



EDVMC

ELSA DEUTSCHLAND MOOT COURT
IM VERWALTUNGSRECHT

SEIT 2017

ELSA DEUTSCHLAND VERWALTUNGSRECHTS
MOOT COURT

KODEX

2018

elsa

The European Law Students' Association

GERMANY

Präambel

Gemäß der Zielsetzung von ELSA, als Vereinigung europäischer Studenten der Rechtswissenschaft zur ständigen Verbesserung der Juristenausbildung beizutragen, veranstaltet ELSA-Deutschland e.V. im Amtsjahr 2016/17 erstmals den ELSA Deutschland Verwaltungsrecht Moot Court (EDVMC). Als akademischer Wettbewerb schlägt er eine Brücke zwischen universitärer Lehre und juristischer Praxis und bereitet so junge Juristinnen und Juristen schon frühzeitig auf ihren künftigen Beruf vor.

I. Allgemeiner Teil

§ 1 Begriffsbestimmungen

(1) ¹Ein Moot Court ist eine simulierte Gerichtsverhandlung. ²Die Zusammensetzung der Richterbank bestimmt sich nach Maßgabe von § 10. ³Klägerische Partei und beklagte Partei werden nach Maßgabe von § 11 Abs. 1 von Studierenden, die anhand eines vorgegebenen Sachverhalts über die Rechtsfragen nach den Regeln der deutschen Gerichtspraxis zu verhandeln haben, vertreten.

(2) Die Bezeichnung ELSA-Deutschland e.V. umfasst, soweit in diesem Kodex nichts anderes bestimmt ist, den Bundesvorstand.

§ 2 Geltungsbereich

¹Dieser Kodex ist während der gesamten Dauer des Bundesentscheids des ELSA Deutschland Verwaltungsrecht Moot Courts für alle teilnehmenden Teams gültig und verbindlich. ²Dies umfasst den Zeitraum von Beginn der Bearbeitungszeit der Schriftsätze bis zum Abschluss der mündlichen Verhandlung.

II. Das allgemeine Verfahren

§ 3 Der Modus des Wettbewerbs

(1) ¹Der EDVMC wird von ELSA-Deutschland e.V. organisiert und findet nur auf nationaler Ebene statt.

(2) ¹Bis zum ersten Tag der Bearbeitungszeit für die Klageschrift melden sich die Teilnehmer über das Online-Anmeldeformular verbindlich bei ELSA-Deutschland e.V. an. ²Sie erhalten eine Anmeldebestätigung von ELSA-Deutschland e.V., wenn sie offiziell als Team registriert wurden.

³Eine offizielle Registrierung setzt die vollständige Angabe der geforderten persönlichen Daten voraus.

(3) ¹Die Teilnahme an dem Wettbewerb umfasst die Erstellung von zwei Schriftsätzen, bestehend aus Klageschrift und Klageerwiderung. ²Zunächst haben die Teams 18 Tage Zeit zum Verfassen der Klageschrift. ³Diese ist fristgerecht an ELSA-Deutschland e.V. elektronisch zu übermitteln. ⁴Den Teams wird per Los eine Klageschrift zugeordnet, auf die sie sodann binnen 18 Tage nach Übermittlung der Klageschrift eine Klageerwiderung verfassen.

(4) Die Teams werden mithilfe des Bewertungsbogens (siehe Anhang) auf Grundlage ihrer Schriftsätze nach Punkten bewertet.

(5) ¹Das EDVMC Finale findet nach Möglichkeit vor dem Bundesverwaltungsgericht in Leipzig statt und besteht aus der Vorrunde und einer Endrunde. ²Sofern eine Ausrichtung im Bundesverwaltungsgericht nicht möglich ist, so ist eine Ausrichtung in einem Verwaltungsgericht anzustreben. ³In der Vorrunde haben maximal die besten vier Teams nach Punkten die Möglichkeit in der mündlichen Verhandlung zu plädieren. ⁴Die jeweiligen Gewinner treten in der Endrunde gegeneinander an.

