

Jugendordnung der Jugend im Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen – E-Sportjugend NRW

1. Name und Wesen

1. Die eigenständigen Jugendabteilungen der Mitgliedsvereine des Landesverbandes für E-Sport Nordrhein-Westfalen e.V. (im Folgenden e-sport.nrw genannt) bilden die E-Sportjugend Nordrhein-Westfalen (im Folgenden E-Sportjugend genannt). Sie vertritt alle jungen Menschen in den Mitgliedsvereinen des e-sport.nrw, die noch nicht 27 Jahre alt sind sowie die in der Kinder- und Jugendarbeit tätigen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Mitgliedsvereine des e-sport.nrw.
2. Die E-Sportjugend ist als Kinder- und Jugendverband gemäß § 11 SGB VIII die Kinder- und Jugendorganisation im e-sport.nrw und strebt die Anerkennung als Träger der freien Kinder- und Jugendhilfe nach § 75 SGB VIII an.
3. Die E-Sportjugend führt und verwaltet sich im Rahmen der Satzung des e-sport.nrw selbstständig und entscheidet über die Planung und Verwendung der ihr von Dritten zufließenden sowie der ihr durch den Haushalt des e-sport.nrw zugewiesenen Mittel.
4. Die E-Sportjugend ist steuerrechtlich unselbstständig. Sie ist eine Untergliederung des e-sport.nrw und unterliegt, soweit diese Jugendordnung nicht abweicht, der Satzung des Gesamtverbandes.
5. Die E-Sportjugend kann auf Beschluss des Jugendvorstandes Organisationen beitreten.

2. Grundsätze der Tätigkeit

1. Die E-Sportjugend fördert die Beteiligung junger Menschen an Entscheidungen, die sie selbst betreffen. In ihrer eigenen Arbeit beteiligt sie junge Menschen umfassend und schafft Möglichkeiten der Mitarbeit, Mitbestimmung und Mitgestaltung.
2. Die E-Sportjugend ist parteipolitisch und religiös neutral. Sie vertritt den Grundsatz weltanschaulicher, religiöser und ethnischer Toleranz.
3. Die E-Sportjugend stellt sich gegen jede Form der Diskriminierung, der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit und des religiösen sowie politischen Extremismus. Sie setzt sich für einen gleichberechtigten Zugang aller jungen Menschen zum E-Sport unabhängig von geschlechtlicher Identität und sexueller Orientierung, Behinderung, Zuwanderungsgeschichte oder ethnischer Herkunft, Einkommen und Bildungsstand ein.
4. Die E-Sportjugend setzt sich für Nachhaltigkeit in ihrer ökologischen, sozialen und ökonomischen Dimension ein. Sie steht für einen E-Sport, der mit den Bedürfnissen des Umwelt-, Tier- und Naturschutzes im Einklang steht.
5. Fairer Wettkampf und respektvoller Umgang mit dem sportlichen Gegenüber sind zentrale Werte der E-Sportjugend. Sie spricht sich gegen jede Form des Dopings, der Wettkampfmanipulation sowie sonstiger unfairer Praktiken aus.
6. Die E-Sportjugend steht für einen E-Sport, der die Gesundheit und das Wohlbefinden der jungen E-Sporttreibenden nicht gefährdet.

7. Die E-Sportjugend steht ein gegen jede Form der Gewalt, sei sie sexualisierter, psychischer oder physischer Gestalt. Sie setzt sich für den Kinder- und Jugendschutz ein.
8. Die E-Sportjugend verpflichtet sich der Zielsetzung einer guten Verbandsführung nach den Prinzipien von Integrität, Partizipation und Transparenz.

