



ESPORT

FOKUS PÅ SPORTS- OG SIMULATIONSSPIL

DIFs anbefalinger til specialforbund



BEVÆGER
DANMARK

SKAL DIT FORBUND I GANG MED ESPORT?



EVÆGER
ANMARK

VELKOMMEN

Esport og gaming har de seneste år udviklet sig med hastige skridt og er i dag en naturlig del af hverdagen for mange. I DIF ønsker vi at tage en aktiv del i udviklingen af relevante esportsaktiviteter i specialforbund og i idrætsforeninger. Det gør vi fordi vi kan se, at det bl.a. udvikler og skaber bro til idrætten på mange områder.

Denne guide er målrettet specialforbund, som ønsker at komme i gang med sports- og simulationsspil. Her får du anbefalinger til, hvad man som forbund skal være opmærksom på og hvordan man kommer godt i gang.

Først i guiden finder du DIF's overordnede ambition og indsatser på esportsområdet. Herefter følger en kategorisering af sports- og simulationsspil samt hvilken værdi sports- og simulationsspil skaber for både forbund og idrætten. Dernæst følger de 10 anbefalinger og til sidst finder du links til cases og inspiration fra andre forbund, som allerede er i gang med sports- og simulationsspil.

Du er også velkommen til at finde mere materiale på www.dif.dk/esport

God læselyst!



DIFS AMBITION OG FOKUSOMRÅDER



Ambition:

"DIF-idrætten vil skabe meningsfulde koblinger mellem idrætterne og esport i nye og eksisterende foreningsmiljøer. DIF vil arbejde med esport på en måde som udfolder og udvikler eksisterende idrætter og som en måde at favne en ungdomskultur i eksisterende foreninger. Esport skal tilgås som en ny måde at åbne foreningslivet op for unge, som måske ikke er idræts- og foreningsvante"

(Politisk program 2021-2024)

Fokusområde 1: Sportsspil

Som en naturlig udvikling af vores specialforbund og nye måder at mødes om idrætten på ift. relevante sportsspil



Fokusområde 2: Esport og gaming som en del af en ungdomskultur og foreningslivet

DIF ønsker at bidrage med at skabe nogle sunde rammer og fællesskaber for børn og unge, herunder at koble esport med bevægelse og fysisk aktivitet



BEVÆGER
DANMARK

KATEGORISERING AF SPORTSSPIL



“Sportskopier”

Spil: FIFA, NBA2K, UFC, NHL21, PGA Tour Virtual Regatta

Tilgang: Kopierer idrætten digitalt. Appellerer til en bredere målgruppe af gamere. Udvider deltagelsen pga. nem tilgængelighed. Tætte bånd til gaming og kan komplementere og promovere den fysiske udgave af sporten

Fysisk: Udførelsen er forskellig fra den fysiske idræt. I den digitale udgave er fokus på dygtiggørelse af mekaniske egenskaber på f.eks. controller samt forståelse af spillets meta, som udvikles og opdateres jævnligt. Stillesiddende, høj hjerneaktivitet, høj frekvens af aktive timer, mentalt udmattende

Målgruppe: Primært børn og unge

Organisering: høj popularitet på esports-scenen (særligt FIFA) og nye samarbejdsformer opstår mellem forbund/spiludvikler

“Sportssimulering”

Spil: Iracing, F1 2021, Svæveflyvning-simulator, VR m.m.

Tilgang: Tæt integration af gaming og sportsgren. Udførelsen og simuleringen tilnærmer sig den ‘virkelige’ sport. Udvider deltagelsen pga. nem tilgængelighed. Nye træningsformer

Fysisk: Simulerer dele af sporten og udførelsen minder om den fysiske sport. F.eks. er gode køreegenskaber gældende i både simracing og i den fysiske motorsport. Brugen af tilbehør som f.eks. rat og pedaler gør udførelsen mere realistisk. Stilsiddende men høj hjerneaktivitet, høj frekvens af aktive timer, mentalt udmattende

Målgruppe: Primært unge & voksne

Organisering: Ny digital kobling mellem gamere, communities og de organiserede forbund. Mindre grad i foreningsregi

“Hybrid Sports model”

Spil: e-cykling (Zwift & Bkool), e-roning, simulatorgolf (Trackman)

Tilgang: Integrerer og bygger bro mellem den fysiske og virtuelle idræt. Udvider deltagelsen via øget tilgængelighed til sporten og nye relaterbare discipliner, som f.eks. udvider sæsonen.

