

# Zertifizierung des E-Sport-Angebotes

Vereine und andere Organisationen, welche ein E-Sport-Angebot machen, können beim Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen eine Zertifizierung beantragen. Diese Zertifizierung zeigt transparent auf, welche Qualitätsmerkmale im Rahmen des gemachten E-Sport-Angebotes eingehalten werden. Ziel einer solchen Zertifizierung ist es, dass Interessenten am E-Sport aber insbesondere Eltern und Angehörige von Kindern und Jugendlichen darüber informiert werden, wo das eigene Kind in seiner Freizeit am besten aufgehoben ist und wo sie sicher sein können, dass die räumliche und technische Ausstattung definierten Anforderungen genügt und eine qualifizierte Betreuung sichergestellt ist.

Die Zertifizierung ist dabei in die drei Qualitätsmerkmale „sicherer E-Sport“, „Wissens- und Wertevermittlung“ und „Training und Entwicklung“ gegliedert.

Für die Erstzertifizierung muss die Organisation einen vom Landesverband zur Verfügung gestellten Fragebogen beantworten und die begründenden Unterlagen (bspw. Nachweis über erfolgte Ausbildungen) in digitaler Form an den Landesverband überstellen. In einem Ortstermin wird das Vorhandensein der Voraussetzungen für die Zertifizierung durch den Landesverband geprüft, ehe die Zertifizierung für drei Jahre zuerkannt werden kann.

Nach Ablauf der drei Jahre hat die Organisation den Fragebogen erneut auszufüllen. Der Landesverband kann dann stichprobenartig Belege abfordern oder in einem Ortstermin feststellen, ob die Voraussetzungen für die Zertifizierung weiterhin gegeben sind. Sollte die Organisation den Fragebogen nicht bis spätestens sechs Monate nach Ablauf des Zertifizierungszeitraumes an den Landesverband versandt haben, so erlischt die Zertifizierung und die Organisation muss vor einer Neuerteilung wieder die Erstzertifizierung durchlaufen. Dies gilt auch für Organisationen, denen der Landesverband die Zertifizierung aberkannt hat.

Im Rahmen der Zertifizierung können verschiedene Level erreicht werden, wobei Level 1 die erste Stufe darstellt. Je höher das Level, desto qualitativ hochwertiger ist somit das E-Sport-Angebot.

## **Absolut grundlegende Voraussetzungen für eine Zertifizierung stellen**

- a) die Mitgliedschaft im Landesverband für E-Sport Nordrhein-Westfalen,**
- b) die Anerkennung des Ethik-Kodex des Landesverbandes und**
- c) das Vorhandensein eines Konzeptes gegen sexualisierte Gewalt in der Organisation dar.**

Organisationen, die vom Landesverband zertifiziert wurden, sind verpflichtet anzuzeigen, wenn sie die Bedingungen für die Zertifizierung nicht mehr erfüllen und diesen Umstand nicht binnen weniger als drei Monaten abstellen können.

Organisationen mit einer gültigen Zertifizierung dürfen die Zertifizierung unter Angabe des erreichten Levels öffentlichen darstellen. Zudem werden zertifizierte Organisationen auf der Homepage des Landesverbandes für E-Sport Nordrhein-Westfalen ausgewiesen.

# Level 1

Niedergelassene Organisationen, die die erste Stufe (Level 1) erhalten möchten müssen nachfolgende Anforderungen erfüllen.

## **Qualitätsmerkmal: Sicherer E-Sport**

1. Betreuungspersonen / Trainer- und Trainerinnen
  - a. Regelmäßige Vorlage eines polizeilichen Führungszeugnisses
  - b. Gültige E-Sport-Trainer C-Lizenz
2. Eigene oder Dritte Ansprechpartner (offen zugängliche Kontaktmöglichkeiten)
  - a. Körperliche Vorkommnisse (bspw. sexualisierte Gewalt)
  - b. Psychische Vorkommnisse
  - c. Vorkommnisse zum Jugendschutz
  - d. Diskriminierung (kein Mitglied im geschäftsführenden Vorstand oder der Abteilungsführung, es sei denn die Organisation kann plausibel erläutern, dass eine anderweitige Besetzung nicht möglich war)
3. Körperliche Gesundheit und Ergonomie
  - a. Die Tische sind stabil und haben eine Höhe von 65 – 75 cm
  - b. Aufsichtspersonen erinnern Spielende an Pausen (mindestens alle 90 Minuten) und unterbrechen unter Umständen die Bildschirmzeit.
  - c. Monitore dürfen nicht durch Lampen oder Sonneneinstrahlung verblendet werden.
  - d. Die Organisation gibt Eltern und anderen Interessierten die Möglichkeit die Räumlichkeiten der E-Sport-Ausübung zu besichtigen und das Betreuungspersonal kennenzulernen. Informationsbedarfe sind zu decken.
4. Diversität
  - a. Wird Diskriminierung erfahren müssen aktiv Maßnahmen dagegen ergriffen werden. Dies beginnt bspw. mit internen Gesprächen und bei Bedarf dem Einschalten von externer Hilfe.
  - b. Es ist eine Kultur der Wertschätzung zu schaffen, die zum Ziel hat jegliche Art der Diskriminierung zu unterbinden. Zum Beispiel auf Grund von: Alter, Geschlecht, Herkunft, Weltanschauung, geistigen und körperlichen Fähigkeiten oder sexueller Orientierung. Diese Kultur ist in der Organisation grundlegend festzuschreiben.
5. Jugendschutz
  - a. Es werden ausschließlich Titel gespielt, bei welchen die USK-Einstufung zum Alter der spielenden Person passt
  - b. Es wird dafür Sorge getragen, dass auch Titel, welche nicht für das Alter der Personen geeignet sind, auch nicht „zuschauend“ wahrgenommen werden können

## **Qualitätsmerkmal: Wissens- und Wertevermittlung**

1. Medienkompetenz
  - a. Das Trainingspersonal vermittelt den Spielenden Medienkompetenz. Insbesondere im Umgang mit „In-Game-Käufen“ und klassischen Betrugsversuchen in Verbindung mit Gaming und E-Sport.
2. Soziale Aspekte

- a. Spielende übernehmen weitere Verantwortung in der Organisation und werden in die Gruppe integriert
- 3. Ausbildung
  - a. Ehemaligen oder aktiven Spielenden wird die Möglichkeiten geboten die E-Sport-Trainerausbildung (C-Lizenz) zu absolvieren
  - b. Trainern wird die Möglichkeit eröffnet den Übungsleiter zu erwerben

## **Qualitätsmerkmal: Training und Entwicklung**

- 1. Trainingsgestaltung
  - a. Das Trainingspersonal gibt den Spielenden regelmäßig Feedback zur individuellen Leistung und Entwicklung
  - b. Das Training findet regelmäßig nach einem Trainingsplan statt
  - c. Neben Bildschirm- sind auch Bewegungszeiten im Trainingsplan vorgesehen
- 2. Nachwuchsgewinnung / Heranführung
  - a. Es gibt regelmäßig „Schnuppertage“ an welchen Personen an den E-Sport herangeführt werden, Informationsbedarfe gedeckt werden und das E-Sport-Angebot der Organisation vorgestellt wird.