



Satzung des eSports Team Universität Paderborn

Initiative der Studierendenschaft der Universität Paderborn

Inhalt / Paragraphen

§1 Name und Sitz

§2 Zweck

§3 Mitgliedschaft

§4 Organe

§5 Der Vorstand

§6 Die Teams

§7 Die Mitgliederversammlung

§8 Mittelverwendung

§9 Satzungsänderungen und Abberufung des Vorstandes

§10 Auflösung der Initiative

Unterschriften der Gründungsmitglieder

§1 Name und Sitz

- 1) Die Initiative führt den Namen „eSport Team Universität Paderborn“ (Abk.: „ETUPB“).
- 2) Das ETUPB hat seinen Sitz an der Universität Paderborn. Es trifft sich in der Vorlesungszeit der Universität Paderborn zu individuell-festgelegten Zeiten. Jedes Team sollte sich mindestens einmal pro Woche zu einer festgelegten Trainingseinheit treffen. In der vorlesungsfreien Zeit treffen sich die einzelnen Teams eigenverantwortlich zu Trainingseinheiten. Der Vorstand trifft sich je nach Bedarf, sollte sich jedoch mindestens einmal pro Monat zu einem organisatorischen Treffen zusammensetzen. In der vorlesungsfreien Zeit trifft sich der Vorstand nur nach Bedarf.

§2 Zweck

- 1) Zweck des ETUPB ist nach §53 Abs. 2 des Allgemeinen Hochschulgesetzes
 - a. die Förderung des Studierendensports.
 - b. das Mitwirken an der Erfüllung der Aufgaben der Universität Paderborn durch Stellungnahmen zu hochschul- und wissenspolitischen Fragen.
 - c. das Erschließen und Pflegen überörtlicher und internationaler Studierendenbeziehungen.
 - d. das Wahrnehmen der kulturellen Belange und das Vertreten der Interessen der Studierendenschaft der Universität Paderborn.
- 2) Der Zweck wird verwirklicht durch
 - a. die Etablierung und Fortführung eines eSport Teams an der Universität Paderborn und damit die Schaffung von Möglichkeiten, den eSport in einer Hochschulsportgruppe kennenzulernen, zu trainieren und zu perfektionieren.
 - b. die Stellungnahme zu hochschul- und wissenspolitischen Fragen in den Bereichen Medienwissenschaften, Kommunikationswissenschaften, Informatik, Sportwissenschaften und Sportökonomie die den Bereich eSport betreffen.
 - c. die Teilnahme an eSport Hochschulwettbewerben und Community-Cups sowie durch das Knüpfen von Kontakten zu anderen Universitäten.
 - d. Gründung eines eSport Teams an der Universität Paderborn aufgrund hohen Interesses der Studierendenschaft am eSport.
- 3) Der Zweck wird als Initiative der Studierendenschaft der Universität Paderborn verfolgt.