Fysisk: Den fysiske udførelse af aktiviteten er afgørende og i høj grad identisk med sporten. Lav frekvens af aktive timer. Fysisk udmattende. Samme skills og evner som ved fysisk idræt

Målgruppe: Primært voksne

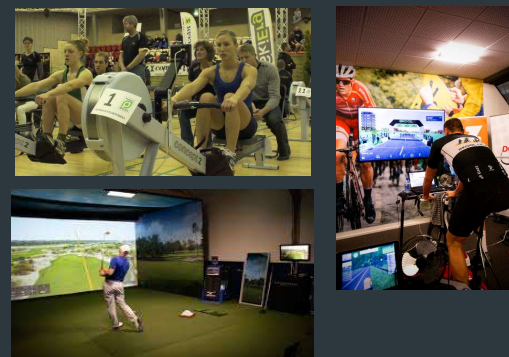
Organisering: Nye samarbejdsformer mellem forbund og spiludvikler. Kommercielt drevet. Mindre grad foreningsregi

GRADEN AF FYSISK & IDRÆTSMÆSSIG INTEGRATION

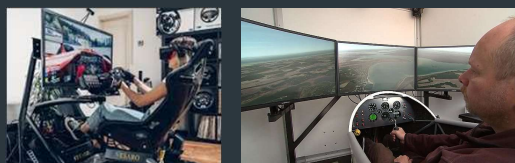


HØJ

“Hybrid Sports model”



“Sportssimulering”



“Sportskopier”



LAV

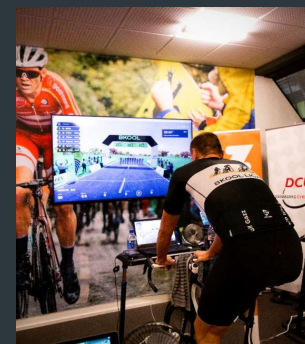
FYSISK & IDRÆTSMÆSSIG INTEGRATION

BEVÆGER
DANMARK

HVORFOR ER SPORTSSPIL EN GOD IDE?



- Skaber samme passion og genkendelighed til den enkelte idrætsgren
- Etablering af nye discipliner
- Skaber nye konkurrencestrukturer (DM, VM, sociale events)
- Udvider sæsonen og gør idrætten til en helårssport
- Udvikler nye og mere fleksible træningsformer
- Fastholder medlemmer og tiltrækker nye målgrupper
- Aktiverer 'communities'
- Skaber klub- og foreningsudvikling
- Styrker socialt fællesskab
- Digitaliserer og nytænker dele af idrætten



"DET GÅR GODT FREMAD. VI FÅR KONSTANT NYE DELTAGERE TIL ECYKLING, OG DET ER EN UALMINDELIG GOD MÅDE AT FÅ TRÆNING PÅ EN SJOV MÅDE. ECYKLING GIVER OGSÅ EN NY OG ØGET TILGANG TIL VORES SPORT, OG VI SER ET KLART UDVIKLINGSPOTENTIALE I DE KOMMENDE ÅR."

LARS MOSS, UDVIKLINGS- OG KOMMERCIEL CHEF I DANSK CYKLE UNION



"VI SER DIGITAL MOTORSPORT SOM EN SELVSTÆNDIG SPORT, OG HVIS MAN HAR DEN MINDSTE INTERESSE I MOTORSPORT, SÅ ER DET ET FREMRAGENDE ALTERNATIV TIL AT OPLEVE ET FANTASTISK KONKURRENCEELEMENT OG SAMTIDIG FÅ BÅDE ADRENALIN OG PULSEN GODT OP."

