

**Mandanten-Info**

E-Sport & Gemeinnützigkeit

# E-Sport und Gemeinnützigkeit

Grundsätze der Gemeinnützigkeit und  
ihre Anwendung im E-Sport



Mandanten-Info

# E-Sport und Gemeinnützigkeit

# Inhalt

1	Einleitung .....	1
2	Grundlagen der Gemeinnützigkeit und Einordnung des E-Sports .....	2
2.1	Gemeinnützigkeit im Steuerrecht (§§ 51–68 AO) .....	2
2.2	Förderung der Allgemeinheit (§ 52 AO) .....	2
2.3	Selbstlosigkeit (§ 55 AO) .....	3
2.4	Ausschließlichkeit (§ 56 AO) .....	3
2.5	Unmittelbarkeit (§ 57 AO) .....	4
2.6	E-Sport als gemeinnütziger Zweck .....	5
2.7	Allgemeine Förderung im E-Sport .....	5
3	Satzung, Anerkennung und tatsächliche Geschäftsführung .....	6
3.1	Satzungsmäßige Voraussetzungen (§§ 59 – 60 AO) .....	6
3.2	Anerkennung der Gemeinnützigkeit durch das Finanzamt .....	7
3.3	Tatsächliche Geschäftsführung (§ 63 AO) .....	7
3.4	Mittelverwendung und zeitnahe Mittelverwendung .....	8
4	Sphärentrennung und wirtschaftliche Tätigkeiten .....	8
4.1	Sphärentrennung .....	8
4.2	Sponsoring, Werbung und Streaming .....	10
5	Vergütungen, Aufwandsersatz und Preisgelder .....	11
6	Dokumentation, Prüfung und typische Fehler .....	13
6.1	Dokumentations- und Nachweispflichten .....	13
6.2	Prüfung der Gemeinnützigkeit durch die Finanzverwaltung .....	13
6.3	Typische Fehlerquellen bei E-Sport-Vereinen .....	14
7	Steuerliche Risiken und Haftungsfragen .....	15
7.1	Verlust der Gemeinnützigkeit .....	16
7.2	Steuerliche Folgen der Aberkennung .....	17
7.3	Auswirkungen auf Fördermittel und Außenwirkung .....	18
7.4	Persönliche Haftung des Vorstands .....	18
7.5	Haftungsbegrenzung und praktische Einordnung .....	19
8	Förderprogramme für gemeinnützigen E-Sport-Vereine .....	19
9	Zusammenfassung und Leitlinien .....	20

# 1 Einleitung

Der E-Sport hat sich in den vergangenen Jahren von einer überwiegend privat organisierten Freizeitbeschäftigung zu einer strukturierten und leistungsorientierten Betätigung entwickelt. Zunehmend entstehen Vereinsstrukturen, die Trainingsbetrieb, Nachwuchsarbeit und Wettkampfteilnahmen organisieren. Mit dieser Entwicklung rücken E-Sport-Vereine zwangsläufig in den Anwendungsbereich des Steuerrechts.

Bis einschließlich 2024 war E-Sport **nicht ausdrücklich** als gemeinnütziger Zweck im Sinne der Abgabenordnung (AO) anerkannt. Eine Gemeinnützigkeit war nur über Umwege möglich, etwa über Jugendhilfe (§ 52 Abs. 2 Nr. 4 AO), Bildung (§ 52 Abs. 2 Nr. 7 AO) oder Völkerverständigung oder Integration. Diese Einzelfalllösungen führten zu **Rechtsunsicherheit** und uneinheitlicher Verwaltungspraxis.

Mit dem Steueränderungsgesetz 2025 wurde E-Sport nun explizit in den Katalog der gemeinnützigen Zwecke aufgenommen – allerdings unter klaren Voraussetzungen. Die steuerliche Gemeinnützigkeit bietet Vereinen erhebliche Vorteile, ist jedoch an klare gesetzliche Voraussetzungen geknüpft.

Vorteile der Gemeinnützigkeit sind u. a.:

- keine Körperschaftsteuer (§ 5 Abs. 1 Nr. 1 KStG),
- keine Gewerbesteuer (§ 3 Nr. 6 GewStG),
- Gewinne aus dem ideellen Bereich/Zweckbetrieb bleiben steuerfrei,
- Umsatzsteuerlich können bestimmte Leistungen steuerbegünstigt sein (Achtung: Sponsoring bleibt i. d. R. steuerpflichtig),
- Auswirkung auf Image und Seriosität,
- nur Spenden an gemeinnützige Vereine sind steuerlich abziehbar.

Die Mandanten-Info erläutert die Grundlagen der Gemeinnützigkeit und überträgt sie systematisch auf den E-Sport.

### Hinweis:

Gemeinnützigkeit ist kein Automatismus, sondern ein dauerhaft zu überprüfender steuerlicher Status. Diese Mandanten-Info dient der allgemeinen Erstinformation. Sie vermittelt einen überblickartigen, praxisnahen Einstieg in die steuerlichen Rahmenbedingungen der Gemeinnützigkeit im E-Sport. Sie ersetzt keine individuelle steuerliche oder rechtliche Beratung. Maßgeblich sind stets die Vorschriften der Abgabenordnung (AO), die hierzu ergangenen Verwaltungsanweisungen sowie die konkrete tatsächliche Ausgestaltung des jeweiligen Vereins.