§3 Mitgliedschaft

- 1) Mitglied des ETUPB kann werden, wer an der Universität Paderborn eingeschrieben ist.
- 2) Es werden vier Mitgliedschaftsformen unterschieden:
 - a. Aktive Mitglieder
 - b. Spieler
 - c. Ehrenmitglieder
 - d. Passive Mitglieder
- 3) Aktive Mitglieder sind Mitglieder, die von den letzten vier Mitgliederversammlungen zwei besucht haben und an der Universität Paderborn immatrikuliert sind.
- 4) Spieler sind Mitglieder, die Teil eines Teams des ETUPB sind. Spieler kann jedes Mitglied werden, wenn es die nötigen Voraussetzungen besitzt.
- 5) Die nötigen Voraussetzungen bestehen aus:
 - a. Dem Alter, das je nach Spiel der USK entsprechen muss.
 - b. Softskills
 - i. Kommunikationsverhalten
 - ii. Konfliktverhalten
 - iii. Selbstreflexivität
 - iv. Lernbereitschaft
 - v. Belastbarkeit
 - c. Hardskills
 - i. Spielerfahrung
 - ii. Umgang mit entsprechender Peripherie (Maus, Controller etc.)
 - d. Die Softskills werden bei der Bewertung höher gewichtet als die Hardskills, da sie eine wichtige Grundlage für Teamfähigkeit und Teamplay darstellen.
- 6) Ehrenmitglieder sind Personen, die besondere Leistungen im ETUPB erbracht haben. Der Vorschlag zur Ernennung zum Ehrenmitglied muss von einem anderen Mitglied des ETUPB ausgehen. Sie können vom Vorstand nach Abstimmung der Mitgliederversammlung ernannt werden. Die Ernennung ist mit einer Zweidrittelmehrheit beschlossen.
- 7) Alle anderen Mitglieder sind passive Mitglieder.
- 8) Um als Mitglied in das ETUPB aufgenommen werden zu können, muss eine Beitrittserklärung textlich beim Vorstand eingereicht werden.
- 9) Die Bewerbung als Spieler für ein bestehendes Team innerhalb des ETUPBs erfolgt textlich an den Vorstand. Im Anschluss daran findet eine Prüfung des Bewerbers durch die Mitglieder des Teams statt. Die Prüfung beinhaltet eine persönliche Überprüfung der Soft-Skills und der Hard-Skills durch das Team für welches sich der Bewerber im Vorfeld beworben hat.

- a. Für die Aufnahme in das Team bedarf es der Zustimmung aller Teammitglieder.
 - b. Das Team kann sich darauf einigen, einen Bewerber als Spieler auf Probezeit für 4 Wochen in das Team aufzunehmen. Nach der Probezeit stimmt das Team erneut über die Aufnahme des Bewerbers ab. Ist die Abstimmung nicht einstimmig, so kann der Teilnehmer nicht in das Team aufgenommen werden.
- 10) Die Bewerbung zur Gründung eines neuen Teams innerhalb des ETUPBs erfolgt ebenfalls textlich. In diesem Fall prüft der Vorstand die nötigen Soft-Skills und setzt den Bewerber auf eine Warteliste, bis sich eine entsprechend genügende Anzahl von Spielern für die Gründung eines Teams gefunden haben. Für die Aufnahme eines Bewerbers in die Warteliste bedarf es der Zustimmung aller Vorstandsmitglieder. Sind genug Spieler zur Gründung des Teams auf der Warteliste, wird mit diesen Spielern ein neues Team aufgestellt. Es folgt die Wahl des Teamleiters.
- 11) Die Mitgliedschaft endet durch Austritt, Ausschluss, oder Exmatrikulation (ausgenommen die Ehrenmitgliedschaft)
- 12) Der Austritt ist textlich zu erklären und tritt mit einer schriftlichen Bestätigung des Vorstands in Kraft.
- 13) Der Ausschluss erfolgt, wenn ein Mitglied den Zielen der Initiative zuwiderhandelt. Über den Ausschluss entscheidet der Vorstand. Beschlüsse über den Ausschluss eines Mitglieds durch den Vorstand müssen einstimmig sein. Ein Ausschluss kann durch die Mitgliederversammlung auf Antrag widerrufen werden.

§4 Organe

- 1) Die Organe des ETUPB sind
 - a. der Vorstand
 - b. die Teams
 - c. die Mitgliederversammlung

