

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 - wir sind ein Ort, an dem Vielfalt gefeiert wird, Teamwork belohnt wird, das Ausgrenzen von schlechten Spielern im E-Sport konsequent abgelehnt wird, an dem Kreativität positive Emotionen weckt und Diskriminierung bekämpft 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 dieses formen.**

Fassung vom: 01. Oktober 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) Präsidium
- c) Mitglieder
- d) Jugend

e) **Versammlung**

f) **eSports**

g) **Schiedsgericht**

h) **Beiträge**

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) **Zusammensetzung - Ämter**

b) **Vertretungsrecht**

c) **Aufgaben**

d) **Wahl des Vorstands**

e) **Amtszeit**

f) **Beschlussfähigkeit**

8) Präsidium

a) **Aufgaben**

b) **Tätigkeitsvergütung**

c) **Beiräte**

d) **Positionsverteilung**

e) **Wahl des Präsidiums**

f) **Entlassung eines
Präsidiumsmitglieds**

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) Beiräte

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

15) Schiedsgericht

- a) Struktur
- b) Zuständigkeit und Funktion
- c) Konstellation und Wahl

- d) Amtszeit

- e) Unabhängigkeit

- f) Beschlussfähigkeit

- g) Antragstellung

- h) Allgemeine Sanktionen

- i) Abwahl eines Amtsinhabers

- j) Rücktritt einer Amtsperson

- k) Interims Gericht

16) Versammlungs- Ausschuss

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

17) Mitglieder- Kommission

- a) Aufgaben
- b) Wahl der
Mitglieder-Kommission
- c) Amtszeit

- d) Ämterverteilung
- e) Beschlussfähigkeit

18) eSports Arena

- 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

19) Finanzausschuss

- a) Zuständigkeit und Funktion
- b) Verwaltung der Finanzen
- c) Ernennung

20) Änderung der Charta

- a) Berechtigung
- b) Einberufung
- c) Beschluss

21) Auflösung des GRSU Gaming e.V.

- a) Abstimmung
- b) Anwesenheit

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 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 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, liegt uns am Herzen.

- ii) Ebenso fördern wir ethische, integrale 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) Vor allem vermitteln wir soziale und gesellschaftliche Werte 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) Veranstaltung informativer Beiträge auf Messen, Veranstaltungen, LANs, Talk Shows, Bildungseinrichtungen sowie im Web.
- ii) Sensibilisierung des Bilds "Das sind Gamer:", denn auch sie sind Menschen wie wir alle.
- iii) Förderung der Debattenkultur und mit Experten, Gamern, Vereinen etc. Informationen auszutauschen und einen gemeinsamen Kurs festzulegen.
- iv) Gaming ist ein Hobby, dass sich zu mehr entwickeln und mit dem man etwas erreichen kann. Genauso wie jedes andere auch. Und so sollte es auch behandelt werden.

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 Kontrollstelle 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 offiziellen Zertifizierung und Zulassung.

i) Teilnahme am eSports

- i) Aufbau und Entwicklung von Amateur- und Semi-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 danach, 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 der in Direktive 2) genannten Inhalte bewirken.

- (1) Dies gilt insbesondere für solche Änderungen, die vom 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 müssen natürliche Personen sein.
 - (1) Natürliche Personen, die unter achtzehn (18x) Jahre alt sind, werden durch ihren gesetzlichen Vertreter/ihre gesetzliche Vertreterin vertreten.
 - (2) Natürliche Personen, die über achtzehn (18x) Jahre alt sind, vertreten sich selbst.

c) Mitgliedsarten

- i) Einzelmitglieder
 - (1) alle natürlichen Personen, die
 - (a) Gaming in ihrer Freizeit betreiben.
 - (b) Interesse am Gaming haben.
 - (c) eSports als Freizeit-, Amateur- oder (Semi-) Profi-Sport betreiben.
- ii) Fördermitglieder
 - (1) jegliche natürliche oder juristische Person, die finanzielle / inhaltliche Unterstützung anbietet.
- iii) Gründungsmitglieder
 - (1) die natürlichen Personen, die den Verein gegründet haben.
 - (2) Entgegen den anderen Mitgliedsarten bleiben die Gründer ihr Leben lang in ihrer Position..
 - (3) Genaueres ist in Direktive 7) zu finden.

d) Voraussetzungen

- i) Einzelmitglieder müssen sich zur Verwirklichung des Vereinszwecks, der Charta sowie zu deren Direktiven bekennen.
- ii) Fördermitglieder können natürliche oder juristische Personen werden, die den GRSU Gaming e.V. finanziell oder inhaltlich unterstützen wollen.

e) Erwerb der Mitgliedschaft

- i) Aufnahmeanträge sind schriftlich (Übersendung per E-Mail sowie Messenger Dienste ausreichend) an die Mitglieder-Kommission zu richten.
 - (1) Der Aufnahmeantrag eines Minderjährigen bedarf der schriftlichen (Unterschrift ausreichend) Einwilligung des gesetzlichen Vertreters.
- ii) Ein Anspruch auf Aufnahme besteht nicht.
- iii) Über die Aufnahme entscheidet die Mitglieder Kommission.
 - (1) Der Aufnahmeantrag kann von der Mitglieder Kommission abgelehnt werden.
 - (2) Die Gründe für die Ablehnung sind der antragstellenden Person schriftlich (E-Mail / Messenger Dienste ausreichend) darzulegen.
- iv) Gegen die Ablehnung kann die antragstellende Person innerhalb einer Frist von einem Monat nach Mitteilung schriftlich (E-Mail sowie Messenger Dienste 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)
- v) Die Aufnahme ist ausgeschlossen, wenn die Voraussetzungen der Direktive 3) Sektion c), d) oder der Aufnahme-Direktive nicht vorliegen.

