

Ansøger: GAME
Adr: Enghavevej 82D, 2450 KBH SV.
Mail: dw@game.ngo
Tlf: 20958980
CVRnr: 27213308- Vi er momsregistreret.



- **Ansøgning om støtte til GAME Finals 2024**

Hermed ansøges om tilskud på i alt kr. 571.000 fra festivalspuljen til at planlægge og afholdelse af GAME Finals 2024, d. 8 & 9 juni i GAME Streetmekka KBH, KPH Volume og Enghaveparken.

GAME Finals er et årligt tilbagevendende gadeidrætsevent i København og afvikles nu på sit 22 år. Hvert år har det været et gratis tilbud og det vil det også være i 2024. I 2021 modtog vi støtte på 149.625kr.

- **Organisationen**

GAME er en nonprofit organisation, som siden 2002 har arbejdet for at udbrede gadeidræt og gadekultur med målet om at skabe varige sociale forandringer for børn og unge i udsatte boligområder i hele landet.

Gadeidrætten rummer et særligt potentiale til at nå børn og unge, der ikke finder vej til den traditionelle foreningsidræt. GAME bruger gadeidrætten som et redskab til at sænke tærsklen til forenings- og idrætsdeltagelse, så flere får mulighed for at komme med i positive sportsfællesskaber.



GAME's indsats er todelt, og retter sig dels mod en målgruppe af 16-25årige frivillige, som uddannes året rundt. De agerer som rollemodeller og drive gadeidrætsaktiviteter i udsatte boligområder for den yngre målgruppe af 8- 16-årige, som inkluderes i et aktivt og

udviklende fællesskab.

En gang om året samles de frivillige, ca. 450 unger fra hele landet, publikum, professionelle gadeidræts aktører og skaber en folkeligt gadeidrætsevent. Her er grænserne usynlige og publikum, deltagerne og streetartisten er på lige plan.

- **Aktiviteter**

GAME Finals indeholder bl.a. DM I 3x3 streetbasket, turneringer I gadefodbold, danseworkshops og dansebattle, dunk & wheelchair konkurrence, opvisninger og parkour jam og live musik og graffiti workshop.

Turneringer og opvisningerne er vigtige motivationsfaktorer for de deltagende børn, og noget der arbejdes målrettet frem mod i de ugentlig træninger, som de frivillige afholder I deres områder I hele landet.

Alle aktiviteter er åbne for alle og tiltrækker resten af byen og gadeidrætsaktører. Det er et positivt samlingspunkt og eventet er med til at opbygge netværk, så børn og unge udvikler sig både individuelt og sammen og skaber positive synliggørelse.



- **Samarbejdspartner**



Udover at GAME Finals løftes af de frivillige fra hele landet, indgår der også nogle stærke og vigtige samarbejdspartnere i eventet, som deler samme formål, men dyrkes ude på deres egne platforme.

FIBA & Dansk Basket forbund, organisation, afvikler streetbasket turneringen.

Panna House Copenhagen, frivillig forening, vil aktivere Panna området.

Street Society, frivillig forening, vil afvikle fodboldturneringen.

CLASHcph, frivillig forening, vil afvikle dansebattlen.

MitKvarter Valby, institution, vil tilføje lommepenge projekts medarbejder og frivillige med til at løfte begivenheden.

TK Ungdomsgård, ungdomsskole, vil være med til at bestemme streetlyden og udtrykket.

Urban Music School, platform, vil medbringe DJ's og Rapper.

Streetmovement, forening, vil afvikle Parkour Jam.

Dfunks Madmekka, nonprofitorganisation, vil lave maden.

Hvert år udvikler GAME Finals ved altid at have øret til asfalten og finde nye samarbejdspartnere, der alle arbejder med at empower ungdommen på hver sin måde og ligger kræfter, året rundt, i mangfoldighed og at alle inkluderes.



○ **Succeskriterier**

- Vi håber at kunne samle over 80 hold a 4 spillere og trækker på vores erfaringer og netværk fra afviklingen af DM i Streetbasket, som vi i GAME, har afviklet på forskellige placeringer i KBH igennem de sidste 20 år. Herunder også vores helt store internationale streetbasket turneringer på Rådhuspladsen, Israels plads og Gunnar Nu Hansens Plads.
- Samle over 70 hold til gadebold turneringen. 30 af dem udenfra KBH.
- Min. 1000 deltagere på de forskellige gadeidræts aktiviteter og 1500 i publikum.
- Aktiviteten er åben for alle over 10 år, der er friske på at spille basket, men vi vil også lave aktiviteter der engagerer publikum, der ikke er med i selve turneringen. Fx via diverse konkurrenceelementer mm. Turneringen opbygges med kategorier opdelt på alder, niveau og køn. Planen er også at have en række dedikeret til kørestolsbasket.