§5 Der Vorstand

- 1) Der Vorstand setzt sich wie folgt zusammen: 1. Vorsitzender, 2. Vorsitzender, Schriftführer, Kassenwart und technische Leitung:
 - a. Der erste 1. Vorsitzende ist das Gesicht des ETUPB. Er ist der offizielle Ansprechpartner und vertritt das ETUPB nach außen.
 - b. Der 2. Vorsitzende ist der Vertreter des 1. Vorsitzenden und handelt in dessen Abwesenheit kommissarisch.
 - c. Der Schriftführer protokolliert Sitzungen des Vorstands.
 - d. Der Kassenwart verwaltet das Vermögen des ETUPB.
 - e. Die technische Leitung ist für technische Angelegenheit zuständig einschließlich dem Organisieren von technischen Geräten für Präsentationen und Turnieren, sowie dem Lösen von Problemen auf einem Computer der Mitglieder.
- 2) Mitglieder des Vorstands können nur aktive Mitglieder des ETUPB sein.
- 3) Das Amt des Schriftführers, Kassenwartes und der technischen Leitung kann durch Vorsitzende oder andere Mitglieder besetzt werden.
- 4) Der Vorstand wird von der Mitgliederversammlung auf ein Jahr gewählt. Die Amtszeit beginnt am 1. Oktober des Jahres. Wiederwahl ist zulässig. Zum Zeitpunkt ihrer Wahl müssen die Vorstandsmitglieder Mitglied des ETUPB sein. Ist am 1. Oktober eines Jahres kein neuer Vorstand gewählt, handelt der davor gewählte Vorstand kommissarisch.
- 5) Der Vorstand entscheidet in allen Angelegenheiten der Initiative, soweit sie nicht der Mitgliederversammlung vorbehalten sind. Dem Vorstand obliegt:
 - a. Die Vertretung des ETUPB,
 - b. Die Einberufung und Vorbereitung der Mitgliederversammlung einschließlich der Aufstellung der Tagesordnung,
 - c. Die Ausführung von Beschlüssen der Mitgliederversammlung,
 - d. Die Verwaltung des Etats des ETUPB und die Anfertigung des Jahresberichts,
 - e. Die Aufnahme neuer Mitglieder in Zusammenarbeit mit dem jeweiligen Teamleiter und
 - f. Das aktive Suchen und Werben von neuen Spielern
- 6) Das Vorstandsamt endet mit dem Ausschluss aus dem ETUPB, Austritt aus dem ETUPB, Exmatrikulation oder mit dem Rücktritt des Vorstandsmitgliedes. Der Rücktritt ist textlich gegenüber den Mitgliedern zu erklären.
- 7) Die Wiederwahl oder die vorzeitige Abberufung eines Vorstandsmitglieds durch die Mitgliederversammlung sind zulässig.
- 8) Scheidet ein Mitglied vorzeitig aus dem Vorstand aus, so sind die verbleibenden Mitglieder berechtigt, ein Mitglied bis zur Wahl des Nachfolgers durch die Mitgliederversammlung in den Vorstand zu wählen.

- 9) Der Vorstand tritt nach Bedarf, sollte jedoch mindestens einmal im Monat zusammentreten. Die Sitzungen werden von einem Vorsitzenden einberufen. Eine Einberufungsfrist von einer Woche soll eingehalten werden.
- 10) Der Vorstand ist beschlussfähig, wenn mehr als die Hälfte der Vorstandsmitglieder anwesend sind. Bei der Beschlussfassung entscheidet die Mehrheit der abgegebenen gültigen Stimmen. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des 1. Vorsitzenden, bei dessen Verhinderung die des 2. Vorsitzenden. Ist auch der 2. Vorsitzende abwesend, wird das Thema vertagt.

