

Weisung des Stadtrats von Zürich an den Gemeinderat

vom 19. August 2015

Stadtentwicklung Zürich, Verein ZGF – Zürich Game Festival, Beiträge 2015–2019

1. Zweck der Vorlage

Mit der vorliegenden Weisung beantragt der Stadtrat dem Gemeinderat, dem Verein «ZGF – Zürich Game Festival» für die Jahre 2016–2019 einen abnehmend gestaffelten Beitrag von Fr. 100 000.– für das Jahr 2016, Fr. 90 000.– für das Jahr 2017, Fr. 70 000.– für das Jahr 2018 und Fr. 50 000.– für das Jahr 2019 zur Durchführung des Game Festivals «Ludicious» zu bewilligen. Ausbezahlt werden diese Beiträge wie folgt: Fr. 50 000.– im Jahr 2015, Fr. 100 000.– im Jahr 2016, Fr. 80 000.– im Jahr 2017, Fr. 65 000.– im Jahr 2018 und Fr. 15 000.– im Jahr 2019.

Damit will die Stadt im Sinne einer Anschubfinanzierung / Starthilfe dazu beitragen, dass sich das erstmals im Jahr 2014 in Zürich durchgeführte Festival in den kommenden Jahren etablieren kann. Längerfristig soll das Festival in der Lage sein, sich über Drittmittel selber zu finanzieren.

Vom 18. bis 21. September 2014 ging «Ludicious – Zürich Game Festival» – so der Name des Festivals – auf dem Kasernenareal erstmals über die Bühne.

2. Ausgangslage

Im September 2013 wurde der Verein «ZGF – Zürich Game Festival» gegründet. Gründungsmitglieder waren die Kulturstiftung Pro Helvetia sowie die Stadt Zürich/Stadtentwicklung. Zweck und Ziel des Vereins gemäss Statuten (Beilage) ist die Realisierung und Weiterentwicklung eines eigenständigen Game Design Festivals in Zürich. Dabei soll die Stadt als Drehscheibe des Schweizer Game Designs und als interessanter Standort für Unternehmen im Videospielebereich positioniert werden. Das Festival soll zur nationalen und internationalen Netzwerk-, Wissens- und Informationsaustauschplattform im Bereich Game Design werden. Die noch junge, kleine, aber international bereits vielfach ausgezeichnete Entwicklerinnen- und Entwicklerszene in Zürich soll so eine Plattform erhalten, um sich, ihr Können und ihre Arbeiten in einem international besetzten Umfeld präsentieren zu können.

2.1 Kreativwirtschaft und Game Design

Bereits seit 2005 hat die Wirtschaftsförderung der Dienstabteilung Stadtentwicklung (STEZ) im Rahmen ihrer strategischen Planung und ihrer Clusteraktivitäten die Kreativwirtschaft als eine der Branchen mit hoher Zukunftsfähigkeit im Fokus. Die zwischen 2005 und 2010 gemeinsam mit der Standortförderung des Kantons in Auftrag gegebenen, insgesamt drei Zürcher Kreativwirtschaftsberichte belegen eindrücklich die Beschäftigungswirksamkeit der Branche, ihre Innovationskraft sowie ihr überdurchschnittliches Wachstum. Im Jahr 2011 beispielsweise erreichte die Kreativwirtschaft gemäss «Creative Economy Report 2014» (Christoph Weckerle, Simon Grand, ZHdK) bei einem Beschäftigungsanteil von 9,8 Prozent (2011) eine Bruttowertschöpfung von 6,7 Prozent (2011) an der Gesamtwertschöpfung in der Stadt Zürich. Der Anteil von 9,8 Prozent Beschäftigten an der Gesamtwirtschaft entspricht knapp 35 000 Arbeitsplätzen (Vollzeitäquivalente).

Innerhalb der Kreativwirtschaft gehört das Segment «Software und Game Design» zu den grössten der insgesamt 13 Teilmärkte. Überdies besticht dieser Teilmarkt durch einige spezifische Merkmale wie IT-Nähe, Kombination von Technologie, Forschung und Design und eine hohe Eignung für positive Übertragungseffekte in andere Branchen. Die Game-Industrie

als noch junge, aber vielversprechende Branche ist über einen kürzlich eingereichten Vorstoss im Nationalrat mittlerweile auch zum Thema der eidgenössischen Politik geworden. So verlangt das im März 2015 eingereichte Postulat («Bericht über das Potenzial der Schweizer Game-Industrie für Kultur, Wissenschaft und Wirtschaft») vom Bundesrat – ausgehend von einer Auslegeordnung der heutigen Situation – Aussagen zum Potenzial dieser Zukunftsbranche sowie zu den Einflussmöglichkeiten der Politik.

