



Ethik- und Verhaltenskodex

Fassung vom 29. Juli 2024

Der Ethik- und Verhaltenskodex entspricht in seinen Formulierungen und Inhalten in weiten Teilen dem Ethik- und Verhaltenskodex des Seiten eSport-Bund Deutschland e.V in der Fassung vom 26. Oktober 2018.

Die Formulierung des Textes spiegelt die Organisation von Bielefeld eSports wieder: Mit der Formulierung Bielefeld eSports ist die Einheit aus dem Verein Bielefeld eSports e.V. und der angeschlossenen Hochschulgruppe gemeint.

Präambel

Wir, die Mitglieder von Bielefeld eSports e.V., sowie der Hochschulgruppe von Bielefeld eSports, bekennen uns zu folgenden Grundlagen unseres gemeinsamen Wirkens und unserer Arbeit im eSport. Wir achten und respektieren die nachfolgenden Grundsätze und sehen sie als Maßstab der eigenen Organisation.

Wir setzen uns jederzeit für Fairness und Respekt im eSport ein und stellen uns aktiv gegen Diskriminierung, Betrug und unsportliches Verhalten. Rassismus, Antisemitismus, Sexismus, Homo- und Transphobie haben keinen Platz im eSport und wir treten diesen Verhaltensweisen entschieden entgegen. Wir wollen Diversität und ihre Sichtbarkeit im eSport fördern.

Wir stehen für eine internationale eSport-Bewegung ein, die Menschen über alle Grenzen hinweg im friedlichen Wettstreit jeden Tag verbindet. Für uns spielen Herkunft, Hautfarbe, Religion, geschlechtliche oder sexuelle Orientierung keine Rolle – im Spiel sind wir alle gleich und messen uns ausschließlich an unseren spielerischen Leistungen.

Wir stehen für einen inklusiven eSport, der sich um die gleichberechtigte Einbindung von Menschen mit körperlichen oder geistigen Behinderungen bemüht und sich bewusst den Herausforderungen dieser Aufgabe stellt und die Sportart an ihr weiterentwickelt.

Wir leben Integration. Wir stehen für eine Öffnung des eSports für alle Menschen und sehen es als unsere Aufgabe, die Voraussetzungen für die Teilnahme von Menschen aus unterschiedlichen sozialen Schichten und mit unterschiedlicher Herkunft zu schaffen und ihre Partizipation im eSport und darüber hinaus zu fördern.

Wir organisieren uns als sportdemokratische Gemeinschaft und bekennen uns zu Demokratie und Menschenrechten als Grundlagen einer freiheitlichen Gesellschaft.

Zusammen gestalten wir einen offenen eSport für alle.

Art. 1: Allgemeine Grundsätze des Verhaltens im eSport

1. Die Grundlagen des konstruktiven Miteinanders im eSport sind gegenseitige Toleranz und Respekt. Die Würde der Menschen steht im Mittelpunkt. Persönlichkeitsrechte sind jederzeit zu achten.
2. Bielefeld eSports und seine Mitglieder dulden dabei keine persönlichen oder institutionellen Diskriminierungen, gleich welcher Art und tragen dazu bei, solche Strukturen abzubauen und individuell diskriminierendem Verhalten präventiv wie sanktionierend entgegenzutreten.
3. Die physische wie mentale Gesundheit der eSport-Athlet:innen ist der Fokus jeder sportlichen Betätigung. Sie ist zu schützen und durch geeignete Maßnahmen zu fördern.

