

**Bewerbung der Landeshauptstadt München
und des Freistaates Bayern für die League of Legends
European Championship 2021**

Sitzungsvorlage Nr. 14-20 / V 17108

Beschluss des Ausschusses für Arbeit und Wirtschaft am 10.12.2019 (SB)

Öffentliche Sitzung

Kurzübersicht

zur beiliegenden Beschlussvorlage

Anlass	Die League of Legends European Championships 2021 sollen in München ausgetragen werden.
Inhalt	<p>Die Stadt beabsichtigt, sich mit dem Freistaat Bayern im Dezember 2019 für diese international bedeutende E-Sport Veranstaltung im Jahr 2021 zu bewerben.</p> <p>E-Sport ist ein Zukunftsthema. Die LHM und der Freistaat Bayern könnten durch die Unterstützung von E-Sport deutschlandweit eine Vorreiterrolle als Veranstaltungsort übernehmen. Das Ausrichten eines großen E-Sport-Turniers in München wäre aus touristischer Sicht daher zu begrüßen.</p> <p>Die damit verbundene Sichtbarkeit ist ein wichtiger Beitrag zur Wahrnehmung Münchens als Digitalisierungsstandort und dazu eine große Positionierungschance für deutsche E-Sport Start-ups und Tech-Unternehmen mit internationaler Agenda.</p> <p>Für die Gastgeberstadt dürfen positive Werbe- und Marketingeffekte erwartet werden.</p>
Gesamtkosten/ Gesamterlöse	<p>Indirekte Erlöse als fiskalischer Effekt für die LHM ca. 2,4 Mio € (Studie: Analyse der wirtschaftlichen Auswirkungen, League of Legends Finale Rotterdam, 2019)</p> <p>Kosten LHM 160.000 € einmalig im Jahr 2021 für die Basismiete der Großen und Kleinen Olympiahalle</p>
Entscheidungsvorschlag	<p>1. Der Bewerbung der LHM mit dem Freistaat Bayern für die Durchführung der League of Legends European Championship 2021 und einer einmaligen Finanzierung des städtischen Betrages für die Basismiete der Großen und Kleinen Olympiahalle als Austragungsort in Höhe von 160.000 € im Jahr 2021 wird zugestimmt.</p>

	2. Die Finanzierung der einmaligen Mittel von 160.000 € für 2021 erfolgt aus dem Teilhaushalt des Referats für Arbeit und Wirtschaft.
Gesucht werden kann im RIS auch nach	League of Legends European Championship, RIOT Games, E-Sports, Bewerbung München, Finanzierung
Ortsangabe	-/-

**Bewerbung der Landeshauptstadt München
und des Freistaates Bayern für die League of Legends
European Championship 2021**

Sitzungsvorlage Nr. 14-20 / V 17108

**Beschluss des Ausschusses für Arbeit und Wirtschaft am 10.12.2019 (SB)
Öffentliche Sitzung**

I. Vortrag des Referenten

1. Anlass

Mit Ministerratsbeschluss vom 01.10.2019 wurde das Bayerische Staatsministerium für Digitales (StMD) beauftragt, ein großes E-Sport Turnier nach München zu holen. Der Freistaat Bayern bittet zur Umsetzung um Unterstützung durch die Landeshauptstadt München.

Aktuell bietet sich RIOT Games mit der League of Legends European Championship 2021 an, welche am 28./29. August 2021 in München stattfinden soll.

Das Referat für Arbeit und Wirtschaft hat diesen Vorschlag geprüft und schlägt aufgrund der unter Punkt 2 dargestellten Gründe vor, sich gemeinsam mit dem Freistaat Bayern dafür zu bewerben.

Das kompetitive Spielen von Videospiele in Turnieren und Wettkämpfen vor Zuschauern (E-Sport) existiert bereits seit über 20 Jahren. Vor allem junge Menschen sind von Videospiele fasziniert und verbringen damit einen Teil ihrer Freizeit.

