ANSØGNING TIL DRIFT AF REMISEN

1. Ansøgers information

Navn	GAME Lokalforening København
Adresse	Enghavevej 82D
CVR-nummer	43236644
Tlf. nr.	+45 7020 8323
Navn og email på kontaktperson	Reva Hagins, rh@game.ngo

2. Resumé

Kort beskrivelse af overordnet koncept og aktiviteter	Remisen skal være stedet, hvor unge omsætter ideer til kultur. Sammen med GAME Streetmekka og gårdmiljøet skabes her ét samlet ungemiljø med musik, dans, scenekunst, gadeidræt og ungeledede events.
Aktivitetsniveau (f.eks. faste åbningstider, antal aktiviteter pr md/år)	Remisen vil være åben kl. 9-21 på hverdage og kl. 10-19 i weekender. Det første driftsår bruges til at afprøve aktiviteter og udvikle en metode til at registrere besøg og deltagelse.
Anslået samlet årligt driftsbudget	1.100.000 kr. årligt i 2027, 2028 og 2029, samlet set 3.300.000 kr over 3 år.
Anslået tid fra overtagelse til åbning	Remisen åbner officielt i foråret 2027. I etableringsfasen foregår der løbende aktiviteter, se afsnit 4.

3. Formål

Remisen skal i samarbejde med lokale kultur- og idrætsmiljøer danne ét samlet ungemiljø på Enghavevej, hvor der er lav tærskel til, at street-kultur, gadeidræt, musik, dans, scenekunst og nye aktiviteter kan mødes, afprøves og udvikles.

København har mange unge, der får ideer, skaber fællesskaber og udvikler kultur, men som mangler et tilgængeligt sted, hvor de kan tage det første skridt fra ide til handling. Remisen skal være stedet, hvor unge københavnere kan omsætte ideer til aktiviteter, kultur og fællesskaber. Her kan den første koncert, workshop, optræden eller selvorganiserede begivenhed få plads, og nye miljøer kan udvikle sig uden først at skulle passe ind i en færdig form.

For nogle unge kan det også være stedet, hvor de får deres første erfaring med ansvar, frivillighed eller fritidsjob.

Aktivering af Remisen giver mulighed for at realisere særligt tre centrale fokusområder:

Fokusområde 1: Styrket fokus på scenekunst, musik og dans
Via samarbejdet med MUVE samt GAME's afholdelse af diverse events vil Remisens fleksible rum give mulighed for at integrere flere kulturelle og kunstneriske udtryksformer. Med vægmonteret bouldering kan gulvarealet hurtigt omdannes til event-rum eller workshopområde.

GAME Lokalforening København vil fx. samarbejde med det københavnske kulturkollektiv COMPOUND, som vil få base i Remisen og adgang til faciliteterne i aftalte tidsrum. COMPOUND samler unge kunstnere fra hele den urbane scene og arbejder med performance, fællesskab og sociale medier. GAME

Streetmekka har i forvejen en stor kontaktflade med den urbane musikkultur i København bl.a. igennem den succesfulde Urban Music School, hvor unge igennem en kombination af undervisning og erfaring med live-optrædener får nye muligheder med at skabe kultur. Den fleksible indretning af Remisen skaber rum for flere efterspurgte aktiviteter; scenekunst, musik og dans, som har et stort potentiale for at skabe et vildtvoksende streetkulturmiljø i sammensmeltningen mellem Remisen, GAME Streetmekka og gårdmiljøet.

Fokusområde 2: Skabe plads til flere børn og unge – især dem som er underrepræsenteret i aktive fællesskaber
Målet er at nå flere børn og unge, der i dag ikke føler sig hjemme i traditionel idræt eller foreningsliv – fx piger, kønsminoriteter og unge med psykosociale udfordringer. Forskning viser, at netop disse grupper fravælger organiseret idræt på grund af manglende tryghed, struktur eller mulighed for at deltage på egne præmisser.