## 2 Grundlagen der Gemeinnützigkeit und Einordnung des E-Sports

### 2.1 Gemeinnützigkeit im Steuerrecht (§§ 51–68 AO)

Die steuerliche Gemeinnützigkeit ist in den §§ 51 bis 68 AO geregelt. Nach § 51 AO sind Körperschaften, und damit auch Vereine, steuerbegünstigt, wenn sie nach ihrer **Satzung** und ihrer **tatsächlichen Geschäftsführung** ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke verfolgen.

Die Gemeinnützigkeit ist kein Ermessensakt der Finanzverwaltung. Liegen die gesetzlichen Voraussetzungen vor, besteht ein Anspruch auf Anerkennung. Umgekehrt führt bereits ein Verstoß gegen einzelne Anforderungen zur Versagung oder Aberkennung.

### 2.2 Förderung der Allgemeinheit (§ 52 AO)

Nach § 52 AO verfolgt ein Verein gemeinnützige Zwecke, wenn seine Tätigkeit darauf gerichtet ist, die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern. Eine Förderung der Allgemeinheit liegt nicht vor, wenn der begünstigte Personenkreis fest abgeschlossen ist. Für E-Sport-Vereine bedeutet

dies, dass ihre Angebote grundsätzlich offen gestaltet sein müssen. Reine Förderung einzelner Leistungsteams genügt nicht. Nachwuchsarbeit und offene Trainingsangebote sind zentrale Elemente der Allgemeinerförderung.

### 2.3 Selbstlosigkeit (§ 55 AO)

Das Selbstlosigkeitsprinzip verbietet es gemeinnützigen Vereinen, eigenwirtschaftliche Zwecke zu verfolgen. Nach § 55 AO dürfen Mittel des Vereins nur für die satzungsmäßigen Zwecke verwendet werden. Im E-Sport ist besondere Vorsicht bei Vergütungen, Preisgeldern und Sachzuwendungen geboten. Leistungsabhängige Zahlungen oder verdeckte Vorteilsgewährungen gefährden regelmäßig (z. B. Erfolgsprämien) die Gemeinnützigkeit.

Zulässig sind angemessene Vergütungen, echter Aufwandsersatz und vertraglich geregelte Leistungen.

Unzulässig sind insbesondere leistungsabhängige Prämien, verdeckte Gewinnausschüttungen oder pauschale Zahlungen ohne Nachweis.

#### **Hinweis:**

Leistung darf nicht „belohnt“ werden, wie im Profibereich. Gemeinnützigkeit und Erfolgsprämien passen regelmäßig nicht zusammen.

### 2.4 Ausschließlichkeit (§ 56 AO)

Nach dem Ausschließlichkeitsprinzip darf ein Verein ausschließlich die in der Satzung genannten gemeinnützigen Zwecke verfolgen. Andere Zwecke dürfen nur von untergeordneter Bedeutung sein. Wirtschaftliche Tätigkeiten wie Sponsoring oder Streaming sind zulässig, dürfen jedoch nicht zum Selbstzweck werden.

### **Beispiel:**

Ein Verein erzielt überwiegend Einnahmen aus Sponsoring und Streaming, während der sportliche Bereich in den Hintergrund tritt. Die Ausschließlichkeit kann hier gefährdet sein.

### **Hinweis:**

Prägen wirtschaftliche Aktivitäten den Verein, ist die Ausschließlichkeit gefährdet.

## 2.5 Unmittelbarkeit (§ 57 AO)

Das Unmittelbarkeitsprinzip verlangt, dass der Verein seine gemeinnützigen Zwecke grundsätzlich selbst verwirklicht. Die Einschaltung von Hilfspersonen ist zulässig, sofern der Verein die inhaltliche Verantwortung behält. Im E-Sport betrifft dies insbesondere Trainer,<sup>1</sup> Plattformen und externe Dienstleister. Der Verein muss „Herr des Geschehens“ bleiben. Outsourcing darf nicht zur vollständigen Fremdsteuerung führen.

### **Hinweis:**

Zweckverwirklichung darf nicht vollständig auf Dritte ausgelagert werden.

---

<sup>1</sup> In dieser Publikation wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit in der Regel das generische Maskulinum verwendet. Die verwendete Sprachform bezieht sich auf alle Menschen, hat ausschließlich redaktionelle Gründe und ist wertneutral.

### 2.6 E-Sport als gemeinnütziger Zweck

Die Förderung des Sports ist nach § 52 Abs. 2 Nr. 21 AO als gemeinnütziger Zweck anerkannt. Ob E-Sport hierunter fällt, war bislang gesetzlich nicht ausdrücklich geregelt, wurde jedoch zunehmend bejaht. Mit dem Steueränderungsgesetz 2025 hat der Gesetzgeber einen bedeutenden Schritt vollzogen: E-Sport kann erstmals ausdrücklich als gemeinnütziger Zweck anerkannt werden. Nicht jede E-Sport-Aktivität ist aber automatisch gemeinnützig. Der Gesetzgeber unterscheidet klar zwischen gemeinwohlorientiertem E-Sport und kommerziellem, wettbewerbs- und gewinnorientiertem Gaming.

#### **Hinweis:**

Gerade diese Abgrenzung ist einer der häufigsten Streitpunkte bei Betriebsprüfungen. Eine steuerliche Einordnung sollte vor Aufnahme der Tätigkeit erfolgen.