E-Sport ist dabei nicht mit normalen Videospiele als Freizeitverhalten gleichzusetzen. Vielmehr handelt es sich hierbei um einen hoch kompetitiven Bereich des „Gaming“.

Dieser spielt sich vor allem im professionellen Bereich ab, hat aber auch in einem Bereich unterhalb dessen, vergleichbar mit dem organisierten Breitensport, ein großes Potential und kann in Bezug auf die digitale Transformation eine besondere gesellschaftliche Relevanz entwickeln.

E-Sport fasziniert Millionen Spieler und Zuschauer in Deutschland und der ganzen Welt. Nur sehr wenige Spiele haben sich aufgrund ihrer hohen Popularität international als E-Sport-Videospiele etabliert. Diese werden jeweils von bis zu 100 Mio. „Playern“ regelmäßig (mindestens einmal monatlich) gespielt. Die Turniere und Wettkämpfe füllen Stadien und locken bis zu 100 Millionen Zuschauer pro Wettkampf online an.

Nach einer Erhebung des Marktforschungsunternehmens Newzoo zum globalen E-Sports-Markt haben sich 2016 rund 323 Mio. Menschen weltweit E-Sport Matches angesehen. 162 Mio. von diesen Zuschauern gelten dabei als sogenannte E-Sports Enthusiasten. Sie schauen mindestens einmal im Monat ein E-Sports-Match an oder nehmen selbst an E-Sports Amateur-Ligen teil.

In wirtschaftlicher Hinsicht ist die Bedeutung des E-Sports im globalen Maßstab noch überschaubar. Der weltweite Umsatz betrug für die gesamte Games-Branche 2018 mehr als 137 Mrd. US-Dollar, für den E-Sport rund 850 Mio. US-Dollar. Für den E-Sport werden jedoch weit überproportionale Wachstumsraten für die kommenden Jahre prognostiziert. Bis 2020 soll der weltweite E-Sport-Markt auf rund 1,6 Mrd. US-Dollar wachsen.

In Deutschland finden E-Sport-Veranstaltungen im professionellen Bereich bisher vor allem in Hamburg, Köln und Berlin statt.

E-Sport ist ein konkretes Beispiel für digitale Transformation im Alltagsleben der (vor allem jungen) Menschen. Wer gezielt junge Menschen erreichen und Entwicklungen aktiv gestalten will, muss Zukunftsthemen besetzen. E-Sport ist so ein Zukunftsthema. Die LH München und der Freistaat Bayern könnten E-Sport positiv unterstützen, um sich in diesem stark wachsenden Marktsegment deutschlandweit zu positionieren.

Das Ausrichten eines großen E-Sport Turniers in Bayern schafft so ein erstes Großevent für München und Bayern.

Die Staatsregierung sieht in jenem konkreten Projekt eine hohe gesellschaftliche Relevanz und zugleich hohes Entwicklungspotenzial.

Untersuchung des Bundesverbandes Interaktiver Unterhaltungssoftware (BIU) und des Consulting-Unternehmens Deloitte prognostiziert ein Wachstum des Umsatzes beim E-Sport in Deutschland von 70 Mio. EUR im Jahr 2018 auf 130 Mio. EUR im Jahr 2020.

League of Legends von RIOT Games ist ein Action- und Strategiespiel mit jeweils fünf Spielern.

Dieses schnelle, kompetitive Onlinespiel, verknüpft die Geschwindigkeit und Intensität von Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen. Zwei Teams treten dabei jeweils mit einem einzigartigen Design und Spielstil in mehreren Spielmodi gegeneinander an. League of Legends bietet so mit einer ständig wachsenden Anzahl an Champions, häufigen Aktuali-

sierungen und einer blühenden Wettkampfszene unbegrenzte Spielmöglichkeiten für Spieler jeden Niveaus.

