

Telefon: 233 - 83726
Telefax: 233 - 83750

**Referat für
Bildung und Sport**
Geschäftsbereich Sport
RBS-S-P

E-Sport – sportfachliche Einschätzung und Förderwürdigkeit

E-Sport in München 1

Antrag Nr. 14-20 / A 06910 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann und Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020

E-Sport in München 2

Antrag Nr. 14-20 / A 06912 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann und Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020

E-Sport in München 3

Antrag Nr. 14-20 / A 06913 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann und Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020

E-Sport in München 5

Antrag Nr. 14-20 / A 06915 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann und Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020

E-Sport in München 6

Antrag Nr. 14-20 / A 06916 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann und Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020

Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 05521

Beschluss des Sportausschusses des Stadtrates vom 06.07.2022 (SB)

Öffentliche Sitzung

Anlagen

I. Vortrag des Referenten

1. Anträge aus dem Stadtrat

Mit den beiliegenden Anträgen wurden eine Einschätzung zur Situation im E-Sport in Abstimmung mit dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) sowie weitere mögliche Konsequenzen im Umgang mit der Entwicklung (Herstellung der Gemeinnützigkeit, Aufklärungskampagne, Informationsstellen, geschlechterdifferenzierte Betrachtung, Inklusion) erbeten.

Der hier nicht aufgeführte Antrag E-Sport in München 4 wurde bereits am 07.12.2021 im Ausschuss für Arbeit und Wirtschaft behandelt (Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 04963).

2. Definitionen

Gaming steht als Überbegriff für alle Formen von Spielen am Computer, an Konsolen und an mobilen Endgeräten. Die Vielfalt der Spiele ist längst so enorm wie die Nutzerzahlen (z.B. ca. 25 Mio. Nutzer*innen von FIFA 21).

Die bekanntesten und meistgenutzten Spiele gehören zu den Genres der Ego-Shooter bzw. Taktik-Shooter (30% Marktanteil; z.B. Call of Duty, Counter Strike, Doom), der Survival/Battle Games (z.B. Fortnite) und der Strategiespiele (z.B. Age of Empires, League of Legends, Star Craft).

E-Games mit sportlichem Bezug stellen mit Ausnahme von FIFA einen vergleichsweise geringen Marktanteil. Allerdings wird der Begriff E-Sport auch für Wettbewerbe der o.g. Genres bezeichnet, weil sich hier beachtliche und teils sehr professionelle Wettkampfstrukturen etabliert haben, die sowohl im TV als auch über Online-Streamingdienste und in sozialen Medien verfolgt werden. Die Finals bei Weltmeisterschaften einiger Spiele für Einzel- und/oder Teamspieler*innen werden teilweise in vollen Stadien ausgetragen. Die jährlichen Preisgelder der kompletten weltweiten Turnierserien liegen z.B. bei 182 Mio. \$ (Dota 2, Strategiespiel), 80 Mio. \$ (Counter-Strike Global Offensive, Ego-Shooter) und 68 Mio. \$ (League of Legends, Strategiespiel). Im Vergleich hierzu nehmen sich die Preisgelder für das meistgespielte Sportspiel (FIFA 21) bescheiden aus (4,3 Mio. \$).

Der eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) subsumiert alle genannten Spiele unter den Bereich E-Sport, soweit sie wettkampfmäßig, also für den „sportlichen Leistungsvergleich“ genutzt werden. Diese Definition in Verbindung mit den sehr unterschiedlichen Wirkungen der Games zwingt zu einer differenzierten Betrachtung, um die Arten von Spielen und deren Ausführung sportfachlich einschätzen und Empfehlungen herleiten zu können.

Für diesen Zweck wird auch von Seiten des DOSB unterschieden zwischen den Begriffen

- eGaming und
- virtuelle Sportarten.

Unter den Begriff **eGaming** fallen demgemäß alle (anderen) virtuellen Spiel- und Wettkampfformen, die Sport und Bewegung nicht zum Inhalt haben und an der Konsole oder dem Computer gespielt werden.

