

LEITFADEN EFOOTBALL

UNSERE AMATEURE. ECHTE PROFIS.



INHALT

STATEMENTS	Seite 03
ENTRY	Seite 04
BASICS	Seite 05
CLASSIFICATION	Seite 11
NUMBERS	Seite 12
POLITICS	Seite 16
OPPORTUNITIES AND RISKS	Seite 18
VISIONS	Seite 22

STATEMENTS

Günter Distelrath, NFV-Präsident:

„Ich bin überzeugt, dass eFootball als Ergänzung zum echten Fußball im Verein eine Zukunft hat und für die Amateurvereine eine Chance sein kann, neue Mitglieder anzusprechen und an sich zu binden.“



Jan Baßler, stellvertretender NFV-Direktor:

„Mit eFootball bietet sich dem organisierten Fußball die große Möglichkeit, die junge Generation für das Format ‚Sportverein‘ zu begeistern. Diese sollten wir gemeinsam mit unseren Vereinen ergreifen. Und das fängt schon damit an, eFootball als Thema ernst zu nehmen.“



Dominic Rahe, NFV-Leiter Neue Medien:

„eFootball ist mehr als bloß ein Trend. Er hat das Potenzial, um aus Vereinsheimen wieder gesellige Treffpunkte zu machen. Wo früher Skat oder Schafkopf gespielt wurde, wird bald eFootball gespielt.“



WAS IST EFOOTBALL?

Der Begriff eFootball bezeichnet den sportlichen Wettkampf zwischen Menschen in Fußball-Simulationen an Spielekonsolen (PlayStation/Xbox) oder am Computer. eFootball kann als Individual- oder Mannschaftssport mit bis zu vier Personen (Eins gegen Eins, Zwei gegen Eins und Zwei gegen Zwei) gleichzeitig gespielt werden. Möglich ist das sowohl offline (Spieler müssen am gleichen Ort an derselben Konsole spielen) als auch online (Spieler sitzen an verschiedenen Orten, aber ihre Konsolen sind über das Internet miteinander verbunden).

WARUM SPRECHEN WIR VON EFOOTBALL?

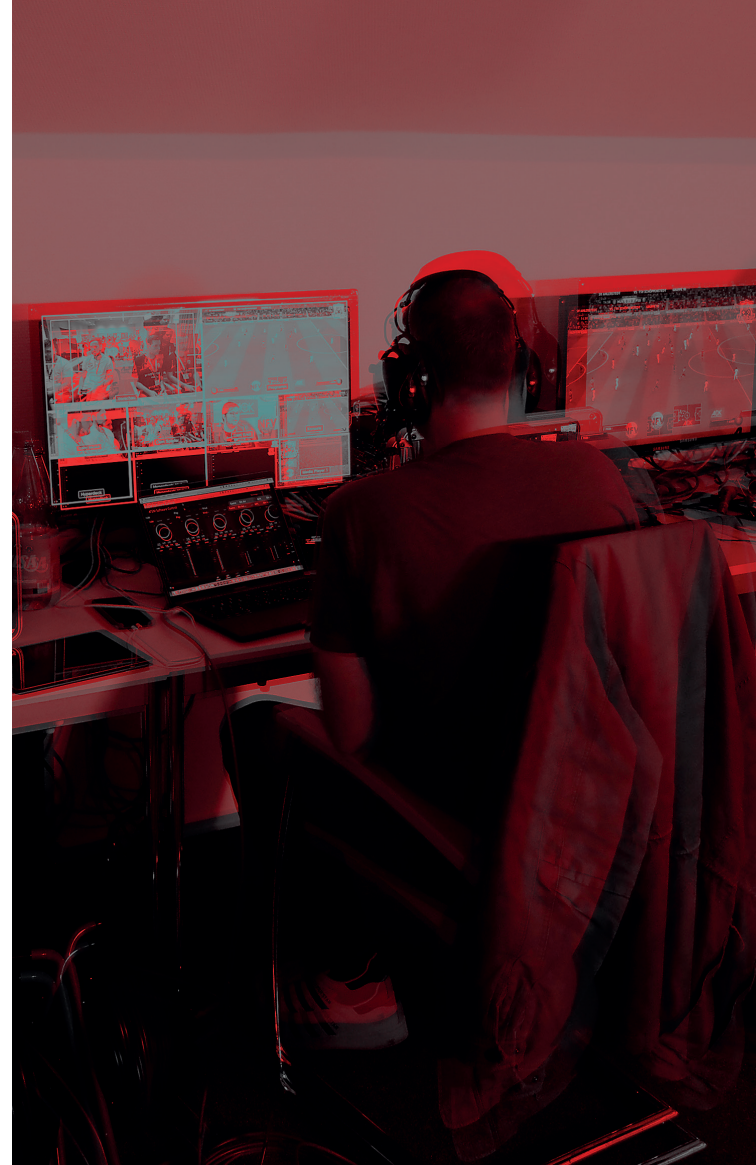
Das wettbewerbsmäßige Spielen von Konsolen- und PC-Spielen wird – national wie international – grundsätzlich als eSports bezeichnet. Gemeinsam mit dem Deutschen Fußball-Bund (DFB) hat sich der Niedersächsische Fußballverband (NFV) bei der Begrifflichkeit aber für eine klare Trennung ausgesprochen. Denn unter eSports werden auch Spiele und Genres zusammengefasst, etwa Ego-Shooter oder Echtzeit-Strategiespiele, die wir als für uns relevante Inhalte ablehnen. Um auf die für den Fußball tatsächlichen Inhalte von eSports hinzuweisen und uns von brutalen und gewaltverherrlichenden Spielen abzugrenzen, sprechen wir ausschließlich von eFootball.

