

CHARTA

des Ghost Reconnaissance Special Operations Unit Gaming e.V.

Prolog:

Der GRSU Gaming e.V. ist eine Gemeinschaft, die sich der Förderung einer weltoffenen, bunten und progressiven Gesellschaft verschrieben hat. Wir sind mehr als nur eine Gruppe von Gamer:innen - wir sind ein Ort, an dem Vielfalt gefeiert wird, Teamwork belohnt wird, Kreativität positive Emotionen weckt und Diskriminierung entschieden abgelehnt wird.

**Unsere Gründer sind motiviert, Positives in der Gesellschaft zu schaffen und durch sie haben wir ein gemeinsames Bild der Zukunft.
Gemeinsam mit euch wollen wir diese Formen.**

Fassung vom: 01. März 2024

GRSU Gaming e.V.

Im Sande 12 - 30926 Seelze

Inhaltsverzeichnis

1) Name, Sitz und Geschäftsjahr

- a) Name des Vereins
- b) Sitz des Vereins
- c) Register
- d) Geschäftsjahr

2) Vereinszweck

- a) Allgemein
- b) Mindeststandards
- c) Wertevermittlung
- d) Förderung und
Weiterentwicklung
- e) Jugendarbeit
- f) Gesellschaftliche
Aufklärung
- g) Konfliktlösung
- h) Zulassung und
Zertifizierung
- i) Teilnahme am eSports
- j) Koordination

k) Vereinte Mitwirkung

l) Gemeinnützigkeit

3) Mitgliedschaft

- a) Grundsatz
- b) Wer ist ein Mitglied ?
- c) Mitgliedsarten
- d) Voraussetzungen
- e) Erwerb der Mitgliedschaft
- f) Ende der Mitgliedschaft
- g) Rechte der Mitglieder
- h) Pflichten der Mitglieder
- i) Beiträge

4) Organe

5) Direktive Verordnungen

- a) Geschäfts Direktiven
- b) Ethik
- c) Verhalten
- d) Jugend

e) **Versammlung**

f) **eSports**

g) **Finanzen**

6) **Mitglieder- Versammlung**

a) **Jahreshauptversammlung**

b) **Außerordentliche**

Mitgliederversammlung

c) **Notfall Versammlung**

d) **Geltungsbereich**

e) **Einberufung**

f) **Tagesordnungspunkte**

g) **Eilanträge**

h) **Versammlung**

i) **Beschlussfassung**

j) **Einspruch**

k) **Stimmberechtigt**

7) **Vorstand**

a) **! Sonderregelung !**

b) **Zusammensetzung - Ämter**

c) **Vertretungsrecht**

d) **Aufgaben**

e) **Wahl des Vorstands**

f) **Amtszeit**

g) **Beschlussfähigkeit**

8) **Präsidium**

a) **Aufgaben**

b) **Tätigkeitsvergütung**

c) **Beiräte**

d) **Positionsverteilung**

e) **Wahl des Präsidiums**

9) **Präsidiums- Versammlung**

a) **Einberufung**

b) **Tagesordnung**

c) **Beschlussfassung**

10) **Jugend-Sektion**

a) **Zweck**

b) **Bestandteile**

11) **Jugend-Vorstand**

a) **Aufgaben**

b) **Zusammensetzung - Ämter**

c) **Wahl des Vorstands**

d) **Amtszeit**

e) **Beschlussfähigkeit**

12) Jugend Versammlung

- a) Versammlungsfreiheit
- b) Direktive - Jugend
Versammlung

13) Jugendschutz Komitee

- a) Jugendschutz
- b) Aufgaben
- c) Wahl des Jugendschutz
Komitees
- d) Voraussetzung an alle
Mitglieder des Komitees

14) Ethik-Kommission

- a) Aufgabe
- b) Ämterverteilung
- c) Amtszeit
- d) Wahl der Ethik-Kommission

15) Beiräte

- a) Tätigkeit
- b) Zusammensetzung
- c) Amtszeiten
- d) Ernennung
- e) Abberufung der Beiräte

16) Schiedsgericht

- a) Struktur
- b) Zugehörigkeit
- c) Zuständigkeit und Funktion
- d) Konstellation und Wahl
- e) Amtszeit
- f) Unabhängigkeit
- g) Beschlussfähigkeit
- h) Antragstellung
- i) Allgemeine Sanktionen
- j) Abwahl eines Amtsinhabers
- k) Rücktritt einer Amtsperson
- l) Interims Gericht

17) Versammlungs- Ausschuss

- a) Verantwortung
- b) Ämterverteilung
- c) Wahl des Ausschusses
- d) Amtszeit
- e) Beschlussfähigkeit

18) Mitglieder- Kommission

- a) Aufgaben

- b) Wahl der Mitglieder-Kommission
- c) Amtszeit
- d) Ämterverteilung
- e) Beschlussfähigkeit

19) eSports

- a) Struktur
- b) Jugend
- c) Semi Professional
- d) Profi
- e) Ämterverteilung
- f) Zuständigkeit und Funktion der Ämter
- g) Wahl der Sektions Ämter
- h) Beschlussfassung
- i) Amtszeit

20) Finanz-Ausschuss

- a) Zuständigkeit und Funktion
- b) Ämterverteilung
- c) Wahl des Finanz-Ausschusses
- d) Beschlussfassung
- e) Amtszeit

21) eSports Senat United Republic of eSports UNRE

- a) Austausch und Stellungnahme
- b) Geltungsbereich
- c) Ämter
- d) Netzwerkmitglieder
- e) Wahl der Senatoren
- f) Amtszeit
- g) Rechte
- h) Vergehen gegen die Charta

22) Bundes eSports Schiedsbehörde BeSB

- a) Was ist die BeSB ?
- b) Zuständigkeit
- c) Struktur
- d) Prüfungssenat
- e) Schieds-Parlament
- f) Wissenschaftliche Beiräte
- g) Verwaltung
- h) Unabhängigkeit
- i) Ämter

- j) Wahlen
- k) Anträge
- l) Sanktionen
- m) Beschlussfassung

n) Beschlussunfähigkeit

23) Auflösung des GRSU Gaming e.V.

1) Name, Sitz und Geschäftsjahr

a) Name des Vereins

- i) Der Verein führt den Namen „Ghost Reconnaissance Special Operations Unit Gaming“ (folgend abgekürzt: “GRSU Gaming / GRSU”)

b) Sitz des Vereins

- i) Der Sitz des Vereins ist in Seelze - Region Hannover

c) Register

- i) Der Verein wird in das Vereinsregister eingetragen und führt danach den Zusatz e.V.

d) Geschäftsjahr

- i) Das Geschäftsjahr des Vereins ist das Kalenderjahr.

2) Vereinszweck

a) Allgemein

- i) Der GRSU Gaming e.V (GRSU) ist ein Verein für organisierten eSports und E-Game-Wettbewerbe. Wir möchten als Ansprechpartner für Gamer:innen in Politik, Gesellschaft und der Öffentlichkeit in Deutschland Maßstäbe setzen. Der Fokus liegt auf

der Förderung und Bildung der Jugend im digitalen Raum sowie im eSports, der politischen Integration der eSports-Branche, dem Aufbau bundesweiter Strukturen für Toleranz, fairen Wettbewerb und der Förderung des branchenweiten Austauschs.

- ii) Der eSports ist ein Wettbewerb zwischen Menschen (Spieler:innen) im digitalen Raum. Durch Nutzung von Geräten werden Video / Computerspiele unter festgesetzten Regeln in verschiedenen Genres ausgetragen. Meist werden solche Wettbewerbe in sogenannten "Multiplayer Games" (Mehrspieler) ausgetragen.

b) Mindeststandards

- i) Das Entwickeln, Erproben und Festigen von gemeinsamen Regeln, Richtlinien sowie Leitfäden für den eSports, damit diese verbindlich wirken.
- ii) Fördern von ethischen, integralen Richtlinien sowie die Ausarbeitung von Verhaltensgrundsätzen zur Verhinderung von Korruption, allgemeinem Betrug durch Cheats, Hacks, sowie Drogenmissbrauch, um den eSports sowie ihre Teilnehmenden vor Gefährdungen zu schützen.

c) Wertevermittlung

- i) Das Vermitteln von sozialen und gesellschaftlichen Werten durch und im eSports.
- ii) Förderung und Aufklärung zur Akzeptanz von Gleichberechtigung und Toleranz.
- iii) Zusammenarbeit als Menschen, da weder Hautfarbe, Religion, sexuelle Orientierung, Geschlechtsidentitäten, oder Behinderungen ein Problem darstellen, um gemeinsames zu schaffen.

d) Förderung und Weiterentwicklung

- i) der Personen eigenen Fähigkeiten, Verhaltensweisen und Eigenschaften eines jeden Mitglieds.
- ii) des Sozialverhaltens aller Mitglieder. Von jung bis alt.
- iii) des eSports in Deutschland.
- iv) von Vereinen, eSports Teams, Sportvereinen mit eSportsbereich.

e) Jugendarbeit

- i) Vereinsarbeit in jungen Händen. Zusammen möchten wir den nachkommenden Generationen die Vor- und Nachteile der Vereinsarbeit zeigen und wie sie als Jugendverein

mitwirken können. Denn auch diese Menschen prägen unsere Gesellschaft. Gaming ist da nur ein Teil der Leidenschaft, doch ein wichtiger Katalysator.

- ii) Jungen Menschen verantwortungsbewusstes Handeln im digitalen Raum aufzeigen.
- iii) Safe Spaces: Kindern und Jugendlichen ein sicheres Umfeld bieten, in dem sie sich entfalten und lernen können.
- iv) Zusammenarbeit mit Kooperationspartner:innen in sozialen und psychologischen Bereichen.

f) Gesellschaftliche Aufklärung

- i) Informative Beiträge auf Messen, Veranstaltungen, LANs, Talk Shows, Bildungseinrichtungen sowie im Web.
- ii) Sensibilisierung des Bilds "Das sind Gamer:innen", denn auch diese sind Menschen wie wir alle.
- iii) Fördern der Debattenkultur um mit Experten, Gamer:innen, Vereinen etc. Informationen auszutauschen und einen gemeinsamen Kurs festzulegen.
- iv) Gaming ist ein Hobby wie jedes andere auch.

g) Konfliktlösung

- i) Vermittlung von fairem Verhalten im Streitfall.
- ii) Unterweisung in Streitschlichtungsverfahren, um Streitparteien zu beruhigen und eine Einigung zu finden.
- iii) Aufbau von Schiedsgerichten sowie einer obersten Behörde auf internationaler, Bundes-, Landes-, und lokaler Ebene.
- iv) Funktion als neutrale dritte Partei als Streitschlichter für Verbandsmitglieder sowie jegliche Betroffene im Bereich eSports und Gaming.

h) Zulassung und Zertifizierung

- i) Entwicklung von Aus-, Fort-, und Weiterbildungskonzepten für Trainer, Teamleiter, Spieler und Analysten zur Zertifizierung und Zulassung.

i) Teilnahme am eSports

- i) Aufbau und Entwicklung von Amateur- und Profi-Teams zur Teilnahme am eSports.