Im Rahmen des Legislatorschwerpunkts (LSP) «Kultur- und Kreativstadt Zürich» (2010–2014, STRB Nr. 1612/2010) setzte die STEZ einen ihrer Schwerpunkte beim Game Design. In Kooperation mit der Kulturstiftung Pro Helvetia, die das Thema Games bereits seit 2009 erfolgreich mit zwei aufeinanderfolgenden Programmen kulturpolitisch bearbeitet, ermöglichte die Stadt Game-Designerinnen und -Designern aus Zürich, sich und ihre Arbeiten im internationalen Umfeld zu präsentieren. Neben Auftritten an der Game Developers Conference (GDC) in San Francisco in den Jahren 2012, 2013 und 2015, an den Deutschen Games Tagen in Berlin (2012) und an der Tokyo Game Show (2013) bildete das halbtägige Symposium «Zürich Creative Day» im House of Switzerland an den Olympischen Spielen in London 2012 einen wichtigen Meilenstein. Die Begleitausstellung zum Event mit Game-Projekten aus Zürich und Genf erreichte in den 24 Tagen, an denen sie für die Öffentlichkeit zugänglich war, rund 15 000 Besuchende. Erst kürzlich, am 1. Juli 2015, ging im Rahmen der offiziellen Zürich-Woche an der EXPO Mailand die «Game Conference Zurich Milan» über die Bühne. Gemischte Teams aus Italien und der Schweiz präsentierten dort unter anderem ihre Resultate eines sogenannten «Game Jams». Bei diesem 48-stündigen «Spiel-Marathon» geht es darum, in der festgesetzten Zeit in einem kooperativen Prozess spielfähige Entwicklungen zu kreieren.

Aus dem LSP erwuchs auch die Idee für ein Festival in Zürich; basierend auf den Vorarbeiten von Pro Helvetia, den guten Erfahrungen mit den gemeinsamen Aktivitäten. Im Einklang mit den Strategien 2025 der Stadt Zürich (STRB Nr. 4/2007 und Aktualisierung 62/2011) erachteten sowohl Pro Helvetia wie auch die Stadt den Zeitpunkt zur Lancierung eines Festivals 2014 als optimal. Es erfolgte die Vereinsgründung im September 2013, um die Festival-Idee weiter voranzutreiben.

2.2 Technologie- und Gestaltungskompetenz am Standort Zürich

Die Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) bietet seit 2004 einen Lehrgang für Game Design an. Sowohl das sechssemestrige Bachelor-Studium wie auch das dreisemestrige Master of Arts in Design-Programm mit Themenschwerpunkt Game Design verzeichnen seit Jahren zunehmende Zahlen von Studierenden. Ihren Forschungsschwerpunkt legt die ZHdK auf den Bereich Applied & Serious Games, also auf Spiele, die nicht ausschliesslich der rein kommerziellen Unterhaltung dienen. Obschon Serious Games selbstredend auch unterhaltend sein können beziehungsweise sollen, verfolgen sie in der Regel primär Übungs-, Lern- oder Erziehungszwecke. Serious Games kommen beispielsweise in der Bildung, im Gesundheitswesen (Prävention / Reha), im Notfallmanagement oder auch in der Stadtplanung zur Anwendung. Sie fokussieren auf Strategien zur Problemlösung und nehmen damit eine Sonderstellung unter den Videospiele ein. Demgegenüber gibt es bei den eher kommerziell ausgerichteten Games eine Vielzahl von Genres wie beispielsweise Strategiespiele, Abenteuerspiele, Actionspiele, Simulationsspiele, Spiele im Bereich «künstliches Leben», Puzzle-spiele und andere mehr.

An der ETH Zürich konzentrieren sich umfassende technologische Kompetenzen wie beispielsweise realitätsnahe 3D-Darstellungen oder Tools zur erweiterten Realität (besser bekannt als «Augmented Reality»), auf deren Basis immer wieder erfolgreiche Jungunternehmen (ETH-Spin-offs) hervorgehen. Die im Jahr 2009 gestartete Forschungseinheit Disney Research Zürich – eine Kooperation zwischen dem Unterhaltungsgiganten Walt Disney und

dem Computer Graphics Laboratory der ETH – konzentriert technologische Spitzenforschung im Informatikumfeld am Standort Zürich und hat zudem bereits den Boden für Firmenansiedlungen in diesem innovativen Umfeld geebnet. Das Ende Mai 2015 gegründete Game Technology Center (GTC) an der ETH Zürich verstärkt zusätzlich den Forschungsansatz. Das GTC bringt die vielen verschiedenen Bereiche der ETH, in denen schon mit Game-Technologien gearbeitet wurde, unter ein Dach. Hinter der Gründung des GTC steht die Überzeugung der Initiantinnen und Initianten, dass Game-Technologien einzigartige Möglichkeiten bieten, um Forschungsfragen zu studieren und neue Sichtweisen auf ein Problem zu eröffnen.

