



TRENDSPORT, FUNSPORT, E-SPORT – DIE ZUKUNFT UNSERER SPORTVEREINE?

HERBSTTAGUNG AM 24. NOVEMBER 2018
AN DER LANDESSPORTSCHULE ALBSTADT

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
E-Sports: Zukunftsfaktor oder Irrweg für Sportvereine und Sportverbände?	5
Parkour	8
4XF CrossTraining	10
E-Sports	10
Jugger	11
Tai Jitsu Karate	12
Trendsportangebot im Verein: Wie gehen wir´s an?	14
Impressum	18

Vorwort



Stillstand = Rückschritt? Haben wir etwas verpennt? Sind wir noch up to date? In Zeiten von E-Sports, Fitness-Trackern und Wearables, Le Parkour, Calisthenics und Kettlebell können den Machern in den Sportvereinen solche Gedanken schon mal durch den Kopf gehen.

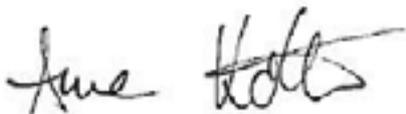
Doch gemacht, gemacht! Nicht alles, was als neuer Trend daherkommt, taugt auch für Ihren Verein. Nicht alles, was mit den Attributen hip, modern und innovativ versehen ist, muss Ihr Verein anbieten. Andererseits sollte man sich als Verein neuen Entwicklungen nicht grundsätzlich verschließen. Denn ohne die Bereitschaft, das Sportangebot – zumindest punktuell – an die veränderte Sportwirklichkeit anzupassen, verbindet man mit dem Begriff „Traditionsverein“ irgendwann nur noch: altbacken, verstaubt, langweilig.

Eine gewisse Offenheit schadet nicht. Denn: Nicht alles, was neu ist, ist schlecht.

Trend aufgreifen? Ja oder nein und – wenn ja – wie? Muss es immer gleich eine neue Abteilung sein? Wie geht man als Verein vor, wenn die Nachfrage nach etwas steigt, das bislang im Verein überhaupt keine Rolle spielt? Wie geht man damit um, wenn es Personen gibt, die etwas Neues im Verein anbieten können und wollen? Antworten auf diese und weitere Fragen gab es bei der Herbsttagung „Trendsport, Funsport, E-Sport – die Zukunft unserer Sportvereine“. Diese fand am 24. November 2018 an der Landessportschule Albstadt statt.

Für alle, die dabei waren und nachlesen wollen und für alle, die nicht dabei sein konnten, haben wir diese Dokumentation erstellt. In der Hoffnung, dass diese Broschüre ihren Zweck erfüllt, wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Ihre



Anne Köhler, Vorsitzende der Württembergischen Sportjugend

E-Sports: Zukunftsfaktor oder Irrweg für Sportvereine und Sportverbände?

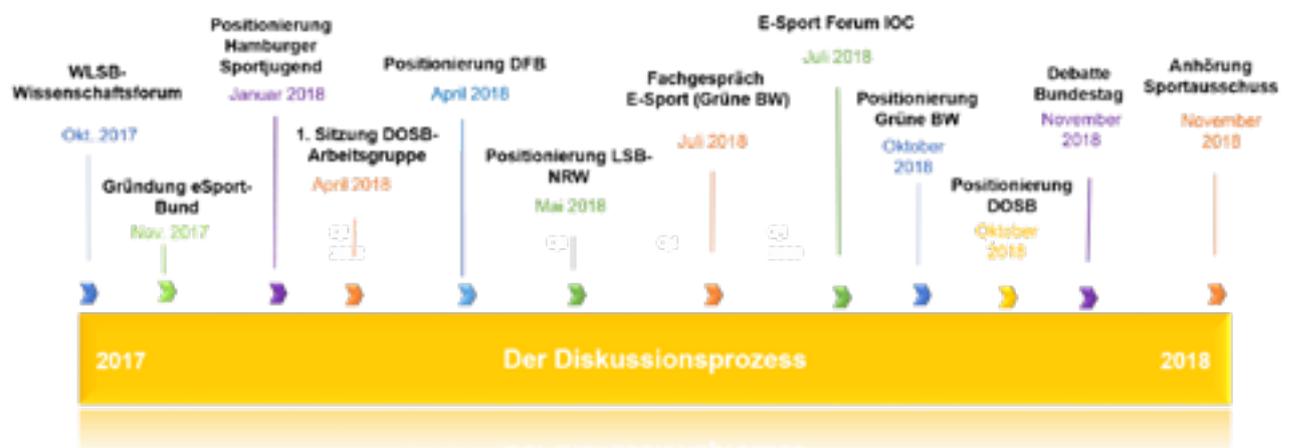
Was ist E-Sport?

