Satzung des Chama Excursor e.V.

§ 1 Name, Sitz und Geschäftsjahr

1. Der Verein führt den Namen „**Chama Excursor e.V.**“.
2. Er soll in das Vereinsregister eingetragen werden und führt danach den Zusatz „eingetragener Verein (e.V.)“.
3. Der Verein hat seinen Sitz in 66953 Pirmasens, Rheinland-Pfalz.
4. Das Geschäftsjahr ist das Kalenderjahr.

---

§ 2 Gemeinnütziger Zweck

1. Der Verein verfolgt **ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke** im Sinne des Abschnitts „Steuerbegünstigte Zwecke“ der Abgabenordnung (§§ 51 ff. AO).
2. Zweck des Vereins ist:
   - 2.1. **Die Förderung der Jugendhilfe (§ 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 AO):** Dies wird verwirklicht durch die pädagogisch begleitete Förderung junger Menschen im Umgang mit digitalen Medien, die Stärkung sozialer Kompetenzen innerhalb digitaler Gemeinschaften sowie die Schaffung von Angeboten zur sinnvollen, betreuten Freizeitgestaltung im digitalen Raum.
   - 2.2. **Die Förderung der Erziehung, Volks- und Berufsbildung (§ 52 Abs. 2 Satz 1 Nr. 7 AO):** Dies wird verwirklicht durch die Vermittlung von Kenntnissen in den Bereichen Informationstechnik, Softwareentwicklung (Programmierung) und digitaler Medienkompetenz, insbesondere durch Workshops, Kurse und geführte Projekte für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene.
3. Die genannten Zwecke werden insbesondere verwirklicht durch:
   - 3.1. Die Organisation und Durchführung von Trainingsangeboten und Wettbewerben im Bereich digitaler Spiele (eSport), die gezielt zur Förderung von Teamgeist, Fairness, strategischem Denken und dem verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Inhalten dienen.
   - 3.2. Durchführung von Informationsveranstaltungen für Eltern und Jugendliche zum Thema Mediensuchtprävention und Jugendschutz.
   - 3.3. Bereitstellung einer technischen Infrastruktur (z. B. Server, Software) für den gemeinsamen, fachlich angeleiteten Austausch über IT-Themen.
4. Der Verein ist parteipolitisch, weltanschaulich und konfessionell neutral.

---

§ 3 Nichtverfolgung wirtschaftlicher Zwecke

1. Der Verein ist selbstlos tätig; er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke.
2. Mittel des Vereins dürfen nur für die satzungsmäßigen Zwecke verwendet werden. Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Vereins.
3. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck des Vereins fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden.
4. Bei Auflösung oder Aufhebung des Vereins oder bei Wegfall steuerbegünstigter Zwecke fällt das Vermögen des Vereins an **SOS Kinderdorf e.V.**, der es unmittelbar und ausschließlich für gemeinnützige Zwecke zur Förderung der Jugendhilfe und Erziehung zu verwenden hat.

---

§ 4 Mitgliedschaft

1. Mitglied des Vereins kann jede natürliche Person werden, die die Ziele des Vereins unterstützt.
2. Volljährige Personen (ab 18 Jahren) können ohne weitere Voraussetzungen beitreten.
3. Personen unter 18 Jahren (Minderjährige) bedürfen für den Beitritt der schriftlichen Einwilligung ihrer Erziehungsberechtigten.
4. Der Aufnahmeantrag ist schriftlich oder per E-Mail an den Vorstand zu richten. Der Vorstand entscheidet über die Aufnahme; ein Rechtsanspruch auf Aufnahme besteht nicht.
5. Die Mitgliedschaft endet durch Austritt, Ausschluss oder Tod. Der Austritt ist zum Ende des Kalenderjahres unter Einhaltung einer Frist von einem Monat zum Jahresende schriftlich gegenüber dem Vorstand zu erklären.

---

§ 5 Mitgliedsbeitrag

1. Die Mitglieder zahlen einen jährlichen Beitrag, dessen Höhe und Fälligkeit von der Mitgliederversammlung in einer Beitragsordnung bestimmt wird.
2. Der Vorstand kann in begründeten Fällen (z. B. finanzielle Härte) den Beitrag **ermäßigen oder erlassen**.
3. Weitere Spenden oder Zuwendungen sind freiwillig und nicht Voraussetzung der Mitgliedschaft.

---

§ 6 Vereinsleben und Veranstaltungen

1. Der Verein fördert den Austausch und die Zusammenarbeit seiner Mitglieder durch:
   a) **monatliche Online-Treffen**,
   b) **ein- bis zweimal jährlich persönliche Treffen** (z. B. LAN-Partys, Workshops),
   c) **individuelles Training** in verschiedenen Spielen oder Genres, soweit erfahrene Mitglieder hierzu Expertise anbieten.
2. Der Verein bietet zudem Unterstützung bei der **Vermittlung von Programmierkenntnissen** und der Nutzung digitaler Werkzeuge im Rahmen seiner Möglichkeiten an.
3. Veranstaltungen dienen ausschließlich der Verwirklichung des satzungsmäßigen Zwecks.