Wir wollen keine Spiele fördern, in denen mit etwas anderem als Fußbällen geschossen wird. Uns geht es allein um Fußball – deshalb: eFootball!

BASICS

WAS BRAUCHT MAN FÜR EFOOTBALL?

Die technische Ausrüstung für eFootball beschränkt sich auf einen Bildschirm, eine Konsole (PlayStation oder Xbox), die dazugehörigen Controller (bis zu vier pro Konsole) und einen der beiden gängigen Fußball-Titel als Spiel (Fifa oder Pro Evolution Soccer). Zusätzlich braucht es einen Stromanschluss. Eine solche Erstausrüstung – ohne Fernseher – kostet etwa 450 Euro. Das Spielen am PC ist beim eFootball ob der deutlich geringeren Nutzerzahlen im Vergleich zum Konsolen-Angebot zu vernachlässigen und spielt deshalb im Weiteren keine Rolle.



DIE KONSOLEN

PlayStation: Die PlayStation ist eine Spielekonsole des Herstellers Sony. Nur das neueste Modell, die PlayStation 4, wurde weltweit bisher mehr als 90 Millionen Mal verkauft. Damit gilt sie als die Spielekonsole mit der größten Anwenderbasis. Preis: 300 Euro.



Xbox: Die Xbox wird von Microsoft hergestellt und steht in direkter Konkurrenz zur PlayStation. Vom aktuellen Modell, der Xbox One, wurden weltweit bisher rund 40 Millionen Exemplare verkauft. Preis: 300 Euro.

DIE SPIELE

FIFA: Die FIFA-Reihe ist eine von EA Sports entwickelte Serie von Fußball-Simulationen. Sie besteht seit 1993 und erscheint jährlich neu. Die aktuelle Version FIFA 19 ist im September 2018 veröffentlicht worden. Ihre Werbebotschafter waren Lionel Messi, Marco Reus und Cristiano Ronaldo. Preis: 40 Euro.

Pro Evolution Soccer: Die hinter FIFA am weitesten verbreitete Fußballsimulation heißt Pro Evolution Soccer. Sie wird seit 1995 jährlich von der Firma Konami aufgelegt. Im Gegensatz zum Konkurrenten der FIFA-Reihe verfügt Pro Evolution Soccer über weniger Lizenzrechte und somit weniger Daten wie Spielernamen und Mannschaften, stellt laut Kritiken zahlreicher Fachzeitschriften aber das realistischere und taktisch anspruchsvollere Fußballspiel dar. Preis: 40 Euro.