„E-Sport ist das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer und Video-Games“

Disziplinen

- Sportsimulationen, z.B. Fifa
- Echtzeit-Strategiespiele bzw. MOBA-Games, z.B. League of Legends, Dota 2
- Taktik-Shooter bzw. Ego-Shooter, z.B. Counter-Strike: Global Offensive

Timeline Diskussionsprozess E-Sport



Kernfragen:

1. Ist E-Sport Sport?

- Begriffsverständnis versus Aufnahmekriterien DOSB
- Keine allgemeingültigen Definitionen
- Kernpunkt: sportartbestimmende motorische Aktivität

2. Passt der E-Sport strukturell zum organisierten Sport?

- Vereins- und Verbandssystem
- Gemeinnützigkeit
- Bottom-up versus Top-Down Struktur
- Autonomie des Sports – „Macht“ der Publisher und Entwickler
- Pädagogische und ethische Aspekte – Gesellschaftlicher Mehrwert?

Sportart bestimmende motorische Aktivität?

PRO	CONTRA
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Kondition <input checked="" type="checkbox"/> Koordination <input checked="" type="checkbox"/> Wahrnehmung <input checked="" type="checkbox"/> Reaktion <input checked="" type="checkbox"/> Spezifisches Taktikwissen notwendig <input checked="" type="checkbox"/> Erfolg nur durch systematisches Training <input checked="" type="checkbox"/> Motorische Aktivität löst Spielhandlung aus <input checked="" type="checkbox"/> Motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten bestimmen den Erfolg 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Analogie zum Sport nur bei Sportsimulationen <input checked="" type="checkbox"/> Erfolg wird nicht durch ‚Anzahl der „Klicks“‘ bestimmt <input checked="" type="checkbox"/> Erfolg durch Töten/Verletzen von Avataren bestimmt <input checked="" type="checkbox"/> Motorische Aktivität entkoppelt von Spielhandlung <input checked="" type="checkbox"/> Kommunikativer Sinn durch virtuelle Handlung

Pädagogische/Ethische Fragen

Differenzierung nach Disziplinen

	Sport-simulationen	Echtzeit-Strategiespiele	Taktik/Ego-Shooter
Chancengleichheit			
Wettkampf-, Klasseneinteilung			
Unverletzlichkeit der Person			

Aber: Problem des übermäßigen Sitzens ist bei allen Disziplinen vorhanden!**PRO: Szenarien für Vereine und Verbände**

- Entwicklung des E-Sports nach den Vorstellungen und Werten des Sports
- Chance für den Sport, Einfluss auf Regeln und Rahmenbedingungen zu nehmen
- Passung zur individualisierten und mediatisierten Lebenswelt
- Entwicklungs- und Wachstumschance
- Wirtschaftliche Chancen
- Verknüpfung von digitalem und analogem Sport
- Einsatz zur pädagogischen Förderung von Kindern und Jugendlichen

CONTRA: Szenarien für Vereine und Verbände

- Schwierigkeit unerwünschte Spiele wie z.B. Ego-Shooter auszuschließen
- Sport müsste Präventionsmaßnahmen gegen Suchtgefahr ausbauen
- Soziale Interaktion, Gemeinschaftserleben und Geselligkeit werden beeinträchtigt
- Kinder und Jugendliche wenden sich noch mehr digitalen Medien zu
- Autonomie des Sports bedroht
- Gesellschaftlicher Legitimationsverlust: gesundheitliches und erzieherisches Selbstverständnis des Sports wird konterkariert
- Sport als Refugium in einer digitalisierten Welt!

Positionen organisierter Sport

DOSB	DFB	DTB	HSB	LSB NRW
Keine Aufnahme des eSport-Bund Deutschland oder Untergruppierungen!				
Differenzierung gewaltbezogener Spiele versus Sportartensimulationen				E-Sport ist kein Sport!
Gewaltbezogene Spiele sind nicht mit den Werten des Sports vereinbar				
Sportartensimulationen ergänzend zum traditionellen Sport sind denkbar				
			Gemeinnützigkeit für Spiele mit starkem Bezug zum Sport	

Positionen Politik

Bundestagsdebatte am 09.11.2018

- Autonomie des Sports!
- Kritik an Positionierung des DOSB
- Gemeinnützigkeit für E-Sport-Vereine
- Suchtprävention, Dopingproblematik, Jugendschutz

