



**SPORTCLUB VERL eFOOTBALL**

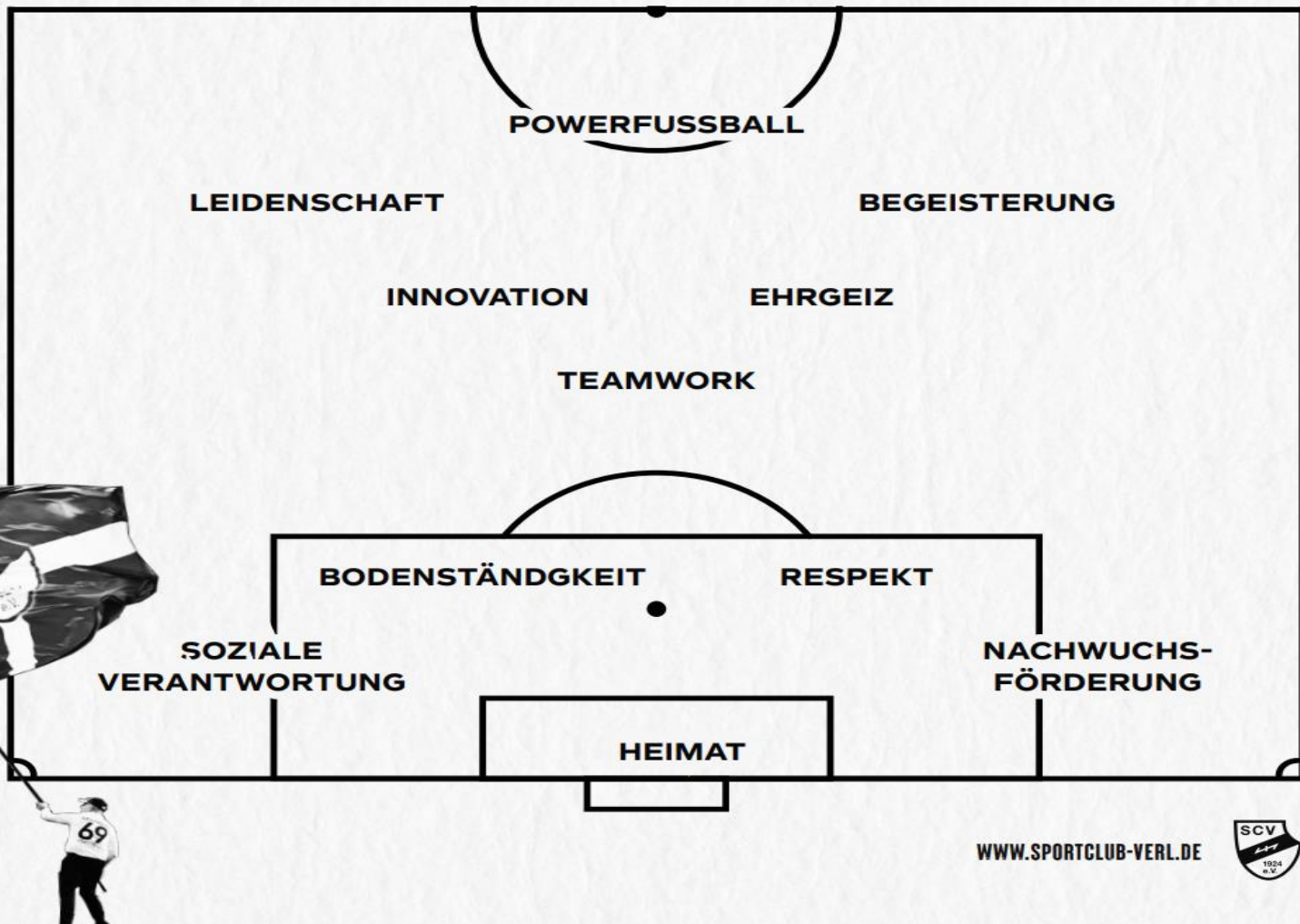
# DAS IST DER SPORTCLUB VERL

- Mehr als 1100 Mitglieder
- 27 Jugendmannschaften mit über 500 Kindern und Jugendlichen
- Profimannschaft: Aufstieg in die 3. Liga im Jahr 2020
- Bodenständiges und familiäres Umfeld
- Sportclub Arena im Herzen der Stadt Verl



# SPORTCLUB-DNA

## UNSERE AUFSTELLUNG



# SPORTCLUB

## DAFÜR STEHT DER



## POWERFUSSBALL

Wir spielen nach vorne und sind immer heiß auf Tore!