Gadeidræt og streetkultur har et særligt potentiale for at engagere disse målgrupper, når der arbejdes bevidst med "safe spaces", pædagogisk understøttelse og værtskabsfunktioner. Derfor vil Remisen blive et rum, hvor der er plads til forskellige måder at deltage på: Fra dem, der vil fordybe sig i en aktivitet, til dem der blot vil hænge ud og observere. Faciliteten vil blive indrettet med henblik på at tilbyde både uforpligtende ophold og aktiviteter med lav tilgængelighedsbarriere.

MÅLGRUPPER
Remisen henvender sig primært til børn og unge i alderen 6-25 år med et særligt fokus på:

- Børn og unge fra hele København og særligt Vesterbro, Sydhavnen og de omkringliggende bydele
- Børn og unge, der ikke har fundet sig til rette i etablerede idræts- og foreningsfællesskaber
- Unge med interesse for gadeidræt, musik, dans, scenekunst og andre streetkulturelle udtryk
- Unge kulturskabere og selvorganiserede communities, der mangler plads til egne initiativer
- Skoler, FGU'er, fritidsklubber og sociale tilbud, der ønsker samarbejder om bevægelse, kultur og indsatser, der støtter børn og unges trivsel

BIDRAG TIL KØBENHAVNERNE OG LOKALOMRÅDE
København får med Remisen et sted, hvor unges ideer og fællesskaber kan udvikle sig og afprøves, før de er færdigorganiserede. Det kan styrke unges kulturelle deltagelse og skabe flere veje ind i gadeidræt, streetkultur, frivillighed og ansvar.

Remisen bygger videre på et stærkt eksisterende miljø. I 2025 havde GAME Streetmekka København 2.043 registrerede medlemmer, mere end 34.500 besøg og 110 skoleforløb med 32 københavnske institutioner. Remisen kan imødekomme en del af den eksisterende efterspørgsel og samtidig give plads til nye aktiviteter og communities.

Samarbejdet med lokale skoler, klubber, foreninger og kulturaktører skal introducere flere børn og unge til områdets muligheder. Partnerne MUVE, COMPOUND og Nørrebro Klatreklub bidrager med forskellige kompetencer inden for aktiviteter, drift og inddragelse.

REMISENS MULIGHEDER
Placeringen ved GAME Streetmekka København skaber en særlig mulighed for at forbinde læring og organiserede aktiviteter med selvorganisering og unges egne initiativer. Børn og unge i Remisen kan få indblik i aktiviteterne i GAME Streetmekka København, mens færdigheder og ideer herfra kan få en scene eller en ny form i Remisen.

Remisens fleksible indretningsmuligheder gør det muligt at kombinere blandt andet bouldering, musik, dans, scenekunst, workshops og events. Det giver mulighed for at reagere på nye interesser uden at låse huset til få faste aktiviteter. Samtidig stiller fleksibiliteten krav til tydeligt værtskab, koordinering og planlægning, så åbne aktiviteter, selvorganiseret brug og arrangementer kan fungere side om side.

Remisen kan desuden aktivere en bygning og et gårdmiljø, som i dag ikke udnytter sit fulde potentiale.

Samlet kan området udvikles til et tydeligere kraftcenter for gadeidræt og streetkultur i København.

4. Aktiviteter

Remisen er endnu ikke taget i fuld brug, og indretning og aktiviteter bliver i første driftsår udviklet med partnere, communities og kommende brugere. Derfor kan der endnu ikke fastlægges præcise mål for antal træninger, arrangementer og besøg.

GAME Lokalforening København vil samtidig afprøve metoder til registrering af besøg og deltagelse, enten gennem møllesystemet i GAME Streetmekka København eller en anden løsning, der passer bedre til Remisens fleksible og ungeledede formater.