Weiterführende Links

WLSB: [Ergebnispapier WLSB-Wissenschaftsforum vom 05.10.2017](#)

LSV: [Offizielle Position des LSV zu „e-games“ vom 08.01.2019](#)

DOSB: [Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport: Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand vom 04.12.2018](#)

DFB: [DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer vom 20.04.2018](#)

DTB: [Präsidium bezieht Stellung zu „eSport“ vom 06.11.2018](#)

HSB: [HSB-Präsidium positioniert sich zum Thema eSport vom 14.09.2018](#)

LSB NRW: [„eSport ist kein Sport!“ vom 24.05.2018](#)

Deutscher Bundestag: [Veröffentlichungen E-Sport](#)

Parkour

Parkour ist die Kunst des effektiven Fortbewegens. Der Sportler versucht mittels seiner Technik, schnell und mit optimalem Krafteinsatz von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Um ein Hindernis zu überwinden, bieten sich immer mehrere Lösungen an. Es gibt kein Richtig und Falsch. Kreativität, Konzentration und Durchhaltevermögen sind beim Lösen der Aufgaben gefragt. Das erfolgreiche Überwinden von Hindernissen fördert Selbstvertrauen. Versuchen Sie sich dran?

Parkour: Woher kommt es und was ist das?

Parkour ist die Kunst des effektiven Fortbewegens – siehe auch Einführungstext oben

Wichtig, vor allem für die in der Szene angekommenen, sind die beiden Schreibweisen:

- Parkour = Die Sportart an sich
- Parcours = Der Hindernisparcours

- Parkour ist nicht dasselbe wie Freerunning → Bewegung/Style stehen im Mittelpunkt
- Wie auch Turnen kommt Parkour eigentlich aus Kriegszeiten, jedoch nicht um die Fitness zu trainieren, sondern die Fluchttechnik und Überlebenschance (Raymond Belle *1939 in Vietnam)
- David Belle, der Sohn des eigentlichen „Erfinders“ setzte diese Sportart spielerisch in Form von Fange oder ähnlichem mit Freunden um und kreierte bestimmte Bewegungen
- Parkour erreicht durch Actionfilme und Stunts immer größeres Ansehen als Sportart

Parkour: Das Training

- Philosophie: Voraussetzung für den Einsatz einer bestimmten Technik abschätzen und dabei im Auge behalten, ob man selbst diese erfüllt um die Situation gefahrlos zu meistern. Außerdem der respektvolle Umgang mit der Natur und der Umgebung
- Kein Richtig oder Falsch, es gibt nur un kreativ
 - Umso mehr Natur, desto mehr Möglichkeiten
 - Alles kann ein Hindernis sein, selbst Wasser
- Mögliche Trainingssspots können sein:
 - Wald
 - Urbanes Gelände
 - Ruinen
 - Spezielle Parks
 - Sporthallen
 - Städte
 - (Baustellen)

Parkour: Die Technik

Es gibt keine benannten Kombinationen, weil jedes Gelände, in Summe mit den körperlichen Fertigkeiten, andere Kombinationen ermöglicht. Daher gibt es nur die Namen der **Grundtechniken** – Kein Richtig oder Falsch!

Der Grundgedanke hierbei ist:

- Schnell
- Flüssig
- Minimaler Aufwand
- Absolute Kontrolle der Bewegung

Effizientes Überwinden

Parkour: Im Schulunterricht

Worauf kommt es an?

- Grundfähigkeiten wie Laufen, Springen, Balancieren, Drehen, Hangeln, Landen

Wie bewertet man etwas, wobei es kein Richtig oder Falsch gibt?

- Kreativität
- Flüssige, natürliche Bewegungen
- Effektivität
- Selbsteinschätzung/Risikobereitschaft

Parkour: Gesellschaft

- Parkour wird in der Gesellschaft als „cooler“ „trendiger“ „freestyle“ „spaßiger“ Sport angesehen
- Vor allem aus Filmen mit Action-, Stunt- und Verfolgungsszenen bekannt, z.B. Prince of Persia (David Bell hat die Stunts selbst geleitet), Die Purpurnen Flüsse 2, Step Up 3D (Parkour wird als Training für Hip-Hop-Wettkämpfe genutzt)
- Leider immer wieder auch ungern gesehen, speziell die Idee natürlich zu leben
 - Sport in der Stadt? Undenkbar!

