

Referat og beslutningsprotokollat – Esport Danmarks ordinære generalforsamling

lørdag den 26. april 2025

Esport Danmarks generalforsamling 2025 blev afholdt som et hybridmøde (fysisk med mulighed for online deltagelse) lørdag den 26. april 2025 med følgende deltagere:

Fysisk deltagelse:

- Jørgen Jepsen
Direktør, Esport Danmark
- Lasse Kirchhoff
Formand, Esport Danmark
- Lasse Kjær
Bestyrelsesmedlem, Esport Danmark
- Søren Gravgaard
Bestyrelsesmedlem, Esport Danmark
- Jens Bouet
Bestyrelsesmedlem, Esport Danmark
- Peter Christensen Sekretariatet,
Esport Danmark
- Sofus Bynge
Center for Digital Pædagogik
- Christian Cramer
Danmarks Idrætsforbund
- Mette Villads
Hvidovre Esport - Wikings
- Nicklas Lethan
E-Sport Taasinge

- Jakob Dyrehauge
E-sport Taasinge
- Mogens Brolin
Fuersø Esport
- Michael Jantzen
Sørby Esport
- Mark Kristensen
Sørby Esport
- Magnus Møller
Espergærde eSport
- Maiken Sørensen
Espergærde eSport
- Tom Binder
Danish Xbox League
- Søren Darling
Danish Xbox League
- Thor Kirchhoff
Esport Vesthimmerland
- Jonas Sørensen
AaB esport
- Charlotte Sørensen
AaB esport
- Kenneth Jensen
AaB esport
- Brian Torp
AaB esport
- Mette Isaksen
Ballerup Esport

Online deltagelse:

- Stephan Østergaard
Næstformand, Esport Danmark
- Rune Højgaard
Bestyrelsesmedlem, Esport Danmark
- Morten Lunow
Ballerup Esport

1. Valg af dirigent og stemmetællere

Lasse Kirchhoff, formand i Esport Danmark, blev valgt som dirigent og Peter Christensen og Tom Binder blev valgt som stemmetællere.

Der blev budt velkommen og indledningsvist redegjort for generalforsamlingens dagsorden samt fremsendt materiale m.v. i henhold til vedtægterne.

Der blev foretaget en præsentationsrunde af de deltagende.

2. Formandens beretning (sammen med sekretariatet)

Esport Danmarks formand Lasse Kirchhoff og projektleder Peter Christensen redegjorde for 2024.

Lasse startede med at berette om, hvorfor man i Esport Danmark havde valgt at beskæftige sig med ligaer. Hvilket var en beslutning man tog i 2023. Det blev besluttet, at det var vigtigt at forbundet leverede aktiviteter for dets medlemmer og samtidig var der opstået en situation hvor Yousee havde trukket sig fra Esportligaen, hvilket skabte stor usikkerhed om hvorvidt ligaen overhovedet kunne fortsætte. Derfor valgte man at træde ind i Esportligaen, for at sikre, at der fortsat var en bredde liga i Danmark.

I 2024 har Esport Danmark taget en aktiv rolle i styregruppen og er i dag sammen med DGI de primære partnere der sikrer ligaens drift og udvikling.

I Esport Danmark har man samtidig et ønske om, at vi som forbund skal være dem der

går forrest for at inkludere nye spil og tendenser som sker ude i foreningerne. Derfor vil forbundet også afsøge, om der skal startes ligaer op i nye spil, hvis medlemsforeningerne ønsker det.

Forbundet driver i dag flere forskellige ligaer, i flere forskellige spiltitler.

Esport Danmark har i dag et tæt samarbejde med RIOT GAMES, hvor man også har den nationale licens i både League of Legends og Valorant, dette som ét af de eneste forbund i verden.

Her er det Esport Danmark der driver de nationale ligaer som er officielt godkendte af RIOT, hvor det ligeledes også er vores ligaer der giver adgang til det næste skridt i RIOT's økosystem; Polaris og NLC i henholdsvis Valorant og League of Legends. Det tætte samarbejde med RIOT resultere også i, at vi i dag blandt andet arbejder sammen omkring cheating, hvor RIOT flere gange har bistået os i at afhente IP adresser på spillere som prøver at undgå vores regler.

I løbet af de seneste par år, er Esport Danmark også begyndt at afholde nationale mesterskaber. Dette dækker i dag blandt andet CS, CS FE, Tekken, Hearthstone, LoL og Age of Empires.

