



Søknad om opptak av Norges E-sportforbund
som særforbund i Norges Idrettsforbund (NIF)
Idrettstinget 2025

Innholdsfortegnelse

| | |
|------------------------------------------------------------|--------|
| 1 Innledning | - 3 - |
| 2 Hva er e-sport ? | - 4 - |
| 3 Hva er norsk e-sport ? | - 6 - |
| 4 Hvorfor e-sport er idrett ? | - 7 - |
| 5 NESF formelle grunnlag for søknad | - 8 - |
| 6 NESFs verdier og forankring i NIFs regelverk | - 9 - |
| 7 NIFs formelle krav til opptak og NESFs oppfyllelse | - 10 - |
| 7.1 Aktivitet og idrettsdefinisjon (§1-2 i NIFs lov) | - 10 - |
| 7.2 Verdier og regelverk | - 11 - |
| 7.3 Medlemskap og aktivitet i Norge | - 11 - |
| 7.4 Skille fra andre særforbund | - 12 - |
| 7.5 Internasjonal anerkjennelse og norsk deltakelse | - 13 - |
| 8 Særforbundets grener | - 13 - |
| 9 E-sportens samfunnsverdi | - 15 - |
| 10 Avsluttende appell | - 17 - |

1 Innledning

Norges E-sportforbund (NESF) søker med dette om opptak som særforbund i Norges Idrettsforbund (NIF). E-sport er en moderne presisjonsidrett som stiller høye krav til fysisk kontroll, mental utholdenhet, strategisk beslutningsevne og systematisk trening. På lik linje med andre presisjonsidretter, krever e-sport presisjon, hånd-øye-koordinasjon og en helhetlig tilnærming til fysisk og mental kapasitet.

For å prestere på det høyeste nivået i e-sport er disiplin og struktur avgjørende. Det handler ikke bare om tekniske ferdigheter foran skjermen, men om fysisk trening, riktig kosthold og et bevisst forhold til antidoping, utfra etablerte rammer for å sikre rent spill og like vilkår.

Som særforbund ønsker NESF å tilby struktur, trygghet og profesjonaliteten som kreves for å ytterligere videreutvikle e-sport som en del av den norske idrettsfamilien. E-sport er ikke bare en arena for konkurranse, men en plattform for mestring, fellesskap og livslang læring. NESF ser en unik mulighet til å bidra til et bredere idrettstilbud i Norge, og er klare til å arbeide i tråd med idrettens verdier for å inspirere unge til deltakelse, utvikling og glede.

Gjennom systematisk trening, etisk ansvarlighet og en sunn livsstil vil Norges e-sportutøvere ikke bare kunne hevde seg internasjonalt, men også være eksempler på idrettens beste tradisjoner. NESF er klare til å arbeide sammen med NIF for å utvikle e-sport videre i tråd med idrettens verdier og fremtidige ambisjoner.

2 Hva er e-sport ?

E-sport, eller elektronisk sport, har de siste årene vokst frem som en av verdens raskest voksende idrettsgrener. Men ofte brukes begreper som gaming og sportssimulering, og det er derfor først viktig å klargjøre og definere begrepene. Dette skyldes at det ofte oppstår misforståelser rundt hva E-sport faktisk innebærer, og hvordan det skiller seg fra gaming og sportssimulering. En tydelig definisjon hjelper oss med å forstå E-sport som en organisert idrettsgren med egne verdier, strukturer og krav. Dette er avgjørende for å kunne integrere E-sport i idrettsfamilien og sikre at den anerkjennes som en likeverdig del av norsk idrett.

Gaming refererer til enhver form for videospilling, enten det er som en hobby, fritidsaktivitet eller profesjonell karriere. Det omfatter alt fra enkle mobilspill til komplekse flerspillerspill på PC og konsoller. Gaming kan være både individuell og sosial, med nettbaserte plattformer som også muliggjør samarbeid og konkurranse globalt.

Sportspill er en spesifikk sjanger innen gaming som simulerer tradisjonelle idretter som fotball, basketball og ishockey, men også individuelle idretter som tae-kwon-doe og sykling. Eksempler inkluderer FIFA (nå EA Sports FC), NBA 2K og iRacing. Disse spillene kan være både underholdningsbaserte og konkurranseorienterte.

E-sport er organisert, konkurransebasert gaming hvor spillere eller lag konkurrerer mot hverandre i dataspill. Dette inkluderer populære spill som Counter-Strike, League of Legends og Dota 2. Det er anerkjent som en sportsgren i mange land og er i vekst som en seriøs del av idrettsverdenen.

E-sport handler derfor ikke om tilfeldig spilling eller gaming, men om strukturert og målrettet aktivitet som krever ferdigheter, fysisk kontroll, strategisk beslutningsevne og mental styrke. På samme måte som i tradisjonelle idretter følger e-sport en tydelig organisasjonsstruktur, der konkurransene arrangeres på lokalt, nasjonalt og internasjonalt nivå med klare regler og dommere.