- ii) Die Teilnahme erfolgt über alle bekannten Plattformen, Spielgenres sowie auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene.

j) Koordination

- i) Die allgemeine Koordination von eSports Wettbewerben, Wettkämpfen, Turnieren und Liga Formaten auf Bundes-, Landes- und regionaler Ebene als anerkannter Verein.
- ii) Die Verantwortung der Durchführung und Überwachung kann ebenso an Drittparteien übergeben werden.
- iii) Vertretung des eSports im In- und Ausland. Sowie in allen relevanten Gremien, Ausschüssen und Sektionen.

k) Vereinte Mitwirkung

- i) Der GRSU Gaming e.V. kann Mitglied von anderen Vereinen und Verbänden werden, um die Vereinszwecke zu verwirklichen und gemeinschaftlich voranzutreiben.

l) Gemeinnützigkeit

- i) Der Verein ist selbstlos tätig und verfolgt keinerlei wirtschaftlichen Interessen.
- ii) Die Mittel des GRSU Gaming e.V. dürfen ausschließlich für die in der Charta genannten Vereinszwecke verwendet werden. Es dürfen keinerlei Mittel die dem Zweck des Vereins fremd sind, ausgegeben werden.
- iii) Es dürfen keinerlei Personen durch unverhältnismäßige hohe Vergütungen begünstigt werden.
- iv) Der GRSU Gaming e.V. strebt, künftig als gemeinnützig anerkannt zu werden und ergreift dafür jegliche Maßnahmen. Der Verein verfolgt dann ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts "Steuerbegünstigte Zwecke" der Abgabenordnung.
- v) Satzungsänderungen, die von dem Vereinsregister oder den Finanzbehörden aus vereins-, steuer- oder gemeinnützigkeitsrechtlichen Gründen verlangt werden, können durch den Vorstand beschlossen werden, sofern sie keine Änderung des Satzungszwecks beinhalten.
 - (1) Dies gilt insbesondere für solche Änderungen die von dem Vereinsregister aus vereinsrechtlichen Gründen oder von der Finanzbehörde für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für erforderlich erachtet werden.

3) Mitgliedschaft

a) Grundsatz

- i) Es steht jeder Person zu, dem GRSU Gaming e.V. beizutreten, wenn die Voraussetzungen der Charta sowie der Aufnahmeordnung erfüllt sind.

b) Wer ist ein Mitglied?

- i) Mitglieder können natürliche oder juristische Personen sein.
 - (1) Juristische Personen werden durch ihren gesetzlichen Vertreter / ihre gesetzliche Vertreterin oder eine bevollmächtigte Person vertreten.
 - (2) Natürliche Personen, die unter achtzehn (18x) Jahre alt sind, werden durch ihren gesetzlichen Vertreter/ihre gesetzliche Vertreterin vertreten.
 - (3) Natürliche Personen, die über achtzehn (18x) Jahre alt sind, vertreten sich selbst.

c) Mitgliedsarten

- i) Einzelmitglieder (natürliche Personen)
 - (1) Mitglieder, die Gaming in ihrer Freizeit betreiben.
 - (2) Mitglieder, die Interesse am Gaming haben.
 - (3) Mitglieder, die eSports als Freizeit-, Amateur- oder Profi-Sport betreiben.
- ii) Netzwerkmitglieder (juristische Personen)
 - (1) Vereine, die im Gaming / eSports tätig sind.
 - (2) Unternehmen mit einem starken Bezug zum Gaming / eSports Sektor (Game Developer, Jugendschutz, Bildungseinrichtungen, Merchandise Unternehmen)
- iii) Fördermitglieder
 - (1) jegliche natürliche oder juristische Person, die finanzielle / inhaltliche Unterstützung anbietet.

d) Voraussetzungen

- i) Einzel- und Netzwerkmitglieder müssen sich zur Verwirklichung des Vereinszwecks, der Charta sowie zu deren Direktiven bekennen.

- ii) Fördermitglied, kann jede natürliche oder juristische Person werden, die den GRSU Gaming e.V. finanziell oder inhaltlich unterstützen will.
- iii) Netzwerkmitglied, kann jede juristische Person werden, die einen eSports Spielbetrieb organisiert oder aktiv an mindestens einem teilnimmt. Ebenso zählen Unternehmen, Bildungs- und Jugendschutzeinrichtungen, die im Bereich Gaming sowie eSports tätig sind oder tätig werden möchten.

e) Erwerb der Mitgliedschaft

- i) Aufnahmeanträge sind schriftlich (Übersendung per E-Mail ausreichend) unter Verwendung des Aufnahmeantrages an die Mitglieder-Kommission zu richten.
- ii) Der Aufnahmeantrag eines Minderjährigen bedarf der schriftlichen (E-Mail ausreichend) Einwilligung des gesetzlichen Vertreters.
- iii) Ein Anspruch auf Aufnahme besteht nicht.
- iv) Über die Aufnahme entscheidet das Präsidium. Der Aufnahmeantrag kann vom Präsidium aus wichtigem Grund abgelehnt werden.
 - (1) Die Gründe sind der antragstellenden Person schriftlich (E-Mail ausreichend) darzulegen.
- v) Gegen die Ablehnung kann die antragstellende Person innerhalb einer Frist von einem Monat nach Mitteilung schriftlich (E-Mail ausreichend) eine Beschwerde bei der Mitglieder-Kommission einreichen.
 - (1) In diesem Fall entscheidet die Mitgliederversammlung bei ihrer nächsten ordentlichen Versammlung über den Aufnahmeantrag.
 - (2) Eine außerordentliche Versammlung kann für so einen Fall ebenfalls durch den Versammlungs-Ausschuss einberufen werden.
 - (a) unter Berücksichtigung der Direktive 6), Sektion b), Absatz ii)
- vi) Die Aufnahme ist ausgeschlossen, wenn die Voraussetzungen der Direktive 3) Sektion c), d) oder der Aufnahme-Direktive nicht vorliegen.
- vii) Jedes Mitglied erhält eine drei (3x) monatige Probezeit, sobald ihr Mitgliedsantrag bewilligt worden ist.
 - (1) Sie beginnt am Tag des offiziellen Beitritts des Bewerbers.
 - (2) Sie ist vollkommen beitragsfrei.

viii) Innerhalb der Probezeit besitzt die Person eingeschränkte Rechte / Pflichten.

(1) Eine Kandidatur bzw. Bewerbung für ein Vereinsamt ist während der Probezeit nicht möglich.

f) Ende der Mitgliedschaft

i) Die Mitgliedschaft wird beendet

(1) durch Austritt

(2) durch Ausschluss

(3) mit dem Tod

(4) durch Verlust der Rechts- oder Geschäftsfähigkeit

(5) bei juristischen Personen durch deren Auflösung oder die Beantragung eines Insolvenzverfahrens.

ii) Die Mitglieder sind zum Austritt berechtigt.

(1) Der Austritt muss schriftlich (E-Mail ausreichend) unter Angabe des Grundes der Mitglieder-Kommission übermittelt werden.

iii) Der Austritt kann nur zum Ende eines Kalenderjahres erklärt werden.

(1) Die Austrittserklärung muss der Mitglieder-Kommission spätestens drei (3x) Monate vor dem Austrittstermin vorliegen.

(2) Die Austrittserklärung eines/einer Minderjährigen bedarf der schriftlichen (E-Mail ausreichend) Einwilligung der gesetzlichen Vertretung der Person.

iv) Eine nicht fristgemäß eingegangene Austrittserklärung entfaltet ihre Wirksamkeit zum nächstmöglichen fristgemäßen Austrittstermin.

(1) Bis zum Zeitpunkt des endgültigen Austritts hat das Mitglied die sich aus der Mitgliedschaft ergebenden Rechte und Pflichten. (Direktive **3**), Sektion **g**, **h**)

g) Rechte der Mitglieder

i) Nutzung der Vereins Ressourcen

(1) Jedes Einzel- oder Netzwerkmitglied hat das Recht, die Angebote des Vereins in angemessenem Umfang zu nutzen und seine Unterstützung im Rahmen der satzungsmäßigen Aufgaben in Anspruch zu nehmen.

ii) Teilnahme eSports

(1) Jedes Einzelmitglied hat das Recht, an eSports Turnieren sowie Ligen unter dem Namen des Vereins sowie innerhalb eines eSports Teams teilzunehmen und diesbezüglich Unterstützung vom Verein zu erhalten.

(a) Grundlegende Voraussetzung: Das Mitglied muss Teil eines offiziellen eSports Teams des Vereins sein.

iii) Mitspracherecht eSports Senat

(1) Jedes Netzwerkmitglied hat das Recht, mit allen anderen Netzwerkmitgliedern Vorschläge, Meinungen und andere Arten der Mitsprache zu besprechen und Resolutionen innerhalb des eSports Senats zu verabschieden.

iv) Entscheidung und Mitbestimmung

(1) Jedes Einzel- oder Netzwerkmitglied hat das Recht, bei Mitgliederversammlungen über Themen zum Verein abzustimmen und aktiv mitzuwirken.

v) Informationsrecht

(1) Jedes Mitglied hat das Recht über jede anstehende Änderung, bestehende Regeln, Konstellationen, Ämter, usw. informiert zu werden.

(2) Jedes Mitglied kann an den Mitgliederversammlungen teilnehmen.

vi) Beschwerden:

(1) Mitglieder haben das Recht, Beschwerden über Vereinsangelegenheiten einzureichen und eine angemessene Behandlung ihrer Anliegen zu erwarten.

vii) Teilnahme an Veranstaltungen:

(1) Alle Mitglieder haben das Recht an Veranstaltungen, Turnieren, Workshops und anderen Aktivitäten des Vereins teilzunehmen, sofern diese für sie zugänglich sind.

h) Pflichten der Mitglieder

i) Regeleinhaltung

(1) Die Mitglieder erkennen die Charta, Direktiven, Entscheidungen, Beschlüsse sowie jegliche weiteren aufgestellten Vorgaben des GRSU Gaming e.V. als verbindlich an.