League of Legends ist das weltweit populärste PC-Spiel, das von mehr als 100 Mio. Spielern jeden Monat gespielt wird. Die weltweit besten Teams qualifizieren sich für Meisterschaften wie z.B. die European Championship, die dann in großen Event-Arenen live ausgetragen werden. Das World Championship Finale 2018 in Seoul haben über 100 Mio. Zuschauer live über Streaming verfolgt. Die Hauptmärkte sind Deutschland, UK, Spanien, Frankreich, Nord Amerika, China und Süd Ost Asien.

Die Fachstelle für Jugendmedienkultur des Landes Nordrhein-Westfalen zieht bei der Einschätzung des Spiels folgendes Fazit: „League of Legends“ ist vor allem bei Jugendlichen sehr beliebt. Der Einstieg in das Spiel ist recht einfach gehalten und verspricht dem Spieler viel Spaß. Obwohl das Spiel ein free2play Angebot ist, ist das Bedürfnis Geld auszugeben laut den jugendlichen Testern sehr hoch. Daher sollte das Spiel erst von Spielern gespielt werden, die reflektiert mit dem Einsatz von Geld umgehen können.“

(Quelle: www.spieleratgeber-nrw.de/League-of-Legends.3463.de.1.html)

Die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle USK teilte auf Anfrage mit: „Rechtsgrundlage der gesetzlichen Alterskennzeichnung von Spielen auf Trägermedien ist das Jugendschutzgesetz (§ 12 und § 14 JuSchG). Die Spiele werden bei der USK von einem Prüfungsgremium mit einer staatlichen Vertreterin bzw. einem Vertreter und vier unabhängigen Jugendschutzsachverständigen, die nicht für die Computerspielwirtschaft tätig sein dürfen, geprüft. Die Wirkungsrisiken, die bei der Prüfung eines Spiels eingeschätzt werden müssen, lassen sich in der Frage zuspitzen, ob der Inhalt eines Computerspiels geeignet ist „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen“ – so ist es im Jugendschutzgesetz formuliert (§ 14 Abs. 1 JuSchG).

Die Bewertung von Geschäftsmodellen eines Anbieters und die Einschätzung eines altersgerechten Umgangs der Spielerinnen und Spieler damit, ist im Unterschied dazu keine Aufgabe der USK-Gremien im Verfahren nach dem Jugendschutzgesetz (siehe dazu auch die [USK-Leitkriterien](#), Seite 5, Fußnote 5). Insofern stimmen wir der Fachstelle für Jugendmedienkultur des Landes NRW zu, dass das Spielen von Free-To-Play-Spielen durchaus zu Hause und möglicherweise auch bei Wettbewerben pädagogisch begleitet werden sollte, um den Umgang mit Geld dabei zu reflektieren. Gleichzeitig nehmen wir allerdings auch an, dass Spielerinnen und Spieler während des Wettbewerbs in „League of Legends“ in einer Meisterschaft wie der European Championship keinen Umgang mit den Geschäftsmodellen des Spiels haben, also sie hier zu diesem Ereignis auch keine pädagogisch reflektierten Regeln zum Umgang mit Geldeinsatz benötigen werden.“

Ein USK-Gremium hat das Spiel 2009 anhand der geltenden Jugendschutzkriterien geprüft und mit einer gesetzlichen Altersfreigabe ab 12 Jahren versehen. Hier die Begründung zur Alterskennzeichnung:

„Das Spiel ist ein genretypisches rundenbasiertes Strategiespiel in einem Fantasy-Setting. Die Darstellung orientiert sich an Sandkastenspielen, kriegerische Aktionen werden im Spiel distanziert und detailarm animiert, die Darstellung der Kämpfe und besiegter Gegnerfiguren ist dabei stets unauffällig und deutlich zurückhaltend. Die Spielrunden finden auf begrenzten Spielfeldern statt, die jeweils eine Basis für jedes Team, Wachtürme und diverse Wege enthalten. Auf diesen Wegen bewegen sich nach dem Spielstart die eigenen Einheiten selbständig zur gegnerischen Basis und werden dabei von gegnerischen Einheiten und Verteidigungstürmen aufgehalten. Die Spielerinnen und Spieler können nun mit ihrer Strategie und Taktik über ihre Einheiten in die Kämpfe eingreifen. Ziel ist es, als erste Seite die gegnerische Basis zu erobern. Die Spielrunden sind dabei relativ kurz, Siege werden mit einem Punktesystem belohnt. Die Ergebnisse können in einer Rangliste angezeigt werden. Die Spielwelt wird comicartig in schrillen Farben und ohne Bezug zu realen Gebäuden oder Landschaften dargestellt. Die Einheiten erinnern an mittelalterliche Truppen, Zwerge oder Märchenwesen. Eliminierte Einheiten zerfallen in kleine Splitter und verschwinden vom Bildschirm. Aufgrund der vielen distanzierenden unrealistischen Spielelemente werden Spielerinnen und Spieler ab 12 Jahren durch das Spielangebot emotional nicht überfordert oder verängstigt, so dass für diese Altersgruppe keine Entwicklungsbeeinträchtigungen angenommen werden. Eine höhere Alterskennzeichnung als die erteilte wurde aus den genannten Gründen vom Prüfungsgremium nicht für notwendig erachtet.

Das Prüfungsgremium empfahl dem PC-Spiel League of Legends aus den genannten Gründen die Kennzeichnung „freigegeben ab 12 Jahren“ gemäß §14 JuSchG. Die Altersempfehlung wurde vom Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK als Entscheidung der OLJB übernommen.

Zudem kann in Aussicht gestellt werden, dass die USK die geplante Veranstaltung als Jugendschutzpartner begleitet.“

(Quelle: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – USK: <https://usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>)

Vorgeschlagen wird daher eine gemeinsame Bewerbung der Landeshauptstadt München und des Freistaats Bayern für die League of Legends European Championships 2021.

Die Bewerbung ist bis zum 31.12.2019 abzugeben, sodass eine kurzfristige Entscheidung erforderlich ist.

2. Bedeutung der League of Legends European Championships für München

Die League of Legends European Championship ist eine herausragende E-Sports-Veranstaltung für aktuell 6.000 bis 9.000 tägliche Besucherinnen und Besucher während der beiden Show-Tage am 28. und 29. August 2021. 60 Prozent davon sind international. Zusätzlich werden mehr als 5 Mio. Zuschauer aus der ganzen Welt über Livestreaming erreicht.

Die Olympiapark München GmbH hat die Große und Kleine Olympiahalle für diesen Zweck bereits vom 23.-30. August für Auf- und Abbau, sowie für die Showtage geblockt.

Die Zielgruppe ist jung. Über 50 Prozent der Zuschauerinnen und Zuschauer sind unter 25 Jahre. Vom Bildungsfokus her sind sie sehr wissenschafts- und technologieinteressiert, Start-up-affin und besuchen vermehrt technische Studiengänge wie Maschinenbau und Mathematik.

Nicht nur Technologiekonzerne sondern auch viele Global Player wie KIA, Alienware, Logitech, Shell, Red Bull oder Foot Locker sind auf den E-Sports-Zug aufgesprungen und präsentieren sich dieser jungen Zielgruppe über Sponsoring und als Aussteller.

Durch die Austragung der League of Legends European Championship 2021 bietet sich für die LHM die Möglichkeit, sich bei dieser jungen Zielgruppe als technologie- und zukunftsorientiert zu positionieren.

Der Veranstalter bietet der gastgebenden Stadt umfangreiche Möglichkeiten, wie München-Werbespots, Logo-Platzierungen, PR- und Socialmedia-Kampagnen. Dies bedeutet für die LHM eine deutliche Reichweitensteigerung bei ihrer Außendarstellung.