f) Probezeit

- i) Jedes Mitglied erhält eine ein (1x) monatige Probezeit, sobald ihr Mitgliedsantrag bewilligt worden ist.
 - (1) Sie beginnt am Tag der Übermittlung des Beitritts des Bewerbers.
 - (2) Sie ist vollkommen beitragsfrei.
- ii) Innerhalb der Probezeit besitzt die Person eingeschränkte Rechte / Pflichten.
 - (1) Eine Kandidatur bzw. Bewerbung für ein Vereinsamt ist während der Probezeit nicht möglich.

- (2) Die Teilnahme am eSports innerhalb eines Vereins Teams ist nur bedingt möglich.
- (3) Das Mitglied auf Probe besitzt kein Stimm- oder Wahlrecht.

g) 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 jederzeit zum Austritt berechtigt.
 - (1) Die Mitglieder können ihr Austrittsdatum frei wählen.
 - (2) Das Mitglied hat weiterhin Mitgliedsbeiträge zu zahlen, wenn das Austrittsdatum in der Zukunft liegt.
 - (3) Der Austritt muss schriftlich (E-Mail sowie Messenger Dienste ausreichend) unter Angabe des Grundes, des eigenen Namens, des Austrittsdatums und der eigenen Unterschrift der Mitglieder-Kommission übermittelt werden.
 - (a) Die Austrittserklärung eines/einer Minderjährigen bedarf der schriftlichen (Unterschrift ausreichend) Einwilligung der gesetzlichen Vertretung der Person.

h) Rechte der Mitglieder

- i) Nutzung der Vereins Ressourcen
 - (1) Jedes Mitglied 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 teilzunehmen.

 - (a) Grundlegende Voraussetzung: Das Mitglied muss Teil eines offiziellen eSports Teams des Vereins sein.
 - (b) Weitere Voraussetzungen bestimmt die eSports Direktive
- iii) Entscheidung und Mitbestimmung

 - (1) Jedes Einzelmitglied hat das Recht, bei Mitgliederversammlungen über Themen zum Verein abzustimmen und aktiv mitzuwirken.
- iv) Selbstorganisationsrecht

 - (1) In Versammlungen, auf Veranstaltungen oder anderen Zusammenkünften der Mitglieder haben diese das Recht, sich selbst zu organisieren und mit einer Einstimmigkeit den Ablauf, die Entscheidungsgewalten und Zuständigkeiten der Anwesenden zu ändern.

 - (a) Selbst der Führung kann mit einem Einstimmigkeitsbeschluss aller anderen Anwesenden für diese Zusammenkunft die Leitung und die Entscheidungsgewalt genommen werden.
- v) Informationen

 - (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.

 - (a) Das Stimmrecht besitzen allerdings nur Einzelmitglieder, die nicht mehr in der Probezeit sind.
- 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, Workshops und anderen Aktivitäten des Vereins teilzunehmen, sofern diese für sie zugänglich sind.

i) 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.

(a) 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 es wird 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) Für die Einzelmitglieder 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 Grundsätze zu handeln. Egoismus hat noch nie geholfen.

ix) Pflichtbewusstsein in 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.
- (3)** Pflichtbewusstsein ist in solchen Schlüsselpositionen enorm wichtig und notwendig.

x) Änderung der Daten

- (1)** Bei jeder Änderung der eigenen Melde- oder Kontaktdaten ist umgehend die Mitglieder-Kommission darüber zu informieren und die neuen Daten zu übermitteln.
 - (a)** Dazu zählen auch die Discord-ID und Game-IDs.
- (2)** Die Mitglieder Kommission muss eine Bestätigung über den Erhalt der Daten senden.

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.

j) Beiträge

- i)** Begriffserklärung: Mitgliedsbeiträge sind eine wiederkehrende Geldzahlung zur Finanzierung der Ziele des Vereins.
- ii)** Einzelmitglieder und Fördermitglieder zahlen einen Mitgliedsbeitrag.
- iii)** Die Höhe der Beiträge legt die Beitrags Direktive fest.
 - (1)** Änderungen der Beitragshöhe beschließt die Mitgliederversammlung.
- iv)** Der Mitgliedsbeitrag ist monatlich, halbjährlich oder jährlich im Voraus zu leisten.
 - (1)** Die Beiträge sind via Dauerauftrag oder SEPA Lastschriftmandat zu überweisen

- v) 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.
- vi) Bei Bedarf können von der Mitgliederversammlung Umlagen beschlossen werden.
 - (1) Die Summe der Umlagen pro Mitglied darf die Höhe von 200 € jährlich nicht übersteigen.
- vii) Für Rückstände kann der Vorstand angemessene Säumniszuschläge erheben.
 - (1) Die Höhe der Säumniszuschläge werden gemeinsam vom Finanzausschuss und dem Vorstand für das kommende Geschäftsjahr festgelegt.
 - (2) Zusätzlich können angemessene Mahnkosten erhoben werden.
- viii) Einzelheiten legt die Beitrags-Direktive fest.

