

Norges E-sportforbund  
Kleivbakken 9  
2626 Lillehammer

Norges idrettsforbund og olympiske og paralympiske komite (NIF)  
Sognsveien 73  
0854 Oslo

Lillehammer, 27.januar 2021

## **SØKNAD OM NYTT SÆRFORBUND**

Norges E-sportforbund søker med dette om å bli tatt opp som nytt selvstendig særforbund i Norges idrettsforbund og olympiske og paralympiske komite på Idrettstinget i 2021.

E-sport er elektronisk konkurransespilling der utøverne konkurrerer mot hverandre i ulike dataspill på datamaskiner eller spillkonsoller, og er svært utbredt, spesielt blant barn og unge både nasjonalt og internasjonalt. E-sport har potensial til å bli en av de største idrettene i Norge, og vi ønsker å innlemme all vår aktivitet i NIF slik at forbundet kan være en del av idrettsbevegelsens fellesskap med sterk foreningskultur og stort fokus rettet mot verdi- og antidopingarbeid, og være et alternativ til kommersiell virksomhet innen e-sport.

Norges E-sportforbund ble stiftet i 2010 med organisasjonsnummer 895 513 172 og har vedtatt NIF lovnorm for særforbund som sin lov med noen tilpasninger som vil bli revidert ved et opptak i NIF. Forbundet er i vekst og har i dag 34 tilsluttede medlemslag fordelt på fem regioner med totalt 4041 enkeltmedlemmer.

Norges E-sportforbund mener den oppfyller vilkårene for å bli særforbund i NIF, med følgende;

- a) E-sportforbundets aktiviteter oppfyller NIFs krav til idrett, jf. NIFs lov § 1-2.
- b) E-sportforbundets organisasjon og virksomhet er bygget på verdier og regler som er forenlige med NIFs regelverk.
- c) E-sportforbundets aktivitet har vært utøvd i Norge siden 2010 og således i minst tre år slik det tidligere har vært krav om for å bli særforbund i NIF.
- d) E-sportforbundet har 4041 enkeltmedlemmer og oppfyller minimumskravet på 1500 medlemmer i sin organisasjon.
- e) E-sportforbundets aktivitet skiller seg klart fra idrett som organiseres av et eksisterende særforbund.
- f) E-sportforbundet er den organisasjonen i Norge som i all hovedsak organiserer e-sport.

Norges E-sportforbund er medlem av det Europeiske E-sportforbundet (EEF) med sine 23 medlemsland, og medlem av det Internasjonale E-sportforbundet (IESF) som i dag har 100 medlemsland.

Et opptak vil på bakgrunn av ovennevnte sikre en god utnyttelse av idrettens ressurser.

Norges E-sportforbund ønsker å understreke at forbundet ikke vil konkurrere med noen særforbund i NIF om deres e-sportaktivitet, men i stedet legge til rette for samarbeid og kan om ønskelig bistå de særforbund som ønsker hjelp til e-sport innen sin idrett.

---

Norges E-sportforbund tror at den som medlem av NIF kan bidra med en annen og annerledes kontakt og dialog opp mot barn og unge enn det man har i dag, og at man vil bidra til at idrettsbevegelsen er relevant i samfunnet og samfunnsutviklingen, og til at NIF skal være den mest sentrale barne- og ungdomsorganisasjonen i Norge også i fremtiden.

## OM IDRETTE E-SPORT

E-sport er en av verdens største idretter og den klart raskest voksende, og i følge det Internasjonale E-sportforbundet (IESF) var det hele 454 millioner «Global Esports Viewers» i 2020, men at dette vil øke til 645 millioner i 2022. Kulturdepartementets rapport «Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022» estimerer at ca.1,8 millioner nordmenn spiller et eller annet dataspill og Medietilsynets «Barn og medier-undersøkelse» fra 2018 og 2020» viser at 96% av alle gutter og 63% av alle jenter mellom 9-18 år spiller en eller annen form for dataspill.