Zusätzlich bietet der Veranstalter Kampagnen und mediale Leistungen wie: Permanente München Logo-Platzierung während des Countdowns für Playoffs und Finale, Werbespot während „Countdown“ oder „Pause“, um die Legenden (Spieler) im Kontext Münchens zu zeigen, München-Logo-Platzierung während der Teamzusammenstellung, Einblendung des Stadtlogos während des Spiels und während der Pausen. Zudem kann ein München Promo-Stand während des League of Legends Finales eingerichtet werden und es werden Ticket-Kontingente für jeden Tag des Finales eingeräumt.

Im Einzelnen werden folgende Werbe- und Marketingmöglichkeiten geboten:

- Der Name der gastgebenden Stadt wird in den offiziellen Veranstaltungstitel integriert: „League of Legends European Championship 2021 – Munich“
- Live – Übertragung, 2 Tage:
- Logo-Platzierung während des Countdowns. (Permanente Premium-Platzierung mit anderen Partnern während der Playoffs und des Finales)
- Werbespot während "Countdown" oder "Pause" um die Legenden (Spieler) im Kontext Münchens zu zeigen. (30 Sekunden pro Sendetag während der Playoffs -

- 1 Spot pro Tag)
- Logo-Platzierung während der Teamzusammenstellung. (Permanente Premium-Platzierung 3-5 mal pro Sendetag)
- Während des Spiels werden regelmäßig die Sponsoren abwechselnd eingeblendet. (Mindestens 30 Sekunden pro 20 Minuten in jedem Spiel während der Playoffs und des Finales)
- Logo-Platzierung während der Pausen. (Permanente Prämiensplatzierung 2-4 Mal pro Sendetag)
- Logoplatzierungen z.B.: Rundfunksprecher Tisch, Hauptbühne, Fanbereich, Spielearea, München Webelogo an der Olympiahalle

Kampagnen:

- Offizielle League of Legends München Ankündigungskampagne
- Artikel auf der League of Legends E-Sport-Website, der über PR, Game Client und Social Media beworben wird
-

Partnerschaft:

- München Stand für Promotionzwecke während des LoL Finale
- 5 Pässe pro Tag für die VIP-Lounge im Finale
- 50 Tickets für jeden Tag des Finales

Geistiges Eigentum:

Nutzungsrecht des Titels für die eigene Kommunikation

Social Media:

Mindestens ein Social-Media-Beitrag aus der Gastgebenden Stadt. (Inhalt von Riot Games genehmigt)

RIOT Games prognostiziert für die Partnerschaft der League of Legends European Championships „*Summer Finals*“ in München einen Medienäquivalenzwert von 627.000 €.

Die erreichten Kontakte belaufen sich geschätzt auf 148.351.606.

(Quelle: Nielsen MEDIA ANALYSIS)

Eine Fallstudie des „*Spring Finals*“ 2019 in Rotterdam (ähnliches Veranstaltungsformat) hat folgendes Ergebnis hervorgebracht:

Der Medienäquivalenzwert für die Stadt Rotterdam betrug 767.000 €.

Die erreichten Kontakte beliefen sich geschätzt auf 234.140.500

(Quelle: Nielsen MEDIA ANALYSIS)

München als technologiebasierter Wirtschaftsstandort kann solche Veranstaltungen nutzen, um sich national und international noch intensiver als Innovations- und Wissenschaftsstandort zu positionieren, indem E-Sport als Zukunftsthema besetzt wird. So werden vor allem junge Menschen erreicht und Entwicklungen aktiv gestaltet.

3. Geforderte Leistungen

Um sich für den Kongress erfolgreich zu bewerben, wird vom Veranstalter eine Unterstützungsleistung von mindestens 400.000 € gefordert, die in Form einer Antrittsgebühr von 200.000 € und in Form von Sachleistungen von 200.000 € zu entrichten ist.

