

Professionelle Spieler

→ Professionelle Spieler werden im E-Sport *Pro-Gamer* genannt (*professional gamer*)

Mannschaften im E-Sport

→ Mannschaften werden im E-Sport als *Teams* bezeichnet. Geläufig ist allerdings auch der Begriff *Clan*. Diese Bezeichnung ist auf das Computerspiel Quake zurückzuführen. Ein Clan ist einem Team übergeordnet. Das heißt, dass sich mehrere Teams unter einem Clan formieren können. Die Teams können jeweils in verschiedenen Spielligen vertreten sein. Zusätzlich gibt es auch Clans, die als Verein Personen oder Kapitalgesellschaften firmieren.

Wettkampfveranstalter

→ Da es keinen weltweit oder national anerkannten Dachverband gibt, treten Pro-Gamer und Teams in Ligen und Turnieren verschiedener Veranstalter an. Diese können sich zeitlich überschneiden, was dazu führt, dass ein Spieler während einer Spielsaison an mehreren Turnieren und Ligen teilnimmt.

Verbände und Organisationen

→ Das Ziel von E-Sport Verbänden und Organisationen ist die Förderung von E-Sport. Dabei gibt es mittlerweile nationale und internationale Verbände und Organisationen. Der erste nationale E-Sport-Verband gründete sich im Jahr 2000 in Südkorea (*Korean e-Sports Association* (KeSPA)). Von 2003-2011 gab es auch ein deutsches Pendant: den *eSport-Bund* (ESB). Hauptziel war die Anerkennung von E-Sport als Sportart im deutschen Sportbund. Seit 2011 ist der ESB inaktiv.

→ 2008 gründete sich der größte internationale Verband: *International eSport Federation* (IeSF). Gründungsmitglieder sind Belgien, Dänemark, Deutschland, Niederlande, Österreich, Schweiz, Südkorea, Taiwan und Vietnam. Mittlerweile hat der Verband 43 Mitgliedsnationen. Deutschland gehört nicht mehr dazu, seit der deutsche Verband inaktiv ist.