- At skabe øget opmærksomhed omkring tilmelding hos de forskellige hold man kan gå på efter eventet, er slut. Hos os og hos vores samarbejdspartnere. Særligt yngre målgrupper og pigerne.
- Styrke samarbejdet med Mitkvarter Valby, TK ungdomsgård ungdomsskole og DFUNK. Det vil være vores første gang at have dem med ind over GAME Finals. Og samarbejdet vil have mulighed for at fortsætte til mini events i GAME Streetmekka KBH.
- Diverse presse omtale i både tv, avis og Social medie platforme.
- At deltagerne oplever at have fået venner og føler sig som en del af et større fællesskab.

○ **København som værtsby**



København har på nuværende tidspunkt været værtsby for GAME Finals siden 2002. Det er en begivenhed som alle i gadeidrætsmiljøet, ser som et tilbagevender event, der kan samle mange gadeidræts aktiviteter sammen. Det er et samlingspunkt, hvor børn og

unge lærer hinanden at kende, til de forskellige tilbud, der er i KBH og inspireres til at deltage aktiv i de lokale gadeidrætsplatforme.

Tjek vores seje ildsjæl Leyla, der kommer til KBH fra Aalborg for at deltage til GAME Finals [The Road to GAME Finals Denmark](#)

○ Budget:



BUDGETSKABELON - FESTIVALPULJEN

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projektilskud at tilskudsmodtager 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- og Fritidsforvaltningen.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: GAME
CVR: 27213308
Festivalens/eventets navn: GAME Finals 2024

Projektperiode: Fra d. 01 februar 2024 til og med d. 30 juni 2024

Indtægter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov.</i>	Budget	Budget året før <small>(hvis der er givet tilskud året før)</small>	<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.</i>
Tilskud fra Københavns Kommune	571000		
Sponsorat Intersport	50000		
Egenfinansering	75000		
Kgs. Enghave lokal pulje	30000		
INDTÆGTER I ALT	726000		

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov.</i>	Budget	Budget året før <small>(hvis der er givet tilskud året før)</small>
Leje af KPH Volume	10000	
Studertermedhjælper til at afvikle i weekenden	15000	
Afvikling af turneringer: Streetsociety, Panna House, CLASHcph, Streetmovement & Urban Music School	75000	
Turnerings dommere og court supervisors	32000	
Wheelchair og Dunk konkurrence	35000	
Live Act	50000	
Lydudstyr og tekniker	65000	
Street artister og udstyr	15000	
First Aid	11000	
Transportudgifter: Alle de frivillige med deres unger forskellige steder i landet og transport af fodboldbaner og udstyr	165000	

Tshirts til frivillige, medarbejderne og børnene der kommer fra de forskellige byer	50000	
Opholdsudgifter	4000	
Forplejning til frivillige deres børn og staff	56000	
Præmier til basket, fodbold, dans, wheelchari og dunk konkurrence	68000	
PR og markedsføring	75000	
UDGIFTER I ALT	726000	

RESULTAT	0	
-----------------	----------	--

Kommentarer/forbehold:

Ansøgning Festivalpuljen



World of Parkour-craft

Kontaktoplysninger

Street Movement Aps

Att: Julius Hjernø

Tagensvej 110, 2th

mail@streetmovement.dk

28602540

CVR nr: 32152643

Momsregistreret: ja

Projektbeskrivelse

Vi søger penge til at muliggøre et event for det danske parkour-miljø vi har haft i tankerne i årevis. Vi håber med dette nye og eksperimenterende event og træningskoncept at opfinde en ny måde at tilgå vores gadeidræt, der både kan øge fastholdelsen af unge og voksne i miljøet samt give en nemmere indgang til vores sport.

Tanken kommer som en sammensmeltning af to koncepter: gamifikation (altså at tage elementer fra spil og sammesmelte med fx parkour. Derudover har vi fået inspiration fra klatring, der har enorm success som både foreningsidræt og som kommercielt koncept. I klatrehallerne er alle klatre-udfordringer klart defineret med ruter markeret med tape i forskellige farver. Alle der træder ind i en klatrer-hal kan klart identificere af grønne ruter er de nemme og de sorte er avancerede. Det er vores analyse at det let tilgængelige ved dette koncept er en af grundene til at klatring buldrer frem i disse dage med flere nye klatrehaller der åbner i København og vi ønsker at tage disse erfaringer i brug ved dette event.

Vi ønsker at afholde et event i form af en uformel parkourkonkurrence.

Konceptet går i al sin enkelthed ud på at vi, som organisatører på dagen for eventen poster vores "klatreruter" som udfordringer på vores hjemmeside.

Disse udfordringer fremgår som missioner i et computerspil. De vil være fordelt på mange spots udendørs i København og vil være niveaudiindeligt.

Deltagerne (individer eller hold) tager derpå rundt i byen og skal gennemføre så mange udfordringer som muligt indenfor den givne tidsramme.

Vi bruger sociale medier til at uploade en færdiggjort mission, der derved kan udløse et antal point.

Datoen for projektet vil være en dag mellem 1. maj og 1. september og vil blive fastlagt hurtigst muligt af projektets styregruppe.

