

eSport und Sportstättenbau Themen der BLSV Jahrestagung in Bärndorf



Bild links v.l.: BLSV-Bezirksvorsitzender Udo Egleder, Ulrike Simon (Bez.-Frauenvertreterin), BLSV-Geschäftsführer Thomas Kern, Marlene Depold (Internet), stellv. Bez.-Vorsitzender Walter Knoller, Gisela Schmid (Ref. Seniorensport), Raphael Klos (BLSV-Ref.-Sportstättenbau)

Bärndorf. „Herausforderung eSport und Gamification“ und „Fördermöglichkeiten im Sportstättenbau“ waren die beiden Hauptthemen der Jahrestagung des Sportbezirk Niederbayern im Bayerischen Landes- Sportverband, zu der Bezirksvorsitzender Udo Egleder am vergangenen Wochenende im Landgasthof Wurm in Bärndorf neben zahlreichen Vertretern der niederbayerischen Sportfachverbände auch den 3. Bürgermeister der Stadt Bogen, Fritz Bittner, sowie den Landrat des Landkreises Straubing-Bogen, Josef Laumer, und MdL Max Gibis, der in seiner Funktion als Präsident des Skiverband Bayerwald anwesend war, als Ehrengäste begrüßen durfte.

Mit 471.191 Mitgliedern in 1609 Vereinen ist der Sport in Niederbayern nach wie vor hervorragend aufgestellt, wie Bezirksvorsitzender Egleder in seinem Bericht verdeutlichte. Mit einem Organisationsgrad von fast 39% (39% der Einwohner sind in Niederbayern Mitglied in einem Sportverein) liegt der Sportbezirk Niederbayern damit an der Spitze der Bayerischen Sportbezirke. Hervorzuheben sei dabei die erfreulich hohe Zahl an jugendlichen Mitgliedern unter 27 Jahren von über 42%.

Die Hauptaktivitäten des BLSV Sportbezirks bestanden in diesem Jahr in der Ausrichtung des ordentlichen Bezirkstages im März in Dingolfing, bei dem neben der Neuwahl der Bezirksvorstandschaft auch einige Anträge verabschiedet und an den ordentlichen BLSV Verbandstag weitergeleitet wurden. So zeigte sich Egleder sichtlich stolz, dass ein Antrag des Sportbezirks auf eine bessere Förderung beim Sportstättenbau für Vereine in Gebieten mit sog. besonderem Handlungsbedarf nicht nur auch beim Verbandstag Anklang fand, sondern auch von der Politik befürwortet wurde. Dies zeigt sich durch eine zusätzliche Förderung des Sportstättenbaus im Umfang von zehn Millionen jährlich über fünf Jahre, welche im Koalitionsvertrag festgelegt wurde. Sobald hier Einzelheiten über Antragsverfahren, etc. bekannt sind, werden die Vereine umgehend informiert werden.

Passend zu diesem Thema referierte Raphael Klosa vom BLSV Referat Sportstättenbau zum Thema „Fördermöglichkeiten im Sportstättenbau“ und informierte die Anwesenden Verbandsvertreter über das aktuelle Antragsverfahren, Förderhöhen, Stolpersteine und welche Maßnahmen überhaupt förderfähig sind. So gewährt der

BLSV seinen Vereinen bei Baumaßnahmen eine Förderung von bis zu 30% der förderfähigen Kosten, wobei zwei Drittel dieser Förderung als Zuschuss ausbezahlt werden und ein Drittel als zinsgünstiges Darlehen. Unterschieden werden muss hierbei zwischen Kleinanträgen bis zu einer Höhe von € 250.000 förderfähige Kosten, bei denen die Antragsstellung sehr einfach ist und der Zuschuss in der Regel bereits nach einem Jahr ausbezahlt werden kann, und sog. Regelanträgen mit über € 250.000 förderfähigen Kosten. Die zahlreichen Nachfragen der Vertreter der Fachverbände zeigten, dass hierzu immer wieder Informationsbedarf besteht, um z. B. nicht förderschädlich vorzeitig mit dem Bau zu beginnen.

Mit einem sehr zukunftssträchtigen, aber gleichzeitig auch schon sehr aktuellen Thema wartete der zweite Referent des Tages, BLSV Geschäftsführer Thomas Kern auf. Er referierte zum Thema „eSport und Gamification“, das durch die Erwähnung im Koalitionsvertrag der Bundesregierung seit den Bundestagswahlen nochmal an Aktualität und Brisanz gewonnen hat. „Die Sportverbände in ganz Deutschland müssen sich mit dem Phänomen des elektronischen Sport treibens auseinandersetzen und ob dies teil eines verbandlich organisierten Sportbetriebes sein kann“, so Kern. Dabei sind noch viele Fragen zu klären. Nach einer Vorstellung der aktuell beliebtesten Spiele auf dem Markt führte Kern aus, dass die Frage welche elektronische Angebote genau als Sport definiert werden können wohl nicht eindeutig zu klären ist, da die Diskussion darüber zum einen auch emotional geführt wird und sich zum anderen selbst Sportwissenschaftler in dieser Frage nicht einig seien. Der Deutsche Olympische Sportbund habe vier mögliche Szenarien entwickelt, wie mit elektronischen Spielen in Sportverbänden umgegangen werden könnte, von völliger Ablehnung bis zur Aufnahme aller möglichen Spielformen als eigenen Fachverband in den DOSB. Der BLSV wird hierüber in einer Sitzung des Verbandsausschusses am 24. November in München beraten und entscheiden, wobei sich abzeichnet dass Sportspiele, also z. B. Fußballsimulationen, wohl als Teil der bestehenden Fachverbände aufgenommen werden könnten, so genannte Ego-Shooter, also Spiele aus der Ich-Perspektive, deren Ziel es in der Regel ist als letzter zu überleben, wohl keine Aufnahme in den Sport erfahren werden.