(2) Dazu zählt insbesondere der Verhaltenskodex.

ii) Verhalten

- (1) bei Veranstaltungen, an denen der Verein oder Teile des Vereins teilnehmen, sind eventuelle (Haus-)Ordnungen, Richtlinien oder Regelungen des Gastgebers zu beachten und ebenso, dabei einen guten Umgangston zu bewahren.
- iii) Verwirklichung des Vereinszwecks

 - (1) Die Pflicht, die Vereinszwecke zu fördern sowie zu ihrer Weiterentwicklung beizutragen.
- iv) Sorgfältigkeit

 - (1) Die eigenen Aufgaben werden sorgfältig und gewissenhaft ausgeführt und stets im Interesse des Vereins gehandelt.
- v) Vertraulichkeit

 - (1) Jegliche Informationen, die ein Mitglied in dessen Funktion erhält, dürfen nicht an Dritte außerhalb des Vereins weitergegeben werden. Vor allem personenbezogene Daten sind geheim zu halten.
- vi) Teilnahme

 - (1) Als Mitglieder des GRSU Gaming e.V. ist regelmäßige Mitarbeit, Teilnahme an Sitzungen und Veranstaltungen Pflicht. Aktive Beteiligung und Mitarbeit ist für den Erfolg des Vereins unerlässlich.
- vii) Rechenschaft

 - (1) Über die eigenen Aktivitäten und Entscheidungen innerhalb des Vereins, sowie betreffende Thematiken, die einen Effekt auf den Verein haben, ist Rechenschaft abzulegen.
- viii) Neutralität

 - (1) Jedes Mitglied ist verpflichtet, stets unparteiisch und fair im Rahmen unserer ethischen Direktiven zu handeln. Es dürfen ebenso keine persönlichen Ziele verfolgt werden. Egoismus hat noch nie geholfen.
- ix) Kommissionen, Ausschüsse, Sektionen

 - (1) Wir stellen es jedem Mitglied frei, Verantwortung im Rahmen des Vereins zu tragen und an Herausforderungen zu wachsen.

(2) Innerhalb von Kommissionen, Ausschüssen und Sektionen besteht allerdings hohe Sorgfältigkeit und Engagement. Pflichtbewusstsein ist in solchen Schlüsselpositionen enorm wichtig und notwendig.

x) Änderung der Daten

(1) Bei jeder Änderung ihrer Melde- oder Kontaktdaten ist die Mitglieder-Kommission darüber zu informieren. Dazu zählen auch die Discord-ID und Game-IDs

xi) Vorbereitung

(1) Es sind die technischen Voraussetzungen zu schaffen bzw. bereit zu halten um mittels Voice-Server, etc. am Vereinsleben teilnehmen zu können

xii) Datensicherheit

(1) Anvertraute Passwörter, Taktiken und andere sensible Daten sind nicht an Dritte weiterzugeben.

xiii) Leistung in eSports Teams

(1) Mitglieder der eSports Sektion "Semi-Pro" und "Profi" sind dazu verpflichtet, während Spielen in Ligen oder bei Turnieren sowie auch im Teamtraining ihren teaminternen Pflichten nachzukommen, stets ihr bestmögliches zu geben, sowie Termine und Meldepflichten einzuhalten.

(2) Alles weitere ist Teil der eSports-Direktive.

i) Beiträge

i) Begriffserklärung: Mitgliedsbeiträge sind eine wiederkehrende Geldzahlung zur Finanzierung des Vereins.

ii) Einzelmitglieder, Netzwerkmitglieder und Fördermitglieder zahlen einen Mitgliedsbeitrag.

iii) Der Mitgliedsbeitrag ist monatlich, halbjährlich oder jährlich im Voraus zu leisten.

iv) Wird ein Mitglied nach Beginn des Jahres aufgenommen, wird der Mitgliedsbeitrag nach Monaten gerechnet und für den Rest des laufenden Jahres fällig.

(1) Trifft nur zu, wenn das Mitglied eine halbjährliche oder jährliche Zahlung angibt.

v) Bei Bedarf können von der Mitgliederversammlung Umlagen beschlossen werden.

(1) Die Summe der Umlagen pro Mitglied darf die Höhe von 200 € jährlich nicht übersteigen.

vi) Für Rückstände kann der Vorstand angemessene Säumniszuschläge erheben.

- o) Bundes eSports Schiedsbehörde (BESB)**
- p) Der GRSU Gaming e.V. unterhält weitere Kommissionen, Ausschüsse und Sektionen.**

5) Direktiven / Verordnungen

a) Geschäfts Direktiven

- i)** Jegliche Organe und weitere Sektionen, Kommissionen, Ausschüsse und Behörden des GRSU Gaming e.V. geben sich selbst eine Geschäfts-Direktive und müssen diese dem Vorstand zur Ratifizierung vorlegen.
- ii)** Ohne Bestätigung des Vorstands ist eine Geschäfts-Direktive nicht zulässig.
- iii)** Jegliche Geschäfts-Direktiven müssen gegenüber der Charta konform sein.
- iv)** Direktiven können alle vier (4x) Monate aktualisiert werden.
- v)** Jegliche Direktiven können ausschließlich durch den Vorstand und die betreffende Sektion aktualisiert werden.

b) Ethik

- i)** Die Ethikkommission kann Direktiven erarbeiten und muss sie durch den Vorstand mit einer 2/3 Mehrheit ratifizieren lassen.

c) Verhalten

- i)** Die Mitglieder-Kommission kann Direktiven erarbeiten. Diese müssen durch den Vorstand mit einer 2/3 Mehrheit ratifiziert werden.

d) Jugend

- i)** Die Mitgliederversammlung kann weitere Direktiven und Verhaltensregeln für die Jugend-Sektion des Vereins erarbeiten, die durch den Jugend-Vorstand mit einer 2/3 Mehrheit ratifiziert werden müssen.
- ii)** Besteht eine Jugendversammlung, übernimmt sie diese Aufgabe der Erarbeitung und nicht die gesamte Mitgliederversammlung.

e) **Versammlung**

- i) Der Versammlungs-Ausschuss erarbeitet eine Versammlungs-Direktive, um Prozesse und Abläufe der Mitgliederversammlungen genauer und detaillierter zu beschreiben und zu koordinieren.
- ii) Ebenso kann eine Wahl-Direktive erarbeitet werden, um weitere Rahmenbedingungen für eine faire und transparente Wahl im GRSU Gaming e.V. zu schaffen.
- iii) Direktiven des Versammlungs-Ausschusses müssen durch eine 2/3 Mehrheit der Mitgliederversammlung ratifiziert werden.

f) **eSports**

- i) Der eSports Bereich des GRSU Gaming e.V. erarbeitet verbindliche Direktiven für alle Mitglieder, um die Voraussetzungen für den Teambeitritt, die Teamgründung, Teilnahme an Turnieren und weitere Aspekte zu klären und festzulegen.
- ii) Die eSports-Direktiven müssen durch den Vorstand mit einer 2/3 Mehrheit ratifiziert werden.

g) **Finanzen**

- i) Der Finanz-Ausschuss des GRSU Gaming e.V. erarbeitet sich eine Finanz-Direktive, die transparent festlegt, wie der Vereinshaushalt erstellt wird, die Gelder verteilt werden, sowie die Voraussetzungen für Bewilligungen von Geldern und Arbeitsprozesse.
- ii) Direktiven durch Erarbeitung des Finanzausschusses müssen durch den Vorstand mit einer 2/3 Mehrheit ratifiziert werden.
- iii) Die Beitrags-Direktive kann nur durch den Finanzausschuss in Zusammenarbeit mit dem Präsidium sowie dem Vorstand verabschiedet werden.

6) **Mitgliederversammlungen**

a) **Jahreshauptversammlung**

- i) Die Jahreshauptversammlung des GRSU Gaming e.V. ist die offizielle Mitgliederversammlung.

- ii) Sie wird einmal im Jahr vom Versammlungs-Ausschuss unter Angabe der Tagesordnung einberufen.

b) Außerordentliche Mitgliederversammlung

- i) Die Einberufung einer außerordentlichen Mitgliederversammlung kann von jedem Mitglied, unter Angabe von mindestens zwei (2x) ausführlich dargelegten Themen für die Tagesordnung, beantragt werden.
- ii) Die Notwendigkeit der Einberufung einer außerordentlichen Versammlung wird anhand der eingereichten ausgearbeiteten Themen durch den Versammlungs-Ausschuss geprüft.
- iii) Ist die Entscheidung des Versammlungs-Ausschusses getroffen, werden die Antragsteller noch am selben Tag schriftlich über diese Entscheidung informiert.
- iv) Wird der Antrag angenommen, folgt Sektion e). Die Einberufung durch den Versammlungs-Ausschuss.

c) Notfallversammlungen

- i) In einem Notfall, der einer schnellen Entscheidung bedarf, kann eine außerordentliche Mitgliederversammlung ohne Fristen, eine sogenannte Notfallversammlung, einberufen werden.
- ii) Eine Notfallversammlung kann von einem Mitglied unter Angabe und Ausführung des Notfalls beim Versammlungs-Ausschuss beantragt werden.
- iii) Über die Annahme des Antrags zur Einberufung einer Notfallversammlung stimmen der Versammlungs-Ausschuss und das Präsidium gemeinsam ab.
 - (1) Für eine Einberufung wird eine 2/3 Mehrheit benötigt.
 - (2) Die Abstimmung muss innerhalb von vierundzwanzig (24x) Std. gefällt werden.
- iv) Notfallversammlungen sind in "Präsenz", "Online" sowie "Hybrid" möglich und werden vom Versammlungs-Ausschuss geführt und veranstaltet.
- v) Jede Notfallversammlung ist ohne Rücksicht auf die Zahl der erschienenen Mitglieder beschlussfähig.
- vi) Stimmen können folgendermaßen abgegeben werden:
 - (1) elektronisch via Abstimmungsprogramm
- vii) Enthaltungen und ungültige Stimmen sind außer acht zu lassen und werden nicht gezählt.

- viii) Ist eine Entscheidung durch Abstimmung der Mitglieder gefasst, ist dies durch die entsprechende Person zu protokollieren und allen nicht anwesenden Mitgliedern schriftlich zu zusenden.
- ix) Sollte Stimmgleichheit entstehen, so stimmt der Versammlungs-Ausschuss ab.
 - (1) Besteht selbst dann eine Stimmgleichheit, entscheidet der Versammlungs-Sprecher
 - (2) Ist der Versammlungs-Ausschuss sowie der Sprecher nicht verfügbar, so entscheidet der Generalsekretär, der Vizepräsident oder der Präsident
- x) Stimmberechtigt sind Einzelmitglieder sowie Netzwerkmitglieder.
- xi) Fördermitglieder sind nicht stimmberechtigt.
- xii) Auch bei Notfallversammlungen kann gemäß Direktive 6) Sektion j) durch jedes Mitglied Einspruch erhoben werden.
- xiii) Stimmberechtigte Netzwerkmitglieder entsenden Personen nach einem Delegiertensystem zur Versammlung und erhalten entsprechend der Anzahl der Delegierten Stimmgewicht auf diese.

d) Geltungsbereich der folgenden Regeln

- i) Die folgenden Vorgaben gelten sowohl für die Jahreshauptversammlung, als auch für die außerordentlichen Versammlungen.

e) Einberufung

- i) Die Mitgliederversammlung wird durch den Versammlungs-Ausschuss schriftlich (via E-Mail ausreichend), mit einer Einladungsfrist von acht (8x) Wochen, unter Angabe der vorläufigen Tagesordnung, einberufen.
- ii) Die Frist beginnt mit dem auf das Einladungsschreiben folgenden Tag.
- iii) Das Einladungsschreiben gilt als empfangen, wenn dies an die, dem GRSU Gaming e.V. zuletzt bekanntgegebenen, E-Mail gesendet wurde.

f) Tagesordnungspunkte

- i) Allgemein müssen Themen, die in die Tagesordnung eingebracht werden, dem Versammlungs-Ausschuss via E-Mail bis vier (4x) Wochen vor Beginn der Mitgliederversammlung vorgelegt werden.