Dette projekt er et nyt og uprøvet koncept, men vi tror og håber at det vil kunne bidrage enormt positivt til det danske parkourmiljø.

Ydermere er det vores intention at udfordringerne får en permanent plads på nettet og fremover vil ligge tilgængeligt, som et inspirationskatalog, både til nybegyndere og erfarne udøvere.

Formål

En af de primære formål med dette er at muliggøre dette nye koncept, samt at skabe startsskuddet til den online database som skal fungere ligesom ruterne i en klatrehal, bare for parkourmiljøet i København.

Omfang

Vi forventer at vi skal bruge omtrent en måned på det indledende arbejde og planlægning. Alle "missioner" skal omhyggeligt udvælges og skaleres i både niveauer og kønsopdelte sværhedsgrader.

Dertil yderligere en måned på markedsføring via vores i forvejen eksisterende sociale mediekkanaler.

Selve eventen vare en dag, forskudt på et antal træningslokationer. Deltageren bliver selvkørende og styregruppen kommer til at overvåge dagens udvikling via sociale medier.

Forventede resultater

Vi forventer omkring 50-100 deltagende i arrangementet, derudover forventer vi et langt højere antal brugere vil kunne gennemleve eventen i de følgende måneder og år, da udfordringerne bliver liggende tilgængelige via vores hjemmeside.

Derudover håber vi at eventens tilstedeværelse i bybilledet kommer til at give et stort antal tilskuere i form af forbipasserende borgere.

Succeskriterier

- Over 50 deltagere på dagen
- Stort antal tilskuere
- Stor omtale på sociale medier
- Fortsat brug efter eventafslutning og flere nye medlemmer i Københavnske parkourforeninger og kommercielle tilbud

Projektets relevans for København

Vores ønske med projektet er at støtte medlemstallene for de Københavnske parkourfællesskaber samt skabe en indgang for nye målgrupper til at deltage i positive idrætsfællesskaber. Vi håber at vi kan tiltrække et antal unge der ellers ikke ville have kunne finde vej ind i vores eller andre

sportsfællesskaber ved at gøre disse lettere tilgængelige og koble disse på reference de kender fra computerspilsverden.

Derudover ønsker vi at vores event vil skabe en positiv dag for alle de københavnske parkourudøvere fordelt på flere frivillige foreninger og professionelle udøvere.

Street Movements erfaring med tidligere events

- IG - Årlig international parkour gathering på Gerlev Idrætshøjskole med en gennemsnitligt årlig besøgstal på 120 voksne deltagere fra hele verden.
- Street Camp - Årlig ungdomscamp på Gerlev Idrætshøjskole
- Copenhagen Get Down - 1 dags parkourenvent financiere af Platformen for Gadeidræt
- Copenhagen Girls Gathering - Årlig forsamling for kvindelige parkourudøvere med internationale gæsterundervisere og deltagere

Tilskudsmodtagers navn: Street Movement ApS
CVR: 32152643
Festivalens/eventets navn: World of Parkour craft

Projektperiode:
Projektperioden er lig med udgiftsperioden, dvs. den starter når de første udgifter afholdes og slutter, når den sidste udgift er afholdt.

Indtægter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov.</i>	Budget	Budget året før <i>(hvis der er givet tilskud året før)</i>	<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.</i>
Tilskud fra Københavns Kommune	19000		
Øvrige tilskud, specificeret <i>(herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm.)</i>			
a)			
b)			
c)			
Honorarer			
Billetindtægter			
Øvrige indtægter, specificeret			
a)			
b)			
c)			
INDTÆGTER I ALT	19000		

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov</i>	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)
Løn og honorarer	16000	
Konsulentudgifter		
Materialeudgifter		
Transportudgifter		
Opholdsudgifter		
Fortæring, herunder møder	1000	
Diverse repræsentation		
PR og markedsføring	1000	
Kontorhold (telefon, porto mv.)		
Revisionshonorar		
Øvrige udgifter, specificeret		
a) Præmier	1000	
b)		
c)		
UDGIFTER I ALT	19000	

RESULTAT	0	
-----------------	----------	--

Kommentarer/forbehold:

Copenhagen Street Festival 2024

Kontaktoplysninger

Tobias Nick Jensen
Eleonoravej 9
tobiasscph@gmail.com
61 65 98 02

Foreningens oplysninger

Street Copenhagen
CVR: 40129898
Foreningen er momsregisteret

PROJEKTBEKRIVELSE

Copenhagen Street Festival er en gratis en-dags festival, der hylder streetaktiviteter i København med fokus på bevægelse, kunst og foreningsliv. Alle er velkomne på tværs af alder, kulturelle- og samfundsmæssige skel og alle har mulighed for at blive inviteret ind - enten som publikum eller deltager gennem workshops, turneringer m.m. Der vil, udover en masse kendte streetaktiviteter, også være de nyeste tendenser indenfor streetmiljøet.

Festivalen er drevet af ungeforeningen, Street Copenhagen. Foreningen involverer unge mellem 15-30 år, som er med til at skabe nye ideer og tiltag.

