

Mitgliedsstädte
im Städteverband Schleswig-Holstein

Tel. 0431 - 57 00 50 30
Fax: 0431 - 57 00 50 35
E-Mail: info@staedteverband-sh.de
Internet: www.staedteverband-sh.de

Per E-Mail

Unser Zeichen: 52.10.40 mx-ka
(bei Antwort bitte angeben)

Datum: 12. Februar 2019

Richtlinie über die Förderung des eSports in Schleswig-Holstein

Sehr geehrte Damen und Herren,

das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration des Landes Schleswig-Holstein hat den Kommunalen Landesverbänden die Möglichkeit gegeben, zu dem Entwurf einer Richtlinie über die Förderung des eSports in Schleswig-Holstein Stellung zu nehmen. Der Richtlinienentwurf ist diesem Schreiben als **Anlage** beigelegt.

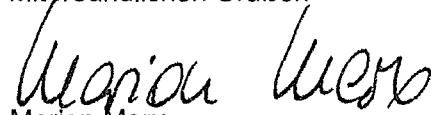
Das Land Schleswig-Holstein gewährt nach Maßgabe der angeführten Richtlinie Zuwendungen als freiwillige Leistung für Einrichtungen, Maßnahmen und Projekte zur Entwicklung eines landesweiten Angebots für eSport in Schleswig-Holstein.

Ziel ist die Förderung des eSports in Verbindung mit der Erlangung digitaler Kompetenzen. Gegenstand der Richtlinie ist die Förderung von Einrichtungen von Räumen für eSport, die Anschaffung technischer Infrastruktur, Informationsveranstaltungen und Fortbildungen zur Erlangung von Medienkompetenz und die Ausrichtung von Meisterschaften.

Sofern Sie Hinweise oder Anregungen zu dem Richtlinienentwurf haben, übersenden Sie uns diese bitte bis zum

15. März 2019.

Mit freundlichen Grüßen



Marion Marx
Stellv. Geschäftsführerin

Richtlinie über die Förderung des eSports in Schleswig-Holstein

(E-Sports-Förderrichtlinie)

ENTWURF – Stand: 01.02.19

Erlass des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume und Integration des Landes Schleswig-Holstein vom XX. Januar 2019 - IV PSL

Aufgrund des Gesetzes zur Feststellung eines Haushaltsplanes für das Haushaltsjahr 2019 (Haushaltsgesetz 2019) vom 12. Dezember 2018 (GVBl. Schl.-H. S. XX) hat der Schleswig-Holsteinische Landtag die Förderung des eSports in Schleswig-Holstein beschlossen. Diese Richtlinie regelt die Vergabe der Zuwendungsmittel zur Förderung des eSports in Verbindung mit der Erlangung digitaler Kompetenzen im Sport als Teilziel der Sportentwicklung in Schleswig-Holstein. Über die Verwendung der Mittel befindet das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration des Landes Schleswig-Holstein.

- 1. Förderziel und Zuwendungszweck sowie Rechtsgrundlage**
- 1.1. Durch die Zuwendungen des Ministeriums für Inneres, ländliche Räume und Integration sollen Einrichtungen, Maßnahmen und Projekte zur Entwicklung eines landesweiten Angebotes für eSports in Verbindung mit digitaler Kompetenz gefördert werden.
- 1.2. Das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration gewährt zu diesem Zweck Zuwendungen nach Maßgabe dieser Richtlinie, § 44 LHO und der Verwaltungsvorschriften zu § 44 LHO.
- 1.3. Ein Rechtsanspruch auf Gewährung der Zuwendung besteht nicht, vielmehr entscheidet die Bewilligungsbehörde auf Grund ihres pflichtgemäßen Ermessens im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel.
- 1.4. Die bereitgestellten Fördermittel sind mit dem Ziel einer Gleichbehandlung aller Menschen – unabhängig von Geschlecht, Alter oder Herkunft, von Religionszugehörigkeit oder Bildung, von eventuellen Behinderungen oder sonstigen individuellen Merkmalen – einzusetzen.
- 1.5. Die Prävention von Online-Spielsucht und gesundheitsgefährdender Nutzung elektronischer Medien und Anwendungen sowie die Prävention von sexualisierter Gewalt im Sport, im eSports und in der Kinder- und Jugendarbeit ist Voraussetzung für die Förderung. Im Antrag sind die

Präventionsmaßnahmen der Einrichtung zu nennen, in der die Fördermittel eingesetzt werden sollen.