BO SKOVFOGED, KOMMUNIKATIONSKONSULENT I DASU



ANBEFALINGER

SPORTS- OG SIMULATIONSSPIL

BEVÆGER
DANMARK

DE 10 ANBEFALINGER

Følgende anbefalinger fokuserer på 10 områder man som specialforbund bør kigge nærmere på når man går i gang med sports- og simulationsspil:



**ESPORTS-
STRATEGI**

**VALG AF
SPIL**

**AKTIVER
COMMUNITIET**

**INVOLVER
FORENINGER**

**AKTIVITETER OG
KONKURRENCE**

**HARDWARE OG
UDSTYR**

**INTERNATIONAL
FORBUND**

**TRÆNING OG
UDDANNELSE**

**NYE DIGITALE
PLATFORME**

**ØKONOMI &
RESSOURCER**

A1 - LAV EN ESPORTSTRATEGI



Esport er for mange et helt nyt område. Det er derfor ganske naturligt, at der i opstartsfasen er mange spørgsmål du søger svar på. Det kan være spørgsmål om, hvad er det vi vil og hvad ønsker vi at opnå på kort og langt sigt? Hvad er der af muligheder inden for min idrætsgren og hvordan kommer vi i gang?

Det er derfor en god ide, at starte med at udarbejde en strategi, hvor I definerer og sætter konkrete mål for, hvad I præcist ønsker at opnå med jeres esportsindsats. Her kan man formulere nogle spørgsmål, som hjælper jer med at finde ud af, hvilken retning I ønsker at gå og hvad der skal til for at opnå de ønskede mål.

Nedenstående spørgsmål kan bruges til inspiration.

- Definer hvad I ønsker at opnå med esporten? Hvad er vigtigt for jer og hvilket "problem" ønsker I at løse?
- Tag stilling til om esporten er et mål i sig selv, eller om det er et middel til at nå andre strategiske mål? (Er det overordnede mål f.eks. at tiltrække flere børn eller er esporten en nem 'smutvej' til en ellers svær tilgængelig idræt, som f.eks. simracing i motorsporten)
- Hvordan skal esport passe sammen med jeres idræt og foreninger? Tænk I det som en ny aktivitet, ny disciplin eller som sociale side events? Er der f.eks. tidspunkter på året med lav aktivitet, hvor esporten kan udvide sæsonen og skabe mere aktivitet i foreningerne?
- Hvilken målgruppe ønsker I at henvende jer til med esporten? Er det nye typer medlemmer eller er det tilbud til eksisterende medlemmer og klubber? Eller kan esporten være med til at fastholde og 'have en snor' i f.eks. de unge, når de starter i gymnasiet
- Hvilke ressourcer har I til rådighed? (tid, økonomi, kompetencer)
- Hvilken rolle skal I have som forbund? (e.g. udbyde turnering, spilspecifik uddannelse mv.)

A2 - VALG AF SPIL



En forudsætning for at komme godt i gang med esport er, at der findes et relevant sportsspil. Her er der en lang række forhold man bør undersøge da valg af spil har indflydelse på, hvilke indsatser I kan sætte i gang. Eksempler kan være overvejelser om, hvor tæt relateret spillet skal være til ens idræt (*brug kategoriseringen af sportsspil*) samt en vurdering af, hvad spillet ellers kan tilbyde af værdi til idrætten, forbundet, foreningerne og udøverne.