HVOR

Spor 10 i Jernbanebyen, Vasbygade 10

HVORNÅR

D. 25.05.2024
Kl. 10-20

FORMÅL

Formålet med festivalen er todelt. Først og fremmest har festivalen som formål at synliggøre, hvordan streetaktiviteter er tilgængelige for ALLE. Festival skal være med til at inspirere til øget aktivitet og interaktion i gademiljøet, og særligt skabe nye mangfoldige og positive fællesskaber.

Det betyder, at festivalen hvert år har stort fokus på at blande aldersgrupper og borgere i København, fra alle områder i København. Vi samarbejder bl.a. med en række aktører og foreninger, der arbejder i udsatte boligområder, som hvert år deltager og er inddraget på dagen.

Mange af disse foreninger, der deltager, er utraditionelle mindre foreninger indenfor streetaktiviteter, og har derfor særligt brug for at vise sig frem i København. På denne dag er foreningerne særligt udvalgt, fordi de har fokus på unikke fællesskaber med plads til alle - fokus vil ikke være på at konkurrere.

Det andet formål med festivalen er at inddrage unge i at drive og udvikle et kulturrigt København. Som et led i festivalen inddrages en række projekter for unge, som har til formål at uddanne unge til at udvikle kulturelle arrangementer på nye og innovative måder.

BAGGRUND

Copenhagen Street Festival er gået fra at være en festival (2009) med fokus på street aktiviteter udført indendørs om vinteren med hovedsageligt professionelle udøvere, til at have alle aldersgrupper med (2010), til at have særligt fokus på foreninger der tilbyder positive fællesskaber i

København (2011-2013), til at overskriften blev mangfoldighed, glæde og børn/familier (2017-2019).

Siden den spæde start har festivalen haft for øje at involverer landets dygtigste streetaktører, inddrage nye tendenser inden street for miljøet samt at vedholde en fortsat udvikling af festivalen således, at der i fremtiden netop vil være plads og rum til flere nye aktører med alternative initiativer og nye idéer.

KERNEVÆRDIER

I 2024 vil vi udover kerneværdierne mangfoldighed og positive fællesskaber, lægge ekstra vægt på fællesskaber. Set i lyset af de sidste to år, som har været præget af corona, vil festivalen arbejde på at gøre streetaktiviteterne mere tilgængelig end nogensinde før og have fokus på at etablerede foreninger kan promovere sig selv og få tilgang af nye medlemmer.

I programmet på dagen står stort set alle aktører/foreninger for deres eget event og bestemmer selv hvordan aktiviteten forløber. Her vil unge være med til at designe, udvikle og afholde aktiviteterne. Vi ser en stor udvikling i denne fremgangsmåde, og oplever, at nye ideer kommer i spil hvert år. Copenhagen Street Festival har derfor aldrig det samme program, det er altid fyldt med nye aktiviteter og nye trends.

Bæredygtigheden ligger for os i netop at involvere relevante mennesker i planlægningen af eventet og her ser vi ungdommen i København som den vigtigste målgruppe.

FORVENTET RESULTAT/SUCCESKRITERIE.

Streetkulturen skal gerne afspejle og repræsentere en fri og kreativ kulturform, ikke kun indenfor det organiserede foreningsliv. Derfor er målet og succeskriteriet også at inspirere til en mere mangfoldig ungekultur i samarbejde med, men også udenfor rammerne af foreningslivet, med plads til udfoldelse af innovative idéer, fællesskab og alternative kunstneriske udtryksformer i fremtiden.

Street Copenhagens mål er at rekruttere flere unge frivillige til foreningen og især på denne dag, er det oplagt at oplyse omkring formål og hvilke muligheder der er, hvis man engagerer sig i foreningen. Vi har hvert år en masse frivillige på gulvet og uden dem, ville dagen ikke fungere så godt, som det har gjort de forrige år.

De fleste af disse frivillige har ved de tidligere arrangementer været netværk, samarbejdspartnere på dagen, familie og venner der giver en hånd med. Men nu hvor Copenhagen Street Festival er forankret i ungeforeningen Street Copenhagen, er fokus at frivilligheden skal være for de unge og med de unge.

Det betyder at stort set alle frivillige på dagen er unge mellem 15-30 år.

Vi går meget op i at vores PR er med på den nyeste trend, at vi har nogle stærke og indflydelsesrige formidlere og en bred platform. Vi vil desuden være synlige i gadebilledet via plakater, på hjemmeside og sociale medier, som den største platform.

Udgangspunktet er: Det skal have et meget simpelt udtryk og være til at forstå.

Erfaringen med afholdelse af mange succesrige Copenhagen Streetfestivals gennem årene, sikrer den høje kvalitet af arrangementet, både i form og indhold. Festivalen repræsenterer byens diversitet, dens borgere, dens trends - også i subkulturene - hvilket vil afspejles i originalitet, og gør det relevant for langt de fleste borgere i København, samt bidrager til et større kulturnetværk. Festivalen har tidligere i gennemsnit haft mellem 2500-5000 deltagere/gæster, og der forventes en deltagelse på minimum 3000 personer i 2024.