- ii) Themen, die Änderungen der Charta, die Auflösung des Vereins oder Abwahl eines Ausschusses, einer Kommission, vergleichbaren Sektionen oder des Präsidiums behandeln, werden mindestens sechs (6x) Wochen vor Beginn der Mitgliederversammlung eingereicht.
- iii) Die Tagesordnung ist bis zur Bekanntgabe mit allen eingereichten Themen zu ergänzen. Zwei (2x) Wochen vor Beginn der Mitgliederversammlung ist die finale Tagesordnung allen Mitgliedern schriftlich bekannt zu geben.
- iv) Tagesordnungspunkte die die Änderung der Charta beabsichtigen müssen einen Grund nachweisen wieso und wodurch sie geändert werden soll.

g) Eilanträge

- i) Auch nach Verstreichen der Frist zur Themenabgabe sowie auch noch während der Versammlung kann ein Eilantrag beim Versammlungs-Ausschuss gestellt werden.
- ii) Über die Zulassung und Aufnahme von Eilanträgen entscheidet der Versammlungs-Ausschuss.

h) Versammlung

- i) Mitgliederversammlungen sind in Präsenz, Online sowie Hybrid möglich
- ii) Geführt und veranstaltet wird die Versammlung vom Versammlungs-Ausschuss.
- iii) Jegliche Vereinsmitglieder dürfen an der jährlichen Mitgliederversammlung teilnehmen.

i) Beschlussfassung

- i) Jede Mitgliederversammlung ist ohne Rücksicht auf die Zahl der erschienenen Mitglieder beschlussfähig.
- ii) Nach jedem Tagesordnungspunkt, der eine Entscheidung benötigt, stimmen alle anwesenden, stimmberechtigten Mitglieder ab.
 - (1) Diese Wahl kann offen oder geheim geschehen.
- iii) Stimmabgabe bei offener Wahl:
 - (1) per Handzeichen (online ist Web-Cam erforderlich)
 - (2) per Hand Emoji im Chat (online)
 - (3) per grüner Haken Emoji im Chat (online)
 - (4) per rotes "X" Emoji im Chat (online)

- (5) per Handzeichen (Präsenz)
 - (6) Per Stimmkarte (Präsenz)
- iv) Mit der offenen Wahl wird bei außerordentlichen Mitgliederversammlungen standardmäßig gewählt.
- v) Stimmabgabe bei geheimer Wahl:
 - (1) Elektronisch via Umfragesystem
- vi) Die geheime Wahl kann für ein bestimmtes Thema vor der Abstimmung beim Versammlungs-Ausschuss durch stimmberechtigte Mitglieder beantragt werden.
- vii) Enthaltungen und ungültige Stimmen sind außer acht zu lassen und werden nicht gezählt.
- viii) Eine Beschlussfassung ist ebenso durch ein Umlaufverfahren möglich.
 - (1) Ein Umlaufverfahren kann via elektronischer Abstimmung, via E-Mail und Messenger erfolgen.
 - (2) Eine Beschlussfassung im Umlaufverfahren benötigt eine 2/3 Mehrheit.
 - (3) Die Frist zur Abstimmung beträgt zwei (2x) Wochen.
- ix) Ist ein Beschluss oder ein Wahlergebnis durch Abstimmung der Mitglieder gefasst, ist dies durch die entsprechende Person zu protokollieren und allen nicht anwesenden Mitgliedern schriftlich zu zusenden.
- x) Sollte Stimmgleichheit entstehen, so stimmt der Versammlungs-Ausschuss ab.
 - (1) Besteht selbst dann eine Stimmgleichheit, entscheidet der Versammlungs-Sprecher
 - (2) Ist der Versammlungs-Ausschuss sowie der Sprecher nicht verfügbar, so entscheiden der Generalsekretär, der Vizepräsident oder der Präsident an dessen Stelle.
- xi) Allgemeine Beschlüsse bedürfen einer 2/3 Mehrheit aller stimmberechtigten Mitglieder.
- xii) Änderungen der Charta bedürfen einer 2/3 Mehrheit aller stimmberechtigten Mitglieder.
- xiii) Änderungen der Charta, die den Vereinszweck betreffen, bedürfen einer 5/6 Mehrheit aller stimmberechtigten Mitglieder.

j) Einspruch

- i) Jedes Mitglied kann im Falle eines Bruchs der Charta der Direktive 6) innerhalb von vier (4x) Wochen Einspruch gegen den Beschluss der Versammlung erheben.
- ii) Dieser Einspruch ist schriftlich und unter Angabe der Gründe des Einspruchs dem Versammlungs-Ausschuss zukommen zu lassen.
- iii) Der Versammlungs-Ausschuss entscheidet über die Berechtigung des Einspruchs.
 - (1) Eine Ablehnung des Einspruchs wird dem entsprechenden Mitglied innerhalb von zwei (2x) Wochen schriftlich mitgeteilt.
- iv) Wird der Einspruch akzeptiert, entscheidet der Versammlungs-Ausschuss, welches Vorgehen für einen neuen Beschluss gewählt wird:
 - (1) die Versammlung wird wiederholt
 - (2) Eine neue Version des Beschlusses wird mit dem Einspruch erhebenden Mitglied erarbeitet und allen anderen Vereinsmitgliedern schriftlich zugeschickt, sodass diese über die neue Version abstimmen können.
 - (3) Die Frist zur Stimmabgabe der Mitglieder beträgt zwei (2x) Wochen
 - (a) Für einen neuen Beschluss ist die Zustimmung von 60% der stimmberechtigten Mitglieder nötig.
- v) Ist ein neuer Beschluss gefasst, wird der vorherige Beschluss der vergangenen Versammlung für nichtig erklärt.

k) Stimmberechtigt

- i) Stimmberechtigt sind Einzelmitglieder sowie Netzwerkmitglieder.
- ii) Fördermitglieder sind nicht stimmberechtigt.
- iii) Stimmberechtigte Netzwerkmitglieder entsenden Personen nach einem Delegiertensystem zur Versammlung und erhalten entsprechend der Anzahl der Delegierten Stimmgewicht auf diese.

7) Vorstand

a) ! Sonderregelung !

- i) Der aktuelle BGB-Vorstand mit Namen: "Colin Darren Smith", "Shawn Alan Smith" und "Raphael Naujokat" sind nach dem Inkrafttreten dieser Charta für zehn (10x) Jahre in ihren Ämtern verankert.
- ii) Sie können jede Entscheidung, die innerhalb des Vereins getroffen wurde, anpassen sowie revidieren.
- iii) Diese Regelung kann nicht durch eine Änderung der Charta angepasst oder entfernt werden.
- iv) Diese Personen haben die Möglichkeit, diese Sonderregelung jederzeit ohne Abstimmung der Mitgliederversammlung zu entfernen und würden somit wieder der Charta des GRSU Gaming e.V. unterstehen.
- v) Tritt ein Mitglied des Vorstands zurück oder ist anderweitig verhindert und kann seinen Pflichten nicht nachkommen, so übernimmt der Rest des Vorstandes dessen Aufgabenbereiche und kann ein neues Vorstandsmitglied ernennen.
- vi) Ein Rücktritt einzelner Mitglieder oder des gesamten ursprünglichen Vorstandes ist dagegen möglich und hat eine sofortige Neuwahl der unbesetzten Position(en) der Charta entsprechend zur Folge.
- vii) Eine Anpassung oder Verlängerung der Sonderregelung ist nicht möglich.

b) Zusammensetzung - Ämter

- i) Vereinspräsident
- ii) Vizepräsident
- iii) Generalsekretär

c) Vertretungsrecht

- i) Alle Mitglieder des Vorstandes sind im Sinne des § 26 BGB für den Verein nach außen hin vertretungsberechtigt sowie einzelvertretungsberechtigt.

d) Aufgaben

- i) Der Vorstand vertritt den Verein gerichtlich und außergerichtlich.

- ii) Sind Ausschüsse, Kommissionen, Sektionen etc. nicht besetzt oder sind diese beschlussunfähig, so fällt die Zuständigkeit zum Vorstand. Dieser kann Maßnahmen zur Wiederherstellung der Sektion sowie der Beschlussfähigkeit treffen.
 - (1) Aufgabenbereiche können vom Vorstand flexibel verteilt werden. Diese sind schriftlich zu protokollieren, um klare Zuständigkeiten abzubilden.
 - (2) Die Zuständigkeit durch den Vorstand endet, sobald folgende Fälle eintreten:
 - (a) Sektionen wieder in Funktion sowie die Beschlussunfähigkeit beseitigt worden ist.
 - (b) Aufgabenbereiche durch die Mitgliederversammlung gewählt und gebildet worden sind.
 - (c) Die vom Vorstand eingesetzten Personen, durch die Mitgliederversammlung entweder bestätigt oder Neuwahlen ausgerufen wurden.

e) Wahl des Vorstands

- i) Als Kandidat für die Vorstandswahl kann sich jedes Mitglied vorschlagen lassen
- ii) Die Wahl findet im Rahmen der Jahreshauptversammlung unter der Benennung der Wahl als Tagesordnungspunkt statt.
- iii) Die Wahl des Vorstandes liegt im Verantwortungsbereich des Versammlungs-Ausschusses
- iv) Eine Wiederwahl eines Vorstandsmitglieds ist zulässig.
- v) Nach einer Wiederwahl kann ein Vorstandsmitglied eine Amtszeit lang nicht wiedergewählt werden.

f) Amtszeit

- i) Die Amtszeit des Präsidenten beträgt vier (4x) Jahre.
- ii) Die Amtszeit des Vizepräsidenten beträgt drei (3x) Jahre.
- iii) Die Amtszeit des Generalsekretärs beträgt zwei (2x) Jahre.
- iv) Beträgt die restliche Amtszeit eines Vorstandsmitglieds sechs (6x) Monate, so wird innerhalb der verbleibenden Amtszeit eine Neuwahl durch den Versammlungs-Ausschuss einberufen.
- v) Das neu gewählte Vorstandsmitglied übernimmt automatisch nach Beendigung der vorherigen Amtszeit.
- vi) Lassen sich keine Kandidaten für eine Neuwahl aufstellen, bleibt das Vorstandsmitglied kommissarisch weiterhin im Amt. Eine Neuwahl kann alle drei (3x) Monate stattfinden.

- vii) Wiederwahlen sind möglich.

g) Beschlussfähigkeit

- i) Der Vorstand ist durch eine 2/3 Mehrheit beschlussfähig.
- ii) Ist der Vorstand nicht vollständig besetzt, übernimmt der vorhandene Teil des Vorstandes die Aufgaben des fehlenden Vorstandsmitglieds/der fehlenden Vorstandsmitglieder.
- iii) Wird der Vorstand beschlussunfähig durch Rücktritt, Abwahl oder andere Verhinderungen, so übernimmt das Präsidium jegliche Aufgaben des Vorstandes und wählt aus seiner Mitte den neuen interims Vorstand.
 - (1) In diesem Falle können Präsidiumsmitglieder Ämter des Vorstands beziehen und mehrere Sektionen auf sich vereinen.
 - (2) Dieser Zustand bleibt bestehen, bis ein neuer Vorstand durch die Mitgliederversammlung gewählt wurde.