NFV-EMPFEHLUNG

Für Vereine: Weil sowohl die PlayStation als Konsole als auch das Spiel FIFA am weitesten verbreitet sind und mehrheitlich bei Turnieren sowie im privaten Bereich gespielt werden, empfehlen wir im Falle einer Anschaffung (z.B. für Trainingszwecke im Klubheim) genau dieses Paket. Auch das 1. NFV-Turnier in Barsinghausen im Januar 2019 wurde an der PlayStation4 mit FIFA19 gespielt.

Für Kreise/Bezirke: Für Kreise und Bezirke, die mit dem Gedanken spielen, eine Meisterschaft auszurichten, gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1.** Wer technikaffine Mitglieder und Helfer in seinen Rat hat, dem empfehlen wir mit Blick auf z. B. wiederkehrende Turnierformate eine einmalige Anschaffung einer Turnierausrüstung. Umfang: Vier bis sechs Konsolen, Bildschirme und Spiele sowie die entsprechende Anzahl von Controllern.
- 2.** Wer nicht über solche Mitglieder und Helfer verfügt, dem empfehlen wir, vorerst auf einen Kauf des Equipments zu verzichten und dieses stattdessen zu mieten. Eine komplette Turnierausrüstung (Bildschirme, Konsolen und Spiele) sowie der technische Aufbau inklusive Turnierbetreuung wird von Anbietern, wie etwa die uns bekannte Agentur powerplay events, bereits für 2.000 bis 3.000 Euro (inklusive Transport und Versicherung) angeboten.



NFV-e Soccer Cup
2019
1. Platz



© 2019 NFV-e



NFV-e Soccer Cup
2019
2. Platz



© 2019 NFV-e



NFV-e Soccer Cup
2019
3. Platz



© 2019 NFV-e



CLASSIFICATION

IST EFOOTBALL WIRKLICH SPORT?

eFootball ist bislang keine anerkannte Sportart. Bisher wurde in der Bewertung dieser Frage allerdings auch nicht ausreichend zwischen eSports im Allgemeinen und eFootball im Speziellen unterschieden.

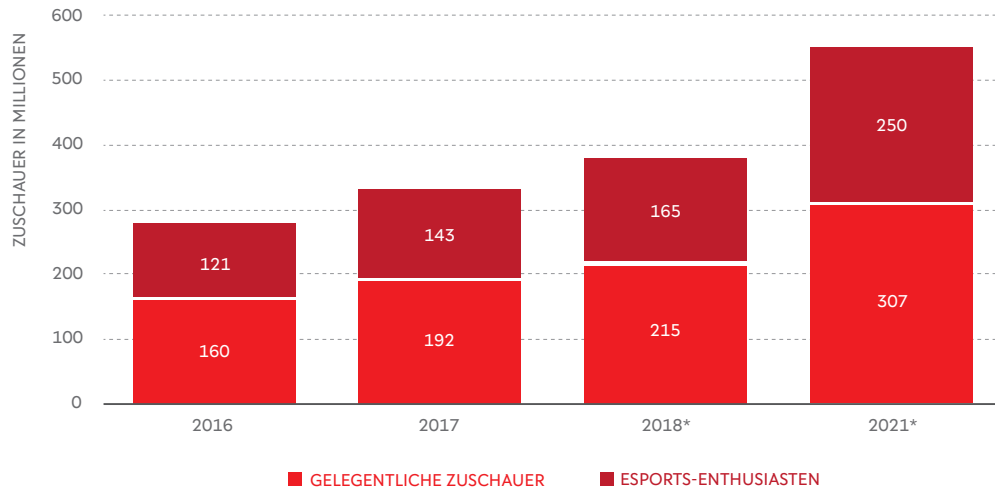
Nimmt man diese Unterscheidung jedoch vor, stellt man Folgendes fest: eFootball beinhaltet viele Elemente, die in anerkannten Sportarten (z.B. Schach oder Darts) eine ähnlich wichtige Rolle spielen. eFootball ist deshalb mehr als nur Gaming, es ist eine virtuelle Sportart. So bewertet es auch der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB), siehe Politics (Seite 17).

