



# Vereinssatzung Aesir eSports e.V.





## Inhaltsverzeichnis

	Seite
Inhaltsverzeichnis	2
§ 1 Name, Sitz und Geschäftsjahr	3
§ 2 Zweck des Vereins	3-5
§ 3 Mitgliedschaft	5-9
§ 3a Aufnahmebedingungen	5
§ 3b Probezeit	6
§ 3c Mitgliedsbeiträge, Umlagen und Sachleistungen	6
§ 3d Rechte und Pflichten der Mitglieder	6-7
§ 3e Beendigung der Mitgliedschaft	7-9
§ 3f Fördermitglieder	9
§ 3g Ehrenmitglieder	9
§ 4 Organe des Vereins	9-11
§ 4a Der Vorstand	10
§ 4b Der Schriftführer	11
§ 4c Der Kassenwart	11
§ 4d Die Mitgliederversammlung	12
§ 5 Stimmrecht, Wahl und Wählbarkeit	13
§ 6 Auflösung des Vereins	13
§ 7 Haftung des Vereins	13
§ 8 Salvatorische Klausel	14
§ 9 Inkrafttreten der Satzung	14



## § 1 Name, Sitz und Geschäftsjahr

1. Der Verein führt den Namen Aesir eSports.
2. Der Verein soll in das Vereinsregister eingetragen werden und führt ab dem Zeitpunkt der Eintragung den Zusatz „e.V.“
3. Der Verein hat seinen Sitz in Wachenroth.
4. Das Geschäftsjahr des Vereins ist das laufende Kalenderjahr.
5. Das erste Geschäftsjahr endet am 31.12.2020.

## § 2 Zweck des Vereins

1. Der Vereinszweck definiert sich durch die Förderung des eSports, der gemeinschaftlichen Ausübung von Computerspielen bzw. dem elektronischen Sport und das Heranführen von Jugendlichen und Erwachsenen an diesen, sowie die Förderung der Gemeinschaft von eSport-Interessierten.
2. Dabei werden Grundwerte wie Gruppengefühl, Teamgeist, Verantwortungsbewusstsein und Fairness vermittelt.
3. Es werden keine Spiele unterstützt, welche in der Bundesrepublik Deutschland verboten sind.
4. Der Verein richtet sich im Sinne des Jugendschutzes nach den bestehenden gesetzlichen Regelungen und der Einstufung der Spiele entsprechend der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle). Dabei kann es nur zu Ausnahmen kommen, wenn die schriftliche Erlaubnis des/r Erziehungsberechtigten vorliegt (per Scan /Foto ausreichend).
5. Diese Vereinszwecke werden insbesondere gefördert durch:
  - a) die Eröffnung der Möglichkeit, in einer Community mit anderen Mitgliedern in Kontakt zu treten, hobbymäßig zusammen zu spielen und zu kommunizieren (nicht-kompetitiver Bereich);
  - b) die Förderung sportlicher Aktivitäten, Übungen und Leistungen im Wettkampfbereich in verschiedenen eSport-Titeln;
  - c) das Anbieten von regelmäßigen Trainingseinheiten zur Verbesserung der Fähigkeiten der Spieler im Spiel
    - sowohl in den leistungsorientierten Teams, die eventuell finanziell gefördert werden (z.B. Übernahme der Kosten für das Coaching)
    - als auch für einzelne Spieler (individuelles Training)
    - oder ganze Teams im nicht-kompetitiven (Community-) Bereich;



