



## **Bericht**

der Landesregierung – Ministerin für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport

zum Antrag der Fraktion des SSW - Drucksache 20/2571 vom 08.10.2024

**„Bericht zum E-Sport in Schleswig-Holstein“**

**Inhalt**

	<b>Vorbemerkung</b>	<b>3</b>
<b>A.</b>	<b>Ziele der Landesregierung in Bezug auf den E-Sport</b>	<b>3</b>
<b>B.</b>	<b>Anerkennung des E-Sport als Sport</b>	<b>5</b>
<b>C.</b>	<b>Aufnahme des E-Sport in die Regelungen zur Gemeinnützigkeit und Initiativen der Landesregierung hierzu</b>	<b>5</b>
<b>D.</b>	<b>Einrichtung und Förderung einer E-Sport Akademie an der Fachhochschule Westküste in Heide</b>	<b>7</b>
<b>E.</b>	<b>Entwicklung und Förderung des „Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung“ LEZ.SH und der vier regionalen E-Sport-Zentren</b>	<b>8</b>
<b>F.</b>	<b>Förderung von E-Sport-Vereinen, Sportvereinen mit E-Sport-Angeboten, kommunalen Einrichtungen mit E-Sport-Angeboten sowie sonstigen E-Sport-Initiativen im Land Schleswig-Holstein</b>	<b>11</b>
<b>G.</b>	<b>Trainingsangebote und Schulungen im Bereich des E-Sport und der damit verbundenen Medienkompetenz</b>	<b>12</b>

**Vorbemerkung:**

Der Schleswig-Holsteinische Landtag hatte die Landesregierung aufgefordert, bis zur 31. Tagung des Schleswig-Holsteinischen Landtages in der 20. Legislaturperiode einen schriftlichen Bericht zur Situation des E-Sport in Schleswig-Holstein vorzulegen und auf die nachfolgend dargestellten Bereiche besonders einzugehen. Der Bericht wird hiermit vorgelegt.

**A) Ziele der Landesregierung in Bezug auf den E-Sport**

Seit 2019 fördert das für den E-Sport zuständige Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport (MIKWS) E-Sport-Projekte und -Aktivitäten mittels Zuwendungen. Antragsberechtigt sind Vereine und Verbände aus den Bereichen E-Sport, Sportvereine sowie Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen, Kommunen sowie Schulen aus Schleswig-Holstein. Mit den Zuwendungen werden Einrichtungen, Maßnahmen und Projekte zur Entwicklung eines landesweiten Angebotes für E-Sport in Verbindung mit der Förderung von digitaler Kompetenzen junger Menschen sowie der Landesfachverband - der „E-Sport-Verband Schleswig-Holstein e.V.“ (EVSH) - gefördert. Das MIKWS gewährt zu diesem Zweck Zuwendungen nach Maßgabe einer Richtlinie über die Förderung des E-Sport in Schleswig-Holstein, die seit 2019 fortgeschrieben wurde und bis zum 31.12.2027 gültig ist.

Grundsätzlich werden die bereitgestellten Fördermittel mit dem Ziel einer Gleichbehandlung aller Menschen – unabhängig von ihrem Geschlecht, ihrem Alter oder ihrer Herkunft, von Religionszugehörigkeit oder Bildung, von eventuellen Behinderungen oder sonstigen individuellen Merkmalen – eingesetzt.

In allen drei veröffentlichten Richtlinien zur Förderung des E-Sports seit 2019 wurde die Prävention von Online-Spielsucht und gesundheitsgefährdender Nutzung elektronischer Medien und Anwendungen sowie die Prävention von sexualisierter Gewalt und Doping im Sport, im E-Sport und in der Kinder- und Jugendarbeit als Zielstellung und Voraussetzung für eine Förderung eingesetzt. In Förderanträgen

sind die Präventionsmaßnahmen des Trägers der Maßnahmen zu nennen, in die die Fördermittel eingesetzt werden sollen.

Die bereitgestellten Fördermittel sollen der Verbindung des allgemeinen Sports mit dem E-Sport dienen. Maßnahmen zur Förderung des E-Sports, die explizit eine Verbindung mit Sport- und Bewegungsangeboten vorsehen, werden daher vorrangig berücksichtigt.