En foreløbig målsætning for månederne april – oktober 2027 er, at

- Remisen hver uge huser et mix af selv-, semi og community-baserede aktiviteter
- Remisen giver sammen med GAME Streetmekka rum til 30 unge-ledede events
- GAME Lokalforening København afvikler 5 større inddragelsesworkshops om design af Remisen og aktiviteter
- GAME Lokalforening København afholder større åbningsevent

KULTUREL PROFIL OG KVALITET
Aktivitetsudbuddet bygger videre på GAME's mere end 20 års erfaring med gadeidræt og streetkultur og på de metoder og relationer, der er udviklet i GAME Streetmekka København. Kvaliteten sikres gennem kompetente undervisere, kunstnere og rollemodeller, samarbejder med relevante kulturaktører og løbende inddragelse af børn, unge og communities. Nye aktiviteter kan afprøves som pilotforløb og udvikles videre sammen med deltagerne.

AKTIVITETERNE ER IGANG: ERFARINGER FRA ETABLERINGSFASEN
GAME Lokalforening København har allerede afprøvet Remisens potentiale sammen med unge og forskellige communities. Der er blandt andet gennemført tre workshops om unges kultur-fundraising, hvor unge har styrket deres muligheder for at søge midler til egne ideer inden for gadeidræt og kultur.

Desuden har danse- og parkour-communities brugt Remisen til at mødes og præsentere det, de har udviklet i GAME Streetmekka København. Der er opstået spontane møder og initiativer, som det rå rum har kunnet være ramme om. Flere unge har skabt digital content og dansevideoer til sociale medier og andre har gennemført en koncert med frivillige ressourcer og støtte fra GAME Lokalforening København. GAME Lokalforening København er desuden i gang med at etablere en genbrugt boldervæg, der er egnet til børn og begyndere.

Erfaringerne viser, at der allerede før åbningen er interesse for Remisen som et fleksibelt rum for unges afprøvninger af ideer og kulturudtryk.

PRIMÆRE AKTIVITETSFORMATER
<u>Åbne træninger og workshops</u>

Remisen vil tilbyde flere ugentlig åbne træninger og workshops inden for blandt andet dans, musik, scenekunst, bouldering og andre former for gadeidræt og streetkultur. Bouldering er nyt for GAME, har en lav adgangstærskel, der ikke kræver forhåndskendskab og ikke har det præstations- og konkurrencepres, som mange børn og unge vægrer sig ved. Væggen tilfører samtidig et aktivitetstilbud, som ikke findes andre steder i bydelen.

Selvorganiserede aktiviteter
Børn og unge kan mødes og bruge Remisens faciliteter på egen hånd. Unge kulturskabere og communities skal samtidig kunne anvende stedet til egne events, koncerter, optrædener, produktioner og workshops.

Events og communitydage
Remisen skal samle børn og unge på tværs af aktiviteter, communities og bydele gennem blandt andet workshops, jams, koncerter, performances, turneringer og sociale arrangementer.

Et muligt format er unge-ledede events, som bygger videre på Urban Music School. I GAME Streetmekka København og Urban Music School får unge adgang til et etableret uddannelses- og læringsmiljø med relationer, kompetencer og inspiration. Remisen giver dem plads til at øve sig og omsætte det, de lærer, til egne initiativer. Her kan de udvikle og gennemføre åbne, inkluderende arrangementer, hvor de DJ'er, optræder og skaber rammerne for andre unge.

Samarbejder med skoler og institutioner
I dagtimerne vil Remisen samarbejde med blandt andet lokale folkeskoler, FGU'er, fritidsklubber og sociale tilbud. Aktiviteterne kan kombinere bevægelse, kultur og fællesskab i enkeltstående workshops eller længere forløb, der udvikles med de deltagende institutioner.

SAMARBEJDE OG INDDRAGELSE
Aktiviteterne udvikles sammen med børn, unge, communities, MUVE og de øvrige partnere gennem løbende dialog, workshops, afprøvninger og evalueringer. Erfaringerne bruges til at justere aktiviteter, åbningstider og værtsfunktioner.

Samspillet mellem Remisen og GAME Streetmekka København skaber en naturlig vej mellem de to faciliteter. I Remisen får børn og unge indblik i aktiviteterne i GAME Streetmekka København. De kan se andre være aktive, blive inspireret og få lyst til selv at deltage. Omvendt kan færdigheder og kulturudtryk fra GAME Streetmekka København få en scene eller udfolde sig i nye formater i Remisen. Det gør det lettere at bevæge sig mellem kultur og gadeidræt og opdage nye muligheder for deltagelse.