Voraussetzung ist, dass der E-Sport in einer organisierten Vereinsstruktur betrieben wird und neben dem Wettbewerb auch erzieherische und soziale Aspekte wie Teamfähigkeit, Fairness und Regelverständnis vermittelt werden. Reines Freizeit-Gaming ohne Vereinsstruktur erfüllt diese Voraussetzungen regelmäßig nicht.

#### **Hinweis:**

Gemeinnützig ist organisierter E-Sport – nicht bloßes Spielen.

### 2.7 Allgemeinerheitsförderung im E-Sport

Die Allgemeinerheitsförderung stellt im E-Sport eine besondere Herausforderung dar. Leistungsorientierte Strukturen dürfen nicht dazu führen, dass die Förderung faktisch auf wenige Spieler beschränkt bleibt. E-Sport-Vereine sollten daher gezielt

offene Trainingsangebote, Nachwuchsarbeit und niedrighschwellige Einstiegsmöglichkeiten schaffen. Eine klare Dokumentation dieser Aktivitäten ist für die spätere Prüfung unerlässlich.

### 3 Satzung, Anerkennung und tatsächliche Geschäftsführung

#### 3.1 Satzungsmäßige Voraussetzungen (§§ 59 – 60 AO)

Die Satzung ist die formelle Grundlage der Gemeinnützigkeit. Sie ist das zentrale Prüfungsdokument für das Finanzamt. Nach §§ 59 – 60 AO muss die Satzung den gemeinnützigen Zweck (*Kapitel 2.2, 2.6*), die Selbstlosigkeit (*Kapitel 2.3*), die Ausschließlichkeit (*Kapitel 2.4*), die Unmittelbarkeit (*Kapitel 2.5*) sowie die Vermögensbindung eindeutig regeln.

E-Sport-Vereine sollten sich eng an der Mustersatzung der Finanzverwaltung orientieren, um spätere Beanstandungen zu vermeiden.

#### **Hinweis:**

Eine fehlerhafte Satzung führt unabhängig von der tatsächlichen Tätigkeit zur Versagung der Gemeinnützigkeit. Die Satzung sollte daher immer individuell erstellt oder zumindest steuerlich geprüft werden.

Typische Fehler im Rahmen der Satzung sind eine zu allgemeine Zweckbeschreibung („Förderung von E-Sport“), eine fehlende pädagogische oder gemeinwohlorientierte Ausrichtung sowie unklare Regelungen zu Preisgeldern, Sponsoring oder Vergütungen.

### 3.2 Anerkennung der Gemeinnützigkeit durch das Finanzamt

Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit erfolgt auf Antrag durch das zuständige Finanzamt. Grundlage der Prüfung ist zunächst ausschließlich die Satzung des Vereins, nicht die tatsächliche Tätigkeit. Bei Neugründungen prüft das Finanzamt, ob die Satzung die formellen Voraussetzungen der §§ 59 und 60 AO erfüllt.

Einzureichen sind die Satzung, das Gründungsprotokoll, die Tätigkeitsbeschreibung und ggf. der Finanzplan.

In der Praxis wird häufig zunächst eine vorläufige Gemeinnützigkeit festgestellt. Diese besagt lediglich, dass die Satzung den gesetzlichen Anforderungen entspricht. Sie stellt jedoch keine dauerhafte Anerkennung dar und ersetzt nicht die spätere Prüfung der tatsächlichen Geschäftsführung.

Gerade E-Sport-Vereine sollten sich darüber im Klaren sein, dass die erste Anerkennung keine Bestandsgarantie bietet. Spätestens nach Ablauf des ersten Veranlagungszeitraums prüft das Finanzamt, ob die tatsächliche Vereinsarbeit den gemeinnützigkeitsrechtlichen Vorgaben (*Kapitel 2*) entspricht.

#### **Hinweis:**

Die erste Anerkennung ist immer vorläufig – entscheidend ist die tatsächliche Geschäftsführung. Die vorläufige Anerkennung ist keine Garantie für die spätere endgültige Gemeinnützigkeit.

### 3.3 Tatsächliche Geschäftsführung (§ 63 AO)

Die tatsächliche Geschäftsführung ist der zentrale Prüfungsmaßstab der Gemeinnützigkeit. Nach § 63 AO muss sie den satzungsmäßigen Vorgaben entsprechen und auf die ausschließliche und unmittelbare Erfüllung der gemeinnützigen Zwecke gerichtet sein. In der Praxis bedeutet dies, dass nicht die Absichten oder Planungen

## E-Sport und Gemeinnützigkeit

des Vereins maßgeblich sind, sondern ausschließlich das tatsächliche Handeln. Die Finanzverwaltung nimmt regelmäßig eine Gesamtwürdigung der Aktivitäten über mehrere Jahre vor.

Für E-Sport-Vereine ist dieser Punkt besonders kritisch, da wirtschaftliche Tätigkeiten wie Sponsoring, Streaming oder Preisgelder häufig frühzeitig auftreten. Ohne klare Struktur und Dokumentation besteht hier ein erhebliches Risiko.