Über den eigentlichen Fördermittel-Rahmen hinaus war die Landesregierung durch den Schleswig-Holsteinischen Landtag durch Beschluss der Drucksache 19-896 vom 22. August 2018 beauftragt, „kommunale Strukturen im E-Sport“ aufzubauen (<https://www.landtag.ltsh.de/infothek/wahl19/drucks/00800/drucksache-19-00896.pdf>). Hierfür stehen mit Titel 0401.68402 (Förderung des Landesfachverbandes EVSH e.V.) und mit Titel 0401.88301 (Aufbau einer kommunalen E-Sport-Struktur) zwei Budgets im Haushalt zur Verfügung.

Durch die Förderung zahlreicher Projekte von Vereinen, Verbänden und Kommunen konnten flächendeckend Angebote im E-Sport realisiert werden.

Nach Gründung des EVSH e.V. konnte von 2022 an eine regelhafte Verbandsförderung ermöglicht werden, die bislang bundesweit ein Alleinstellungsmerkmal besitzen. Dazu gehören Zuschüsse zu den Brutto-Personalkosten einer Vollzeitstelle und Honoraren, zu Betriebsmitteln für die Unterhaltung des LEZ.SH und der vier regionalen E-Sport-Zentren in Flensburg, Heide, Husum und Mölln sowie Projekte des EVSH, wie die Planung, Organisation und Durchführung im Bereich der Aus- und Fortbildung und der jährlich stattfindenden Landesmeisterschaften.

Seit 2024 plant und erarbeitet der EVSH die Gründung einer eigenen „SH-Landesliga“ im Bereich e-Football, um insbesondere für Kinder und Jugendliche sowie Heranwachsende aus den Vereinen eine wettkampforientierte Ebene anbieten zu können, damit die Teams sich untereinander messen können.

## **B) Anerkennung des E-Sport als Sport**

Für die Anerkennung einer Sportart ist in der Bundesrepublik Deutschland der Deutsche Olympische Sportbund e.V. (DOSB) zuständig. Der DOSB hatte in einer Stellungnahme vom 16. September 2019 zum Themenbereich E-Sport deutlich gemacht, dass E-Sport nicht als Sport zu bezeichnen und anzuerkennen sei ([DOSB veröffentlicht Gutachten zum "eSport"](#)).

In Schleswig-Holstein wird E-Sport nicht näher im Sinne einer Anerkennung als Sportart definiert. Die Landesregierung betrachtet das Spielen von elektronischen Spielen als Lebenswirklichkeit und will – hinsichtlich der landespolitischen Fördermaßnahmen – insbesondere junge Menschen auf ihren Weg ins digitale Zeitalter sinnvoll und medienkompetent begleiten. Die Förderrichtlinie ist dementsprechend als eine jugendschutzkonforme Lösung anzusehen.

## **C) Aufnahme des E-Sport in die Regelungen zur Gemeinnützigkeit und Initiativen der Landesregierung hierzu**

Die Gesetzgebungskompetenz hinsichtlich einer - mit steuerlichen Vergünstigungen verbundenen - Anerkennung zur Gemeinnützigkeit liegt beim Bund. Bisher sind zu E-Sport lediglich Einzelfallentscheidungen ergangen, die sich allerdings weniger mit dem Sportbegriff des § 52 Absatz 2 Satz 1 Nummer 21 AO beschäftigten, sondern die Anerkennung auf andere gemeinnützige Zwecke (zum Beispiel „Jugendhilfe“ nach § 52 Absatz 2 Satz 1 Nummer 4 AO oder „Bildung“ nach § 52 Absatz 2 Satz 1 Nummer 7 AO) stützen.

Eine Körperschaft verfolgt gemeinnützige Zwecke, wenn ihre Tätigkeit unmittelbar und ausschließlich darauf ausgerichtet ist, die Allgemeinheit auf materiellem, geistigem oder sittlichem Gebiet selbstlos zu fördern. Hierzu enthält der § 52 der AO einen Katalog gemeinnütziger Zwecke (u. a. „Förderung des Sports“). Auch bei einem weiten Begriffsverständnis fällt der E-Sport in seiner Gesamtheit (zum E-Sport

zählen neben Sportsimulationsspielen auch Strategiespiele und so genannte „Ego-Shooter-Spiele“) nicht unter den gemeinnützigkeitsrechtlichen Begriff „Sport“.