E-sport er mangfoldig og favner ulike typer spill som utfordrer ulike ferdigheter. I noen spill er presisjon og reaksjonsevne avgjørende, mens andre stiller større krav til strategisk planlegging, samarbeid og utholdenhet. Eksempler på sentrale e-sport-disipliner inkluderer:

- **Presisjon og reaksjonsevne:** I spill som *Counter-Strike 2* og *Valorant* kreves ekstremt rask reaksjonsevne, presise bevegelser og hånd-øye-koordinasjon. Utøvere må ta beslutninger på brøkdelen av et sekund og utføre fysiske handlinger med stor nøyaktighet, noe som gjør at ferdighetene kan sammenlignes med presisjonsidretter som skyting eller dart.
- **Strategi og samarbeid:** I spill som *Dota 2* og *League of Legends* ligger suksessen i strategisk tenkning, lagarbeid og evnen til å lese spillets dynamikk. Lagene utvikler taktikker som må tilpasses i sanntid, noe som stiller store krav til kommunikasjon og koordinasjon – ferdigheter som er grunnleggende i flere lagidretter.
- **Fysisk og mental utholdenhet:** Spill som *Rocket League* kombinerer strategisk planlegging med høyt tempo og fysisk kontroll over virtuelle kjøretøy. I slike konkurranser kreves det at utøverne opprettholder fokus og fysisk ro gjennom flere timer med intenst spill, noe som kan sammenlignes med utøvere i utholdenhetsidretter.
- **Idrettssimulering:** E-sport omfatter også altså sportspill som simulerer tradisjonelle idretter. Her kreves ferdigheter som ligner de fysiske idrettene de spiller, men innenfor en digital konkurransearena. Slike spill mener NESF skal være tilknyttet respektive sær-idrettsforbund, men NESF kan være en betydelig ressurs for trening og utvikling av spill relatert til tekniske ferdigheter og utviklings- og trenerkompetanse i denne sammenhengen.

E-sport inkluderer både individuelle og lagbaserte konkurranser, men mange av de mest populære titlene, som *Valorant* og *League of Legends (LoL)*, er lagspill hvor samarbeid, kommunikasjon og strategi er avgjørende for suksess. I *Valorant* spiller to lag med fem personer mot hverandre, der strategisk bruk av helter og koordinering er nødvendig for å vinne runder. I *League of Legends* må lagene samarbeide for å ødelegge motstanderens base, samtidig som hver spiller bidrar med spesifikke roller og ferdigheter. Lagspill i e-sport gir en sosial dimensjon som styrker fellesskapet blant spillerne og gir rom for komplekse strategiske opplevelser, der rollene til hver spiller er avgjørende for lagets samlede prestasjon. Denne lagstrukturen speiler også tradisjonelle idretter, som fotball og ishockey, og gjør det enklere for både spillere og publikum å relatere seg til formatet. Kombinasjonen av sosial interaksjon, strategisk dybde og intuitiv forståelse gjør lagspill til en bærebjelke i e-sport, med en bred appell og stort potensial for utvikling som idrett.

3 Hva er norsk e-sport?

Norsk e-sport har de siste årene opplevd betydelig vekst, med en rekke organisasjoner, allianser og initiativer som arbeider for å strukturere og fremme miljøet og som dekker bredde, ungdomsarbeid og toppnivå. Her er en oversikt over noen av de sentrale aktørene:

Norges E-sportforbund (NESF)

NESF ble reetablert i 2019 for å organisere e-sport i Norge, med fokus på klubber, idrettslag, skoler og helse. Forbundet er medlem av det Europeiske E-sportforbundet (EEF) og det Internasjonale E-sportforbundet (IESF).

E-sport Alliansen

E-sport Alliansen er en nettverksorganisasjon for bredde-e-sportklubber i Norge. Fra høsten 2021 til januar 2025 har alliansen vokst fra 18 til over 100 medlemsklubber med over 4000 medlemmer, fordelt over ni fylker. Omtrent 80% av medlemmene er organisert i idrettslag, mens resten er frivillige organisasjoner tilknyttet skoleverket eller lokale e-sporttiltak.

Idrettslag med E-sporttilbud

Norges Idrettsforbund (NIF) har selv kartlagt og registrert en økning i idrettslag som tilbyr e-sportaktiviteter. I 2024 rapporterte nesten 200 idrettslag om e-sporttilbud, noe som viser en økende integrasjon av e-sport i tradisjonelle idrettsstrukturer.

Aktive Gamere

Aktive Gamere er en organisasjon som arbeider for å bringe gaming ut av barne- og ungdomsrommene og inn i sosiale fellesskap. De tilbyr ressurser for gamere, foreldre, og idretts- og kulturorganisasjoner, med fokus på sunnhet, balanse og inkludering i gaming.