### 3.4 Mittelverwendung und zeitnahe Mittelverwendung

Nach § 55 AO dürfen die Mittel eines gemeinnützigen Vereins ausschließlich für die satzungsmäßigen Zwecke verwendet werden. Dies gilt unabhängig davon, ob es sich um Mitgliedsbeiträge, Spenden, Sponsoringeinnahmen oder Preisgelder handelt. Darüber hinaus verlangt § 55 Abs. 1 Nr. 5 AO grundsätzlich eine zeitnahe Mittelverwendung. Mittel sollen zeitnah für die gemeinnützigen Zwecke eingesetzt werden und nicht dauerhaft angesammelt werden.

Gerade im E-Sport besteht häufig der Wunsch, Einnahmen für spätere Investitionen anzusparen. Dies ist nur im Rahmen der gesetzlich zulässigen Rücklagenbildung (z. B. Rücklage für Ersatzbeschaffung) erlaubt und bedarf einer klaren Dokumentation.

## 4 Sphärentrennung und wirtschaftliche Tätigkeiten

### 4.1 Sphärentrennung

Die steuerliche Sphärentrennung ist eines der wichtigsten Strukturprinzipien des Gemeinnützigkeitsrechts. Sie unterscheidet zwischen ideellem Bereich, Vermögensverwaltung, Zweckbetrieb und wirtschaftlichem Geschäftsbetrieb. Sie ermöglicht letztendlich die Prüfung der Voraussetzungen für die Gemeinnützigkeit. Würden wirtschaftliche Interessen (Geschäftsbetrieb) überwiegen, wäre der Verein

nicht gemeinnützig. Jede Einnahme und jede Ausgabe des Vereins muss eindeutig einer dieser Sphären zugeordnet werden. Eine Vermischung führt regelmäßig zu Beanstandungen im Rahmen der Gemeinnützigkeitsprüfung.

### Hinweis:

Eine saubere Buchführung ist Voraussetzung für die Sphärentrennung.

### Übersicht: Steuerliche Sphären im gemeinnützigen E-Sport-Verein

Ideeller Bereich	Vermögensverwaltung	Zweckbetrieb	Wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb (§ 14 AO)
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Trainingsbetrieb</li> <li>■ Jugendarbeit</li> <li>■ Vereinsorganisation</li> <li>■ Mitgliedsbeiträge</li> <li>■ Spenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Zinserträge</li> <li>■ Kapitalanlagen</li> <li>■ Passives Halten von Vermögen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Gemeinnützige Turniere</li> <li>■ Trainingscamps</li> <li>■ Teilnahmegebühren ohne Werbung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Sponsoring</li> <li>■ Werbung</li> <li>■ Monetarisiertes Streaming</li> <li>■ Merchandising</li> </ul>

Während der ideelle Bereich und die Vermögensverwaltung steuerfrei sind, unterliegen wirtschaftliche Geschäftsbetriebe grundsätzlich der Körperschaft- und Gewerbesteuer. Der Zweckbetrieb nimmt eine Zwischenstellung ein und ist unter bestimmten Voraussetzungen steuerbegünstigt.

### Ergänzende Hinweise zur praktischen Umsetzung der Sphärentrennung

In der Praxis zeigt sich, dass die Sphärentrennung weniger an rechtlichen Unklarheiten als an organisatorischen Defiziten scheitert. E-Sport-Vereine sollten daher frühzeitig geeignete Strukturen schaffen, um Einnahmen und Ausgaben korrekt zuzuordnen. Empfehlenswert ist insbesondere die Einrichtung von Kostenstellen oder separaten Buchungskonten für unterschiedliche Tätigkeitsbereiche. Auch organisatorisch sollte die Trennung sichtbar sein. Beispielsweise können Verantwort-

## E-Sport und Gemeinnützigkeit

lichkeiten für den wirtschaftlichen Bereich klar definiert und von der sportlichen Leitung getrennt werden. Je klarer die internen Abläufe dokumentiert sind, desto geringer ist das Risiko, dass wirtschaftliche Aktivitäten als prägend für den Verein angesehen werden.

Für E-Sport-Vereine mit wachsender wirtschaftlicher Bedeutung kann es sinnvoll sein, den wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb in eine separate Gesellschaft auszulagern. Dies ist jedoch stets im Einzelfall zu prüfen und setzt eine sorgfältige steuerliche Planung voraus.

### **Hinweis:**

Problematisch wird es, wenn der wirtschaftliche Geschäftsbetrieb den Verein prägt.

## 4.2 Sponsoring, Werbung und Streaming

Sponsoring, Werbung und Streaming gehören zu den häufigsten Einnahmequellen im E-Sport. Gemeinnützigkeitsrechtlich sind diese Bereiche sensibel, weil sie regelmäßig zu einem wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb im Sinne des § 14 AO führen. Für die Gemeinnützigkeit ist nicht entscheidend, ob diese Einnahmen, 'nebenbei' entstehen, sondern ob sie als Gegenleistung für Werbe- oder Vermarktungsaktivitäten zufließen und wie der Verein sie organisatorisch und steuerlich behandelt.

Ein zentraler Punkt ist die Abgrenzung zwischen Spende und Sponsoring. Eine Spende liegt nur vor, wenn der Zuwendende keine Gegenleistung erhält. Sobald der Verein eine Werbewirkung ermöglicht (z. B. Logo auf Trikots, Nennung im Stream, Verlinkungen, Social-Media-Posts), ist steuerlich regelmäßig von Sponsoring bzw. Werbung auszugehen. Diese Einnahmen sind dem wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb zuzuordnen und können körperschaft- und gewerbsteuerpflichtig sein.