Nach der höchstrichterlichen Rechtsprechung des Bundesfinanzhofs umfasst der gemeinnützigkeitsrechtliche Begriff „Sport“ solche Betätigungen, die die allgemeine Definition des Sports erfüllen und der körperlichen Ertüchtigung dienen (Urteil des BFH vom 17.02.2000, I R 108, 109/98, BFH/NV 2000, 1071). Vorausgesetzt wird eine körperliche, über das ansonsten übliche Maß hinausgehende Aktivität, die durch äußerlich zu beobachtende Anstrengungen oder durch die einem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung gekennzeichnet ist (Urteil des BFH vom 29.10.1997, I R 13/97, BStBl II 1998, 9).

Gerade rundenbasierte Strategiespiele an der Konsole erfüllen dabei nicht die Anforderungen, die der gemeinnützigkeitsrechtliche Sportbegriff im Hinblick auf Bewegung und körperliche Leistung (eigenmotorische Leistung sowohl in der Trainings- als auch Wettkampfausführung) aufstellt, denn bei derartigen Spielen liegen wegen des fehlenden Zeitdrucks keine erhöhten Anforderungen an das Wahrnehmungsvermögen, die Reaktionsgeschwindigkeit sowie die Feinmotorik vor. Darüber hinaus besteht keine Vergleichbarkeit des E-Sports mit weiteren gemeinnützigen Zwecken im Sinne des § 52 Absatz 2 Satz 1 AO.

Auf Bundesebene hatten seinerzeit die koalitionstragenden Parteien von SPD, Bündnis90/DIE GRÜNEN und FDP im Koalitionsvertrag auf Seite 97 vereinbart. *“Wir schaffen Rechtssicherheit für gemeinnützigen Journalismus und machen **E-Sport** **gemeinnützig**.“*

Im Koalitionsvertrag für die 20. Wahlperiode des Schleswig-Holsteinischen Landtages (2022-2027) wurde darauf Bezug nehmend in den Zeilen 2977 - 2981 festgehalten, *„dass der E-Sport auf Bundesebene als gemeinnützig anerkannt werden soll. Die entsprechenden Initiativen auf Bundesebene werden wir auch in Schleswig-Holstein in der Umsetzung konstruktiv begleiten. Dadurch sollen die Vereine mit geringeren bürokratischen Hürden konfrontiert werden und von steuerlichen Erleichterungen profitieren. Darüber hinaus wollen wir, dass der Zugang zu kommunalen Räumen ermöglicht wird.“*

Eine bundeseinheitliche Regelung und demzufolge eine Änderung der AO erfolgte bislang nicht. Eigene Initiativen der Landesregierung auf Bundesebene zur gesetzlichen Änderung und Aufnahme eines weiteren steuerbegünstigten Zwecks „Förderung des E-Sports“ in § 52 Absatz 2 Satz 1 Nummer 21 AO sind noch nicht erfolgt.

### **D) Einrichtung und Förderung einer E-Sport-Akademie an der Fachhochschule Westküste in Heide**

Die Landesregierung hat die Einrichtung einer so genannten „E-Sport-Akademie“ an der Fachhochschule Westküste (FHW) in Heide intensiv geprüft. Die FHW legte eine Konzeption vor mit der Maßgabe einer notwendigen zusätzlichen Finanzierung durch die Landesregierung. Eine Umsetzung des Konzeptes wurde unter dem Gesichtspunkt der ungeklärten Finanzierungsmöglichkeit nicht weiterverfolgt.

Im Sommer 2021 gab es einen Gesprächstermin zwischen dem MIKWS und dem MBWK, um die hochschultechnischen Rahmenbedingungen neuer Studiengänge zu eruieren. Diskutiert wurden dort u.a. auch die möglichen Umsetzungen eines BA-Studienganges „E-Sport-Management“ oder eines Schwerpunktes in einem bestehenden Studiengang in einer angedockten E-Sport-Akademie.

Als besonders herausfordernd haben sich neben der Finanzierung hier auch die Rahmenbedingungen eines solchen Studienganges herausgestellt. Zum Beispiel die Anforderungen zu Wissenschaftlichkeit und Präsenzlehre eines E-Sport-Studienganges, die in einem möglichen Akkreditierungsverfahren zu belegen wären.

Für einen BA-Studiengang „E-Sport-Management“ wurde ein Mittelbedarf in Höhe von ca. 250 T€ pro Jahr (für mindestens zwei Professuren) über einen längeren Zeitraum (fünf bis sechs Jahre) ermittelt. Eine einmalige Finanzierung in dieser Höhe sei dafür nicht ausreichend. Da es sowohl im MBWFK also auch im MIKWS seitdem keine Finanzierungsmöglichkeiten in dieser Größenordnung zu realisieren waren, hat es keine weiteren Aktivitäten zur Einrichtung eines Studiengangs gegeben.