Einherjar eSport

Einherjar eSport er et frivillig idrettslag som tilbyr e-sport- og fysisk trening for barn og ungdom. Med fokus på pedagogisk veiledning, fysisk aktivitet og sunne vaner, har de flere avdelinger i Rogaland fylke og arrangerer også camper og LAN for å skape trygge, rusfrie møteplasser. Vinteren 2025 har de tatt initiativ til en egen særkrets i Rogaland og Agder.

Good Game AS

Good Game AS er Norges største aktør innen gaming og e-sport. De arrangerer aktiviteter for spillinteresserte året rundt og når ut til 200 000 spillentusiaster hver måned. Gjennom plattformer som Gamer.no og Good Game-ligaen tilbyr de e-sportligaer og turneringer for både amatører og profesjonelle. Gjennom samarbeidsavtale med NESF, er de teknisk arrangør av Norges offisielle liga.

Profesjonelle lag

Det er en rekke profesjonelle aktører i norsk e-sport, som også er medlem i NESF. Som eksempler kan vi nevne **Metizport**, som er en profesjonell e-sportklubb med fokus på å støtte både nye talenter og etablerte spillere. Klubben har etablert seg som en solid aktør i Norge og internasjonalt. **Apeks** er et annet ledende profesjonelt lag i Norge, spesielt kjent for sine prestasjoner i Counter-Strike. Nå satser de innenfor spillet Valorant. Apeks har satt Norge på kartet i internasjonal e-sport med sitt fokus på konkurranse og talentutvikling.

4 Hvorfor e-sport er idrett ?

E-sport oppfyller de grunnleggende kravene til idrett slik de er definert i NIFs lovverk og regelverk for opptak av særforbund. Dette gjenspeiles i både den fysiske og mentale innsatsen som kreves, systematisk trening, og tydelige konkurranseformer integrert i e-sporten.

Fysiske ferdigheter står sentralt i e-sport, der hånd-øye-koordinasjon, reaksjonsevne og presisjon er avgjørende for suksess. I en rekke spill stilles det krav til presise bevegelser og raske beslutninger i situasjoner der millisekunder avgjør utfallet. Profesjonelle e-sportutøvere rapporterer selv om pulsverdier opp mot 160–180 slag per minutt under konkurranser, tilsvarende det man finner i en rekke utholdenhetsidretter. Denne kombinasjonen av høy intensitet og ekstrem mental ro demonstrerer den krevende fysiske innsatsen som ligger til grunn for prestasjon i e-sport.

Treningen som kreves for å nå et høyt nivå i e-sport er systematisk og målrettet. Utøverne følger programmer for å optimalisere hånd-øye-koordinasjon, fysisk utholdenhet og ergonomi, for å sikre at de kan prestere over tid uten skader. Dette er en tilnærming som speiler treningsregimene i tradisjonelle presisjonsidretter. De fleste medlemsklubbene – både profesjonelle og breddeklubber, har integrert fysiske treningsprogrammer som en del av sine forberedelser, noe som bekrefter at en sunn kropp er en forutsetning for toppresultater også i e-sport. NESF oppfordrer klubbene våre til aktivt bedrive jevnlig fysisk aktivitet.

E-sport organiseres som andre idretter med ligaer, turneringer og mesterskap som følger etablerte konkurranseregler. I Norge representerer *Good Game-ligaen* et eksempel på hvordan e-sport organiseres for både bredde og elite, og er gjennom samarbeid med NESF landets offisielle e-sport liga. Internasjonalt konkurrerer utøvere i verdensmesterskap arrangert av *International Esports Federation (IESF)*, og e-sportens betydning har blitt anerkjent gjennom arrangementer som Olympic Esports Week, der *IOC* inkluderer e-sport i sitt globale idrettsfellesskap.

IOC har nå bestemt at det skal arrangeres «*Olympic E-sports Games*» i 2025. Målet er å utforske hvordan e-sport kan bli en del av den olympiske idrettsfamilien, samtidig som den opprettholder verdier som fair play, inkludering og fysisk aktivitet.

E-sport er derfor en organisert idrett med klare rammer, ferdighetsutvikling og målbare resultater. Det er en arena hvor utøvere, gjennom systematisk trening, disiplin og konkurranse, oppnår mestring og utvikler ferdigheter som er overførbare til tradisjonell idrett og samfunnsliv. E-sportens digitale plattform gjør idretten tilgjengelig for alle, uavhengig av bakgrunn og forutsetninger, og gir muligheter for inkludering, fellesskap og idrettsglede.

Gjennom denne strukturen og det høye kravet til fysisk og mental innsats, er e-sport i sin form og sitt vesen en idrett. NESF arbeider målrettet for å ivareta utøvernes helse og utvikling gjennom fokus på fysisk aktivitet, kosthold og etisk ansvarlighet. Ved å bli en del av NIF vil NESF kunne videreutvikle e-sport i tråd med idrettens verdier og prinsipper, og samtidig tilby en arena der utøvere på alle nivåer får mulighet til å vokse og utvikle seg – både som idrettsutøvere og individer.