4. Gewalt und sexuellem Missbrauch ist an jeder Stelle, ohne jedwede Spielräume, entgegenzutreten. Bielefeld eSports und seine Mitglieder erkennen die besondere Verantwortung an, die in Bezug auf Betreuungsverhältnissen und Präventionsarbeit aus diesen Herausforderungen erwächst.
5. Übergreifende Verhaltensgrundsätze sind außerdem Fair Play, Ehrlichkeit und die Integrität im sportlichen Ablauf und darüber hinaus. Die Regeln und Werte des eSports und die gesetzlichen Grundlagen bilden den Rahmen für das Handeln im eSports. Sie sind Grundlage für die Ausübung und die Gestaltung seines Umfeldes.
6. Kindern und Jugendlichen ist ein verantwortungsvolles Umfeld der sportlichen Betätigung im eSports zu bieten. Die eSports-Gemeinschaft vermittelt dabei Medien- und Sozialkompetenz und schafft den Rahmen für einen eSports nach gesundheitlichen und präventiven Grundsätzen. Videospiele werden ausschließlich im Rahmen ihrer USK-Einstufung und korrespondierender Jugendschutzkonzepten zugänglich gemacht.
7. Bielefeld eSports und unsere Athlet:innen respektieren jederzeit die gesetzlichen Grundlagen und Verpflichtungen. Das gilt insbesondere für arbeitsrechtliche Verpflichtungen, Arbeitnehmer:innen-Schutz und die Regelungen des AGG; für die Impressumspflicht auf Webseiten und Publikationen, sowie für steuerrechtliche Verpflichtungen und Abgaben. Die Verwendung von Einnahmen, sonstigen finanziellen Mitteln und Sachleistungen erfolgt auf Basis der gesetzlichen Grundlagen und den Grundsätzen einer professionellen und sachkundigen Vereins-, Gesellschafts- und Unternehmensführung.
8. Bielefeld eSports bekennt sich zu sozialer, ökologischer und ökonomischer Nachhaltigkeit und richtet unser Verhalten an diesen Grundsätzen aus.
9. Die hier niedergelegten Grundsätze ergänzen und konkretisieren die Satzung von Bielefeld eSports e.V. sowie der Hochschulgruppe von Bielefeld eSports in der jeweils gültigen Fassung.

Art. 2: Grundsätze des organisierten Amateur- und Breiten-eSports

1. Der Amateur- und Breiten-eSport ist unverzichtbarer Bestandteil der eSports-Landschaft. Er vermittelt gesellschaftliche Werte über die sportliche Praxis und die nachhaltige Organisation und bildet die Grundlage für die Nachwuchsarbeit im eSports.
2. Der ehrenamtliche Einsatz im eSports ist Grundlage der nachhaltigen Organisation. Die freiwillige Übernahme von ehrenamtlichen Verpflichtungen ist jederzeit zu achten und zu respektieren.
3. Der Amateur- und Breiten-eSport übernimmt gesellschaftliche Verantwortung, die über den eSports hinausgeht. Er steht für Solidarität in der Sportgemeinschaft, Internationalität und eine offene Gesellschaft.

Art. 3: Grundsätze des Leistungs-eSports

1. Organisationen des Leistungs-eSports sind solche Organisationen, die eine regelmäßige Teilnahme am eSports-Spielbetrieb in der überwiegenden Absicht wirtschaftlicher Gewinnerzielung oder wirtschaftlicher Effekte für Dritte unter Einsatz von professionellen eSports-Athlet:innen organisieren.
2. Professionelle Athlet:innen sind solche eSports-Athlet:innen, deren Teilnahme am Spielbetrieb für eine Organisation mit einer regelmäßigen Vergütung verbunden ist oder die mit regelmäßigen Einnahmen aus Preisgeldern und Sponsoren einen nicht unerheblichen Teil ihres Lebensunterhalts bestreiten.

3. Der eSport-Leistungssport repräsentiert den gesamten eSport sowie die deutsche Gesellschaft auf nationaler und internationaler Ebene. Sein Handeln und Wirken setzen das Vorbild für den gesamten eSport und die Gesellschaft.

4. Die Auswahl von Dienstleistern, Partnern und Sponsoren begründet eine Verbindung, die sich auf die gesamte eSport-Landschaft auswirkt. Grundlage einer solchen Zusammenarbeit sind Ehrlichkeit und Augenhöhe sowie die Wertebasis des eSport. Eine Zusammenarbeit, die den Eindruck erweckt, dass unlautere oder unsittliche Angebote gefördert werden, ist abzulehnen.

Art. 4: Grundsätze zur Veranstaltung von eSport-Turnieren und -Ligen

1. Die Veranstaltung des eSport-Spielbetriebes im On- und Offline-Bereich setzt den Rahmen für eine Ausübung des eSports und gibt den eSport-Athlet/innen die Möglichkeit, sich in ihren Fähigkeiten zu messen.

