

Sportywin

WHITE PAPER

Die Social-Betting-Plattform
Für eSports mit KI



1. Was ist Sportywin?	3
1.1 Sportywin Tournament	3
1.2 Sportywin Network	4
1.3 Das Sportywin Blockchain-Protokoll	6
1.4 Der Sportywin Token	7
1.5 Die Sportywin Token Economy	8
1.6 Sicherheit	11
2. Die Vorteile des Sportywin Networks	12
2.1 Der Wettbewerb	12
2.2 Die Vorteile	12
3. Das Team	13
Führungsrollen:	13
4. Marktchancen und Ausblick	14
4.1 Der allgemeine Glücksspielmarkt	14
4.2 Der Online-Glücksspiel-Markt	14
4.3 Der Sportwetten-Markt	15
4.4 Der eSports-Wettmarkt	16
4.5 Die Zielgruppe	17
4.6 Länderspezifische Unterschiede im globalen Online-Glücksspielmarkt	18
4.7 Ziele und Rendite-Chancen	19
5. Herausforderungen und Risiken	20
5.1 Herausforderung: Glücksspielmarkt	20
5.2 Herausforderung: Vertrauensbildung	20
5.3 Herausforderung: Zahlungsmittel	20
5.4 Herausforderung: Manipulationen und Diebstähle	21
5.5 Herausforderung: Regulatorische Risiken	21
5.6 Herausforderung: Konkurrenz	22
6. Was ist ein ICO?	23
6.1 Wie funktioniert ein ICO und Token Sale?	23
6.2 Wie erfolgversprechend ist ein ICO?	23
7. Roadmap	24
8. Fazit	25
9. Lizenzen	26
10. Soziale Verantwortung	27
11. FAQs	28
12. Fußnoten und Literaturverzeichnis	29
13. Tabellen- und Abbildungsverzeichnis	31
14. Kontakt	31

Vorwort

Die Zeit ist reif. Fast 400 Millionen Menschen begeistern sich bereits für eSports-Turniere und wetten darauf – und es werden immer mehr. Sportywin entwickelt eine revolutionäre Social-Betting-Plattform für eSports-Enthusiasten weltweit. Gamer, Sportler und eSports-Fans haben mit Sportywin erstmals die Möglichkeit, sich mit den bekannten und mit neuartigen Features einer Social-Media-Plattform zu vernetzen, miteinander gegen andere eSportler oder gegeneinander anzutreten und darauf Wetten abzugeben.

Das Besondere ist, dass alle Spieler ein eSports-Duell oder -Turnier selber starten können, den gewünschten oder verfügbaren Gegner auswählen und den Wetteinsatz bestimmen. Zuschauer und Fans haben dann die Möglichkeit, auf diese eSports-Ereignisse Wetten zu platzieren, die Duelle zu streamen, Spieler zu belohnen oder Community-Talks abzuhalten. Sportywin unterstützt die bekanntesten PC-, Playstation-, Xbox- und Mobile-Games und ermöglicht eine Synchronisierung der Systeme mit Fokus auf Kommunikationsmöglichkeiten, Informationsaustausch, Wettbewerb in der Community, Fairness- und Transparenzgebot.

Sportywin bietet:

- Innovative Lösungen in einem stark expandierenden Markt
- Echter direkter Wettbewerb mit individuellen Wettmöglichkeiten ohne Buchmacher
- Plattform, die Social Network, Betting, Gaming & eSports poolt und Konsolenspiele der PlayStation, Xbox, aber auch PC-Spiele und Mobil-Spiele unterstützt
- Sportywinner weltweit spielen Konsolen-, PC- und Mobil-Spiele gegeneinander/miteinander und wetten auf die Ausgänge eigener und externer Wettbewerbe
- Spielauswertung und Gewinnerermittlung von Duellen und Turnieren durch Sportywin Network, unterstützt durch künstliche Intelligenz
- Synchronisierung Sportywin Network mit den bekanntesten Multiplayer-Games mittels künstlicher Intelligenz
- Eigene individuelle Spielerprofile und Statistiken; Vergleichsmöglichkeiten und weitreichende, neuartige Social-Media-Funktionen
- Device-unabhängig: Sportywin als Desktop- und Mobile-Lösung
- Eine vollautomatisierte Wettplattform für eSports-Duelle und -Turniere mit eigenem Eco-System
- Transfermarkt für eSportler

Sportywin seit 2015

Das Team hat das erste Sportywin Spielsystem „Tournament“ von der Idee bis zum Produkt innerhalb von 14 Monaten nach aktuellsten technischen Standards und mit hoher Performance entwickelt und 2017 die erste Version gelauncht. Der Release eines größeren Updates mit vielen neuen Funktionen und Turniermöglichkeiten für das bestehende Spielsystem kommt im Sommer 2019. Die technologische Basis besteht, und das Team arbeitet bereits an der Umsetzung der Sportywin Plattform. Für die Entwicklung und globale Expansion unserer hochtechnologischen, mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Sportywin-Erweiterung „Network“ suchen wir Partner, die daran glauben, dass die eSports-Welt keine Buchmacher und Wettbörsen mehr braucht, sondern nur Gamer und Fans.

Beste Marktaussichten

Die Marktchancen sind enorm. Der eSport-Markt entwickelt sich rasant und wird in den kommenden Jahren exorbitant wachsen. Profi-Clubs aus unterschiedlichsten Sportarten engagieren sich weltweit schon heute im digitalen Sport, der auf Anerkennung und schnell wachsende Strukturen stößt.

- Bereits über 390 Millionen Menschen schauten sich 2018 eSports-Turniere auf YouTube und Twitch an.
- 2016 wurden 5,5 Mrd. Dollar in eSports-Wetten umgesetzt, und
- bis 2020 soll der Umsatz laut fundierten Studien auf 12,9 Mrd. Dollar wachsen.¹

Sportywin hat – im Unterschied zu den Mitbewerbern – die besten Chancen, diesen Markt zu erobern und Weltmarktführer in diesem Bereich zu werden. Sind Sie dabei?

1. Was ist Sportywin?

Die grundlegende unternehmerische Philosophie und das Geschäftsmodell von Sportywin ist, dass wir spiel-, sport- und wettbegeisterte Menschen und eSports-Enthusiasten aus der ganzen Welt auf einer einzigen Plattform vernetzen, die auf Sportywin direkte Wetten miteinander und gegeneinander abschließen. Bei Sportywin stehen die Community, Inhalte aus der Gaming- / eSports-Welt und die individuellen, teils einzigartigen direkten Wetterlebnisse zwischen Usern im Vordergrund.

Im Kern unterscheidet sich Sportywin von klassischen Sportwettenanbietern darin, dass „Sportywinner“ aus der ganzen Welt gegeneinander antreten und nicht gegen die oftmals fast unschlagbaren Buchmacher.

Das Team von Sportywin ist im höchsten Maße innovativ und verfügt über eine eigene technische Entwicklungsabteilung, flankiert von Querdenkern in den Bereichen Management und Marketing mit Track Record. Wir lieben Community und Sport und werden mit Sportywin Network Meilensteine in der eSports-Welt setzen.

Teammitglieder haben in den vergangenen Jahren erfolgreich Unternehmen in den Bereichen Catering und Rohstoffhandel gegründet und zu etablierten mittelständischen Unternehmen mit nachhaltiger Geschäftspraxis gemacht. Zudem gehören Teammitglieder Elite-Clubs, wie z. B. dem Europäischen Wirtschaftssenat e. V., mit Sitz in München und Brüssel, an und gestalten aktiv die Zukunft Europas mit. Zu unseren Stärken zählt, dass wir bewusst ein Unternehmen mit flachen Strukturen führen, um schnell, flexibel und effizient Projekte umzusetzen, und über ein großes In-House-Entwicklerteam in Deutschland verfügen.

Das Geschäftsmodell von Sportywin lässt sich in zwei große Teilbereiche aufteilen:

- Sportywin Tournament (online auf www.sportywin.com)
- Sportywin Network

1.1 Sportywin Tournament

Sportywin Tournament wurde innerhalb von 14 Monaten von der Idee bis zu der heutigen Version (1.0.3) unter Einhaltung aktuellster technischer Standards mit eigenem Quellcode entwickelt. Die heutige Sportywin Version ist auf www.sportywin.com erreichbar und ist das technische Fundament, auf dem Sportywin Network „the next Generation“ entwickelt wird. Auf dem heutigen Stand beinhaltet die Web- und Mobile-Applikation ein neuartiges Spielsystem.

¹ Grove, Chris: ESPORTS & GAMBLING: WHERE'S THE ACTION? 2016.

Einzigartig – anders als die Anderen

Die jetzige Version hat einen Turnier-Raum, und Nutzer spielen um Jackpots.

- Jeder Turnierteilnehmer kauft einen Wettschein und nimmt am Tagesturnier teil.
- User geben sieben Tipps auf Sportereignisse in verschiedenen Sportarten ab. Wie bei klassischen Sportwetten sind die Sportereignisse mit Quoten hinterlegt.
- Die Quoten der richtigen Tipps (von den insgesamt sieben abgegebenen Tipps) werden miteinander multipliziert. Die Summe ergibt die Sportywin Punktzahl.
- Die User mit den höchsten Sportywin Punktzahlen teilen sich den Tagesjackpot. Die Anzahl der Gewinner und die Höhe der Gewinnsummen ermittelt ein festgelegter Gewinn-Algorithmus. Die Tagesturniergewinner qualifizieren sich für den Wochenjackpot.