Begrepene dataspill, gaming og e-sport glir litt over i hverandre, men de som spiller dataspill kalles ofte for gamere og driver hovedsakelig med uorganisert aktivitet, mens e-sportutøvere driver organisert konkurranseaktivitet med divisjonsspill og er medlem av et organisert idrettslag eller annen forening. Man skiller mellom bredde- og topputøvere.

Forskning utført professor Ingo Frobose ved Deutsche Sporthochschule i Köln viser at e-sport utøvere er idrettsutøvere:

- The eSports athletes achieve up to 400 movements on the keyboard and the mouse per minute, four times as much as the average person.
- The pulse of a marathon runner.

E-sportspillene deles gjerne i fire ulike kategorier; Taktiske spill, strategiske spill, sportsspill og fighting-spill, og det finnes totalt over 300 ulike e-sport spill. De største spillene på verdensbasis er League of Legends (LOL), Counter Strike Global Offensive (CS-GO), Dota2 og Overwatch. E-sport spilles både fra gutterommet, i klubblokaler eller på arrangementer med publikum i salen. Turneringer gjennomføres både on-line og off-line, og følges ofte av et stort publikum LIVE tilstede i salen samt ved hjelp av streaming (strømming eller direkteavspilling).

E-sport blir medaljeidrett under Asia lekene i 2022.

I Norge er Telialigaen eneste organiserte seriespill og Norges Fotballforbund arrangerer turneringer for e-fotball og deltar i ulike turneringer i utlandet i regi av FIFA (Fédération Internationale de Football Association). I tillegg har e-sport spillene selv egne turneringer i Norge.

## MOTIVASJON FOR Å SØKE OPPTAK I NIF

Norges E-sportforbund ble opprettet for å gi idretten struktur og rammeverk med mål om å gi et bedre tilbud til barn og unge (særlig breddeidrett) samt arbeide mot diskriminering, doping og manipulering av idrettskonkurranser i e-sport. Forbundet har initiert antidopingsamarbeid med Antidoping Norge og gjennomført møter med Lotteri- og Stiftelsestilsynet vedrørende manipulering av idrettsarrangementer, samt utarbeidet regler for Fair play for e-sport.

Videre har det Internasjonale E-sportforbundet (IESF) utarbeidet antidopingregler i samarbeid med WADA som gjelder alle turneringer i regi IESF. I tillegg foregår det et forskningsprosjekt om e-sport i et folkehelseperspektiv i regi av Idrettsklynge Vest og Vestland fylkeskommune med bidrag fra e-sportklubber på Vestlandet.

Norges E-sportforbund mener et medlemskap i NIF og tilgangen til idrettens systemer (regelverk, struktur, idrettsutvikling, kontroll og påtale, domssystem etc.) vil kunne bidra til viktig støtte og bistand i dette arbeidet, og legitimere e-sport som en idrett og et alternativ til kommersiell virksomhet.

## **FORMÅL**

E-sportforbundets formål er å arbeide for at alle mennesker gis mulighet til å delta i e-sport ut fra sine ønsker og behov. Organisasjonen skal være en positiv verdiskaper for individ og samfunn og dermed styrke sin posisjon som folkebevegelse og drivkraft i samfunnet. All aktivitet skal bygge på de samme grunnverdier. Norges E-sportforbunds grunnlag er basert på frivillig ikke-kommersiell virksomhet og forbundet er religiøst og partipolitisk uavhengig. I tråd med NIF's lover skal arbeidet preges av frivillighet, demokrati, lojalitet og likeverd.

## **SAMARBEID MED FORSVARET**

E-sportforbundet har inngått samarbeid med Cyberforsvaret med bakgrunn i felles og overlappende interesser til fordel for forbundet, Cyberforsvaret og samfunnet for øvrig. Forbundet skal blant annet arrangere e-sport turneringer i landets garnisoner for å motvirke «brakkesyke» som følge av Covid-19 pandemien samt bygge egne gamingrom.