---

§ 7 Vorstand

1. Der Vorstand im Sinne des § 26 BGB besteht aus:
   a) dem/der **Vorsitzenden**,
   b) dem/der **stellvertretenden Vorsitzenden**,
   c) dem/der **Kassenwart/in.**
   Sie bilden den geschäftsführenden Vorstand.
2. Der Verein wird durch zwei Mitglieder des geschäftsführenden Vorstands gemeinsam gerichtlich und außergerichtlich vertreten.
3. Der erweiterte Vorstand besteht aus dem Vorstand nach § 26 BGB und bis zu drei Beisitzern. Über die Anzahl und die Aufgabenbereiche der Beisitzer entscheidet die Mitgliederversammlung vor der Wahl.
4. Bei Vorhandensein mehrerer jugendlicher Mitglieder (unter 18 Jahren) kann die Mitgliederversammlung zudem einen **Jugendvertreter** (ab 16 Jahren) wählen, der beratend und ohne eigenes Stimmrecht an Vorstandssitzungen teilnimmt.
5. Der Vorstand wird von der Mitgliederversammlung für **zwei Jahre** gewählt. Wiederwahl ist zulässig.

---

§ 8 Mitgliederversammlung

1. Die Mitgliederversammlung ist das oberste Organ des Vereins.
2. Sie findet **mindestens einmal jährlich** statt. Weitere Versammlungen können einberufen werden, wenn das Interesse des Vereins es erfordert oder ein Viertel der Mitglieder dies schriftlich verlangt.
3. Aufgaben der Mitgliederversammlung sind insbesondere:
   a) Wahl und Abberufung des Vorstands,
   b) Entlastung des Vorstands,
   c) Beschlussfassung über Satzungsänderungen und Auflösung des Vereins,
   d) Festlegung der Höhe des Mitgliedsbeitrags (auf Vorschlag des Vorstands).
4. Die Mitgliederversammlung kann sowohl als Präsenzversammlung als auch im Wege der elektronischen Kommunikation (virtuelle Mitgliederversammlung) oder als Kombination aus beidem (hybride Versammlung) durchgeführt werden. Der Vorstand entscheidet über die Form der Versammlung und teilt dies in der Einladung mit. Bei einer virtuellen oder hybriden Versammlung muss sichergestellt sein, dass die Mitglieder ihre Rechte (insbesondere das Stimmrecht) auf dem Wege der elektronischen Kommunikation ausüben können.
5. Die Einladung zur Mitgliederversammlung erfolgt durch den Vorstand per E-Mail oder schriftlich unter Einhaltung einer Frist von mindestens zwei Wochen unter Angabe der Tagesordnung.

---

§ 9 Finanzen

1. Die Einnahmen des Vereins stammen aus:
   1.1. Mitgliedsbeiträgen,
   1.2. Spenden und Zuwendungen,
   1.3. sonstigen satzungsgemäßen Einnahmen (z. B. Unkostenbeiträge für Veranstaltungen).
2. Die Mittel werden verwendet für:
   2.1. Betrieb von **Spiele-Servern**,
   2.2. Kosten für **Website, Domain und digitale Infrastruktur**,
   2.3. Organisation von **Veranstaltungen und Treffen**,
   2.4. ggf. Anschaffung gemeinsam genutzter Hard- oder Software.
3. Der Kassenwart führt die Buchhaltung des Vereins und erstellt den jährlichen Kassenbericht.

---

§ 10 Kassenprüfung

1. Die Mitgliederversammlung wählt für die Dauer von zwei Jahren **bis zu zwei Kassenprüfer/innen**. Die Kassenprüfer/innen dürfen nicht dem Vorstand angehören und auch nicht Angestellte des Vereins sein. Eine direkte Wiederwahl ist zulässig.
2. Die Kassenprüfer/innen haben die Aufgabe, nach Ablauf eines jeden Geschäftsjahres die Buchführung, die Kasse, die Belege und die Vermögensverwaltung des Vereins auf rechnerische und sachliche Richtigkeit zu prüfen.
3. Die Kassenprüfer/innen erstatten der Mitgliederversammlung einen schriftlichen oder mündlichen Prüfungsbericht und geben eine Empfehlung über die Entlastung des Vorstands ab.

---

§ 11 Schlussbestimmungen

1. Satzungsänderungen bedürfen der **Dreiviertelmehrheit** der abgegebenen Stimmen in der Mitgliederversammlung.
2. Über die Auflösung des Vereins entscheidet die Mitgliederversammlung mit **Dreiviertelmehrheit** der abgegebenen Stimmen.
3. Diese Satzung tritt mit der Eintragung des Vereins ins Vereinsregister in Kraft.