5 NESF formelle grunnlag for søknad

Norges E-sportforbunds (NESF) søknad om opptak som særforbund i Norges Idrettsforbund (NIF) bygger på et formelt vedtak fattet på NESFs forbundsting den **9. april 2024**. Forbundstinget, som er NESFs øverste beslutningsorgan, ga sin tilslutning til at NESF skulle søke opptak som særforbund i NIF på idrettstinget 2025.

I forkant av eventuelt opptak gjør NESF nå et betydelig arbeid, for å få på plass regelverk som er i tråd med NIFs krav til organisering, etikk og ansvarlighet. Dette inkluderer tilpasning til idrettens lovnorm, fullt ut ivareta barneidrett-bestemmelsene, innføre et antidoping-regime etter modell fra Antidoping Norge, og et rammeverk for trygge konkurranser og rettferdig spill. Dermed skal NESF være forberedt til å tre inn i NIF som en ansvarlig og strukturert organisasjon, som ivaretar e-sportens videre utvikling innenfor idrettens verdigrunnlag.

6 NESFs verdier og forankring i NIFs regelverk

Norges E-sportforbund (NESF) bygger sin virksomhet på de samme grunnleggende verdiene som norsk idrett gjennom «fellesskap, mestring og ærlighet» og at vi skal skape «Idrettsglede for alle». Derfor er NESF forankret i prinsippet om at e-sport skal være en arena for trygghet, utvikling og glede for alle, uavhengig av alder, kjønn, bakgrunn eller ferdighetsnivå. Dette verdigrunnlaget, utgjør kjernen i hvordan forbundet organiserer sin aktivitet.

For å sikre trygge konkurranser og et ansvarlig miljø har NESF allerede implementert et omfattende etisk rammeverk. Dette inkluderer nulltoleranse for trakassering, diskriminering og juks, samt tydelige retningslinjer for hva som forventes av både utøvere, trenere og støttespillere. NESF tar sikte på et tettere samarbeid med Antidoping Norge for å sikre rene konkurranser og for å fremme bevissthet rundt antidopingarbeid. Gjennom informasjonskampanjer og opplæringsprogrammer vil forbundet sørge for at utøvere har kunnskap om hvilke krav som stilles, og hvorfor rettferdig konkurranse er selve fundamentet i idretten. På denne måten blir verdien av rent spill ikke bare et krav, men også en kultur.

NESF anerkjenner den unike posisjonen som barneidretten har i norsk idrett og er forpliktet til å ivareta de verdiene som ligger til grunn for disse bestemmelsene. Spill som har høy aldersanbefaling gjennomføres i tett dialog med foresatte. Gjennom trygge rammer og tydelige regler sørger NESF for at barn og unge får en positiv opplevelse av idretten, med fokus på mestring, læring og fellesskap fremfor resultatjag. Dette gjør e-sport til en trygg og inkluderende arena for barn og ungdom.

For NESF handler inkludering ikke bare om å gi alle mulighet til å delta, men også om å skape en arena der alle føler seg velkomne og respektert. Gjennom et bredt mangfolds arbeid vil NESF legge rette for aktiviteter som favner ulike aldersgrupper og ferdighetsnivåer, og som gir rom for utøvere med funksjonsnedsettelse eller særskilte behov. Dette arbeidet vil være forankret i NIFs verdier og gir e-sport en viktig rolle som brobygger i samfunnet.

Ved å forene disse prinsippene og arbeide systematisk for å bygge et ansvarlig og inkluderende miljø, er NESF godt forberedt på å videreutvikle e-sport i tråd med norsk idretts tradisjoner og regelverk. NESF tar idrettens etiske forpliktelser på alvor og vil gjennom sitt arbeid styrke både tilliten til e-sport og idrettens verdigrunnlag som helhet.

7 NIFs formelle krav til opptak og NESFs oppfyllelse

Idrettstinget 2023 fastsatte gjennom vedtak klare krav for opptak av særforbund i Norges idrettsforbund (NIF). Disse inkluderer at (I) aktivitetene må oppfylle NIFs idrettsdefinisjon, (II) være forankret i NIFs verdier og regler, (III) ha vært utøvd i Norge i minst tre år med minst 1500 medlemmer, og (IV) skiller seg klart fra eksisterende særforbund.

Søkerorganisasjonen må også ha en (V) tydelig internasjonal tilknytning og bidra til god ressursutnyttelse. NESF mener at vi kan dokumentere oppfyllelse av disse kravene gjennom vår organisering, verdigrunnlag og aktivitet i norsk e-sport.