2.3 Zentrum der Game-Entwicklung in Zürich

Auf diesem Hintergrund hat sich in Zürich in den vergangenen Jahren eine Szene an Game-Entwicklerinnen und -Entwicklern gebildet, die durch ihre hohe Qualität in Game-Mechanik, Storytelling und Design auffällt. Diverse Projekte errangen bereits mehrfach internationale Preise und Auszeichnungen. Auf der Technologieseite stammen innovative, aktuell gebräuchliche Standards der Spielindustrie aus den Labors der ETH/EFPL oder ihrer Spin-offs.

Trotz exzellenter Voraussetzungen am Standort Zürich ist der Binnenmarkt Schweiz für Game Start-ups zu klein. Um Investoren und Vertriebsmöglichkeiten zu finden, ist die Aufmerksamkeit auf der internationalen Bühne vonnöten. Dazu gehört insbesondere auch die Berichterstattung in internationalen Fachzeitschriften und Wirtschaftsmedien bzw. die Wahrnehmung Zürichs als wichtige Plattform der europäischen Spielindustrie – eine heimische Game-Szene inklusive, die ihre spezifische Stärken in den Bereichen Technologie und Design zu innovativen, neuartigen Spielen und Businessmodellen zu vereinen weiss.

Auf der Basis der bisherigen, erfolgreichen Kooperation und in enger Zusammenarbeit mit Pro Helvetia fand daher auf dem Hintergrund dieser vielversprechenden Faktoren im September 2014 die erste Auflage eines Game Festivals im Kasernenareal in Zürich statt.

2.4 Das Festival

«Ludicious – Zürich Game Festival», fokussiert auf «emerging talents», also junge Talente im Game Design, aussergewöhnliche Spielideen und vielversprechende Start-ups. Diese Positionierung ist mit Blick auf die aktuelle Ausgangslage der Game-Szene und Game-Industrie Zürich/Schweiz folgerichtig. Hinzu kommt, dass Ludicious mit dieser Positionierung eine Lücke in der Landschaft der europäischen Game-Festivals besetzt.

«Ludicious 2014» bestand aus den drei Elementen

- internationale Wettbewerbe
- Branchenkonferenz (2 Tage)
- Ausstellung

Für die beiden Festival-Wettbewerbe «International Competition» und «Student Competition» wurden 126 bzw. 53 Projekte von Teams aus 25 Ländern eingereicht. Die Verleihung des «Swiss Game Award», des Preises des Branchenverbandes SGDA (Swiss Game Design Developers Association), konnte ebenfalls ins Festival eingebunden werden.

Die Konferenz bestand aus den beiden Themensträngen «Game Business & Marketing» und «Game Design». Den rund 220 Teilnehmenden aus 15 verschiedenen Ländern wurden in zwei Tagen 21 Vorträge, zwei Panels, Vorstellungen der involvierten Schulen, Präsentationen, sieben Workshops und eine Crowdfunding-Beratung als Programmmodule angeboten. Diese Angebote wurden rege genutzt.

Im Rahmen der Ausstellung waren die in den festivaleigenen Wettbewerben nominierten Spiele sowie ein Showcase des SGDA-Awards zu sehen. Die Ausstellungsteile «Swiss Student Works» und «international Student Works» präsentierten ausgewählte Projekte von Studierenden der ZHdK, der HEAD (Haute école d'art et de design Genève) und der ETH einerseits sowie Spiele von Ausbildungsstätten in Paris, Helsinki und Köln. Die Ausstellungen waren öffentlich – ein Angebot, von dem während der dreitägigen Konferenz über 1000 Besuchende Gebrauch machten.

2.5 Resonanz

Die Durchführung der ersten Ausgabe von Ludicious kann als Erfolg verbucht werden. Die inländische Berichterstattung war sowohl in den Printmedien wie auch online durchwegs positiv und erreichte eine hohe Abdeckung. Höhepunkte für das Festival waren die Berichterstattung in der Tagesschau sowie Artikel in der NZZ, in der Sonntagszeitung und im Tages-Anzeiger. Die Medienpartnerschaften mit 20 Minuten (online Features) und Joiz (Sendeminuten) korrespondierten optimal mit dem Festival-Zielpublikum. Diverse internationale Branchenmedien hatten Ludicious im Veranstaltungskalender oder auf ihren Websites platziert.