## **OM NORGES E-SPORTFORBUND**

Norges E-sportforbund ble stiftet i 2010 og forbundstinget 2019 vedtok en lov med utgangspunkt i NIFs lovnorm for særforbund. Forbundskontoret ligger på Lillehammer og forbundet har to heltids ansatte (generalsekretær og administrator) samt to heltids studenter som en del av deres praksisprogram på Sport Management ved Høgskolen i Innlandet.

Forbundet har etablert regioner i Nord-Norge, Midt-Norge, Sør-Norge, Vestlandet og Østlandet for organisering av klubbene, og på sikt er målet aktivitet i hvert fylke tilsvarende dagens idrettskretser. Forbundet har i den forbindelse utarbeidet en håndbok med all praktisk informasjon om hvordan man skal starte en e-sportklubb. Forbundet jobber med å kunne tilby grunnleggende trenerkurs og vårt mål er at alle skal finne seg til rette i e-sporten uansett kjønn, funksjonsevne, alder eller etnisk bakgrunn.

Vårt mål er også at det skal være gode lokale e-sportsklubber som driver med e-sport i hele landet. Videre vil forbundet tilrettelegge for gode anlegg og arenaer som skal være tilgjengelig for alle som ønsker å være en e-sport utøver uavhengig av ferdighetsnivå, funksjonsevne, alder og kjønn etc..

E-sportforbundet har arrangert student cup 2020 en e-sport turnering for studenter, og er invitert til å vise frem idretten samtidig med NM-veka i februar 2021. Forbundet har også startet en nasjonal U-19 serie vinteren 2021 for både jenter og gutter i de mest populære spillene. I tillegg er forbundet norsk partner i den nordiske cupen ELISA, hvor både bredde og topp deltar.

E-sportforbundet har arrangert norsk VM-kvalifisering, og har et langsiktig mål om å få VM i e-sport til Norge og Lillehammer innen 2024.

## **UTFORDRINGER**

E-sportforbundet jobber aktivt for at e-sport skal bli allment akseptert som likeverdig aktivitet blant befolkningen tilsvarende annen idrett, øke likestilling i e-sporten og få flere jenter til å drive med e-sport. Videre gi klare regler og retningslinjer blant annet knyttet til kommersielle interesser for å sikre idrettens uavhengighet.

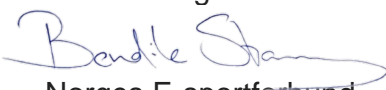
E-sportforbundet vil ved medlemskap i NIF tilpasse seg barneidrettsbestemmelsene og rettighetene, og vil gi egne regler som utdyper bestemmelsen innenfor rammen av sin idretts egenart i samarbeid med NIF. Fordelen med e-sport er idrettens egenart sikrer oppfyllelse av en av hovedintensjonene bak bestemmelsene som er å redusere tid og kostnader på reise til/fra aktivitet.

## **ANDRE POSITIVE RINGVIRKNINGER AV E-SPORT**

E-sport ligger i skjæringspunktet mellom idrett, kultur, næring, kompetanse- og samfunnsutvikling og bidrar således positivt til samfunnsutviklingen i flere dimensjoner. E-sport er valgfag på mange ungdomskoler, videregående skoler og folkehøyskoler, og mange kommuner legger til rette for ungdommer som ønsker å drive med e-sport på fritiden, herunder fokus på anerkjennelse av ungdommen, inkludering og utenforskap.

Skoler benytter dataspill-universet til opplæring og utdanning - og noen skoler bygger egne gamingrom og e-sport har også en positiv helseeffekt ved at den styrker hukommelse, orienteringsevner og finmotorikk.

Med vennlig hilsen



Norges E-sportforbund  
Bendik Stang  
President

Mobil: 992 75 829

Mail: [bendik@snowcastle.no](mailto:bendik@snowcastle.no)

Vedlegg

## VEDLEGG

### 1. E-sport er en idrett med stor publikumsoppslutning.



by Professor Ingo Froböse

Science shows that eSports professionals are real athletes



E-sport utøves også som VR (virtual reality)

- The eSports athletes achieve up to 400 movements on the keyboard and the mouse per minute, four times as much as the average person.
- The pulse of a marathon runner.