I valg af spil kan man tage udgangspunkt i følgende spørgsmål:

- Spillets størrelse og udbredelse (antal brugere i DK og verdensplan)
- Spillets seriøsitet og sværhedsgrad. Er der f.eks. tale om et nemt tilgængeligt arcade spil eller er det et svært simulationsspil? Spillets karakter har indflydelse på valg af målgruppe, hvilke aktiviteter man kan bygge op om spillet og hvad det kræver af forbundet. For eksempel vil et arcade spil ofte nå ud til en bredere og ofte yngre målgruppe, men går så på kompromis med seriøsitet ift. idrætten. Omvendt vil seriøse og tekniske svære simulationsspil tiltrække 'nichen' og de meget dedikerede udøvere, som også kan bruge det i træningsøjemed i deres idræt.
- Hvilke nye perspektiver tilbyder spillet ift. idrætten? Tilbyder det f.eks. nye træningsmetoder, nye konkurrenceformer, ny måde at øve taktisk forståelse, holdbaseret eller individuelt gameplay?
- Kan spillet på sigt skabe større tilknytning til idrætten og forbundet? (kan det f.eks. flytte folks interesse til direkte tilknytning til idrætten som f.eks. simracing i motorsporten)
- Hvilke platforme udkommer spillet på? (PC, Playstation, Xbox, Nintendo, Mobile) og hvordan er integrationen mellem platforme?
- Hvad kræver spillet af ekstra udstyr, f.eks. rat, pedaler mv.
- Hvem er spiludvikleren (seriøsitet og stabilitet) og hvad har de planlagt af udvikling i spillet?
- Er der tale om engangskøb eller er spillet abonnementsbaseret? Og er der tale om sæsonbetonet genkøb, f.eks. ny udgave af FIFA hvert år og kræver spillet køb af DLC (f.eks. ekstra baner, spil modes m.m.) for at få mest ud af spillet?
- Tjek spillet f.eks. på www.tjekspillet.dk, herunder aldersmærkning, bekymringer om gambling, psykologiske og spilmekaniske greb, etik mv.
- Køb spillet og prøv det af!

A3 - AKTIVER & INVOLVER COMMUNITIET



Esporten er kendt for at være fragmenteret med en masse selvorganiserede communities og online fora omkring selve spillet. Det er faktisk selve grundstenen hvorfra esporten kommer. De er eksperter i spillet, de elsker spillet og de dyrker og 'nørder' rundt i selv de mindste detaljer. De er ofte opdateret om de nyeste tendenser omkring spillet og kommer ofte med input til spiludvikleren i udviklingen af nye versioner af spillet.

Som forbund giver det stor værdi at få skabt en tæt tilknytning til communityet og få dem aktiveret og involveret i forbundets ideer og ønsker. Der er nemlig lige så stor frivillighedskraft i disse communities til at drive indsats, som vi kender det fra andre frivillige i idrætten. Og så vil flere se det som en stor anerkendelse, at et forbund viser interesse og ønsker at samarbejde med dem om den 'digitale udgave af idrætten'.

Overvej følgende i involvering og aktivering af communities:

- Undersøg hvilke communities der findes omkring spillene – tjek diverse Discord grupper, Twitter, Reddit, TikTok, Instagram og Facebook-grupper
- Find ud af, hvad de enkelte communities fokuserer på, deres størrelse, aktivitet og engagement.
- Ræk ud til communityet – f.eks. på deres Discord – og fortæl dem om jeres ideer og involver dem i udviklingen af disse. Stil spørgsmål, få gode råd og brug dem til sparring. Hvad har de f.eks. brug for fra jer som forbund? '*Kontakt communityet for at forstå communityet*'.
- Er der populære streamere på f.eks. Twitch, som er 'ambassadører' for spillet og som har mange følgere. Måske de kan hjælpe jer?
- Inviter communityet til test- og pilotforløb ift. udvikling af aktiviteter i forbundet. Lad dem tage initiativ og ansvar samt giv dem et talerør i forbundet. Måske de kan hjælpe med at arrangere og afvikle et stævnekoncept, turneringsstruktur og andre sociale arrangementer eller rent praktisk sætte jeres Discord-gruppe op.
- Communityet har ofte adgang til streamere, castere og kommentatorer, som kan sørge for, at jeres aktiviteter bliver vist og LIVE streamet på nye digitale kanaler, som når ud til nye målgrupper og måske endda nye kommercielle partnere