Das große Sportywin Tournament Update

Unser Team arbeitet intensiv an dem nächsten großen Update zu Sportywin Tournament. Mit diesem in Kürze erscheinenden Update werden Nutzer eigene Turnier-Räume erstellen können, die entweder öffentlich für alle Sportywinner zugänglich sind oder nur für einen ausgewählten Personenkreis, via Passwort-Eingabe oder Link. So können Nutzergruppen eigene Privat- oder Public-Turniere veranstalten und auf den Ausgang von Sportereignissen verschiedener Sportarten, wie z. B. Fußball oder Basketball, Wetten abschließen. Die Sportereignisse sind wie bei klassischen Sportwetten mit Quoten hinterlegt, nur dass die User gegeneinander antreten und nicht gegen Buchmacher.

Stell Dir vor, Du willst mit Freunden oder mit Arbeitskollegen Wetten zur Fußball-Europameisterschaft 2020 abschließen. Du gehst auf www.sportywin.com oder lädst Dir die Sportywin-App für Android oder iOS runter, erstellst einen Turnierraum und lädst Deine Freunde via Link oder Social Media zu dem Turnier ein. Ihr bestimmt den Wetteinsatz und die Spielregeln. Hilfsweise sind alle Sportereignisse mit Quoten hinterlegt, sodass ähnlich wie bei klassischen Sportwetten auch Gewinnregeln (wie z. B.: Wer hat die besten Quoten getippt?) festgelegt werden können. Bei Eintritt der Gewinnbedingungen werden den Gewinnern automatisch die Wetteinsätze gutgeschrieben.

Weitere Features sind, dass unter verschiedenen Spielmodi gewählt und der Wetteinsatz individuell bestimmt werden kann. Das Update beinhaltet weitere einzigartige Features und erlaubt Usern, eigene Wettrunden mit einstellbaren Spielregeln zu erstellen.

Mit dem neuen Update wird es noch keine eSports-Anbindung und Social-Funktionen wie Pinnwand, Beiträge & Kommentare, Like- oder Dislike-Funktionen oder Streaming-Möglichkeiten geben. Diese und viele weitere Funktionen sind für das unverwechselbare und in der eSports-Branche neue Maßstäbe setzende Sportywin Network vorgesehen.

1.2 Sportywin Network

Das ausgereifte Sportywin Network Konzept und die geprüfte Umsetzbarkeitsstudie zur Integration von künstlicher Intelligenz auf der vorhandenen hochtechnologischen Sportywin-Basis wird die wichtigsten Aspekte von Social Network, Betting, Gaming & eSports vereinen.

Neben dem Pooling dieser komplexen Bereiche werden durch die Integration von künstlicher Intelligenz und APIs im Sportywin Network die angesagtesten Konsolen- und Mobile-Games unterstützt. Das spezielle und bislang einzigartige Know-how liegt darin, dass User im Sportywin Network für unterstützte Games eigene eSports-Duelle oder eSports-Turniere erstellen, Wettregeln und Wetteinsätze individuell bestimmen und mit Menschen aus der Community Wettbewerbe austragen können.

Das Sportywin Network besteht dabei aus den Bereichen:

- a) Social Network
- b) Betting (Wettplattform)
- c) Gaming & eSports

1. Social Network

Fans, Zuschauer, Gamer, Influencer und spiel- und sportbegeisterte Menschen können sich miteinander vernetzen und miteinander kommunizieren.

Sportywinner (Wettspieler) verfügen dabei über eigene User-Profile. Sie können Inhalte erstellen, teilen und in der Community Inhalte thematisieren. Diese Zielgruppe zeichnet sich vor allem durch ihre Interaktivität aus und ist neben der Sportywin Redaktion maßgeblich für den Content aus dem Gaming- und eSports-Bereich verantwortlich.

Hierfür nutzen die Sportywinner ihre Profile (User Accounts), die folgende frei zugängliche Informationen beinhalten:

- Profilbild
- Statistiken (Games, bisherige Zahl der Spiele, Gewinn- und Verlust-Rate, Skills usw.)
- Level (Spielerlevel und Belohnungssystem)
- Biographie
- Webseiten-Link
- Feed, in dem die zuletzt gespielten Games oder Gewinne zu sehen sind

2. Wettplattform

Die Sportywin Wettplattform bietet die Möglichkeit, auf eigene oder externe Duelle der angesagtesten PlayStation-, Xbox-, PC- oder Mobil-Games Wetten abzuschließen. Spieler können sich dabei gegenseitig herausfordern (per Link oder Passwort) oder gegen alle antreten, die es möchten. Besonders und erstmalig ist bei Sportywin Network, dass die Spielauswertung eigens durch das System stattfindet und somit Transparenz und Fairness in allen Duellen gegeben ist. Die Spielauswertung wird dabei von einer künstlichen Intelligenz gesteuert. Dadurch entsteht ein smartes, vorausschauendes System, welches sich selbst überwacht, Prognosen liefern kann und Maßnahmen vorschlagen oder durchführen kann. Für die Wettspieler bedeutet das: präzise und transparente Auswertungen, die sich auch im Nachhinein kontrollieren lassen.

Die Infrastruktur der Wettplattform wird dabei von Sportywin gestellt. Außerdem übernehmen wir zusätzlich die treuhänderische Funktion, dass Gewinne rechtmäßig ausgeschüttet werden. Natürlich sorgen wir uns auch um das Thema Jugendschutz und übernehmen hierfür die soziale Verantwortung.

Das Besondere: Auch ohne Geld auszugeben, ist die Wettplattform für alle nutzbar. Denn Sportywin ist mehr als nur eine Wettplattform. Sportywin ist der künftige Hot-Spot für Gaming und eSports.

3. Gaming und eSports

Wie erreicht unser Team, dass Sportywin die künftige Plattform für Gaming und eSports wird? Hierzu werden die beliebtesten Games angeboten und sogar unterstützt – und zwar redaktionell in Form von Spielbewertungen sowie von der eigenen Community mit Tipps, Tricks und Guides. Sobald die Community ein neues Spiel für sich entdeckt, kann dieses natürlich vorgeschlagen und promotet werden.

Auch das Erstellen eigener Clans und der Aufbau einer Fan-Gemeinde ist natürlich möglich und wird unterstützt. Wer sich dabei als Profi-Gamer profiliert, kann sogar in den eSports-Gamer-Transfermarkt aufgenommen werden, der junge Talente fördert und managt. Die Auswahl der Bewerber für den Transfermarkt erfolgt dabei über unsere Redaktion. Die Marktwerte der Spieler sollen künftig mithilfe künstlicher Intelligenz bewertet werden.

Zusätzlich gibt es Kooperationen mit Turnierveranstaltern, Influencern, Spieletestern, Top-Gamern und -Clans, um Multiplikatoren für unsere Plattform zu gewinnen.

Das Thema Sponsoring spielt auf Sportywin ebenso eine große Rolle. So können zum Beispiel Clans von ihren Fans gefördert werden. Aber auch Unternehmen oder professionelle Sportclubs haben die Möglichkeit, ihre bevorzugten Clans zu unterstützen.

Zusätzliche Features: Zuschauer können ihre Favoriten während der Duelle mit „Geschenken“ in Form von geldwerten Features wie Skins, Diamanten, Gold usw. belohnen. Auch weitere Features und Tätigkeiten, wie das Kommentieren von eSports-Duellen, Schiedsrichterfunktionen (neben der KI-gesteuerten Auswertung), „Sittenkontrolleure“ und viele mehr, sind für Sportywin Network vorgesehen. Mit der Ausübung solcher „Nebentätigkeiten“ können User Geld verdienen und bereichern die Community.

1.3 Das Sportywin Blockchain-Protokoll

Um auf der Sportywin Plattform Wetten abzuschließen, müssen Nutzer den eigens dafür entwickelten Sportywin Token verwenden. Der Sportywin Token (SPRTY) ist eine eigene In-Game-Kryptowährung für die Sportywin Plattform und basiert auf dem Ethereum-Netzwerk. Jeder Spieler, der ein Turnier erstellen, und jeder Wettspieler, der sein Glück versuchen möchte, benötigt diesen Sportywin Token.

Die Nutzung des Tokens bringt Vorteile mit sich. Beispielsweise besteht durch den Token absolute Transparenz bei den Gewinnausschüttungen. Außerdem können mittels Smart Contracts automatisch Gewinnausschüttungen veranlasst werden, ohne dass es einer zentralen Aufsicht bedarf. Ein Gewinn ist also innerhalb von Sekunden auf dem Account eines Nutzers. Die Tokens werden erstmalig via ICO (Initial Coin Offering) an interessierte zukünftige Nutzer verkauft. Anschließend können Sportywin Tokens an teilnehmenden Handelsplätzen angeboten und erworben werden. Sobald die Sportywin Plattform entwickelt ist, können Nutzer mit dem Sportywin Token Wetten abschließen.