§ 4 Täuschungsversuche

(1) ¹Täuschungsversuche können zum Ausschluss vom EDVMC führen. ²Über einen Ausschluss entscheidet ELSA-Deutschland e.V. ³Bei Verdacht eines Täuschungsversuchs sind die Betroffenen vorher anzuhören.

(2) Als Täuschungsversuch gelten insbesondere:

1. die Kontaktaufnahme mit dem gegnerischen Team im Vorfeld der Verhandlung,

2. der Versuch einer Kontaktaufnahme mit dem Sachverhaltsersteller,

3. das Einbringen einer nicht selbsterbrachten Leistung, insbesondere das Einreichen eines nicht selbst verfassten Schriftsatzes,
4. die Kenntnis des Sachverhalts vor Beginn der Erstellung der Klageschrift oder
5. ein Verstoß gegen § 12.

(3) Im Falle eines Täuschungsversuchs ist das Team von allen weiteren Editionen des EDVMCs in den darauffolgenden Jahren ausgeschlossen.

§ 5 Der Sachverhalt

Der Sachverhalt wird den Teams nach erfolgreicher Anmeldung mit Beginn der Bearbeitungszeit für die Klageschrift von ELSA-Deutschland e.V. elektronisch zur Verfügung gestellt.

§ 6 Die Klageschrift

- (1) ¹Alle Teams verfassen nach Erhalt des Sachverhalts eine Klageschrift. ²Diese ist ELSA-Deutschland e.V. am 18. Tag nach Beginn der Bearbeitungszeit elektronisch zu übermitteln.
- (2) Die Regeln der Verwaltungsgerichtsordnung (VwGO) über Schriftsätze und Sachvorträge vor Gericht (§§ 81, 82, 86 VwGO) finden Anwendung.

§ 7 Die Klageerwiderung

- (1) ¹Alle Teams verfassen innerhalb von 18 Tagen nach Erhalt einer ihnen zugeordneten Klageschrift eine Klageerwiderung. ²Diese ist ELSA-Deutschland e.V. fristgerecht elektronisch zu übermitteln.
- (2) § 6 Abs. 2 gilt entsprechend.

§ 8 Der Zeitpunkt der mündlichen Verhandlung

¹Der Termin für die mündliche Verhandlung wird von ELSA-Deutschland e.V. in Absprache mit dem zuständigen Gericht bestimmt. ²Dieser steht vor Beginn der Schriftsatzphase fest und wird den Teams bekanntgemacht.

§ 9 Die Fristen

(1) Für das Setzen von Fristen und die Anberaumung des Termins für die mündliche Verhandlung ist ELSA-Deutschland e.V. verantwortlich.

(2) Für das Berechnen der Fristen ist § 57 VwGO maßgebend, Sonn- und Feiertage bleiben unbeachtet.

III. Die Beteiligten

§ 10 Die Richterbank

¹ Die Richterbank ist bei der mündlichen Verhandlung vor dem ausrichtenden Gericht mit mindestens drei Richtern zu besetzen. ²Alle Richter müssen Volljuristen sein. ³Hierbei darf zwischen der Richterbank keine frühere oder noch anhaltende Verbindung zu den Teams bestehen.

§ 11 Die Prozessbevollmächtigten

Die Teams bestehen aus jeweils zwei Studierenden der Rechtswissenschaft, die die Erste Juristische Prüfung noch nicht abgeschlossen haben, oder als Erasmus- oder LL.M.-Student an einer

deutschen Universität oder in einem vergleichbaren Studiengang i.S.d. § 4 Abs. 1 Satz 2 der Satzung von ELSA-Deutschland e.V. eingeschrieben sind.