Um mit dem Festival die gesteckten Ziele zu erreichen, müssen die Kräfte gebündelt und möglichst alle Akteurinnen und Akteure aus Ausbildung, Wissenschaft, Wirtschaft, Industrie und Politik, die die noch junge Branche vorwärts bringen wollen, eingebunden werden. Dies ist weitgehend gelungen, indem beispielsweise der nationale Branchenverband SGDA mit seiner Preisverleihung den Eröffnungsabend bestritten hat. Spezialistinnen und Spezialisten aus der Branche und dem Hochschul- und Start-up-Umfeld konnten für Referate und Workshops gewonnen werden. Ein weiterer Anlass, das GameZ-Festival, das 2013 erstmals stattfand und dessen Trägerschaft aus dem Umfeld von ZHdK-Dozierenden stammt, ging parallel auf demselben Gelände als Partner-Event über die Bühne. Das GameZ-Festival ist inhaltlich eher kunstgeprägt und bezieht auch traditionelle, nicht digitale Spiele mit ein.

3. Trägerschaft und Organisation

Verantwortliche Trägerschaft des Festivals ist der Verein «ZGF – Zürich Game Festival», der am 24. September 2013 gegründet wurde. Gründungsmitglieder des Vereins sind Pro Helvetia sowie die Stadt Zürich. Die Anzahl der Aktivmitglieder (Vertreterinnen und Vertreter der tragenden Institutionen sowie Expertinnen und Experten, mit einem Mindestmitgliederbeitrag von je Fr. 50 000.–/Jahr) kann gemäss Statuten erweitert werden. Das Kernteam des Festivals 2014 bestand aus drei befristet angestellten Personen mit insgesamt 140 Stellenprozenten (Festivalleitung 50 Prozent, Finanzen und Administration 50 Prozent, Kommunikation 40 Prozent). Im unmittelbaren Vorfeld der Festivalaustragung wurden zusätzliche Personen im Mandatsverhältnis verpflichtet.

4. Finanzierung Festival 2014

Das Festival hatte für seine erste Durchführung im September 2014 ein Budget von rund Fr. 480 000.–. Dazu haben Pro Helvetia, das Bundesamt für Kultur, der Kanton und die Stadt Zürich zusammen rund Fr. 300 000.– beigetragen. Der Anteil der Stadt belief sich inklusive eines Anteils für Vorarbeiten 2013 auf rund Fr. 130 000.– (Verfügung Nr. 2013.1505.031). Private Sponsoren haben in Sach- und Geldleistungen etwa Fr. 110 000.– zum Ertrag des Festivals beigesteuert, Stiftungen rund Fr. 50 000.–. Der Rest wurde mit Ticketing, Gastronomie usw. erwirtschaftet.

5. Budget Durchführungen ab 2016

Die zweite Ausgabe von «Ludicious» musste aufgrund von terminlichen Unvereinbarkeiten mit anderen wichtigen Game-Festivals etwas verschoben werden und wird im Januar 2016 stattfinden. Es ist geplant, an diesem Zeitpunkt auch in den Folgejahren festzuhalten.

Um der Partnerorganisation Pro Helvetia sowie der Festivalleitung eine minimale Planungssicherheit zu gewährleisten, soll für die Festivals 2016–2019 ein städtischer Beitrag im Sinne einer Anschubfinanzierung von jährlich Fr. 100 000.– bis Fr. 50 000.– (abnehmend gestaffelt, siehe nachstehende Tabelle) bewilligt werden; danach soll eine Neubeurteilung erfolgen. Das finanzielle Engagement der Stadt soll das Festival im Aufbau und der Etablierung unterstützen und mittelfristig abnehmen. Längerfristig soll sich «Ludicious» weitgehend selbständig, d. h. über Drittmittel tragen können. Der Beitrag der Partnerorganisation Pro Helvetia von Fr. 100 000.–/Jahr gilt aufgrund der aktuellen Kulturbotschaft auf eidgenössischer Ebene, die von beiden Räten verabschiedet wurde, für die Jahre 2016–2020 als gesichert.

Ausgehend von der erstmaligen Durchführung im September 2014 von «Ludicious» sieht das Budget für die Jahre 2016–2019 wie folgt aus:

Budget	2016	2017	2018	2019
Aufwand				
Personal	-150 000	-150 000	-150 000	-150 000
Betriebsaufwand	-300 000	-300 000	-300 000	-300 000
Ertrag				
Erträge Festival	10 000	10 000	15 000	15 000
Budget Total	-440 000	-440 000	-435 000	-435 000
Finanzierung				
Pro Helvetia	100 000	100 000	100 000	100 000
Stadt Zürich	100 000	90 000	70 000	50 000
weitere öffentliche Hand	85 000	85 000	85 000	85 000
Sponsoring (Private, Stiftungen)	155 000	165 000	180 000	200 000

Für die Durchführung 2016 ist vorgesehen, nach Beschluss des Gemeinderats eine erste Tranche des Beitrags ausbezahlen; diese dient zur Finanzierung der Vorbereitungsarbeiten des gleich zu Beginn des neuen Jahres stattfindenden Festivals. Die zweite Tranche ist anschliessend per Januar 2016 fällig. Danach werden die Beiträge jeweils per Juni und Januar in zwei Tranchen ausbezahlt.