Weiterführende Links

SV Fellbach 1890 e.V.: [Trendsport Academy](#)

Bildungsangebote des WLSB und STB 2019

- WLSB: Seminar [„Parkour im Sportverein“](#)
- STB:
 - Ausbildung Trainer/in C Breitensport Parkour
 - Seminare zu Parkour
 - ➔ siehe [Jahresprogramm des STB](#) ab Seite 46

4XF CrossTraining

Mit Crosstraining wird das parallele oder abwechselnde Trainieren unterschiedlicher Sportarten wie Turnen, Gewichtheben und Leichtathletik bezeichnet. Inhalte sind sowohl athletische als auch funktionale Übungen mit dem eigenen Körpergewicht oder mit traditionellen und einfachen Trainingsgeräten wie Medizinball, Springseil, Klimmzugstange usw. Crosstraining ist intensiv, trainiert die Kondition und schult gleichzeitig Durchhaltevermögen und Willensstärke. Wie steht´s um Ihren Spaß-Quäl-Faktor?

Weiterführende Links und Bildungsangebote

DTB: <https://www.dtb.de/4xf-games/>
<https://www.dtb-akademie.de/dtb/fitness/4xf-functional-training-coach-dtb/4xf-instructor-crosstraining>

BTV: <https://www.btv-turnen.de/fitness-und-aerobic/4xf.html>

E-Sports

E-Sport ist der sportliche Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen. Er wird auf Personal Computern und Spielekonsolen betrieben. Die Bandbreite reicht von reinen Sportsimulationen wie FIFA (Fußball) und Tennis über so genannte Echtzeitstrategie- bis hin zu Egoshooter-Spielen. Für Puristen hat E-Sport nichts mit Sport zu tun, Traditionalisten sehen ihren Sport bedroht, Reformen dagegen wollen neue Zielgruppen erschließen. Und Sie?

Weiterführende Links

ESBD: [eSport in Deutschland 2018 – Strukturen, Herausforderungen und Positionen](#)

Sportkultur Stuttgart e.V.: [Abteilung eSport](#)

VfL Herrenberg e.V.: [eSports](#)

eSports Ludwigsburg: [eSports-AG Ludwigsburg](#)

Jugger

Wer eine Mischung aus Rugby und Fechten mit besonderer Fairplay-Komponente sucht, ist beim Jugger genau richtig. Dabei duellieren sich zwei 5er-Teams. Sie versuchen, einen Ball (= Jugg) ins gegnerische Tor zu legen. Nur einer aus dem Team, der Läufer, darf den Jugg tragen, die anderen vier versuchen, mit gepolsterten Lanzen (= Pompfen) die gegnerischen Spieler außer Gefecht zu setzen. Hier sind Taktiker, Läufer, Kämpfer und Teamspieler gefragt. Auch was für Sie?

Beschreibung

Das Spielfeld beim Jugger misst 20 × 40 Meter. Jede Mannschaft besitzt an ihrer Feldseite ein rundes Mal (= eine Art Tor), das es zu schützen gilt. Als Spielball dient traditionell ein künstlicher Hundeschädel aus Schaumstoff; in Ermangelung eines solchen können aber auch andere Objekte wie ein Rugbyball verwendet werden. Eine Mannschaft besteht aus bis zu 8 Spielern, 5 Feldspieler und bis zu 3 Ersatzspieler. Zu den 5 Feldspielern gehören ein Läufer (Qwik), höchstens ein Kettenmann und drei bis vier Kämpfer (Pompfer). Der Läufer ist unbewaffnet und darf als einziger den Schädel aufnehmen.

Zu jedem Zugbeginn stellen sich die Mannschaften an ihren Feldseiten auf, der Schädel wird in der Mitte des Feldes platziert. Auf das Startkommando stürmen beide Mannschaften aufeinander zu. Die Läufer versuchen, den Schädel zu nehmen und ihn in das gegnerische Mal zu stecken. Schafft dies ein Läufer, so bekommt seine Mannschaft einen Punkt und ein neuer Spielzug beginnt.

Die Zeitmessung geschah ursprünglich durch das Werfen von Steinen an einen Gong. Allerdings hat sich die Verwendung von Trommeln der Einfachheit halber etabliert. Jedes Spiel besteht aus zwei Hälften von jeweils 100 Steinen Länge. Die Zeitspanne eines Steins ist auf 1,5 Sekunden festgelegt; somit besitzt eine Hälfte ca. 2:30 min reine Spielzeit. Da ein Spiel gewöhnlich recht viele Läufe mit schnelleren Schädeln (je 10 bis 30 Steine) beinhaltet und somit häufige Neuaufstellungen der Mannschaften sowie kurze taktische Besprechungen nötig sind, erreicht ein Spiel mit zweimal 100 Steinen eine Bruttolaufzeit von etwa 20 bis 30 Minuten.

