

e-Sportler werden - Verträge schließen und verstehen

11.03.2019, 12:12 | Sport

Pressemitteilung von: *Hopfgarten Rechtsanwälte*
Presseagentur: *netz kern AG*

Was muss man beachten, wenn man e-Sportler werden will? Ein eigenes Team gründen oder sich einem Team anschließen?

Unser Team Sportrecht (<https://www.hopfgarten.de/kompetenzen/privatpersonen/sport-und-vereinsrecht.aspx>) steht Ihnen gerne zur Verfügung. Dennoch möchten wir hier bereits einige grundlegende Dinge darstellen:

Wie bei anderen Sportarten auch, beginnt eine eSportler-Karriere in der Regel als Hobby. Mit wachsendem Ehrgeiz und Ambitionen wachsen aber auch das Bedürfnis und die Notwendigkeit nach professioneller Ausrüstung und professionellen Rahmenbedingungen. Der eSportler steht dann schnell vor der Frage, ob er ein eigenes eSport-Team gründet oder sich einem professionellen Team anschließt.

1. Ein eigenes Team gründen

Gründet der eSportler ein eigenes Team müssen unter anderem Fragen nach der Finanzierung der Ausrüstung, der Trainingsmöglichkeiten oder des Namens bzw. Logos des Teams geregelt werden. Scheidet ein Teammitglied später aus, stellt sich ebenfalls die Frage, was ihm gehört und was er mitnehmen kann.

a) Rechtsform des Teams

Bei der Gründung eines Teams ist zunächst über die Rechtsform des Teams zu entscheiden. Schließt sich eine Gruppe eSportler zusammen und schafft gemeinsam Ausrüstung an, um als Team an Turnieren teilzunehmen, so entsteht automatisch eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts (§§ 705 ff. BGB) mit allen damit verbundenen gesetzlichen Rechten und Pflichten. Im Falle der Gesellschaft bürgerlichen Rechts wird das Verhältnis der eSportler untereinander durch das Gesetz oder abweichend davon durch einen Gesellschaftsvertrag geregelt. Auch eine GmbH (oder UG) kann als Träger eines Teams in Betracht kommen. Im Falle einer GmbH ist zwingend ein Gesellschaftsvertrag zu schließen.

Besteht die Gruppe aus mindestens 7 Mitgliedern, so kann aber auch ein rechtsfähiger (oder nicht rechtsfähiger) Verein gegründet werden, der als Träger des Teams fungiert. Wesentliche Regelungen des Vereins finden sich dann in der Satzung und Vereinsordnungen.

b) Spielerverträge

Das Verhältnis zwischen eSportler und einer der zuvor dargestellten Rechtsformen wird in einem Spielervertrag geregelt. Dieser beinhaltet Rechte und Pflichten des eSportlers gegenüber seinen Teammitgliedern und der Gesellschaft bzw. dem Verein.

Pflichten des eSportlers

Klassisch sind dies beispielsweise Pflichten zur Aufrechterhaltung der sportlichen Leistungsfähigkeit, Teilnahmepflichten (Training, Besprechungen, Veranstaltungen etc.), Pflicht zur Nutzung der von Sponsoren gestellten Ausrüstung (z.B. Kleidung etc.), Übertragung von Verwertungsrechten (Persönlichkeitsrechten) oder Regelungen zum Gehalt sowie Urlaub und Vertragslaufzeit.