Dies führt zu folgendem Auszahlungsplan:

	2015	2016		2017		2018		2019
Zürich Game Festival								
Durchführung		Jan		Jan		Jan		Jan
Städt. Beitrag in Fr.		100'000		90'000		70'000		50'000
Stadt Zürich								
Zuordnung Festival								
Auszahlungstranche in Fr.	50'000	50'000	50'000	40'000	40'000	30'000	35'000	15'000
Auszahlungszeitpunkt	Nach GRB	Jan	Jun	Jan	Jun	Jan	Jun	Jan
Zuordnung Budgetjahr								
Jahrbudget für ZGF in Fr.	50'000	100'000		80'000		65'000		15'000

6. Fazit

Um ein Festival mit der Zielsetzung von «Ludicious» erfolgreich zu lancieren und längerfristig zu etablieren, ist in der Anfangsphase eine Anschubfinanzierung notwendig. Die erste, erfolgreiche Durchführung des Festivals im September 2014 hat bereits wichtige Hinweise er-

geben, welche inhaltlichen Formate optimiert beziehungsweise neu aufgenommen werden könnten oder sollten.

Game Design vereint künstlerisches Schaffen, technologische Innovation und Unternehmertum. Der Aufbau einer Plattform mit internationaler Ausstrahlung für eine noch junge Branche mit grossem Potenzial am Standort Zürich steht auch im Einklang mit den Grundsätzen der Eventstrategie (Marketing-Ansatz / Angebotsansatz / Förderungsansatz) der Stadt vom 4. Juni 2008 (STRB Nr. 606/2008) und kommt im gegenwärtigen wirtschaftlichen Umfeld zum richtigen Zeitpunkt. Eine Unterstützung von «Ludicrous» ist in städtischem Interesse; das Festival knüpft an bestehende Stärken Zürichs an und ergänzt den Kreativ-Standort Zürich um ein neues, vielversprechendes Format.

7. Zuständigkeit und Budgetnachweis

Gemäss Art. 41 lit. c der Gemeindeordnung (GO; AS 101.100) liegt die Finanzkompetenz für jährlich wiederkehrende Beiträge von mehr als Fr. 50 000.– bis Fr. 1 000 000.– beim Gemeinderat. Die Bewilligung des jährlich ausgerichteten Beitrags an den Verein «ZGF – Zürich Game Festival» in der Höhe von Fr. 50 000.– im Jahr 2015, Fr. 100 000.– im Jahr 2016, Fr. 80 000.– im Jahr 2017, Fr. 65 000.– im Jahr 2018 und Fr. 15 000.– im Jahr 2019 liegt daher in der Kompetenz des Gemeinderats.

Die jährlichen Beiträge sind in den Budgets 2015 und 2016 sowie im Aufgaben- und Finanzplan 2016–2019 der Dienstabteilung Stadtentwicklung enthalten.

Dem Gemeinderat wird beantragt:

- 1. Dem Verein «ZGF – Zürich Game Festival» wird für die jährliche Ausrichtung des Festivals «Ludicrous» ein Beitrag von Fr. 100 000.– für das Jahr 2016, Fr. 90 000.– für das Jahr 2017, Fr. 70 000.– für das Jahr 2018 und Fr. 50 000.– für das Jahr 2019 bewilligt.**
- 2. Der Stadtrat kann den Beitrag für das Folgejahr um bis zu 10 Prozent kürzen, sofern die städtische Jahresrechnung des letzten Jahres einen Bilanzfehlbetrag aufweist. Zeigen die städtischen Jahresrechnungen in zwei aufeinanderfolgenden Jahren einen Bilanzfehlbetrag, kann der Stadtrat den Beitrag für das Folgejahr um bis zu 20 Prozent kürzen.**

Die Berichterstattung im Gemeinderat ist der Stadtpräsidentin übertragen.