8) Präsidium

a) Aufgaben:

- i) Das Präsidium vereint alle Führungskräfte der jeweiligen Sektionen des GRSU Gaming e.V.
- ii) Im Präsidium findet die Koordination und Absprache zwischen allen Sektionen und dem Vorstand statt.
- iii) Das Präsidium legt bei den Jahreshauptversammlungen den Mitgliedern einen Rechenschaftsbericht vor.
- iv) Der Unter - Generalsekretär ist der direkte stellvertretende Generalsekretär und unterstützt diesen in seinen Aufgabenbereichen und der Koordinierung des Vereins.

b) Tätigkeitsvergütung

- i) Die Tätigkeit im Präsidium ist ehrenamtlich. Notwendige angemessene Auslagen und Reisekosten werden als Aufwandsentschädigung gegebenenfalls erstattet. Auslagen können pauschaliert werden.

c) Beiräte

- i) Das Präsidium kann Beiräte ernennen, die den Organen des Vereins beratend zur Seite stehen

d) Positionsverteilung

- i) Vorstand (Board)
 - (1) Präsident (Chairman of Board)
 - (2) Vizepräsident (Vice Chairmen of Board)
 - (3) Generalsekretär (Secretary General of Board)
- ii) Unter - Generalsekretär (Under Secretary General)
- iii) Präsident des Jugend-Vorstandes (President of Youth Board)
- iv) Vizepräsident des Jugend-Vorstandes (Vice President of Youth Board)
- v) Leiter des Jugendschutz Komitee (JsK) (Head of Youth Protection Committee)
- vi) Vorsitzender der Ethik-Kommission (Chairman of Ethics Commission)
- vii) Direktor des Schiedsgerichts (Director of the Arbitration Court)
- viii) Vorsitzender des Versammlungs-Ausschusses (Chairman of the Assembly Committee)
- ix) Leiter der Mitglieder-Kommission (Head of Membership Commission)
- x) Sekretär des eSports (Semi - Pro, Profi - Leistungssport) | Secretary of eSports (Semi-Pro, Professional Competitive Sports)
- xi) Direktor des Finanz-Ausschusses (Director of Finance Committee)
- xii) Kanzler der UNRE - Vereinigte Republik des eSports (Supreme Chancellor of UNRE)
- xiii) Bundes Justiz Sekretär eSports Schiedsbehörde (Federal Justice Secretary eSports Arbitration Authority)

e) Wahl des Präsidiums

- i) Die Mitglieder des Präsidiums werden von ihren jeweiligen Sektionen gewählt.
 - (1) Der Vorstand und der Jugend-Vorstand werden von der Mitgliederversammlung gewählt.

- ii) Die Wahl des Unter - Generalsekretärs wird durch den Vorstand vorgenommen.

f) Entlassung eines Präsidiumsmitglieds

- i) Wenn ein Präsidiumsmitglied gewählt wurde, hat es sechs (6x) Monate Probezeit, in der es jederzeit vom restlichen Präsidium entlassen werden kann.
- ii) Nach der Probezeit können Präsidiumsmitglieder nur mit begründetem Verdacht der Regel- oder Pflichtverletzung vom Vorstand, der Mitgliederversammlung oder des Schiedsgerichts ihres Amtes enthoben werden.

9) Präsidiums-Versammlung

a) Einberufung

- i) Zwei (2x) Wochen vor dem Termin für die Präsidiums-Versammlung wird Folgendes allen Präsidiumsmitgliedern schriftlich (E-Mail ausreichend) mitgeteilt:

- (1) Alle bisher bekannten Themen
- (2) Tag und Zeitpunkt der Versammlung
- (3) Ort/Plattform der Versammlung
- (4) Der Vorstand bestimmt die Protokollführer:innen

- (a) Ist die ausgewählte Person verhindert, hat diese, sich beim Vorstand anzumelden. Dann bestimmt der Vorstand eine neue Person als Protokollführer:in.

b) Tagesordnung

- i) Pro Person können nur maximal drei (3x) Themen eingetragen werden.
- ii) Zusätzliche Themen für die Tagesordnung können bis fünf (5x) Stunden vor der Präsidiums-Versammlung in der Agenda eingetragen werden.
- iii) Themen, die aufgrund der Dringlichkeit nachgereicht werden, benötigen eine 2/3 Mehrheit des Präsidiums, um vernommen zu werden. Diese Themen können vor und während einer Versammlung eingebracht werden.

(1) Wird dieses Recht zur Behinderung (Verschleppung) der Versammlung missbraucht, kann der Vorstand Präsidiumsmitgliedern dieses Recht entziehen.

(a) Darauf kann der Vorstand eine Beschwerde beim Schiedsgericht des Vereins einreichen.

c) Beschlussfassung

i) Steht eine Entscheidung an, stimmen alle anwesenden und stimmberechtigten Mitglieder des Präsidiums ab.

(1) Dies kann offen oder geheim geschehen.

(2) Beschlüsse werden mit einer 2/3 Mehrheit beschlossen.

ii) Die Präsidiums-Versammlung ist immer beschlussfähig solange folgende Vorgaben erfüllt sind:

(1) Anwesenheit vom Generalsekretär oder einem Präsidenten

(2) Anwesenheit von mindestens drei (3x) Mitglieder des Präsidiums

(3) Einhaltung aller Vorgaben zur Einberufung

10) Jugend-Sektion

a) Zweck

i) Der GRSU Gaming e.V. unterhält eine Sektion, um die Jugend wie unter Direktive 2), Sektion e) beschrieben zu unterrichten und zu fördern.

b) Bestandteile

i) Jugend-Vorstand

ii) Weitere Bestandteile können durch Direktive Verordnungen errichtet, strukturiert, entwickelt und aufgelöst werden.

11) Jugend-Vorstand

a) Aufgaben

- i) Der Jugend-Vorstand führt die Jugend-Sektion des GRSU Gaming e.V.
- ii) Sind Unter-Sektionen innerhalb der Jugend-Sektion nicht besetzt, so fällt die Zuständigkeit zum Jugend-Vorstand.
 - (1) Aufgabenbereiche können vom Jugend-Vorstand flexibel verteilt werden. Diese sind schriftlich zu protokollieren, um klare Zuständigkeiten abzubilden.
 - (2) Die Zuständigkeit durch den Jugend-Vorstand endet, sobald Aufgabenbereiche durch die Jugendversammlung gewählt und gebildet worden sind.

b) Zusammensetzung - Ämter

- i) Präsident des Jugend-Vorstandes
- ii) Vizepräsident des Jugend-Vorstandes
- iii) Jugendsekretär

c) Wahl des Jugend-Vorstands

- i) Als Kandidat für den Jugend-Vorstand können alle Mitglieder aufgestellt werden, die den Anforderungen entsprechen.
 - (1) Mindestalter - vierzehn (14x) Jahre
 - (2) Maximal siebzehn (17x) Jahre alt
- ii) Die Wahl findet im Rahmen der Jahreshauptversammlung unter der Benennung der Wahl als Tagesordnungspunkt durch die stimmberechtigten Mitglieder unter achtzehn (18x) Jahren statt.
 - (1) Ist eine Jugendversammlung eingerichtet worden, übernimmt diese die Wahl des Jugendvorstandes.
- iii) Die Wahl des Vorstandes liegt im Verantwortungsbereich des Versammlungs-Ausschusses.
- iv) Eine Wiederwahl eines Vorstandsmitglieds ist zulässig.
- v) Nach einer Wiederwahl kann ein Vorstandsmitglied eine Amtszeit lang nicht wiedergewählt werden.

d) Amtszeit

- i) Die Amtszeit des Jugend Präsidenten beträgt drei (3x) Jahre.
- ii) Die Amtszeit des Jugend Vizepräsident beträgt drei (3x) Jahre.
- iii) Die Amtszeit des Sekretärs beträgt drei (3x) Jahre.
- iv) Beträgt die restliche Amtszeit eines Vorstandsmitglieds drei (3x) Monate, so wird innerhalb der verbleibenden Amtszeit eine Neuwahl durch den Vorstand einberufen. Das neu gewählte Vorstandsmitglied übernimmt automatisch nach Beendigung der vorherigen Amtszeit.
- v) Lassen sich keine Kandidaten für eine Neuwahl aufstellen, bleibt das Vorstandsmitglied kommissarisch weiterhin im Amt. Eine Neuwahl kann alle zwei (2x) Monate stattfinden.
- vi) Wiederwahlen sind möglich.

e) Beschlussfähigkeit

- i) Der Jugend-Vorstand ist durch eine einfache Mehrheit beschlussfähig.
- ii) Ist der Jugend-Vorstand nicht vollständig besetzt, übernimmt der vorhandene Teil des Jugend-Vorstandes die Aufgaben des fehlenden Vorstandsmitglieds/der fehlenden Vorstandsmitglieder.
- iii) Wird der Jugend-Vorstand beschlussunfähig durch Rücktritt, Abwahl oder andere Verhinderungen, so übernehmen das Präsidium und der Vereinsvorstand jegliche Aufgaben des Jugend-Vorstandes.
 - (1) In diesem Falle können Präsidiumsmitglieder Ämter des Jugend-Vorstands beziehen und mehrere Sektionen auf sich vereinen.
 - (2) Dieser Zustand bleibt bestehen, bis ein neuer Jugend-Vorstand durch die Jugendversammlung bzw. Mitgliederversammlung gewählt wurde, falls keine Jugendversammlung besteht.

12) Jugendversammlung

a) Versammlungsfreiheit

- i) Die Mitglieder der Jugend-Sektion haben die Freiheit, an jeder Mitgliederversammlung des GRSU Gaming e.V. teilzunehmen.
- ii) Besteht die Jugendversammlung, ist der Zugang zu dieser, allen Mitgliedern des GRSU Gaming e.V., mit Ausnahme der Mitglieder der Jugend-Sektion und des JsK, untersagt.
- iii) Auf ausdrückliche und schriftliche (E-Mail) Einladung der Jugend-Sektion und Bestätigung durch den Jugend-Vorstand dürfen auch reguläre Mitglieder des GRSU Gaming e.V. teilnehmen.

b) Direktive - Jugend Versammlung

- i) Die Mitglieder der Jugend-Sektion können sich via eigener Direktiven festlegen, ob sie eigene Versammlungen abhalten oder nicht. Durch eine 2/3 Mehrheit der Jugendmitglieder können diese eine Jugendversammlung begründen und einrichten. Dies steht ihnen zu.
- ii) Falls keine Direktive erlassen worden ist, können sie an allen Versammlungen des GRSU Gaming e.V. teilnehmen.