- d) die Teilnahme an nationalen oder internationalen Ligen und Turnieren, sofern die Teams und im besonderen Maße die leistungsorientierten Teams die entsprechenden Voraussetzungen und die internen Anforderungen erfüllen, z.B. Mindestalter und -rang in dem entsprechenden Titel;
  - e) die Organisation und Veranstaltung von eigenen Turnieren mit Preisen,
    - sowohl rein für Mitglieder (intern) mit kleinen Preisen, meistens definiert als „FUN Turnier“, um eine zwanglose Atmosphäre zu schaffen,
    - als auch mit offener Teilnahme (für Teams von anderen Clans/Organisationen/Vereinen), bei denen es Preise oder sogar Preisgelder zu gewinnen gibt;
  - f) die Teilnahme an Veranstaltungen für den eSport,
    - z.B. Messen wie Gamescom oder Dreamhack, bei denen viel Wert auf das sogenannte Communitygefühl gelegt wird, sodass dort auch Treffen von allen Mitgliedern der Community und des Vereins stattfinden können;
    - wie LAN-Partys oder LAN-Turniere, bei denen die Teams teilnehmen und z.B. durch finanzielle Unterstützung gefördert werden können;
  - g) die Organisation und Veranstaltung von Boot-Camps und sogenannten Clan- und Community-Treffen, sofern dies von den Mitgliedern der Community und des Vereins gewünscht ist und die finanziellen Mittel dafür bereitstehen oder durch die Teilnehmer selbst oder zumindest anteilig finanziert werden können;
  - h) die Bereitstellung von diversen Kommunikationsmöglichkeiten, wie WhatsApp-Gruppen, die Unterhaltung von sogenannten Voice-Servern (TeamSpeak und Discord) oder auch eine Website, die Informationen zum Verein, der Organisation an sich, den einzelnen Teams, News usw. darstellt;
  - i) das Bereitstellen von gemieteten Servern, die zu Trainingszwecken genutzt werden können - beschränkt auf die entsprechenden Titel, bei denen dies möglich ist;
  - j) das Anbieten von Gewinnspielen auf verschiedenen Plattformen für Mitglieder und Nicht-Mitglieder für Sach- und Geldpreise wie Merch, Gutscheine oder sogenannte Ingame-Items;
  - k) das aktive Werben für Aesir eSports e.V. in Form von
    - Online-Werbung bei diversen Internetauftritten, Social Medias, Live-Streams oder auch auf Videoplattformen;
    - Vor-Ort-Werbung auf Messen und Veranstaltungen für den eSport-Bereich.
6. Die Mittel des Vereins dürfen nur für die satzungsmäßigen Zwecke verwendet werden. Es darf keine Person durch Ausgaben, die den Zwecken des Vereins fremd sind oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütung begünstigt werden.



7. Bei Bedarf kann der Vorstand unter Berücksichtigung der wirtschaftlichen Verhältnisse und der Haushaltslage Aufwandsentschädigungen für Ausgaben erstatten, die für den Verein getätigt wurden oder sonstige erstattungswürdige Leistungen wie Fahrt- und Flugkosten, Wegstreckenentschädigung, Verpflegungsgeld und Übernachtungsgeld an Mitglieder/ Ehrenamtler/Spieler/Übungsleiter/Mitarbeiter ausgeben.
8. Bei Bedarf kann der Vorstand unter Berücksichtigung der wirtschaftlichen Verhältnisse und der Haushaltslage gesonderte Regelungen treffen und Verträge abschließen:
  - a. Ehrenamtstätigkeit;
  - b. Tätigkeit als Übungsleiter; Kassenwart; Schriftführer;
  - c. Mitarbeiter im und für den Verein, auch Geschäftsführung;
  - d. mit einzelnen Spielern in leistungsorientierten Teams;
  - e. mit einzelnen Spielern oder Streamern.
9. Weitere Einzelheiten zu den Bedingungen, Aufwands- und Pauschalsätze, Vertragsmöglichkeiten usw. regelt die entsprechende Ordnung des Vereins.
10. Auch ein Mitglied aus dem Vereinsvorstand darf einen Vertrag mit dem Verein eingehen (z.B. Geschäftsführung), bei dem dann der restliche Vorstand zustimmen muss.