## LEIDENSCHAFT

Leidenschaft beflügelt uns. Leidenschaft ist unser Motor. Mit Leidenschaft erreichen wir unsere Ziele.

## BEGEISTERUNG

Wir wollen mitreißen und begeistern. Gänsehaut-Atmosphäre. Teil von etwas ganz Großem sein.

## INNOVATION

Wir entwickeln uns ständig weiter. Wer aufhört, besser zu werden, hört auf, gut zu sein.

## EHRGEIZ

Mut, Selbstvertrauen, Disziplin und Motivation sind unsere „Spielmacher“. Wir glauben an uns und fighten bis zum Umfallen.

## TEAMWORK

Alle packen mit an. Wir gewinnen zusammen – wir verlieren zusammen. Hauptsache zusammen!

## SOZIALE VERANTWORTUNG

Wir sind Vorbild und Vorreiter, Taktgeber und Initiator. Wir helfen, wo Hilfe gebraucht wird. Kinder, Familien und Benachteiligte liegen uns am Herzen.

## BODENSTÄNDIGKEIT

Wir sind selbstbewusst, aber bescheiden. Wir wissen, wo wir herkommen.

## RESPEKT

Wir leben Respekt und Fairplay, Toleranz, Integration und Gleichberechtigung. Wir positionieren uns klar gegen Rassismus, Hetze und Fremdenhass.

## NACHWUCHSFÖRDERUNG

Wir stellen die Weichen für eine Karriere im Profibereich. Jedes Kind ist bei uns willkommen.

## HEIMAT

„Home is, where the heart is“ – die Sportclub Arena im Herzen unserer Heimat Verl.

# 1924

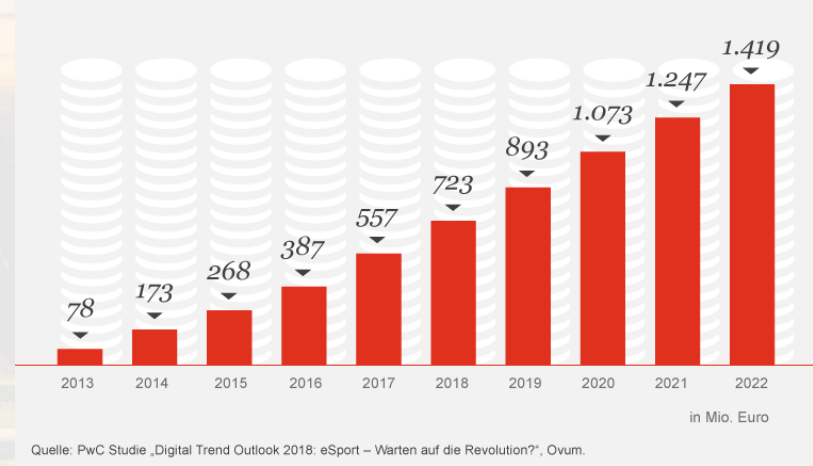
# DAS IST E-SPORT

- eFootball ist eine Sparte im E-Sport
- E-Sport bezeichnet den Wettstreit in Computer- und Videospielen
- „FIFA“ ist mit über 30 Mio. jährlichen Nutzern eines der meistgespielten Videospiele auf der Welt
- Der Sportclub Verl tritt in zwei Modi im Fußball-Videospiel FIFA an
  - im 1 gegen 1-Modus
  - im 11 gegen 11-Modus, bei dem jeder Spieler einen bestimmten Spieler auf dem Platz steuert



