



Handout – eFootball im FVM
(Stand: 01.12.2020)

Inhaltsverzeichnis:

Position des Fußball-Verbandes Mittelrhein	3
Welche Chancen hat der Verein mit eFootball?	3
Was ist eSport? Wieso nutzt der FVM den Begriff eFootball?	3
Was wird für ein eFootball-Turnier benötigt?.....	4
Welche Modi können bei den Turnieren angeboten werden?	4
Was ist rechtlich zu beachten, wenn eFootball im Verein angeboten wird?	5
Welche Angebote macht der FVM im Bereich des eFootballs?	6
Welche weiteren Institutionen können Hilfestellungen geben?.....	6
Haben Sie weitere Fragen rund um den eFootball im FVM?	6

Position des Fußball-Verbandes Mittelrhein

Die Anforderungen für die Vereine im Fußball-Verband Mittelrhein (FVM) verändern sich stetig und es gilt für sie immer wieder nach neuen Mitteln und Alternativen zu suchen, um das Ziel der Gewinnung und der Bindung von Mitgliedern bestmöglich zu erreichen. Deshalb ist eine regelmäßige Überprüfung sowie eine Erweiterung oder eine Veränderung der eigenen Angebote unumgänglich, um den alle Sportarten betreffenden negativen Trend der Entwicklung der Mitgliederzahlen entgegenzuwirken, die Attraktivität für die Mitglieder zu bewahren und potentielle Neumitglieder mit neuen Angeboten für sich zu gewinnen.

eFootball kann in Vereinen als Ergänzung zum klassischen Fußball Zukunft haben. Vereine mit eFootball-Angebot werden in der Gesellschaft, vorrangig von jüngeren Menschen als moderner, innovativer und attraktiver wahrgenommen. Mit eFootball erhöht sich auch die Chance, neue Mitglieder anzusprechen und sie an den Verein zu binden. Zudem besteht die Möglichkeit, Vereinsheime wieder als Treffpunkte für alle zu etablieren und bestehenden Mitgliedern ein weiteres attraktives Angebot im Vereinsportfolio anzubieten.

Der FVM möchte mit diesem Handout seinen Vereinen Hilfestellungen zur Einführung in das Thema eFootball geben. Es enthält neben allgemeinen Informationen auch wichtige Hinweise und Empfehlungen zum möglichen Umgang mit eFootball in der Vereinsarbeit.

Welche Chancen hat der Verein mit eFootball?

- Gewinnung und Bindung von Mitgliedern
- Steigerung der öffentlichen Wahrnehmung als moderner und innovativer Verein – Attraktivität gerade für die Altersklasse 16 bis 27 Jahre
- Erschließung neuer Zielgruppen, wie zum Beispiel Nichtfußballer*innen und Menschen mit Handicap
- Gewinnung und Bindung von jungen Ehrenamtler*innen, die sich im eFootball engagieren
- Steigerung der Attraktivität für Sponsoren
- Aufbau einer Online-Qualifikationsserie mit Finalturnier als Live-Event auf dem Vereinsgelände
- Möglichkeit, Mitglieder weiter aktiv in den Vereinen zu halten, die studien- oder berufsbedingt weggezogen sind
- Zusatzangebot für aktive Fußballer*innen, die gerne an der Konsole zocken
- Steigerung der Geselligkeit nach dem Fußballtraining oder –spiel im Vereinsheim

Was ist eSport? Wieso nutzt der FVM den Begriff eFootball?

Der allgemein bekannte Begriff eSport steht für elektronischen Sport und wird in der Regel am Computer oder an Spielekonsolen, beispielsweise an der Playstation, ausgetragen. Beim eSport werden Spiele in diversen Genres (zum Beispiel Ego-Shooter, Strategie, Sport) angeboten.

Da der FVM jedoch keine Spiele unterstützt, in denen auf Spielfiguren statt mit Fußbällen geschossen wird, spricht er hier von eFootball und nicht vom allgemein bekannten Begriff eSport, um eine klare Abgrenzung vorzunehmen.

Der FVM versteht eFootball als einen sportlichen Wettkampf zwischen Personen in der Simulationsreihe FIFA von EA Sports.