### 2. Norges E-sportforbund er medlem av det Europeiske E-sportforbundet.



### 3. Norges E-sportforbund er medlem av det Internasjonale E-sportforbundet.



### 4. E-sport blir medaljeidrett under Asia lekene i 2022.



**ESPORTS ANNOUNCED  
AS MEDAL SPORT AT  
2022 ASIAN GAMES**

IESF is pleased to share that  
Esports is back to the Asia Games!

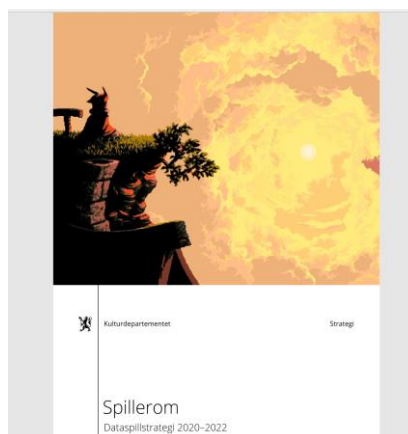
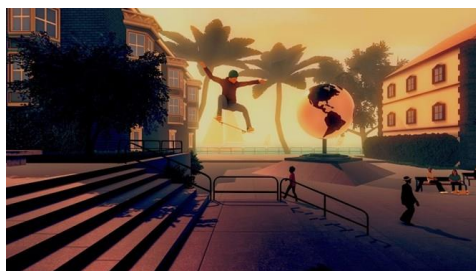
December 20, 2020



### 5. Barn og medier-undersøkelsene fra 2018 og i 2020 gjennomført av Medietilsynet.



## 6. Rapporten Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022 utarbeidet av Kulturdepartementet.



## 7. Man deler gjerne e-sport spillene inn i fire (4) ulike kategorier: Taktiske spill, strategiske spill, sportsspill og fighting-spill.

### Genres and Games

Video gaming has a vast variety of genres or "types", and so does competitive gaming – Esports.  
Some of the more popular genres among professional competitors are:

 <h4>TACTICAL SHOOTERS</h4> <p>First-person perspective games where players compete as a team to secure objectives and defeat the rival team</p> <p>▲ Popular Games in this Genre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Counter-Strike</li> <li>▪ Call of Duty</li> <li>▪ Overwatch</li> </ul> <p>And others.</p>	 <h4>MOBA</h4> <p>Strategic games where players compete as a team to destroy the opposing team's main structure</p> <p>▲ Popular Games in this Genre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ League of Legends</li> <li>▪ DOTA 2</li> <li>▪ Smite</li> </ul> <p>And others.</p>	 <h4>SPORTS SIM</h4> <p>Virtual simulation games of existing sports such as Football, Basketball, Cycling and others</p> <p>▲ Popular Games in this Genre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ FIFA</li> <li>▪ eFootball</li> <li>▪ NBA2K</li> </ul> <p>And others.</p>	 <h4>FIGHTING</h4> <p>Close combat games where two players compete and utilize skills to defeat their opponent</p> <p>▲ Popular Games in this Genre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Street Fighter</li> <li>▪ Tekken</li> <li>▪ Super Smash Bros. Melee</li> </ul> <p>And others.</p>
---	---	--	---

## 8. De største spillene på verdensbasis er League of Legends, Counter Strike Global Offensive, Dota2 og Overwatch.

Game	Main Device Competed on	Hours Watched
League of Legends	PC	348.8M
Counter-Strike: Global Offensive	PC	215.0M
Dota 2	PC	198.9M
Overwatch	PC	109.9M
Hearthstone	PC	37.0M
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	PC	32.4M
Arena of Valor	Mobile	31.6M
PUBG Mobile	Mobile	27.9M
Fortnite	PC	27.5M
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	PC	26.8M
Starcraft II	PC	22.8M
Rocket League	PC	20.4M
Super Smash Bros. Ultimate	Console	18.6M
Garena Free Fire	Mobile	17.8M
Call of Duty: Black Ops 4	Console	13.3M
Magi: The Gathering	PC	12.9M
World of Warcraft	PC	10.3M
FIFA 19	Console	7.7M
Street Fighter V	Console	7.0M
Super Smash Bros. Melee	Console	5.2M
Mobile Legends: Bang Bang	Mobile	4.0M
Tekken 7	Console	3.8M
Clash Royale	Mobile	3.8M
Teamfight Tactics	PC	3.4M
FIFA 20	Console	3.0M
<b>Total Top 25</b>		<b>1209.6M</b>