3. Ziele und Aufgaben

1. Die E-Sportjugend möchte möglichst vielen jungen Menschen einen Zugang zu zeitgemäßen, qualitativ hochwertigen E-Sport Angeboten in gemeinwohlorientierter Trägerschaft ermöglichen und setzt sich für die kinder- und jugendgerechte Gestaltung des E-Sports im Bundesland Nordrhein-Westfalen ein.
2. Daraus ergeben sich folgende Aufgaben für die E-Sportjugend:
 - a. Die regionale und überregionale Vertretung der Interessen der gemeinwohlorientierten Kinder- und Jugendorganisationen im E-Sport;
 - b. Der Aufbau von Netzwerken zwischen E-Sportvereinen, Politik, Verwaltung, Bildungseinrichtungen, Wirtschaft und Gesellschaft;
 - c. Die Bereitstellung von Informations-, Beratungs- und Schulungsangeboten im Bereich E-Sport für engagierte Menschen im Kinder- und Jugendbereich;
 - d. Die Kommunikation der Leistungen des gemeinwohlorientierten organisierten E-Sport im Kinder- und Jugendbereich durch eine zeitgemäße Presse- und Öffentlichkeitsarbeit;
 - e. Die Ehrung und Auszeichnung herausragenden Engagements und vorbildlicher Arbeit für den E-Sport im Kinder- und Jugendbereich;
 - f. Die Förderung innovativer Ansätze von E-Sport- sowie Kinder- und Jugendorganisationen zur Bewältigung gesellschaftlicher Herausforderungen;
 - g. Die Bearbeitung der Themenfelder E-Sportentwicklung, Vereinsmanagement, Engagementförderung, gesellschaftliche Verantwortung sowie Kinder- und Jugendarbeit im E-Sport.

4. Organe

1. Organe der E-Sportjugend sind
 - der Jugendtag,
 - der Jugendvorstand,
2. Die Organe der E-Sportjugend können jeweils weitere Gremien zu ihrer Beratung einberufen und Beauftragte zur Wahrnehmung von Aufgaben benennen.

5. Jugendtag

1. Der Jugendtag ist das oberste Organ der E-Sportjugend.
2. Der Jugendtag besteht aus den Delegierten der Jugendorganisationen der Mitgliedsvereine des e-sport.nrw, und den vom Jugendtag gewählten Mitgliedern des Jugendvorstandes. Präsidiumsmitglieder des e-sport.nrw sind beratende Mitglieder des Jugendtags.

3. Jedes Mitglied kann entsprechend der Mitgliederzahl stimmberechtigte Delegierte entsenden, von denen die Hälfte das 27. Lebensjahr nicht überschritten haben dürfen. Delegierte der Mitglieder werden, sofern deren Jugendordnung nichts Abweichendes bestimmt, vom jeweiligen Jugendvorstand des Mitglieds benannt. Jeder der stimmberechtigten Delegierten kann das Stimmrecht für die Hälfte der dem Mitglied zustehenden Stimmen wahrnehmen. Ist nur ein Delegierter eines Mitglieds anwesend, verfällt die andere Hälfte der Stimmen.
4. Jedem Mitgliedsverein stehen bis zu einer Zahl von 100 gemeldeten Mitgliedern unter 27 Jahren grundsätzlich zwei Stimmen zu. Für jeweils 100 weitere angefangene Mitglieder unter 27 Jahren ergibt sich zusätzlich eine weitere Stimme. Die Anzahl der Mitglieder unter 27 Jahren müssen spätestens am 01. Januar dem/der Vizepräsidenten/Vizepräsidentin Jugend vorliegen, um auf dem Jugendtag berücksichtigt zu werden. Jedem sonstigen Mitglied steht eine Stimme zu. Die Mitglieder des Jugendvorstandes haben jeweils eine Stimme. Stimmen sind nicht übertragbar.
5. Der Jugendtag ist öffentlich. Gäste ohne Mitgliedsstatus haben kein Stimmrecht.
6. Aufgaben des Jugendtages sind insbesondere:
 - Wahl des Vizepräsidenten bzw. der Vizepräsidentin Jugend im e-sport.nrw, welche/r ein Mindestalter von 18 Jahren haben muss;
 - Entgegennahme der Berichte des Jugendvorstandes inklusive des Teilabschlusses für den Bereich der E-Sportjugend des Jahresabschlusses des e-sport.nrw sowie des Berichtes der Kassenprüfer für den Bereich der E-Sportjugend;
 - Entlastung des Jugendvorstandes;
 - Verabschiedung des Haushaltsplans;
 - Wahl der Mitglieder des Jugendvorstandes;
 - Beschlussfassung über vorliegende Anträge.
7. Der Jugendtag bestimmt die Versammlungsleitung durch Beschluss. Die Versammlungsleitung kann die Versammlungsleitung ganz oder teilweise auf eine/n Dritte/n übertragen. Die Versammlungsleitung bestimmt eine/n Protokollführer/in.
8. Über die Beschlüsse des Jugendtags ist ein Protokoll zu führen. Dieses ist von der Versammlungsleitung und der Protokollführung zu unterzeichnen und innerhalb einer Frist von vier Wochen den Mitgliedern in Textform zuzusenden. Einwendungen sind innerhalb einer Frist von zwei Wochen in Textform gegenüber dem/der Vorsitzenden geltend zu machen. Sofern innerhalb der oben genannten Frist keine Einwendungen geltend gemacht werden, gilt das Protokoll als genehmigt. Wurden Einwendungen geltend gemacht, ist das Protokoll durch den nachfolgenden Jugendtag zu genehmigen oder eventuelle Änderungen zu beschließen.
9. Der ordentliche Jugendtag findet einmal jährlich statt. Der Jugendtag hat spätestens vier Wochen vor der jährlichen ordentlichen Mitgliederversammlung des e-sport.nrw stattzufinden. Er wird mit einer Ladungsfrist von einem Monat in Textform (E-Mail oder Brief) durch den Jugendvorstand unter Bekanntgabe einer vorläufigen Tagesordnung einberufen. Anträge an den Jugendtag sind mit einer Frist von drei Wochen vor dem Jugendtag in Textform (E-Mail oder Brief) an den Jugendvorstand zu richten, die endgültige Tagesordnung ist spätestens eine Woche vor dem Jugendtag zu versenden.