7.1 Aktivitet og idrettsdefinisjon (§1-2 i NIFs lov)

Som tidligere beskrevet oppfyller e-sport de grunnleggende kravene til idrett gjennom kombinasjonen av fysisk og mental innsats, systematisk trening og tydelig organiserte konkurranser. E-sportens struktur og krav til ferdigheter illustrerer på en overbevisende måte at den tilfredsstiller NIFs idrettsdefinisjon.

Prestasjonene innen e-sport krever ikke bare tekniske ferdigheter, men også den samme disiplinen, dedikasjonen og utholdenheten som kjennetegner tradisjonelle idretter. Med hånd-øye-koordinasjon, reaksjonsevne og mentalt fokus som nøkkelfaktorer, utfordres utøvere til å levere toppresultater under intense forhold. Samtidig reflekterer den systematiske tilnærmingen til trening, med fokus på ergonomi, skadeforebygging og fysisk styrke, en idrettskultur som ivaretar helhetlig utøverutvikling.

Videre bygger e-sport på en robust ramme av fair play og etikk. NESF har etablert klare retningslinjer som sikrer rettferdig konkurranse og en trygg arena for deltakelse, i tråd med NIFs verdigrunnlag. Denne kombinasjonen av høy sportslig kvalitet, strenge etiske standarder og internasjonal anerkjennelse demonstrerer at e-sport har sin naturlige plass i den norske idrettsfamilien. Gjennom å inkludere e-sport i norsk idrett kan NIF ikke bare utvide sitt tilbud, men også inspirere en ny generasjon til å finne mestring, fellesskap og glede gjennom idrett.

E-sport er en idrett fordi den kombinerer målbare prestasjonskrav med både fysisk og mental innsats. Prestasjonen i e-sport bygger på en rekke ferdigheter som krever systematisk trening, presisjon, utholdenhet og strategisk beslutningstaking. Dette er sammenlignbart med presisjonsidretter som skyting, dart og bueskyting, der små bevegelser og ekstreme konsentrasjonsnivåer avgjør utfallet.

E-sport er også preget av en tydelig strukturert konkurranseform. Organisering av ligaer og turneringer følger de samme prinsippene som i andre idretter, med lokale, regionale og nasjonale mesterskap som skaper klare veier for utvikling og talentutvikling. Gjennom denne målbare konkurranseformen, de fysiske kravene og den systematiske treningen er e-sport en idrett som møter NIFs krav til aktivitet og idrettsdefinisjon.

7.2 Verdier og regelverk

NESF er forankret i de samme verdiene som norsk idrett: fellesskap, mestring og ærlighet. Forbundet legger stor vekt på etisk ansvarlighet og rent spill. NESF følger de samme prinsippene for antidoping som i andre idretter og har samarbeid med Antidoping Norge. Gjennom informasjon og opplæring bevisstgjør NESF både utøvere og trenere om viktigheten av en dopingfri idrettskultur og det å konkurrere på like vilkår.

Barneidrettsbestemmelsene skal stå sentralt i NESFs virksomhet, som vi følge fullt ut. Det er utviklet klare retningslinjer som sikrer at unge utøvere deltar i trygge, sunne og motiverende omgivelser. Prinsipper om aktivitet, lek og mestring blir ivaretatt i NESFs arbeid med e-sport, der fokus ligger på positiv utvikling fremfor resultater.

NESF arbeider også aktivt for et inkluderende miljø, fritt for trakassering og diskriminering. E-sport gir en arena der utøvere med ulik bakgrunn, kjønn og funksjonsevne kan møtes på like vilkår og hvor det skal være en positiv kultur preget av idrettsglede, samarbeid og mestring.

7.3 Medlemskap og aktivitet i Norge

NESF oppfylder NIFs krav til medlemskap med over **1500 aktive medlemmer** fordelt på mer enn 30 klubber. Aktiviteten er strukturert og organisert gjennom lokale og regionale turneringer, samt nasjonale mesterskap som gir muligheter for både bredde- og eliteutøvere. Oppdatert medlemsliste vil ettersendt som vedlegg til søknaden før Idrettstinget.

På landslagsnivå konkurrer norske utøvere i verdensmesterskap, bl.a. i Counter Strike, i regi av International Esports Federation (IESF). Dette gir norske utøvere mulighet til å hevde seg internasjonalt og utvikle sine ferdigheter i møte med de beste i verden. NESFs klubb- og turneringsstruktur er allerede godt etablert og sikrer at idretten er tilgjengelig over hele landet.

Gjennom en pågående organisering i å etablere særkretser, i bl.a. Rogaland & Agder (gjennom initiativ fra Einherjar eSport), Vestlandet og Innlandet, bygges det nå opp regionale knutepunkter som styrker rekruttering og talentutvikling på tvers av landet. Denne strukturen skal speile den organiseringen som eksisterer i andre særkretser, og gjøre det mulig å ivareta både elite og bredde, og et godt samarbeid med de ulike idrettskretsene.