§ 12 Die Teamberater

- (1) Den Teams ist die Unterstützung durch einen Teamberater bei der Erstellung der Schriftsätze und der Vorbereitung auf die mündliche Verhandlung freigestellt.
- (2) Als Teamberater kann jeder wissenschaftliche Mitarbeiter oder Volljurist fungieren.
- (3) ¹Teamberater haben lediglich eine unterstützende Funktion. ²Sie dürfen die Schriftsätze erst nach der alleinigen Fertigstellung durch die Teams lesen. ³Ihre Aufgabe ist es, die Teams auf gravierende Fehler in den Schriftsätzen aufmerksam zu machen. ⁴Sie dürfen keine bereits fertigen Lösungen liefern, nicht aktiv an der inhaltlichen Ausgestaltung der Schriftsätze mitarbeiten und nicht die wesentliche Vorbereitung der mündlichen Verhandlung übernehmen. ⁵Bei der Vorbereitung auf die mündliche Verhandlung sind grundlegende Tipps des Teamberaters zu Rhetorik und anwaltlichem Verhalten in einer mündlichen Verhandlung zulässig. ⁶Es ist hingegen unzulässig, den Teams bei der Formulierung ihres Vortrags zu helfen oder ihre Argumente zu bewerten. ⁷Verstöße gegen diesen Absatz werden als Täuschungsversuch i.S.d. § 4 gewertet.
- (4) Eine entgeltliche Teambetreuung ist ausgeschlossen.
- (5) ¹Teamberater sind von dem jeweiligen Team bei ELSA-Deutschland e. V. anzuzeigen. ²Auf die Vorgaben von § 12 weist ELSA-Deutschland e.V. die teilnehmenden Teamberater hin.

IV. Die mündliche Verhandlung

§ 13 Vorbereitung der Verhandlungen

- (1) ¹Acht Tage vor Beginn der mündlichen Verhandlungen ist per Losverfahren zu entscheiden, welche Teams in den Vorrunden gegeneinander antreten werden. ²Allen Teams werden mit Verkündung der Losergebnisse die Klage- und Beklagtenschrift ihrer Gegner zur Verfügung gestellt. ³Die Teams müssen sich in den sieben Tagen, die ihnen zur Vorbereitung auf die mündliche Verhandlung zustehen, auf beide Seiten vorbereiten. ⁴Eine Stunde vor Beginn der mündlichen Verhandlung wird ausgelost, welches Team welche Partei vertritt. ⁵Die Stunde bis zu Beginn der Verhandlung darf zur Vorbereitung genutzt werden.
- (2) ¹Für die Endrunde müssen die Teams die Partei wechseln. ²Zwischen dem Ende der Vorrunde und dem Beginn der Endrunde ist eine Vorbereitungszeit von maximal 45 min. vorzusehen.

§ 14 Die Leitung der Verhandlung

Der Vorsitzende eröffnet und leitet die Verhandlung.

§ 15 Eröffnung der mündlichen Verhandlung

Die mündliche Verhandlung beginnt nach Aufruf der Sache mit dem Vortrag des Vorsitzenden oder des Berichterstatters über den bisherigen Sach- und Streitstand.

§ 16 Die Antragsstellung und die Verhandlung

¹Die Prozessbevollmächtigten stellen nach Aufforderung durch das Gericht ihre Anträge. ²Das Gericht greift während der Verhandlung mit Entscheidungen oder Hinweisen nur ein, wenn

1. es von den Beteiligten verlangt wird und rechtlich notwendig ist oder

2. das Gericht dies für notwendig hält, um sich ein besseres Bild von den Leistungen der Teams machen zu können.

§ 17 Die Parteivorträge

- (1) ¹Jeder Vortrag eines Prozessbevollmächtigten muss eine Schilderung der wesentlichen Tatsachen enthalten, auf die er sich stützen will. ²Dieser soll so kurz sein, wie es der Fall ermöglicht.
- (2) Die Prozessbevollmächtigten dürfen über die Klageschrift und die Klageerwiderung hinaus ihren Sachvortrag nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Gerichts erweitern.
- (3) ¹Die Prozessbevollmächtigten erhalten die Möglichkeiten, ihre Position unter Würdigung der Beweis- und Rechtslage in einem nicht abgelesenen Vortrag zu erläutern. ²Im Interesse der Verfahrensbeteiligten ist auf eine bloße Wiederholung der entsprechenden Schriftsätze zu verzichten.
- (4) Die Prozessbevollmächtigten erhalten im Anschluss erneut die Möglichkeit, ihre Position erneut unter Würdigung des Vortrags der Gegenpartei zu erläutern.
- (5) Das Gericht hat das Recht und ist gehalten, den Prozessbevollmächtigten Fragen zu stellen.