Dank der Blockchain-Technologie werden – ähnlich einer Datenbank – alle Transaktionen und Vertragsgegenstände protokolliert und in einzelne Blöcke geschrieben. Eine Reihe von Transaktionen erzeugt somit auch mehrere „Blöcke“, die aneinandergereiht die Blockchain bilden. Das Besondere: Die Daten in der Blockchain werden nicht auf einem zentralen Server gespeichert, sondern auf allen teilnehmenden Rechnern im Blockchain-Netzwerk. Selbst bei Ausfällen oder Manipulationsversuchen existieren die Daten weiterhin im Blockchain-Netzwerk. Dadurch sind Manipulationen praktisch unmöglich und Transaktionen bleiben transparent.

Im Glücksspiel ist die Blockchain-Technologie nicht vollkommen neu. Sie erfüllt insbesondere beim Online-Glücksspiel den Zweck, den Spielern Verlässlichkeit, Vertrauenswürdigkeit und Sicherheit zu bieten. Außerdem wird ein Buchmacher, der bisher einen fairen Ablauf der Wette gewährleistete, oder eine Bank, die die Zahlungen garantierte, nicht mehr benötigt, sodass auch deren Kosten wegfallen.

Das Sportywin Blockchain-Protokoll verbindet den Sportywin Token, die Sportywin Token Economy und das Sportywin Ecosystem miteinander. In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Teilbereiche des Sportywin Blockchain-Protokolls näher erläutert, und es wird erklärt, wie diese miteinander interagieren.

1.4 Der Sportywin Token

Token Name	Sporty
Ticker Symbol	SPRTY
Preis pro Token	0,10 EUR
Soft Cap	1,3 Million EUR
Hard Cap	8 Millionen EUR
Verfügbare Tokens	maximal 200 Millionen
Verfügbare Tokens während des ICOs	13 bis 80 Millionen
Maximales Volumen	20.000.000 EUR
Blockchain	Ethereum
Art des Tokens	Utility Token
IEO Plattform	Bittrex, Binance, OKEx etc.
Token Standard	ERC20

Der Sportywin Token, kurz Sporty oder im Ticker SPRTY, wird für 0,10 Euro pro Token angeboten. Insgesamt existieren 200 Millionen Sportywin Tokens, wovon 13 bis 80 Millionen während des ICOs angeboten werden. Insgesamt ergibt sich daraus ein maximales Volumen von 20 Millionen Euro. Der Sportywin Token basiert auf dem ERC20-Standard. Er wird auf der Ethereum-Blockchain vertrieben und ist ein sogenannter Utility Token.

Wieso ein eigener Plattform-Token? Mit dem Sportywin Token kann der im System geschaffene Wert vom System selbst erfasst werden. So wie bei Treuepunkten, Landeswährungen oder Pfandmarken schafft der Sportywin Token die Verpflichtung, dass systeminterne Transaktionen mit Hilfe des Sportywin Tokens stattfinden. Dadurch wird ein Anreiz für die User erzeugt, im System zu bleiben. Wenn die Transaktionen jedoch in Ether (der Protokoll-Währung von Ethereum) wären, würden die Teilnehmer keinen Wert auf der Sportywin Plattform speichern. Indem die Plattform von ihren Nutzern verlangt, den Sportywin Token zu halten und zu handeln, werden die Teilnehmer zu Anspruchsberechtigten des Systems. Das erzeugt die gleichen Anreize wie etwa bei Ethereum selbst – ein Ökosystem, welches in aktive und vielfältige Gemeinschaften expandiert ist. Unterdessen haben Systeme ohne eigenen einheimischen Token oder mit einem „angehefteten“ Token (z. B. Master-Token) Schwierigkeiten gehabt, wachsende oder gar nachhaltige Gemeinschaften sowie wichtige Netzwerkeffekte zu entwickeln.

Referral-Programm

Außerdem werden 20 Millionen Tokens als Reserve für die Sportywin Cash-Referral-Belohnungen gehalten, um das Wachstum anzukurbeln. Das Empfehlungs-Konzept funktioniert wie folgt: Jeder registrierte und mit KYC überprüfte Nutzer, der drei Freunde einlädt, die jeder einen Gesamtwert von mindestens 75 US-Dollar einzahlen, erhält zusätzliche Sportywin Token im Wert von 75 US-Dollar.

KYC

KYC ist eine englische Abkürzung und steht für Know Your Client, zu Deutsch also „Kenne deinen Kunden“. Um an dem Sportywin ICO teilzunehmen, muss sich jeder Nutzer einem kurzen KYC-Screening unterziehen. Dieses wird vom teilnehmenden Handelsplatz durchgeführt, der unser ICO auf seiner Plattform hostet. Beim KYC-Check muss man seinen Ausweis vorzeigen. Die Prüfung ist Teil der EU-Anti-Geldwäsche-Richtlinie. In der Regel dauert eine KYC-Prüfung nicht länger als zehn Minuten und findet via Videochat statt.

Utility Token

Der Sportywin Token ist ein Utility Token. Wer einen Sportywin Token kauft, erwirbt damit das Recht, diesen auf der Sportywin Plattform für Wetten und andere Aktivitäten zu verwenden. Man kann sich einen Utility Token ähnlich wie Vielflieger-Meilen oder Payback-Punkte vorstellen. Der Sportywin Token ist kein Security Token, er ist weder Wertpapier noch Vermögensanlage und ermöglicht auch keine Teilhabe an der Sportywin Limited.

ERC20-Standard

Der Sportywin Token ist ein mit ERC20² kompatibler, fungibler Token. Er basiert auf dem Ethereum-Netzwerk. Ethereum ist ein verteiltes System im Bereich der Finanztechnologie, welches das Anlegen, Verwalten und Ausführen von dezentralen Programmen bzw. Smart Contracts in einer eigenen Blockchain anbietet. Ethereum verwendet die interne Kryptowährung Ether als Zahlungsmittel für Transaktionsverarbeitungen, welche durch teilnehmende Computer abgewickelt werden.

Der ERC20-Standard ermöglicht die Implementierung einer Standard-API für Tokens in Smart Contracts. Dieser Standard bietet grundlegende Funktionen zum Handeln von Tokens sowie die Möglichkeit, Tokens automatisch von einem auf den anderen Besitzer zu übertragen. Des Weiteren erlaubt es der ERC20-Standard, die Sportywin Tokens in allen mit dem ERC20-Standard kompatiblen Blockchain Wallets zu lagern. Teilnehmende Blockchain Wallets sind beispielsweise Meta Mask und Ledger Nano. Die Tokens können auf dezentralen Handelsplätzen wie etwa Bancor verkauft und gekauft werden. Außerdem können dank des IEOs die Tokens auch auf dem zentralen Handelsplatz gekauft und verkauft werden.

1.5 Die Sportywin Token Economy**Sportywin Belohnungsprogramm**

Um die Liquidität des Sportywin Tokens zu garantieren, übernimmt Sportywin anfänglich einen Anteil der Handelsgebühren auf zentralen Handelsplätzen. Dies ist das sogenannte Sportywin Belohnungsprogramm. Durch eine 75- bis 100%ige Übernahme der Handelsgebühren in der Launch-Phase werden Nutzerbeteiligung und Handelsaustausch gefördert. Bitte beachten Sie, dass dieser Vergütungsanteil aufgrund der aktuellen Situation in der Zukunft angepasst werden kann. Außerdem gibt es einen Bonus für alle, die unsere Tokens länger halten, sogenannte HODLer. Der Handelsgebührenrabatt, den Sportywin an teilnehmenden Handelsplätzen gewährt, ist besonders für die Mitglieder der Sportywin Community hoch, die eine bestimmte Summe an Sportywin Tokens in ihrer Wallet halten. Die Details dazu werden im Laufe der ICO-Marketing-Kampagne veröffentlicht. Alle Infos hierzu werden durch Ankündigungen veröffentlicht. Zudem strebt Sportywin eine niedrige Standardgebühr von nur 0,25 % an.

Rückkauf-Mechanismus

² Vogelsteller, Fabian und Vitalik Buterin: EIP 20: ERC-20 Token Standard.

Nach Start der Sportywin Plattform werden jedes Quartal mindestens 10 % des Nettogewinns für den Rückkauf von Sportywin Tokens verwendet. Der durch Rückkauf zurückerhaltene Sportywin Token wird sofort vernichtet. Das Rückkaufprotokoll wird erstmals der Öffentlichkeit über Github zugänglich gemacht, sodass die Nutzer über den Ethereum-Blockchain-Explorer³ den Rückkauf überprüfen können. Dies gewährleistet einen offenen und transparenten Prozess. Wir werden unsere Bemühungen in dieser Hinsicht fortsetzen, bis nur noch 100 Millionen Sportywin Token übrig sind. Dies wird zudem die Knappheit und Nachfrage nach dem Sportywin Token erhöhen und einen stabilen Preis für alle Nutzer und Dienstleister gewährleisten.

Finanzierungsmodell

Durch eine Transaktionsgebühr von 2 % des geltend gemachten Wetteinsatzes finanziert die Sportywin Plattform die Betriebskosten langfristig. Weitere Einnahmequellen werden zu einem späteren Zeitpunkt durch Werbeeinnahmen, Cross-Selling, Transfermarkt u.v.a.m. generiert.