Wird ein Spieler von einem Sportgerät getroffen (gilt auch bei Sportgeräten der eigenen Mannschaft), so hat sich der getroffene Spieler auf den Boden zu knien und muss fünf Steine lang aussetzen. Wird er von der Kette getroffen, dauert die Auszeit sogar acht (Berliner Regelung) bzw. zehn (Hamburger Regelung) Steine. Hand- und Kopftreffer zählen nicht. Wird der ballführende Läufer getroffen, so muss er den Jugg frei zugänglich neben sich auf den Boden ablegen. Verlässt ein Spieler das Spielfeld, bekommt er ebenfalls fünf Steine Strafe. Derart gesperrte Gegenspieler können *gepinnt* werden, indem das eigene Sportgerät regelkonform auf eine Trefferzone des knienden Spielers gelegt wird. Dieser darf erst wieder aufstehen und weiterspielen, wenn sowohl seine Auszeit abgelaufen ist, als auch das Pinnen aufgehoben wurde. Nach dem Aufheben des „Pinns“ muss der Spieler, sofern seine Auszeit bereits vorbei ist, noch einen Stein warten, bis er wieder in das Spiel eingreifen darf. Ist seine Auszeit noch nicht vorbei, zählt der Spieler sie regulär herunter und steht direkt danach wieder auf.

Als Sportgeräte (Pompfen) dienen Stäbe, von bis zu 2 Metern Länge, Langpompfen, von bis zu 1,4 Metern Länge, und Kurzpompfe, 85 Zentimeter. Letztere wird entweder doppelt oder mit Schild geführt. Alle Sportgeräte sind gut gepolstert, harte oder gar scharfe Sportgeräte sind verboten. Die 3,2 Meter lange *Kette* besteht aus einem Schaumstoffball an einer Plastikkette mit Handschlaufe und ist über dem Kopf zu schwingen.

Die Spieler dürfen ausschließlich mit ihren Sportgeräten Treffer landen. Läufer dürfen ausschließlich den jeweils gegnerischen Läufer „tackeln“. Wie beim griechisch-römischen Ringen zählt hierbei als Angriffsfläche nur der Oberkörper. Erlaubte Techniken sind das Stoßen, Greifen, Festhalten und zu Boden Ringen des Gegners. Schläge, Tritte, Würfe und blockierende Griffe, etwa gegen Extremitäten oder Gelenke, sind verboten.

Weiterführende Links

Die Jugger: www.jugger.de

Jugger Community: www.jugger.org

Jugger Freiburg: www.facebook.com/JuggerFreiburg

Tai Jitsu Karate

Tai Jitsu Karate ist eine Art der Selbstverteidigung mit Teilen aus dem klassischen Karate sowie Teilen aus dem traditionellen Judo und aus anderen Kampfsportarten. Schläge, Würfe und Haltegriffe wechseln sich ab. Tai Jitsu Karate ist auch eine Art mentales Training, das Konzentrationsfähigkeit, Entschlusskraft und Durchsetzungsvermögen erhöht. Schon probiert?

Beschreibung

Tai-Jitsu bedeutet „Körper Kunst“ oder „Technik des Körpers“ und ist eine effektive Form der Selbstverteidigung. Tai Jitsu Karate ist die Kombination der effektivsten Techniken aus verschiedenen Kampfkunststilen mit den Traditionen des klassischen Karate. Tai-Jitsu Karate-Do bedeutet mit Körper und Geist den Weg der Kampfkunst der leeren Hand zu folgen und diesen zu leben.

Tai-Jitsu-Karate ist aber nicht nur eine Kampfkunst, sondern ein Weg, der Körper und Geist in Harmonie bringt, Selbstbewusstsein aufbaut und motiviert, immer wieder aufs Neue eigene Grenzen zu überwinden. Tai Jitsu Karate verbindet Sport mit wirkungsvoller Selbstverteidigung.

Viele der heutigen Kampfkunststile haben sich aus Jahrhunderte alten ostasiatischen Selbstverteidigungskünsten entwickelt. Den Menschen war es nämlich verboten, Waffen zu tragen. Deshalb mussten sie sich notgedrungen mit bloßen Händen und Füßen wehren. So ist auch der Begriff Karate zu verstehen: „Leere Hand“.

Karate umfasst neben dem Training der Techniken, der Kraft und Geschmeidigkeit auch das mentale Training. Karate ist für alle Altersgruppen geeignet und umfasst folgende Stilrichtungen: Selbstverteidigung, klassisches Karate, Kickboxen und Full-Contact Karate

Weiterführende Links

SV Rot-Weiß Haigerloch 1928 e. V.: [Abteilung Karate](#)

TKI Tai Jitsu Karate International e.V.: www.tki-tai-jitsu-karate.de/

Kampfsportclub Asahi-Wichterich: <http://tai-jitsu.org>

Trendsportangebot im Verein – Wie gehen wir's an?

