E-Sport-Abteilung oder eigenen Verein gründen?

Antworten auf wichtige Fragen

Irgendwo in Nordrhein-Westfalen: Nach einigen Diskussionen schlägt das Präsidium des A-Vereins vor, eine E-Sport-Abteilung zu gründen. Einige Kilometer weiter möchten Max, Tristan und Demian endlich einen eigenen E-Sport-Verein ins Leben rufen. Organisatorisch scheint vieles machbar – doch was ist rechtlich zu beachten?

Wir sind bereits ein Verein mit mehreren Abteilungen und wollen nun eine eigene E-Sport-Abteilung gründen.

Um eine E-Sport-Abteilung innerhalb eines bestehenden Vereins zu gründen, muss man zunächst einen Blick in die Vereinssatzung werfen. Denn nur, wenn die Satzung die Gründung von neuen Abteilungen vorsieht, ist es möglich, eine E-Sport-Abteilung zu gründen.

Häufig befindet sich dann in der Satzung ein Satz, wie *„Auf Beschluss der Mitgliederversammlung können neue Abteilungen begründet … werden.“*

Unsere Vereinssatzung sieht eine Gründung von Abteilungen nicht vor. Was nun?

In diesem Fall ist eine Satzungsänderung notwendig. Dabei ist insbesondere der **Vereinszweck** relevant – vor allem im Hinblick auf die Gemeinnützigkeit

Wir haben gehört, dass es Probleme mit der „Gemeinnützigkeit“ geben könnte. Stimmt das?

Bis einschließlich 2025 wurde E-Sport von der Finanzverwaltung nicht als Sport im Sinne der Abgabenordnung anerkannt. Seit **1. Januar 2026** gilt jedoch:

E-Sport ist steuerrechtlich als gemeinnütziger Zweck anerkannt und der „Förderung des Sports“ gleichgestellt.

Das bedeutet:

- Sportvereine können **E-Sport-Abteilungen gemeinnützig betreiben**,
- sofern die Satzung die Förderung des E-Sports bzw. des Sports entsprechend umfasst
- und die tatsächliche Geschäftsführung den gemeinnützigen Vorgaben entspricht.

Eine automatische Aberkennung der Gemeinnützigkeit ist **nicht mehr zu befürchten**, solange die Satzung korrekt gefasst ist und Vereinsmittel satzungsgemäß verwendet werden.

Müssen wir unsere Satzung trotzdem anpassen?

Ja – **in vielen Fällen sinnvoll oder erforderlich**.

Wenn der Vereinszweck bislang ausschließlich klassische Sportarten benennt, sollte die Satzung ergänzt oder allgemeiner formuliert werden (z. B. „Förderung des Sports, einschließlich des E-Sports“).

Gibt es Alternativen zur Abteilung im bestehenden Verein?

Ja. Denkbar sind zum Beispiel:

- die Gründung eines **eigenständigen E-Sport-Vereins** (gemeinnützig oder nicht),
- ein rechtlich selbstständiger „Schwesterverein“ mit Kooperation,
- oder bei klar wirtschaftlicher Ausrichtung eine Ausgliederung in eine Kapitalgesellschaft (z. B. UG oder GmbH).

Welche Lösung sinnvoll ist, hängt u. a. von Zielsetzung, Haftungsfragen und wirtschaftlicher Ausrichtung ab.

Wir möchten einen eigenen E-Sport-Verein gründen. Wie geht das?

Das Gute vorweg: Die drei Freunde erfüllen bereits eine wichtige Voraussetzung. Denn an der Gründung eines Vereins müssen mindestens zwei Personen beteiligt sein. Zwar bestimmt das Gesetz keine konkrete Zahl. Der Verein entsteht aber durch Einigung der Gründer über die Satzung, wofür zwei Personen notwendig sind. Es wird also zunächst eine Gründungsversammlung einberufen. Das müssen die drei Freunde dann regeln:

- Bestimmen eines Vorstandes (kann ein Einzelner sein oder auch alle)
- Vereinsname festlegen
- Gründungsprotokoll erstellen
- Satzung (schriftlich!) erstellen (Mustersatzung)
- Unterschrift der Gründungsmitglieder unter die Satzung machen

Achtung: Bei dieser Form handelt es sich um einen sogenannten „nichteingetragenen Verein“, im Gegensatz zu einem „eingetragenen“ – kurz „e.V.“. Ein Nachteil hierbei ist, dass die Mitglieder eines nichteingetragenen Vereins auch mit ihrem Privatvermögen haften.