Dadurch, dass der Sportywin Token auf der Ethereum-Blockchain basiert, fällt auch eine Transaktionsgebühr des Ethereum-Netzwerkes an. Diese wird in der Währung „Gas“ berechnet, es ist der interne Preis für die Ausführung einer Transaktion oder eines Smart Contracts auf Ethereum. Der Gas-Preis liegt bei circa 10 Szabo, also 0,00001 Ether. Der Gas-Preis ist nicht an den Ethereum-Preis gekoppelt und unterliegt weniger Schwankungen als die Hauswährung Ether.

Dienstleister

Um als Dienstleister im Sportywin Ecosystem teilzunehmen, müssen Dienstleister 10 Sportywin Tokens einsetzen. Damit erhalten sie das Recht, im Sportywin Ecosystem zu operieren, und können dadurch Einnahmen generieren. Die Einnahme-Möglichkeiten sind zahlreich und folglich nicht abschließend. Unternehmen können beispielsweise ihre eigene Profil-Seite auf der Sportywin Plattform anlegen und darüber Werbeanzeigen schalten. Gaming Influencer können Turniere veranstalten und davon profitieren.

Weitere Möglichkeiten wären Affiliate-Marketing-Partner, die Traffic auf die Plattform lenken oder als Moderator eines Streams auftreten. Ein Moderator begleitet dann das komplette Turnier und erhält für seine Tätigkeiten einen Anteil vom Jackpot.

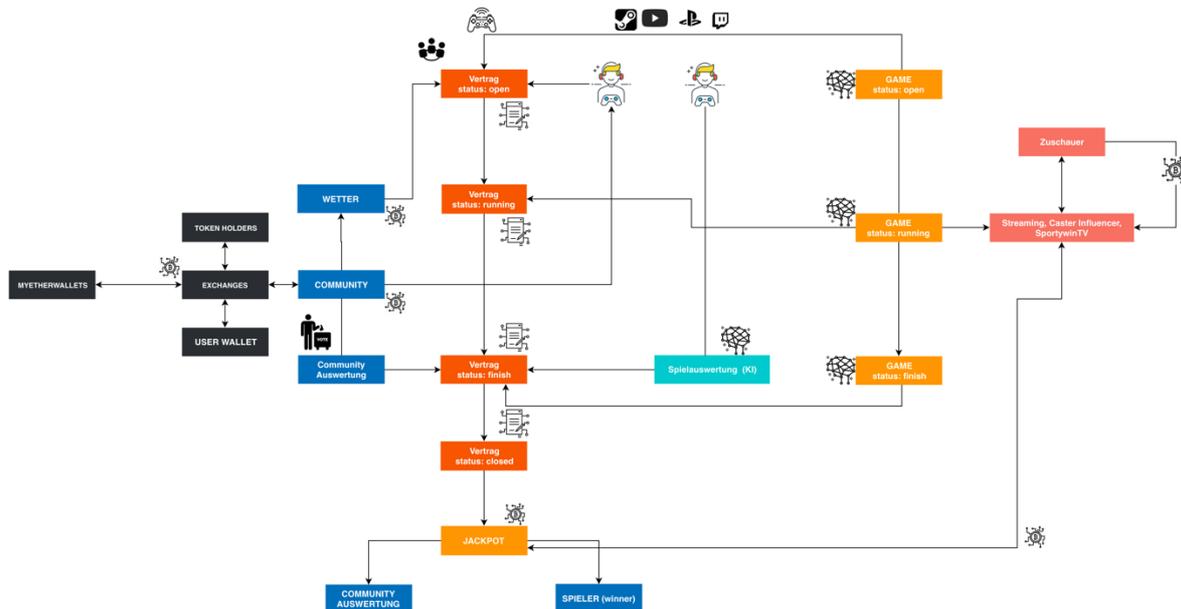
Sperre des Dienstleisters

Es besteht eine interne Sperre für die Tokens der Sportywin Team-Mitglieder. Diese Sperre gilt für ein Jahr nach Durchführung des ICOs. Der Grund für die Sperre ist, dass Mitglieder vergangener Token-basierter Projekte ihre Tokens sofort nach dem ICO verkauft haben, teilweise wurden Projekte komplett zurückgelassen, und es kam zu Kursmanipulationen. Dem beugen wir aktiv durch eine einjährige Sperre für Team-Mitglieder vor.

³ Siehe: <https://etherscan.io/>

1.6 Das Sportywin Ecosystem

Das Herzstück des Sportywin Ecosystems sind eine Reihe von Smart Contracts, die dafür sorgen, dass Token-Auszahlungen und Gewinn-Ergebnisse automatisch gemacht und registriert werden. In Interaktion mit den unterschiedlichen Games-Bereichen und der Sportywin Community bilden sie das Sportywin Ecosystem. Nach außen hin ist dieses mit teilnehmenden Handelsplätzen (Exchanges) verbunden.



Smart Contracts

Die Sportywin Smart Contracts dienen der Koordination von Interaktionen zwischen den Teilnehmern. Sportywin Smart Contracts sind in der Ethereum-Sprache Solidity programmiert und kompatibel mit der Ethereum-Blockchain.

Smart Contracts ist eine neue Technologie, die durch öffentliche Blockchains ermöglicht wird. Während ein herkömmlicher Vertrag die Bedingungen einer Geschäftsbeziehung beschreibt (normalerweise solche, die rechtlich durchsetzbar sind), erzwingt ein Smart Contract eine Durchsetzung mit kryptografischem Code. Smart Contracts sind sozusagen Programme, die die Abwicklung von Verträgen technisch unterstützen und durchführen.

Smart Contracts werden von vielen Großbanken und Versicherungen aufgrund der hohen Sicherheit neuerdings in Finanz- und Versicherungsprodukten integriert. Im Fall von Sportywin können Nutzer zum Beispiel um 100 Sportywin Tokens wetten. Mit Hilfe eines programmierten Smart Contracts, der die Spielstände erfasst, weiß das Sportywin System, wer gewonnen hat, und der Gewinner erhält automatisch sein Preisgeld. In diesem Beispiel gehen zwei Nutzer einen Smart Contract miteinander ein und setzen die Konditionen darüber fest, was im Fall eines Gewinnes passiert. Anschließend wird der gewünschte Befehl automatisch ausgeführt. Es bedarf also keiner zentralen Aufsicht, die kontrolliert, wer gewonnen hat oder nicht. Alles läuft komplett automatisch über den Smart Contract ab.

Im Sportywin Ecosystem arbeiten mehrere Smart Contracts miteinander. Wenn jemand eine Wette auf ein eSports-Team abschließt, kann dies eine Folge von Verträgen auslösen. Der Sportywin Nutzer bekommt davon nichts mit, kann aber bei Interesse die Ausführung der einzelnen Verträge im Ethereum Blockchain Explorer⁴ nachverfolgen. Ein Vertrag verwendet externe Daten, um das Ergebnis der Wette zu bestimmen, und ein weiterer Vertrag kann die Wette auf der Grundlage dieser Informationen über das Spielergebnis abwickeln, die er aus dem ersten Vertrag erhalten hat.

Für die Ausführung jedes Vertrags fallen Gebühren für eine Transaktion an, die von der erforderlichen Rechenleistung abhängen. Diese werden auch Gas genannt. Ethereum führt einen Smart Contract

⁴ Siehe: <https://etherscan.io/>

Code aus, wenn Sportywin der Blockchain eine Nachricht mit der Transaktionsgebühr in Ether sendet. Die Ethereum Virtual Machine führt dann den Smart Contract aus, welcher anschließend vom gesamten Netzwerk gelesen und interpretiert werden können.

Der Sportywin Token Smart Contract

Der Sportywin Smart Contract folgt dem ERC20-Token-Standard. Die Menge der Tokens wird per Smart Contract limitiert, wie im folgenden Beispiel zu sehen ist. Der Code dafür basiert auf folgendem Github Repository⁵, das für die Programmierung des Sportywin Tokens genutzt wird.

```

constructor() public {
    symbol = "SPRTY";
    name = "Sporty";
    decimals = 0;
    _totalSupply = 1000000000 * 1**uint(decimals);
    balances[owner] = _totalSupply;
    emit Transfer(address(0), owner, _totalSupply);
}

```

Sportywin.js

Zusätzlich zu der Solidity-Programmierung der Smart Contracts gibt es auch Sportywin.js. Dies ist eine JavaScript-Bibliothek, die die Interaktion zwischen der Sportywin Plattform und den Sportywin Smart Contracts ermöglicht. Diese Bibliothek dient als eine Reihe von Werkzeugen zur Verschlüsselung von Dokumenten mit dem Adressierungsschema von Ethereum und zur Generierung von kryptografischen Nachweisen von Transaktionen. Die Sportywin.js Bibliothek ist open source und wird demnächst bei GitHub zur Verfügung stehen.

