

Wo ist „e-gaming“ im Vereinsrecht einzuordnen?

Der Landessportverband Baden-Württemberg (LSV) beschäftigt sich seit dem Aufkommen der „e-sports-Szene“ mit daraus resultierenden verbandspolitischen Fragen, wie z. B. der Anerkennung/Ablehnung als Sportart, der Gemeinnützigkeit sowie der Aufnahme/Ablehnung als Sportfachverband auf Länder- und Bundesebene

Wir sprechen von gaming und e-games, jedoch nicht von e-sports, da sonst eine unzulässige Nähe zum gemeinwohlorientierten Sport suggeriert wird.

Im Rahmen der verbandspolitischen Meinungsbildung beim LSV hat uns der Württembergische Fußballverband (WFV) seine aktuelle Einordnung etwaiger e-gaming-Angebote seiner Untergliederungen ins Vereinsrecht und die WFV-Verbandsatzung zukommen lassen. Sie fokussiert nur die Situation des WFV, zeigt aber Problemstellungen für alle Sportfachverbände und Sportbünde in Baden-Württemberg auf. Die Expertise wurde von Harald Urban, Diplom-Finanzwirt (FH) und Steuerberater bei der SAM Steuerberatungsgesellschaft mbH erstellt und der Abdruck der Inhalte in *SPORT in BW* freigegeben. Elvira Menzer-Haasis, Präsidentin des LSV, weist alle im Sport in Baden-Württemberg Verantwortlichen auf die Vielschichtigkeit der Bundesgesetze und der Förderrichtlinien bei der jeweiligen Verbandspositionierung hin. Für den Fall, dass ein Verband oder seine Untergliederungen heute schon e-gaming-Angebote durchführen möchte, ist folgendes zu berücksichtigen:

Gemeinnützig oder nicht?

Der eSport-Bund Deutschland e.V. als Dachverband aller Gamer bemüht sich derzeit um die Gemeinnützigkeit nach §52 Absatz 2 Nr. 21 Abgabenordnung (AO). Aktuell liegt kein diesbezüglicher Bescheid vor (ausweislich Aufruf der Verbandshomepage am 06. August 2018).

Je nach Ausgestaltung der Satzung eines anerkannten Sportfachverbandes im gemeinnützigen deutschen Sportsystem, ist die „Förderung des Sports“ als ausdrückliche Kernauf-

gabe definiert. Zusätzlich zu diesem übergeordneten Ziel werden ggf. weitere Verbandsziele festgeschrieben. Alle Aktivitäten müssen der „Förderung des Sports“ dienen, um dem genannten Satzungszweck und damit dem sogenannten ideellen Bereich bzw. dem Zweckbetrieb zugeordnet werden zu können. Sollte also „e-gaming“ nicht als Sport sowie nicht als gemeinnützig nach §52 Absatz 2 Nr. 21 der AOs definiert sein, kann auch im Rahmen des Satzungszwecks kein Betrieb oder eine Förderung von Seiten des Verbandes ermöglicht werden.

Sollten dennoch „e-gaming“-Aktivitäten durchgeführt werden, sind sie im Rahmen eines wirtschaftlichen Geschäftsbetriebes durchzuführen. Gefahr bei einer Zu-

ordnung in diesen Bereich ist die gesetzliche Vorgabe, dass der „wirtschaftliche Geschäftsbetrieb“ weder überwiegen darf, noch einen Verlust generieren darf. Grundsätzlich werden mehrere „wirtschaftliche Geschäftsbetriebe“ eines Vereins als ein „wirtschaftliche Geschäftsbetrieb“ behandelt (§ 64 Absatz 2 AO).

Einzige Möglichkeit, „e-gaming“ in einen Verband aufzunehmen, ist eine Satzungsänderung oder die Aufnahme der Aktivitäten in den wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb unter dem Vorbehalt des Postulats zur „Gewinnerzielungsabsicht“. Der Landessportverband weist ausdrücklich darauf hin, dass dies keine allgemeingültige Rechtsauskunft ist. ■

Patrik Zimmermann / Bernd Röber



Welche Probleme entstehen bei einer möglichen Aufnahme von e-gaming für die Sportvereine? Foto: picture-alliance