Der Begriff der elektronischen Sportartensimulationen (kurz: **virtuelle Sportarten**) wird hingegen immer dann verwendet, wenn die Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt gemeint ist. Die Definition wurde bewusst sehr breit angelegt und umschließt Konsolen- und Computerspiele ebenso wie virtuelle Angebotsformen, die sportliche Bewegungen integrieren.

3. Position des organisierten Sports – Anerkennung als Sport

Für eine aktuelle Einschätzung wurden sowohl der DOSB als auch der Deutsche Behindertensportverband (DBS), der Bayerische Landes-Sportverband (BLSV) und die Münchner Sportjugend im BLSV (MSJ) befragt. Diese können zwar nicht generell für den Sport ins einer Gesamtheit sprechen, aber zumindest für die Mehrheitsmeinung ihrer Gremien und Mitgliedsvereine. Stellungnahmen der eSport-Vereine und eSport-Verbände wurden bisher noch nicht angefragt, allerdings ist eine Abstimmung mit dem bisher einzigen reinen Münchner eSport-Verein erfolgt (Munich eSports e.V.).

In seinem aktualisierten Positionspapier führt der DOSB im Grundsatz Folgendes aus:

„Menschen aller Altersstufen verbringen einen Großteil ihrer Zeit sitzend und in der Regel mit zu wenig körperlich-sportlicher Aktivität. Die Corona-Pandemie hat diesen Trend noch verstärkt und dazu geführt, dass noch weniger Menschen sich bewegen und sportlich aktiv sind. Gleichzeitig zeigen zahlreiche Untersuchungen, dass körperliche Inaktivität negative Effekte auf Gesundheit und Wohlbefinden hat und im Gegenteil körperlich-sportliche Aktivität sehr positive Effekte auf Gesundheit und Wohlbefinden haben kann. Sport, gerade im Verein, vermittelt Teamgeist, Respekt und ermöglicht unmittelbaren Kontakt und Austausch. Der organisierte Sport steht für demokratische Verfasstheit und Regeln, die er selbst bestimmt.

Der DOSB und seine Mitgliedsorganisationen verstehen sich als Anwälte für Sport und Bewegung in der Gesellschaft und setzen sich für gute Rahmenbedingungen ein. Ziel ist es, mehr Menschen für Sport und Bewegung im Sportverein zu gewinnen und für einen körperlich aktiven Lebensstil zu begeistern. Dieses Ziel prägt auch den Umgang mit virtuellen Sportarten und eGaming.“

Der DOSB sieht im Begriff „eSport“ teilweise eine nichtzutreffende Verwendung des Sportbegriffs, da unter der Begrifflichkeit „eSport“ eine Vielzahl an Spielen zu finden sind, die mit den Werten des Sports nicht übereinstimmen. Explizit schließt der DOSB virtuelle Spiele mit diskriminierenden oder gewaltverherrlichenden Inhalten sowie Spiele mit Glücksspielelementen (Lootboxen) aus. Lootboxen sind dem Gaming zuzuordnen und haben nur dann eine Verbindung zu eSport, wenn die virtuellen Gegenstände Einfluss auf den Wettkampf haben (häufig „pay to win“). Damit ist alles, was unter eGaming fällt (s.o.: alle Spiele, die nicht Sport zum Inhalt haben), für den DOSB nicht sportlich relevant.

Darüber hinaus aber unterscheidet der DOSB bei der Frage, ob eine Anerkennung als Sport möglich ist, nach dem Merkmal der tatsächlichen körperlichen Leistung und einer sportartbestimmenden motorischen Aktivität:

„In dieser neuen und konkretisierten Definition geht es nun um die Frage, ob es „nur“ um die Bedienung von Eingabegeräten geht oder ob es sich um eine echte sportartbestimmende motorische Aktivität handelt. Sport ist gekennzeichnet durch motorische Aktivitäten, die keinen Zweck außer sich selbst haben. In Computer- und Konsolenspielen ist die motorische Aktivität der Bedienung von Eingabegeräten hingegen lediglich Mittel zum Zweck, einen „Avatar“ zu bewegen.

Wird dieses Differenzkriterium zugrunde gelegt, dann sind Computer- und Konsolenspiele, unabhängig von ihrem Inhalt, kein Sport. Angebote hingegen wie Zwift (Indoor-Radsport-App und Geräte), Peloton, Laserschießen oder „Sim Racing“, also virtuell (digital) gestützte sportliche Aktivitäten, hingegen schon.