§6 Die Teams

- 1) Die einzelnen Teams verfolgen denselben Zweck wie das ETUPB und repräsentieren das ETUPB in unterschiedlichen eSport Disziplinen und Spielarten.
- 2) Die Mitglieder eines Teams werden unterteilt in Teamleiter, Spieler und Spieler in der Probezeit:
 - a. Der Teamleiter trägt die Verantwortung für sein Team und ist zugleich Ansprechpartner für sein Team.
 - i. Dem Teamleiter obliegt:
 1. Die Organisation der Trainingszeiten und der Teilnahme an Wettkämpfen und Disziplinen in Rücksprache mit dem Vorstand und den Teammitgliedern.
 2. Die Organisation der Trainingspläne und Teambesetzung
 - ii. Der Teamleiter wird per Mehrheitsbeschluss von allen Mitgliedern des Teams für ein Semester gewählt.
 - iii. Der Teamleiter ernennt einen Vize-Teamleiter aus den Spielern seines Teams. Der Vize-Teamleiter verbleibt in seinem Amt so lange wie der Teamleiter sein Amt innehat. Besteht ein Team spieltechnisch-bedingt nur aus einer Person, fällt das Amt des Vize-Teamleiters weg.
 - iv. Der Teamleiter fertigt in Zusammenarbeit mit dem Vize-Teamleiter einmal pro Semester einen Rechenschaftsbericht über die Aktivitäten seines Teams an, der dem Vorstand vorgelegt wird.
 - v. Der Teamleiter kann bei Missbrauch seines Amtes und / oder Vernachlässigung seiner Pflichten abgesetzt werden. Die Absetzung erfolgt durch Mehrheitsbeschluss der Teammitglieder in Rücksprache mit dem Vorstand. Bei Absetzung eines Teamleiters muss spätestens nach einer Woche ein neuer Teamleiter gewählt worden sein.
 - vi. Der Teamleiter kann ein Teammitglied in Rücksprache mit dem Vorstand aus dem Team ausschließen, wenn die Trainingsleistung des Teammitglieds ungenügend ist oder das Teammitglied seine Pflichten (siehe Absatz b) vernachlässigt.
 - b. Spieler sind Teammitglieder, die nach erfolgreich bestandener Probezeit eines Teams diesem Team zugeteilt worden sind.
 - i. Spieler haben einen festen Platz bei Wettbewerben inne.

- i. Spieler haben das Recht und die Pflicht, mit dem Teamleiter Trainingszeiten festzulegen und nach Festlegung regelmäßig zu diesen Trainingszeiten anwesend zu sein.
 - ii. Spieler haben die Pflicht, bei Nichtteilnahme an einer Trainingseinheit, dies dem Teamleiter spätestens 2 Stunden vor Trainingsbeginn mitzuteilen.
 - iii. Spieler haben die Pflicht, mit dem Teamleiter Rücksprache zu halten, wenn abzusehen ist, dass zukünftige Trainingseinheiten nicht einzuhalten sind, um ggf. die Trainingszeiten neu festzulegen
- c. Spieler in Probezeit sind Teammitglieder, die für 4 Wochen das Recht und die Pflicht haben am regelmäßigen Training teilzunehmen. Sie haben keinen Anspruch auf einen Platz bei Wettbewerben.
 - i. Der Teamleiter und der Vize-Teamleiter können in Rücksprache mit dem Vorstand die Probezeit auf festgelegte Zeit verlängern.

3) Konflikte innerhalb der Teams

- a. Bei Konflikten innerhalb der Teams, die die Verfolgung des Zwecks des ETUPBs stören, kann die Mitgliederversammlung die Teamstrukturen (Teamleiter, Vize-Teamleiter) auflösen und eine Neuwahl des Teamleiters veranlassen oder das Team auflösen und mit neuen Spieler besetzen.
- b. Für den Fall, dass die Konflikte innerhalb des Teams auf lange Sicht nicht beizulegen sind, ist der Vorstand in der Pflicht das Team aufzulösen und gegebenenfalls mit neuen Spielern neu aufzustellen. Der Beschluss muss mit absoluter Mehrheit gefasst werden. Die Mitgliederversammlung kann dies auf Antrag widerrufen.