# E-SPORT ENTWICKLUNG ALLGEMEIN

- E-Sport Branche machte im Jahr 2020 einen Umsatz von 1 Mrd. Euro (siehe Tabelle)
- Umsatzsteigerung zwischen 2012 und 2019: 750% (schnellst wachsende Branche weltweit)
- Im Gegensatz zu vielen anderen Branchen: Zuwachs in der Corona-Pandemie
- ca. 3,6 Mio. Spieler in Deutschland



# KENNZAHLEN E-SPORT KONSUM

- E-Sport ist vor allem bei jüngeren Menschen populär
- Bei den 16- bis 44-Jährigen bezeichnen sich über ein Drittel als Gamer/in oder E- Sportler/in
- Etwa zehn Mio. Menschen in Deutschland schauen beim eFootball zu, ohne selbst zu spielen
- Im Schnitt verbringen die Deutschen 15h pro Woche oder zwei Stunden täglich mit Gaming oder E-Sports (Vgl.: Social Media 1,5h pro Woche)



# UNSERE ERFOLGE

## 11 GEGEN 11

Im „Pro-Clubs“-Modus sind wir bereits Weltrekordhalter, da wir mit unserer ersten Mannschaft **Champions League** (u.a. gegen Galatasaray Istanbul, PSV Eindhoven und FC Sevilla) und mit unserer zweiten Mannschaft **Europa League** spielen. Dies kann kein anderer Verein vorweisen.

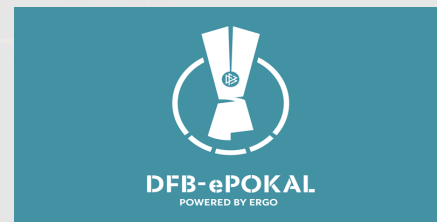
Auf nationaler Ebene haben wir bereits mehrere Meistertitel gewonnen. Hinzu kommt, dass der größte Teil der Spieler aus der Region kommt und mit dem Sportclub verwurzelt ist.



## 1 GEGEN 1

Im 1 gegen 1-Modus haben wir als noch kleiner Verein bereits das Halbfinale des **DFB-ePokals** erreicht und uns gegen professionell organisierte Teams wie Borussia Dortmund oder den Vizemeister FC St. Pauli durchgesetzt.

Hinzu kommt, dass wir bereits an europäischen Pokalen teilgenommen haben und in Magazinen, wie dem Kicker, aufgeführt wurden.



19  
24

# VORTEILE FÜR IHR UNTERNEHMEN

- Schnelle und aktive Verbreitung Ihrer Werbebotschaft in der jüngeren Zielgruppe (einfacher, als über die klassischen Marketingwege erreicht werden)
- großes Potential: E-Sport wächst im Zuge der Digitalisierung durch die Erschließung neuer Vermarktungsflächen
- Marke wird in Verbindung mit Emotionalität wahrgenommen
- Diese Marken/Unternehmen sponsern schon im E-Sport: *Microsoft, Intel, Monster, Red Bull, SAP, Adidas, Mercedes-Benz, Volvic uwm.*



# UNSERE REICHWEITE FOOTBALL VERL



**TWITCH HAUPTKANAL**

**32000 ABONNENTEN**



**TWITCH NEBENKANAL**

**1100 ABONNENTEN**



**INSTAGRAMM**

**722 ABONNENTEN + 1742 REICHWEITE\***



**YOUTUBE**

**28000 ABONNENTEN**



**FACEBOOK**

**704 ABONNENTEN + 11000 REICHWEITE**



**TIKTOK HAUPTKANAL**

**25000 REICHWEITE**



**TIKTOK NEBENKANAL**

**4000-12000 REICHWEITE**

(STAND OKTOBER 2021)