10. Auf Antrag eines Fünftels der Mitglieder der E-Sportjugend oder aufgrund eines Beschlusses des Jugendvorstandes ist ein außerordentlicher Jugendtag innerhalb von drei Wochen mit einer Ladungsfrist von zehn Tagen einzuberufen. Gegenstand der Tagesordnung ist nur der Grund, der zur Einberufung geführt hat.
11. Jeder ordnungsgemäß einberufene Jugendtag ist unabhängig von der Zahl der vertretenen Stimmen beschlussfähig.
12. Der Jugendtag trifft seine Entscheidungen, soweit nicht anders festgelegt, mit einfacher Mehrheit in offener Abstimmung. Für die Feststellung der Stimmenmehrheit ist das Verhältnis der abgegebenen Ja- zu den Nein-Stimmen maßgebend. Stimmenthaltungen und ungültige Stimmen bleiben außer Betracht. Bei Stimmgleichheit gilt ein Antrag als abgelehnt.
13. Wahlen finden grundsätzlich geheim statt. Von der geheimen Wahl kann abgesehen werden, wenn nur ein Kandidat zur Wahl steht und niemand der offenen Wahl widerspricht. Bei Wahlen entscheidet die absolute Stimmehrheit. Sofern mehr als zwei Bewerber zur Wahl stehen und niemand im ersten Wahlgang die absolute Mehrheit der Stimmen auf sich vereint, entscheidet im zweiten Wahlgang die relative Mehrheit. Wählbar sind nur anwesende Personen oder Personen, welche die Bereitschaft zur Übernahme des Amtes, für das sie vorgeschlagen werden, vorher schriftlich bestätigt haben. Wählbar ist jedes Einzelmitglied eines ordentlichen Mitglieds des e-sport.nrw, das zum Zeitpunkt der Wahl das vierzehnte Lebensjahr vollendet hat. Wählbar für die Ämter des Vorsitzenden und der stellvertretenden Vorsitzenden ist jedes Einzelmitglied eines ordentlichen Mitglieds des e-sport.nrw, das zum Zeitpunkt der Wahl das achtzehnte Lebensjahr vollendet hat.
14. Auf Beschluss des Jugendvorstandes kann der Jugendtag als virtueller Jugendtag in Form einer digitalen Versammlung (virtueller Jugendtag) oder als Kombination von Präsenzversammlung und digitaler Versammlung (hybrider Jugendtag) durchgeführt werden. Teilnahme- und stimmberechtigten Personen wird im Falle der Durchführung eines virtuellen oder hybriden Jugendtags durch geeignete technische Vorrichtungen die Möglichkeit gegeben, digital am Jugendtag teilzunehmen und das Stimmrecht auf elektronischem Wege auszuüben. Die Auswahl der technischen Rahmenbedingungen (z.B. die Auswahl der zu verwendenden Software) obliegt dem Jugendvorstand. Technische Widrigkeiten, die zu einer Beeinträchtigung bei der Teilnahme und bei der Stimmrechtsausübung führen, berechtigen die teilnahme- und stimmberechtigten Personen nicht dazu, gefasste Beschlüsse und vorgenommene Wahlen anzufechten, es sei denn, die Ursache der technischen Widrigkeiten ist dem Verantwortungsbereich der E-Sportjugend zuzurechnen.