Denn: Neben der Beherrschung des eigentlichen Spiels benötigen Spieler beim eFootball verschiedene motorische und geistige Fähigkeiten, um erfolgreich zu sein. Motorisch wichtig sind vor allem Hand-Augen-Koordination, Reaktionsgeschwindigkeit und Durchhaltevermögen. Räumliches Orientierungsvermögen, Spielübersicht, Spielverständnis, taktische Ausrichtung und vorausschauendes Denken zählen zu den geistigen Anforderungen.

NUMBERS

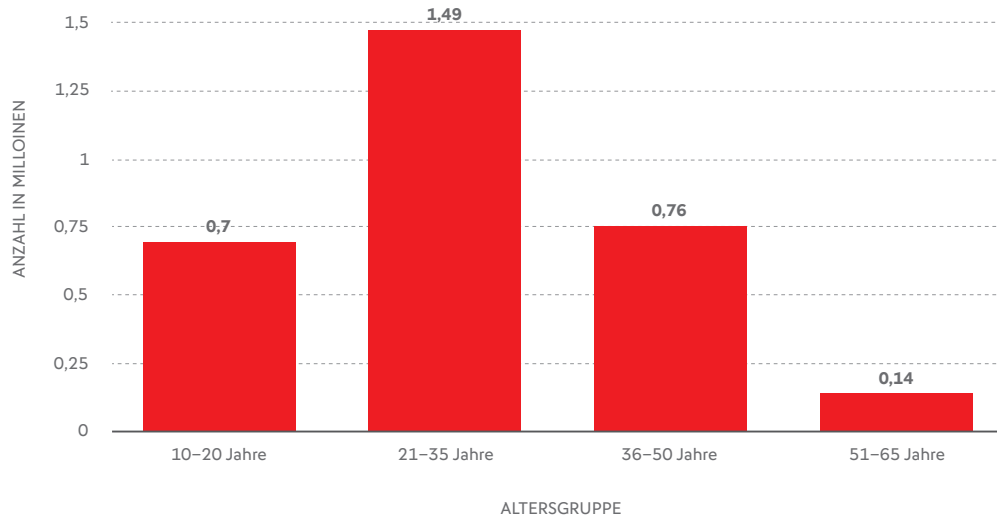
PROGNOSE ZUR ANZAHL DER ESPORTS-ZUSCHAUER WELTWEIT

Quelle: Newzoo 2017



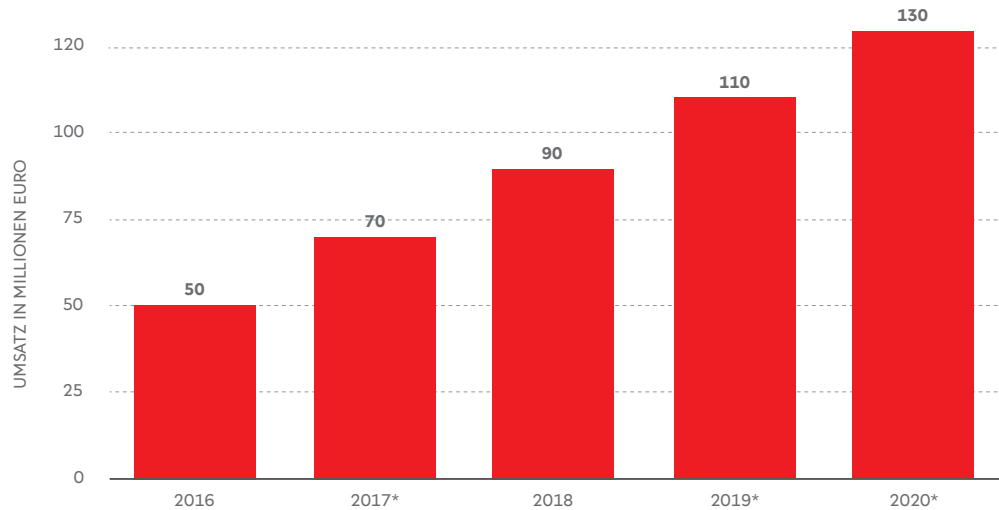
ANZAHL DER ESPORTS-INTERESSIERTEN IN DEUTSCHLAND

Quelle: Newzoo 2017



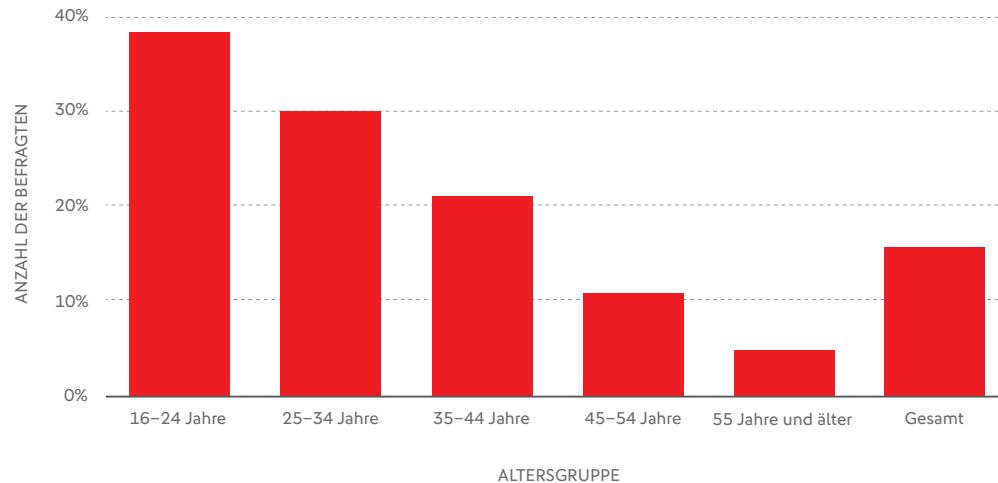
UMSATZ MIT ESPORTS IN DEUTSCHLAND

Quelle: Deloitte 2016



ANTEIL DER DEUTSCHEN INTERNETNUTZER, DIE SICH BEREITS EIN ESPORTS-SPIEL ANGESCHAUT HABEN

Quelle: YouGov 2016



WIE BEWERTEN POLITIK UND VERBÄNDE EFOOTBALL?

Bundesregierung: Im Koalitionsvertrag der GroKo vom Februar 2018 steht: „Da eSport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind und Training- sowie Sportstrukturen erfordert, werden wir eSport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen.“