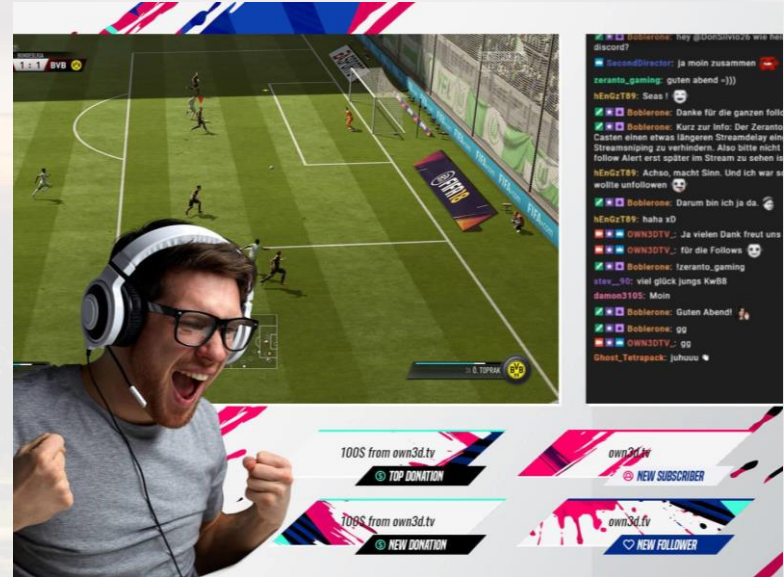
\*ERREICHTE KANÄLE IM MONAT

**19  
24**

# WERBEMÖGLICHKEITEN

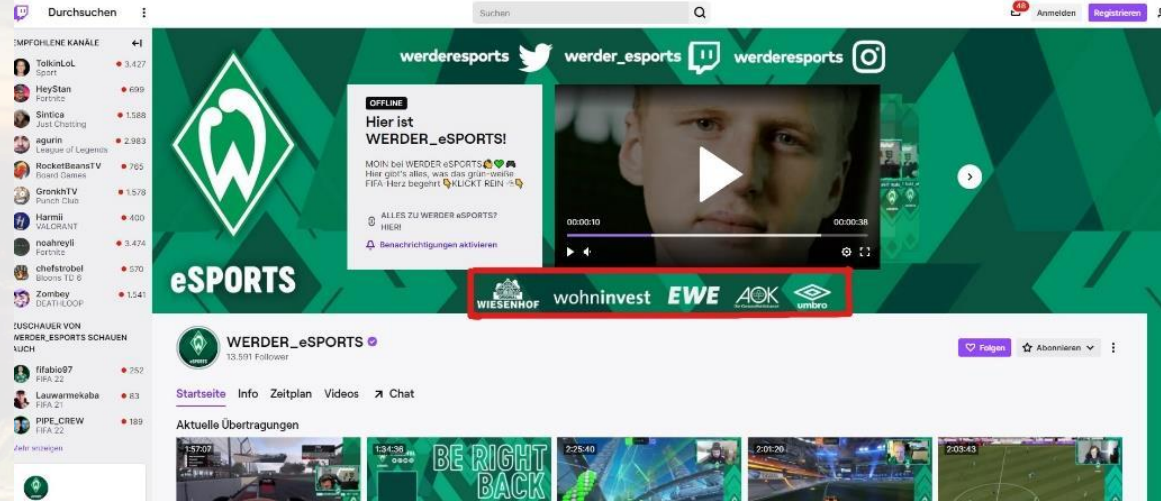
## YOUTUBE

- Werbevideo vorab: „Das Video wird präsentiert von...“
- Durlaufende Logodarstellung im Video



## TWITCH

- Auf der Startseite des Sportclub Verl-Twitch Kanals
- Werbeclips in der Halbzeitpause



- **SOCIAL MEDIA**
  - Erwähnungen in Posts
  - Post zu neuen Sponsoren
  - Logo auf Graphiken





OFFIZIELLES eFOOTBALL TRIKOT

## LOGODARSTELLUNG AUF DEM TRIKOT

- Werbung kann überall auf dem Trikot platziert werden
- Spieler ist auf dem Video in einem Kasten am Rande des Videos zu sehen
- Weitere Werbemöglichkeiten auf Trainingsanzügen etc.
- Trikot ist im Online-Shop erhältlich

# IHRE ANSPRECHPARTNER

Abdurrahim Sener  
Abteilungsleiter E-Sport  
Tel.: 0176 / 45923424  
[sener.esport@scverl.de](mailto:sener.esport@scverl.de)

Mario Lücke  
Vorstand Marketing  
Tel.: 05246 / 9250818  
[mario.luecke@scverl.de](mailto:mario.luecke@scverl.de)