Fallbeispiele mit Antworten von Andreas Hettich, Geschäftsbereichsleiter „Mitgliederservice Vereine und Verbände“ beim WLSB

1. Fallbeispiel „Crunning“

Ihr möchtet Crunning als neues Trendsportangebot in eurem Verein einführen. Ihr kennt auch eine entsprechende Person, die als Crunning-Trainer in Frage käme. Einzig die Trainingsstätte bereitet euch Kopfzerbrechen. Hallenkapazitäten gibt es keine, das Vereinsgelände gibt für Outdoor-Crunning-Trainingseinheiten nicht viel her. Dem Crunning-Trainer schwebt vor, den in der Gemeinde vorhandenen, öffentlichen (!) Tartanplatz, auf dem normalerweise Basketball, Handball und Fußball gespielt wird, als Crunning-Trainingsplatz zu nutzen.

Wie geht ihr am besten vor, um diese „Tartanplatz-Lösung“ für euer Training zu realisieren?

VSB-Chef Andreas Hettich meint: „In der Regel gibt es zu öffentlichen Anlagen dieser Art – also Spielplätze, Halfpipes, Skaterparks, Trimm-Dich-Pfade, BMX-Bahnen oder auch Tartanplätze - von der Kommune erstellte Nutzungsordnungen, an die man sich halten muss. Diese Ordnungen regeln u.a., für wen die jeweilige Anlage bestimmt ist, an welchen Tagen und in welchen Zeitfenstern sie genutzt werden darf. Sollte laut Nutzungsordnung nichts gegen eine Nutzung des Tartanplatzes als Crunning-Trainingsstätte sprechen, nicht einfach loslegen, sondern unbedingt (!) vorher den Gang zur Stadt/Gemeinde antreten, um dort seine Pläne und Wünsche im Hinblick auf ein regelmäßiges Training auf dem Tartanplatz vorzutragen und sich hierzu (am besten eine schriftliche) Genehmigung einzuholen.“

2. Fallbeispiel „Goat Yoga“

Ihr wollt in eurem Verein eine Goat-Yoga-Gruppe auf die Beine stellen. Das dies nicht von heute auf morgen geschehen kann, ist jedem klar. Neben viel Überzeugungsarbeit innerhalb des Vereins, müsstet ihr in jedem Fall mit dem ortsansässigen Ziegenzüchter kooperieren.

Auf welche Widerstände, Zweifel, Bedenken und Hürden müsstet ihr euch als treibende Kraft dieser sehr speziellen Form des Yogas einstellen bzw. vorbereiten?

VSB-Chef Andreas Hettich meint: „Gegenwind kommt garantiert von Sportverbänden und von Tierschützern. Von den Sportverbänden deshalb, weil hier meines Erachtens der Sportbegriff zweckentfremdet wird. Ich kann den Bezug zu einem eigenständigen Sportangebot nicht wirklich erkennen. Für mich wäre hier die Grenze dessen, was ein Sportverein anbieten sollte, überschritten. Niemand hat was gegen Yoga, gerne auch im Sportverein. Aber warum Yoga mit Ziegen? Widerstand käme aber sicherlich auch von Tierschutz-Organisationen. Und dass die ARAG-Sportversicherung ein Goat-Yoga-Angebot im Sportverein im Rahmen des bestehenden Sportversicherungsvertrages unter Versicherungsschutz stellen würde, ist für mich derzeit nicht vorstellbar. Kurzum: Die Goat-Yoga-Fans müssten den Nachweis führen, dass Yoga mit Ziegen (sinnvolle) Vorteile hat, die nur mit Ziegen zu erreichen sind. Und sie müssten belegen können, dass die Tiere unter der Einbindung in die Kurse nicht leiden.“

3. Fallbeispiel „Hipler“

Ihr habt Hipler entdeckt, ausprobiert und Feuer gefangen. Ihr seid alles Nicht-Vereinsmitglieder, wollt aber auf euren ortsansässigen Verein zugehen, damit dieser Hipler dauerhaft anbietet. Ihr würdet dann auch alles selbst organisieren. Vom Vorstand bekommt ihr grünes Licht. Schon bald möchtet ihr mit euren Choreographien auf Wettkämpfe, die es überall gibt.