Daher ist der Begriff der virtuellen Sportarten zu unterteilen in

- a) Konsolen- und Computerspiele, die eine reale Sportart nur virtuell abbilden und in
- b) **virtuell (digital) gestützte sportliche Aktivitäten, die durch eine sportartbestimmende motorische Aktivität definiert sind.**

Innerhalb dieser Definitionen finden sich auch innovative und im Sport noch selten genutzte Technologien, wie Augmented Reality und Virtual Reality wieder, die je nach Ausprägung und Inhalt entweder dem Bereich der virtuell (digital) gestützten sportlichen Aktivität zugerechnet werden können oder dem Bereich der Konsolen- und Computerspiele mit Sportartenbezug oder dem Bereich eGaming. Auch der massiv wachsende Bereich des mobile Gaming ist dabei eingeschlossen, mit dessen Entwicklungen sich der organisierte Sport immer wieder befassen wird.

Mit dieser Definition ist eine Anschlussfähigkeit an die aktuelle **Definition des IOC** (International Olympic Committee) gegeben, die in der „Agenda 2020+5“ „physical forms of virtual sport“ (bspw. Radfahren) und „non-physical forms of virtual sports“ (bspw. Fußball) voneinander unterscheiden. Den Begriff eGaming definiert das IOC an dieser Stelle als „competitive gaming“ (bspw. League of Legends) und „casual gaming“ (bspw. Super Mario).

Digital gestützte sportliche Aktivitäten können – da sie über eine sportartbestimmende motorische Aktivität verfügen – als Sport kategorisiert werden und liegen damit in der Hoheit der jeweiligen Verbände. Konsolen- und Computerspiele, die eine reale Sportart virtuell abbilden sind hingegen kein Sport, können aber einen Beitrag zur Weiterentwicklung von Vereinen und Verbänden leisten.“

Der BLSV teilt diese Auffassung, die mit den Landessportbünden abgestimmt war. Dies gilt im Grundsatz auch für den DBS und die MSJ.

Ergänzend heißt der DBS die besonderen Chancen des E-Sports gut und unterstützt vor allem die Entwicklung und Umsetzung für Menschen mit Behinderung. Dadurch können mehr Möglichkeiten für umfassende Teilhabe am gesellschaftlichen Leben geschaffen werden. Der DBS unterstützt die Entwicklung und Umsetzung von E-Sport als ergänzendes Angebot in den Vereinen und kooperiert dazu auch mit Akteuren aus dem E-Sport Bereich. Als vorrangig wird die Schaffung von entsprechenden E-Sport-Angeboten insbesondere im Breitensport und im Kinder- und Jugendbereich gesehen.

Auch die MSJ stellt fest, dass „wettkampfmäßiges Spielen von Videospiele aller Art, wie z.B. „Ego-Shooter“-Games, nicht mit den Werten des organisierten Sports in Einklang zu bringen ist. Im bewährten Umfeld des Sportvereins, sehen wir sie (eGames) als Chance, Kinder und Jugendliche in die Sportvereine zu bringen und ihnen die Werte des Sports erfahrbar zu machen. Wir sollten Vereinsmitarbeitende im Umgang mit eSports schulen und fördern. Es wird künftig von großer Bedeutung sein, sportpädagogische Konzepte für den Umgang mit eSports zu entwickeln. Digitale Sportspiele ersetzen keine aktive sportliche Betätigung.

Wir sind davon überzeugt, dass eSports in Sportvereinen die Möglichkeit bietet, überfachliche Jugendarbeit zu leisten. Es können junge Menschen in Gemeinschaft gebracht werden und einen idealen Einstieg in den Verein bzw. eine Sportart darstellen oder als Ergänzung zur sportlichen Aktivität eingesetzt werden. Wichtig ist, dass wir Kinder und Jugendliche dennoch auch physisch in Bewegung halten.“

Hinzuweisen ist noch darauf, dass die amtierende Bundesregierung mit der Einbringung einer entsprechenden Gesetzesänderung die Anerkennung der Gemeinnützigkeit für Vereine im eSport herbeiführen will.

