



## Praxisleitfaden – Spielerverträge im eSports

### Einleitung

- Dieser Praxisleitfaden stellt rechtliche Aspekte vor, die in einem Spielervertrag im eSports aufgenommen werden können. Die Auswahl der dargestellten und erläuterten Aspekte erfolgt auf der Grundlage eines umfassenden Arbeitsvertrages. Liegt zwischen dem Clan und dem eSpieler ein Arbeitsvertrag vor, tritt der Clan als Arbeitgeber auf und der eSpieler ist Arbeitnehmer.
- Alternativ können eSpieler auch als freie Mitarbeiter tätig sein, so dass in einem anderen Vertragsverhältnis zum Clan stehen. Diese Vertragsverhältnisse werden von diesem Praxisleitfaden jedoch nicht abgebildet.

### I. Muss-Klauseln eines Spielervertrages

Je nach Vertrag müssen bestimmte Klauseln enthalten sein, damit ein Vertrag auch gültig ist. Bei Arbeitsverträgen müssen die folgenden Klauseln zwingend enthalten sein:

- Name, Anschrift und ggf. Vertreterangaben des Arbeitgebers,
- Name, Anschrift und ggf. Angaben des gesetzlichen Vertreters bei minderjährigen Arbeitnehmern,
- Beschreibung der Tätigkeit des Arbeitnehmers sowie
- Angabe der vereinbarten Arbeitszeit.

Entgegen einer weitläufigen Auffassung muss ein Arbeitsvertrag keine ausdrückliche Regelung zur vereinbarten Vergütung des eSpielers enthalten, um gültig zu sein. Enthält ein Arbeitsvertrag - ausnahmsweise - keine Vergütungsregelung, gilt automatisch die für eSpieler übliche Vergütung (§ 612 Bürgerliches Gesetzbuch). Wie hoch die übliche Vergütung ist, würde gesondert festgelegt.

### II. Kann-Klauseln eines Spielervertrages

Die folgenden Aspekte müssen in einem Arbeitsvertrag nicht aufgenommen werden. Jedoch handelt es sich hierbei um Regelungen, über deren Aufnahme in einem Spielervertrag im eSports zumindest nachgedacht werden sollte:

- Pflicht des Spielers zur Teilnahme an Turnieren, Trainingscamps, Werbeveranstaltungen etc.

*Beispiel: „Der Spieler wird am regelmäßigen Training sowie am gesondert angeordneten Training teilnehmen. Dies gilt auch für mehrtägige Trainingslager (sog. Bootcamps). Der Spieler wird an sämtlichen den jeweiligen Wettbewerb vorbereitende Maßnahmen und Besprechungen (sog. Playerbriefings) teilnehmen. Dies gilt auch, wenn eine Teilnahme des Spielers an einem Wettbewerb als aktiver Spieler oder Ergänzungsspieler nicht in Betracht*



*kommt. Der Verein bestimmt Ort, Dauer und Inhalt des Trainings und der die Wettbewerbe vorbereitenden Maßnahmen und Besprechungen.“*

- Verbot der kollidierenden Werbung mit Werbe- und Sponsorenpartnern des Clans bzw. Teams
- Reisepflicht des Spielers
- Verbot des Platzieren von Wetten durch den Spieler
- Umfassende Vereinbarung über die Nutzung der Persönlichkeitsrechte des Spielers (Nutzungsrechte): Umfang und Inhalt der Nutzungsrechte, Unterlizenzierung, Dauer des Nutzungsrechts

*Beispiel: „Der Spieler räumt – nach Maßgabe dieser Regelung – hiermit dem Clan das ausschließliche, räumlich und inhaltlich unbeschränkte Recht zur wirtschaftlichen Nutzung seiner Persönlichkeitsrechte ein, sofern und soweit sein Arbeitsverhältnis im eSports und nicht ausschließlich seine Privatsphäre berührt ist (im Folgenden ‚Nutzungsrecht‘ genannt). [...]“*

- Vergütungsregelung; Prämien etc. werden regelmäßig in Anlagen geregelt
- Pflicht des Clans, den Spieler zu trainieren
- Weisungsbefugnis des Clans
- Urlaubsregelung

*Beispiel: „Der Spieler hat Anspruch auf einen Jahresurlaub von [24 Minimum bei Erwachsenen; zu Jahresbeginn unter 16J. = 30 Werktagen; zu Jahresbeginn unter 17J. = 27 Werktagen; zu Jahresbeginn unter 18J. = 25 Werktagen] Werktagen. Als Werktagen gelten alle Kalendertage, die nicht Sonn- oder gesetzliche Feiertage sind. [...]“*

Tipp: Besonders bei jungen eSpielerinnen und eSpielern sollte darauf geachtet werden, dass die eingeräumten Urlaubstage auch genommen werden, um eine Überbelastung (sog. Verbrennen) zu verhindern.

- Vertragsdauer und Kündigungsmöglichkeiten
- Verschwiegenheitsverpflichtung

*Beispiel: „Der Spieler ist über alle Angelegenheiten, die er bei oder gelegentlich der Erfüllung seiner Aufgaben erfährt, zu besonderer Verschwiegenheit verpflichtet. Auch nach Beendigung seines Vertrages ist der Spieler verpflichtet, alle ihm bei oder gelegentlich seiner Tätigkeit bekannt gewordenen Angelegenheiten des Clans als Geschäftsgeheimnis zu betrachten und nicht Dritte hierüber – ganz gleich in welcher Form – in Kenntnis zu setzen. [...]“*

Darüber hinaus gibt es weitere Regelungen, die je nach Konstellation und Wünschen der Parteien sinnvollerweise in den Arbeitsvertrag mit aufgenommen werden sollten (z. B. eine Ausstiegsklausel oder eine Vertragsstrafenklausel).