

ESPORT DANMARK

Foretræde for Kulturudvalget

50 klubber/foreninger, knap 10.000 aktive medlemmer
650.000 dyrker gaming/Esport (2gange ugentligt af 2 timer)
Eoddset omsætter for 150 mio. (Projiceret 300 mio. næste år)

Dagsorden

- Status på forbundet og det frivillige
- Sekretariat midler påkrævet
- Fordelingsmidler
- Europæisk og International Forbund i støbeskeen

DET FRIVILLIGE ARBEJDE INDEHOLDER

Officielle samarbejde til arbejde dato:

- Vedtægter er idrætspolitisk korrekte – disciplinær og appeludvalg
- Aftale med Anti Doping Danmark
- Udarbejdet Etisk Kodeks er udarbejdet for "Et e-sportsliv i balance"
- Samarbejde med Forsvarets rekrutterings tjeneste – med fokus på talenter
- Udvikler eHOOD med Hvidovre kommune herunder Mentor Danmark
- Samarbejde STEM – Teknologipagten
- Samarbejde med 2020 OL er vi i dialog med UM om den Danske Pavillon og e-sport som en del af den.
- Etablering af det Europæiske forbund
- Udvikling af det internationale forbund leSF, som vi var medstiftere af for ca. 10 år siden

Forbundets møde og service aktivitet:

1. Idrætsråd
2. Lokale politikere - Kultur og idræts forvaltninger
3. Klubber
4. Forældre
5. Politikere på kryds og tværs
6. Journalister
7. Mange studerende
8. Talent camps er afholdt – med succes. Det koster ca. 70.000 kr. pr. gang for 25-30 personer.
9. Dialogen og samarbejde med den professionelle scene - Charter

SEKRETARIAT ER PÅKRÆVET

- ❑ Sporten er ved at udvikle sig til kun at være kommerciel – uden regler og rammer
- ❑ Sporten har ikke en 3-delning af magten. Al magt ligger hos spiludbyderen og det kommercielle
- ❑ Sporten har brug for et stærkt forbund, der kan samle og være samfundets garant for udviklingen
- ❑ Sporten mangler mere talentudvikling og et officielt samarbejde med Team Danmark
- ❑ Sporten skal have økonomi til at dyrke tværgående samarbejder og understøtte al talentudvikling
- ❑ Sporten kan understøtte hele samfundets ambition om talentfulde unge, der kan vækste vores BNP
- ❑ Sporten har brug for "officiel" anerkendelse og økonomi til at være forbundet for al elektronisk sport
- ❑ Sporten er omskiftelige og agil – noget forsvinder og nyt kommer til – det skal favnes, af forbundet?
- ❑ Sporten mangler en "neutral og ansvarlig" stemme, som eksekverer på etik og moral
- ❑ Sporten har behov for diversificeret og professionel bestyrelse jf. Bilag 1

Esport Danmark lever på lånt tid – midlerne det næste år på 250.000 kr. dækker alene faste omkostninger.

FORDELINGEN AF UDLODNINGSMIDLERNE

- Dansk Spil omsætter for ca. 150 mio. på eOddset og forventer det stiger til 300 mio i 2020
- KUM udlodningsmidlerne står for udlodningsmidlerne – hvordan kan disse understøtte Esporten fremadrettet?

Udfordringen er:

- Hvordan sikre vi ansvarligheden i forhold til forbundet aftale med ADD?
- Skal forbundet udøve sin ansvarlighed som forbund udenfor den etablerede Idræt (DGI og DIF) hvorledes skal dette sikres gennem udlodningsmidlerne?

Bilag 1: Professionalisering af ESD bestyrelsen

Esport Danmark 2.0

- 1-2 personer fra den kommercielle e-sportsverden
- 1-2 personer fra andre idrætsforbund, der har e-sport som en del af deres strategi
- 2 personer fra vores foreninger
- 1 erhvervsperson
- 1 NGO-person

Da vi ser, at Esport er en del af alles hverdag, hvor end de befinder sig, mener vi, at det er på sin plads, at mangfoldiggøre den måde bestyrelsen er sammensat på – uden at gå på kompromis med den af medlemmerne demokratisk valgte bestyrelse.