4) Organe

- a) Mitgliederversammlung
- b) Gründer
- c) Vorstand
- d) Präsidium
- e) Jugend-Sektion
- f) Jugend-Vorstand
- g) Jugendversammlung
- h) Jugendschutz Komitee
- i) Schiedsgericht
- j) Versammlungs-Ausschuss
- k) Mitglieder-Kommission
- l) eSports Arena

m) Finanzausschuss

n) 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 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) Präsidium

- i)** Das Präsidium kann Direktiven erarbeiten, die dessen Aufbau, interne Zuständigkeiten, Erlaubnisse und Verpflichtungen sowie die Ernennung zum Präsidiumsmitglied selbst regeln.

(1) Diese müssen durch die Mitgliederversammlung mit einer 2/3 Mehrheit ratifiziert werden.

c) Mitglieder

- i)** Die Mitglieder-Kommission kann Direktiven erarbeiten, die ihren Aufbau, internen Zuständigkeiten, Erlaubnisse und die Verpflichtungen ihrer Mitglieder regeln.

(1) Diese müssen durch den Vorstand mit einer 2/3 Mehrheit ratifiziert werden.

d) Verhalten

- i)** Die Mitglieder Kommission verfasst und aktualisiert den Verhaltenskodex des Servers, der alle Verhaltensregeln für die Mitglieder festlegt.

- ii) Eine Aktualisierung des Verhaltenskodex ist nur mit Zustimmung des gesamten Präsidiums möglich.

e) 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 diese die Aufgabe der weiteren Erarbeitung.

f) 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.

g) 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.

h) Schiedsgericht

- i) Das Schiedsgericht gibt sich selbst eine Schieds-Direktive, die dessen Aufbau, interne Zuständigkeiten, Erlaubnisse und Verpflichtungen als Schiedsgericht, die rechtlichen Grundlagen für dessen Schiedssprüche und die Ernennung zu einem Teil des Schiedsgerichts regelt.

(1) Diese müssen durch den Vorstand mit einer 2/3 Mehrheit ratifiziert werden.

- ii) Das Schiedsgericht legt einen Strafenkatalog fest, in dem alle Strafen und Vergehen aufgeführt sind.

i) Beiträge

- i) Die Beitragshöhe, Fälligkeitsdaten und andere Infos zu den Beiträgen der Mitglieder sind in der Beitrags Direktive zu finden.
 - (1) Die Beitrags Direktive kann nur durch die Mitglieder Versammlung geändert 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.
- iii) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

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.
 - (1) Ist die Entscheidung des Versammlungs-Ausschusses getroffen, wird der Antragsteller noch am selben Tag schriftlich über diese Entscheidung informiert.
- iii) Wird der Antrag angenommen, folgt Sektion e). Die Einberufung durch den Versammlungs-Ausschuss.
- iv) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

c) Notfallversammlungen

- i) In einem Notfall, der einer schnellen Entscheidung bedarf, kann eine außerordentliche Mitgliederversammlung mit einer Frist von 72 std, 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. nach Eingang des Antrages der Notfallversammlung 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) Nach jedem Tagesordnungspunkt, der eine Entscheidung benötigt, stimmen alle anwesenden, stimmberechtigten Mitglieder ab.
 - (1) Diese Wahl kann offen oder geheim geschehen.
- vii) Mit der offenen Wahl wird bei außerordentlichen Mitgliederversammlungen standardmäßig gewählt.
 - (1) Die geheime Wahl kann für ein bestimmtes Thema vor Abstimmung beim Versammlungs-Ausschuss durch stimmberechtigte Mitglieder beantragt werden.
- viii) Stimmen können folgendermaßen abgegeben werden:
 - (1) Stimmabgabe bei offener Wahl:
 - (a) per Handzeichen (online ist Web-Cam erforderlich)
 - (b) per Text im Chat (online)
 - (c) per Hand Emoji im Chat (online)
 - (d) per grüner Haken Emoji im Chat (online)
 - (e) per rotes "X" Emoji im Chat (online)
 - (f) per Handzeichen (Präsenz)
 - (g) Per Stimmkarte (Präsenz)
- ix) Stimmabgabe bei geheimer Wahl:

(1) elektronisch via Abstimmungsprogramm

- x) Enthaltungen und ungültige Stimmen sind außer acht zu lassen und werden nicht gezählt.
- xi) Ist eine Entscheidung durch Abstimmung der Mitglieder gefasst, ist dies durch die entsprechende Person zu protokollieren und allen nicht anwesenden Mitgliedern schriftlich zu zusenden.
- xii) 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 Teil des Vorstands, der die Versammlung leitet.
- xiii) Stimmberechtigt sind Einzelmitglieder, die ihre Probezeit abgeschlossen haben.
 - (1) Fördermitglieder und Einzelmitglieder auf Probe sind nicht stimmberechtigt.
- xiv) Auch bei Notfallversammlungen kann gemäß Direktive 6) Sektion I) durch jedes Mitglied Einspruch erhoben werden.
- xv) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

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 sowie Messenger Dienste 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, Discord ID oder Handynummer 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 die Abwahl eines Ausschusses, einer Kommission, vergleichbaren Sektionen, des Präsidiums oder in diesen Bereichen vertretenen Mitgliedern behandeln, müssen bis spätestens sechs (6x) Wochen vor Beginn der Mitgliederversammlung beim Versammlungs-Ausschuss eingereicht werden.
- 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.