## **§ 3 Mitgliedschaft**

### **§ 3a Aufnahmebedingungen**

1. Mitglied kann jede natürliche und juristische Person werden, die die Zwecke des Vereins fördert und unterstützt und mindestens das 14. Lebensjahr vollendet hat.
2. Die Mitgliedschaft muss unter Anerkennung der Vereinssatzung, den weiteren Ordnungen des Vereins sowie den Beschlüssen der Mitgliederversammlung schriftlich beantragt werden.
3. Bei Minderjährigen haben die gesetzlichen Vertreter dem Aufnahmeantrag zuzustimmen.
4. Über die Aufnahme entscheidet der Vorstand.
5. Ein Antrag auf Mitgliedschaft im Verein kann nur dann positiv beschieden werden, wenn die festzusetzenden Mitgliedsbeiträge sowie die Aufnahmegebühr an den Verein gezahlt wurden. Näheres ist dazu in der Beitragsordnung beschrieben.
6. Sollte eine Mitgliedschaft durch den Vorstand in erster Instanz abgelehnt werden, ist es dem/der Anwärter\*in freigestellt, Einspruch zur nächsten Mitgliederversammlung einzulegen, die dann abschließend über die Aufnahme oder Nichtaufnahme entscheidet.
7. Ein Rechtsanspruch auf Mitgliedschaft besteht nicht.



## § 3b Probezeit

1. Die Probezeit für neue Mitglieder beträgt 6 Monate.
2. Während dieser Zeit hat das Mitglied kein Stimmrecht entsprechend § 3d und darf keine Funktionen bekleiden.
3. Ausgenommen sind davon Gründungsmitglieder, bei denen die Mitgliedschaft mit Vollendung der Gründungsversammlung beginnt und aus Ihnen der erste Vorstand gestellt wird.
4. Die Gründungsmitglieder haben bei der Gründungsversammlung die Wahl zwischen aktiver und passiver Mitgliedschaft (Ehrenmitglied).
5. Der Vorstand kann ein Mitglied bei besonders vorbildlichem oder dem Zweck des Vereins förderndem Verhalten von der Probezeit entbinden und sogleich als vollwertiges Mitglied anerkennen.
6. Ansonsten beginnt die vollwertige Mitgliedschaft automatisch mit dem Ablauf der Probezeit.

## § 3c Mitgliedsbeiträge, Umlagen und Sachleistungen

1. Die Mitgliedsbeiträge werden für die in § 2 genannten Zwecke verwendet.
2. Alle Regelungen zu den Mitgliedsbeiträgen, z.B. die Höhe, Fälligkeit, Zahlungsmodalitäten werden in der Beitragsordnung beschrieben.
3. Es können Umlagen und/oder Sachleistungen von den Mitgliedern erhoben werden.
4. Die Erhebung dieser muss von dem Vorstand beschlossen und von der Mitgliederversammlung zugestimmt werden.
5. Die Höhe der Umlage darf das 10fache des Mitgliedsbeitrags nicht übersteigen. Maßgebend ist der Jahresbetrag, den das zahlungspflichtige Mitglied zum Zeitpunkt der Beschlussfassung über die Erhebung der Umlage zu zahlen hat.

## § 3d Rechte und Pflichten der Mitglieder

1. Jedes Mitglied hat das Recht, die Einrichtungen des Vereins zu nutzen und dessen Unterstützung im Rahmen der in dieser Satzung bestimmten Aufgaben des Vereins in Anspruch zu nehmen, sofern diese vorhanden sind.
2. Jedes Mitglied ist berechtigt, im Rahmen des Vereinszweckes, an den Veranstaltungen des Vereins oder der Community teilzunehmen, z.B. Mitgliederversammlung, Treffen bei Messen oder auch Treffen von allen Mitgliedern der Community und des Vereins.