13) Jugendschutz Komitee

a) Jugendschutz

- i) Zum Schutz der Jugend wird vom Präsidium ein Jugendschutz Komitee bestimmt.

b) Aufgaben

- i) Ansprechpartner für die Jugend sein, wenn sie etwas auf dem Herzen hat.
- ii) Sicherstellung, dass der Jugend ein gerechtes Umfeld geboten wird. (Safe Space)
- iii) Beaufsichtigung der Jugend auf Events

c) Wahl des Jugendschutz Komitees

- i) Das Jugendschutz Komitee wird durch das Präsidium mit einer 2/3 Mehrheit gewählt.
 - (1) Es können sich nur Mitglieder, die die Voraussetzungen an das Komitee erfüllen, aufstellen lassen.
- ii) Diese Konstellation bleibt für drei (3x) Jahre erhalten.
- iii) Der Head of the Youth Protection Committee (Leiter des Jugendschutz Komitees) kann jederzeit zusätzliche Personen für das Jugendschutz Komitee ernennen, die den gewählten Mitgliedern des Komitees unterstehen.
- iv) Eine Wiederwahl ist möglich.

d) Voraussetzungen an alle Mitglieder des Komitees

- i) Keine Vorstrafen
- ii) Verantwortungsbewusstsein
- iii) Teamfähigkeit
- iv) Empathie und Sensibilität gegenüber der Jugend des Vereins
- v) Kenntnisse zum Jugendschutz
- vi) Integrität
- vii) Einhaltung ethischer Standards des Vereins
- viii) Alle sechs (6x) Monate wird ein erweitertes Führungszeugnis verlangt.
 - (1) Das Präsidium entscheidet über die Aufnahme und Weiterbeschäftigung der Mitglieder des Komitees

14) Ethik-Kommission

a) Aufgabe

- i) Sorgt für die Einhaltung des Verhaltenskodex sowie jeglicher verhaltensrelevanter Direktiven des GRSU Gaming e.V.

- ii) Steht den anderen Sektionen des Vereins in allen ethischen Belangen beratend zur Seite.

b) Ämterverteilung

- i) Die Kommission wählt aus ihren Reihen einen Vorsitzenden (Chairman Ethics Commission) sowie Vize Vorsitzenden.

c) Amtszeit

- i) Die Amtszeit der Ethik-Kommission und ihrer Mitglieder beträgt vier (4x) Jahre.
- ii) Wiederwahlen sind möglich.

d) Wahl der Ethik-Kommission

- i) Die Ethik-Kommission wird durch die jährliche Mitgliederversammlung gewählt.

15) Beiräte

a) Tätigkeit

- i) Die Beiräte des Präsidiums beraten die Kommissionen, Ausschüsse und anderen Organe zu allen Fragen und Problemen der Themen der jeweiligen Sektionen wie Ethik, Jugend, eSports, etc.
- ii) Ein Beirat hat die Aufgabe, die Entwicklung des GRSU Gaming e.V. und des eSports insgesamt beratend zu begleiten und die Verwirklichung der Vereinsziele zu unterstützen.
- iii) Hierzu gibt ein Beirat zu wichtigen Vorhaben des GRSU Gaming e.V. insgesamt seine Stellungnahme ab.
- iv) Da er sowohl aus internen, als auch aus externen Mitgliedern besteht, hat ein Beirat einen großen informativen Einfluss auf die Organe und ist auch berechtigt, die Organe in ihren Tätigkeiten zu unterstützen, wenn gewünscht.

b) Zusammensetzung

- i) Die Beiräte bestehen aus internen, aber auch externen Experten für verschiedene Bereiche.
- ii) Diese können natürliche Personen, juristische Personen sowie Körperschaften und Einrichtungen des öffentlichen Rechts sein.

(1) Es kann jeweils nur eine Person (persönlicher Vertreter) an Besprechungen oder Treffen teilnehmen.

iii) Das Präsidium ernennt aus dem Kreis der Beiratsmitglieder einen Beiratsvorsitzenden sowie Vize Vorsitzenden.

c) Amtszeiten

i) Die Amtszeit eines Beirates beträgt zwei (2x) Jahre.

ii) Wiederwahlen sind möglich

d) Ernennung

i) Die Beiräte werden vom Präsidium in einer mit einem entsprechenden Tagesordnungspunkt einberufenen außerordentlichen Mitgliederversammlung gewählt.

ii) Das Präsidium stimmt über die Aufnahme eines Bewerbers für den Beirat eines Organs ab.

(1) Die Aufnahme eines Bewerbers erfordert eine 2/3 Mehrheit aller anwesenden Präsidiumsmitglieder.

(2) Die Anwesenheit und Abstimmung sind zu protokollieren

e) Abberufung der Beiräte

i) Eine Abberufung durch das Präsidium ist durch eine 2/3 Mehrheit möglich.

(1) Eine Abberufung durch den Vorstand ist jederzeit möglich.

ii) Eine erneute Ernennung ist zulässig.

16) Schiedsgericht

a) Struktur

i) Dieses Schiedsgericht teilt sich in zwei (2x) Kammern auf.

ii) Die Unter-Kammer kümmert sich in erster Instanz um jegliche Streitfälle und Verstöße durch und gegen die Charta des GRSU Gaming e.V. (Beschrieben unter Direktive 17), Sektion c)

- iii) Die Ober-Kammer gilt als nächste Instanz, wenn Berufung gegen die Entscheidung der Unter-Kammer eingelegt wird. Beschrieben unter Direktive **17**), Sektion **c**), Absatz **vi**) / **vii**) / **viii**)

b) Zugehörigkeit

- i) Dieses Schiedsgericht unterliegt den in der Charta des GRSU Gaming e.V. aufgelisteten und den für die BeSB niedergeschriebenen Direktiven.

c) Zuständigkeit und Funktion

- i) Die Oberkammer ist der Unterkammer übergeordnet und kann Entscheidungen der Unterkammer zustimmen, anpassen und aufheben.
- ii) Die Urteile des Schiedsgericht im Ganzen sind verbindlich für alle Mitglieder des GRSU Gamig e.V. sowie jeglicher Gebietsverbände.
 - (1)** Externe Parteien, Vereine, juristische Personen und Unternehmen, die die Charta der BESB ratifizieren, unterliegen diesem und folgen ihren Urteilen.
- iii) Das Schiedsgericht soll im Streitfall zwischen Mitgliedern sowie zwischen den Gebietsverbänden als ständige Schiedsstelle fungieren und Entscheidungen treffen.
- iv) Streitfälle, die durch die Auslegung der Charta, sowie all ihre Direktiven und weitere Beschlüsse verursacht werden, fallen in die Zuständigkeit des Schiedsgerichts.
- v) Mitglieder, Organe des GRSU Gaming e.V., sowie sämtliche Sektionen, die vorsätzlich Verstöße gegen die Charta, ihre verbindlichen Direktiven, Beschlüsse, gegen den Verhaltenskodex oder die Ethik-Direktive begehen, fallen in die Zuständigkeit des Schiedsgerichts.
- vi) Sollten Betroffene sowie Organe anderer Gebietsverbände nicht mit dem Schiedsspruch ihres lokalen Schiedsgericht einverstanden sein, so können sie Berufung an dieses Schiedsgericht stellen.
- vii) Voraussetzung für eine Berufung an die Oberkammer.
 - (1)** Betroffene oder Organe, die direkt Teil des GRSU Gaming e.V.s sind und gegen die Unterkammer Berufung einlegen möchten.
 - (2)** dass der jeweilige Gebietsverband Teil des GRSU Gaming e.V.s ist. Betroffene oder Organe des jeweiligen Gebietverbandes können dann Berufung gegen die Entscheidung ihres Schiedsgerichts einlegen.

d) Konstellation und Wahl

- i) Direktor:in des Schiedsgerichts (Director of the Arbitration Court)
- ii) Vizedirektor:in des Schiedsgerichts (Deputy Director of the Arbitration Court)
- iii) Die Unterkammer setzt sich aus drei (3x) Schiedsrichter:innen zusammen, die von der Mitgliederversammlung gewählt werden.
 - (1) Mindestens eine Person muss die Befähigung zum Richteramt besitzen. (DRiG §5)
- iv) Die Oberkammer setzt sich aus sieben (7x) Schiedsrichter:innen zusammen, die von der Mitgliederversammlung gewählt werden.
 - (1) Mindestens drei (3x) Personen müssen die Befähigung zum Richteramt besitzen. (DRiG §5)
- v) Die Ober- und Unterkammern besitzen jeweils mindestens zwei (2x) Protokollant:innen, die von den jeweiligen Schiedsrichter:innen gewählt werden.
- vi) Die Ober- und Unterkammern wählen aus ihrer Mitte beide jeweils eine vorsitzende Person und jeweils einen Vize.

e) Amtszeit

- i) Die Amtszeit der Schiedsrichter:innen beträgt drei (3x) Jahre.
 - (1) Eine Wiederwahl ist möglich.
 - (2) Nach zwei Amtszeiten ist eine Wiederwahl nach dem Aussetzen einer Amtszeit (drei Jahre) möglich.
- ii) Die Amtszeit der Vorsitzenden beträgt drei (3x) Jahre.
 - (1) Eine Wiederwahl ist möglich.
 - (2) Nach zwei Amtszeiten ist eine Wiederwahl nach dem Aussetzen einer Amtszeit (drei Jahre) möglich.
- iii) Die Amtszeit der Protokollant:innen beträgt drei (3x) Jahre.
 - (1) Eine Wiederwahl ist möglich.

f) Unabhängigkeit

- i) Das Schiedsgericht handelt unabhängig und ist auf allen Ebenen des Vereins und seiner Verbände keiner Weisung untergeordnet.
- ii) Die Unabhängigkeit des Schiedsgericht ist durch den Verein und durch alle Mitglieder zu gewährleisten. Mögliche Manipulation, Korruption, Nötigung, Erpressung sowie ähnliche Handlungen, die die Unabhängigkeit des Schiedsgericht bedrohen, werden entschieden durch alle Mitglieder des Vereins und des Verbandes bekämpft und unterbunden.
- iii) Schiedsrichter:innen der BeSB dürfen keinem anderen Organ des GRSU Gaming e.V. angehören.
 - (1) Der Bundes Justiz Sekretär eSports sowie des Direktor:in des Schiedsgerichts sind zum fachlichen Austausch Teil des Präsidiums. Dieser kann von seinem Vize dort vertreten werden.
 - (2) Die Teilnahme am E-Sport als Teil eines eSports Teams ist erlaubt.
- iv) Besteht eine Befangenheit bzw. sind Schiedsrichter nicht mehr unparteiisch durch Handlungen oder durch ihre eigene Auffassung, wählt der Direktor des Schiedsgerichts ein unbefangenen Schiedsrichter, dieser kann auch eine Person außerhalb des Vereins sein.
 - (1) Die Befangenheit muss klar erkennbar sowie bewiesen werden.
- v) Die Unabhängigkeit des Schiedsgericht kann einzig und allein durch die Mitgliederversammlung mit einer 4/5 Mehrheit aufgehoben werden. Dies gilt ebenso für einzelne Richter, die gegen die Charta oder ihre Direktiven verstoßen haben.
 - (1) Voraussetzung für so einen Antrag (schriftlich/E-Mail) sind klare Verletzungen der Charta des GRSU Gaming e.V. oder dessen Direktiven.
 - (2) Dem Antrag sind klare Beweise beizufügen, die vom Versammlungs-Ausschuss sowie dem Präsidium und Vorstand geprüft werden.
 - (3) Nach der Prüfung entscheiden Versammlungs-Ausschuss und Präsidium durch eine 2/3 Mehrheit über weitere Schritte.
 - (4) Die Versammlung kann wie in Direktive 6), Sektion a), b), c) festgelegt, einberufen und abgehalten werden.
 - (5) Die Unabhängigkeit des Schiedsgericht kann auch ohne Antrag an den Versammlungs-Ausschuss und das Präsidium aufgehoben werden