## **E) Entwicklung und Förderung des „Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung“ LEZ.SH und der vier regionalen E-Sport-Zentren**

Zur Entstehung und Entwicklung des „Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung Schleswig-Holstein“ (LEZ.SH) in Kiel und den vier „Regionalen E-Sport-Zentren“ (REZ):<sup>1</sup>

Im Jahr 2019 wurde Schleswig-Holstein als deutschlandweit erstes Bundesland zum Vorreiter im Bereich E-Sport und Digitalisierung, als mit erheblicher Förderung des Landes Schleswig-Holstein, der Stadt Kiel und großem ehrenamtlichem Engagement der schleswig-holsteinischen Community das Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung Schleswig-Holstein (LEZ.SH) gegründet wurde.

In zentraler Lage in der Landeshauptstadt Kiel bietet das LEZ.SH seither einen Treffpunkt für E-Sport-Begeisterte und einen Raum für medieninteressierte junge Menschen. Noch vor Abschluss der Umbauarbeiten begann das Zentrum mit Online-Seminaren zu Themen wie „E-Sport im Verein“ und Aufklärungsveranstaltungen über „sexualisierte Gewalt in Videospiele“. Während der Corona-Lockdowns im März 2021 konnte das LEZ.SH als digitaler Knotenpunkt weiterarbeiten und unterstützte die Gründung des ersten Landesfachverbandes für E-Sport in Schleswig-Holstein. Eine wegweisende Partnerschaft mit dem Projekt „KultKit“ ermöglichte zudem eine deutsch-dänische Kooperation zur Förderung internationaler Jugendarbeit.

Im Juni 2021 wurde der E-Sport-Verband Schleswig-Holstein e.V. (EVSH) gegründet und bezog seine Geschäftsstelle im LEZ.SH. Gemeinsam entwickelten das LEZ.SH und der EVSH neue Angebote, darunter Bewegungsangebote und Nachwuchsgewinnungskonzepte. Coaching-Programme wurden aufgebaut, die später in die Grundlagen-Lizenz-Ausbildung überführt wurden. Im selben Jahr begann die Konzeptionierung der E-Sport-Landesmeisterschaften in drei Spielen (seit 2024 in vier Spielen), die erstmals 2022 stattfanden und mittlerweile zu einem festen Bestandteil der deutschen E-Sport-Szene gehören. Sie demonstrieren eindrucksvoll

---

<sup>1</sup> Der Inhalt zur Entstehung und Entwicklung des LEZ.SH und der vier REZ wurde gemeinsam mit Unterstützung des Trägers der Maßnahmen, dem Landesfachverband EVSH e.V. (E-Sport-Verband Schleswig-Holstein e.V.) verfasst.

die Themenvielfalt des E-Sport, von komplexer Übertragungstechnik bis hin zu agilem Projektmanagement.

Dank des ehrenamtlichen Engagements eines Teams von mehr als 30 Personen sind die Meisterschaften zu einem Vorzeigeprojekt geworden. Begleitend dazu wurde die Grundlagen-Lizenz für Trainerinnen und Trainer um Inhalte wie Ausgleichssport, Kinder- und Jugendschutz und Maßnahmen zur Suchtprävention erweitert, die auch integraler Bestandteil der Förderpolitik des Landes Schleswig-Holstein sind. Im Jahr 2023 wurde dieses Angebot durch die Einführung einer C-Lizenz ergänzt, um die Leistungsförderung weiter auszubauen.

Die ideelle Förderung und Beratung von E-Sport-Vereinen, Sportvereinen mit verschiedenen E-Sport-Angeboten, Verbänden aus den Bereichen Sport und Jugend sowie kommunalen Einrichtungen (Schulen sowie Kinder- und Jugendhilfe) mit entsprechenden Angeboten steht u.a. im Mittelpunkt der Arbeit des EVSH. Mit finanzieller und organisatorischer Unterstützung hilft der Verband lokalen Vereinen, ihre Infrastruktur auszubauen, Mitglieder zu gewinnen und nachhaltige Programme aufzubauen. Dazu gehören Hilfestellungen auch bei der Gründung von Vereinen respektive Abteilungen.