3. Jedes Mitglied ist verpflichtet, sich entsprechend der Satzung, den weiteren Ordnungen des Vereins sowie den Beschlüssen der Mitgliederversammlung zu verhalten.
4. Die Mitglieder sind zur gegenseitigen Rücksichtnahme und dem gemeinschaftlichen Zusammenhalt verpflichtet.
5. Es wird allgemeiner Respekt gegenüber allen Personen erwartet, sowohl online als auch real bei Veranstaltungen oder Treffen, besonders gegenüber dem Vorstand und den sogenannten Admins der Community.
6. Es gelten auch die allgemeinen Verhaltensregeln, sowie die Regeln für die Nutzung von TeamsSpeak und Discord, die für die Community definiert wurden.
7. Jedes Mitglied ist außerdem dazu verpflichtet:
  - a) den Verein in der Verwirklichung der in §2 festgehaltenen Vereinszwecke zu unterstützen und alle Bestimmungen der Satzung, Beitragsordnung und weiteren Ordnungen, sowie Bestimmungen der Mitgliederversammlung anzuerkennen;
  - b) den Verein bei öffentlichen Auftritten in tadelloser Weise zu repräsentieren und alle Personen, welchen es gegenübertritt, mit Respekt zu behandeln;
  - c) bei Betätigungen im elektronischen Sport eventuelle (Haus-)Ordnungen, Richtlinien und Regeln des Gastgebers, bzw. der veranstaltenden Liga, zu beachten;
  - d) anvertraute Passwörter, Taktiken und andere sensible Daten nicht an Dritte weiterzugeben (Verschwiegenheit).
8. Ändern sich Name oder Anschrift eines Mitgliedes, so ist dies dem Vorstand unverzüglich mitzuteilen. Eine fernmündliche (E-Mail) Mitteilung ist dabei ausreichend.
9. Eine Mitgliedschaft im Verein ist keine Voraussetzung oder Berechtigung für die Mitgliedschaft in einem Team.

## **§ 3e Beendigung der Mitgliedschaft**

1. Nach Beendigung der Mitgliedschaft bleibt die Zahlungspflicht der bis zu diesem Zeitpunkt fällig gewordenen Beiträge bestehen.
2. Es besteht kein Anspruch auf Rückzahlung der bisher beglichenen Mitglieds- oder Erhöhungsbeiträge, sowie sonstige geleistete Zahlungen.
3. Mit Ende der Mitgliedschaft endet auch die Mitgliedschaft im Vorstand und jede weitere Position im Verein.
4. Ausgeschiedene oder ausgeschlossene Mitglieder haben keinen Anspruch auf Anteile aus dem Vermögen des Vereins.





## A. Beendigung der Mitgliedschaft

1. Die Mitgliedschaft endet ordnungsgemäß durch eine Austrittserklärung in Textform an den Vorstand. Diese Austrittserklärung kann entweder fernmündlich (E-Mail) oder über den Postweg erfolgen.
2. Der Austritt aus dem Verein ist zum Ende jeden Halbjahres möglich (30.06. / 31.12.).
3. Die schriftliche Erklärung muss dabei spätestens bis zum letzten Tag des Vormonats bei dem Vorstand eingegangen sein (31.05. / 30.11.).
4. Bei einer natürlichen Person endet die Mitgliedschaft auch durch Tod, bei einer juristischen Person durch Verlust der Rechtsfähigkeit.

## B. Ausschluss aus dem Verein

1. Mitglieder, deren Verhalten in grober Weise gegen die Interessen oder Ordnungen des Vereins verstoßen, können vom Verein ausgeschlossen werden.
2. Über den Ausschluss entscheidet der Vorstand.
3. Der Ausschluss eines Mitgliedes kann vom Vorstand ausgesprochen werden, wenn ein Mitglied ein oder mehrere Verstöße begeht, z.B.:
  - a) grobe Verstöße gegen die Verhaltensregeln oder allgemein die guten Umgangsformen im Internet;
  - b) unangemessenes oder toxisches Verhalten oder Mobbing - dies schließt alle Arten körperlicher Gewalt ein;
  - c) rassistische, sexistische, antisemitische, homophobe und prinzipiell grob beleidigende Äußerungen, gleich in welcher Form;
  - d) Weitergabe von sensiblen Daten wie Passwörtern, Taktiken, etc.;
  - e) Rufschädigung (Lügen, Lästern oder Verleumdungen) des Vereins oder dessen Mitglieder, sowie allgemein gegenüber Mitgliedern der Community;
  - f) verantwortungslose Nutzung der Vereinsressourcen;
  - g) Rückstand des Mitgliedsbeitrags über zwei Zahlungsperioden;
  - h) sonstiges grobes oder wiederholtes Fehlverhalten.
4. Unsportliches Verhalten wird nicht geduldet - insbesondere Cheating und das absichtliche Ausnutzen von sogenannten Bugs, die einen persönlichen Vorteil gegenüber anderen Spielern erzeugen.





