

Załącznik nr 1

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

POUCZENIE co do sposobu wypełniania oferty:

Ofertę należy wypełnić wyłącznie w białych pustych polach, zgodnie z instrukcjami umieszczonymi przy poszczególnych polach oraz w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np.: „pobieranie*/niepobieranie*” oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź, pozostawiając prawidłową. Przykład: „pobieranie*/~~niepobieranie*~~”.

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego jest adresowana oferta	Prezydent Miasta Katowice
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	Wspierania i upowszechniania kultury fizycznej

II. Dane oferenta(-tów)

1. Nazwa oferenta(-tów), forma prawna, numer w Krajowym Rejestrze Sądowym lub innej ewidencji, adres siedziby, strona www, adres do korespondencji, adres e-mail, numer telefonu	
STOWARZYSZENIE SPORTÓW ELEKTRONICZNYCH Zygmunta Noskowskiego 6, 40-697 Katowice Forma prawna: stowarzyszenie KRS 0000643710 www.esportsassociation.pl Łukasz Trybuś, 514593902, lukasz.trybus@esportsassociation.pl	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Łukasz Trybuś, 514593902, lukasz.trybus@esportsassociation.pl

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Młodzieżowe Mistrzostwa Katowic w Esporcie - 3 edycja		
2. Termin realizacji zadania publicznego²⁾	Data rozpoczęcia	2025-10-23	Data zakończenia 2025-12-06
3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)			
Zadanie jest trzecią edycją projektu, który wynika ze współpracy Stowarzyszenia Sportów Elektronicznych z Młodzieżową Radą Miasta Katowice i zakłada organizację turnieju gier komputerowych (esport) dla młodzieży szkolnej z Katowic. Promocja zadania oraz organizacja zawodów będzie realizowana przez Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych. Finały zawodów będą przeprowadzone w dniu 24 listopada 2025 roku, podczas Wydarzenia konferencyjnego “OKSE”. Istotą Kongresu jest powiązanie procesów rozwojowych w biznesie z sektorem edukacyjnym i administracją, co pozwoli na możliwie szybkie, a w niektórych aspektach nawet wyprzedzające,			

¹⁾ Rodzaj zadania zawiera się w zakresie zadań określonych w art. 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450, z późn. zm.).

²⁾ Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.

reagowanie na dynamiczne zmiany na rynku pracy. Prelekcje i panele tematyczne mają zwiększyć zainteresowanie młodych ludzi branżą IT, nowymi technologiami i mediami, co w konsekwencji ma zwiększyć liczbę specjalistów w systemie gospodarczym.

Poprzedzająca zawody stacjonarne seria rozgrywek kwalifikacyjnych odbędzie się online. Finał stacjonarny będzie pojedynkiem trzech najlepszych drużyn z miasta Katowice.

Część stacjonarną turnieju, należy traktować jako "święto" esportu w Katowicach. Finały III edycji Młodzieżowych Mistrzostw Katowic w Esporcie odbywać się będą w sąsiedztwie do esportowych i edukacyjnych prelekcji, które dodatkowo nadadzą rangę i podniosą prestiż mistrzostw. Wszyscy finaliści otrzymają pamiątkowe medale, a zwycięzcy puchar i nagrody rzeczowe. Turniej będzie także transmitowany w internecie, a rozgrywki komentowane przez profesjonalistów.

Zawody zostaną przeprowadzone w grze zręcznościowej Counter-Strike 2. Wybór tytułu wynika z chęci kontynuacji rywalizacji zapoczątkowanej w pierwszej edycji mistrzostw. W obecnym roku szkolnym Młodzieżowa Rada Miasta Katowice potwierdziła aktualność wyników ankiety poprzedzającej drugą edycję: anonimowy formularz skierowany do uczniów szkół ponadpodstawowych w Katowicach zebrał 511 odpowiedzi, z czego ponad 50% wskazało Counter-Strike 2 jako preferowany tytuł turniejowy. Warto podkreślić, że żaden inny tytuł wymieniony w ankiecie nie uzyskał porównywalnej liczby głosów. Tendencję lokalną potwierdzają również trendy światowe.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / Źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
organizacja turnieju	1	komunikat końcowy

5. Krótka charakterystyka Oferenta, jego doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie oraz zasobów, które będą wykorzystane w realizacji zadania

Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych posługujące się również nazwą w języku angielskim: Esports Association Polska, w skrócie ESA – jest ogólnopolską organizacją non profit. Jednym z najważniejszych celów naszego ngo jest promocja Polski na arenie międzynarodowej poprzez działania w świecie esportu oraz świadomy i zrównoważony rozwój wszystkich jego dyscyplin.

Nadrzędnym celem ESA jest profesjonalizacja polskiej sceny sportów elektronicznych poprzez:

- edukację i profilaktykę zdrowotną w obszarze sportów elektronicznych oraz branż pokrewnych (gamedev, IT, nowe media),
- usystematyzowanie procesów treningowych i współzawodnictwa, w rozgrywkach krajowych i międzynarodowych,
- profesjonalizację organizacji esportowych,
- współpracę z administracją rządową i samorządową, sektorem prywatnym oraz reprezentowanie kraju w strukturach międzynarodowych.

Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych posiada w swoim portfolio organizację licznych turniejów i rozgrywek w gry komputerowe. Kilka z projektów tego typu realizowanych przez ESA

- Ministerstwo Spraw Zagranicznych: Esportovnia - transgraniczny turniej polsko-czeski organizowany od 4 lat,
- GGTech: University Esports Edu - organizowana już od 7 lat ogólnopolska liga dla studentów uczelni wyższych,
- Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji: Turniej w ramach ErasmusDays - rozgrywki promujące Erasmus i FRSE,

- Urząd Marszałkowski Województwa Śląskiego: Puchar NDE na Stadionie Śląskim - turniej wyłaniający reprezentację polską na V4 Future Sports Festival w Budapeszcie,
- Akademicki Związek Sportowy: Integracyjne Mistrzostwa Polski AZS w e-sporcie - zawody dla studentów z niepełnosprawnościami,
- TEB Edukacja: Szkolna Liga Esportowa TEB - liga dla uczniów ponad 40 techników z całej Polski,
- Urząd Miasta Katowice: Esportowy Turniej w V LO - turniej szkolny,
- Urząd Miasta Sosnowiec: Puchar IX LO Sosnowiec - turniej szkolny,
- Urząd Gminy Koło: Wiosenny Turniej w Kole - turniej szkolny.

Kluczowe partnerstwa:

- Polski Komitet Olimpijski - jako Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych przewodnimy Polskiemu Związkowi Esportu, który od marca 2023 roku wchodzi w skład Polskiego Komitetu Olimpijskiego.
- International E-sports Federation - Dzięki rekomendacji uzyskanej od Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego uzyskaliśmy status pełnoprawnego członka największej międzynarodowej federacji esportowej, która obecnie zrzesza ponad 100 członków z całego świata. Wniosek ESA o uzyskanie pełnoprawnego członkostwa (jako jedyny) uzyskał poparcie wszystkich członków międzynarodowej federacji.
- Esports Europe - Jesteśmy jednym (obok 22 innych federacji, w tym z Niemiec czy Belgii) członkiem założycielem Europejskiej Federacji Esportowej. Jest to największa kontynentalna federacja esportowa.
- Esports V4 - Wraz z przedstawicielami NGO krajów Grupy Wyszehradzkiej realizujemy założenia formalnego porozumienia.
- University Esports Masters - Od 2018 roku - gdzie zwycięzca AZS EDU ESPORTS (ogólnopolska liga akademicka organizowana przez ESA) corocznie walczy o miano najlepszej drużyny akademickiej w Europie ze studenckimi reprezentacjami z ponad 12 krajów Starego Kontynentu.
- Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego - Współpraca z Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego to sytuacja bez precedensu w branży sportów elektronicznych. Jako jedyny podmiot z naszego sektora otrzymaliśmy finansowanie działań w ramach programu „Sektorów Kreatywnych”, zadanie: „Kompleksowy rozwój polskiej branży esportowej – edukacja, profesjonalizacja i promocja międzynarodowa”.
- Narodowa Drużyna Esportu - projektem strategicznym Związku jest prowadzenie Narodowej Drużyny Esportu. W 2019 roku Kancelaria Prezydenta RP powierzyła nam kontynuowanie i dalsze zarządzanie projektem NDE. Formalnie wyłaniamy tym samym najlepszych zawodników w esporcie na poziomie młodzieżowym oraz seniorów. W 2022 roku polska reprezentacja zajęła I miejsce w dyscyplinie CS:GO na MŚ IESF w Bali.
- POLADA - Współpraca z Polską Agencją Antydopingową ma otworzyć drogę do wdrożenia podobnych rozwiązań prawnych oraz polityki, jakie funkcjonują już w ramach Światowego Programu Antydopingowego. Współpraca rozpoczęła się od działań profilaktycznych i edukacyjnych, w celu dalszej profesjonalizacji polskiego esportu.
- Akademicki Związek Sportowy - AZS ma wieloletnie doświadczenie w zakresie rozwoju młodzieżowego sportu, z czego w ramach strategicznego porozumienia ESA chce korzystać – przede wszystkim w zakresie profilaktyki zdrowotnej oraz rywalizacji w duchu fair-play; szczególnie w związku z wszechobecnym w XXI wieku siedzącym trybem życia oraz wykluczeniem społecznym.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	obsługa techniczna zawodów	4500		
2.	nagrody (e)sportowe dla uczestników (puchar i medale)	500		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		4500	4000	500

V. Oświadczenia

Oświadczam(-my), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent* / ~~oferenci*~~ składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / ~~zalega(-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent* / ~~oferenci*~~ składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)* / ~~zalega(-ją)*~~ z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym* / ~~inną właściwą ewidencją*~~;
- 6) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 7) w zakresie związanym ze składaniem ofert, w tym z gromadzeniem, przetwarzaniem i przekazywaniem danych osobowych, a także wprowadzaniem ich do systemów informatycznych, osoby, których dotyczą te dane, złożyły stosowne oświadczenia zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

.....

Data

.....

.....

(podpis osoby upoważnionej lub podpisy
osób upoważnionych do składania oświadczeń
woli w imieniu oferentów)