Streaming stellt im E-Sport einen Sonderfall dar. Ein Stream kann dem ideellen Bereich zugeordnet werden, wenn er ausschließlich der Vereinskommunikation oder der sportlichen Darstellung ohne Monetarisierung dient. Sobald jedoch Werbeeinnahmen, Abonnements, Bits/Donations mit werblicher Einbindung oder Sponsorenintegration vorliegen, liegt regelmäßig eine Einnahmeerzielung im wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb vor. Für die Praxis bedeutet dies: Der Verein sollte bereits vor Monetarisierung des Streams eine klare Struktur schaffen (getrennte Konten, getrennte Buchung, klare Vertragslage).

### **Hinweis:**

Sponsoring ist keine Spende. Jede Gegenleistung (Logo, Nennung, Link) spricht regelmäßig für Werbung und damit für einen wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb (§ 14 AO).

Für die Gemeinnützigkeit ist Sponsoring grundsätzlich zulässig, solange der wirtschaftliche Bereich nicht zum prägenden Schwerpunkt des Vereins wird und die erzielten Mittel ausschließlich für die gemeinnützigen Zwecke verwendet werden (§ 55 AO) sowie die tatsächliche Geschäftsführung insgesamt gemeinnützig bleibt (§ 63 AO).

## 5 Vergütungen, Aufwandsersatz und Preisgelder

Vergütungen und Zahlungen an Mitglieder sind im gemeinnützigen Verein besonders heikel. Maßgeblich ist das Selbstlosigkeitsprinzip (§ 55 AO; *Kapitel 2.3*). Danach dürfen Mittel nicht zur privaten Bereicherung eingesetzt werden, und niemand darf durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden. Zulässig sind Vergütungen nur, wenn sie auf einer tatsächlichen Tätigkeit beruhen, angemessen sind und eine klare Rechtsgrundlage besteht (z. B. Vertrag, Satzungsregelung, Beschluss).

## E-Sport und Gemeinnützigkeit

Aufwandsersatz ist grundsätzlich zulässig, wenn tatsächlich entstandene Kosten ersetzt werden. Dies betrifft im E-Sport häufig Reise- und Übernachtungskosten zu Turnieren, Fahrtkosten, Startgebühren oder sachliche Auslagen. Voraussetzung ist stets der Nachweis der Aufwendungen. Pauschale Auszahlungen ohne Nachweise sind riskant und können als verdeckte Vorteilsgewährung gewertet werden.

Preisgelder können im E-Sport erheblich sein. Fließen Preisgelder dem Verein zu, sind sie Vereinsmittel. Eine automatische oder leistungsabhängige Weitergabe an Spieler ist regelmäßig gemeinnützigkeitsschädlich, weil sie einer Gewinn- oder Erfolgsbeteiligung nahekommt. Eine Weitergabe kann allenfalls in Betracht kommen, wenn sie als nachgewiesener Aufwandsersatz (z. B. Reisekosten) oder als angemessene Vergütung für eine Tätigkeit gestaltet ist. Auch dann ist eine saubere Dokumentation zwingend.

### **Hinweis:**

Leistungsabhängige Prämien (Siegprämien, Platzierungsboni) sind in der Gemeinnützigkeit regelmäßig unzulässig. Zulässig ist Aufwandsersatz gegen Nachweis.

### **Beispiel (Aufwandsersatz):**

Der Verein erstattet Reisekosten zum Turnier gegen Belege: zulässig. Der Verein zahlt pauschal 300 Euro „für das Wochenende“ ohne Nachweise: riskant.

### **Beispiel (Preisgeld):**

Ein Preisgeld fließt dem Verein zu und wird für Nachwuchsarbeit eingesetzt: unkritisch. Das Preisgeld wird nach Platzierung an Spieler ausgeschüttet: regelmäßig schädlich (§ 55 AO).

## 6 Dokumentation, Prüfung und typische Fehler

### 6.1 Dokumentations- und Nachweispflichten

Die Gemeinnützigkeit steht und fällt in der Praxis mit der Nachvollziehbarkeit der tatsächlichen Geschäftsführung (§ 63 AO). Das Finanzamt entscheidet auf Grundlage der vorgelegten Unterlagen. Deshalb muss der Verein seine Aktivitäten und Mittelverwendung so dokumentieren, dass ein Dritter sie verstehen und prüfen kann.

Zu den wichtigsten Unterlagen zählen Tätigkeitsberichte, Protokolle von Mitgliederversammlungen und Vorstandssitzungen, Belege über Einnahmen und Ausgaben, Verträge (Sponsoring, Dienstleister, Trainer), sowie Nachweise über die Zuordnung zu den steuerlichen Sphären (Kostenstellen, getrennte Buchung). Auch Sachzuwendungen (z. B. Hardware, Lizenzen) sollten dokumentiert werden, einschließlich Bewertung und Zweckbezug.

#### **Beispiel (Streaming-Abrechnung):**

Der Verein archiviert monatliche Auszahlungsreports, Werbeabrechnungen und verknüpft sie mit der Buchung: gut. Der Verein bucht nur „Streaming 1.200 Euro“ ohne Nachweise: prüfungsanfällig und riskant.