Zusätzlich sind City-Branding-Aktivitäten in der Stadt und am Flughafen, ein leistungsstarkes Kommunikationsnetz mit Streaming- und Übertragungsmöglichkeiten bei der Veranstaltungsorte, sowie Sicherstellung von ausreichend Hotelzimmern zu vernünftigen Hotelraten gewünscht.

4. Kosten und Finanzierung

Um die oben genannten Leistungen zu finanzieren, ist neben einem zugesagten Support des Freistaates in Höhe von 250.000 €, auch ein finanzielles Engagement der LHM nötig. Dies kann in Form einer Übernahme der Basismietkosten der Großen und Kleinen Olympiahalle durch die LHM erfolgen. Die Kosten belaufen sich auf 160.000 €, die direkt von der LHM an die Olympiapark München GmbH gezahlt werden. Beide Hallen sind vom 23.8. - 30.8.2021 geblockt. Showtage sind 28. und 29.08.2021.

Die Supportleistungen des Freistaates von 250.000 € sowie die Kostenübernahmen der beiden Hallen entsprechen den vom Veranstalter RIOT Games geforderten 400.000 €.

Die Finanzierung der einmaligen Mietkosten der beiden Olympiahallen in Höhe von 160.000 € erfolgt aus dem Teilhaushalt des Referates für Arbeit und Wirtschaft. Über die Finanzierung muss sofort entschieden werden, da ohne städtische Finanzierungszusage keine Bewerbung der Landeshauptstadt München für den Termin Ende Dezember 2019 erfolgen kann.

Die Bewerbung der Stadt München für die League of Legends European Championship 2021 ist ein wichtiger Beitrag zur Wahrnehmung Münchens als Digitalisierungs- und Tech-Standort sowie eine große Positionierungschance, das Zukunftsthema E-Sports mit überproportionalen Wachstumsraten zu besetzen, um vor allem junge Menschen zu erreichen und für München zu begeistern.

Zahlungswirksame Kosten im Bereich der laufenden Verwaltungstätigkeit im Teilhaushalt des Referats für Arbeit und Wirtschaft

	dauerhaft	einmalig	befristet
Summe zahlungswirksame Kosten		160.000 € in 2021	
davon:			
Personalauszahlungen (Zeile 9)			
Auszahlungen für Sach- und Dienstleistungen (Zeile 11)		160.000 € in 2021	
Transferauszahlungen (Zeile 12)			
Sonstige Auszahlungen aus lfd. Verwaltungstätigkeit (Zeile 13)			
Zinsen und sonstige Finanzauszahlungen (Zeile 14)			
Nachrichtlich Vollzeitäquivalente			

Dieser Aufwand kann durch städtische Steuereinnahmen zum Teil wieder refinanziert werden, da Veranstaltungen wie die League of Legends European Championship 2021 mit positiven, ökonomischen Folgeeffekten für die LHM verbunden sind. Die finanzielle Unterstützung, die die LHM gewährt, fließt somit auch in Form von Umsatz, Löhnen und Gehältern bzw. der dadurch ausgelösten fiskalischen Effekte wieder in den Stadthaushalt zurück (fiskalischer Effekt für die LHM ca. 2.4 Mio €). (Studie: "Economic Impact Analysis, LEC Final Rotterdam 2019", Analyse der wirtschaftlichen Auswirkungen, League of Legends Finale Rotterdam, 2019, durchgeführt durch die Unternehmensberatung BCW Burson Cohn & Wolfe)

Neben den positiven fiskalischen Auswirkungen sind vor allem die nicht konkret bezifferbaren nicht-monetären Effekte, wie Imagegewinne und Positionierung Münchens bei einer jungen Zielgruppe hinzuzurechnen. In der Gesamtschau erscheint ein städtisches Engagement in Höhe von einmalig 160.000 € sinnvoll.

Da es sich bei der Olympiapark München GmbH um eine 100-prozentige Tochtergesellschaft der Landeshauptstadt München handelt, ist diese Abwicklung im Wesentlichen kostenneutral für die LHM.