1.6 Sicherheit

Wir erwarten, dass sowohl Neulinge als auch Experten im Bereich Blockchain-Nutzung zu den Sportywin Nutzern gehören werden. Die Sicherheit unserer Nutzer ist unsere höchste Priorität, und gemeinsam mit den Experten des Handelsplatzes, der unser ICO durchführt, bieten wir ein modernes Sicherheitssystem an. Viele Online-Plattformen und Krypto-Börsen sind begehrte Ziele von Cyber-Kriminellen. Aus diesem Grund werden diese Plattformen und Börsen häufig und gezielt angegriffen. Deswegen existieren spezielle Authentifizierungsmechanismen, um sich bei dem teilnehmenden Handelsplatz einzuloggen, z. B. die Zwei-Faktor-Authentifizierung via Smartphone oder, für Blockchain-Kenner, ein Log-in via Blockchain Wallet. So können Neulinge und Blockchain-Kenner das System optimal für sich nutzen.

Schutz von Kundendaten

Für Sportywin ist die Garantie der Sicherheit enorm wichtig. Alle Server des Unternehmens befinden sich in Irland. Darüber hinaus arbeitet Sportywin ausschließlich mit Amazon Web Services (AWS). Dieser extrem leistungsfähige Hyperscaler bietet viele innovative cloud-basierte Services, die wir nutzen, um noch mehr IT-Sicherheit garantieren zu können.

Um den Datenschutz zu verbessern, gewährt AWS Entwicklern die Möglichkeit, die auf den Servern hinterlegten Daten selbst noch einmal zu verschlüsseln. Sportywin Network macht von dieser Möglichkeit Gebrauch, um die Daten der Nutzer noch besser zu schützen. Zusätzlich verfügen wir über die PCI-Zertifizierung (Payment Card Industry Data Security Standard) – eine Sicherheitsregelung, die bei allen großen Kreditkartenorganisationen in Gebrauch ist. Darin werden die wichtigsten Sicherheitsvorkehrungen aufgelistet, z. B. Firewalls, eingeschränkte Rechtevergabe, Protokolle, verschlüsselte Übertragungen uvm. Unternehmen müssen alle Sicherheitsregeln anwenden, um das PCI-Zertifikat zu erhalten.

⁵ Siehe: <https://github.com/bokkypoobah/Tokens/blob/master/contracts/FixedSupplyToken.sol>

2. Die Vorteile des Sportywin Networks

2.1 Der Wettbewerb

Sportywin Network macht Schluss mit den anonymisierten Wettspielen gegen Buchmacher. Wir schaffen ein soziales Miteinander. Neben einer innovativen Wettplattform entsteht eine Community für Social Betting. Das Beste: Ähnlich wie bei Facebook, Youtube, Twitter und Co. werden soziale Aktivitäten wie das Erstellen oder Teilen von Inhalten mit Sportywin Tokens belohnt.

Wir lieben Community und Sport! Sportywin möchte die erste Konsolen-, PC- und Mobile-Games unterstützte und führende Plattform für Social Betting werden – und das weltweit. Echter Wettbewerb, täglich wachsende Community, Fairness, Transparenz und vollkommen neuartige Spielmodi sollen den Sportwetten- und Gaming-Markt revolutionieren und ein noch nie da gewesenes Spiel- und Wetterlebnis ermöglichen.

Im Gegensatz zu anderen Game- oder Wettplattformen basiert das Sportywin Network auf der bereits existierenden Wettplattform sportywin.de, die von der Gaming Community bereits ausführlich getestet und für sehr gut befunden wurde.

Die ersten positiven Stimmen zu unserem Projekt:

[MrGamerPros](#): „Das Sportywin Projekt wird definitiv die eSports-Landschaft positiv beeinflussen, vor allem dass Influencer und bekannte Persönlichkeiten eine neue Einnahmemöglichkeit haben.“

[Massi](#): „Ich wäre mit Sportywin in der Lage, ein Turnier für meine Community zu veranstalten, mit dem ich noch was verdienen könnte, mega Idee, vor allem, weil auch viele Community-Features einfach gedeckt sind.“

2.2 Die Vorteile

Sportywin bietet allen Wett-Begeisterten im Bereich eSports- und Sportwetten eine Plattform mit einer weltweiten Community.

Sportywin Network bietet viele Vorteile:

- Wetten gegen andere Spieler oder gegen die Community
- Eine innovative Sportwetten-/Duell-Plattform
- Spielen rund um die Uhr (globale Community)
- Profitieren durch soziale Aktivitäten oder durch eigenes Können
- Erstellen eigener Turniere und Einladen anderer Spieler
- Teilnahme an vielen unterschiedlichen Turnieren
- Weitreichende Spieler-Statistiken und -Infos
- Schnelle und einfache Übersicht über das vielfältige Wettangebot
- Maximale Sicherheit bei Wetten
- Datenschutz nach DSGVO (Europäische Datenschutzverordnung)
- Virtueller Kundenberater und leichte Kontaktaufnahme durch schnelle Kommunikationswege (Support-Team, Kontaktformular, E-Mail)

3. Das Team

Führungsrollen:



Salim Askarzada (GF)

Founder der Sportywin Ltd.



Jan Dinger

High Level Developer



Sadik Alipour

Rechtliches

Team:



Karsten Singer

Soft- und Hardware-Entwicklung



Salih Gkiokan

Fullstack Developer



Marlene Ronstedt

Blockchain



Oliver Kohlmaier

PR-Berater



Kris Luxenhoffer

SEO-/SEA Online-Marketing



Dominik Zettler

SEO-/SEA Online-Marketing



Mehdi Bornak

Projektmanager und Desig



Kasra Ghaysarzadeh

Finanzen



Alexander Wagner

Senior Marketingmanager



Christian Deuerling

Finanzen

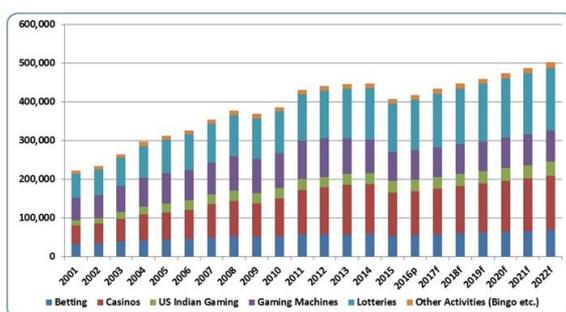
4. Marktchancen und Ausblick

4.1 Der allgemeine Glücksspielmarkt

Der Glücksspielmarkt boomt. Ganz gleich, ob es dabei um Lotterien, Glücksspiele, Sport- oder eSports-Wetten geht. Die Umsätze im globalen Glücksspielmarkt erreichten 2018 bereits über 400 Mrd. US-Dollar. 2022 rechnet man damit, die Marke von 500 Mrd. Dollar zu überschreiten.⁶

Global Gambling Revenues

Global Gambling GGY By Region (US\$m) 2001 – 2022f



Source: GBGC Global Gambling Report – 12th edition 2017



Abbildung 1: Entwicklung des globalen Glücksspielmarkts 2001–2022. (Quelle: gbgc.com. Global Gambling Revenues, 2017)

4.2 Der Online-Glücksspiel-Markt

Eine zunehmende Digitalisierung prägt mittlerweile auch den Glücksspielmarkt: „Mittlerweile werden alle klassischen Spielformen in digitaler Form nachgefragt und angeboten. Neben dem Vertrieb wird auch die Veranstaltung von Glücksspielen zunehmend digitalisiert.“⁷ Und das mit Erfolg. Denn: Der Online-Glücksspiel-Markt hat mittlerweile eine Größe von 45 Mrd. US-Dollar (2016) und wird bis 2024 auf fast 97 Mrd. Dollar wachsen und damit deutlich stärker als der Gesamtmarkt.⁸

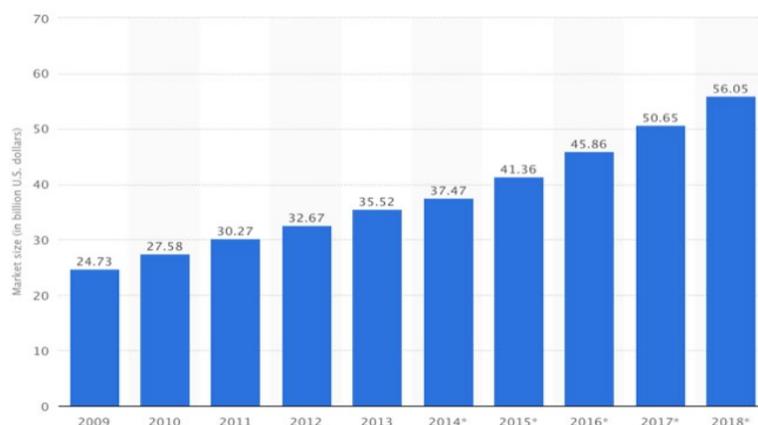


Abbildung 2: Size of The Online Gambling Market From 2009 to 2018. (Quelle: businessofapps.com. 2016 Global Gaming & Gambling Markets Overview)

Der globale Wettspielmarkt nimmt immer mehr an Fahrt auf: „Dies hat zur Folge, dass sich das Volumen der weltweiten Bruttospielerträge in den letzten 10 Jahren im Online-Bereich von 15 Mrd. Euro im Jahr 2006 auf knapp 45 Mrd. Dollar im Jahr 2016 nahezu verdreifacht hat. Im gleichen Zeitraum haben die

⁶ Pilling, Lorien: Global gambling to reach US\$ 500 billion.