- 1.6. Die bereitgestellten Fördermittel sollen der Verbindung des allgemeinen Sports mit dem eSports dienen. Maßnahmen zur Förderung des eSports, die explizit eine Verbindung mit Sport- und Bewegungsangeboten vorsehen, werden vorrangig behandelt.
- 1.7. Projekte interkommunaler oder regionaler Zusammenarbeit können vorrangig gefördert werden.

2. Gegenstand der Förderung

2.1. Gefördert werden insbesondere:

- a) die Einrichtung von Räumen für eSports und Digitalisierung (z.B. Umbaumaßnahmen, Anschaffung von Einrichtungsgegenständen, die für die Ausübung des eSports und Nutzung digitaler Anwendungen notwendig sind);
- b) die Anschaffung von technischer Infrastruktur für eSports und Digitalisierung (z.B. Computer, Konsolen, Software-Programme, Bildschirme, Kabel);
- c) Informationsveranstaltungen sowie Aus- und Fortbildungen zum eSport in Verbindung mit der Erlangung von Medienkompetenz, insbesondere für Kinder und Jugendliche mit Blick auf Mediensucht-Prävention.
- d) Förderung von Aus- und Fortbildungsmaßnahmen zur Erlangung eines Übungsleiter-Zertifikates „eSport-Trainer - Breitensport“ (z.B. des ESport-Bundes Deutschland, ESBD);
- e) die Ausrichtung von und Teilnahme an eSports-Meisterschaften, die in Schleswig-Holstein stattfinden, sofern sie keinen kommerziellen Ansatz verfolgen.

2.2. Projekte, die vorrangig kommerzielle Ansätze verfolgen, werden nicht gefördert.

2.3. Die Realisierung von Maßnahmen im Rahmen alternativer Finanzierungsmodelle (z.B. Public-Private-Partnership) ist grundsätzlich förderfähig. Voraussetzung ist jedoch, dass der Antragsteller Eigentümer der geförderten Infrastruktur ist bzw. bei Fertigstellung wird. Er hat nachzuweisen, dass das gewählte Finanzierungsmodell mindestens ebenso wirtschaftlich ist wie eine herkömmliche Finanzierung und das Vergaberecht eingehalten

worden ist.

3. Zuwendungsempfängerinnen/Zuwendungsempfänger¹

Antragsberechtigt sind:

- schleswig-holsteinische Gemeinden, kreisangehörige und kreisfreie Städte, Ämter, Kreise, Zweckverbände nach dem Gesetz über kommunale Zusammenarbeit (GkZ),
- schleswig-holsteinische Träger der offenen Kinder- und Jugendarbeit,
- eSportsvereine, Sportvereine und -verbände,
- anerkannte „Digitale Knotenpunkte“ des Landes Schleswig-Holstein,
- Bundes-, Landes- und kommunale Zentren für eSports und Digitale Kompetenz.

4. Zuwendungsvoraussetzungen

- 4.1** Voraussetzung für eine Förderung ist, dass das Vorhaben in Schleswig-Holstein stattfindet, vollständig geplant ist und die Gesamtfinanzierung bis auf die beantragten Mittel gesichert ist. Maßnahmen nach Ziffer 2.1.d. können auch außerhalb Schleswig-Holsteins stattfinden.
- 4.2** Zuwendungen dürfen nur für solche Vorhaben bewilligt werden, die noch nicht begonnen worden sind.
- 4.3** Die sächlichen und personellen Folgekosten sind vom Träger zu bestreiten.
- 4.4** Die nachweisbaren zuwendungsfähigen Ausgaben sind nur die unerlässlichen sächlichen und personellen Aufwendungen, die unter Anlegung eines strengen Maßstabes für eine sparsame, wirtschaftliche und zweckmäßige Erlangung des Zuwendungszwecks unmittelbar entstehen.
- 4.5** Nicht zuwendungsfähig sind insbesondere Ausgaben für:
- Mitgliederversammlungen,
 - Vorstandssitzungen,
 - Preis- und Antrittsgelder bei Sportveranstaltungen sowie das Bestreiten von Repräsentationsausgaben,
 - Bekleidung (z.B. T-Shirts zu Werbezwecken).