§ 18 Schlussworte

¹Das Gericht erteilt den Parteien das Wort, um ihre Position zusammenfassend in einem Schlusswort darzustellen. ²Dieses sollte die Dauer von 4 Minuten nicht überschreiten.

§ 19 Verhandlungsdauer und die Beratung der Richter

- (1) Die Verhandlungsdauer darf 60 Minuten pro Verhandlungsrunde nicht überschreiten.
- (2) ¹Nach den Schlussworten der Prozessbevollmächtigten verkündet der Vorsitzende eine Verhandlungspause. ²Das Gericht zieht sich sodann zur Beratung zurück. ³Für die Urteilsfindung und Bewertung stehen den Richtern maximal 30 Minuten zur Verfügung. ⁴Darauf folgt die Urteilsfindung nach Maßgabe von § 22.

§ 20 Entscheidungsmodus bei einer geraden Anzahl an Teams

¹Bei einer geraden Anzahl an Teams erfolgen die Entscheidungen nach dem Bewertungssystem des ELSA Deutschland Verwaltungsrecht Moot Courts. ²Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt unabhängig vom rechtlichen Ausgang des Moot Court Sachverhalts. ³Der Bewertungsbogen ist diesem Kodex angehängt.

§ 21 Entscheidungsmodus bei einer ungeraden Anzahl an Teams

¹Besteht eine ungerade Anzahl an Teams bei der mündlichen Verhandlung, so muss ein Team an zwei Runden teilnehmen. ²Dieses wird vor Beginn der mündlichen Verhandlung ausgelost. ³Es ist sicherzustellen, dass dem Team, das zwei Mal antreten muss, alle benötigten Schriftsätze zur Verfügung gestellt werden. ⁴Die Leistungen des zweimalig antretenden Teams werden nur in der ersten von ihnen absolvierten Runde berücksichtigt. ⁵Die Leistungen in der zweiten Runde werden für die Bewertung nicht berücksichtigt.

§ 22 Das Urteil

- (1) ¹Der Vorsitzende Richter verkündet das Urteil. ²Dieses setzt sich aus der Sachentscheidung (Abs. 2) und der Entscheidung des Wettbewerbs (Abs. 3) zusammen.

(2) ¹Zunächst soll – soweit möglich – eine knappe Sachentscheidung ergehen. ²Diese soll kurz begründet werden.

(3) ¹Danach erfolgt eine Bewertung der Prozessbevollmächtigten nach Maßgabe des § 24 und die Entscheidung, wer die Runde gewonnen hat (Entscheidung im Wettbewerb). ²Sofern es sich um die letzte Runde des Entscheids handelt, hat das Gericht auch zu entscheiden, wer Sieger ist. ³Die Entscheidung im Wettbewerb ist ausführlich zu begründen. ⁴Anschließend schließt der Vorsitzende Richter die Verhandlung.

V. Prozessgrundsätze

§ 23 Unterbrechungen

¹Jeder Prozessbevollmächtigte kann zum Zwecke der Beratung bis zu zwei ein-minütige Unterbrechungen beantragen. ²Das Gericht kann beliebig viele Unterbrechungen anordnen.

§ 24 Die Prozessgrundsätze

In der Fallerörterung sollten die Regeln über Verhandlung und Urteil §§ 86, 88, 96, 98, 101 I, 103, 104, 107, 108, 117 I 1 VwGO beachtet werden.

VI. Die Beurteilung der Teams

§ 25 Die Beurteilung durch das Gericht

(1) Das Gericht beurteilt die Teams in der Sache nach eigener Anschauung.