Konkret entwickelt wurde aus dieser Position heraus bisher jedoch nichts. Das liegt vor allem darin begründet, dass im Koalitionsvertrag eSport im Allgemeinen thematisiert wird – und nicht virtuelle Sportarten wie eFootball separat. Der Deutsche Olympischen Sportbund (DOSB) hat diese Unterscheidung bereits vorgenommen.



DOSB: Im März 2018 hat der DOSB eine AG eSport gegründet. Auf Grundlage ihrer Arbeit hat das DOSB-Präsidium im Oktober 2018 seine Position zu eSports veröffentlicht. Darin heißt es:

„Der DOSB erkennt die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen (wie eFootball; Anm. d. Red.) für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände an.“
„Der DOSB empfiehlt die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden.“



DFB: Mit seinen Regional- und Landesverbänden hat sich der DFB im April 2018 auf einen einheitlichen Umgang mit eSports verständigt. Neben der Namensgebung – weg von eSports, hin zu eFootball – hat sich der DFB auch für die Freigabe eines eFootball-Moduls für FUSSBALL.DE ausgesprochen, um Ergebnisse attraktiv abbilden zu können. Darüber hinaus wurde entschieden, möglichst schnell einen bundesweiten Spielbetrieb (DFB-ePokal) aufzusetzen.