KOMMUNIKATION
Kommunikationen skal synliggøre Remisens muligheder og give plads til det indhold, unge og communities selv skaber. I etableringsfasen har GAME Lokalforening København især kommunikeret på Instagram med eget indhold om stedets udvikling og ved at dele indhold fra de communities, der allerede bruger Remisen.

Efter åbningen skal GAME Lokalforening Københavns kanaler informere om aktiviteter, events og muligheder for at bruge stedet, mens indhold skabt af communities skal synliggøre stedets forskellige miljøer og kulturudtryk.

PLAN FOR REALISERING OG OPFØLGNING

Frem mod åbningen udvikles indretning, aktiviteter, værtsfunktion og kommunikation sammen med partnere og brugere.

GAME Lokalforening København er allerede i gang med at etablere en genbrugt boulderingvæg, der er egnet til børn og begyndere. Bouldering har en lav adgangstærskel og kan afprøves uden forhåndskendskab eller fast tilmelding. Væggen tilfører samtidig et aktivitetstilbud, som ikke findes andre steder i bydelen.

I første del af driftsåret afprøves åbne aktiviteter, ungeledede formater, events, samarbejdsforløb og metoder til registrering af besøg og deltagelse.

Herefter samler GAME Lokalforening København op på aktivitetsniveau, brugsmønstre, deltagernes erfaringer og efterspørgslen efter forskellige formater. På den baggrund justeres aktivitetsudbud, kommunikation og organisering. Ved udgangen af det første driftsår fastlægges erfaringsbaserede mål for aktiviteter, arrangementer og besøg i de følgende år.

5. Erfaring og kompetence

ERFARING MED DRIFT
GAME Lokalforening København har solid erfaring med drift af faciliteter og aktiviteter inden for gadeidræt og streetkultur. Siden åbningen i 2010 har GAME Streetmekka København fungeret som en højt besøgt og prisbelønnet facilitet, der kombinerer kultur, bevægelse og fællesskab i ét åbent og inkluderende hus. Huset fungerer i dag som et centralt knudepunkt for børn og unge i København, og rummer både selvorganiseret aktivitet, events og strukturerede forløb i samarbejde med skoler, klubber og foreninger.

ANSØGERS ORGANISERING
GAME Lokalforening København er forankret i GAME's nationale struktur, men fungerer med sin egen bestyrelse og daglige ledelse. Den lokale organisering giver fleksibilitet, hurtig tilpasning og nærhed til brugerne, samtidig med at den trækker på GAME's funktioner og ekspertise inden for økonomi, administration, ledelse, safeguarding, HR, IT og metodeudvikling.

FAGLIG KOMPETENCE
GAME Lokalforening København varetager den daglige drift af Remisen og GAME Streetmekka med ansvar for personaleledelse, bygningsvedligehold, medlemsservice og programplanlægning af aktiviteter og events. Teamet har stor erfaring med koordinering af brugere, skoler og eksterne aktører i kultur- og idrætsmiljøet. Medarbejderne har stor praktisk erfaring med gadekultur, hverdagslogistik, sikkerhed, vedligehold og drift i faciliteter med høj belastning og mange parallelle brugsmønstre.

REMISEN SOM FACILITET
Udnyttelsen af Remisen tager afsæt i erfaringerne fra GAME Streetmekka København og udvikles løbende sammen med unge, brugere og partnere. Rummet organiseres fleksibelt med mobile installationer, så det kan bruges til fysisk aktivitet, kulturelle produktioner, events, pilotforløb og uformelle møder. Remisen skal dermed kunne reagere på nye interesser og kulturformer uden at være låst til få faste aktiviteter.