A4 - INVOLVER KLUBBER OG FORENINGER



Der er mange fordele ved at få engageret jeres klubber og foreninger i esporten og i den digitale udgave af jeres idræt. For eksempel kan man bruge esporten til at engagere og skabe nye foreningsfællesskaber på tværs af alder, køn og erfaring. Overvej om foreningerne kan bruge esporten som en vinteraktivitet og dermed udvide sæsonen, hvis nu vejret har indflydelse på din fysiske idræt. Andre erfaringer viser, at esporten kan være med til at tiltrække nye medlemmer og målgrupper, som ellers ikke af sig selv ville komme ned i foreningen

- Skab synlighed og opmærksomhed overfor foreningerne om forbundets kommende esportsindsats og hvordan man som forening bliver en del af det – f.eks. ved at afholde åbent hus arrangementer ude i foreningerne, webinarer og SoMe-opslag m.m.
- Lav en klubpakke med guides til "sådan kommer du i gang med esport" – f.eks. med et par konsoller og 5 gratis licenser til spillet (evt. i samarbejde og med økonomisk støtte fra en partner)
- Promover og gør esportsaktiviteten synlig ved at lave sideevents til fysiske konkurrencer og stævner
- Lav et forbundsmesterskab eller lokale stævner, som foregår fysisk i klubberne (deltagelse af flere klubber i et stævne)
- Gør dig synlig overfor klubberne og etabler en fast kontaktperson, som er ansvarlig for aktiviteten i klubben (registrer i jeres CRM). En fast kontakt, som du altid kan ringe til – og som kan ringe til dig med spørgsmål og sparring. Det skaber lokal forankring og ejerskab over aktiviteten i klubben.
- Involver og giv medindflydelse til de unge frivillige i klubberne, som kan stå for esportsaktiviteten

A5 - AKTIVITETER, KONKURRENCE-STRUKTUR OG EVENTS



Sports- og simulationsspil er forskellige og giver mulighed for at gentænke nye måder at lave aktiviteter og konkurrencestrukturer på qua spillets forskellige spilmoder, fleksibilitet og opsætningsmuligheder.

Nye former for aktiviteter, konkurrencer og events er gode måder at få esportsindsatsen bredt ud på og få aktiveret både communities, foreninger og klubber. For eksempel vil e-sejlere gerne mødes fysisk, så lav et side-event til en fysisk konkurrence, hvor esporten kan promoveres og hvor de også kan møde andre sejlere. Giv dem plads, rum og synlighed, så de bliver en del af fællesskabet.

Her er nogle eksempler på aktiviteter:

- Danmarksmesterskab / forbundsmesterskab
- Klubmesterskaber og klubaftener
- Lokale stævner
- Esports-sideevents til fysiske konkurrencer
- Social gaming / LAN events
- Digitale konkurrencer (på den måde kan alle deltage og geografien bliver ikke en barriere)
- Esports-camps til ferieperioder, hvor man eksempelvis kan introducere den fysiske idræt
- 'Unge lærer voksne koncept'
- Deltag på gaming og esportsfestivaler som f.eks. GAMEBOX, NPF, Copenhagen Games m.fl.

A6 - HARDWARE, UDSTYR & FACILITETER



Sports- og simulationsspil er alle forskellige. Nogle er lette at komme i gang med og andre kræver mere hardware, ekstraudstyr og krav til fysiske rammer. For eksempel kræver det blot en mobiltelefon for at komme i gang med e-sejlads, hvorimod e-roning, e-cykling og simulatorgolf kræver større investeringer i udstyr og mere fysisk plads.

For specialforbund er det derfor vigtigt at forholde sig til, hvad og hvor meget de enkelte spiltitler kræver af investering i både hardware, udstyr og fysiske rammer.