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 Mitgliederversammlungen teilnehmen.

i) Stimmberechtigt

- i) Stimmberechtigt sind alle Einzelmitglieder, die zwei Wochen vor Versammlungsbeginn ihre Probezeit beendet haben.
- ii) Fördermitglieder sind nicht stimmberechtigt.

j) Beschlussfassung

- i) Jede Mitgliederversammlung ist ohne Rücksicht auf die Zahl der erschienenen Mitglieder beschlussfähig.

(1) Für einen Beschluss ist die Anwesenheit von mindestens 1 Vorstandsmitglied notwendig.

- ii) Allgemeine Beschlüsse bedürfen einer 2/3 Mehrheit der teilnehmenden stimmberechtigten Mitgliedern.
- iii) Nach jedem Tagesordnungspunkt, der eine Entscheidung benötigt, stimmen alle anwesenden, stimmberechtigten Mitglieder ab.
 - (1) Diese Wahl kann offen oder geheim geschehen.
- iv) Stimmabgabe bei offener Wahl:
 - (1) per Handzeichen (online ist Web-Cam erforderlich)
 - (2) per Text im Chat (online)
 - (3) per Hand Emoji im Chat (online)
 - (4) per grüner Haken Emoji im Chat (online)
 - (5) per rotes "X" Emoji im Chat (online)
 - (6) per Handzeichen (Präsenz)
 - (7) Per Stimmkarte (Präsenz)
- v) Mit der offenen Wahl wird bei außerordentlichen Mitgliederversammlungen standardmäßig gewählt.
- vi) Stimmabgabe bei geheimer Wahl:
 - (1) Elektronisch via Umfragesystem
- vii) Die geheime Wahl kann für ein bestimmtes Thema vor Abstimmung beim Versammlungs-Ausschuss durch stimmberechtigte Mitglieder beantragt werden.
- viii) Enthaltungen und ungültige Stimmen sind außer acht zu lassen und werden nicht gezählt.
- ix) 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 Dauer der Abstimmung beträgt zwei (2x) Wochen.
- 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
entscheidet der Teil des Vorstandes, der die Versammlung führt, an dessen Stelle.

k) Veröffentlichung

- i) 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.

l) Einspruch

- i) Jedes Mitglied kann im Falle eines Bruchs der Direktive 6) der Charta 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 2/3 der stimmberechtigten Mitglieder nötig.
- v) Ist ein neuer Beschluss gefasst, wird der vorherige Beschluss der vergangenen Versammlung für nichtig erklärt.
- vi) Ist ein Einspruch abgelehnt oder ein neuer Beschluss gefasst worden, ist kein erneuter Einspruch zum selben Punkt möglich.

7) Vorstand

a) Zusammensetzung - Ämter

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

b) Vertretungsrecht

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

c) Aufgaben

- i) Der Vorstand vertritt den Verein gerichtlich und außergerichtlich.
- ii) Er kann Ausschüsse, Sektionen, Komitees etc. zeitweise ohne Abstimmung der Mitgliederversammlung bilden.
 - (1) In diesem Fall ist in der nächsten Versammlung die Zustimmung der Mitgliederversammlung nötig.
- iii) 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 dessen 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) Sektion ist wieder in Funktion sowie die Beschlussunfähigkeit beseitigt.
 - (b) Aufgabenbereiche sind durch die Mitgliederversammlung gewählt und gebildet worden.
 - (c) Die vom Vorstand eingesetzten Personen sind entweder durch eine Mitgliederversammlung (Direktive **6**, Sektion **a**, **b**, **c**) bestätigt oder es wurden Neuwahlen ausgerufen.
 - (i) Werden Neuwahlen ausgerufen, sind die Interims Personen mit Ernennung einer anderen Person ihres Amtes enthoben.

d) Wahl des Vorstands

- i) Als Kandidat für die Vorstandswahl muss ein Mitglied mindestens zwei (2x) Jahre lang aktiver Teil des Vereins sein, um sich aufstellen zu lassen.

- ii) Die Wahl findet im Rahmen der Jahreshauptversammlung unter der Benennung der Wahl als Tagesordnungspunkt statt.
- iii) Der Vorstand wird durch die Mitgliederversammlung unter der Leitung des Versammlungsausschusses gewählt.
- iv) Eine Wiederwahl eines Vorstandsmitglieds ist zulässig.
- v) Nach einer Wiederwahl kann ein Vorstandsmitglied wiedergewählt werden.

e) Amtszeit

- i) Der Präsident wird auf Lebenszeit gewählt.
- ii) Der Vizepräsident wird auf Lebenszeit gewählt.
- iii) Der Generalsekretär wird auf Lebenszeit gewählt.
- iv) Wiederwahlen sind möglich.

f) 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 interimistischen Vorstand.
 - (1) In diesem Falle können Präsidiumsmitglieder Ämter des Vorstandes beziehen und mehrere Sektionen auf sich vereinen.
 - (2) Dieser Zustand bleibt bestehen, bis ein neuer Vorstand durch die Mitgliederversammlung gewählt wurde.
- iv) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

8) Präsidium

a) Aufgaben:

- i) Das Präsidium vereint alle Führungskräfte des GRSU Gaming e.V. und die oberste Führung des Vereina
- 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 für das vergangene Jahr vor.
- iv) Der Unter - Generalsekretär ist die direkte Stellvertretung des Generalsekretärs und unterstützt diesen bei seinen Aufgaben und der Koordinierung des Vereins.