Remisens sociale fællesområde skal forbinde aktiviteterne og give plads til ophold, idéudvikling og møder på tværs. Samtidig skal en tydelig værtsstruktur gøre det enkelt for unge og communities at få adgang til rummet og gennemføre egne aktiviteter. Blandt andet er følgende under etablering:

- Fleksible siddeområder til uformelt samvær

- Containere til MUVEs' øvelokaler
- Boulderingvæg egnet til begyndere

Nærheden til GAME Streetmekka København giver både mulighed for fælles aktiviteter og praktiske stordriftsfordele i forbindelse med opsyn og drift.

At Remisen ikke er isoleret og dermed ikke opvarmet, kan give udfordringer i de koldeste måneder, hvor det er for koldt for medarbejdere og brugere at opholde sig i længere tid i lokalet. De involverede foreninger er dog positive overfor at brugerne stadig vil bruge faciliteten, da den i det mindste yder læ.

Aktivitetsniveau og brugsmønstre følges løbende, så åbningstider, bemanding og program kan justeres efter erfaringer og efterspørgsel.

6. Økonomi

ANSØGT DRIFTSTILSKUD FRA KØBENHAVNS KOMMUNE
Driften af Remisen og de beskrevne aktiviteter for Københavns børn og unge kan realiseres med et årligt driftstilskud fra Københavns Kommune på 1.100.000 kr.

REALISME OG ØKONOMISK BÆREDYGTIGHED
Driftsøkonomien bygger på 15 års konkrete erfaringer og regnskabsdata fra drift og udvikling af GAME Streetmekka København samt de første erfaringer med aktivering af Remisen. Budgettet tager derfor afsæt i kendte udgifter til blandt andet personale, aktiviteter, administration, vedligeholdelse og bygningsdrift.

Nærheden til GAME Streetmekka København giver mulighed for samdrift og fælles udnyttelse af medarbejdere, ledelse, administration og praktiske driftsfunktioner. Det begrænser behovet for at opbygge en selvstændig organisation omkring Remisen og reducerer dermed både omkostninger og økonomiske risici.

Budgettet er udarbejdet på baggrund af en samlet vurdering af aktivitetsniveau, årstidsudsving, vedligeholdelsesbehov og usikkerhed i egenindtægterne.

Egenindtægter på 100.000 kr. indgår i driftsbudgettet og forventes at komme fra kontingenter og brugerbetaling og arrangementsindtægter.

ØKONOMISK ROBUSTHED
Via den organisatoriske tilknytning til moderorganisationen GAME, kan GAME Lokalforening København erhverve adgang til GAME's specialiserede kompetencer inden for blandt andet økonomistyring, regnskab, likviditetsstyring, dokumentation og rapportering. Udgiften til disse fælles funktioner indgår i driftsøkonomien og giver GAME Streetmekka København og Remisen adgang til en administrativ kapacitet, som det ikke ville være økonomisk bæredygtigt at opbygge lokalt.

7. Etablering/opstart

Visionen for Remisen som stedet for gadeidræt, musik, dans, scenekunst og ungeledede aktiviteter kræver en tilpasning af det rå rum. Det omfatter blandt andet adgangsmølle, boulderingvægge, sikkerhedssystemer, afskærmning af elinstallationer samt eventuelt forbedrede toiletforhold. Indretningen skal være fleksibel, så rummet kan skifte mellem daglig aktivitet, workshops, kulturelle produktioner og events.

Derudover kræves inventar og udstyr, som understøtter forskellige former for deltagelse. Det omfatter fleksible siddeområder, reception, boulderingvægge og underlag samt scene, lyd og lys til musik, dans, scenekunst og ungeledede events. Anskaffelser er engangsudgifter i forbindelse med opstart og indgår derfor ikke i driftsbudgettet.

GAME arbejder på at tilvejebringe fondsfinansiering til større fysiske forbedringer og etableringer i Remisen. Der har været indledende dialoger med relevante fonde, men de er hidtil ikke ført videre, fordi den etårige tilskudsaftale ikke har givet et tilstrækkeligt langsigtet grundlag for fondenes investeringer. En flerårig kommunal tilskudsbevilling vil gøre det muligt at genoptage dialogerne og kan skabe grundlag for at supplere den kommunale finansiering med fondsmidler til en langsigtet udvikling af faciliteten.