Ønsket er at skabe den bedste dag for alle, også de børn og unge, samt voksne, der til hverdag føler sig udenfor fællesskabet. At deltagere og gæster vil føle sig inspireret til at blive en del af nogle nye fællesskaber og aktiviteter fremadrettet, eller møder andre med samme interesse, samt oplever en form for social succes jvf. FN's verdensmål punkt. 3 & 10.

Miljø og bæredygtighed

Festivalen bestræber sig hvert år på at sikre et miljøvenligt event. I de seneste tre år har Street Copenhagen samarbejdet med Meyers Madhus om at afholde læringsforløb for unge med fokus på bæredygtig mad. Formålet med forløbene er at sikre de unge et kendskab til fra jord til bord, hvilke forholdsregler man skal tage for reducere co2 udslip i ift. fødevarer samt viden og færdigheder til at til kunne tilberede velsmagende mad, som tilgodeser miljøet.

Endvidere har festivalen fokus på genanvendelighed. Store dele af kommunikationsmaterialet skal kunne anvendes år efter år. Vi sikrer os bl.a., at der på al skilteinformation ikke er skrevet dato og år. På den måde undgår vi unødigt forbrug af papir og plastik og kan anvende det året efter. Endvidere ønsker vi at købe genbrug hvis der er behov for det. Dette kan bl.a. være ifm. streetart. Her indkøbes plader og fødder fra genanvendeligt træ. Al den street art som produceres i løbet af dagen gives væk til ungeaktører, som kan få glæde af det.

Samarbejdspartnere indtil videre:

KBH Ungeråd
København Futsal
Børnebasket København
Team Vici
Bobby Atiedu
DJ PhilJones
Meyers Madhus
Global kidz
Daniel Drux
Mills Skate og Event
Vicki Sport
Integrity X
Idrætsprojektet
Sat af Pigeons
Kapitel 1
Mellem folkeligt samvirke
Københavns kommunes ungdomsskole
Hjerterum



BUDGETSKABELON --- FESTIVALPULJEN

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager 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- og Fritidsforvaltningen.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet skal budgettet revideres og sendes til Kultur- og Fritidsforvaltningen med en forklaring på ændringerne. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn: Street Copenhagen
CVR: 40129898
Festivalens/eventets navn: Copenhagen Street Festival 2024

Projektperiode: <i>December 2023 – 27. April 2024</i>

Indtægter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov.</i>	Budget	Budget året før <i>(hvis der er givet tilskud året før)</i>	<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.</i>
Tilskud fra Københavns Kommune	100.000	100.000	
Øvrige tilskud, specificeret <i>(herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm.)</i>			
a) Vesterbro Lokaludvalg	30.000	20.000	Skal ansøges
b) Kongens Enghave Lokaludvalg		20.000	
Ekstern aktør - Enrep	100.000	0	
Øvrige indtægter, specificeret			
a) Salg af mad og drikke	15.000	15.000	
b) Medfinansiering	15.000	15.000	
c)			
INDTÆGTER I ALT	260.000	170.000	

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov</i>	Budget	Budget året før <i>(hvis der er givet tilskud året før)</i>
Løn og honorar	60.000	60.000
Forplejning	15.000	15.000
Scene, lyd, lys etc.	40.000	40.000
Transportudgifter	7.500	5.000
Leje ad faciliteter	50.000	0

Fortæring, herunder møder	5.000	5.000
Artister	17.500	15.000
Diverse repræsentation		
PR og markedsføring	50.000	25.000
Kontorhold (telefon, porto mv.)	10.000	
Revisionshonorar		
Øvrige udgifter, specificeret		
a) Materialeudgifter	5.000	5.000
b)		
c)		
UDGIFTER I ALT	260.000	170.000

RESULTAT	0	0
-----------------	----------	----------

Kommentarer/forbehold:

Ansøgning til Københavns Kommune

FESTIVALPULJEN

Ansøgere:

Foreningen FodboldfestivalX

CVR NR 43699792

Højager 74

8530 Hjortshøj

V/ formand for bestyrelsen Lasse Højstrup Sørensen

Mobil:40862504

Mail: lhojstrup@gmail.com

Titel på festivalen:

FodboldfestivalX

- fodboldens kulturfestival

Projektbeskrivelse:

Hvornår finder festivalen sted/

Weekenden d. 13.-14. juni 2024

Hvor/

Hele Hafnia–Hallens store indendørs areal, samt udearealer, bruges som plads for festivalen. Desuden forventes det efter aftale med Fremad Valby at bruge nogle af deres baner og evt. deres bevægelseshus.

Formål/

At skabe en festival med fokus på fodboldkultur i meget bred forstand. Fokus på kunst, film og viden men også legen med bolden som udgangspunkt for gode fællesskaber..