Forbundet oplever stor succes med mesterskaberne i de mindre spiltitler men har stadig ikke knækket koden til hvordan man skal afholde et succesfuldt Danmarksmesterskab i CS.

Det samme gør sig gældende for vores landshold. Her bliver der også arbejdet med flere forskellige strukturer, hvor formålet er at skabe mest mulig værdi for dansk esport.

I CS er der derfor stadig et klubhold som bliver sendt afsted for at repræsentere Danmark, dette er for at sikre, at et dansk hold ikke misser en mulighed for at indsamle vigtige rangliste points.

I de andre spiltitler er der større fokus på at skabe gode forbilleder og skabe en struktur, hvor landsholdet kan være et ekstra tilbud, som kan være med til at øge talentudviklingen, imens spillerne stadig kan varetage deres primære beskæftigelse hos deres klubhold.

Efterfølgende overtog Peter med fondsprojekter. Peter kunne berette om flere projekter der alle havde inklusion på programmet.

Først kunne der berettes om GG projektet, et ligestillingsprojekt finansieret af

Tuborgfondet som blev drevet i samarbejde med foreningen Wednesday Club.

Projektet har i høj grad handlet om at skabe et digitalt fællesskab, men hvor der også har været afholdt fire fysiske events.

Fællesskabet har formået at få over 1900 medlemmer hvor ca 30% er kvinder. Dette er flot, da mænd ofte er stærkest repræsenteret, man ville dog gerne endnu tættere på en ligelig fordeling af medlemmer.

I løbet af projektet har man arbejdet sammen med flere store influenter, herunder blandt andet Rasmus Søndergård og Marie Watson der begge har haft fokus på den gode tone.

Der kunne også berettes om Esport Danmarks STU-projekt, et forløb med fokus på hvordan man særligt kan hjælpe unge med autisme, i at finde trygge sociale relationer og fællesskaber via gaming og esport. Hertil er der blevet udviklet en masse materiale som er tilgængeligt på Esport Danmarks hjemmeside.

Slutteligt blev Allright projektet med Unicef også præsenteret, et projekt med særlig fokus på influenter og deres påvirkning på børn og unge igennem gaming og sociale medier, hvortil der blandt andet er værktøjer til pædagoger og klubmedarbejder.

Peter kunne efterfølgende berette om politiske tiltag, hvor der blandt andet blev henvist til konferencen om Gaming, gambling og ungdomskulturer ved sidste års Gamebox, en konference afholdt for fagfolk, hvor flere fik øjnene op for, hvor mange gambling og betting fylder hos unge mennesker. I den forbindelse blev partnerskabet med Jyske bank også aktiveret.

Ligeledes kunne der berettes om forbundets deltagelse ved Copenhagen Gaming Week, hvor der både blev holdt oplæg og deltaget i paneldebatter om førnævnte emne.

Esport Danmark var i 2024 også tilstede ved folkemøderne på Bornholm og Møn, hvor vi igen fik mulighed for at oplyse om esport, med særligt fokus på de mange gode værdier ved at deltage i organiseret esport i foreninger og lig.n.

I forlængelse af dette overtog Lasse og redegjorde for, hvordan det internationale arbejde har to formål. På den ene side er det et værktøj der skal bruges til at skabe merværdi for vores turneringstilbud og den struktur man i forbundet ønsker at skabe, hvor nationale turneringer gerne skal lede videre til internationale turneringer.

På den anden side bruges det til at møde folk der ikke normalt har indblik i esporten, hvor landshold og deltagelse i internationale turneringer er noget disse forstår og kan forholde sig til. Det bliver derfor en øjenåbner for mange, at esporten på mange måder foregår ligesom traditionel sport. Det er ligeledes også dette der kan være med til at sparke døre ind hos eksempelvis DIF, hvor man håber på at esporten en dag kan blive en del af Team Danmark og give støtte til danske esportsatleter på lige fod med traditionelle sportsgrene.

Derfor er det kommende esports OL også noget der fylder meget for tiden, da man håber dette kan være med til at skabe den opmærksomhed som esporten fortjener.

Slutteligt kunne Peter berette om, at der i dag er 69 medlemsforeninger i Esport Danmark og over 11.000 årlige brugere af Esportligaen.