Wie müsst ihr euch organisatorisch innerhalb des Vereins und außerhalb (Dachverband/Fachverband) aufstellen, um eure Pläne umzusetzen?

VSB-Chef Andreas Hettich meint: „Man braucht nicht gleich wegen jedem neuen Sportangebot eine Abteilung gründen. Und man sollte das auch nicht voreilig tun. Ein Hipler-Kursangebot ist durchaus möglich, auch über einen längeren Zeitraum. Wenn man an Wettkämpfen/Turnieren als offizielle Sportgruppe des Vereins teilnehmen möchte, sollte man in jedem Fall Vereinsmitglied sein! Und die Anmeldung zu einem Wettkampf oder Turnier sollte keine private Anmeldung sein, sondern eine im Namen des Vereins, bei der die Verantwortlich im Verein im Vorfeld darüber informiert wurden. Was die Frage der Zugehörigkeit zu einem Fachverband anbelangt, gibt es z.B. folgende denkbaren Konstellationen:

- a) Um Hipler kümmert sich ein Sportfachverband, der beim WLSB Mitglied ist (z.B. Tanzen oder Turnen). Die sogenannte B-Meldung, in der die Vereinsmitglieder einzelnen Fachverbänden zugeordnet werden, erfolgt dann entsprechend. Die Teilnahme an Wettkämpfen ist über die Sportversicherung abgesichert.
- b) Um Hipler kümmert sich ein Sportfachverband, der beim WLSB (noch) kein Mitglied (z.B. HipHop-Verband). In der Regel muss der Verein bei diesem Verband Mitglied werden und/oder direkt Abgaben an diesen Verband entrichten. Versicherungsschutz bitte vorab klären!“
- c) Es gibt keinen Sportfachverband, dem Hipler zugeordnet werden kann bzw. der sich um Hipler kümmert. In diesem Fall sind Wettkämpfe und Turniere dann meist privat organisierte Veranstaltungen oder welche mit kommerziellem Charakter, die z.B. von einer Agentur veranstaltet werden. Versicherungsschutz bitte vorab klären!“

4. Fallbeispiel „Kettlebell“

Auf einer Fitness-Messe hat Euer Vereinsvorstand Kettlebell gesehen, ausprobiert und ist total begeistert. Er möchte einen Versuch mit Kettlebell im Verein starten. Dazu möchte er einen Aktionstag initiieren und – bei entsprechender Nachfrage - ein zeitlich begrenztes, mehrwöchiges Schnupperangebot auf die Beine stellen. Die (teuren) Kettlebell-Hanteln sollen für beides – den Aktionstag und das Schnupperangebot – zunächst nur geliehen werden.

Was sollte euer Vorsitzender bei diesem Vorgehen unbedingt beachten, auch wenn er der „Chef“ des Vereins ist?

VSB-Chef Andreas Hettich meint: „Eine solche Idee ist zunächst mal gut und begrüßenswert, egal aus welcher Ecke sie kommt - auch, wenn sie vom „Boss“ kommt. Allerdings muss man auch ihm dringend von einem Alleingang abraten. Er sollte vorab prüfen, welche Mitstreiter aus dem administrativen und aus dem sportlichen Bereich er finden kann. Am besten, er

bringt seine Kettlebell-Idee - sobald sein Gesamtpaket steht und er genügend Mitstreiter hat - in eine Vorstandssitzung ein und informiert rechtzeitig alle Stellen im Verein (insbesondere Vorstand Finanzen), die tangiert sind. Das Gesamtpaket besteht im Idealfall aus einer Art Businessplan, der die Kosten für Investitionen bzw. Leihgebühren sowie Themen wie „GEMA“, „Versicherung“ oder auch evtl. erforderliche Genehmigungen der Gemeinde bei der Nutzung öffentlicher Flächen beinhaltet. Außerdem sollte es einen Zeitplan beinhalten, der aussagt, zu welchem Zeitpunkt mit welchen Ausgaben und Einnahmen zu rechnen ist.“

5. Fallbeispiel „Piloxing“

Ihr seid eine Breitensport-Gruppe von zehn Vereinsmitgliedern ohne Amt und Funktion. Drei von euch haben Piloxing ausprobiert und die anderen sieben auch dafür begeistert. Ihr würdet gerne ein Piloxing-Angebot in eurem Verein realisieren. Einzig: Es fehlt ein Trainer bzw. eine Trainerin. Die Lösung könnte beim kommerziellen Kampfsportstudio im Nachbarort zu finden sein. Dort wird Piloxing angeboten. Also sucht ihr den Kontakt zum Inhaber des Kampfsportstudios.