5. Das Mitglied ist über den Vorwurf schriftlich in Kenntnis zu setzen und wird zu einer Anhörung gebeten.
6. Diese kann schriftlich oder persönlich, sowie „in Voice“ auf dem TeamSpeak erfolgen.
7. Die Anhörung muss innerhalb von 30 Tagen nach Erhebung des Vorwurfes stattfinden.

## **§ 3f Fördermitglieder**

1. Fördermitglieder des Vereins können natürliche und juristische Personen werden, die den Verein finanziell oder inhaltlich unterstützen wollen.
2. Für diese kooperative Mitgliedschaft gilt § 3a-3e entsprechend.
3. Fördermitglieder haben bei der Mitgliederversammlung Rederecht, aber kein Stimmrecht, kein Antragsrecht und kein aktives/passives Wahlrecht.
4. Die Fördermitgliedschaft ist eine passive Teilnahmeform am Vereinsleben.

## **§ 3g Ehrenmitglieder**

1. Durch den Vorstand können natürliche Personen, die sich um den Verein besonders verdient gemacht haben, zu Ehrenmitgliedern ernannt werden.
2. Sie werden bis aus Widerruf vom Vorstand ernannt, sofern der/die Ehrende zustimmt.
3. Sie besitzen einfaches Stimmrecht und sind von der Entrichtung der Mitgliedsbeiträge befreit.
4. Die Ehrenmitgliedschaft kann jederzeit und fristlos vom Vorstand aufgehoben werden, sollte ein Fehlverhalten entsprechend §3d oder ein Ausschlussgrund entsprechend §3e vorliegen.

## **§ 4 Organe des Vereins**

1. Die Organe des Vereins sind:
  - a. Vorstand inklusive Vorstandsvorsitzender
  - b. Schriftführer
  - c. Kassenwart
  - d. Die Mitgliederversammlung
2. Weitere Funktionen können nachträglich bei Bedarf vom Vorstand besetzt werden, z.B. Beirat, Beauftragte für Datenschutz, Jugend, Presse o.a., Ehrenausschuss oder besondere Vertreter.



3. Die Funktionen im Community-Bereich (CEO, Manager, Supporter) gegenüber den sogenannten Mitgliedern bleiben von der Funktion im Verein (Vorstand, Kassenwart, Schriftführer) unberührt und unabhängig von der Mitgliedschaft im Verein.

## § 4a Der Vorstand

1. Der Vorstand besteht aus 2 gleichberechtigten Vorstandsmitgliedern.
2. Gemäß § 26 BGB, vertreten der erste und der zweite Vorsitzende den Verein jeweils allein.
3. Jeder der beiden Vorstandsvorsitzenden ist alleinvertretungsberechtigt.
4. Der Vorstand führt die Geschäfte im Sinne dieser Satzung und der Beschlüsse der Mitgliederversammlung.
5. Er fasst seine Beschlüsse mit einfacher Mehrheit. Der 1. Vorsitzende hat für den Fall der Stimmgleichheit bei Abstimmungen ein doppeltes Stimmrecht. Bei Nicht-Abstimmungen hat der 1. Vorsitzende die alleinige Entscheidungsgewalt.
6. Die Mitglieder des ersten Vorstandes werden bei der Gründerversammlung für drei Jahre gewählt und ernannt. Sie bleiben im Amt, bis ein neuer Vorstand ernannt ist.
7. Die Amtszeit bezieht sich stets auf volle 3 Kalenderjahre.
8. Der Vorstand kann nach Ablauf dieser ersten 3 Jahre die Nachfolger ernennen oder durch die Mitgliederversammlung wählen lassen.
9. Erfolgt keine rechtzeitige Bekanntgabe (bis 31.10. des letzten Amtsjahres) der Nachbesetzung durch den Vorstand selbst oder wird für die Mitgliederversammlung im letzten Amtsjahr als TOP zur Wahl gestellt, verlängert sich die Amtszeit um eine weitere Periode.
10. Die Mitglieder müssen sich oder andere Mitglieder bis 14 Tage vor der Mitgliederversammlung schriftlich als Vorschlag beim Vorstand einreichen (fernmündliche Mitteilung ist ausreichend).
11. Ernannt oder gewählt werden können alle volljährigen und geschäftsfähigen Mitglieder des Vereins, die mindestens schon 3 volle Kalenderjahre Mitglied des Vereins sind. Ausgenommen sind hiervon die Fördermitglieder.
12. Scheidet ein Mitglied des Vorstandes vor Ablauf der Amtszeit aus, so ernennt der Vorstand für den Rest der Amtszeit ein neues kommissarisches Vorstandsmitglied.
13. Es ist ausreichend, wenn mindestens ein Vorstandsvorsitzender die Verhandlungen mit potenziellen Vertragspartnern, egal ob Partner, Sponsoren, Spieler, Mitarbeiter etc. führt, sowie die Verträge unterzeichnet.