Ansøger er bekendt med processen for bygningsmæssige ændringer af lejemålet og er indforstået med, at eftersom bygningen er bevaringsværdig, vil der være særlige krav, som gør sig gældende.

TIDSPLAN
AFSLUTTET: Fase 1: Inddragelse og behovsafdækning (2026)
Inddragelse er et bærende princip i GAME's arbejde. I 2026 har GAME Lokalforening København samlet viden, ønsker og ideer fra nuværende brugere, lokale børn og unge samt potentielle samarbejdspartnere. Inputtene skal både kvalificere den fysiske indretning og de konkrete modeller for værtskab, medskabelse og ungeledede aktiviteter.
Aktiviteter:

- Afholdt flere brugerworkshops og dialogmøder med lokale unge
- Inddragelse af partnerorganisationer som MUVE, Nørrebro Klatreklub og COMPOUND
- Afdækning af behov for faciliteter, udstyr og indretning ud fra input fra målgruppen

IGANGVÆRENDE: Fase 2: Indretning og klargøring af Remisen (2026-2027)
GAME Lokalforening København er i skrivende stund i gang med den fysiske klargøring af Remisen. Indretningen udvikles fortsat med input fra unge og samarbejdspartnere. Kernefunktioner som aktivitetszoner, sociale zoner, reception samt grundlæggende eventfaciliteter etableres først. Øvrige funktioner tilføjes trinvist, når finansiering og erfaringer fra pilotaktiviteter foreligger.

Aktiviteter:

- Ansøgninger om tilladelser, godkendelser mv., herunder tilladelser og godkendelser ifm. fredning, brandforhold og ibrugtagningsgodkendelse
- Etablering af fleksible aktivitetszoner til blandt andet bouldering, dans, musik, scenekunst og fælles aktiviteter.
- Opsætning og indretning af MUVE's containere til øvelokaler

Fase 3: Åbning og opstart af drift (2027)
Vi forventer officiel åbning og overgang til løbende drift i foråret 2027.

Aktiviteter:

- Afholdelse af åbningsfest med workshops, performances, konkurrencer og fællesspisning
- Kommunikation af åbningen via sociale medier, lokale skoler, klubber og netværk med de unge selv som afsendere og frontfigurer
- Afholdelse af de første pilotaktiviteter og ungeledede formater

- Introduktion af værtsfunktionen og de første aktiviteter med lokale foreninger

Fase 4: Hverdagsdrift og videreudvikling (august 2027 og frem)
Efter åbningen vil fokus være på at få hverdagen i gang, bygge videre på partnerskaber og sikre, at Remisen udvikler sig i takt med unges behov og ønsker.

Aktiviteter:

- Ugentlige åbne træninger, workshops og udviklingsforløb
- Løbende community-events, turneringer, koncerter og åbne kulturarrangementer
- Udbygning af samarbejdet med skoler og institutioner omkring dagsaktiviteter
- Løbende brugerinvolvering og afprøvning af nye formater, så aktiviteter og faciliteter udvikles med unge og communities

KØBENHAVNS KOMMUNE
Kultur-, Fritids- og Borgerserviceforvaltningen

BUDGETSKABELON TIL TILSKUD TIL DRIFT

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes tilskud til drift at tilskudsmodtager forud for hvert år/ hver sæson udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet kan indsendes i andre formater så længe det afspejler skabelonens opbygning.

Budgettet skal godkendes af Kultur-, Fritids- og Borgerserviceforvaltningen.

Det vil fremgå af tilskudsaftalen, hvornår budget og virksomhedsplan for det kommende regnskabsår skal være kommunen i hænde.

Hvis der sker væsentlige ændringer efter budgettet er godkendt, skal der udarbejdes et revideret budget, som skal godkendes af Kultur-, Fritids- og Borgerserviceforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal anvendes som grundlag for regnskabsaflæggelse, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares (se vedlagte regnskabsinstruks og modelregnskab).