¹ Da eSports gemäß § 52, Abs. 2 der Abgabenordnung nicht als gemeinnützig anerkannt ist, wird gemeinnützigen Körperschaften empfohlen, vor Inanspruchnahme einer Förderung eine steuerrechtliche Beratung in Anspruch zu nehmen.

5. Art und Umfang sowie Höhe der Zuwendungen

- 5.1. Die Zuwendungen werden in Form von nicht rückzahlbaren Zuschüssen als Projektförderung gewährt.
- 5.2. Maßnahmen nach Ziffer 2.1.a werden im Wege der Anteilfinanzierung unterstützt. Eine Förderung ist bis zu 90 Prozent der zuwendungsfähigen Ausgaben möglich. Die Bagatellgrenze beträgt 10.000 Euro.
- 5.3. Maßnahmen nach Ziffer 2.1.b werden im Wege einer Anteilfinanzierung bis zur Höhe von 5.000 Euro unterstützt. Eine Förderung ist bis zu 50 Prozent der zuwendungsfähigen Ausgaben möglich.
- 5.4. Maßnahmen nach Ziffer 2.1. c werden im Wege der Festbetragsfinanzierung, bei mindesten zehn Teilnehmenden bis zu einer Höhe von 5.000,- € unterstützt.
- 5.5. Maßnahmen nach Ziffer 2.1.d werden aufgrund des besonderen Landesinteresses im Wege der Vollfinanzierung unterstützt. Über die Höhe der Förderung entscheidet die Bewilligungsbehörde.
- 5.6. Maßnahmen nach Ziffer 2.1.e werden im Wege einer Anteilfinanzierung unterstützt.
Eine Förderung ist bei:
 - überregionalen Vereins- und Landesmeisterschaften bis zu 90 Prozent,
 - bei Deutschen Meisterschaften oder nationalen Vergleichswettkämpfen bis zu 80 Prozent der zuwendungsfähigen Ausgaben, jedoch höchstens bis 10.000 Euro pro Maßnahme möglich.
 - bei Europa- und Weltmeisterschaften sowie internationalen Vergleichswettkämpfen ist eine Förderung bis zu 50 Prozent der zuwendungsfähigen Ausgaben, jedoch höchstens 50.000 € pro Maßnahme möglich.

Die Bagatellgrenze beträgt 2.500,00 € pro Maßnahme.

6. Sonstige Zuwendungsbestimmungen

- 6.1. Die zweckentsprechende Nutzung von gemäß Ziffer 2.1.a geförderter Infrastruktur ist dinglich abzusichern, sofern der Zuwendungsempfänger oder die Zuwendungsempfängerin nicht Eigentümer resp. Eigentümerin des Grundstücks oder des Gebäudes ist. Im begründeten Einzelfall kann die Bewilligungsbehörde auf Antrag - und vor Ablauf der Zweckbindungsfrist - eine Nutzung zu anderen Zielen der Sportförderung des Landes zulassen.

- 6.1.1. Die Erleichterungen gem. Anlage 5 zu Nr. 13 VV-K zu § 44 LHO bei der Gewährung von Zuwendungen an Kommunen finden Anwendung.

7. Verfahren

- 7.1. Anträge auf Zuwendungen sind an das Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration, Projekt Sportland SH, IV PSL, Düsternbrooker Weg 92, 24105 Kiel, schriftlich zu stellen (Anlage 1).
- 7.2. Für die Bewilligung, Auszahlung und Abrechnung der Zuwendung, sowie für den Nachweis und die Prüfung der Verwendung und die ggf. erforderliche Aufhebung des Zuwendungsbescheides und die Rückforderung der gewährten Zuwendung gelten die VVVV-K zu § 44 LHO i. V. m. den entsprechenden Regelungen des Landesverwaltungsgesetzes (§§ 116, 117, 117a LVwG), soweit nicht in diesen Förderrichtlinien Abweichungen zugelassen worden sind.

8. Inkrafttreten und Geltungsdauer

Die Neufassung der Richtlinie über die Förderung des eSports in Schleswig-Holstein tritt am Tag Ihrer Veröffentlichung in Kraft. Die Richtlinie ist befristet bis zum 31. Dezember 2021.