### 6.2 Prüfung der Gemeinnützigkeit durch die Finanzverwaltung

Die Gemeinnützigkeit wird regelmäßig durch das Finanzamt überprüft. In vielen Fällen erfolgt die Prüfung im Rahmen der periodischen Veranlagung (häufig im Dreijahresrhythmus). Dabei betrachtet die Finanzverwaltung insbesondere, ob die Satzung weiterhin den Anforderungen entspricht (§§ 59–60 AO) und ob die tatsächliche Geschäftsführung gemeinnützigkeitskonform ist (§ 63 AO).

## E-Sport und Gemeinnützigkeit

Bei E-Sport-Vereinen liegen die Prüfungsschwerpunkte häufig bei wirtschaftlichen Tätigkeiten: Sponsoring, Werbung, Streaming, Merchandising sowie bei Zahlungen an Mitglieder (Vergütungen, Preisgelder). Ebenso wird geprüft, ob die Allgemeinheit gefördert wird (§ 52 AO) oder ob faktisch nur ein kleiner, geschlossener Personenkreis begünstigt wird. Werden Beanstandungen festgestellt, kann das Finanzamt Nachweise nachfordern, Korrekturen verlangen oder – bei schwerwiegenden Verstößen – die Gemeinnützigkeit aberkennen.

### **Hinweis:**

Eine Aberkennung kann rückwirkend erfolgen und erhebliche steuerliche und finanzielle Folgen haben (Steuernachzahlungen, Verlust der Spendenbescheinigungsberechtigung).

### **Beispiel (Prüfungsschwerpunkt):**

Das Finanzamt fordert Sponsoringverträge und Stream-Abrechnungen an. Fehlen diese Unterlagen, wird häufig eine wirtschaftliche Prägung oder fehlende Trennung vermutet.

## 6.3 Typische Fehlerquellen bei E-Sport-Vereinen

Viele gemeinnützigkeitsrechtliche Probleme entstehen nicht aus Vorsatz, sondern aus fehlender Systematik. Typische Fehler sind die fehlende Förderung der Allgemeinheit (Fokus nur auf ein Team), eine unzureichende Sphärentrennung, falsche Einordnung von Sponsoring als Spende, unzulässige Vergütungen sowie lückenhafte Dokumentation.

Ein besonders häufiger Fehler ist die Vermischung von ideellem Bereich und wirtschaftlichem Geschäftsbetrieb: Einnahmen aus Werbung werden wie Mitgliedsbeiträge behandelt, Kosten werden pauschal verteilt, und es fehlen Kostenstellen

oder getrennte Konten. Ebenso kritisch ist die Auszahlung von Prämien oder die automatische Weitergabe von Preisgeldern an Spieler. E-Sport-Vereine sollten diese Fehlerquellen aktiv adressieren: durch klare Prozesse, schriftliche Verträge, Transparenz gegenüber Mitgliedern und eine saubere Buchführung. Je früher Strukturen aufgebaut werden, desto leichter sind spätere Prüfungen zu bewältigen.

### **Beispiel (Fehlklassifikation):**

Ein Sponsor zahlt 5.000 Euro, erhält aber Logo im Stream. Wird dies als Spende behandelt, drohen steuerliche Korrekturen und Risiken.

### **Beispiel (Prämien):**

Der Verein zahlt nach jedem Sieg 50 Euro an Spieler aus dem Stream-Budget: regelmäßig schädlich (§ 55 AO).

## 7 Steuerliche Risiken und Haftungsfragen

Die steuerliche Gemeinnützigkeit ist kein dauerhafter Besitzstand, sondern ein rechtlicher Status, der an die fortlaufende Einhaltung der Voraussetzungen der §§ 51 ff. AO gebunden ist. Gerade im E-Sport, wo sportliche Tätigkeit, digitale Einnahmequellen und wirtschaftliche Betätigungen häufig eng miteinander verflochten sind, können sich schnell Konstellationen ergeben, die gemeinnützigkeitsrechtlich problematisch werden.

Für die Praxis ist deshalb nicht nur entscheidend, wie ein Verein gegründet wird, sondern vor allem, wie er dauerhaft geführt wird. Verstöße gegen die Grundsätze der Selbstlosigkeit, der Allgemeinheitsförderung, der Ausschließlichkeit oder der ordnungsgemäßen Mittelverwendung können zur Aberkennung der Gemeinnützigkeit führen. Die Folgen betreffen nicht nur den Verein selbst, sondern unter Umständen auch die handelnden Organmitglieder persönlich.

### 7.1 Verlust der Gemeinnützigkeit

Die Aberkennung der Gemeinnützigkeit kommt insbesondere dann in Betracht, wenn die tatsächliche Geschäftsführung nicht mehr den satzungsmäßigen Vorgaben entspricht (§ 63 AO). Maßgeblich ist also nicht nur die formell richtige Satzung, sondern die tatsächliche Vereinsrealität.

Typische Auslöser für den Verlust der Gemeinnützigkeit sind: unzulässige Mittelverwendung, unangemessene Vergütungen oder Prämienzahlungen, fehlende Förderung der Allgemeinheit, wirtschaftliche Tätigkeiten, die den Verein prägen, unzureichende Dokumentation, fehlerhafte Behandlung von Sponsoring als Spende.