⁷ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

⁸ N.N.: 2016 Global Gaming & Gambling Markets Overview. In: Business of Apps.

Bruttospielerträge im stationären Angebot von rund 250 Mrd. Euro auf etwa 330 Mrd. Euro um weniger als ein Drittel zugenommen.“⁹

Schaut man sich die aktuellen Umsatzprognosen von iGaming Business an, werden die Online-Umsätze um ein Vielfaches steigen. 2019 rechnet man mit einem weltweiten Umsatz von über 49 Mrd. US-Dollar, **2023 sogar mit einem weltweiten Umsatz von über 62 Mrd. US-Dollar.**¹⁰

Besonders signifikant ist, dass der Online-Wettspielmarkt den stationären Wettmarkt langfristig überholt: „Das digitale Segment hat somit in der letzten Dekade jahresdurchschnittlich um mehr als zehn Prozent zugenommen und ist mehr als dreimal so schnell gewachsen wie das traditionelle stationäre Segment, welches pro Jahr um etwas weniger als drei Prozent wuchs.“

„Der Anteil des Online-Glücksspiels am Gesamtmarkt hat sich von 5,7 Prozent auf 10,6 Prozent nahezu verdoppelt. Die Hälfte des globalen Online-Marktes entfällt auf Europa – nicht zuletzt, weil europäische Staaten dieses Marktsegment zunehmend liberalisieren. So liegt der Online-Anteil am Glücksspielmarkt in der EU bei über 15 Prozent. In besonders liberalisierten Märkten wie in Dänemark oder dem Vereinigten Königreich sind die Anteile deutlich darüber. Auch in Deutschland liegt der Online-Anteil bereits bei 16 Prozent – allerdings entfallen 87 Prozent davon auf den nicht-regulierten und damit illegalen Markt.“¹¹

Schaut man sich den Online-Glücksspielmarkt nach Regionen an, stellt man fest, dass Europa in 2018 mit einem Anteil von 54 % dominierte.¹² Danach folgte Asien mit einem Anteil von 27 % und Nord-Amerika mit 12 %.

Die Zukunftsaussichten für den Online-Glücksspielmarkt könnten nicht besser sein: „Und es sind nicht nur junge, tendenziell stärker digital-affine Spieler, die diesen Vertriebsweg nutzen. Die Teilnahme bleibt über alle Altersgruppen hinweg vergleichbar hoch. Dabei ist aber zu beobachten, dass junge Menschen insgesamt weniger an Glücksspielen teilnehmen. Diejenigen jüngeren Menschen, die spielen, nutzen allerdings in größerem Maße Online-Angebote. Dies lässt den Schluss zu, dass der Anteil des Online-Spiels auch künftig weiterwächst.“¹³

4.3 Der Sportwetten-Markt

Wie wir gesehen haben, macht der Umsatz im Online-Glücksspielmarkt 2019 bereits über 49 Mrd. Dollar aus. Betrachten wir speziell den Bereich Sportwetten. Der globale Markt betrug hier 2017 rund 104 Mrd. US-Dollar und soll bis 2024 auf über 155 Mrd. US-Dollar steigen.¹⁴ Der Online-Sportwetten-Markt ist dagegen etwas kleiner und umfasste 2018 11,7 Mrd. US-Dollar, rund 24 % des Online-Glücksspielmarktes.¹⁵

Bekannte Anbieter wie bwin (GVC Holdings)¹⁶ oder William Hill erwirtschaften mittlerweile mit klassischen Online-Wetten jährlich fast eine Milliarde Euro. Auch die Entwicklung neuer Technologien hat einen großen Einfluss auf die Wett-Industrie und befeuert diese zusätzlich. Man darf hier aber nicht vergessen: Im Online-Sportwettenmarkt gibt es viel zu gewinnen und entsprechend auch viel globale Konkurrenz.

⁹ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

¹⁰ iGaming Business Magazine: iGaming Dashboard, Issue 114.

¹¹ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

¹² iGaming Business Magazine: iGaming Dashboard, Issue 114.

¹³ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

¹⁴ N.N.: Global Sports Betting Market Will Reach USD 155.49 Billion By 2024: Zion Market Research.

¹⁵ iGaming Business Magazine: iGaming Dashboard, Issue 114.

¹⁶ N.N.: GVC Holdings steigert Umsatz.

4.4 Der eSports-Wettmarkt

Der eSports-Markt holt stark auf: „Esports, then, is not just here to stay, but ready to go stratospheric. The global esports market is soon to cross the \$1bn mark and is projected to grow by a further 50% by 2020. With wagering predicted to hit \$23.5bn by 2020, even those most sceptical of the market will concede that playing computer games is much more than just a basement hobby.“¹⁷

Im Bereich der eSports-Wetten ist ein starkes Wachstum zu verzeichnen. Auch wenn das Segment noch recht jung ist, werden seit 2010 schon eSports-Wetten getätigt: „Vier Jahre später bereits gab es allein beim Anbieter Pinnacle Sports mehr als eine Millionen Wetten im Bereich eSports. Und 2016 wurde bei Pinnacle Sports mehr Geld auf eSports gesetzt als auf Eishockey.“¹⁸

Ein Ende der Erfolgsstory ist nicht in Sicht – im Gegenteil: 2016 wurden bereits **5,5 Mrd. US-Dollar in eSports-Wetten** umgesetzt, inkl. Skin Trades (geldwerte Features).¹⁹ Bei reinen Geldwetten waren es 649 Mio. Dollar. Für 2020 wird sogar mit einem erheblichen Wachstum **auf 12,9 Mrd. Dollar Gesamtumsatz** gerechnet. Eilers & Krejci Gaming and Narus Advisors, eine Marktforschungsgruppe, rechnet für 2020 sogar mit **16,9 Mrd. US-Dollar Umsatz**.²⁰

Damit wäre der eSports-Wettspielmarkt in Zukunft größer als der derzeitige Online-Sportwettenmarkt.

Dass eSports mittlerweile ein weltweites Phänomen ist, lässt sich immer wieder an den Zahlen ablesen. So erklärte Pinnacle per Twitter, dass sie im Februar 2017 bereits über 5 Mio. eSports-Wetten verzeichnet hatten. Für 2018 rechneten sie sogar mit doppelt so vielen Wetteinsätzen und damit über 10 Mio.!



Abbildung 3: Pinnacle eSports bets. Quelle: Twitter

Und die Wettmöglichkeiten werden immer vielfältiger. Die führende eSports-Plattform „Electronic Sports League“ (ESL) verzeichnet heute mehr als 8,7 Mio. Mitglieder, die über 18 Mio. Matches in über 109.000 Turnieren gespielt haben (Stand: Feb. 2019).²¹ Und täglich kommen Tausende Matches und Turniere hinzu!

Ist ein Ende des Booms in Sicht? Derzeit zum Glück nicht. Schaut man sich die Prognosen von Newzoo an²², wie sich der globale Games-Markt entwickeln wird, erkennt man, dass das Wachstum ungebrochen ist. So werden **2021 bereits über 180 Mrd. US-Dollar umgesetzt**. Während jedoch der Games-Markt im PC- und Konsolen-Bereich leicht rückläufig ist, dominiert der Mobile-Bereich bereits 2019 mit 54 % Anteil und wird weiterhin zulegen.

¹⁷ Pateman, Nick: Boom time: part one.

¹⁸ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

¹⁹ Grove, Chris: ESPORTS & GAMBLING: WHERE’S THE ACTION? 2016.

²⁰ Zalik, Dejan: Reaching New Heights: Online Bookmaker Pinnacle Takes Its Five Millionth Esports Bet.

²¹ Electronic Sports League.

²² Wijman, Tom: Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018.

Da die größten Gaming-Umsätze hauptsächlich in China, den USA, Japan, Korea, Deutschland, UK und Frankreich gemacht werden,²³ versuchen wir, genau diese Märkte zu erobern.

4.5 Die Zielgruppe

Da wir eine Online-Plattform sind, sprechen wir natürlich vor allem die online-affinen Wettspieler und Gamer an.

Die Zielgruppe der Wettspieler lässt sich in folgende Typen gliedern:

1. **Offline-Glücksspieler**
Der Offline-Glücksspieler ist älter, konservativer und nutzt vermehrt klassische Angebote, wie z. B. Lotterien.
2. **Online-Glücksspieler**
Wettspieler im Internet sind häufig jünger und interessieren sich vor allem für Games.
3. **On- und Offline-Glücksspieler**
Je online-affiner die Menschen werden, desto häufiger werden On- und Offline-Angebote im Wechsel genutzt.

Ebenso sprechen wir die Gamer an, da diese die Matches und Turniere veranstalten und dementsprechende Multiplikatoren sind. Die Zielgruppe der Gamer kann in drei Typen unterschieden werden:

1. **Hardcore-Gamer**
Durchschnittlich 28 Jahre alt und männlich, besitzt viel Gaming-Equipment und zählt zu den Early-Adopters bei neuen Games und Technologien.
2. **Casual-Gamer**
Spielt regelmäßig, ist aber vor allem zeitlich durch Beruf oder Familie gebunden.
3. **Gelegenheits-Gamer**
Wenn sich die Möglichkeit bietet, spielt der Gelegenheits-Gamer. Dennoch investiert er nicht viel Zeit und Geld in Games.