Die Möglichkeit für eine kostenlose Überlassung der großen und kleinen Olympiahalle für diese Veranstaltung als städtischer Beitrag ist nach Angabe der Olympiapark München GmbH aus rechtlichen Gründen nicht möglich.

Sowohl das Bayerische Staatsministerium für Digitales als auch das RAW haben die beihilferechtliche Zulässigkeit geprüft und bejaht. Eine Ausarbeitung hierzu befindet sich der-

zeit noch in Abstimmung mit dem Bayerischen Staatsministerium für Digitales und wird bis zur Beschlussfassung nachgereicht werden.

Die Finanzierung der einmaligen Mittel von 160.000 € für 2021 erfolgt aus dem Teilhaushalt des Referates für Arbeit und Wirtschaft.

5. Zeitplan

Die Bewerbung wird federführend vom Kongressbüro im Referat für Arbeit und Wirtschaft, Fachbereich Tourismus, in Zusammenarbeit mit dem Bayerischen Staatsministerium für Digitales durchgeführt.

Abgabetermin der Bewerbung (finanzielle Zusicherung) ist der 31.12.2019.

Falls sich RIOT Games für München als Austragungsort 2021 entscheidet, wird ein detaillierter Veranstaltungsvertrag bis Sommer 2020 ausgearbeitet.

Anhörungsrechte eines Bezirksausschusses sind nicht gegeben.

Eine fristgerechte Vorlage war nicht möglich, da die erforderlichen Abstimmungen noch nicht abgeschlossen waren. Die Behandlung in der heutigen Sitzung ist zwingend notwendig, da die realistischen Konditionen einer Bewerbung für die League of Legends European Championship 2021 erst bei einer Besichtigung der Olympiahallen durch RIOT Games am 05.11.2019 klar definiert wurden und eine mögliche Bewerbung der LHM im Referat für Arbeit und Wirtschaft geprüft werden musste. Die Behandlung in der heutigen Sitzung ist zwingend notwendig, da der Abgabetermin der Bewerbung der 31.12.2019 ist.

Der Korreferent des Referates für Arbeit und Wirtschaft, Herr Stadtrat Richard Quaas, sowie die Verwaltungsbeirätin für Tourismus, Frau Stadträtin Gabriele Neff, haben jeweils einen Abdruck der Sitzungsvorlage erhalten.

II. Antrag des Referenten

1. Der Bewerbung der LHM zusammen mit dem Freistaat Bayern für die Durchführung der League of Legends European Championship 2021 und einer Finanzierung des städtischen Betrages für die Basismiete der Großen und Kleinen Olympiahalle als Austragungsort in Höhe von einmalig 160.000 € in 2021 wird zugestimmt.
2. Die Finanzierung der einmaligen Mittel von 160.000 € für 2021 erfolgt aus dem Teilhaushalt des Referats für Arbeit und Wirtschaft.
3. Dieser Beschluss unterliegt nicht der Beschlussvollzugskontrolle.

III. Beschluss

nach Antrag.

Die endgültige Beschlussfassung über den Beratungsgegenstand obliegt der Vollversammlung des Stadtrates.

Der Stadtrat der Landeshauptstadt München

Der/Die Vorsitzende

Der Referent

Ober-/Bürgermeister/-in
ea. Stadtrat/-rätin

Clemens Baumgärtner
Berufsm. Stadtrat

IV. Abdruck von I. mit III.

über Stadtratsprotokolle (D-II/V-SP)

an das Direktorium – Dokumentationsstelle (2x)

an die Stadtkämmerei

an das Revisionsamt

z.K.

V. Wv. RAW - FB 4

zur weiteren Veranlassung.

1. Die Übereinstimmung des vorstehenden Abdrucks mit der beglaubigten Zweitschrift wird bestätigt.
2. An das RAW/GL 2

z.K.

Am