b) Tätigkeitsvergütung

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

c) Beiräte

- i) Das Präsidium kann Beiräte ernennen, die den Organen des Vereins beratend zur Seite stehen
- ii) Genaueres ist in Direktive **15** zu finden.

d) Positionsverteilung

- i) Gründungsmitglieder
- ii) Vorstand (Board)
 - (1) Präsident (President of Board)
 - (2) Vizepräsident (Vice President of Board)
 - (3) Generalsekretär (Secretary General of Board)
- iii) Unter - Generalsekretär (Under Secretary General)

- iv) Präsident des Jugend-Vorstandes (President of Youth Board)
- v) Vizepräsident des Jugend-Vorstandes (Vice President of Youth Board)
- vi) Leiter des Jugendschutz Komitee (JsK) (Head of Youth Protection Committee)
- 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 der eSports Arena (Secretary of eSports Arena)

e) Wahl des Präsidiums

- i) Die Sektionsleitungen werden zur Hälfte vom Vorstand und zur Hälfte von der Mitgliederversammlung gewählt.
 - (1) Welche Sektionsleitungen vom Vorstand und welche von der Mitgliederversammlung gewählt werden, verändert sich mit jeder Wahl.
 - (a) Der Finanzausschuss wird ausschließlich vom Vorstand bestimmt.
 - (2) Der Vorstand und der Jugend-Vorstand werden von der Mitgliederversammlung gewählt.
- ii) Die Wahl des Unter - Generalsekretärs wird durch den Vorstand vorgenommen.
- iii) Wenn ein Präsidiumsmitglied gewählt wurde, hat es sechs (6x) Monate Probezeit.

f) Entlassung eines Präsidiumsmitglieds

- i) Während der Probezeit können Präsidiumsmitglieder jederzeit vom Vorstand, dem restlichen Präsidium oder der Mitglieder Kommission entlassen werden.
 - (1) Zur Entlassung muss dem Mitglied der Grund der Entlassung genannt werden.
- 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.
 - (1) Dazu ist von einem beliebigen Mitglied ein Antrag an das Schiedsgericht zu stellen.
- iii) Die Gründer und der Vorstand bleiben Teil des Präsidiums solange sie ihre eigene Position innehaben.

9) Präsidiums-Versammlung

a) Einberufung

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

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

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

b) Tagesordnung

- i) Themen müssen bis spätestens zwei (2x) Tage vor Beginn der Versammlung schriftlich eingereicht werden.
- ii) Themen, die aufgrund der Dringlichkeit nachgereicht werden, benötigen eine 2/3 Mehrheit des Vorstands, 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) Dazu 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) Mitgliedern des Präsidiums
 - (3) Einhaltung aller Vorgaben zur Einberufung
- iii) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

d) Veröffentlichung

- i) Ist ein Beschluss des Präsidiums gefasst, wird dieser innerhalb von sechsunddreißig (36x) Stunden veröffentlicht.
- ii) Der Ort, in dem es gepostet wird, hat allen Mitgliedern, mindestens als Beobachter zugänglich zu sein.

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) Jugendversammlung
- iii) Jugenschutz Komitee
- iv) 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 - dreizehn (13x) Jahre
 - (2) Maximal siebzehn (17x) Jahre alt
 - (3) mindestens 1 Jahr aktiver Teil des Vereins.
- ii) Die Wahl findet im Rahmen der Jahreshauptversammlung unter 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) Die Wiederwahl eines Vorstandsmitglieds ist zulässig.
- v) Nach einer Wiederwahl kann ein Vorstandsmitglied eine Amtszeit lang nicht wiedergewählt werden.

(1) Nach dieser Pause sind wieder zwei Wiederwahlen zulässig.

d) Amtszeit

- i)** Die Amtszeit des Jugend Präsidenten beträgt drei (3x) Jahre.
- ii)** Die Amtszeit des Jugend Vizepräsident beträgt drei (2x) Jahre.
- iii)** Die Amtszeit des Sekretärs beträgt drei (2x) 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.

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.
- iv)** Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

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.
 - (1) Auf ausdrückliche 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) Ebenfalls können die Mitglieder der Jugend-Sektion sich mittels eigener Direktiven ihre Jugend-Sektion strukturieren und eigene Aufgaben Bereiche oder Organe innerhalb der Jugend-Sektion festlegen.

13) Jugendschutz Komitee

a) Jugendschutz

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

b) Aufgaben

- i) Sie sind Ansprechpartner für die Jugend, wenn sie etwas auf dem Herzen haben.
- ii) Es stellt sicher, dass der Jugend ein gerechtes Umfeld geboten wird. (Safe Space)
- iii) Die Beaufsichtigung der Jugend auf Events.

c) Wahl des Jugendschutz Komitees

- i) Die Leitung des Jugendschutz Komitees wird durch das Präsidium mit einer 2/3 Mehrheit gewählt.
 - (1) Es können sich nur Mitglieder, die die Voraussetzungen an das Komitee erfüllen (beschrieben in Direktive 14) Sektion d)) aufstellen lassen.
 - (2) Trifft eine der Voraussetzungen nicht mehr zu, hat das betroffene Mitglied das Jugendschutz Komitee zu verlassen.
- ii) Die gewählte 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) Zuverlässigkeit
- v) Empathie und Sensibilität gegenüber der Jugend des Vereins
- vi) Kenntnisse zum Jugendschutz
- vii) Integrität
- viii) Einhaltung ethischer Standards des Vereins
- ix) Alle sechs (6x) Monate wird ein erweitertes Führungszeugnis verlangt.
 - (1) Das Präsidium entscheidet über die Aufnahme und Weiterbeschäftigung der Mitglieder des Komitees

14) Beiräte

a) Tätigkeit

- i) Die Beiräte des Präsidiums beraten die Kommissionen, Ausschüsse und anderen Organe des Vereins 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.