6. Jugendvorstand

1. Der gewählte Jugendvorstand besteht aus
 - a) dem/der Vizepräsidenten bzw. Vizepräsidentin Jugend des e-sport.nrw welche/r zugleich erste/r Vorsitzende/r im Jugendvorstand ist,
 - b) zwei Stellvertretenden Vorsitzenden,
 - c) bis zu vier weiteren Vorstandsmitgliedern,

Weitere Personen können vom Jugendvorstand mit beratener Stimme in den Jugendvorstand berufen werden.

Unter den Personen aus Absatz a und b soll mindestens eine Person zum Zeitpunkt der Wahl das 27. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

Unter den Personen aus Absatz c soll mindestens die Hälfte dieser Personen das 27. Lebensjahr zum Zeitpunkt der Wahl nicht vollendet haben.

2. Die Jugendvorstandsmitglieder amtieren bis zur Wahl ihrer Nachfolger. Die Amtszeit beträgt zwei Jahre und ist an die Amtszeit der Mitglieder des Präsidiums des e-sport.nrw geknüpft. Im Falle des vorzeitigen Ausscheidens eines Mitglieds ergänzt sich der Jugendvorstand durch Zuwahl für die verbleibende Amtszeit des Ausgeschiedenen.
3. Der Jugendvorstand ist zuständig für alle den Kinder- und Jugendbereich betreffenden Aufgaben des e-sport.nrw, soweit sie nicht einem anderen Organ zugewiesen sind. Dies sind insbesondere:
 - Vorgabe der strategischen und politischen Zielsetzung der E-Sportjugend,
 - Repräsentation der E-Sportjugend,
 - Umsetzung von Aktivitäten der Kinder- und Jugendarbeit
4. Der Jugendvorstand erfüllt seine Aufgaben im Rahmen der Satzung und der Jugendordnung sowie der Beschlüsse des Jugendtages. Der Jugendvorstand ist für seine Beschlüsse gegenüber dem Jugendtag und dem Präsidium des e-sport.nrw verantwortlich.
5. Die Sitzungen des Jugendvorstandes finden nach Bedarf, mindestens aber einmal pro Quartal statt. Auf Antrag der Hälfte der Mitglieder des Vorstandes hat der Vorsitzende eine Sitzung binnen zwei Wochen einzuberufen.
6. Die Sitzungen des Jugendvorstandes sind zu protokollieren. Das Protokoll ist allen Mitgliedern des Jugendvorstandes, dem Präsidium und des e-sport.nrw zur Kenntnisnahme zu übermitteln.

7. Rechtsgeschäftliche Vertretung

1. Zur Erledigung und Wahrnehmung ihrer Rechtsgeschäfte bedient sich die E-Sportjugend des Präsidiums des e-sport.nrw. Dieses vertritt die E-Sportjugend als gesetzlicher Vertreter im Innen- und Außenverhältnis rechtsgeschäftlich. An der Vertretung soll jeweils der*die Vorsitzende der E-Sportjugend in seiner*ihrer Eigenschaft als Präsidiumsmitglied mitwirken.
2. Das Präsidium soll Beschlüsse des Jugendvorstandes und des Jugendtages umsetzen, sofern diese nicht gegen geltendes Recht verstoßen oder erhebliche Risiken für die E-Sportjugend oder den e-sport.nrw bergen. Die Nichtumsetzung eines Beschlusses ist in Textform mit Begründung mitzuteilen.
3. Der Jugendvorstand ist nicht berechtigt, die E-Sportjugend rechtsgeschäftlich zu vertreten.

8. Kassenprüfung

1. Die Kassenprüfung für den Bereich der E-Sportjugend erfolgt durch die von der Mitgliederversammlung des e-sport.nrw berufenen Kassenprüfer im Rahmen der Gesamtkassenprüfung.

9. Änderung der Jugendordnung

1. Änderungen der Jugendordnung können nur vom ordentlichen Jugendtag oder einem speziell zu diesem Zwecke einberufenen außerordentlichen Jugendtag beschlossen werden. Sie bedürfen der Zustimmung von mindestens zwei Dritteln der anwesenden Stimmen.

2. Die Änderung der Jugendordnung bedarf der Bestätigung durch die Mitgliederversammlung des e-sport.nrw mit einfacher Mehrheit.

10. Inkrafttreten

1. Diese Jugendordnung tritt nach ihrer Beschließung durch den Jugendtag am 03.02.2023 und der Bestätigung durch die Mitgliederversammlung des e-sport.nrw am 13.06.2021 in Kraft.