Der Verein soll doch besser ein „eingetragener Verein“ werden. Was gilt dann?

Für die Gründung eines eingetragenen Vereins bedarf es

- mindestens sieben Gründungsmitgliedern,
- einer Gründungsversammlung und Vorstandswahl
- eines Gründungsprotokolls

- einer Satzung (schriftlich!)
- der Eintragung ins Vereinsregister durch einen Notar sowie
- der Anmeldung beim Finanzamt

Wichtig: Die sieben Mitglieder müssen die Satzung, die schriftlich verfasst wurde, auch unterschreiben!!!

Tipp: Wenn eh feststeht, dass ein „e.V." gegründet werden soll, sollten nicht nur die drei Freunde, sondern gleich mindestens sieben geschäftsfähige Personen bei der Gründungsveranstaltung anwesend sein.

Der Verein erlangt erst dann eine eigene Rechtspersönlichkeit (Träger von Rechten und Pflichten), wenn er in das Vereinsregister eingetragen wurde. Zur Info: Das Vereinsregister wird beim zuständigen Amtsgericht (als Registergericht) geführt. Folgende Unterlagen müssen beim Amtsgericht eingereicht werden:

- Kopie des Gründungsprotokolls
- Kopie der Satzung, die von den sieben Mitgliedern unterschrieben wird
- Name, Vorname, Geburtsdatum, Wohnanschrift sämtlicher vertretungsberechtigter Vorstandsmitglieder.

Hier geht es nicht ohne Notar, denn die Anmeldung ist durch die Vorstandsmitglieder (Vorstand = mindestens ein Mitglied, in der Regel aber mindestens zwei) schriftlich mit notarieller Beglaubigung der Unterschriften einzureichen. In der Regel bietet der Notar (Kosten!) an, die Eintragung vorzunehmen.

Tipp: Bevor die Unterlagen durch den Notar beim Registergericht eingereicht werden, sollte die Satzung, und insbesondere der Vereinszweck, dem zuständigen Finanzamt zur Verfügung gestellt werden. Manchmal hat das Finanzamt noch Anpassungswünsche an die Satzung. Wenn dann noch einmal die Satzung geändert werden muss, würden neue Kosten entstehen.

Und was ist mit den Kosten? Die Freunde müssen für die Gründung und der anschließenden Eintragung in das Vereinsregister mit ca. 100 – 150 EUR rechnen.

Wir überlegen, ob wir einen professionellen Clan gründen. Aber wie geht das rechtlich?

Zunächst einmal vorab: Wenn die drei Freunde bereits als Clan oder Team spielen und auch nach außen so auftreten, können sie bereits als eine „Gesellschaft" wirken, nämlich als sogenannte „Gesellschaft des bürgerlichen Rechts" (kurz: GbR). Das ist nichts Schlimmes, sogar zwei Freunde, die jede Woche einen gemeinsamen Lotto-Tippschein abgeben, können das sein. Maßgeblich hier ist der „gemeinsame Zweck". Das geht quasi per Handschlag.

Wenn es um einen „professionellen" Clan geht, gibt es mehrere Möglichkeiten, sich rechtlich und organisatorisch sauber zu positionieren:

- Die Gründung eines eingetragenen Vereins, kurz „e.V." genannt (siehe oben)
- Die Aufstellung als GbR (siehe oben, aber mit Gesellschaftsvertrag und allem Zipp und Zapp)
- Die Gründung einer Gesellschaft mit beschränkter Haftung, kurz „GmbH" genannt. Nachteil: Das Gesetz sieht vor, dass die GmbH bei der Gründung ein Kapital von mindestens 25.000 EUR hat (diese Variante kann man in den meisten Fällen gleich wieder vergessen).

Die kleine Schwester der GmbH ist die sogenannte UG (für „Unternehmergesellschaft“). Vorteil: Sie kann bereits mit einer Einlage von mindestens 1 EUR gegründet werden. Nachteil: Sie wird von anderen Geschäftspartnern häufig nicht ernst genommen.

Fazit: Welche Rechtsform für den professionellen Clan der drei Freunde die Richtige ist, hängt eigentlich maßgeblich von ganz anderen Faktoren ab: Wer soll letztlich was entscheiden dürfen, wollen die drei Freunde die Steuerung der Organisation in der Hand behalten, wie möchten die Drei mit der Haftung umgehen und wie ernst ist es ihnen, in Zukunft auf Kurs „Gewinnerzielung“ zu steuern und zum Beispiel Investoren zu gewinnen? Diese Fragen werden in einem weiteren Beitrag besprochen.