Ein Ziel der Vereine sollte daher sein:

eFootball-Turniere anzubieten, um das Miteinander und das Zusammengehörigkeitsgefühl innerhalb des Vereinslebens weiter zu fördern und zu fordern.

Was wird für ein eFootball-Turnier benötigt?

Die Konsolen:

Playstation: Playstation 4 bzw. 5 (Playstation 5 – Erscheinungsdatum 19.11.2020)¹

Das Spiel:

FIFA-Spielreihe von EA Sports: FIFA 21

Gesamt-Equipment:

1 Bildschirm

1 Konsole

2-4 Controller

1 Spiel

(Bei Online-Turnieren wird zusätzlich noch ein PlaystationPlus-Abo sowie ein PSN Account mit einer PSN ID sowie ein EA Account benötigt)

Wer aus Kostengründen zunächst einmal auf eine Anschaffung des Equipments verzichten möchte, sollte innerhalb seines Vereins bei eFootball-affinen Mitgliedern anfragen, ob diese das Equipment leihweise zur Verfügung stellen. Das Interesse innerhalb des Vereins kann somit getestet werden, ehe über eine Anschaffung eines vereinseigenen Equipments nachgedacht wird.

Alternativ besteht die Möglichkeit, das notwendige Equipment bei diversen Anbietern stunden- oder tageweise gegen eine Nutzungsgebühr auszuleihen.

Welche Modi können bei den Turnieren angeboten werden?

- **Pro Club Modus**

Pro Club ist ein Onlinemodus. In diesem Modus können bis zu elf Spieler*innen als Vereinsmannschaft gegen andere Vereine antreten - idealerweise im 11vs11-Modus. Bei einem Spiel oder Turnier sollten bestenfalls mindestens sechs Spieler*innen und ein/eine Torhüter*in gesteuert werden. Die offenen Positionen werden vom System besetzt. Der/Die Spieler*in steuert seinen/ihren eigenen Virtual Pro-Spieler*in und nimmt in einer authentischen Online-Partie seine/ihre Spielposition an der Seite seiner/ihrer Mitspieler*innen ein. Dieser Modus fördert die Kommunikation und das Miteinander der Spieler*innen, denn nur gemeinsam ist das Team in Pro Club erfolgreich.

- **90er Modus:**

Um den Fair-Play-Gedanken auch im eFootball zu verfolgen, können Turniere im 90er Modus ausgetragen werden. In diesem Modus werden alle vorhandenen Mannschaften in der Wertung auf 90 gleichgesetzt. Die individuellen Fähigkeiten der Spieler bleiben

¹ Da der FVM Turniere vorrangig für die Playstation anbietet, wird auf die Xbox hier nicht weiter eingegangen. Der Verein kann jedoch vereinsinterne Turniere neben der Playstation auch auf der Xbox anbieten. Auch besteht die Möglichkeit, dass Vereinsmitglieder mit ihrem privaten Equipment von zuhause aus an Turnieren teilnehmen.

erhalten. Es ist egal, ob man mit dem 1. FC Köln, Bayer 04 Leverkusen oder dem FC Viktoria Köln ins Rennen geht. Die Voraussetzungen, mit denen die Teams ins Spiel gehen, sind gleichwertig. Es entscheidet einzig und allein die Fähigkeit und das Können der Teilnehmer*innen über Sieg und Niederlage. Diese Spiele können im 1vs1 oder 2vs2 durchgeführt werden.

Was ist rechtlich zu beachten, wenn eFootball im Verein angeboten wird?

Steuerrechtlich ist zu beachten, dass eFootball nach der derzeitigen Rechtslage nicht gemeinnützig ist (vgl. §§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a Abgabenordnung (AO)). Eine Zuordnung der eFootball-Angebote eines (ausschließlich) zur Förderung des Sports als gemeinnützig anerkannten Vereins zum ideellen Bereich oder einem steuerlich begünstigten Zweckbetrieb scheidet aus.

eFootball-Angebote können gemeinnützigkeitsunschädlich im Bereich des steuerpflichtigen wirtschaftlichen Geschäftsbetriebs umgesetzt werden.