(a) Dies erfordert eine 95% - Zustimmung der Mitgliederversammlung.

g) Beschlussfähigkeit

- i) Die Oberkammer ist beschlussfähig, sobald 2/3 der Schiedsrichter:innen der Oberkammer dem Urteil zustimmen.
- ii) Die Unterkammer ist beschlussfähig, sobald 2/3 der Schiedsrichter:innen der Unterkammer dem Urteil zustimmen.
- iii) Entscheidungen, die eine Kammer fällt, ohne zuvor einen entsprechenden Antrag erhalten zu haben, können wirksam werden, wenn die Betroffenen im Vorfeld, im Beisein eines Vertreters der Mitglieder-Kommission, angehört wurden und der jeweilige Vertreter die Beweise geprüft hat. Eine Nachprüfung sowie Beschwerde können eingelegt werden.
- iv) Entsteht eine Beschlussunfähigkeit durch mangelndes Personal, kann das Präsidium bis zur erneuten Mitgliederversammlung so viele Schiedsrichter:innen ernennen, bis die Beschlussfähigkeit wiederhergestellt wurde.

h) Antragstellung

- i) Besteht ein Streitfall oder ein Verstoß wie in Direktive 17), Sektion a), Absatz ii), kann die Unterkammer nur tätig werden, wenn ein Antrag eines Betroffenen, Geschädigten oder eines in Direktive 4) genannten Organs (z.B. Mitgliederversammlung) gestellt wird.
- ii) Die Oberkammer kann nur tätig werden unter folgenden Bedingungen: wie beschrieben unter Direktive 17), Sektion c), Absatz vi) / vii)

i) Allgemeine Sanktionen

- i) Androhung von Geldstrafen bis zu 25.000 € €
- ii) Temporärer oder dauerhafter Ausschluss von der Nutzung des GRSU Gaming e.V. (Sponsoring, eSports Teilnahme, Vereinsheim, Events, Veranstaltungen etc.)
- iii) Temporär oder dauerhafter Ausschluss der Teilnahme an eSports Teams, Turnieren und Ligen, die der BeSB unterliegen.
- iv) Temporäre oder dauerhafte Enthebung von Vereins / Verbands Ämtern
- v) Temporäre oder dauerhafte Amtssperre sowie Nichtwählbarkeit
- vi) Temporärer oder dauerhafter Entzug des Stimmrechts
- vii) Das Ruhen der Mitgliedschaft

viii) Ausschluss aus dem GRSU Gaming e.V. sowie allen unterliegenden Gebietsverbänden.

j) Abwahl eines Amtsinhabers

- i) Das Schiedsgericht kann einen oder mehrere Amtsinhaber:innen innerhalb des Vereins seines/ihrer Amtes entheben, wenn einer dieser Gründe vorliegt:
 - (1) Bruch der Charta
 - (2) Bruch des Verhaltenskodex
 - (3) dauerhafte Vernachlässigung der Amtsgeschäfte oder -pflichten trotz schriftlicher (E-Mail ausreichend) Abmahnung.
- ii) Ist eine Abwahl erfolgt, kann sofort eine Neuwahl der Position(en) erfolgen

k) Rücktritt einer Amtsperson

- i) Amtsinhaber können mit einer schriftlichen Erklärung ihren Rücktritt erklären.
- ii) Die Erklärung ist via E-Mail dem Vorstand zu übermitteln.
- iii) Die Frist für den Rücktritt beträgt dreißig (30x) Tage.
- iv) Der Rücktritt ist nach dem Ablauf der dreißig (30x) Tage Frist wirksam und kann nicht rückgängig gemacht werden.

l) Interims Gericht

- i) Besteht das Schiedsgericht nicht aufgrund der Auflösung der Unabhängigkeit oder ist unpässlich, fungiert das Präsidium als Vereinsgericht. Ist das Präsidium unpässlich, fungiert der Vorstand in letzter Instanz als Vereinsgericht.

17) Versammlungs-Ausschuss

a) Verantwortung

- i) Leitung der Versammlungen des Vereins als verantwortlicher Ausschuss
- ii) Vorbereitung und Durchführung der Mitgliederversammlungen
- iii) Verfassung von Protokollen, die den Verlauf und die Beschlüsse der Mitgliederversammlungen schriftlich festhalten.

- iv) Auszählung der abgegebenen Stimmen bei Abstimmungen und Wahlen im Rahmen einer Mitgliederversammlung und Verkündung des Ergebnisses.

b) Ämterverteilung

- i) Vorsitzende:r des Versammlungs-Ausschusses
- ii) Vizevorsitzende:r des Versammlungs-Ausschusses
- iii) 1. Protokollanten:in
- iv) 2. Protokollanten:in
- v) Der Ausschuss wählt aus ihren Reihen eine:n Vorsitzende:n (Vorsitzende:n des Versammlungs-Ausschusses (Chairman of the Assembly Committee) sowie Vize.

c) Wahl des Ausschusses

- i) Die Mitglieder des Versammlungs-Ausschusses werden durch die jährliche Mitgliederversammlung gewählt.
- ii) Alle Vorgaben zur Einberufung der Mitgliederversammlung sind einzuhalten.

d) Amtszeit

- i) Der Versammlungs-Ausschuss wird für vier (4x) Jahre gewählt.
- ii) Wiederwahlen sind möglich.

e) Beschlussfähigkeit

- i) Abstimmungen des Versammlungs-Ausschusses sind ab einer 2/3 Mehrheit gültig.

18) Mitglieder-Kommission

a) Aufgaben

- i) Neue Mitglieder anwerben
- ii) Mitgliedsanträge bearbeiten und Mitglieder aufnehmen
- iii) Neulinge in die Gemeinschaft einführen und integrieren

- iv) Community Events für die Mitglieder organisieren
- v) Die Mitglieder untereinander connecten und listen
 - (1) Auf die Liste der Mitgliedsdaten haben ausschließlich der Vorsitzende der Mitglieder Kommission und der Vorstand Zugriff.
 - (2) Ist die Nutzung der Adresse, des Nachnamens oder des Geburtsdatums erforderlich, ist die Erlaubnis des Vorstandes erforderlich, um die Daten dem zuständigen Organ weiterzugeben.
 - (a) beispielsweise bei Versendung von Mahnungen an die Adresse des Mitglieds durch den Finanzausschuss
- vi) Ansprechpunkt für Fragen der Mitglieder sein
- vii) Betroffene vor dem Schiedsgericht vertreten und ihnen beistehen.

b) Wahl der Mitglieder-Kommission

- i) Die Personen der Mitglieder-Kommission werden von der Mitgliederversammlung mit einer 2/3 Mehrheit gewählt.

c) Amtszeit

- i) Die Mitglieder-Kommission wird für vier (4x) Jahre gewählt.
- ii) Wiederwahlen sind möglich.

d) Ämterverteilung

- i) Die Kommission wählt aus ihren Reihen eine:n Leiter:in (Head of Membership Commission) sowie Vize.

e) Beschlussfähigkeit

- i) Die Mitglieder-Kommission ist unter folgenden Bedingungen beschlussfähig:
 - (1) Mindestens drei (3x) Mitglieder der Kommission sind anwesend.
 - (2) Die Mitglieder Sitzung ist mindestens zwei (2x) Wochen vorher anzukündigen.

19) eSports

a) Struktur

- i) Der eSports teilt sich in drei (3x) Sektionen auf, in denen die entsprechenden Teams gemanaget werden:
 - (1) Jugend
 - (2) Semi Professional
 - (3) Profi
- ii) Die eSports Sektion des GRSU Gaming e.V. wählt aus ihren Reihen eine/einen Vorsitzende:n (Secretary of eSports), der/die die drei (3x) Sektionen anführt und überwacht sowie die/den Vizedirektor:in (Deputy Secretary of eSports), der/die die Aufgaben der/des Vorsitzenden übernimmt, wenn sie/er verhindert ist.
- iii) Jede Sektion hat ihre/ihren eigenen Vorsitzende:n sowie Vize-Vorsitzende:n, der/die die Aufgaben der/des Vorsitzenden übernimmt, wenn sie/er verhindert ist.

b) Jugend

- i) Die "Jugend" Sektion beinhaltet Teams, die in der Jugend-Sektion des Vereins tätig sind.
- ii) Diese Teams können aufgrund ihres Alters nicht an regulären Turnieren des eSports teilnehmen.

c) Semi Professional

- i) Die "Semi Professional" Sektion beinhaltet die Teams, die an Turnieren teilnehmen und dies aus dem Grund des Spaßes machen oder erst Anfänger in ihrem Spiel sind und zu Profis aufsteigen möchten.

d) Profi

- i) Die "Profi" Sektion beinhaltet alle Teams, die auf professioneller Ebene an Turnieren teilnehmen und auf Leistung aus sind, um im späteren Sinne einen Vertrag als eSportler bekommen zu können.

e) Ämterverteilung

- (1) Secretary of eSports

- (2) Deputy Secretary of eSports (Stellvertreter)
- (3) Branch Director
- (4) Deputy Branch Director (Stellvertreter)
- (5) CO Teamleader (Commanding Officer)
- (6) XO Teamleader (Executive Officer)

f) **Zuständigkeit und Funktion der Ämter**

- i) Ein Secretary of eSports ist für die gesamte eSports Sektion zuständig, vertritt und verantwortet die eSports Sektion gegenüber den anderen Sektionen des Vereins.
- ii) Ein Branch Director untersteht dem Secretary of eSports und managt die ihm/ihr zugeteilte Sektion des eSports.
- iii) Ein Teamleader untersteht einem Branch Director und ist Chef eines Teams, stellt einen Trainingsplan für die Spieler auf und führt das Team.

g) **Wahl der Sektions Ämter**

- i) Die Ämter des eSports des GRSU Gaming e.V. werden in drei (3) Schichten gewählt.
- ii) Der Secretary of eSports und dessen Stellvertreter werden durch die jährliche Mitgliederversammlung gewählt.
- iii) Branch Director, dessen Stellvertreter, Game Manager und dessen Stellvertreter werden durch den Secretary of eSports ernannt.
- iv) Der Teamleader wird von, und aus den Mitgliedern des Teams gewählt.

h) **Beschlussfassung**

- i) Wenn Entscheidungen innerhalb der eSports Sektion anstehen, ist für die Entscheidung eine 2/3 Mehrheit aller bei der Abstimmung anwesenden Personen notwendig.
- ii) Die Versammlung der Amtspersonen wird protokolliert.
- iii) Die Versammlung ist nur beschlussfähig, wenn die Versammlung spätestens eine Woche vor dem Termin allen entsprechenden Personen schriftlich (E-Mail ausreichend) angekündigt wurde.

i) Amtszeit

- i) Die Amtsträger werden für vier (4x) Jahre ins Amt gewählt.
- ii) Wiederwahlen sind möglich.