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 für ihren Bereich ernannt.

(1) Für die Ernennung ist die Zustimmung von 2/3 der Präsidiumsmitglieder nötig.

- ii) Das Präsidium stimmt über die Annahme des 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 mit einer 2/3 Mehrheit möglich.

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

ii) Eine erneute Ernennung ist zulässig.

(1) Es kann eine Sperre für Personen ausgesprochen werden, wodurch sie nicht wieder ernannt werden können.

15) 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 in Direktive **16**), Sektion **c**))

iii) Die Ober-Kammer gilt als nächste Instanz, wenn Berufung gegen die Entscheidung der Unter-Kammer eingelegt wird. Beschrieben unter Direktive **16**), Sektion **c**), Absatz **vi**) / **vii**)

b) Zugehörigkeit

i) Dieses Schiedsgericht unterliegt den in der Charta des GRSU Gaming e.V. aufgelisteten Direktiven und dem Verhaltenskodex des Vereins.

c) Zuständigkeit und Funktion

i) Die Oberkammer ist der Unterkammer übergeordnet und kann Entscheidungen der Unterkammer zustimmen, sie 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 des GRSU Gaming e.V. ratifizieren, unterliegen diesem.
- 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 ihrer Direktiven und weiteren 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 die Oberkammer dieses Schiedsgericht stellen.
- vii) Voraussetzung für eine Berufung an die Oberkammer.

 - (1) Das Urteil stammt von der Unterkammer des GRSU Gaming e.V.
 - (2) Betroffene müssen die Charta und alle zugehörigen Direktiven als verbindlich akzeptiert und ratifiziert haben.

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 Mitglieder Kommission eingesetzt 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 Mitglieder Kommission eingesetzt werden.

 - (1) Mindestens drei (3x) Personen müssen die Befähigung zum Richteramt besitzen. (DRiG §5)
- v) Die Ober- und Unterkammern besitzen jeweils mindestens zwei (2x) Protokollanten, die von den jeweiligen Schiedsrichter gewählt werden.

- vi) Die Kammern wählen aus ihrer Mitte beide jeweils einen Direktor sowie einen Vize.

e) Amtszeit

- i) Die Amtszeit der Schiedsrichter beträgt drei (4x) Jahre.

(1) Eine Wiederwahl ist möglich.

- ii) Die Amtszeit der Vorsitzenden beträgt drei (3x) Jahre

(1) Eine Wiederwahl ist möglich.

- iii) Die Amtszeit der Protokollanten 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.

(1) Es unterliegt ausschließlich der Charta und den bestehenden Direktiven des Vereins.

- 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 des Vereins dürfen keinem anderen Organ des GRSU Gaming e.V. angehören.

(1) Der Direktor der Unterkammer und der Direktor der Oberkammer sind zum fachlichen Austausch Teil des Präsidiums. Dieser kann von seinem Vize dort vertreten werden.

- 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 sein sowie bewiesen werden.

- v) Die Abberufung einzelner Schiedsrichter oder des ganzen Schiedsgerichts kann einzig und allein bei Regelverstößen durch die Schiedsrichter selbst geschehen. . Sobald ein Schiedsrichter gegen die Charta oder ihre Direktiven verstoßen hat, kann ein Antrag auf Abberufung gestellt werden.

- (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 ernennen, bis die Beschlussfähigkeit wiederhergestellt wurde.
 - (1) Diese Ernennung folgt den Vorgaben der ZPO.
 - (2) Ernannt werden dürfen ausschließlich Personen, die die Befähigung zum Schiedsrichter gemäß der ZPO besitzen.

h) Antragstellung

- i) Besteht ein Streitfall oder ein Verstoß wie in Direktive 16), 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 benötigt ein Urteil der Unterkammer oder eines gleichwertigen Gerichts und einen Berufungsantrag der angeklagten Person, um tätig zu werden.
- iii) Die Oberkammer kann nur tätig werden unter folgenden Bedingungen: beschrieben unter Direktive **16**), Sektion **c**), Absatz **vi**) / **vii**)

i) Allgemeine Sanktionen

- i) Androhung und Verhängung einer Geldstrafe 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 dem GRSU Gaming e.V. 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 innerhalb des Vereins seines/ihrer Amtes entheben, wenn einer dieser Gründe vorliegt:
 - (1) Bruch der Charta oder zugehörigen Direktiven
 - (2) Bruch des Verhaltenskodex
 - (3) Vernachlässigung der Amtsgeschäfte oder -pflichten trotz schriftlicher (E-Mail sowie Messenger Dienste 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.