Oplysninger
Budgetår: 2027, 2028 og 2029
Tilskudsmodtagers navn (virksomhed): GAME Lokalforening København
CVR-nummer: 43236644
Aktivitet: Drift af Remisen

Hvis budgettet udarbejdes på baggrund af et eksisterende tilsagn om tilskud til drift
Sagsnummer: 2018-0005402
Dato for underskrift af tilskudsaftale: 25 februar 2026

Budget

	Note	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)
Tilskud fra Københavns Kommune	1	1.100.000	560.396
Øvrige tilskud og indtægter	2	100.000	0
Renteindtægter		0	0
INDTÆGTER I ALT		1.200.000	560.396
Løn, honorar og konsulentydelser	3	370.000	159.000
Øvrige personaleudgifter	4	160.000	
Kontorholdsudgifter	5	250.000	126.396
Lokaleudgifter	6	350.000	
Andre udgifter	7	40.000	
PR og markedsføring	8	30.000	25.000
Særlige projekter	9		
Aktivitetsudgifter i alt		1.200.000	560.396

Renteudgifter			
UDGIFTER I ALT	1.200.000	560.396	
ÅRETS RESULTAT	0	0	

Noter

	Budget	**Budget året før** (hvis der er givet tilskud året før)	*Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget*
1 Tilskud fra Københavns Kommune			
	1.100.000	560.369	
	1.100.000		
2 Øvrige tilskud og indtægter			
	100.000	0	
	100.000		
3 Løn, honorar og konsulentydelser			
Løn, specificeret:	370.000	159.000	Drifts ansvarlig i 30 timer
Honorar, specificeret:			
Konsulentydelser, specificeret:			
4 Personaleudgifter			
Transport			
Hotel			
Fortæring	10.000		Workshops og møder
Uddannelse	50.000		Brandanlæg og lignende
Øvrige personaleudgifter	100.000		Juniorkoordinator i reception
	160.000		
5 Kontorholdsudgifter			
Kontorartikler			
Telefon, porto og fragt			
Fotokopiering			
It-udgifter	30.000		Medlems system, internet, computer
Anskaffelser og vedligeholdelse af inventar	100.000		Entre/adgangs system
Revision og regnskabsmæssig assistance	31.875		
Andre konsulenter	83.125		
Abonnementer og kontingenter	5.000		
Forsikringer			
Diverse			
	250.000		
Anskaffelser over 10.000 kr., specificeres			

6 Lokaleudgifter			
Husleje			
El, vand og varme	150.000	59.057,59	
Vedligeholdelse		30338,41	El attest
Rengøring	200.000	37.000	
Diverse			
	350.000	126.396	
7 Andre udgifter			
Tab på debitorer			
Mødeudgifter	20.000		
Repræsentation			
Afskrivninger			
Autodrift			
Diverse	20.000		
	40.000		
8 PR og Markedsføring			
Publikationer			
PR/markedsføring, aktivitet: Abningsfest,Program	30.000	25.000	
PR/markedsføring, aktivitet XX			
	30.000	25.000	
9 Særlige projekter			
Særlige projekter i alt, nettoresultat			

Hvert projekt kan specificeres således:
Projekt X, Y, Z…….

INDTÆGTER – projekt X	**Budget**	**Budget året før**
Tilskud fra Københavns Kommune	#	#
Tilskud fra sponsorer	#	#
Tilskud fra fonde	#	#
Deltagerbetalinger	#	#
Billetindtægter	#	#
Øvrige indtægter, specificeret:	#	#
	#	#
INDTÆGTER I ALT – projekt X	#	#
UDGIFTER – projekt X		
Løn	#	#
Honorarer	#	#
Transportudgifter	#	#
Opholdsudgifter	#	#
Fortæring, herunder mødeudgifter	#	#
Diverse repræsentation	#	#
PR og markedsføring	#	#
Revisionshonorar	#	#
Øvrige omkostninger, specificeret:	#	#
UDGIFTER I ALT – projekt X	#	#
NETTORESULTAT – projekt X	#	#