Ein zentraler Baustein der Arbeit des LEZ.SH und der Regionalzentren ist zudem die Verbindung von Trainingsangeboten im E-Sport mit der Vermittlung von Medienkompetenz. Regelmäßig angebotene Workshops wie „Grundlagen der Videobearbeitung“, „Aufbau von Streaming-Setups“ sowie der „Prävention von Cybermobbing“ kombinieren technische Inhalte mit der Fähigkeit, digitale Medien reflektiert und sicher zu nutzen. Diese Fortbildungsprogramme richten sich nicht nur an aktive E-Sportlerinnen und -sportler, sondern auch an Lehrkräfte, Eltern und Multiplikatoren, die ihr Wissen an Jugendliche weitergeben können. Dabei wird besonderer Wert auf die Integration sozialer und ethischer Themen gelegt, um einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Technologien zu fördern.

Seit 2023 besteht eine Kooperation mit dem E-Sport-Team der KSV Holstein von 1900 e.V. – den E-Storks - das beratend zur Seite steht und gemeinsam mit dem EVSH den Nachwuchs- und Leistungssport in Schleswig-Holstein vorantreibt. Ziel

dieser Zusammenarbeit ist es, nicht nur Talente zu sichten (zum Beispiel über die vier REZ) und zu fördern, sondern auch professionelle Strukturen für den Wettbewerb auf höchstem Niveau zu schaffen. Als Fachverband engagiert sich der EVSH zudem aktiv in Schulen, sozialen Einrichtungen und auf Messen mit vielfältigen Angeboten zur Aufklärung über E-Sport, Förderung der Medienkompetenz, Kinder- und Jugendschutz sowie Suchtprävention. Derzeit zählt der EVSH rund 30 Mitgliedsorganisationen und nimmt jährlich an mehr als 80 Aufklärungsveranstaltungen teil. Parallel wird an der Einführung einer E-Sport-Liga für Schleswig-Holstein gearbeitet, um ein kontinuierliches Wettbewerbsangebot zu schaffen, um die Grundlagen für einen Landeskader zu legen und um einen weiteren Baustein im Bereich des Nachwuchs- und Leistungsbereichs gehen zu können.

Die vier REZ in Flensburg, Heide und Husum sowie Mölln dienen dazu, sowohl im Bereich des Breiten- und Freizeitbereichs als auch in Folge des Nachwuchs- und Leistungsbereichs entsprechende Strukturen im ländlicheren Raum zu schaffen. Alle vier REZ sind technisch gleich in Quantität und Qualität ausgestattet. Sie dienen den Vereinen und Gruppen vor Ort dazu, sich im E-Sport „auszuprobieren“, eigene Vereinsstrukturen zu schaffen und dem Träger der Maßnahme, dem EVSH, dezentrale Stützpunkte im Nachwuchs- und Leistungsbereich zu implementieren.

Das LEZ.SH und die vier Regionalzentren haben sich seit ihrer Gründung zu „Leuchtturmprojekten“ für E-Sport und Digitalisierung entwickelt. Mit einem breiten Angebot an Bildungs- und Aufklärungsprogrammen, Nachwuchs- und Leistungsförderung sowie internationalen Kooperationen haben sie Schleswig-Holstein als Vorreiter im E-Sport bundesweit etabliert.

#### Zur monetären Förderung des LEZ.SH und der vier REZ:

Das LEZ.SH wurde mit einem Betrag in Höhe von 150 T€ aus Fördermitteln des Digitalisierungsprogramms Schleswig-Holstein an der Holstenbrücke in der Landeshauptstadt Kiel gegründet. In Folge dessen beteiligte sich die Landeshauptstadt Kiel mit weiteren Mitteln in Höhe von 80 T€ verteilt über mehrere Jahre. Das MIKWS fördert durch Zuschüsse zu den Betriebsmitteln den Betrieb des

LEZ.SH. Darüber hinaus erhält der EVSH einen Zuschuss des Landes für eine Personalstelle „Geschäftsführung“. Da der EVSH Träger der fünf Landesprojekte ist, gehört es auch zu seinen Aufgaben, hauptamtlich zu begleiten und die Projekte zu steuern.