Nedenstående er en række spørgsmål og overvejelser I som specialforbund kan undersøge:

- Hvad kræver de forskellige sports- og simulationsspil af dels hardware, ekstra udstyr og fysiske rammer?
- Fordele og ulemper ved valg af forskellige platforme, f.eks. Playstation vs. Xbox, Zwift vs. BK00L med mere?
- Er det nok med konsol for komme i gang eller kræver det en fysisk simulator? (skalermuligheder)
- Hvilken økonomi kræves og findes der relevante samarbejdspartnere/sponsorer omkring spillet/hardware?
- Hvilke foreninger og klubber har de fysiske rammer til f.eks. at teste og afprøve et forløb?
- Overvej om medlemmer selv skal medbringe udstyr eller om det er noget I og/eller foreningen stiller til rådighed
- Husk at indtænke en hurtig og stabil internetforbindelse ved fysiske aktiviteter
- Undersøg om der findes ungdomsklubber, skoler, kommuner eller andre, som allerede har faciliteter, som kan lejes så man kan komme hurtig i gang

A7 - INTERNATIONALE FORBUND



Interessen for esport er stigende og har nu også fået flere internationale forbunds opmærksomhed. Flere internationale forbund har således fået etableret både VM og andre internationale konkurrencer for både landshold og klubber og der samarbejdes aktivt med spiludviklere om nye tiltag. Interessen fra internationale forbund kan gøre det nemmere for specialforbund at komme i gang med esportsaktiviteter da man her kan søge erfaring og støtte sig op af allerede igangværende indsatser, f.eks. VM og andre konkurrencer.

Også IOC ønsker at bringe esporten tættere og støtter op om de sportsrelaterede spil. Senest, som optakt til OL i Tokyo 2020, afholdte IOC *'Olympic Virtual Series'* med fokus på 5 sportsrelaterede spil – en udvikling der forventes at fortsætte.

- Hvilken strategisk position har det internationale forbund taget på esportsområdet?
- Hvor langt er det internationale forbund på esportsområdet og hvilke indsatser har de igangsat?
- Tag kontakt til det internationale forbund og find ud af, hvordan de kan støtte jer med som specialforbund. Findes der f.eks. en esports-arbejdsgruppe, som I kan deltage i eller andet materiale?
- Kan man overføre det internationale forbunds arbejde til dansk kontekst (f.eks. DASU tager udgangspunkt i Porsche Cup i samarbejde med Porsche Danmark)
- Hvilke andre partnere samarbejder det internationale forbund med?
- Hvilken dialog og samarbejde har det internationale forbund med spiludviklere eller IOC om nye tiltag?

A8 - TRÆNING & UDDANNELSE



Ligesom i andre dele af idrætten kræver det god træning og kvalitet i uddannelse for, at udvikle sig og blive god til esport. Som forbund kan man derfor med fordel tænke i, hvordan man kan udvikle en relevant uddannelse inden for deres esportsaktivitet og hvilke kompetencer og partnere man skal bringe i spil.

Som forbund kan man undersøge følgende:

- Tag fat i komunitiet omkring spillet. De er eksperterne og har indsigten i spillet og ved, hvad der er behov for ift. spilspecifik træning og uddannelse. Det er også her at man kan være heldig at finde kompetente frivillige trænere
- Tag fat i jeres foreninger og community og undersøg behov for træning og uddannelse
- Undersøg hvilke typer træning spillet tilbyder. Er der indbygget specifikke trænings modes i spillet, hvor man f.eks. kan træne elementer af taktisk forståelse, strategi, teknik og holdspil mv.?
- Kan man lave spilspecifikke udviklings- og læringsmål?
- Overvej at lave online træningsmoduller og brug Discord som platform til udveksling af viden
- Undersøg om man kan overføre eksisterende viden om "det gode træningsmiljø", "den gode træner" mv. fra jeres idræt til esporten