4. Schlussfolgerungen / Optionen für das Handeln der Landeshauptstadt München

Kernziel der LHM im Sport ist die Förderung des Breitensports und damit der aktiven sportlichen Betätigung der Bevölkerung. Die erhofften Wirkungen der Gesundheitsförderung, der Integration und der Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen korrespondieren mit dem Zweck, den auch der organisierte Sport (Verbände und Vereine) verfolgt. Diese Werte sind mit den meisten Formen des eGaming nicht vereinbar, zumal dann, wenn die Spiele die Anwendung von Gewalt und die Ausübung von Macht zum Inhalt haben. Zudem lassen Untersuchungen zum Bewegungsverhalten und zu den Folgen von Bewegungsmängeln seit mindestens 20 Jahren in allen Altersgruppen wachsende Defizite erkennen. Einfache Übungen, die vor der Einschulung vor 20 Jahren noch fast allen Kindern gelangen, sind nun nur noch einem kleinen Teil möglich. Schwere Erkrankungen, wie z.B. Diabetes, kommen nun in viel jüngeren Altersgruppen vor, die davon bislang nicht betroffen waren.

Dies hat viele Ursachen, darunter auch die Technisierung und Digitalisierung, die Kinder und Jugendliche zunehmend an den Computer, an die Konsole oder an mobile Geräte bindet. Umfragen haben aufgezeigt, dass beispielsweise die Schlafqualität negativ beeinflusst wird, da die meisten Nutzer*innen zur späten Stunde aktiv sind. Auch der Body-Mass-Index der Nutzer*innen ist im Vergleich zu Aktiven im klassischen Sport höher. Immerhin wurde auch aufgezeigt, dass knapp die Hälfte der "eSportler*innen" sich ausreichend körperlich aktiv hält und somit E-Sport den klassischen Sport nicht automatisch ausschließt.

Eine sehr offene Einstellung gegenüber allen Formen des eGaming will dazu nicht passen, zumal es die wachsende Reizüberflutung weiter erhöht und auch negative psychische Wirkungen haben kann.

Es gilt also, für ein Engagement der LHM Grenzen zu definieren, Aufklärung zu betreiben und sinnvoll nutzbare Formen der Spiele zu unterstützen, wenn dadurch kommunale Ziele erreicht werden.

Analog zur Haltung einschlägiger Verbände erscheint es deshalb zielführend, die differenzierte Position im Kern zu übernehmen. Jedes eGaming jenseits eines Sportbezugs unterliegt nicht generell dem Sportbegriff und damit auch nicht der kommunalen Sportförderung. Andererseits entspricht es dem Interesse der Sportförderung der LHM, dass eSport möglichst auch im Rahmen des organisierten Sports, sprich: der Sportvereine, stattfinden kann.

Angesichts der Empfehlung der Verbände an die Sportvereine, sich auf „virtuelle Sportarten, die durch eine sportartbestimmende motorische Aktivität definiert sind (Peloton o.ä.)“ zu beschränken, und des Ziels, dies als sinnvolle Ergänzung gemeinnützigkeitsunschädlich in den sportlichen Vereinsalltag zu integrieren, kann auch davon ausgegangen werden, dass entsprechende Abteilungen in den Vereinen diesem Anspruch weitgehend gerecht werden. Außerdem erscheint es nachvollziehbar, dass gerade Menschen mit Behinderung tendenziell höhere Hürden zu überwinden haben, um am aktiven Sport teilzunehmen. Hier sollte deshalb die Hürde für eine kommunale Unterstützung bei geeigneten Projekten und Vorhaben niedriger gesetzt werden, um anstelle eines kompletten Verzichts auf Bewegung wenigstens über virtuellen Sport kleine Effekte zu erzeugen.