20) Finanz-Ausschuss

a) Zuständigkeit und Funktion

- i) Der Finanz-Ausschuss kümmert sich um alle finanziellen Aspekte und ist dementsprechend verantwortlich.
- ii) Überwacht Ein- und Ausgaben.
- iii) Erarbeitet einen Haushaltsplan für alle Sektionen des Vereins. Jugend-Sektion inbegriffen.
- iv) Legt Budgets für Events und Veranstaltungen fest.
- v) Stellt sicher, dass der Verein finanziell gesund bleibt.
- vi) Prüfung der Mitgliedsbeiträge und Erteilen von Säumniszuschläge sowie Mahngebühren.
- vii) Die Verwaltung der Vereinskontoen liegt beim Vorstand.
 - (1) Der Finanz-Ausschuss kann als Beobachter oder als Bevollmächtigte Partei eingewiesen werden.
 - (2) Für Überweisungen oder ähnliche Nutzung der Vereinskontoen ist eine Zustimmung des Vorstandes einzuholen.

b) Ämterverteilung

- i) Der Ausschuss wählt aus ihren Reihen eine:n Vorsitzende:n (Finanzdirektor / Director of Finance) sowie Vize Direktor:in.
 - (1) Diese Personen sind die einzigen, die Zugriff auf die Vereinskontoen haben. Zur Nutzung ist allerdings eine Zustimmung des Vorstandes nötig.

c) Wahl des Finanz-Ausschusses

- i) Die Mitglieder des Finanz-Ausschusses werden durch die jährliche Mitgliederversammlung gewählt.

d) Beschlussfassung

- i) Bei Entscheidungen innerhalb des Ausschusses ist eine 2/3 Mehrheit nötig.

e) Amtszeit

- i) Der Finanz-Ausschuss wird für vier (4x) Jahre gewählt.
- ii) Wiederwahlen sind möglich.

21) eSports Senat (United Republic of eSports - UNRE)

a) Austausch und Stellungnahme

- i) Der eSports Senat ist ein meinungsbildendes Instrument der UNRE, dessen Aufgabe es ist, die Verständigung vieler verschiedener Teams, Vereine, Organisationen und weiterer Akteure im eSports Spektrum zu koordinieren.
- ii) Als Senat nimmt dieser an tagespolitischen Themen sowie Entwicklungen teil, die den eSports, die Gaming-Branche sowie zwischenmenschliche Themen (als Beispiel die LGBTQ+ Community) betreffen.
- iii) Der Senat kann die Resolutionen durch Abstimmung delegierter Parteien verabschieden.
 - (1) Diese Resolutionen kann der eSports Senat der Mitgliederversammlung und anderen Institutionen außerhalb des Vereins zur Beherzigung oder Umsetzung vorlegen.

b) Geltungsbereich

- i) Der eSports Senat verabschiedet eine Charta der UNRE, die für alle Netzwerkmitglieder bindend ist, wenn sie diese ratifizieren.

c) Ämter

- i) Kanzler der UNRE - Supreme Chancellor
- ii) Vizekanzler der UNRE - Vice Chancellor
- iii) Senator

d) Netzwerkmitglieder

- i)** Ein Clan, Verein, Team, etc. kann dem GRSU Gaming e.V. als Netzwerkmitglied (Gruppe) beitreten, um Teil des eSports Senats zu werden.
- ii)** Diese Gruppen wählen aus ihren Reihen mindestens zwei (2x) bis maximal fünf (5x) Senatoren. (natürliche Personen)
- iii)** Diese Senatoren vertreten ihre Gruppe und sprechen für sie im eSports Senat der UNRE.

e) Wahl des Senators

- i)** Teams, Clans, Vereine, Unternehmen (natürliche - juristische Personen) wählen eigene Senatoren.
- ii)** Die Wahl der Senatoren findet lediglich intern bei den Vereinen, Unternehmen und Co. statt.

f) Amtszeit

- i)** Der Kanzler wird für drei (3x) Jahre gewählt
- ii)** Der Vize Kanzler wird für zwei (2x) Jahre gewählt
- iii)** Die Senatoren werden für zwei (2x) Jahre gewählt.

g) Rechte

- i)** Netzwerkmitglieder können an Ausschüssen, Debatten und Abstimmungen des Senats teilnehmen.
- ii)** Diese können Teile von Ausschüssen werden, um in Fachbereichen Richtlinien zu erarbeiten, die ihren Weg in den organisierten eSports finden.

h) Vergehen gegen die Charta

- i)** Verstößt ein Mitglied gegen die Charta der UNRE, kann dieses sein Amt als Senator sowie die Mitgliedschaft des GRSU Gaming e.V.s verlieren.
- ii)** Über Verstöße gegen die UNRE Charta entscheidet ein ihr untergebenes Schiedsgericht.

22) Bundes eSports Schiedsbehörde

a) Was ist die BeSB ?

- i) Die Bundes eSports Schiedsbehörde (kurz - BeSB) soll als höchste schiedsgerichtliche Behörde im eSports gegründet, integriert und vollumfänglich etabliert werden. Der eSports in Deutschland hat aktuell keine einheitlichen und anerkannten Regeln und eben auch keine schiedsgerichtliche Instanz, um solche Vergehen zu bestrafen.
- ii) Durch die BeSB soll der eSports fairer gestaltet und gefördert werden.
- iii) Die BeSB stellt selbst schiedsgerichtliche Maßnahmen sowie Verfahrensrichtlinien für den eSports und ihre Schiedsgerichte zur Verfügung.
- iv) Die Bundes eSports Schiedsbehörde fungiert ebenso als oberste und letzte Berufungsmöglichkeit.

b) Zuständigkeit

- i) Die Bundes eSports Schiedsbehörde ist allen Schiedsgerichten des organisierten eSports übergeordnet, die die Charta der UNRE ratifizieren.
- ii) Verstöße und Streitfälle in organisierten eSports Turnieren, Ligen und Events fallen in die Zuständigkeit der BeSB sowie deren untergeordneten Schiedsgerichten, wenn die Charta der UNRE durch die Veranstalter, Vereine, sowie Unternehmen ratifiziert bzw. anerkannt wird.
- iii) Alle Berufungsanträge, die von Mitgliedern des GRSU Gaming e.V, deren Gebietsverbänden oder Netzwerkmitgliedern, die bereits einen Schiedsspruch des Schiedsgerichts des GRSU Gaming e.V. oder eines anderen Schiedsgerichts erhalten haben, fallen in die Zuständigkeit der Bundes eSports Schiedsbehörde.
- iv) Die Urteile des BeSB und ihrer Gerichte sind verbindlich für alle Mitglieder:innen des GRSU Gaming e.V. sowie jeglicher Gebietsverbände.

c) Struktur

- i) Prüfungssenat
- ii) Schieds-Parlament
- iii) Wissenschaftliche Beiräte

iv) Verwaltung

d) Prüfungssenat

i) Der Prüfungssenat ist ein Organ, das jegliche Anträge erstmals einer Überprüfung unterzieht, um festzustellen, ob eine generelle Verletzung der eSport Richtlinien vorliegt.

e) Schieds-Parlament

- i) Das Schieds-Parlament ist das zentrale Organ der BeSB und das zentrale juristische Organ der UNRE.
- ii) Die Schiedsrichter:innen kontrollieren auf Antrag die Einhaltung der Richtlinien der UNRE sowie die Einhaltung der ZPO der Bundesrepublik Deutschland von den ihr untergeordneten eSports Schiedsgerichten.

f) Wissenschaftliche Beiräte

i) Die Schiedsrichter:innen haben die Möglichkeit, wissenschaftliche Beiräte zur fachlichen Beratung zu ernennen und zu bilden.

g) Verwaltung

- i) Die allgemeine Verwaltung der BeSB kümmert sich um den kommunikativen Aspekt.
- ii) Sie erledigen den Schriftverkehr mit den Verfahrensbeteiligten und geben schiedsgerichtliche Anordnungen (z.B. Ladungen), Verfügungen (z.B. Terminbestimmungen) und Entscheidungen gegenüber den Beteiligten bekannt.
- iii) Sie betreut die Akteneinsicht aller berechtigten Beteiligten.

h) Unabhängigkeit

- i) Die BeSB unterliegt keiner Weisung von außen, ebenso nicht der Unterstützer der UNRE Charta.
- ii) Die BeSB unterliegt der Charta der UNRE sowie der ZPO der Bundesrepublik Deutschland oder der Leitschieds Direktive (Vereinigte Republik eSports)
- iii) Die Unabhängigkeit der BeSB sowie Schiedsrichter:innen kann lediglich mit einer 5/6 Mehrheit des eSports Senats aufgehoben werden.

i) Ämter

i) Bundes Justiz Sekretär eSports

- ii) Bundes Justiz Vize Sekretär eSports
- iii) Bundes Schiedsrichter:innen eSports
- iv) Rechtspfleger:innen (Verwaltung und Prüfung)

j) Wahlen

- i) Die Schiedsrichter:innen werden durch den eSports Senat gewählt.
- ii) Die Rechtspfleger:innen werden durch den eSports Senat gewählt.
- iii) Bundes Justiz Sekretär:innen, sowie Vize werden durch eine 2/3 Mehrheit der Schiedsrichter:innen gewählt.

k) Anträge

- i) Es können jederzeit Anträge eingereicht werden.
- ii) Diese können nur zugelassen werden, wenn ein untergeordnetes Schiedsgericht ein Urteil gefällt hat und man eine Missachtung der ZPO, der Leitschieds Direktive oder die Charta der UNRE vermutet oder beweisen kann.
- iii) Dem Antrag müssen folgende Angaben beigefügt sein: Name des Betroffenen, Name des Schiedsgericht sowie der Zugehörigkeit und der Fall, der verhandelt worden ist.

l) Sanktionen

- i) Hat die Aufgabe, Urteile von untergeordneten Schiedsgerichten zu bestätigen, anzupassen oder aufzuheben.

m) Beschlussfassung

- i) Das Schieds-Parlament ist beschlussfähig, sobald eine 2/3 Mehrheit besteht.

n) Beschlussunfähigkeit

- i) Entsteht eine Beschlussunfähigkeit, so kann der eSports Senat Interim Schiedsrichter:innen benennen.

23) Auflösung des GRSU Gaming e.V.

- a) Die Auflösung des GRSU Gaming e.V. bedarf einer 4/5 Mehrheit aller stimmberechtigten Mitglieder.
- b) Sie kann in jeglicher von der Charta festgelegten Form [Direktive 6) Sektion a, b, c] durchgeführt werden.
- c) Bei der Abstimmung müssen der Vorstand sowie das Präsidium vollständig anwesend sein.