- Alle Positionen in Summe wertet der NFV für sich und seine 33 Kreise als Arbeitsauftrag, das Thema eFootball im Sinne der Vereine ab sofort inhaltlich zu besetzen und nachhaltig voranzutreiben. Es muss unser gemeinsames Ziel sein, einen organisierten Spielbetrieb für eFootball unter dem NFV-Dach anzubieten.

OPPORTUNITIES AND RISKS

WELCHE MÖGLICHKEITEN BIETET EFOOTBALL FÜR VEREINE?

- Entwicklungs- und Wachstumschancen durch Gewinnung und Bindung junger Mitglieder
- Stärkung der Mitgliederstruktur, Austragung eigener Turniere und anderer Events sowie Akquise von Sponsoren, die eFootball als Thema anspricht
- Weitere Veranstaltungsmöglichkeit für Vereinsfeste, Messen oder andere Events (eFootball-Turnier anstatt Infostellwand)
- Jüngeres und moderneres Image durch Anpassung an individualisierter Lebenswelt der Altersgruppe 15–30 Jahre

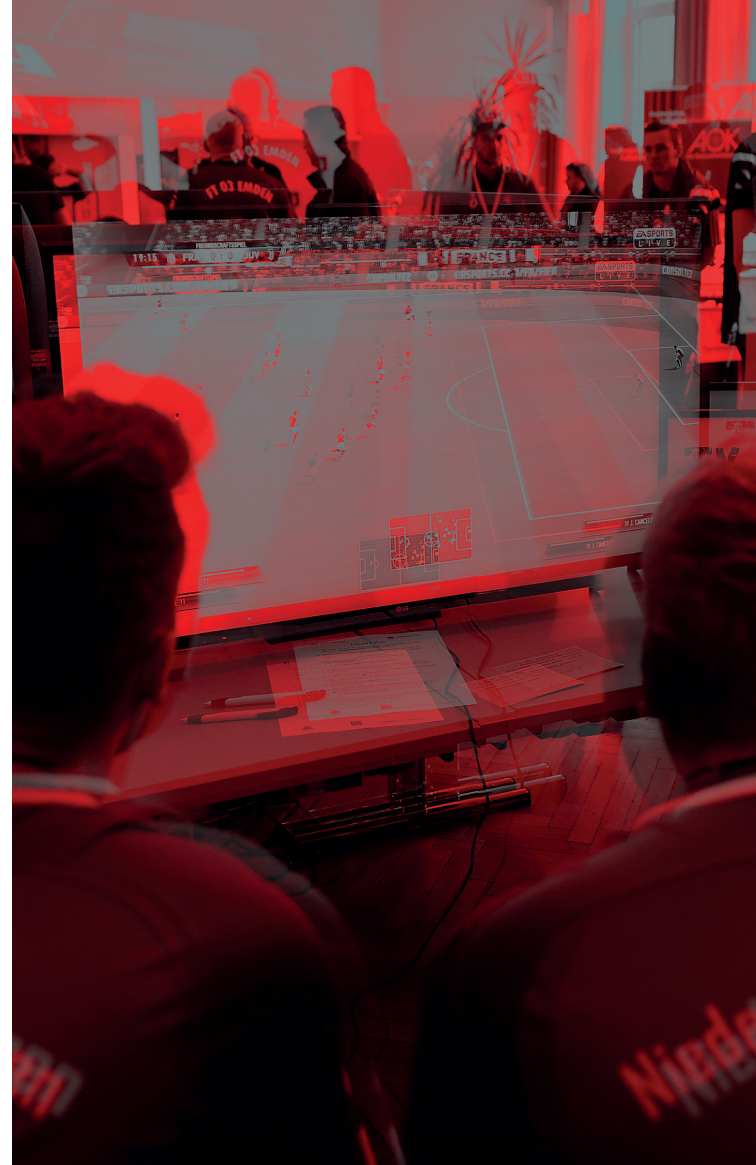
WIE KANN EFOOTBALL NACHHALTIG IM VEREIN IMPLEMENTIERT WERDEN?