Centralt er de mindre fodboldrelaterede sportsgrene, og deres chance for at vise sig frem. Discipliner og subkulturelle strømninger med fælles afsæt i legen med bolden er vores fokus.

Festivalen understøtter fodboldens subkulturer og sætter disse i spil, til debat og offentlig skue. Fællesskab, kultur, fodbold og leg er festivalens dna.

Vi har fokus på fodboldens mange subkulturer og spillets kulturelle betydning i samfundet. Fokus på leg, bevægelse, viden og fællesskab. Udover de fysiske spil og lege er der Talks, podcast-sessions, filmfestival, udøvende kunst m.m.

Vi ønsker at skabe et møde mellem de etablerede fodboldklubber og fodboldens mere uformelle miljøer. Alle inviteres med til at løfte denne festival og skabe en weekend fyldt med leg og kultur og med gode muligheder for at skabe nye netværk. Vi håber på denne måde at understøtte klubbernes fortsatte udvikling og muligheden for at se på nye måder at aktivere medlemmer og ikke mindst rekruttere nye målgrupper.

Vi har specielt fokus på børn og unge og de grupper der ikke går til organiseret idræt. Blandt denne gruppe har vi også specielt fokus på pigerne.

Festivalens omfang/

Festivalen afvikles efter denne plan:

Fredag

Eftermiddag (Kl. 12-16) - Målgruppe (7-10 år)

- Boldrelaterede legetilbud til områdets SFO'er

Aften (Kl. 16-23) - Målgruppe (+18)

- Turneringer på tværs af bold discipliner
- Workshops
- Filmvisning
- Foredrag
- Kunsthappening
- Musik

Lørdag

Formiddag (10-14) - Målgruppe børn og familier

- Workshops
- Åbne tilbud om at prøve
- Opvisninger
- Kunsthappening
- Musik

Alle festivalens aktivitetspartnere planlægger og udfører deres program efter aftale med arrangørerne.

Alle aktivitetspartnere laver et program der mixer følgende aktivitetskategorier og udfylder mange timer i og omkring hallen:

Workshop (introduktion til aktivitet) (gerne udbudt i forskellige niveauer)

Åben leg (åbent hus og fri adgang til aktiviteten)

Turnering (Små turneringer i forskellige niveauer)

Pop-up turnering/kampe (plads til at lege spontant)

Showkamp (vise aktiviteten frem på højeste niveau)

-

Alle festivalens kulturpartnere planlægger og udfører deres program efter aftale med arrangørerne.

Alle kulturpartnere laver et program der har fokus på oplevelser og involvering og på og omkring festivalpladsen. Det kan være i form af:

Filmforevisninger inkl. oplæg og debat

Podcast-sessions med involvering af publikum

Kunsthappening på festivalen

Kunst workshops for børn og unge

Foredrag og netværksmøder

-

Forventede resultater/succeskriterier/

Initiativtagerne bag festivalen mødtes første gang i 2021. Det var eventmager Lasse Sørensen, Fodtennis Danmark og Hafnia-Hallen der fødte idéen og lagde planerne for den første FodboldfestivalX der blev afholdt i juni 2022. Med hjælp fra en lang række partnere afholdtes en succesfuld festival med mere end 1500 mennesker som gæster.

På baggrund af erfaringerne fra denne første festival dannede vi i fællesskab med en lang række partnere en ny festivalforening i efteråret 2022. Vores vision er at videreudvikle hele grundidéen bag festivalen gennem denne forening og ikke mindst afholde nye festivaler de næste mange år.

Det er også festivalens ambition at rykke ved folks forståelse af fodbold. Vi har som mål at festivalen kan skabe opmærksomhed om kulturelle strømninger, holdninger og initiativer der godt nok bruger spillet og legen, men med et bredere kulturelt og menneskeligt sigte.

Forventet antal deltagere samt forventet antal publikum:

Med solid markedsføring og mange særdeles stærke partnere er det vores mål at få aktiveret over 2500 personer hen over weekenden.

Festivalens organisation samt partnere udgør en gruppe på ca. 350 personer

Projektets relevans for København:

At skabe et netværk blandt fodboldens subkulturer, det uorganiserede og det mere etablerede klubmiljø vil gavne Københavns muligheder for at skabe mere aktivitet, leg og bevægelse. Festivalen afvikles over en weekend i juni, men det er meningen at netværket er aktivt gennem hele året og at partnerne møder hinanden og forhåbentlig skaber flere tiltag sammen.

At fodbold-fællesskaber i København inddrager andre kulturaktører og kulturformer i deres hverdag og aktiviteter, vil skabe mere inkluderende miljøer og åbne op for nye grupper af borgere.

At festivalens budskab om et bredere kulturelt sigte på leg og fodboldspilleres selvforståelse spredt sig i København og skaber grobund for aktivitet, debat og udvikling.

Samarbejdspartnere og typer af samarbejde:

Projektets arrangører har fundet sammen om denne ide. Vi finder stor inspiration i, trods forskellige udgangspunkter, at udvikle festivalen sammen.