#### **Beispiel:**

Ein E-Sport-Verein erzielt über mehrere Jahre erhebliche Einnahmen aus Streaming und Sponsoring. Die Mittel fließen überwiegend in die Finanzierung eines einzigen Leistungsteams. Offene Trainingsangebote, Nachwuchsarbeit oder niedrighschwellige Einstiegsmöglichkeiten finden faktisch nicht statt. In einer späteren Prüfung kommt das Finanzamt zu dem Ergebnis, dass keine ausreichende Förderung der Allgemeinheit mehr vorliegt und der wirtschaftliche Bereich den Verein prägt. Folge: Die Gemeinnützigkeit kann aberkannt werden.

#### **Hinweis**

Gemeinnützigkeit geht nicht nur durch „grobe Fehler“ verloren. Häufig sind es schleichende Entwicklungen – etwa eine zunehmende wirtschaftliche Ausrichtung, fehlende Dokumentation oder eine faktische Konzentration auf wenige Spieler –, die in der Gesamtschau problematisch werden.

## 7.2 Steuerliche Folgen der Aberkennung

Wird die Gemeinnützigkeit aberkannt, entfällt die steuerliche Begünstigung. Der Verein wird dann – ganz oder teilweise – wie eine gewöhnliche steuerpflichtige Körperschaft behandelt. Dies kann erhebliche finanzielle Folgen auslösen.

Insbesondere kommen in Betracht:

**Körperschaftsteuer:** Die Steuerbefreiung nach § 5 Abs. 1 Nr. 9 KStG entfällt. Soweit steuerpflichtige Einkünfte vorliegen, kann Körperschaftsteuer entstehen.

**Gewerbsteuer:** Auch die Befreiung nach § 3 Nr. 6 GewStG entfällt. Wirtschaftliche Tätigkeiten können dann gewerbsteuerpflichtig werden.

**Umsatzsteuer:** Je nach Gestaltung können sich auch umsatzsteuerliche Konsequenzen ergeben, etwa wenn bislang Leistungen zu Unrecht dem ideellen Bereich oder einer Steuerbefreiung zugeordnet wurden.

**Spendenbescheinigungen:** Wurden Zuwendungsbestätigungen ausgestellt, obwohl die Voraussetzungen nicht oder nicht mehr vorlagen, kann dies zu erheblichen Problemen führen – sowohl für den Verein als auch für die Spender.

Besonders belastend ist, dass die Aberkennung der Gemeinnützigkeit unter Umständen rückwirkend erfolgen kann. Das Finanzamt prüft häufig nicht nur das laufende Jahr, sondern mehrere Veranlagungszeiträume. Die Folge können erhebliche Steuernachzahlungen sein.

### Beispiel:

Ein Verein behandelt Sponsoringeinnahmen über mehrere Jahre wie ideelle Einnahmen und stellt zugleich Spendenbescheinigungen für Unterstützer aus, obwohl tatsächlich Werbeleistungen erbracht wurden. Im Rahmen einer Prüfung wird diese Behandlung korrigiert. Folge: Nachversteuerung, Korrektur der steuerlichen Behandlung und erhebliche finanzielle Belastung.

### **Hinweis:**

Die Aberkennung der Gemeinnützigkeit wirkt häufig nicht nur für die Zukunft. Gerade bei systematischen Fehlern drohen steuerliche Korrekturen für mehrere Jahre.

### **7.3 Auswirkungen auf Fördermittel und Außenwirkung**

Neben den steuerlichen Folgen kann der Verlust der Gemeinnützigkeit auch die Finanzierung und Außenwirkung des Vereins erheblich beeinträchtigen. Viele Förderprogramme setzen ausdrücklich voraus, dass ein Verein gemeinnützig ist. Fällt dieser Status weg, können laufende oder künftige Förderungen gefährdet sein. Auch gegenüber Mitgliedern, Spendern, Sponsoren und Kooperationspartnern hat die Gemeinnützigkeit eine erhebliche Signalwirkung. Wird sie aberkannt, kann dies das Vertrauen in die Vereinsführung nachhaltig beeinträchtigen.

### **7.4 Persönliche Haftung des Vorstands**

Ein weiterer zentraler Aspekt betrifft die persönliche Haftung der Organmitglieder. Die Gemeinnützigkeit ist nicht nur ein Thema des Vereins, sondern auch ein Thema ordnungsgemäßer Organverantwortung. Nach § 34 AO haben die gesetzlichen Vertreter des Vereins dessen steuerliche Pflichten zu erfüllen. Verletzt der Vorstand diese Pflichten vorsätzlich oder grob fahrlässig, kann er nach § 69 AO persönlich für die daraus entstehenden Steuerschäden haften.

Die persönliche Haftung setzt nicht jeden Fehler voraus. Sie knüpft regelmäßig an vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten an. Gleichwohl ist der Maßstab streng: Wer erkennbare Risiken ignoriert, offensichtliche Prüfungen unterlässt oder keine ausreichende steuerliche Klärung herbeiführt, kann sich nicht ohne Weiteres auf Unkenntnis berufen.

### **Hinweis:**

Unwissen schützt den Vorstand nicht automatisch. Wer erkennbar steuerlich sensible Strukturen betreibt – etwa Sponsoring, Streaming oder Preisgeldmodelle – muss diese sorgfältig prüfen und dokumentieren.

## 7.5 Haftungsbegrenzung und praktische Einordnung

Zwar sieht das Zivilrecht in § 31a BGB Erleichterungen für ehrenamtlich tätige Vorstände vor. Diese Regelung schützt jedoch nicht umfassend vor allen Risiken und greift insbesondere nicht bei grober Fahrlässigkeit oder Vorsatz. Zudem bleibt die steuerliche Haftung nach der AO eigenständig zu prüfen.