§7 Die Mitgliederversammlung

- 1) Der Mitgliederversammlung gehören die Mitglieder sowie die Ehrenmitglieder der Initiative an. Stimmberechtigt sind nur aktive Mitglieder und der Vorstand.
- 2) Die Mitgliederversammlung wird mindestens einmal pro Semester vom Vorstand unter Angabe einer vorläufigen Tagesordnung textlich mit einer Frist von zwei Wochen einberufen. Sie ist ferner einzuberufen, wenn ein Drittel der aktiven Mitglieder dies auf schriftlichem Wege verlangt.
- 3) Anträge kann jedes aktive Mitglied bis 48 Stunden vor der Mitgliederversammlung an den Vorstand richten. Danach eingereichte Anträge bedürfen zu ihrer Behandlung der Zustimmung der absoluten Mehrheit der Mitgliederversammlung. Die Mitgliederversammlung kann jederzeit Tagesordnungspunkte verschieben.
- 4) Die Mitgliederversammlung ist beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte der stimmberechtigten Mitglieder anwesend ist. Sie beschließt, soweit nicht etwas anderes vorgeschrieben ist, mit der einfachen Mehrheit der abgegebenen Stimmen. Bei der Berechnung der Mehrheit werden Enthaltungen oder ungültige Stimmen nicht gezählt.
- 5) Ist die Mitgliederversammlung beschlussunfähig, so hat der Vorstand binnen einer Woche eine Mitgliederversammlung mit der gleichen Tagesordnung erneut einzuberufen. Diese Mitgliederversammlung ist ohne Rücksicht auf die Zahl der erschienenen Mitglieder für die vertagten Tagesordnungspunkte beschlussfähig. Bei der Einberufung ist auf diesen Umstand hinzuweisen.
- 6) Der Vorstandsvorsitzende eröffnet, leitet und schließt die Mitgliederversammlung. Zu Beginn der Sitzung betraut er ein Mitglied mit der Protokollführung. Das Protokoll hat die Beschlüsse der Versammlung wiederzugeben sowie auf Verlangen mindestens eines Mitglieds auch Einzelheiten des Verlaufs.
- 7) Der Mitgliederversammlung obliegt:
 - a. Ernennung und Aberkennung von Ehrenmitgliedschaften
 - b. Die Entlastung des Vorstandes, die Wahl der einzelnen Vorstandsmitglieder und deren Abberufung
 - c. Beschlussfassungen über die Änderung der Satzung
 - d. Beschlussfassung über die Auflösung der Initiative
 - e. Beschlussfassung über die Berufung gegen einen Ausschließungsbeschluss des Vorstands
 - f. Entscheidungen über die Vorgehensweise bei Konflikten innerhalb der Teams

§8 Mittelverwendung

- 1) Die finanziellen Mittel des ETUPB dürfen ausschließlich zu Zwecken (siehe §2) des ETUPB verwendet werden.
- 2) Die Mittel der Initiative dürfen nur für die satzungsmäßigen Zwecke verwendet werden. Die Mitglieder erhalten keine Gewinnanteile. Sie erhalten in ihrer Eigenschaft als Mitglieder auch keine sonstigen Zuwendungen aus Mitteln der Initiative. Bei ihrem Ausscheiden oder bei Auflösung der Initiative erhalten sie keinen Anteil am Vermögen der Initiative.
- 3) Bei Auflösung der Initiative werden alle finanziellen Mittel an den AStA zurückgeführt.

§9 Satzungsänderungen und Abberufung des Vorstandes

- 1) Satzungsänderungen bedürfen der Zustimmung einer Zweidrittelmehrheit der Mitgliederversammlung
- 2) Die Abberufung des Vorstands bedarf der Zustimmung einer Zweidrittelmehrheit der Mitgliederversammlung.

§10 Auflösung der Initiative

- 1) Die Initiative kann auf Beschluss der Mitgliederversammlung mit der Zustimmung aller aktiven Mitglieder aufgelöst werden, wenn der Antrag auf Auflösung mit der Einladung zur Mitgliederversammlung verschickt wurde. Das rechtliche Vermögen ist anschließend an den AStA zurückzuführen.
- 2) Ferner gilt die Initiative als aufgelöst, wenn alle Mitglieder ausgetreten sind.

Unterschriften der Gründungsmitglieder

Paderborn, 20.02.2018, *Lucas Quehl*
Ort, Datum, Lucas Quehl

Paderborn, 20.02.2018, *Stefan Kessler*
Ort, Datum, Stefan Kessler

Bad Lippspringe, 20.2.2018, *Erik Zimmermann*
Ort, Datum, Erik Zimmermann

Diese Satzung wurde am 20.02.2018 von Lucas Quehl, Stefan Kessler und Erik Zimmermann verfasst und stellt die 1. Satzung des eSport Team Universität Paderborn dar.