De mange øvrige aktivitets- og kulturpartnere har vi afholdt møde, og alle kan se perspektiverne i at være en del af festivalen og festivalforeningen.

Den overvejende del af disse partnere er frivillige foreninger og organisationer. Der ligger derfor en kæmpe portion frivilligt arbejde i denne festival.

Andre er institutioner, organisationer og forbund, der i deres arbejde har prioriteret at lægge meget arbejde i etableringen og afviklingen af denne festival.

På nuværende tidspunkt er disse partnere involveret:

Aktivitetspartnere (Spil og leg)/

- Gerlev Idrætshøjskole
- Københavns Idrætsefterskole
- Fremad Valby
- Københavns Fodtennis- og Idrætsforening
- Brizze FC
- PannaHouse
- Danish Freestyle Society
- Copenhagen Beach Soccer Club
- Hovedstadens Bordfodbold Forening
- Mbete Youth (Dansk/Afrikansk fodbold NGO)
- BK Skjold

Aktivitetspartnere (kultur og kunst)/

- Fodbold Filmfestivalen Shoot (filmfestival, foredrag, oplæg, debat...)
- Skjold Contemporary (kunst, happenings, workshops...)

- Fodboldtalks (podcast/talks, involvering af publikum)

Hafnia-Hallen og Fodtennis Danmark er i fællesskab med eventbureauet Obstruction ved Lasse Højstrup Sørensen projektledere og tovholdere på festivalen. Det overordnede ansvar ligger hos Festivalforeningen bestyrelse.

Udvikling og fornyelse:

Vi prøver at tænke i nye baner for at få nye målgrupper med hen over festival weekenden. Det gør vi ved at samle det uorganiserede og det organiserede, sætte fokus på legen, kulturen og ikke kun resultatet. Som noget nyt involverer vi lokalområdets SFO'er og ønsker at knytte børnene til de mange fodboldrelaterede tilbud vores partnere kan præsentere.

Det er målsætningen af festivalen bliver en årlig begivenhed og vokser sig større med flere partnere.

Det er en målsætning at blive en slags fodboldens folkemøde og for alvor ruske op i det etablerede.

Fra første festival i 2022 til planerne for 2023 er vi vokset i antal partnere. Vi inddrager også fredagen i festivalen. Vi ønsker fortsat at vækste festivalen og denne ansøgning er et ønske om tilskud til en endnu større FodboldfestivalX i 2024.

Erfaring blandt arrangører:

Alle arrangører og partnere har meget stor erfaring med afholdelse af store events.

Alle er meget stærke på såvel logistikken, afvikling samt evaluering.

Alle partnere er dygtige og erfarne afviklere af større events, festivaler, stævner m.m.

Eventbureauet Obstruction har erfaring fra afvikling af store kultur- og sportsevents.

BUDGET

Tilskudsmodtagers navn: Foreningen FodboldfestivalX
CVR: 43699792
Festivalens/eventets navn: FodboldfestivalX - fodboldens kulturmøde

Projektperiode:
Projektperioden er lig med udgiftsperioden, dvs. den starter når de første udgifter afholdes og slutter, når den sidste udgift er afholdt: August 2023-juli 2024

Indtægter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov.</i>	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)	<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.</i>
Tilskud fra Københavns Kommune	150.000	100.000	ansøgt (2023 bevilliget)
Øvrige tilskud, specificeret (<i>herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm.</i>)			
a) Valby Lokalråd	20.000	20.000	Ansøges
b) Kgs. Enghave Lokalråd	10.000	10.000	Ansøges
c)			
Honorarer			
Billetindtægter			
Øvrige indtægter, specificeret			
a) Sponsorer	15.000		Ansøgt
b)			
c)			
INDTÆGTER I ALT	195.000	130.000	

Udgifter <i>Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov</i>	Budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud året før)
Løn og honorarer	40.000	30.000
Konsulentudgifter (støtte til partneraktivering)	60.000	30.000
Materialeudgifter	26.000	19.000
Transportudgifter	7.000	4.000
Opholdsudgifter	6.000	3.000
Fortæring, herunder møder	6.000	4.000
Diverse repræsentation		
PR og markedsføring	20.000	15.000
Kontorhold (telefon, porto mv.)		
Revisionshonorar	10.000	10.000
Øvrige udgifter, specificeret		
a) Halleje	20.000	15.000
b)		
c)		
UDGIFTER I ALT	195.000	130.000

RESULTAT 0

Kommentarer/forbehold:

Festivalen vil i 2024 være den tredje i rækken. I 2023 har festivalen fået 100.000 kr. i støtte fra festivalpuljen. Der blev ansøgt om 325.000 og det mindre bevilligede beløb afspejles i kolonnen "budget året før" der nu er ændret ift til den indsendte ansøgning sidste år.