For å styrke e-sportens posisjon i Norge og sikre en helhetlig utvikling, vil NESF som særforbund etablere dedikerte avdelinger for bredde, utvikling og kompetanse. Ved å trekke lærdom og inngå samarbeid med gode, eksisterende initiativer som for eksempel *E-sport Alliansen*, som er en nettverksorganisasjon for bredde e-sport-klubber i Norge og *Aktive Gamere*, som hjelper organisasjoner, foreldre og gamere i møte med store og små spørsmål, vil NESF koordinere og få etablert en solid struktur som fremmer både rekruttering og profesjonalisering innen e-sport.

7.4 Skille fra andre særforbund

E-sport er en distinkt idrett som skiller seg tydelig fra andre særforbund gjennom sin digitale og teknologiske natur. Den unike kombinasjonen av presisjon, fysisk kontroll og strategiske ferdigheter gjør e-sport til en idrett som ikke overlapper med tradisjonelle idretter. Mens noen idretter, som skyting, bueskyting eller dart, også stiller krav til presisjon og mental kontroll, integrerer e-sport disse elementene i en digital konkurranseform som stadig utvikles.

NESF representerer den eneste organisasjonen i Norge som i hovedsak organiserer e-sport som en strukturert idrett. Gjennom tett samarbeid med internasjonale organisasjoner har NESF en tydelig rolle i å samle og utvikle e-sport i Norge for både bredde og elite. E-sportens særpreg og potensial for vekst gjør den til en naturlig del av norsk idrettsfamilie, og NESF er klare til å forvalte denne idretten i tråd med NIFs verdier og prinsipper.

Samtidig mener NESF at virtuell sport og idrettssimuleringer, som EA Sport FC og iRacing, naturlig bør organiseres av respektive særforbund som allerede forvalter den tradisjonelle utgaven av disse idrettene innenfor NIF. Dette sikrer en helhetlig organisering der fysisk og digital idrett utvikles sammen under én struktur. NESFs fokus forblir således på de unike e-sportsgrenene som ikke overlapper med tradisjonelle idretter.

Likevel kan NESF fungere som en kompetansepartner for særforbund som ønsker å utvikle sine virtuelle sportstilbud, og bidra med ekspertise innen e-sportorganisering, teknologi og konkurranseformer. Denne tilnærmingen fremmer en samlet og effektiv organisering av norsk idrett, der både tradisjonell og digital idrett styrkes i tråd med NIFs verdier og innenfor en samlet idrettsfamilie.

7.5 Internasjonal anerkjennelse og norsk deltakelse

E-sport er allerede anerkjent som en idrett i flere av våre naboland, inkludert Sverige og Finland, hvor de nasjonale idrettsforbundene har integrert e-sport i sin struktur. Dette gir både organisatorisk legitimitet og tilgang til ressurser for videre utvikling. I Sverige har e-sport blitt inkludert i ungdomsidrettsaktiviteter, mens Finland har etablert klare retningslinjer for hvordan e-sport skal organiseres i samsvar med tradisjonelle idrettsprinsipper.

Internasjonalt er Norges E-sportforbund medlem av **IESF (International Esports Federation)**, **GEF (Global Esports Federation)** og **EEF (European Esports Federation)**, som er ledende organisasjoner for utviklingen av e-sport som idrett. Gjennom disse samarbeidene får Norge tilgang til et bredt nettverk, ekspertise og muligheten til å påvirke e-sportens fremtidige utvikling globalt.

Dette medlemskapet gir norske utøvere tilgang til internasjonale konkurranser, inkludert verdensmesterskap i spill som Counter-Strike, Dota 2, og Tekken. Det sikrer også at norske lag og spillere kan delta i globale arrangementer som **Olympic Esports Games**, hvor e-sport blir en integrert del av den olympiske bevegelsen.

Ved å bygge en solid nasjonal idrettsstruktur og være en aktiv del av internasjonale organisasjoner, vil Norge kunne styrke sin internasjonale e-sport innflytelse

8 Særforbundets grener

Norges E-sportforbund (NESF) har fastsatt et rammeverk for valg av grener som balanserer konkurranse, rekruttering og ansvarlighet. Vi har en ambisjon om å organisere følgende grener ved opptakstidspunktet i Norges Idrettsforbund (NIF) :

A.- Counter-Strike 2 (CS2)

CS2 er et lagbasert førstepersonsskytespill som fremmer strategi, samarbeid og raske reaksjoner. Spillet handler om å nå spesifikke mål, som å plante eller desarmere en bombe, samtidig som man konkurrerer mot et annet lag. Hvert lag består av fem spillere, som må koordinere roller og oppgaver for å overvinne motstanderne. Relevansen til idrettsdefinisjonen ligger i de høye kravene til taktikk, presisjon og beslutningstaking under press. Populariteten til CS2, både nasjonalt og internasjonalt, gjør det til en naturlig gren for både bredde og elite.