Aufbau einer eFootball-Abteilung in der Fußballsparte:

1. Organisatoren, Spieler und Trainer finden
2. Spieler nach Können/Engagement/Anspruch einteilen
3. Entwicklung eines Spiel-/Trainingskonzeptes von eFootball-Trainern
4. Stetige Dokumentation des Trainings

WIE LÄSST SICH EINE EFOOTBALL- ABTEILUNG ORGANISIEREN?

- Aufbau einer eigenen Struktur durch eigene Abteilung, die klar zur Fußballsparte gehört
- Als eigenständiges Projekt von jungen Mitgliedern
- Die Verantwortlichkeit sollte trotzdem im Vorstand liegen
- Finanzmittel für den Start sollten bereitgestellt werden
- Ansprache und Gewinnung von Sponsoren



WELCHE RISIKEN BIRGT EFOOTBALL FÜR VEREINE?

- Noch unklare Rechtslage

Hintergrund: Nach Paragraph 52 (2) 21 der Abgabenordnung (AO) stellt eFootball (noch) keinen gemeinnützigen Zweck dar.

Folge der bislang fehlenden Gemeinnützigkeit ist, dass gemeinnützige Mittel (Paragraph 55 AO) der Vereine vom Grundsatz her nicht für eFootball verwendet werden dürfen. Das heißt: Zuwendungsbestätigungen in diesem Bereich können nicht erteilt werden. Alle „Vereinssteuer-Vergünstigungen“, wie etwa der ermäßigte Umsatzsteuersatz, sind nicht anwendbar.

Allerdings: Wird eFootball ergebnisneutral oder mit Gewinn betrieben – die Kosten im Bereich für eFootball werden also durch Einnahmen (ggf. Umlagen oder Beiträge) gedeckt – ist dies nicht zu beanstanden. Denn andere (gemeinnützige) Mittel werden nicht für einen möglichen Verlustausgleich verwendet. eFootball wäre deshalb im wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb abzubilden.

NFV-Position: Als Fußball-Landesverband folgen wir der Position des DOSB als oberster Dachverband und empfehlen Vereinen, die Aufnahme von eFootball als virtueller Sportart in ihr Angebot. Dieses kann unter dem Dach der Fußballsparte geschehen; im Idealfall in einer eigenen Abteilung, die der Fußballsparte angehört.

Die Mitgliedsbeiträge für eFootball-Spieler sollten deutlich geringer ausfallen als die aktiver Fußballer. Grund: Die meisten Gebühren, die für echte Fußballer anfallen und umgelegt werden, betreffen eFootball-Spieler nicht. Sie brauchen weder Flutlicht und Duschen noch gepflegte Rasenplätze.

Zur bislang fehlenden Anerkennung der Gemeinnützigkeit verweisen wir zudem darauf, dass es dazu bislang keine vergleichbare Rechtssprechung gibt, die zur Bewertung herangezogen werden kann. Unter den in Paragraph 52 der Abgabenordnung genannten Voraussetzungen zur Förderung der Allgemeinheit für Gemeinnützige Zwecke werden allerdings die „Förderung der Jugend- und Altenhilfe“ und „Förderung des Sports“ genannt. Beides trifft nach unserem Dafürhalten uneingeschränkt auf eFootball zu.

An der Seite des DOSB und LandesSportBundes (LSB) Niedersachsen wird sich der NFV deshalb dafür einsetzen, virtuelle Sportarten unter dem Dach des organisierten Sports als gemeinnützig anzuerkennen.

WAS PLANT DER NFV IM EFOOTBALL-BEREICH KONKRET UND WO MÖCHTE ER HIN?

- Aufbau eines Spielbetriebes ab Kreisebene
- Einführung einer offiziellen NFV-Turnierserie
- Qualifikation könnte über Meisterschaften in den Kreisen erfolgen
- Reichweite durch Live-Übertragung
- Vernetzung mit FUSSBALL.DE

KONTAKT

NIEDERSÄCHSISCHER FUSSBALLVERBAND E.V.

Dominic Rahe
Schillerstraße 4
30890 Barsinghausen
efootball@nfv.de





UNSERE AMATEURE. ECHTE PROFIS.

