



## Interessensbekundung

Mitwirkung als Modellstandort im Projekt E-Sport als Angebot der außersportlichen Jugendarbeit im Sportverein

**Rückmeldung per Post oder E-Mail bis zum 22.10.2020 senden an:**

Sportjugend im Stadtsportbund Krefeld  
Miriam Langeleh  
Konrad-Adenauer-Platz 17  
47803 Krefeld

[Miriam.Langeleh@lsb.nrw](mailto:Miriam.Langeleh@lsb.nrw)

1. Vereinsname

---

2. Vereinskennziffer (beim LSB NRW)

---

3. Verfügt Ihr Verein über eine Kinder- und Jugendabteilung?  Ja  Nein

4. Gibt es in Ihrem Verein eine Jugendordnung?  Ja  Nein

*Wenn ja, Jugendordnung und Satzung des Vereins bitte als Anlage beifügen.*

5. Ist Ihr Verein als gemeinnützig anerkannt wegen der Förderung der Jugendhilfe?  Ja  Nein

(Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit wegen der Förderung der Jugendhilfe ist keine Zuwendungsvoraussetzung, wohl jedoch die Gemeinnützigkeit.)

*Den Körperschaftssteuerfreistellungsbescheid bitte als Anlage beifügen.*

6. Hat Ihr Verein bereits Erfahrungen im Bereich des E-Sports gesammelt?  Ja  Nein  
Wenn nein, bitte weiter zu 7.

6a. Wenn ja, welche?

Ergänzende Dokumente können Sie als Anlage beifügen.

- 
7. Haben Sie bereits Erfahrungen mit Angeboten aus den Bereichen Medienpädagogik oder digitale Jugendarbeit?  Ja  Nein  
Wenn nein, bitte weiter zu 8.

7a. Wenn ja, welche?

Ergänzende Dokumente können Sie als Anlage beifügen.

- 
8. Plant Ihr Verein Projektpartner, im Rahmen des Projektes bei der Einführung und Erprobung von E-Sport-Angeboten, einzubinden?  
Die Einbindung von Projektpartnern ist keine Voraussetzung.

Schule und zwar:

---

Jugendzentrum und zwar:

---

E-Sport-Gruppe und zwar:

---

anderer Sportverein und zwar:

---

sonstige:

---

keine

9. Die Umsetzung des Projektes wird durch eine in Ihrem Verein vorliegende Infrastruktur begünstigt. Diese wird nachfolgend erhoben. Bitte beantworten Sie hierfür 9a – 9c.

9a. Liegt eine Breitbandinternetverbindung vor?

Ja:

*Upload-Volumen:* \_\_\_\_\_

*Download-Volumen:* \_\_\_\_\_

Nein

9b. Stehen Ihnen geeignete Räumlichkeiten (z. B. Vereinsheim, Räumlichkeiten bei Projektpartnern) zur Verfügung?

Ja

Nein

Wenn ja, welche?

Bitte Bilder oder Skizzen (inkl. Raummaße) als Anlage beifügen.

---

9c. Verfügen Sie über eigenes Mobiliar (z. B. Tische, PC-Stühle, Sofas)?

Ja

Nein

Wenn ja, bitte benennen Sie dieses.

---

10. Welche Zielgruppen möchten Sie mit diesem Projekt erreichen (z. B. Vereinsmitglieder oder Nicht-Mitglieder, Jugendliche, junge Erwachsene, Mädchen und junge Frauen, Jungen und junge Männer, junge Menschen mit Handicap, weitere Merkmale von Diversität)? Wie möchten Sie die Zielgruppen erreichen?

---

11. Welche Zielstellungen möchten Sie mit der Teilnahme an diesem Projekt verfolgen (z. B.: Mitgliedergewinnung, Mitgliederbindung, Erschließung neuer Netzwerke, Digitalisierung)?

---

12. Benötigt Ihr Verein eine Hardware-Förderung?

Ja       Nein

13. Welche Hardware würden Sie zur Umsetzung der Spieletitel an Ihrem Standort bevorzugen?

Konsole (verbindliche Titel: FIFA, Rocket League)

PC (verbindliche Titel League of Legends, Rocket League)

14. Ist Ihr Verein auch an einer Teilnahme des Projektes interessiert, sollten Sie keine Hardware-Förderung über das Projekt erhalten oder benötigen?

Ja       Nein

15. Bitte benennen Sie eine\*n  
Ansprechpartner\*in / eine Projektleitung

---

E-Mail Projektleitung

---

Telefonnummer Projektleitung

---

Anschrift Projektleitung

---

16. Stimmen Sie den nachfolgenden,  
verpflichtenden Bedingungen zur  
Teilnahme an dem Projekt zu:

Ja

Nein

- Die Benennung **einer** Person als Projektleitung im Verein.
- Die Entsendung von **mind. zwei** Vereinsvertreter\*innen zur Teilnahme an der im Projekt entwickelten Qualifizierungsmaßnahme der Sportjugend NRW.
- Die Unterstützung der wissenschaftlichen Begleitung des Projektes durch die FH Münster – Fachbereich Sozialwesen über den gesamten Projektzeitraum (u. a. Mitwirkung an qualitativen und quantitativen Befragungen, Weiterleitung von Befragungseinladungen an Teilnehmende der E-Sport-Angeboten).
- Die Umsetzung von Angeboten der verbindlichen Spieletitel FIFA, Rocket League bzw. Rocket League, League of Legends sowie möglichst die Teilnahme an Wettbewerben zwischen den teilnehmenden Modellstandorten in den genannten Titeln.
- Den Abschluss einer Kooperationsvereinbarung mit der Sportjugend NRW über den Projektzeitraum von drei Jahren.
- Die Teilnahme an regelmäßigen Qualitätszirkeln (mind. zweimal jährlich).
- Die Teilnahme an E-Sport-spezifischen Veranstaltungen und Fachtagungen.
- Die Bereitstellung der notwendigen Infrastruktur (Breitbandinternetverbindung, Räumlichkeiten, Mobiliar).

---

Ort, Datum

---

Unterschrift nach § 26 BGB des Vereins