anfall des Vereinsvermögens

1. Der Verein kann durch Beschluss der Mitgliederversammlung aufgelöst werden. Zu dem Beschluss ist eine Mehrheit von 3/4 der abgegebenen gültigen Stimmen erforderlich.
2. Bei Auflösung des Vereins, oder Entzugs der Rechtsfähigkeit fällt das Vermögen des Vereins an eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder eine andere steuerbegünstigte Körperschaft zwecks Verwendung für die Förderung der Jugendhilfe.

§ 12 Haftung

Für alle Verbindlichkeiten des Vereins haftet ausschließlich das Vereinsvermögen. Eine persönliche Haftung der Mitglieder*innen für Verbindlichkeiten des Vereins besteht nicht.

§ 13 Inkrafttreten der Satzung, Änderung der Satzung

1. Die Satzung tritt mit der Eintragung ins Vereinsregister in Kraft.
2. Änderung an der Satzung können nur bei Mitgliederversammlungen beschlossen werden. Für eine Änderung der Satzung muss eine Mehrheit von 3/4 erreicht werden.
3. Sollten Punkte der Satzung gegen die Gesetze und Rechte der Bundesrepublik Deutschland verstoßen, kann auch ohne Mitgliederversammlung der Vorstand die Satzung so anpassen, damit diese den Gesetzen und Rechte der Bundesrepublik Deutschland entsprechen.

Satzung von Footprint Gaming e.V.
Sitz: Gschwend in Baden-Württemberg



§ 14 Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieser Satzung oder eine künftig in ihr aufgenommene Bestimmung ganz oder teilweise rechtsunwirksam oder nicht durchführbar sein, so soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen der Satzung nicht berührt werden. Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, dass die Satzung eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, dem am nächsten kommt, was der Verein gewollt hat oder nach dem Sinn und Zweck der Satzung gewollt hätte, sofern sie bei Abschluss der Satzung oder bei der späteren Aufnahme einer Bestimmung den Punkt bedacht hätte.