Das Besondere: Gamer können mittlerweile laut Clairfield International in jeder Altersgruppe gefunden werden.²⁴ Auch die Aufteilung nach Medien zeigt, dass z. B. 2016 in Deutschland 26 % der Gamer über den PC spielten, 24 % über das Smartphone, 22 % über die Konsole, 16 % über das Tablet und 12 % über Handhelds. Kurz gesagt: Gespielt wird überall.

Während klassische Lotterien zum Beispiel in Deutschland die meisten Wettspieler anziehen (über 50 % der dt. Bevölkerung),²⁵ liegt der Gesamtanteil, die Sportwetten getätigt haben, zwischen 6 und 9 %. Im Bereich eSports-Wetten haben sogar schon 2 % der Bevölkerung, daran teilgenommen – und es werden mehr.

Auch in der Altersstruktur zeigt sich: „Der Anteil der Sportwetteilnehmer ist mit Ausnahme der Gruppe ab 55 Jahren, wo Sportwetten kaum eine Rolle spielen, über alle Altersgruppen hinweg in etwa gleich hoch und liegt bei sechs bis acht (staatlich) beziehungsweise elf bis sechzehn (privat) Prozent.“²⁶

Im eSports-Bereich sind es dagegen die Jüngeren, die den Trend ankurbeln: „Hinweise, dass es online-affine junge Spieler sind, die die Nachfrage nach neuen Spielformen im Online-Bereich ankurbeln können, geben die Beteiligungen an eSports-Wetten, Fantasy Football oder Social Games: Während diese zwar insgesamt bisher kaum nachgefragt sind, haben die jüngeren Gruppen hier schon Erfahrungen gemacht.“²⁷

²³ Newzoo: Top 100 Countries/Markets by Game Revenues.

²⁴ Clairfield International Studie: Gaming Industry – facts, figures and trends.

²⁵ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

²⁶ ebd.

²⁷ ebd.

Wichtig für die Online-Glücksspieler ist aber auch die Sicherheit von Ein- und Auszahlungen: „Dies unterstreicht auf der einen Seite die [...] dargestellte Bedeutung eines transparenten und sicheren Zahlungsablaufs im Online-Bereich. Auf der anderen Seite drückt es aber auch eine gewisse Skepsis gegenüber Online-Anbietern aus: Unter allen Online-Spielern geben 43 Prozent der Befragten an, dass ihnen dies wichtig ist, unter den Offline-Spielern sind es nur 29 Prozent.“²⁸

Unter den befragten Online-Spielern in Deutschland lässt sich außerdem erkennen, dass hier ein großes Marktpotenzial schlummert. Denn 14 % der Online-Spieler, die bisher noch keine eSports-Wetten getätigt haben, können sich das in Zukunft vorstellen.

Auch wenn das hauptsächlich Studienergebnisse aus Deutschland sind, lassen sich diese Werte auch auf andere Industriestaaten anwenden. Wie wir sehen werden, sind Länder wie Großbritannien und Dänemark sogar schon viel weiter.

4.6 Länderspezifische Unterschiede im globalen Online-Glücksspielmarkt

Schaut man sich den globalen Online-Glücksspielmarkt an, stellt man fest, dass Europa mit 54 % Marktanteil derzeit führend ist.²⁹ Asien erreicht 27 % Marktanteil, mit 12 % folgen die USA auf Platz 3.

Auch der Bereich der Online-Sportwetten, der 2018 bereits 24 % Marktanteil hat, ist bereits auf Platz drei nach Rennwetten (27 %) und Casino-Games (26 %). Kein Wunder: Die am schnellsten wachsenden Sportwetten-Märkte sind die USA und Großbritannien. Das Besondere in Großbritannien: 56 Prozent der Umsätze des Sportwettenmarktes wurden 2017 bereits online eingenommen.³⁰ Und es werden mehr.

„Digitale Glücksspiele werden immer stärker nachgefragt, und die Politik liberalisiert in einer fortschreitenden Anzahl von Ländern auf der ganzen Welt das Angebot von digitalen Spielangeboten.“³¹ So sind in vielen Ländern der Welt Wetten und Glücksspiel derzeit noch verboten bzw. eingeschränkt, so z. B. in Japan, Argentinien, Brasilien, den Vereinigten Arabischen Emiraten, in Singapur, Kuwait, Norwegen oder Island. Aber immer mehr Länder öffnen sich den neuen Formen des Wettspiels.

Immerhin: „Insgesamt zeigt sich, dass gerade in den letzten fünf Jahren das Online-Glücksspiel weltweit eine sehr hohe Aufwärtsdynamik verzeichnet. Dabei sind die Zuwachsraten regional unterschiedlich, denn dieser Markt hängt fundamental von den nationalstaatlichen Regulierungsbedingungen ab. Grundsätzlich zeigen diejenigen regionalen Märkte, die in der jüngsten Vergangenheit zu einer End-of-Pipe-Regulierung übergegangen sind, das heißt zu einer Regulierung und damit auch Besteuerung, die an der Nachfrageseite ansetzt, in den vergangenen Jahren eine hohe Wachstumsdynamik legalen Glücksspiels. So hat beispielsweise in Großbritannien und Dänemark das Online-Segment mittlerweile einen Marktanteil von rund einem Drittel am Gesamtmarkt. In Deutschland liegt der Anteil des Online-Spiels mit gut 16 Prozent noch deutlich darunter, ...“³²

Die regionalen Online-Glücksspielmärkte sind natürlich sehr unterschiedlich. Das liegt vor allem an gesellschaftlichen Traditionen: „... so hatte die Sportwette in Großbritannien schon immer einen höheren Stellenwert als in Deutschland. Zum anderen hängt sie auch wiederum stark vom Regulierungsrahmen ab. So ist in den USA beispielsweise das Online-Casino mehr oder weniger vollständig verboten, während es in Deutschland im nicht-regulierten Bereich teilweise geduldet wird und in Großbritannien seit zwei Jahren durch Lizenzvergaben in einen rechtlich gesicherten Rahmen gestellt ist.“³³

Wie sich das Online-Glücksspiel in den Schwellenländern wie China und Brasilien entwickeln wird, ist derzeit aufgrund fehlender Zahlen nur schwer einzuschätzen. Analysten rechnen aber mit großen Marktpotenzialen. Angesichts der diffusen Rechtslage lassen sich hier aber noch keine genauen Prognosen erstellen.

²⁸ ebd.

²⁹ iGaming Business Magazine: iGaming Dashboard, Issue 114.

³⁰ N.N.: A look inside the numbers of sports betting in the U.S. and overseas.

³¹ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

³² Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

³³ ebd.

4.7 Ziele und Rendite-Chancen

Folgt man den 2016er Prognosen von Analyst Chris Grove³⁴ gibt es 2020 bereits 6,5 Mio. eSports-Glücksspieler. Aufgrund der rasanten Entwicklung im eSports-Bereich und der ständig steigenden Zuschauer- und Gamer-Zahlen bei eSports-Events schätzen wir diesen Bereich aber noch größer ein.

So hat Twitch, die bekannteste Streaming-Plattform für eSports, bereits im Mai 2017 über 100 Mio. Unique Viewers erreicht³⁵. 2018 wurden schon 560 Mrd. Minuten geschaut, eine Steigerung von 58 % zum Vorjahr. Über 3,4 Mio. Gamer streamen monatlich ihr Können (+70 %). Und insgesamt über 390 Mio. Zuschauer verfolgten 2018 die Games (+43 %).

Geht man von diesen 390 Mio. Zuschauern im Jahr 2018 aus und berechnet, dass nur jeder zehnte eine eSports-Wette tätigen könnte, wären das 39 Mio. potenzielle Wettspieler – allein im eSports-Bereich! Bei einem geschätzten Gesamtumsatz von 12 Mrd. US-Dollar (2020) lt. Chris Grove und einem angepeilten Sportywin Marktanteil von 10 % wären das rechnerisch 1,2 Mrd. US-Dollar Umsatz.

Hinzu kommt noch der sonstige Sportwettenmarkt mit einem Volumen von fast 11,7 Mrd. Dollar. Aufgrund der großen Konkurrenz in diesem Bereich durch Player wie z. B. bwin planen wir mittelfristig nur einen Marktanteil von 0,5 % zu erreichen – also ca. 60 Mio. US-Dollar Umsatz.

Zusammengerechnet wären das ca. 180 Mio. US-Dollar Umsatz, die wir mittelfristig anpeilen. Langfristig planen wir, nach zehn Jahren einen Umsatz von über 1 Mrd. Euro zu generieren.

Unser Hauptziel ist natürlich, Sportywin Network so populär wie möglich zu machen. Denn dadurch steigt auch die Nachfrage nach den Sportywin Tokens. Und mehr Nachfrage bedeutet mehr Gewinn für all jene, die in die Sportywin Tokens investiert haben.

³⁴ Grove, Chris: ESPORTS & GAMBLING: WHERE'S THE ACTION? 2016

³⁵ N.N.: Twitch statistics & charts.