Auf was müsst ihr bei einer solchen Vorgehensweise bzw. Kooperation zwischen einem gemeinnützigen Verein und einem kommerziellen Sportanbieter achten?

VSB-Chef Andreas Hettich meint: „Zunächst mein dringender Appell: „Normale“ Vereinsmitglieder sollten nicht einfach losmarschieren und ohne Mandat irgendwelche Gespräche im Namen des Vereins führen bzw. – noch schlimmer – irgendwelche verbindliche Absprachen treffen. Stets sollten die Verantwortlichen des Vereins in solche Pläne vorab eingebunden werden. Vereinbarungen im Namen des Vereins können in der Regel immer nur vom Vorstand eingegangen werden. Und hier bedarf es einer Vereinbarung! Denn alles, was den Verein in irgendeiner Form bindet, bedarf der Absprache! Vor dem Abschluss einer solchen Vereinbarung muss zunächst klar sein, welches Ziel man als Verein mit diesem Angebot verfolgt. Soll eine Nutzungsvereinbarung beispielsweise regeln, dass die Vereinsmitglieder die Piloxing-Kurse exklusiv im Kampfsportstudio zu Sonderkonditionen belegen können? Oder soll es eine Kooperation auf Gegenseitigkeit werden, bei der die Studiomitglieder auch andere Angebote des Vereins wahrnehmen können, ohne dort Mitglied zu werden? Die Vereinbarung sollte in jedem Fall schriftlich erfolgen und u.a. folgende Aspekte berücksichtigen und regeln: Dauer der Vereinbarung, Zeitpunkt der Nutzung, Kündigungsmöglichkeit, Haftungsfragen, Nutzerkreis, genaue Beschreibung des Angebots, entstehende Kosten und Träger der Kosten. Versicherungsschutz bitte vorab klären!“

6. Fallbeispiel „Tabata“:

Ihr würdet Tabata gerne in eurem Verein A anbieten und selbst praktizieren. Damit sich der Aufwand (Trainersuche, Suche nach passender Räumlichkeit etc.) für euch lohnt, setzt ihr die Zahl 20 als Mindestteilnehmerzahl. Bei 20 fixen Zusagen würdet ihr eure „Such-Bemühungen“ starten. Nach einem Monat der Suche stellt ihr fest, dass ihr nur auf 20 Personen kommt, wenn ihr mit dem Verein B im Nachbarort kooperieren würdet.

Welche Arten von Vereins-Kooperationen kennt ihr bzw. kämen hier in Frage?

VSB-Chef Andreas Hettich meint: „Zum einen gibt es die Kooperationslösung, bei der einer der beiden Vereine den „Hut“ aufbehält, also derjenige ist, in dessen Räumlichkeiten das Tabata-Angebot stattfindet und der es weitgehend organisiert und koordiniert. Die Mitglieder des anderen Vereins haben dabei die Möglichkeit - im besten Fall zu gleichen Konditionen wie die Mitglieder vom organisierenden Verein - am Tabata-Kurs teilzunehmen. Die Kooperation mit samt den Konditionen sollte in einer schriftlichen Vereinbarung zwischen den beteiligten Vereinen festgehalten werden.

Zum anderen gibt es z.B. die Möglichkeit eine so genannte Sportgemeinschaft (SG) zu gründen, d.h. weder Verein A noch Verein B bietet Tabata an, sondern die neu gegründete SG als dritte Organisation. Der Vorteil: Man kann – in die Zukunft gedacht – andere Bewegungsangebote und Sportarten, die noch keiner der beiden Vereine im Programm hat, im Rahmen dieser SG realisieren. Der Nachteil: es entsteht i.d.R. eine GbR mit weiteren rechtlichen und steuerlichen Fragstellungen.“

Kontakt bei Fragen

WLSB: [VereinsServiceBüro](#)

Impressum

Herausgeber: Württembergische Sportjugend im WLSB e.V.
Fritz-Walter-Weg 19
70372 Stuttgart
Tel.: (0711) 28077-140
Fax: (0711) 28077-104
E-Mail: info@wsj-online.de
Internet:
www.wsj-online.de
www.vorbildsein.de
www.coolandclean.de
www.facebook.com/WuerttembergischeSportjugend

Redaktion: WSJ-Geschäftsstelle



WSJ

**WÜRTEMBERGISCHE
SPORTJUGEND**

**Württembergische Sportjugend im WLSB e.V.
Fritz-Walter-Weg 19
70372 Stuttgart**

**Tel. 0711/280 77-140
Fax 0711/280 77-106**

**E-Mail: info@wsj-online.de
www.wsj-online.de**