14. Ordnungen des Vereins werden grundsätzlich vom Vorstand beschlossen und erlassen. Die Mitgliederversammlung muss zustimmen.

## § 4b Der Schriftführer

1. Der Schriftführer hat diverse Aufgaben, die in der entsprechenden Stellenbeschreibung näher definiert sind und je nach Bedarf und mit Zustimmung des aktuellen Schriftführers angepasst werden können.
2. Der Schriftführer wird erstmals bei der Gründungsversammlung von allen anwesenden Gründern gewählt und anschließend stets vom Vorstand ernannt. Die Amtszeit gilt auf unbestimmte Zeit. Die Aufgabe kann auch selbst durch ein Vorstandsmitglied wahrgenommen werden.
3. Die Beendigung dieser Tätigkeit ist von beiden Seiten spätestens am letzten Tag des Monats zum Ende des folgenden Monats bekanntzugeben.
4. Eine angemessene Übergabe an den/die Nachfolger\*in ist von allen Parteien zu gewährleisten.
5. Fällt der Schriftführer unerwartet aus (längere Krankheit, Tod etc.), bestimmt der Vorstand kurzfristig einen kommissarischen Ersatz und ernennt zeitnah einen Nachfolger.

## § 4c Der Kassenwart

1. Der Kassenwart hat diverse Aufgaben, die in der entsprechenden Stellenbeschreibung näher definiert sind und je nach Bedarf und mit Zustimmung des aktuellen Kassenwarts angepasst werden können.
2. Der Kassenwart wird vom Vorstand auf unbestimmte Zeit ernannt. Die Ernennung erfolgt nach einer Eignungsprüfung im Sinne eines Bewerbungsgespräches mit potenziellen Anwärtern. Die erste Ernennung erfolgt ca. 1-2 Wochen nach der Gründungsversammlung.
3. Der Kassenwart kann aktives, passives oder gar kein Mitglied vom Verein sein.
4. Die Beendigung dieser Tätigkeit ist von beiden Seiten spätestens am letzten Tag des Monats zum Ende des folgenden Monats bekanntzugeben.
5. Eine angemessene Übergabe an den/die Nachfolger\*in ist von allen Parteien zu gewährleisten.
6. Fällt der Kassenwart unerwartet aus (längere Krankheit, Tod etc.), bestimmt der Vorstand kurzfristig einen kommissarischen Ersatz und ernennt zeitnah einen Nachfolger.