B.- Fortnite

Fortnite er et battle royale-spill, som betyr et format hvor mange spillere konkurrerer mot hverandre på et stadig krympende kart, med målet om å være den siste som står igjen. I Fornite er det opptil 100 spillere, enten alene, i duoer eller lag på fire spillere, som kjemper om å være den siste som står igjen. Spillet kombinerer skyting, strategi og bygging, hvor spillerne samler ressurser og bygger strukturer for å forsvare seg eller angripe. Fortnite utfordrer både taktikk, reaksjonsevne og kreativitet, og har blitt et kulturelt fenomen som favner både bredde og elite gjennom konkurranser, jevnlig oppdateringer og samarbeid med kjente merkevarer.

C.- League of Legends (LoL)

LoL er et strategispill hvor to lag på fem spillere konkurrerer om å ødelegge hverandres base. Spillet krever koordinasjon, rolleforståelse og strategisk planlegging, egenskaper som gjenspeiler idrettens fokus på samarbeid og ferdigheter. LoL er en av verdens mest populære e-sporttitler og har et stort miljø i Norge, noe som gir god mulighet for rekruttering og talentutvikling.

D.- Valorant

Valorant er et utrolig populært lagbasert spill, og er blitt særlig populær blant jenter og kvinner og yngre utøvere, både nasjonalt og internasjonalt. To lag med fem spillere konkurrerer mot hverandre, og spillet kombinerer taktiske elementer fra CS2 med unike egenskaper hos spillfigurer, noe som gir et ekstra lag av strategisk dybde. Dette førstepersonsskytespillet krever presisjon, samarbeid og strategiske valg for å vinne runder. Spillet har raskt blitt en sentral del av det globale e-sportmiljøet.

E.- Rocket League

Rocket League er et unikt lagspill som kombinerer bilkjøring med fotball. Hvert lag består vanligvis består av tre spillere, selv om det også finnes moduser for én-mot-én, to-mot-to, eller fire-mot-fire. Spillet krever samarbeid, presisjon og kreativ problemløsning, noe som gjør det svært tilgjengelig for utøvere på ulike ferdighetsnivåer. Det har også en sterk barne- og ungdomsapell, noe som gjør det til en viktig gren for rekruttering og inkludering

Valget av disse spillene som grener, er basert på deres evne til å oppfylle NESFs verdier og idrettens definisjon:

- **Idrettslige egenskaper:** Alle spillene krever ferdigheter som strategi, samarbeid, reaksjonsevne og presisjon, som er grunnleggende i tradisjonell idrett.
- **Popularitet:** Spillene har en etablert spillerbase både nasjonalt og internasjonalt, noe som gir et sterkt grunnlag for rekruttering og deltakelse.
- **Internasjonal konkurransearena:** De valgte spillene er sentrale i internasjonale turneringer og mesterskap, noe som gir norske utøvere muligheter til å hevde seg globalt.
- **Rekruttering og inkludering:** Spillene dekker både brede interesseområder og ulike aldersgrupper, noe som sikrer en inkluderende tilnærming til e-sport.

NESF vil også vurdere inkludering av spilltitler som blir relevante i IOC's Olympic Esports Games, for å tilpasse seg nye krav og trender. Dette sikrer en dynamisk portefølje som både speiler dagens e-sportmiljø og bygger bro til fremtiden.

Gjennom disse valgene viser NESF sitt engasjement for å utvikle en ansvarlig, inkluderende og konkurransedyktig e-sport i Norge innenfor norsk idrettsfamilie.

NESF vil fortløpende vurdere om det bør tas inn nye grener og spill, og forslag om dette og alle endringer i grener, vil i tråd med NIFs regelverk, legges frem for Idrettsstyret for endelig godkjenning.

9 E-sportens samfunnsverdi

E-sport har en samfunnsverdi som strekker seg langt utover konkurransearenaen. Det er en idrett som gir muligheter for deltakelse uavhengig av fysisk funksjonsevne, kjønn eller økonomisk bakgrunn. I et samfunn der mange unge faller utenfor tradisjonelle idrettstilbud, representerer e-sport en arena for inkludering og mestring. Gjennom lavterskeltilgang og digital tilkobling kan e-sport skape fellesskap på tvers av geografiske og sosiale skillelinjer.

For mange unge er e-sport den første kontakten med organisert aktivitet, og for noen blir det en inngangsport til andre idretter. NESF samarbeider allerede med idrettslag for å kombinere e-sport med fysisk aktivitet, noe som skaper helhetlige idrettstilbud i lokalsamfunnene.

I mange idrettsklubber, kan e-sport være en måte å revitalisere klubbhusene og skape mer aktivitet. NESF ser dette som en mulighet til å realisere idrettens visjon om ”idretts glede for alle,” og til å bygge fellesskap der barn og unge finner mestring, tilhørighet og inspirasjon.