Im Namen des Stadtrats

die Stadtpräsidentin

Corine Mauch

die Stadtschreiberin

Dr. Claudia Cuche-Curti

Verein ZGF – Zürich Game Festival – Statuten

Genehmigt an der Mitgliederversammlung am 16. März 2015

1. Name und Zweck

§1 Name und Zweck

Unter dem Namen Verein „ZGF – Zürich Game Festival“ (nachfolgend «der Verein») besteht ein Verein im Sinne von Art. 60 ff. ZGB mit Sitz in Zürich.

Die Aufgabe des Vereins besteht in der Realisierung und Weiterentwicklung des Festivals «ZGF – Zürich Game Festival». Mittels «ZGF – Zürich Game Festival» soll eine nationale und internationale Netzwerk- und Informationsaustauschplattform zur Förderung und Unterstützung der Kulturschaffenden im Bereich Game Design in Zürich und in der ganzen Schweiz entstehen.

Der Verein ist politisch und konfessionell neutral.

Der Verein verfolgt gemeinnützige Zwecke. Die wirtschaftliche Zweckverfolgung sowie Gewinnstreben sind ausgeschlossen.

2. Mitgliedschaft

§2 Mitglieder

Der Verein besteht aus:

- Aktivmitgliedern
- *Aktivmitglieder* sind Vertreter der tragenden Institutionen des Festivals (ab CHF 50'000.- pro Jahr):
- Ein Vertreter der Pro Helvetia
- Ein Vertreter der Stadt Zürich
- und 1 bis 3 Experten aus den Gebieten Game Design oder Kulturmanagement.

Der Kreis der Aktivmitglieder kann unter Beachtung des nachfolgenden §3 mit Einzelpersonen, Firmen, Institutionen und Organisationen des privaten und öffentlichen Rechtes erweitert werden.

§3 Aufnahme

Die Aufnahme von Mitgliedern erfolgt nach schriftlicher Anmeldung nur durch einstimmigen Beschluss des Vorstandes. Dieser entscheidet endgültig.

§4 Austritt

Der Austritt kann durch schriftliche Mitteilung an den Vorstand unter Beachtung einer halbjährlichen Frist auf das Ende eines Vereinsjahres erklärt werden. Es besteht kein Anspruch auf das Vermögen des Vereins oder Rückerstattung bezahlter Beiträge.

§5 Ausschluss

Auf Antrag eines Mitglieds des Vorstandes hat der Vorstand über ein Ausschlussbegehren gegen Mitglieder zu entscheiden.

Diese Entscheide können vom betroffenen Mitglied innert 30 Tagen seit der Zustellung des Entscheides an die Mitgliederversammlung weitergezogen werden.

Die Akten des Verfahrens und der Entscheid des Vorstandes werden 10 Tage vor der Behandlung des Falles durch die Mitgliederversammlung zur Einsichtnahme durch die stimmberechtigten Mitglieder aufgelegt. Aus Diskretionsgründen wird die Behandlung des Traktandums an der Mitgliederversammlung den Mitgliedern nur mit den Initialen des betreffenden Mitgliedes angezeigt.

Die Mitgliederversammlung beschliesst nach vorheriger Anhörung des betroffenen Mitglieds endgültig mit einer zwei Drittel-Mehrheit der anwesenden, stimmberechtigten Mitglieder.

§6 Ansprüche des ausgeschlossenen Mitgliedes

Das ausgeschlossene Mitglied hat keinen Anspruch auf das Vermögen des Vereins.

Jahresbeiträge werden für die noch laufende Saison nicht zurückerstattet.

3. Finanzen

§7 Mitgliederbeiträge

Der Mitgliederbeitrag beträgt CHF 50.--.

§8 Vereinsjahr

Das Vereinsjahr beginnt am 1. Januar und endet jeweils am 31. Dezember.

§9 Haftung

Für die Schulden des Vereins haftet ausschliesslich das Vereinsvermögen. Eine persönliche Haftung der Mitglieder ist ausgeschlossen.

4. Organe

§10 Organe

Die Organe des Vereins sind:

- A: Mitgliederversammlung
- B: Vorstand
- C: Revisionsstelle

A: Mitgliederversammlung

§11 Kompetenzen

Die Mitgliederversammlung ist das oberste Organ. Die ordentliche Mitgliederversammlung findet spätestens vier Monate nach Ablauf des Vereinsjahres statt.