Für die Praxis bedeutet das: Ehrenamt schützt nicht vor Verantwortung. Gerade in Vereinen, die wirtschaftlich wachsen oder komplexere Einnahmestrukturen aufbauen, sollte der Vorstand frühzeitig klare Zuständigkeiten schaffen, Entscheidungen dokumentieren und steuerlichen Rat einholen.

Eine professionelle Vereinsführung ist kein Widerspruch zur Gemeinnützigkeit – im Gegenteil: Sie ist häufig die Voraussetzung dafür, dass der gemeinnützige Status langfristig erhalten bleibt.

## 8 Förderprogramme für gemeinnützigen E-Sport-Vereine

Für gemeinnützige E-Sport-Vereine können Förderprogramme aus steuerlicher Sicht eine ergänzende Finanzierungsquelle darstellen, sofern die Fördermittel ausschließlich für satzungsmäßige Zwecke im Sinne der §§ 51 ff. AO verwendet werden. In Betracht kommen insbesondere Förderungen aus den Bereichen Jugend- und Bildungsarbeit, Ehrenamt, Integration sowie digitale Kompetenz, die nicht zwingend an die Anerkennung als Sport im klassischen Sinne anknüpfen. Typische Förderprogramme finden sich auf kommunaler und Landesebene, etwa im Rahmen der

Vereins-, Jugend- oder Projektförderung, sowie auf Bundesebene z. B. über Programme der Kinder- und Jugendhilfe oder der Demokratieförderung („Demokratie leben!“). Ergänzend können EU-Programme wie Erasmus+ relevant sein, sofern der Verein Bildungs- oder Austauschprojekte umsetzt. Bei der Förderung ist darauf zu achten, dass die Mittel ordnungsgemäß verbucht und zweckentsprechend verwendet werden, um steuerliche Risiken und eine Gefährdung der Gemeinnützigkeit zu vermeiden.

## 9 Zusammenfassung und Leitlinien

Gemeinnützigkeit im E-Sport ist möglich, wenn die allgemeinen Anforderungen der Abgabenordnung erfüllt werden. E-Sport-Vereine müssen die Allgemeinheit fördern (§ 52 AO), selbstlos handeln (§ 55 AO), ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke verfolgen (§§ 56–57 AO) und ihre tatsächliche Geschäftsführung am Satzungszweck ausrichten (§ 63 AO).

Eine zentrale Herausforderung ist die frühe und oft intensive wirtschaftliche Tätigkeit. Sponsoring, Werbung und monetarisiertes Streaming sind regelmäßig wirtschaftliche Geschäftsbetriebe (§ 14 AO). Sie sind zulässig, aber steuerpflichtig und sauber von ideellen Tätigkeiten zu trennen. Vergütungen und der Umgang mit Preisgeldern sind strikt am Selbstlosigkeitsprinzip auszurichten.

Für die Praxis gilt: Offene Angebote und Nachwuchsarbeit stärken die Allgemeinitätsförderung; wirtschaftliche Aktivitäten werden getrennt erfasst und dokumentiert; Zahlungen an Mitglieder erfolgen nur auf klarer Grundlage und ohne Erfolgsbezug; digitale Einnahmen werden wie klassische Einnahmen behandelt.

Der Verlust der Gemeinnützigkeit ist keine theoretische Gefahr. Gerade im dynamischen Umfeld des E-Sports können sich problematische Strukturen schnell entwickeln, mit Folgen bis hin zu Steuernachzahlungen, dem Verlust von Fördermöglichkeiten und persönlicher Haftung des Vorstands. Gemeinnützigkeit erfordert daher eine laufend überprüfte und sauber dokumentierte Vereinsführung.

**Die wichtigste Leitlinie lautet daher:** Gemeinnützigkeit erfordert nicht nur gute Absichten, sondern eine laufend überprüfte und sauber dokumentierte Vereinsführung.

### **DATEV eG, 90329 Nürnberg (Verlag)**

© 2026 Alle Rechte, insbesondere das Verlagsrecht, allein beim Herausgeber.

Die Inhalte wurden mit größter Sorgfalt erstellt, erheben keinen Anspruch auf eine vollständige Darstellung und ersetzen nicht die Prüfung und Beratung im Einzelfall.

Diese Broschüre und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Mit Ausnahme der gesetzlich zugelassenen Fälle ist eine Verwertung ohne Einwilligung der DATEV eG unzulässig.

Eine Weitergabe an Dritte ist nicht erlaubt.

Aus urheberrechtlichen Gründen ist eine Veröffentlichung z. B. in sozialen Netzwerken oder auf Internet-Homepages nicht gestattet.

Eine Nutzung für Zwecke des Text- und Datamining (§ 44b UrhG) sowie für Zwecke der Entwicklung, des Trainings und der Anwendung (ggf. generativer) Künstlicher Intelligenz, wie auch die Zusammenfassung und Bearbeitung des Werkes durch Künstliche Intelligenz, ist nicht gestattet.

Im Übrigen gelten die Geschäftsbedingungen der DATEV.

Angaben ohne Gewähr

Titelbild: © Friends Stock/www.stock.adobe.de

Stand: April 2026

DATEV-Artikelnummer: 39252

E-Mail: [literatur@service.datev.de](mailto:literatur@service.datev.de)