2. Der regulierende Rahmen des Veranstalters muss dabei klare Voraussetzungen für den Spielbetrieb schaffen und achtet die individuellen Rechte der Teilnehmer:innen.

Entscheidungen sind durch die dazu berechtigten Personen klar zu kommunizieren.

Das Spielgeschehen ist durch Schiedsrichter/innen zu begleiten.

3. Regulatorische Entscheidungen, die belastende Wirkung auf individuelle Teilnehmer:innen entfalten, geben den betroffenen Teilnehmer/innen die Gelegenheit zur Stellungnahme und sind abschließend zu begründen.

4. Im Falle eines Offline-Spielbetriebes stellen die Veranstalter vor Ort sicher, dass es für die Teilnehmer/innen geeignete Vorbereitungsräume gibt. Eine angemessene Verpflegung der Teilnehmer/innen ist sicherzustellen. Die Verpflegung hat sich an Grundsätzen der Sporternährung und Gesundheit zu orientieren. Vereinbarungen zu Anreise- und Unterkunftskosten sind klar zu kommunizieren und bei Übernahme der Kosten angemessen zu budgetieren.

5. Der Ablauf des Spielgeschehen ist unter Rücksichtnahme auf Schutz der körperlichen und mentalen Gesundheit durchzuführen. Auf angemessene Pausen- und Ruhezeiten ist zu achten.

6. Bei Übertragungen des Spielgeschehens ist seitens der Veranstalter darauf zu achten, dass die Form der Darstellung professionell geführt wird und die Werte des eSports vermittelt.

Art. 5 Integrität des Spielbetriebes

1. Die vorsätzliche Veränderung oder Manipulation der technischen Grundlagen (Cheating) sowie die Ausnutzung von Programmierfehlern eines eSport-Spiels, insbesondere zum Zweck der Vorteilnahme für sich selbst oder einen Dritten oder zur Unterbrechung des Spielablaufs, ist unzulässig.

2. Die Nutzung von Substanzen zur Steigerung der Leistung („Doping“), die ein Veranstalter oder der ESBD als unzulässig bestimmt haben, wird sanktioniert. Der Konsum von Substanzen, die aufgrund eines Gesetzes verboten sind („Drogen“), ist generell im eSport und seiner Organisation unzulässig. Der Konsum von Alkohol oder Tabak während der unmittelbaren Ausübung von eSport bzw. die erkennbar alkoholisierte oder berauschte Teilnahme von Athlet:innen am Spielbetrieb ist unzulässig.

3. Absprachen zwischen Athlet:innen oder Organisationen bezüglich der Festlegung eines Turnier- oder Spielausgangs oder relevanter Merkmale des Turnier- oder

Spielablaufs sind unzulässig und zu sanktionieren. Schon der Versuch, eine entsprechende Absprache bei Schiedsrichtern oder Veranstaltern zu erreichen, ist zu sanktionieren.

4. Wetteinsätze auf Ergebnisse von Spielen unter eigener Beteiligung sind unter allen Umständen unzulässig.

Art. 6 Grundlagen der Arbeit bei Bielefeld eSports

1. Beschlüsse und Entscheidungen erfolgen in der verbandlichen Arbeit transparent, objektiv und unabhängig. Wirtschaftliche Interessen und persönliche Voreingenommenheit sind dem entsprechenden Gremium anzuzeigen und in geeigneter Weise zu dokumentieren. Die Zielrichtung einer Entscheidung ist jederzeit nachvollziehbar zu machen und Transparenz über die Herkunft und Verwendung von Mitteln herzustellen. Betroffene und berechnigte Interessen sind vor einer Entscheidung anzuhören.

2. Entscheidungen, die nach vereinsdemokratischen Grundlagen getroffen wurden, werden durch die gesamte Mitgliedschaft getragen und einheitlich nach außen vertreten. Die Außenvertretung erfolgt im Regelfall über die gewählten Vertreter:innen von Bielefeld eSports, insbesondere den Vereins- und den Hochschulgruppenvorstand. Die Einheitlichkeit gilt auch bei der Verwendung von Vereinsmaterialien.