## § 4d Die Mitgliederversammlung

1. Die Mitgliederversammlung ist das oberste beschlussfassende Organ des Vereins.
2. Sie ist zuständig für:
  - a. Entgegennahme von Berichten des Vorstandes und des Kassenwarts;
  - b. Satzungsänderungen;
  - c. Auflösung des Vereins
3. Die Protokollierung erfolgt direkt während der Versammlung durch den Schriftführer.
4. Als letzter Tages-Ordnungs-Punkt einer jeden Versammlung muss das Protokoll mit einfacher Mehrheit von den anwesenden Mitgliedern bestätigt werden.
5. Das Protokoll der Mitgliederversammlung unterzeichnet der 1. Vorsitzende.
6. Die ordentliche Mitgliederversammlung findet mindestens 1x im Jahr statt (letztes Quartal).
7. Sie wird vom Vorstand i.S.d. §26 BGB unter Bekanntgabe der vorgeschlagenen Tagesordnung mit einer Frist von mindestens 30 Tagen einberufen.
8. Die Einladung erfolgt grundsätzlich per E-Mail, ansonsten hilfsweise mittels schriftlicher Einladung per Post. Für den Nachweis der frist- und ordnungsgemäßen Einladung reicht die Absendung der Einladung an die dem Verein zuletzt bekannte Adresse aus.
9. Anträge auf Ergänzung der Tagesordnung müssen dem Vorstand spätestens am 7. Tag vor der Versammlung in Textform vorliegen. Dies reicht fernmündlich (E-Mail) in verständlichen Sätzen aus.
10. Die Mitgliederversammlung wird vom Vorstand geleitet und beschließt grundsätzlich mit einfacher Mehrheit der teilnehmenden stimmberechtigten Mitglieder. Ausnahmen regelt die Satzung.
11. Beschlüsse und Satzungsänderungen werden mit einfacher Mehrheit gefasst.
12. Eine außerordentliche Mitgliederversammlung muss vom 1. Vorsitzenden einberufen werden, wenn das Vereinsinteresse es erfordert.
13. Zur Beschlussfassung über die Änderung der Satzung ist eine Anwesenheit von zwei Drittel, für die Beschlussfassung über die Änderung des Zwecks des Vereins und über dessen Auflösung eine Anwesenheit von vier Fünftel der Mitglieder erforderlich.



## **§ 5 Stimmrecht, Wahlen und Wählbarkeit**

1. Mitglieder, die das 18. Lebensjahr vollendet haben, besitzen Stimm- und Wahlrecht.
2. Das Stimmrecht kann nur persönlich ausgeübt werden.
3. Gewählt werden können alle volljährigen und geschäftsfähigen Mitglieder des Vereins, die mindestens schon 3 volle Kalenderjahre Mitglied des Vereins sind. Ausgenommen sind hiervon die Fördermitglieder.
4. Mitglieder, denen kein Stimmrecht zusteht, können an den Mitgliederversammlungen teilnehmen.
5. Die Wahlen sind grundsätzlich offen und werden per Handzeichen entschieden. Anträge zu einer anderen Wahlart müssen vor Beginn des Wahlvorgangs gestellt werden.

## **§ 6 Auflösung des Vereins**

1. Über die Auflösung des Vereins kann nur in einer mit diesem Tagesordnungspunkt einberufenen außerordentlichen Mitgliederversammlung Beschluss gefasst werden.
2. Der Verein kann mit einer 1/2 Mehrheit der abgegebenen gültigen Stimmen aufgelöst werden.
3. Die Liquidatoren sind die Vorstandsmitglieder.

## **§ 7 Haftung des Vereins**

1. Ehrenamtlich Tätige, Organ- oder Amtsträger sowie Mitglieder des Vereins, haften für Schäden, die sie in Erfüllung ihrer ehrenamtlichen Tätigkeit verursachen, gegenüber dem Verein und seinen Mitgliedern, entsprechend § 31 a und b BGB nur bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit.
2. Der Verein haftet gegenüber seinen Mitgliedern im Innenverhältnis nicht für fahrlässig verursachte Schäden, die Mitglieder bei der Ausübung des eSports, bei Benutzung von Anlagen oder Einrichtungen des Vereins oder bei Vereinsveranstaltungen erleiden, soweit solche Schäden nicht durch Versicherungen des Vereins abgedeckt sind.



## § 8 Salvatorische Klausel

1. Sollten einzelne Bestimmungen dieser Satzung rechtsunwirksam sein oder werden, so bleibt die Wirksamkeit aller anderen Bestimmungen hiervon unberührt.
2. Eine rechtsunwirksame Bestimmung ist durch die Mitgliederversammlung durch eine rechtswirksame Bestimmung zu ersetzen, die in ihrer Wirkung dem Sinn der ursprünglichen Bestimmung weitest möglich entspricht.

## § 9 Inkrafttreten der Satzung

1. Die Satzung tritt mit der Eintragung von Aesir eSports e.V. ins Vereinsregister in Kraft.
2. Die Satzung wird außer Kraft gesetzt, sobald eine neue Satzung mit entsprechender Mehrheit beschlossen und in das Vereinsregister eingetragen wurde.
3. Diese Außerkraftsetzung ist schriftlich in der neuen Satzung zu vermerken.