### Top 25 Games

by Live Esports Hours  
Watched on Twitch,  
YouTube, and Mixer | 2019

## 9. Undersøkelser og studier viser så langt om få eller noen negative konsekvenser ved e-sport med tanke på de unges adferd.

# Britisk studie: Unge blir ikke voldelige av dataspill

**AKTUELT**

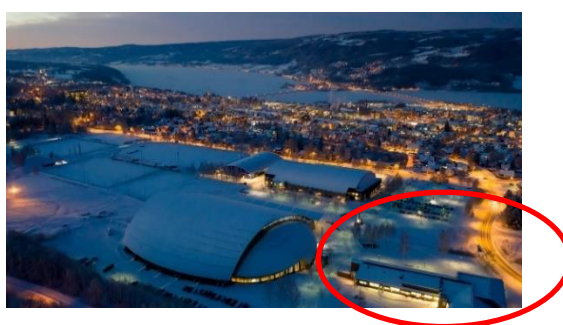
Det finnes ingen kobling mellom voldelige dataspill og unges atferd, viser en ny britisk studie utført av universitetet i Oxford.



10. PEGI utsteder anbefalt aldersgrensene for dataspill i Europa.



11. Norges E-sportforbund har etablert forbundskontor på Lillehammer.



12. Norges E-sportforbund har arrangert norsk VM-kvalifisering høsten 2020.



13. Norges E-sportforbund har arrangert «student cup 2020»



14. Norges E-sportforbund har satt i gang en nasjonal breddeserie U19 innen de mest populære e-sport spillene.



15. Norges E-sportforbund er norsk partner for Elisa Nordic Championship i 2021.



## 16. Norges E-sportforbund har inngått samarbeidsavtale med Cyberforsvaret.

VG-TV laget en sak om samarbeidet som i dag har over 40.000 visninger. Saken har også vært omtalt på P3morgen på NRK.

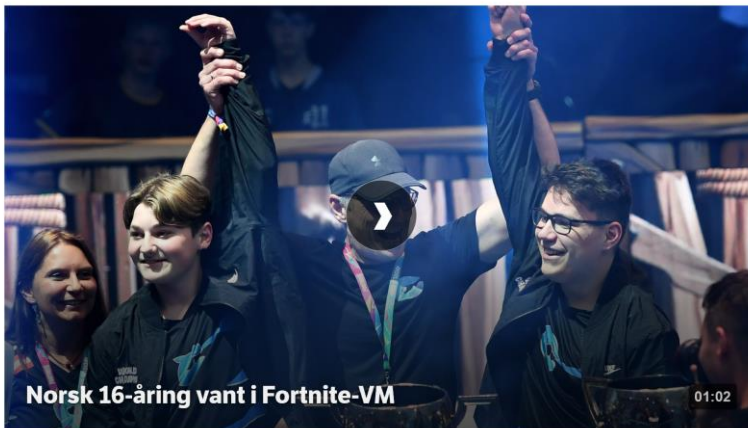
<https://www.vgtno/video/207105/slik-kan-gamere-forsvare-norge>



## 17. Hvor gode er Norge i e-sport i dag? (kilde: Bilde er fra NRK Sport)

### Nordmann vant VM i Fortnite

Norske Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen (16) gikk helt til topps i Fortnite-VM i duo lørdag kveld. Det gjør nordmannen 13 millioner kroner rikere.



Fredrik Sveen  
Journalist

Publisert 27. juli 2019 kl. 22:59  
Oppdatert 28. juli 2019 kl. 17:34