16) 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) Vorsitzender des Versammlungs-Ausschusses
- ii) Vizevorsitzender des Versammlungs-Ausschusses
- iii) 1. Protokollant
- iv) 2. Protokollant
- v) Der Ausschuss wählt aus ihren Reihen einen Vorsitzenden (Vorsitzenden des Versammlungs-Ausschusses (Chairman of the Assembly Committee) sowie Vize.

c) Wahl des Ausschusses

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

d) Amtszeit

- i) Die Ämter des Versammlungs-Ausschusses werden für vier (4x) Jahre gewählt.
- ii) Wiederwahlen sind möglich.

e) Beschlussfähigkeit

- i) Abstimmungen des Versammlungs-Ausschusses sind ab einer 2/3 Mehrheit gültig.
- ii) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

17) Mitglieder-Kommission

a) Aufbau

- i) Die Mitglieder Kommission teilt sich in die folgenden 6 Untersektionen auf, um ihren Aufgaben gerecht werden zu können.
 - (1) Mitgliederverwaltung
 - (2) Hintergrundrecherche
 - (3) Recruiting
 - (4) Tutorenprogramm
 - (5) Problemlösung
 - (6) Schiedsvertretung
- ii) **Mitgliederverwaltung**
 - (1) Die Annahme von Mitgliedsanträgen liegt in der Gewalt der Mitglieder Kommission. Im Rahmen dessen werden alle Mitgliedsanträge und Mitgliedsdaten von der Mitglieder Kommission verwaltet.
 - (a) 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

iii) Hintergrundrecherche

(1) Wird ein Aufnahmeantrag gestellt, wird vor der Annahme des Antrags eine gründliche Hintergrundrecherche der bewerbenden Person durchgeführt.

(a) Alle Informationen, die bei dieser Recherche gesammelt werden, werden innerhalb von 2 Tagen nach Ende der Recherche wieder gelöscht.

(b) Ebenso haben alle Mitglieder dieser Untersektion eine Schweigepflicht über diese Informationen und dürfen diese an keine dritten Personen weitergeben.

iv) Recruiting

(1) Die Recruiter der Mitglieder Kommission suchen aktiv nach neuen Mitgliedern und potentiellen Partnern.

v) Eventverwaltung

(1) Die Mitglieder Kommission veranstaltet Events für die Mitglieder und arbeitet mit allen anderen Bereichen zusammen, um auch das erforderliche Fachwissen für bestimmte Events zu gewährleisten.

vi) Tutorenprogramm

(1) Die Tutoren der Mitglieder Kommission führen die Neulinge in die Gemeinschaft ein und tun ihr bestes, um sie in das bestehende Vereinsleben zu integrieren

(2) Sie sind auch Ansprechpersonen für Probleme und Fragen

(a) Die Tutoren haben eine Schweigepflicht, die es ihnen verbietet, Infos von ihren Schützlingen an Dritte weiterzugeben.

(b) Die einzige Ausnahme dazu sind Drohungen oder Ankündigungen, die ernst zu nehmen sind und das Handeln einer dritten Person erfordern.

(i) In so einem Fall darf auch ein Tutor sich externe Hilfe für sich und den eigenen Schützling holen.

vii) Problemlösung

(1) Wenn Streitigkeiten, Regelverstöße oder andere Probleme auftreten, fungieren die Tutoren der Mitglieder Kommission als Mediatoren und Problemlöser.

viii) Schiedsvertretung

- (1) Steht ein Mitglied des GRSU Gaming e.V. einmal vor dem Schiedsgericht, hat es die Möglichkeit, ein Mitglied der Mitglieder Kommission als Begleitung anzufordern.
- (2) Entgegen eines rechtlichen Beistandes ist die Mitglieder Kommission in erster Linie der Wahrheit und erst in zweiter Linie dem Mitglied verpflichtet.
 - (a) Das Vertuschen der Wahrheit, die Beschönigung des Vorfalls zugunsten des angeklagten Mitglieds oder ähnliche Handlungen, die die Arbeit des Schiedsgerichts beeinflussen, hat den sofortigen Rauswurf aus der Mitglieder Kommission zur Folge.

b) Wahl der Mitglieder-Kommission

- i) Die Leitung der Mitglieder-Kommission wird von der Mitgliederversammlung mit einer 2/3 Mehrheit gewählt.
- ii) Die Leiter der Untersektionen werden von der Leitung der Mitglieder Kommission ernannt.

c) Amtszeit

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

d) 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.
- ii) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

18) eSports Arena

a) Struktur

- i) Der eSports teilt sich in vier (4x) Untersektionen auf, in denen die entsprechenden Teams gemanaget werden:
 - (1) Jugend
 - (2) Casuals

(3) Academy

(4) Semi Profi

- ii) Die eSports Sektion des GRSU Gaming e.V. wählt aus ihren Reihen einen Vorsitzenden (Secretary of eSports), der die vier (4x) Untersektionen anführt und überwacht sowie den Vizedirektor (Deputy Secretary of eSports), der die Aufgaben des Vorsitzenden übernimmt, wenn dieser verhindert ist.
- iii) Jede Untersektion hat ihren eigenen Vorsitzenden sowie Vize-Vorsitzenden, der die Aufgaben des Vorsitzenden übernimmt, wenn dieser verhindert ist.

b) Jugend

- i) Die "Jugend" Untersektion beinhaltet Teams, die in der Jugend-Sektion des Vereins tätig sind.
- ii) Diese Teams können aufgrund ihres Alters nur an eSports Titeln teilnehmen, die für ihr Alter angemessen sind.

c) Academy

- i) Die "Academy" Untersektion 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) Semi Profi

- i) Die "Semi Profi" Untersektion beinhaltet alle Teams, die auf professioneller Ebene an Turnieren teilnehmen und auf Leistung aus sind, um im späteren Sinne einen Vertrag als professioneller 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) Team Manager