3. Der organisatorische Aufbau ist durch die Mitglieder zu beachten. Ansprechpartner:innen im Konfliktfall sind zunächst die Abteilungsleiter:innen, bei Angelegenheiten, die den Verein oder die Hochschulgruppe in ihrer Gesamtheit betreffen, der jeweilige Vorstand. Sie ergreifen die notwendigen Mittel zur Schlichtung und Beilegung von Konflikten.

4. Sämtliche Kommunikationskanäle der internen Kommunikation in Verein und Hochschulgruppe sind in Rücksicht auf alle Mitglieder zu verwenden.

5. Neue Mitglieder sind durch alle Mitglieder im Verein und in der Hochschulgruppe durch Offenheit und Solidarität zu empfangen.

Art. 7 Grundsätze der Kommunikation

1. Grundlage jeder Kommunikation im eSport sind Ehrlichkeit, Respekt und Professionalität. Das kommunikative Verhalten ist jederzeit so zu gestalten, dass es dafür geeignet ist, für den gesamten eSport und die Darstellung seiner Werte zu bürgen.

2. Diskriminierungen, Beleidigungen, persönliche Anfeindungen, Kraftausdrücke und Schimpfworte können kein Bestandteil des Kommunikationsverhaltens im eSport sein und sind durch die eSport-Gemeinschaft zu unterbinden und zu verurteilen.

3. Gegenüber Pressevertreter:innen und der Öffentlichkeit sind Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit selbstverständlich. Unlautere Einflussnahme auf die Berichterstattung verbietet sich. Die öffentliche Berichterstattung ist keine geeignete Plattform für persönliche und/oder wirtschaftliche Konflikte.

4. Kommunikation in den sozialen Netzwerken und auf Streaming-Plattformen ist bedacht und professionell zu führen. Fehler in der Kommunikation sind transparent zu berichtigen.

5. Kommunikatives Verhalten beachtet immer die Anforderungen des Schutzes von personenbezogenen Daten und allgemeinen Persönlichkeitsrechten, insbesondere gegenüber Athlet:innen und Mitarbeiter:innen.

6. Vertrauliche Inhalte können kein zulässiger Bestandteil von öffentlicher Kommunikation sein. Darunter zählen insbesondere Personalangelegenheiten und Geschäftsgeheimnisse, aber auch vereins- oder hochschulgruppeninterne Kommunikation.

Art. 8 Beziehungen zwischen professionellen eSport-Athlet:innen und Bielefeld eSports

1. Das Verhältnis zu Athlet:innen nach Art. 3 Punkt 2 erfordert einen Vertrag in Schriftform. Auch Nebenabsprachen und Änderungen sind ausschließlich schriftlich zu vereinbaren. Verträge sind so zu übersetzen, dass alle Parteien sie nach ihrem rechtlichen Gehalt verstehen und beurteilen können.
2. Gehaltszahlungen sind vertraglich zu vereinbaren und zum vereinbarten Zeitpunkt zu leisten. Die Auszahlung von Preisgeldern oder Anteilen an Preisgeldern sowie von Sachprämien ist vertraglich zu vereinbaren und, so keine vertragliche Regelung etwas anderes bestimmt, unverzüglich nach Auszahlung oder Übersendung durch den Veranstalter, Sponsor oder Partner an Athlet:innen weiterzugeben.
3. Bei der Beschäftigung von Athlet:innen, die für ein Arbeitsverhältnis im eSport ihren Sitz aus dem außereuropäischen Ausland nach Deutschland verlegen, sind die erforderlichen Genehmigungen einzuholen. Die Athlet:innen sind bei ihrem Antragsverfahren zur Einreise zu unterstützen und durch Bielefeld eSports sicherzustellen, dass die notwendige Grundlage für eine Einreise hergestellt wird. Eine Beschäftigung nach Einreise zum touristischen Aufenthalt verbietet sich.
4. Bei minderjährigen Athlet:innen steht die persönliche und gesellschaftliche Entwicklung im Zentrum der Beziehung zwischen Bielefeld eSports und den Athlet:innen. Die Erziehungsberechtigten sind über die gesetzlichen Verpflichtungen hinaus durch Bielefeld eSports eng in die athletische Planung mit einzubeziehen und über die Hintergründe der Tätigkeiten aufzuklären. Negative Auswirkungen auf Persönlichkeitsentwicklung und Ausbildungsverlauf des minderjährigen Athlet:innen sind durch Bielefeld eSports in Absprache mit den Erziehungsberechtigten mit geeigneten Maßnahmen zu begegnen.
5. Feste Ansprechpartner:innen für vertrauliche Meldungen von diskriminierendem Verhalten, verbalen oder körperlichen Übergriffen, sexualisierter Gewalt oder vergleichbaren Vorfällen ist allen Beschäftigten zu benennen.
6. Wir zeichnen uns verantwortlich für den gesundheitlichen Schutz von Athlet:innen. Wir verpflichten uns, ein Konzept zur Prävention von Gesundheitsbeeinträchtigung physischer und psychischer Art sowie Verletzungen aus Trainings- oder Spielbetrieb zu entwerfen und umzusetzen.
7. Bielefeld eSports verpflichtet sich zur aktiven Gleichstellungs- und Inklusionsarbeit im athletischen und organisatorischen Bereich. Stellenausschreibungen werden entsprechend gestaltet.