Im Ergebnis wird Folgendes vorgeschlagen:

1. Im Grundsatz wird E-Sport hinsichtlich der Anerkennung als Sport differenziert betrachtet. Maßnahmen oder Projekte im eGaming oder E-Sport werden (aus Mitteln des Sports) nur da im Einzelfall gefördert, wo die Fördervoraussetzungen im Rahmen der oben dargelegten Kriterien sowie der Städtischen Sportförderrichtlinien erfüllt sind (s. Ziffern 2 und 3 nachfolgend).
2. Im Rahmen der Sportbetriebspauschale gemäß § 3 Abs. 4 Ziffer 1 Sportförderrichtlinien werden die aktiven (erwachsenen und jugendlichen) Mitglieder von E-Sport-Abteilungen und -aktivitäten in gemeinnützigen Münchner Sportvereinen als Teil der Zuschussberechnung anerkannt, weil hier von der Einhaltung der Maßgaben des DOSB auszugehen ist. Die Auslegung des § 3 SpoFÖR lässt dies ohne Änderung zu.
3. Bei Projekten im Sinne des § 12 Sportförderrichtlinien (Integration und Inklusion im Sport) kann darüber hinaus eine Förderung erfolgen, wenn der Einsatz von virtuellem Sport besonders bei Menschen mit Behinderung eine höhere Aussicht auf deren Teilhabe verspricht. Auch hierfür ist keine Änderung der Richtlinien erforderlich.
4. Im Sinne der Auffassung der MSJ wird dem Sozialreferat vorgeschlagen, eine Prüfung der Förderung entsprechender Maßnahmen im Rahmen der überfachlichen Jugendarbeit vorzunehmen. Die entsprechenden Mittel für außersportliche Angebote werden aus dem Teilhaushalt des Sozialreferates zur Ausreichung durch den Kreisjugendring bzw. die MSJ übergeben. Hierzu gehört insbesondere die Entwicklung von Qualifizierungen und pädagogischen Konzepten im Umgang mit E-Sport sowie Maßnahmen zur Aufklärung.

5. Behandlung der Anträge

Der beiliegende Antrag „E-Sport in München 1“ (Anerkennung als Sport, Gemeinnützigkeit) wird mit den Ausführungen unter Ziffer 2 bis 4 des Vortrages behandelt. Eine Anerkennung erfolgt demgemäß im Grundsatz nicht, aber differenziert für den Teil des virtuellen Sports, der in motorischen Aktivitäten mündet. Ergänzend wird angemerkt, dass gerade mit Blick auf den Erhalt der Gemeinnützigkeit eine Integration der virtuellen Angebote in die sportartenbezogenen Abteilungen jedes Vereins erfolgen soll und keine gesonderte Ausgründung eigener Vereinstelle, da eine Gemeinnützigkeit in der solitären Betrachtung schwieriger zu gewährleisten scheint. Die Entscheidung obliegt dem jeweils zuständigen Finanzamt.

Gleiches gilt für den Antrag „E-Sport in München 2“. Eine Unterstützung beim Aufbau von E-Sport-Abteilungen sollte im Rahmen der dargestellten Grundsätze eher zurückhaltend erfolgen, eine Förderung über § 3 der Sportförderrichtlinien (Sportbetriebspauschale) ist möglich.

Zum Antrag „E-Sport in München 3“ wird das Sozialreferat gebeten, in Abstimmung mit dem Kreisjugendring und ggf. der MSJ bereits bestehende oder ergänzende Aufklärungsangebote zum Thema E-Sport (bzw. allgemeiner eGaming) zu prüfen.

Der Antrag „E-Sport in München 5“ moniert ein ungleiches Verhältnis der Geschlechter in den hochklassigen Wettbewerben des Gaming. Diese jedoch werden in den eGaming-Genres gespielt, die nicht als Sport zu klassifizieren sind (Ego-Shooter, Strategiespiele). Auf eine dezidierte Darstellung des Nutzungsverhaltens der Geschlechter wurde deshalb verzichtet. Tatsächlich existieren dazu auch nur wenige verlässliche Daten, die aber immerhin ein zunehmend repräsentatives Verhältnis in der breiten Masse der Nutzer*innen andeuten. Bezogen auf Spitzenwettbewerbe (z.B. World Championships League of Legends oder FIFA 21) sind keine geschlechterspezifischen Zugangsbarrieren erkennbar. Tatsächlich bestätigt aber auch der größte einschlägige Münchner Verein Munich esports e.V., dass das Geschlechterverhältnis im allgemeinen Gaming, also im Videospielen an sich, annähernd 1:1 sei.