Daraus ergibt sich die Abgrenzung von steuerpflichtigen Einnahmen und Ausgaben zur Ermittlung des körperschaftsteuerpflichtigen Einkommens.

Dabei ist zu beachten, dass sich die eFootball-Angebote wirtschaftlich selbst tragen müssen und auch keine Mittel aus dem ideellen Bereich für den wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb eingesetzt werden dürfen.

Darüber hinaus ist der Übungsleiterfreibetrag nach § 3 Nr. 26 EStG für eFootball-Angebote nicht zu gewähren.

Ein steuerpflichtiger wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb ist grundsätzlich umsatzsteuerpflichtig und unterliegt den allgemeinen Regelungen des Umsatzsteuergesetzes.

Ferner müssen die eFootball-Angebote im Vergleich zum klassischen Sportbetrieb nachrangige Bedeutung besitzen und dürfen in der Gesamtschau nicht zum Selbstzweck werden und eigenständig neben den steuerbegünstigten Zweck treten bzw. diesen verdrängen. Andernfalls verstößt der Verein gegen das Ausschließlichkeitsgebot des § 56 AO und kann seine Gemeinnützigkeit verlieren.

Wir empfehlen, etwaige größere Projekte mit der Steuerberatung des Vereins sowie ggf. dem zuständigen Finanzamt abzustimmen, da die steuerliche Bewertung von eFootball-Aktivitäten aktuell noch sehr uneinheitlich ist.

Neben steuerlichen Fragestellungen sollten sich Vereine, die eFootball-Aktivitäten betreiben, mit weiteren rechtlichen Themen befassen:

Dazu gehört der Jugendschutz. Die Vorgaben des Jugendschutzes, insbesondere des Jugendmedienschutzes, sind verbindlich. Dies gilt nicht nur für das aktive Spielen, sondern auch für das Zuschauen.

Zudem gilt der Datenschutz auch im Netz. Der GEMA-Pauschalvertrag des organisierten Sports deckt nicht das Abspielen von Musik in Videostreams ab. Allerdings existieren für das Streaming auf Twitch/YouTube Bibliotheken mit gemeinfreier Musik, die einschränkungslos genutzt werden können.

Zusätzlich ist noch darauf hinzuweisen, dass bei Angeboten von Vereinsturnieren die Richtlinien von EA einzuhalten sind. Die jeweils aktuellen „Richtlinien für Community-Turniere“ in der Reihe FIFA sind auf der offiziellen Homepage von EA zu finden.

Welche Angebote macht der FVM im Bereich des eFootballs?

- Aufbau einer „eFootball-Mittelrheinmeisterschaft“
- Angebote im Rahmen der Turnier-Serie „FVM meets...“
- Teilnahme am „DFB-ePokal“
- Vernetzung der Vereine im eFootball
- Hilfestellung für seine Vereine

Welche weiteren Institutionen können Hilfestellungen geben?

- Deutscher Fußball-Bund e.V. (www.dfb-efootball.de)
- Landessportbund NRW (www.lsb.nrw)
- Sportjugend NRW (www.sportjugend.nrw)
- eSport-Bund Deutschland (www.esbd.de)

Haben Sie weitere Fragen rund um den eFootball im FVM?

Fußball-Verband Mittelrhein e.V.
AG „eFootball“
Sövenner Straße 60
53773 Hennef
E-Mail: eFootball@fvm.de
Telefon: 02242/91875-0

Haftungsausschluss

Der FVM hat diese Handlungsempfehlung nach bestem Wissen und Gewissen erstellt. Er übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der im Rahmen der vorliegenden Handlungsempfehlung enthaltenen eigenen Informationen und Informationen Dritter.

Alle Angaben oder Ausführungen in Bezug auf rechtliche Fragestellungen sind nicht als rechtsberatend zu verstehen, sondern sollen lediglich eine Orientierung geben. Jedwede Haftung ist ausgeschlossen. Im konkreten Fall ist ggf. anwaltliche Hilfe in Anspruch zu nehmen.