(2) ¹Die Beurteilung im Wettbewerb erfolgt anhand der Kriterien des Bewertungsbogens (im Anhang). ²Der Bewertungsbogen enthält Ansatzpunkte für die Bewertung der Schriftsätze sowie

des Inhaltes und der Technik bzw. Darstellung vor Gericht. ³Hierbei sind der mündliche und der schriftliche Teil gleichwertig zu bewerten.

(3) ¹Die Bewertung erfolgt nach einem Punktesystem, das der juristischen Notenskala entspricht.

²Bei einer ungeraden Anzahl an Teams wird die Leistung des doppelt antretenden Teams nur in der ersten Runde gewertet.

(4) ¹Grundsätzlich werden die Teams als Gruppe bewertet. ²Es steht im Ermessen des Gerichts, bei der Urteilsbegründung auch individuell auf die einzelnen Teammitglieder einzugehen, sofern dies von dem jeweiligen Team formlos beantragt wird.

(5) Für die Endrunde soll das jeweils beste Kläger- und Beklagentteam gewählt werden.

Anhang

Werte Richterbank,

dieser Bewertungsbogen soll Ihnen eine Hilfe bei der Bewertung der einzelnen Teams sein. Er erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; wenn Sie weitere Kriterien für Ihre Entscheidung als wichtig erachten, können Sie diese gerne anfügen. Um jedoch eine möglichst gerechte Bewertung der Teams zu erreichen, sollten Sie die unten aufgeführten Kriterien auf jeden Fall bei Ihrer Bewertung berücksichtigen. Die in Klammern angeführten Prozentzahlen stellen die Gewichtung der einzelnen Aspekte beim Endergebnis dar. Bitte beachten Sie, dass die mündliche Verhandlung und der Schriftsatz zu je 50 % gewertet werden. Für Ihre Bewertung steht Ihnen die juristische Notenskala von 1 – 18 Punkten vollumfänglich zur Verfügung.

Bitte denken Sie auch daran, dass es nicht nur um die juristische Seite, sondern vielmehr auch um Argumentationstechnik, Flexibilität, Teamarbeit und ein geschicktes Auftreten für die Interessen der Prozesspartei geht.

	Bewertung (1 – 18 Punkte)
NAME:	
TEAM:	
1. Schriftsatz (50 %)	
Formalie (15 %) <ul style="list-style-type: none"> - Einhaltung der entsprechenden Formalie sowie des Ausdrucks beim Verfassen eines anwaltlichen Schriftsatzes 	
Juristische Bearbeitung (35 %) <ul style="list-style-type: none"> - Benennung der richtigen Paragraphen und deren vollständige Prüfung, sowie Benennung der einschlägigen Gerichtsurteile 	

2. Mündliche Verhandlung (50 %)	
<p>Juristische Bearbeitung (15 %)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Benennung der einschlägigen Normen und Gerichtsurteile - Auf Nachfragen des Gerichts vorbereitet sein - Tiefergehendes Wissen zu den prüfungsrelevanten Rechtsaspekten - im Falle eines Vergleichs: einerseits soll die Einschätzung ihrer eigenen Verhandlungsposition bewertet werden andererseits, ob die Teams entsprechend ihrer Verhandlungsposition letztendlich einen für ihren Mandanten vorteilhaften Vergleich erwirkt haben 	
<p>Rhetorische Fähigkeit (15 %)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Argumentationstechnik - Freie Rede - Sprechgeschwindigkeit, Betonung, Lautstärke - Überzeugungskraft der Darstellung 	
<p>Auftreten als Team (10 %)</p> <ul style="list-style-type: none"> - In etwa gleichwertige Redeanteile - Hilfestellung für den Teampartner während dessen Vortrags - Absprache bei Nachfragen des Gerichts, der gegnerischen Partei und zur weiteren Vorgehensweise 	
<p>Auftreten vor Gericht (10 %)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Blickkontakt mit der gegnerischen Partei und der gesamten Richterbank - Angemessenes Verhalten gegenüber dem Gericht - Korrekte Kleidung und Haltung 	
Schriftsatz	
Mündliche Verhandlung	
GESAMT	