Minderjährige eSportler

Bei minderjährigen eSportlern ist unter anderem auch zu beachten, dass die Eltern als gesetzliche Vertreter bei Abschluss von Spielerverträgen mitwirken müssen und auch hier Beschränkungen bestehen, wenn der Vertrag länger als 1 Jahr über die Volljährigkeit hinaus andauert (§§ 1643, 1822 Nr. 5 BGB). Des Weiteren sollte auch immer das

Jugendarbeitsschutzgesetz im Auge behalten werden, welches unter Umständen auch Anwendung findet, wenn es sich bei dem Spielervertrag nicht um einen Arbeitsvertrag handelt. Beispielhaft sei der Einsatz minderjähriger eSportler nach 20:00 Uhr genannt.

c) Sponsoringverträge

Neben Gesellschaftsverträgen und Spielerverträgen sind auch Sponsoringverträge für den professionellen eSportler sehr wichtig. Solche Verträge werden teilweise mit dem eSportler unmittelbar und/oder mit dem Team abgeschlossen. Wichtig ist dabei, dass sich der eSportler, aber auch das Team jederzeit im Klaren darüber ist, welche Vermarktungsrechte beim eSportler und welche beim Team liegen und dass die Sponsoringverträge miteinander abgestimmt sind. So können sich die Sportler auch einzelne Verwertungsrechte im Spielervertrag zurückhalten, um diese selber zu vermarkten und diese Rechte Sponsoren einräumen.

d) Sportlervermittler-, Sportlerberatungs- und Sportlermanagementverträge

Im eSport haben sich erste Vermittlungs-, Beratungs- und Managementagenturen gebildet und etabliert. Vermittler, Berater oder Manager übernehmen die Vermittlung des Sportlers an bestehende Teams oder auch die Karriereplanung sowie die Koordinierung und Führung von Vertragsverhandlungen. Bei Abschluss solcher Verträge muss sich der eSportler entscheiden, wieviel Autonomie er abgeben will und bei welchen Themen er sich die Entscheidung vorbehalten will. Wichtig ist dabei die Leistungspflichten und Tätigkeitsfelder des Vermittlers, Beraters oder Managers genau zu definieren und festzulegen, ob er die ausschließliche Vermarktung vornimmt oder nicht. Wichtig ist unter anderem auch die Vergütung, Laufzeit, Verschwiegenheit und Wettbewerbsverbote.

2. Teil eines bestehenden Teams werden

Schließt sich der eSportler einem professionellen Team an, bestehen solche vertraglichen Regelwerke in der Regel bereits und der eSportler steht lediglich vor der Frage, ob er sich diesen unterwerfen will. Wichtig ist hierbei auch zu überprüfen, ob gegebenenfalls bereits bestehende vertragliche Bindungen des eSportlers mit vertraglichen Verpflichtungen des potentiellen Teams kollidieren und wie diese aufeinander abgestimmt werden können.

3. Fazit

Wer eSportler werden will, muss sich mit den zuvor dargestellten und weiteren rechtlichen Problemfeldern auseinandersetzen. Da die meisten eSportler zu Beginn ihrer Karriere noch minderjährig sind, müssen diese Fragen von den erziehungsberechtigten Eltern verstanden und entschieden werden. Aufgrund der Wichtigkeit der Entscheidung und Bindungsdauer der Verträge sollten sich die Sportler und deren Eltern mit den rechtlichen Fallstricken des (Berufs-)Sportlerdaseins auseinandersetzen und rechtlichen Rat einholen.

Pressekontakt:

netzkern AG
Herr Bastian Heynen
Oberbergische Str. 63
42285 Wuppertal

fon ..: 0202 51990
web ..: <https://www.netzkern.de>

Portrait

Unsere im Jahre 1952 gegründete und seitdem in Wuppertal ansässige Kanzlei Hopfgarten Rechtsanwälte mit einem weiteren Standort in Düsseldorf hat sich in den vergangenen Jahren von einer Einzelkanzlei zu einem Dienstleistungsunternehmen für Recht entwickelt, das mit ca. 100 Mitarbeitern, davon rund 30 Berufsträgern, das klare Ziel verfolgt, die rechtlichen Probleme ihrer Mandanten erfolgreich zu lösen.

News-ID: 1040929 • Views: 586 (Stand: 09.10.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1040929/e-Sportler-werden-Vertraege-schliessen-und-verstehen.html>