Die vier Regionalen E-Sport-Zentren (REZ) wurden ebenfalls über das Digitalisierungsprogramm des Landes Schleswig-Holstein finanziert. Hierfür stand ein Fördermittelbetrag in Höhe von bis zu 250 T€ für vier Standorte zur Verfügung. Im Einvernehmen mit dem EVSH konnten vier Kooperationspartner in Flensburg (eSports Nord e.V.) in Heide (Postsportverein Heide e.V.), in Husum (Husumer SV) und in Mölln (Möllner SVG) gewonnen werden, die insbesondere die Aufbauarbeit vor Ort übernahmen und die Projekte begleiten. Projektträger der vier REZ ist der EVSH, welcher mit den Kooperationspartnern entsprechende Verträge schließt. Die Zuschüsse für die Betriebsmittel werden über die Zuwendungen des Landes an den EVSH verausgabt. Zurzeit erhält der EVSH einen Zuschuss zu den Betriebsmitteln für das LEZ.SH in Kiel und für die vier REZ in Höhe von 51 T€ für das Jahr 2024 (davon 33 T€ für das LEZ.SH). Die Gesamtausgaben betragen 150,6 T€.

### **F) Förderung von E-Sport-Vereinen, Sportvereinen mit E-Sport-Angeboten, kommunalen Einrichtungen mit E-Sport-Angeboten sowie sonstigen E-Sport-Initiativen im Land Schleswig-Holstein**

Im Haushaltsjahr 2019 hat das Land Schleswig-Holstein insgesamt 22 Projekte in Höhe eines Gesamtbetrages von 503,5 T€ gefördert.

Im Haushaltsjahr 2020 hat das Land Schleswig-Holstein insgesamt elf Projekte in Höhe eines Gesamtbetrages von 207,0 T€ gefördert.

Im Haushaltsjahr 2021 hat das Land Schleswig-Holstein insgesamt zehn Projekte in Höhe eines Gesamtbetrages von 150,2 T€ gefördert.

Im Haushaltsjahr 2022 hat das Land Schleswig-Holstein insgesamt acht Projekte in Höhe eines Gesamtbetrages von 126,7 T€ gefördert.

Im Haushaltsjahr 2023 hat das Land Schleswig-Holstein insgesamt vier Projekte in Höhe eines Gesamtbetrages von 60,6 T€ gefördert.

Im Haushaltsjahr 2024 hat das Land Schleswig-Holstein insgesamt fünf Projekte in Höhe eines Gesamtbetrages von 63,0 T€ gefördert.

### **G) Trainingsangebote und Schulungen im Bereich des E-Sport und der damit verbundenen Medienkompetenz**

Zu den Fortbildungsangeboten des EVSH e.V. siehe unter anderem auch die Ausführungen zur Entstehung und Entwicklung des LEZ.SH im Abschnitt E.

Zu den Zuwendungen des Landes Schleswig-Holstein zur Förderung im Bereich der Traineraus- und Fortbildung der Jahre 2019 bis einschl. 2024:

Das MIKWS förderte in den vergangenen drei Jahren jeweils zwei Grundlagen-Ausbildungsseminare und eine Fortbildung Trainer C-Lizenz in Form einer Festbetragsfinanzierung.

Im Haushaltsjahr 2019 hat das Land Schleswig-Holstein dem Verein „E-Sport in SH e.V. für die Aus- und Fortbildung einen Zuwendungsbetrag in Höhe von bis zu 4.028,10 Euro bewilligt. Dieser Betrag wurde auch so im Verwendungsnachweis abgerechnet.

Im Haushaltsjahr 2020 hat das Land Schleswig-Holstein dem Verein „E-Sport in SH e.V. für die Aus- und Fortbildung einen Zuwendungsbetrag in Höhe von bis zu 6,0 T€ bewilligt. Dieser Betrag wurde auch so im Verwendungsnachweis abgerechnet.

Im Haushaltsjahr 2022 hat das Land Schleswig-Holstein dem EVSH e.V. für die Aus- und Fortbildung einen Zuwendungsbetrag in Höhe von bis zu 11,75 T€ bewilligt. Dieser Betrag wurde auch so im Verwendungsnachweis abgerechnet.

Im Haushaltsjahr 2023 hat das Land Schleswig-Holstein dem EVSH e.V. für die Aus- und Fortbildung einen Zuwendungsbetrag in Höhe von bis zu 12 T€ bewilligt. Dieser Betrag wurde auch so im Verwendungsnachweis abgerechnet.

Im Haushaltsjahr 2024 hat das Land Schleswig-Holstein dem EVSH e.V. für die Aus- und Fortbildung einen Zuwendungsbetrag in Höhe von bis zu 12 T€ bewilligt. Der Verwendungsnachweis ist dem Ministerium für Inneres, Kommunales, Wohnen und Sport des Landes Schleswig-Holstein bis zum 30.06.2025 vorzulegen.