Beretningen blev accepteret og godkendt, men der blev blandt andet spurgt ind til, hvorfor foreningerne ikke fremgik tydeligere og havde mere fokus, hvortil der blev forklaret, at mange af initiativerne er lavet med foreningerne for øje, om end det ikke bliver tydeliggjort nok – forbundet skal generelt være bedre til at kommunikere dets aktiviteter.

Ligeledes blev der også af de deltagende påpeget at esporten er fantastisk til at omfavne alle, derfor håber man også at inklusion kommer til at fylde mere.

Der blev også sat spørgsmålstegn ved Esport Danmark som turneringsarrangør, det er uklart for medlemmerne hvad Esport Danmarks mål og strategi er. Dette vil forbundet tage til sig og sammen med den nye direktør udarbejde en tydeligere plan for hvad forbundet arbejder hen imod.

3. Forelæggelse af årsrapport til godkendelse

Årsrapporten blev gennemgået, herunder redegjort for afvigelserne i relation til budget og resultat. Der blev blandt andet påtalt at der var en afvigelse på ca 550.000 kroner, hvor af de 400.000 skyldes at man havde budgetteret med et sponsorat som aldrig kom. Dertil har man investeret i turneringer og ligaer som også medfører et større underskud end først budgetteret. Der blev dog understreget, at der hele tiden har været styr på økonomien og at man også afsluttede året med over 200.000 i

likvider midler og med viden om at der var penge på vej ind i januar fra både kulturministeriet og Tuborgfondet.

Hertil blev der stillet spørgsmål om hvorvidt forbundet kunne klare sig hvis man fortsætter med at lave årlige underskud.

Det er ikke Esport Danmarks plan at lave underskud hvert år, men det er ligeledes heller ikke planen at pengene skal være passive – Pengene skal aktiveres og sættes i spil, således de kan skabe værdi for forbundets medlemmer.

Esport Danmarks årsrapport for 2024 blev godkendt.

4. Behandling af eventuelle forslag

Der var forberedt større vedtægtsændringer som blev godkendt som en samlet beslutning.

Én af ændringerne er, at man ikke længere kan repræsentere flere (og derved heller ikke have flere stemmer) på generalforsamlingen.

Én anden ændring er, at disciplinærudvalget ikke længere skal være en del af generalforsamlingen, der blev dog påtalt, at disciplinærudvalget aldrig har været vigtigere for Esport Danmark, da forbundet nu er blevet en aktiv turneringsarrangør.

5. Valg af formand, næstformand samt bestyrelsesmedlemmer

Der blev redegjort for stemmeregler samt praktikken heri.

Jens Bouet stillede op på den ledige plads til næstformand og blev valgt ind som ny næstformand.

Birgitte Bergman valgte som bestyrelsesmedlem ikke at genopstille, og Eva Fog valgte at trække sig fra sin post som bestyrelsesmedlem og overlod derfor en et-årig bestyrelsespost, der blev takket for begge engagement i Esport Danmark.

Der var i alt 4 bestyrelsesposter, som skulle besættes.

Stephan Østergaard, Pernille Thoslund og Mark Kristensen blev alle stemt ind som almen bestyrelsesmedlemmer for en 2-årige periode (2025 – 2027) og Sofus Bynge blev stemt ind for en 1-årig periode (2025 – 2026)

6. Valg af revisor

Bierholm revisionsselskab blev valgt som revisor.

7. Eventuelt

Der blev henvist til den tidligere samtale om disciplinærudvalget hvor der blev aftalt at Esport Danmark senest 3 måneder efter generalforsamlingen skal have et udspil klar til hvordan disciplinærudvalget fremadrettet skal håndteres og hvem der skal sidde i det.

Det første spadestik til et forenings advisory board blev sat i gang, hvor flere kandidater ønskede at være en aktiv del af det.

Der er dog ikke identificeret hvor ofte boardet skal aktiveres og hvordan samarbejdet mellem boardet og Esport Danmark skal foregå.

Esport Danmark har ansvaret for at følge op på dette.

Der blev også diskuteret om foreningerne både kan være repræsenteret i bestyrelsen og i advisory boardet, konklusionen er, at det kan de sagtens.

Slutteligt blev der konkluderet, at afholdelsen af generalforsamlingen under Gamebox var en succes, og at dette gerne må gentage sig.