Wenn man aber Richtung eSport geht, also dem professionellen Gaming, dann erkennt man schnell, dass dies sehr männerdominiert ist. Nur 5% dieser E-Sportler*innen sind weiblich.

Zum Antrag „E-Sport in München 6“ (E-Sport für Menschen mit Behinderung) geben Ziffern 3 und 4 des Vortrages Auskunft. Tatsächlich empfiehlt auch das RBS im Einvernehmen mit dem Deutschen Behindertensportverband (DBS) eine etwas offenere Haltung, die sich in der Förderung von Projekten nach § 12 Sportförderrichtlinien niederschlagen könnte.

6. Abstimmung

Die Beschlussvorlage wurde mit dem Sozialreferat, der Gleichstellungsstelle für Frauen, dem Behindertenbeirat und dem Behindertenbeauftragten abgestimmt.

Die Kommission für Zuschuss- und Belegungsfragen im Sportbereich wurde am 22.03.2022 und am 28.06.2022 gehört. Das Ergebnis wird ggf. in der Sitzung bekannt gegeben, soweit sich daraus Änderungswünsche ergeben.

Ein Anhörungsrecht nach der Satzung für die Bezirksausschüsse besteht nicht.

Die Korreferentin des Referates für Bildung und Sport, Frau Stadträtin Lena Odell, und die Verwaltungsbeirätin, Frau Stadträtin Gabriele Neff, haben einen Abdruck der Beschlussvorlage erhalten.

II. Antrag des Referenten

1. Von den Ausführungen zur Haltung der Sportverbände wird Kenntnis genommen. E-Sport wird auch von Seiten der Landeshauptstadt München grundsätzlich nicht als Sport anerkannt. Eine Förderung nach § 3 Abs. 4 Ziffer 1 und § 12 der Sportförderrichtlinien kommt nach Maßgabe der Ausführungen unter Ziffer 4 des Vortrages in Betracht.
2. Das Sozialreferat wird gebeten, die Förderung von sportpädagogischen Maßnahmen im Rahmen der überfachlichen Jugendarbeit zu prüfen. Hierzu gehört insbesondere die Entwicklung von Qualifizierungen und pädagogischen Konzepten im Umgang mit E-Sport sowie Maßnahmen zur Aufklärung.
3. Der Antrag Nr. 14-20 / A 06910 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020 ist hiermit geschäftsordnungsgemäß erledigt.
4. Der Antrag Nr. 14-20 / A 06912 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020 ist hiermit geschäftsordnungsgemäß erledigt.
5. Der Antrag Nr. 14-20 / A 06913 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020 ist hiermit geschäftsordnungsgemäß erledigt.
6. Der Antrag Nr. 14-20 / A 06915 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020 ist hiermit geschäftsordnungsgemäß erledigt.

7. Der Antrag Nr. 14-20 / A 06916 von Frau StRin Ulrike Grimm, Frau StRin Alexandra Gaßmann, Herrn StR Thomas Schmid, Herrn StR Sven Wackermann, Herrn StR Prof. Dr. Hans Theiss vom 05.03.2020 ist hiermit geschäftsordnungsgemäß erledigt.
8. Der Beschluss unterliegt nicht der Beschlussvollzugskontrolle.

III. Beschluss

nach Antrag.

Der Stadtrat der Landeshauptstadt München

Die Vorsitzende

Der Referent

Verena Dietl
3. Bürgermeisterin

Florian Kraus
Stadtschulrat

IV. Abdruck von I. mit III.

über das Direktorium D-II/V-SP
an das Direktorium Dokumentationsstelle
an das Revisionsamt

zur Kenntnisnahme

V. Wiedervorlage im Referat für Bildung und Sport – Geschäftsbereich Sportamt

1. Die Übereinstimmung vorstehenden Abdrucks mit der beglaubigten Zweitschrift wird bestätigt.

2. An das Sozialreferat
An die Gleichstellungsstelle für Frauen
An den Behindertenbeirat
An RBS – GL 2
An RBS – S – SU
An RBS – S – P

z. K.

Am