DANISH GAME

AWARDS

Introduktion

- Danish Game Awards skal være en årlig begivenhed, hvor vi hylder og anerkender spilindustrien i Danmark.
- I 2024 vil vi gerne afvikle Danish Game Awards i København.
- Ved at afholde Danish Game Awards i København kan vi styrke samarbejdet mellem spiludviklere og byen, samle fans, udøvere og influencers, samt give spilindustrien den opmærksomhed den fortjener.



Spilindustrien i København

København har en blomstrende spilindustri med flere store og små spilvirksomheder. Byen har også en række uddannelsesinstitutioner, der tilbyder uddannelser inden for spiludvikling.

Desuden har København flere e-sports organisationer, der også er relevante for Danish Game Awards

Ved at afvikle Danish Game Awards kan vi hylde dem, der allerede arbejder i industrien og tiltrække nye personer med en interesse i gaming til København.

Det er også en mulighed for at vise resten af Danmark og verden, hvorfor København er og vil være en førende by inden for spiludvikling og e-sport både når det gælder den professionelle industri og de mange fans der dyrer kulturen



Første gang afviklet i Odense

- Danish Game Awards har været afholdt en gang tidligere, 2019 året inden pandemien lagde verden ned, hvor showet blev afviklet i Odense med opbakning fra byen og forskellige kommercielle partnere.
- Showet blev en stor succes målt på udbredelse og fremmøde af både publikum og branche.
- DGA19 blev vist og omtalt i landets største medier og tiltrak de mest betydningsfulde influencers fra den danske spilindustri.
- Odense borgmester var blandt prisoverrækkerne.
- Det var et samlingspunkt for folk fra spilindustrien, e-sport, forhandlere, og ikke mindst de fremmødte fans og alle dem der så med live hjemmefra.



Støtte fra København

Vi mener, at København bør prioritere og støtte op om Danish Game Awards, fordi det vil være en mulighed for byen at vise sin støtte og engagement i spilindustrien.

Det er oplagt at afvikle Danish Game Awards i forbindelse med Copenhagen Gaming Week januar 2024, hvor der i forvejen vil være fokus på spilindustrien.

At være afsender på Danish Game Awards vil også give indbyggerne i byen mulighed for at opleve det bedste fra spilindustrien, blive inspireret og have muligheden for at netværke med et relevant netværk

Vi søger om 200.000,- DKK der skal være med til at sikre nogle af udgifterne.

Anden finansiering vil komme fra sponsorer og billetindtægter



ÅRETS DANSKE E-SPORTSS

DGA 24

Skal afvikles i Januar 2024.

- Der bliver uddelt 10 awards med fokus på danske aktiviteter.
- 500 personer i publikum til selve showet.
- 200 personer nominerede, branche, influencers, etc.
- Estimeret +1.000.000 unikke personer, der hører om DGA gennem nyheds og sociale medier.
- Showet bliver produceret og sendt live på Twitch og flow-tv. Estimeret 100.000 unikke personer, der ser Danish Game Awards live, eller som demand.
- Vi inddrager lokale e-sportsforeninger og andre intresenter i det opbyggende arbejde.
- Popkultur, politikere, spilindustri, etc. mødes for at hylde gaming.



Et fantastisk Danish Game Awards

Budget

Tilskudsmodtagers navn: Pixel.tv
CVR: 30806778 Pixel.tv (Der vil blive oprettet et selvstændigt cvr for Danish Game Awards
Festivalens/eventets navn: Danish Game Awards

Projektperiode:
1/8 2023 – 1/3 2024

Indtægter	Budget	Budget -2019
Tilskud fra Københavns Kommune	200.000	
Tilskud fra OCC (Odense)		150.000
Billetindtægter	50.000	50.000
Sponsorater	600.000	500.000
INDTÆGTER I ALT	850.000	700.000

Udgifter	Budget	Budget -2019
Løn og honorarer	250.000	180.000
Konsulentudgifter	50.000	40.000
Materialeudgifter	10.000	10.000
Transportudgifter	15.000	15.000
Opholdsudgifter	25.000	25.000
Fortæring, herunder møder	15.000	15.000
Diverse repræsentation	10.000	10.000
PR og markedsføring	50.000	50.000
Scene/ teknik/ lokale etc.	100.000	80.000
Revisionshonorar	15000	10000
Live-udsendelse/produktion	100.000	100.000
Underholdning / Vært/ Etc.	130.000	80.000
UDGIFTER I ALT	770.000	615.000

RESULTAT	+80.000	+85.000
-----------------	----------------	----------------

Konklusion

Der findes musik, film, sport og mange andre typer af award shows. Det er på sin plads at vi har et Danish Game Awards, der hylder dem, der arbejder med det som kreatører, spiludviklere, e-sportsudøvere, etc. Det er en vigtig begivenhed for spilindustrien i Danmark, og vi mener, at det vil være en god idé at afholde det i København i 2024, og måske også i fremtiden?

Vi håber, at Københavns Kommune vil støtte op om Danish Game Awards og hjælpe med at gøre det til en succesfuld begivenhed for både spilindustrien og byen som helhed.