E-sport som paraidrett

En av e-sportens mest unike egenskaper er dens evne til å være en arena der funksjonsfriske og mennesker med nedsatt funksjonsevne kan trene, konkurrere og oppleve mestring på like vilkår. Gjennom digitale plattformer og tilrettelagt utstyr kan utøvere med ulike funksjonsnivåer delta i samme konkurranser uten behov for fysiske tilpasninger av anlegg. Dette gjør e-sport til en av de mest inkluderende idrettene, som kan skape likeverdige muligheter og bidra til økt synlighet for paraidrett både nasjonalt og internasjonalt.

Bærekraft og desentralisering

I en tid med økt press på idrettsanlegg og begrensede ressurser, representerer e-sport en bærekraftig løsning. Konkurranser og treninger kan foregå online, noe som gjør det mulig for utøvere å delta fra eget hjem eller lokale møteplasser uten behov for store investeringer i infrastruktur. Denne desentraliserte modellen reduserer behovet for reise og anleggsutbygging, og bidrar dermed til å redusere klimaavtrykket knyttet til idrett.

Videre gir e-sport unge utøvere i distriktene mulighet til å delta i organiserte aktiviteter og konkurranser uten at geografisk avstand blir en hindring. Dette bidrar til å jevne ut forskjeller og styrker både lokalt engasjement og nasjonal rekruttering.

Revitalisering av idretten og klubbhusene

E-sport kan også spille en nøkkelrolle i å revitalisere idretten og klubbhusene. Mange idrettsklubber opplever at klubbhusene står tomme store deler av året, noe som svekker det sosiale samlingspunktet klubben skal være. Ved å integrere e-sport som en del av klubbens tilbud, kan klubbhusene fylles med aktivitet, tiltrekke nye medlemmer og styrke fellesskapet.

E-sport har allerede vist seg som en inngangsport for barn og unge til organisert aktivitet, og for noen blir det også en vei inn til tradisjonelle idretter. Kombinasjonen av e-sport og fysisk aktivitet skaper helhetlige tilbud som appellerer til en bredere målgruppe, og som kan revitalisere både klubbene og lokalsamfunnene.

Teknologi og innovasjon

E-sport er også en ledestjerne for teknologisk utvikling i idretten. Bruken av kunstig intelligens, dataanalyse og digitale verktøy i e-sport kan inspirere tradisjonelle idretter til å modernisere sine metoder og utnytte teknologiens potensial for å forbedre både trenings- og konkurranseopplevelser.

NESF ønsker å være broen som knytter norsk idrett til fremtidens digitale landskap, der e-sport allerede er en global drivkraft. Gjennom samarbeid og innovasjon kan e-sport bidra til å posisjonere Norge som en ledende nasjon innen både idrett og teknologi, og skape synergi mellom tradisjonell idrett og det digitale samfunn. Vi vil ytterligere belyse dette gjennom vedlegg til søknaden, med konkrete eksempler på hvordan e-sport skaper verdier for enkeltindivider, klubber og samfunnet som helhet.

10 Avsluttende appell

E-sport er mer enn en idrett; det er et fellesskap som skaper muligheter, bygger broer og inspirerer til utvikling. Ved å inkludere e-sport i Norges idrettsfamilie, vil vi sammen skape en arena som gir unge mennesker en følelse av mestring, tilhørighet og inspirasjon – uansett bakgrunn, ferdighetsnivå eller geografisk plassering.

Norges E-sportforbund (NESF) står klare til å bringe inn energi, innovasjon og digital kompetanse i norsk idrett. Gjennom samarbeid med NIF kan vi forene e-sportens dynamikk med idrettens verdier og tradisjoner, og vise verden at norsk idrett er en global leder som favner fremtidens muligheter.

E-sport er en idrett for morgendagens generasjoner, men den er også et verktøy for dagens samfunn – for å fremme inkludering, bærekraft og fellesskap. Ved å ta denne historiske avgjørelsen om å anerkjenne NESF som et særforbund, kan vi ikke bare forme norsk idretts fremtid, men også legge grunnlaget for et mer mangfoldig og inkluderende samfunn.

La oss sammen ta norsk idrett inn i en ny æra. En æra hvor digitalt og fysisk møtes, hvor gamle tradisjoner styrkes av ny innovasjon, og hvor vi bygger broer mellom bredde og elite, nåtid og fremtid.

NESF er klare. Sammen kan vi gjøre en forskjell.

La oss sammen ta idretten inn i fremtiden!

Oslo 21.01.25

Med vennlig hilsen

Norges E-sportforbund



Elin Moen

Elin Yoojung Moen
President

Filip Mauricio Fløgstad

Fillip Mauricio Fløgstad
Visepresident

Jarle Heitmann

Jarle Heitmann
Generalsekretær