Der Mitgliederversammlung obliegen folgende Aufgaben:

- Genehmigung der Protokolle der ordentlichen und ausserordentlichen Mitgliederversammlungen.
- Abnahme des Jahresberichts, der Jahresrechnung und die Entlastung des Vorstandes.
- Wahl des Vorstandes für eine Amtsdauer von 2 Jahren.
- Wahl des Präsidenten oder der Präsidentin für eine Amtsdauer von 2 Jahren.
- Wahl der Revisionsstelle für eine Amtsdauer von 2 Jahren.
- Festlegen der Mitgliederbeiträge.
- Beschlussfassung über das nächste Jahresbudget des Vereins.
- Beschlussfassung über Statutenänderungen
- Beschlussfassung über die Auflösung des Vereins und über die Zuweisung des Vereinsvermögens an eine andere steuerbefreite, gemeinnützige Organisation.
- Beschlussfassung über die Aufnahme von neuen Mitgliedern

Geschäfte, die aufgrund anderer Statutenbestimmungen dem Beschluss der Mitgliederversammlung vorbehalten sind.

§12 Ausserordentliche Mitgliederversammlungen

Ausserordentliche Mitgliederversammlungen werden vom Vorstand einberufen, sofern Geschäfte vorliegen, deren Behandlung und Beschlussfassung der Mitgliederversammlung zustehen und keinen Aufschub dulden.

Die Einberufung ausserordentlicher Mitgliederversammlungen kann zudem von einem Fünftel der stimmberechtigten Mitglieder schriftlich unter Angabe des Zweckes beim Vorstand verlangt werden.

§13 Einladungen zur Mitgliederversammlung

Die Einladungen zur Mitgliederversammlung erfolgen durch den Vorstand schriftlich unter Angabe des Ortes sowie der zu behandelnden Traktanden. Die Einladungen sind den Mitgliedern mindestens 14 Tage vor dem Sitzungstermin an die letzte, dem Verein bekanntgegebene Adresse des Mitgliedes zustellen. Jedes Mitglied kann Anträge an den Vorstand stellen. Anträge sind schriftlich mindestens 30 Tage vor der Mitgliederversammlung an den Vorstand zu richten.

Den Einladungen zur ordentlichen Mitgliederversammlung sind die Traktanden, die Jahresberichte, die Jahresrechnung, das Budget für das folgende Geschäftsjahr sowie der Bericht der Revisionsstelle beizulegen.

§14 Stimmberechtigung

Jedes Aktivmitglied hat an der Mitgliederversammlung eine Stimme.

Jedes Mitglied ist vom Stimmrecht ausgeschlossen bei Beschlussfassungen über ein Rechtsgeschäft oder einen Rechtsstreit zwischen dem Verein und ihm, seinem Ehegatten und in gerader Linie mit ihm verwandten Personen.

§15 Beschlussfähigkeit

Die Mitgliederversammlung ist nur beschlussfähig bei Anwesenheit von 2/3 der Mitglieder.

§16 Sachgeschäfte

Ein Beschluss wird rechtskräftig, wenn er das absolute Mehr der abgegebenen Stimmen auf sich vereinigt. Leere und ungültige Stimmen werden dabei nicht berücksichtigt.

§17 Wahlen

Gewählt ist, wer das absolute Mehr erreicht hat.

Das Total der abgegebenen gültigen Stimmen ist durch die Zahl der durch die Wahl zu besetzenden Sitze zu teilen; die Hälfte dieses Rechnungsergebnisses, aufgerundet auf die nächsthöhere Zahl, entspricht dem absoluten Mehr.

§18 Zweiter Wahlgang

Kommt bei Einzelwahlen eine Wahl mangels Erreichung des absoluten Mehres nicht zustande, oder haben bei Gesamtwahlen weniger Kandidaten das absolute Mehr erreicht, als zu wählen sind, so findet ein zweiter Wahlgang statt. Gewählt sind dann jene Kandidaten, die am meisten Stimmen auf sich vereinigen.

Bei gleicher Stimmenzahl entscheidet das Los über die Wahl.

B: Der Vorstand

§19 Zusammensetzung

Der Vorstand besteht aus Präsident/in und den Aktivmitgliedern.

Der Vorstand besteht aus mindestens drei Mitgliedern. Die Vorstandsmitglieder sind auf zwei Jahre gewählt, eine Wiederwahl ist zulässig.

Vorstandsmitglieder können nicht gleichzeitig Mitglied der Revisionsstelle sein.

§19b Ehrenamtlichkeit

Die Vorstandsmitglieder werden vom Verein nicht für Ihre Vorstandstätigkeit entschädigt. Sie haben Anrecht auf Vergütung Ihrer effektiven Spesen im Zusammenhang mit der Vorstandstätigkeit.

§20 Konstituierung

Der/die Präsident/in wird aus den Mitglieder des Vorstandes durch die Mitgliederversammlung gewählt.

Im Übrigen konstituiert sich der Vorstand selbst, wobei ein Mitglied als Stellvertreter/in des/der Präsidenten/in zu bestimmen ist.

Die Wiederwahl des/der Präsidenten/in und des Vorstandes ist zulässig.