(6) Analyst

(7) Executive Lead

f) Zuständigkeit und Funktion der Ämter

- i) Der Secretary of eSports, dessen Stellvertreter, der Branch Director und dessen Stellvertreter bilden gemeinsam den eSports Rat, um Entscheidungen für die gesamte eSports Sektion zu treffen.
- ii) Ein Secretary of eSports ist für die gesamte eSports Sektion zuständig, vertritt und verantwortet die eSports Sektion gegenüber den anderen Sektionen des Vereins.
- iii) Ein Branch Director untersteht dem Secretary of eSports und managt die ihm zugeteilte Untersektion.
- iv) Ein Team Manager 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 und dessen Stellvertreter werden durch den eSports Rat ernannt.
- iv) Der Team Manager 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 anwesenden eSports Ratsmitglieder 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 sowie Messenger-Dienste ausreichend) angekündigt wurde.
- iv) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

i) Amtszeit

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

- ii) Wiederwahlen sind möglich.

19) Finanzausschuss

a) Zuständigkeit und Funktion

- i) Der Finanz-Ausschuss kümmert sich um alle finanziellen Aspekte und ist dementsprechend verantwortlich.

b) Verwaltung der Finanzen

- i) Dokumentation aller Ein- und Ausgaben des Vereins.
- ii) Erarbeitung eines Haushaltsplan für alle Sektionen des Vereins.
 - (1) Jugend-Sektion inbegriffen.
 - (2) Dieser enthält eine ausführliche Planung für die Sektionen und die monatliche Höhe der Budgets.
- iii) Sicherstellung, dass der Verein finanziell gesund bleibt.
- iv) Prüfung der Mitgliedsbeiträge und Erteilung von Säumniszuschlägen sowie Mahngebühren an betroffene Mitglieder.
- v) Tätigkeit von Überweisungen für die Sektionen und den Verein im Ganzen.
 - (1) Zur Nutzung des Kontos und der Tätigkeit von Überweisungen ist ausschließlich der Chef des Finanzausschusses berechtigt und verantwortlich.
 - (2) Im Rahmen dieser Überweisungen prüft der Finanzausschuss auch die Ausgaben der Abteilungen und trägt alle Infos der Sektionen zu den Ausgaben in das Finanzregister des Vereins ein.

c) Ernennung

- i) Die Mitglieder des Finanzausschusses werden vom Vorstand mit der Zustimmung der Gründer ausgewählt und per Vertragsunterzeichnung zur Regeleinhaltung verpflichtet.

20) Änderung der Charta

a) Berechtigung

- i) Eine Charta Änderung ist möglich, wenn
 - (1) Der Änderungsvorschlag für die Charta ausführlich vorbereitet und mit dem Tagesordnungspunkt zusammen für jeden einsehbar eingereicht wurde.
 - (2) Die Einberufungsfristen gemäß Direktive 6) e) eingehalten wurden.
 - (3) Allen nicht anwesenden Einzelmitgliedern des Vereins nach Ende der Mitgliederversammlung 24 h Zeit gelassen wurde, ihre Stimme nachträglich abzugeben.
- ii) Ausschließlich Einzelmitglieder des Vereins sind berechtigt, über eine Charta Änderung abzustimmen.
- iii) Charta Änderungen sind ausschließlich in einer Mitgliederversammlung gemäß Direktive 6) zu beschließen.

b) Einberufung

- i) Die Mitgliederversammlung wird gemäß Direktive 6) e) einberufen.
- ii) Ist in der Tagesordnung eine Charta Änderung als Tagesordnungspunkt aufgeführt, ist über diesen zu Beginn der Versammlung zu debattieren und ein Beschluss zu fassen.

c) Beschluss

- i) Der Beschluss wird als offene Wahl ohne Enthaltung beschlossen.
 - (1) Stimmberechtigt sind ausschließlich Einzelmitglieder des GRSU Gaming e.V.
 - (2) Abgestimmt werden kann ausschließlich wie in der Direktive 6) e) beschrieben.
- ii) Änderungen der Charta bedürfen einer 2/3 Mehrheit aller stimmberechtigten Mitglieder.
- iii) Änderungen der Charta, die den Vereinszweck betreffen, bedürfen einer 5/6 Mehrheit aller stimmberechtigten Mitglieder.
- iv) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.

d) Veröffentlichung

- i) Ist ein Beschluss entstanden, ist dieser in den folgenden 2 Tagen auf dem Discord Server des Vereins im Kanal "charta änderungen" zu posten und die neue Version der Charta im Kanal "vereins-dokumente" zu veröffentlichen.

21) Auflösung des GRSU Gaming e.V.

a) Abstimmung

- i) Die Abstimmung zur Auflösung des GRSU Gaming e.V. kann in jeglicher von der Charta festgelegten Mitgliederversammlung [Direktive 6) Sektion a, b, c] durchgeführt werden.
- ii) Die Auflösung des GRSU Gaming e.V. bedarf einer 4/5 Mehrheit aller stimmberechtigten Mitglieder.
- iii) Es gibt keine Enthaltungen.

b) Anwesenheit

- i) Bei der Abstimmung müssen der Vorstand sowie das Präsidium vollständig anwesend sein.
- ii) Alle Mitglieder, die zur Abstimmung nicht anwesend sind, haben innerhalb des folgenden Monats ihre Stimme schriftlich abzugeben.
- iii) Die Anwesenheit der Mitglieder und Abstimmung sind zu protokollieren.