Art. 9 Wettbewerbsverhältnis im Leistungs-eSport

1. Der wirtschaftliche Wettbewerb zwischen Organisationen des Leistungs-eSports reflektiert die grundlegenden sportlichen Werte und orientiert sich an Rahmenbedingungen, die mit Transparenz, Verlässlichkeit und Professionalität das Vertrauen in den eSport stärken und bewahren. Die Prosperität aller lauterer Wettbewerbsteilnehmer und die Wahrung der Fairness im Wettbewerb sind erklärte Ziele der verbandlichen Organisation.
2. Das vertragliche Verhältnis zwischen Athlet:innen und Wettbewerbern wird respektiert. Eine Ansprache von Athlet:innen, die bei einem Wettbewerber unter Vertrag stehen, ist gegenüber dem Wettbewerber ohne Verzögerung anzuzeigen. Individuelle Transferregelungen unter Zustimmung aller Teilnehmer:innen sind davon ausgenommen.

3. Die Werbung von Athlet:innen folgt den Grundsätzen von Ehrlichkeit und Transparenz.
4. Internetauftritte werden mit geeigneten Informationen zur Kommunikation (Postalische Adresse, Telefonnummer sowie E-Mail-Kontakt) gestaltet.
5. Die Manipulation von wirtschaftlichen Kennzahlen ist unzulässig. Dazu zählt auch die künstliche Aufwertung von Kennzahlen durch erworbene digitale Kontakte, Zugriffe, Follower, Fans, Likes und Klicks. Kennzahlen, wie z.B. Reichweiten, sind nach anerkannten Methoden zu erheben und die Methodik transparent darzustellen.

Art. 10 Grundsätze der Sanktionierung bei Fehlverhalten

1. Sanktionierungen sind konsequent, aber auch verhältnismäßig zu bemessen und durchzusetzen.
2. Durch den Vorstand ist ein geeignetes Gremium einzurichten, das vereins- und hochschulgruppenintern über die Einhaltung der Regeln wacht und bei Verstößen gegen die hier benannten Grundsätze, gegen weitere Regulierungen des Vereins oder der Hochschulgruppe sowie ihrer jeweiligen Satzungen geeignete Maßnahmen ergreift. Übergangsweise kann der Vorstand diese Aufgaben selbst wahrnehmen.
3. Die Beurteilung von Verstößen ist nach objektiven und transparenten Grundlagen sowie allgemein anerkannten Verfahrensgrundsätzen vorzunehmen, insbesondere Beweisregeln und Unschuldsvermutung.
4. Bielefeld eSports ist für Sanktionierungen der bei sich tätigen Personen (Athlet:innen, Trainer:innen, Mitarbeiter:innen, ...) verantwortlich.
Sanktionen werden in geeigneter Form dokumentiert und dem ESBD zu geeignetem Anlass auf Verlangen einer dazu legitimierten Person vorgelegt.
5. Eventuelle weitere Regelungen des ESBD sind hiervon unberührt.