§21 Aufgaben des Vorstandes

Dem Vorstand obliegt die Geschäftsführung des Vereins und er entscheidet in allen Angelegenheiten, die statutarisch nicht der Mitgliederversammlung vorbehalten sind. Dies sind insbesondere:

- Aufstellen des Jahresberichts, der Jahresrechnung und des Budgets für die Mitgliederversammlung
- Verwaltung des Vereinsvermögens, der Mietglieder und der Zuwendungen. Der Vorstand verfügt über die durch die Budgetgenehmigung beschlossenen Mittel. Er kann in Ausnahmefällen in eigener Kompetenz Überschreitungen von maximal 10% für einzelne Budgetpositionen beschliessen. Die Mitglieder sind darüber umgehend zu informieren.
- Der Vorstand kann für besondere Aufgaben einzelnen oder mehreren Mitgliedern oder Drittpersonen Sonderaufgaben übertragen und dabei deren Kompetenzen festlegen.
- Der Vorstand entscheidet über den Stellenbeschreib, den Arbeitsvertrag, die Anstellung und Entlassung von intern oder extern anzustellende Personen.
- Der/die Präsident/in oder eine Auswahl des Vorstands führt das Bewerbungsverfahren für interne oder externe Anstellungen durch. Der Vorstand ist zuständig für die weitere Personalführung von Angestellten.
- Die Geschäftsführung nimmt an den Vorstandssitzungen mit beratender Stimme teil.

§22 Vertretung

Die Vorstandsmitglieder unterzeichnen für den Verein rechtsverbindlich zu zweien.

§ 23 Quorum für Beschlüsse und Wahlen

Für alle Beschlüsse bedarf es der Mehrheit der abgegebenen Stimmen. Der Vorstand ist beschlussfähig wenn mindestens zwei Drittel seiner Mitglieder anwesend sind.

§ 24 Rechnungswesen

Die Rechnungsführung erfolgt durch ein vom Vorstand zu bestimmendes Vorstandsmitglied oder eine Drittperson.

Den Vorstandsmitgliedern steht das Einsichtsrecht in die Buchführung und deren Belege jederzeit zu.

C: Die Revisionsstelle

§ 25 Aufgaben

Die Revisionsstelle hat das Rechnungswesen, die Jahresrechnung und das Budget zu überprüfen und gleichzeitig abzuklären, ob die statutarisch festgelegte Kompetenzordnung bei Finanzbeschlüssen eingehalten worden ist.

Die Revisionsstelle erstattet der ordentlichen Mitgliederversammlung einen schriftlichen Bericht, und sie kann diesen an der Mitgliederversammlung zudem noch mündlich ergänzen und allenfalls Fragen beantworten, die aus dem Kreis der Mitgliederversammlung an die Revisionsstelle gerichtet werden.

Die Revisionsstelle stellt Antrag auf Annahme/Ablehnung der Jahresrechnung und Entlastung des Vorstandes.

5. Allgemeines

§ 26 Statutenänderung

Anträge zur Statutenänderung sind spätestens auf das Ende des Vereinsjahres schriftlich beim Vorstand einzureichen. Statutenänderungen bedürfen der Zustimmung von mindestens 2/3 der anwesenden Mitglieder.

§ 27 Auflösung

Die Auflösung des Vereins kann durch die Mitgliederversammlung beschlossen werden, wenn eine Mehrheit von 2/3 der anwesenden und stimmberechtigten Mitglieder der Auflösung zustimmt. Bei einer Auflösung des Vereins fällt das Vereinsvermögen an eine steuerbefreite, gemeinnützige Organisation, welche den gleichen oder ähnlichen Zweck verfolgt. Die Verteilung des Vereinsvermögens unter den Mitgliedern ist ausgeschlossen.

§28 Inkrafttreten

Diese Statuten wurden an der Mitgliederversammlung am 16. März 2015 genehmigt und ersetzen die Statuten vom 5. Mai 2014. Die Änderungen treten sofort in Kraft.

Zürich, 16. März 2015

Der Vorstand

Rahel Kamber

Sylvain Gardel

Michel Vust

Chris Bergstresser

Änderungsprotokoll

- 24.9.2013 Gründungsversammlung
- 5.5.2014 Änderung durch schriftliche Zustimmung aller Mitglieder zur Verankerung der Gemeinnützigkeit in den Statuten. Änderungen:
- §11 Abs. 2, 9. Aufzählungsstrich
- §19b eingefügt
- § 27
- § 28
- 16.3.2015 Änderungen an der Mitgliederversammlung:
§2 Mitglieder, ein Satz gestrichen
Namensänderung: Neu heisst es «Verein ZGF – Zürich Game Festival