A9 - NYE DIGITALE PLATFORME



Esporten er digital og bringer derfor nye digitale kanaler og platforme i spil, som når ud til helt andre målgrupper. Disse digitale kanaler giver samtidig nye muligheder for at engagere og involvere fans og nye måder at streame og vise esporten på. Indsigt i de nye digitale kanaler og platforme er specielt relevant, da flere børn og unge i dag ser mere gaming og esport på digitale kanaler end sport på TV. Platforme som Discord og Twitch er derfor specielt relevante at kigge nærmere på da de indeholder nye muligheder og helt andre brugeroplevelser end traditionelle kanaler

- Undersøg hvilke muligheder Discord, Twitch, Tik Tok og Youtube tilbyder og få inspiration af, hvordan disse platforme bruges inden for esporten
- Undersøg mulige influencere, ambassadører og populære streamere, som kan understøtte og promovere jeres esportsindsats
- Brug de nye kanaler og nye broadcasting muligheder til at vise jeres digitale idræt frem
- De nye digitale kanaler bringer også nye kommercielle muligheder, bl.a. nye sponsorerer og samarbejdspartnere mv.

A10 - ØKONOMI & RESSOURCER



Økonomi og ressourcer har naturligvis indflydelse på, hvilke initiativer man som forbund kan sætte i gang på esportsområdet. Med nogle spil kommer man hurtigt og billigt i gang med blot en mobiltelefon, hvor andre spil kræver større investering i udstyr, setup og fysiske rammer.

Det er dog ikke kun udgifter det hele. Esporten er samtidig i høj grad kommercielt drevet og mange virksomheder finder "esport – den nye dreng i klassen" spændende, udviklende og som kan bibringe nye kommercielle muligheder.

Som forbund bør man derfor kortlægge, hvilke økonomiske udgifter og indtægter en given esportsindsats bringer:

- Skab en oversigt over økonomi og ressourcer, der er brug for på årsbasis. Hvad er der brug for af startkapital og hvordan kan man på længere sigt sikre driften?
- Kortlæg mulige indtægtskilder f.eks. ved sponsorater, kontingent, afholdelse af events med mere. Hvordan gør andre i dag?
- Undersøg kommercielle partnere og virksomheder, som kan være med til at drive jeres esportsindsats (F.eks. DASU har indgået partnerskab med ESR, som driver deres DM Serie)
- Afdæk hvilke fonde, aktivitets- og puljemidler man kan søge – herunder DIF's initiativpulje, foreningspuljer mv.
- Undersøg hvordan sponsorater i esporten fungerer i dag? Hvad er det der driver sponsorerne? (For eksempel sponsorerer IT virksomheder danske CS:GO hold / turneringer med det formål, at rekruttere fremtidens medarbejdere da de ser gamere som fremtidens problemknusere inden for IT og teknologi)
- Hvilke data giver esporten adgang til og hvordan kan man bringe disse data i spil ift. indsigt og nye kommercielle produkter?

HVAD LAYER DE ANDRE FORBUND? FÅ INSPIRATION HER:



Specialforbund	Esport	Links
Danmarks Cykle Union	E-cykling	https://www.dif.dk/da/esport/sportsspil/dcu
DBU	E-fodbold	https://www.dif.dk/da/esport/sportsspil/dbu
Dansk Sejlunion	E-sejlads	https://www.dif.dk/da/esport/sportsspil/dsu
Dansk Automobil Sports Union	Digital motorsport	https://www.dif.dk/da/esport/sportsspil/dasu
Dansk Golf Union	Simulatorgolf	https://www.danskgolfunion.dk/sektionsside/simulatorgolf
Dansk Forening for Rosport	E-roning	https://www.eroning.dk/
Danmarks Basketball Forbund	E-basket	https://www.basket.dk/ELandsholdet
Danmarks Idrætsforbund	Generelt esport	www.dif.dk/esport

BRUG FOR SPARRING ELLER MERE VIDEN?



Jørgen Rossen
Esports-konsulent, DIF
jro@dif.dk
Tlf: 2330 2693

BEVÆGER
DANMARK