5. Herausforderungen und Risiken

5.1 Herausforderung: Glücksspielmarkt

Wir sind uns der Herausforderungen und Risiken im Online-Glücksspielmarkt sehr bewusst. Gerade im Sportwettenbereich ist die Konkurrenz sehr groß, und etablierte Offline-Wettanbieter drängen noch immer in den Online-Markt.

Der eSports-Wettmarkt ist dagegen noch sehr jung, lockt aber jetzt schon viele Unternehmen und Investoren an, die hier ihr Glück versuchen möchten: „Hier können Anbieter, die solche Strömungen frühzeitig erkennen und in ihr Portfolio aufnehmen, Marktanteile gewinnen.“³⁶

Vor allem durch die fortschreitende Liberalisierung des Glücksspielmarktes in vielen Ländern ergeben sich ungeahnte Möglichkeiten und Chancen: „Der Online-Vertrieb von Glücksspielen steckt heute noch in den Kinderschuhen, hier wird für die kommenden Jahre ein deutlich wachsendes Marktpotenzial erwartet. Dadurch bieten sich First-Mover-Chancen für Unternehmen, die schnell in diese Märkte vordringen und wachsen und sich somit zu Quasi-Monopolisten entwickeln können.“³⁷

5.2 Herausforderung: Vertrauensbildung

„Der Online-Glücksspielmarkt ist noch relativ jung. Dies hat Auswirkungen auf die Vertrauensbildung. Nach den Ergebnissen der HRI-Umfrage misstraut die Hälfte der Befragten digitalen Glücksspielangeboten.“³⁸ Deswegen ist es umso wichtiger für uns, seriös und kompetent aufzutreten. Aus diesem Grund ist der Support (via Telefon/E-Mail/Chat) ein wichtiger Baustein unserer Erfolgsstrategie. Nur dann, wenn wir den Wettspielern zeigen, dass wir für sie da sind, und uns mit ihren Fragen und Problemen beschäftigen, schaffen wir Vertrauen. Schließlich sind wir eine soziale Community, und das bedeutet: persönlicher Kontakt.

Vertrauen aufzubauen ist natürlich nicht einfach und benötigt seine Zeit: „Terrestrische Glücksspielanbieter benötigten viele Jahre, um das Kundenvertrauen aufzubauen. Anbieter digitaler Spiele stehen noch am Anfang dieses Prozesses. Umso wichtiger ist es, in diesem noch jungen Bereich neben dem neuen Qualitätskriterium des Datenschutzes auch die traditionellen Merkmale des seriösen Glücksspiels wie eine faire Spieldurchführung, die Sicherheit von Ein- und Auszahlungen oder Aspekte des Responsible Gaming umzusetzen.“³⁹

Und genau das machen wir: Dank Blockchain-Technologie und Smart Contracts sorgen wir dafür, dass Spieleinsätze und Gewinne stets sicher und nachvollziehbar sind.

5.3 Herausforderung: Zahlungsmittel

Auch wenn Studien gezeigt haben, dass Wettspieler beim Online-Glücksspiel in erster Linie Geld als Währung vorziehen, lässt sich beobachten, dass immer mehr digitale Währungen Einzug in unser Leben halten. Viele kennen und nutzen schon seit Jahren Miles & More Punkte beim Fliegen und sammeln Prämien- und Treuepunkte beim Einkaufen, Tanken oder Kaffeetrinken. Selbst wenn wir Bildrechte bei Stock-Anbietern erwerben wollen, müssen wir vorher „Credits“ erwerben. Selbst beim Bäcker erhalten wir schon digitale Treuepunkte, wenn wir ein Brot kaufen.

Digitale Währungen sind aus unserer heutigen Welt nicht mehr wegzudenken. Gerade für viele junge Menschen ist es normal geworden, damit umzugehen. Auch bei der Handelsblatt Research Studie gaben 15 % der Wettspieler an, dass sie bereits geldwerte Punkte beim Online-Glücksspiel nutzen. Weitere 28 % konnten sich vorstellen, diese in Zukunft zu nutzen.⁴⁰

³⁶ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

³⁷ ebd.

³⁸ ebd.

³⁹ ebd.

⁴⁰ Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels.

5.4 Herausforderung: Manipulationen und Diebstähle

Die größte Angst für Gamer, Wettspieler und auch Token-Investoren sind Manipulationen und Diebstähle:

- Gamer fürchten, dass ihre Accounts gekapert werden und somit auch Tokens oder geldwerte Prämien geklaut werden
- Wettspieler fürchten, dass ihre Gewinne nicht ausgeschüttet werden oder Cyber-Kriminelle ihren Account plündern
- Ebenso fürchten Wettspieler, dass Gamer sich untereinander absprechen und die Turniere dadurch manipuliert werden
- Token-Investoren fürchten, dass die gesamte Plattform gehackt und Tokens geklaut werden

Dank Smart Contracts können wir sicherstellen, dass die berechtigten Wettspieler auch ihren Gewinn erhalten. Zusätzlich bieten wir unseren Mitgliedern detaillierte Tutorials an, in denen wir genau erklären, wie sie ihre Sportywin Tokens am sichersten lagern können.

Gamer, deren Account tatsächlich mal gehackt wird, erhalten diesen durch unser Support-Team sofort wiederhergestellt. Selbst bei Spiel-Manipulationen bzw. Absprachen gehen wir gezielt vor, sobald diese bekannt werden. Hierzu tracken wir mittels einer künstlichen Intelligenz die Wettverläufe und kontrollieren auffällige Wetteinsätze und Spielweisen. Künstliche Intelligenz ist in der Lage, Manipulations-Muster zu erkennen und Betrugsversuche vorherzusagen. Sobald Hinweise auf eine Manipulation vorliegen, wird der Cheater entfernt, und den Wettspielern werden ihre Einsätze zurückgezahlt.

5.5 Herausforderung: Regulatorische Risiken

Viele Länder sind mit dem Boom der Kryptowährungen noch immer überfordert und suchen Wege, diese neuen Zahlungsmittel und Finanzprodukte zu regulieren. Vor allem soll der rechtsfreie Raum beseitigt werden.

So beschlossen Europäisches Parlament und Rat 2018 mit der fünften Reform der Richtlinie zur Bekämpfung von Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung⁴¹ schärfere Gesetze für Exchange-Börsen.

Die Europäische Bankenaufsichtsbehörde (EBA) definiert in ihrer Stellungnahme virtuelle Währungen als digitale Abbildung von Wert, der nicht von einer Zentralbank oder Behörde geschaffen wird und auch keine Verbindung zu gesetzlichen Zahlungsmitteln haben muss. Virtuelle Währungen werden von natürlichen und juristischen Personen als Tauschmittel verwendet und können elektronisch übertragen, verwahrt oder gehandelt werden.

Darunter fallen auch Token, basierend auf Kryptowährungen. So sagt die BaFin: „Kryptotoken sind nicht per se unreguliert, sondern unterfallen – je nach konkreter Ausgestaltung im Einzelfall – der bestehenden Finanzmarktregulierung.“⁴² Diese rechtliche Einordnung gilt grundsätzlich für alle virtuellen Währungen. Auf die zugrunde liegende Software oder Verschlüsselungstechnik kommt es hierbei nicht an. Demnach würde auch der Sportywin Token in Deutschland unter die Regulierung der BaFin fallen. Die Benutzung muss laut BaFin bei dieser nicht gemeldet werden:

„Die bloße Nutzung von VC als Ersatz für Bar- oder Buchgeld zur Teilnahme am Wirtschaftskreislauf im Austauschgeschäft ist keine erlaubnispflichtige Tätigkeit. Der Dienstleister oder Lieferant kann seine Leistungen mit VC bezahlen lassen, ohne dass er dadurch Bankgeschäfte oder Finanzdienstleistungen erbringt. Gleiches gilt für den Kunden.“⁴³

Für Sportywin bedeutet das, dass das Geschäft je nach Rechtslage in einem Land operieren darf oder eben nicht. In Ländern wie den USA sind in den meisten Staaten Online-Wetten illegal und somit verboten.⁴⁴ Andere Länder vergeben z. B. keine Glücksspiellizenzen, erlauben aber die Glücksspielnutzung.

⁴¹ EUR-Lex. Document 32018L0843.

⁴² Fußwinkel, Oliver/Kreiterling, Christoph: Blockchain-Technologie – Gedanken zur Regulierung.

⁴³ Virtuelle Währungen/Virtual Currency (VC).

⁴⁴ Newton, Harrison: Online Gambling in the USA – Which States Allow You to Play at Casino Sites?

5.6 Herausforderung: Konkurrenz

Konkurrenz zeigt sich in drei Bereichen:

1. **Konkurrenz-Wettplattformen**
2. **Konkurrenz-In-Game-Währungen**
3. **Konkurrenz-ICOs**

1. Vor allem im Sportwettenbereich gibt es bereits zahlreiche Plattformen wie bwin, tipico, bet-at-home, Ladbrokes oder bet365. Weltweiter Marktführer unter den Sportwettenanbietern ist sicherlich bet365, gefolgt von Paddy Power und William Hill.

Viele dieser Wett-Giganten betätigen sich bereits im Bereich eSports-Wetten. Zu den bekanntesten eSports-Plattformen zählen betway, bet-at-home, betOnline und unibet. Doch ein großer Nachteil zeigt sich sofort: Die Plattformen sind unübersichtlich und orientieren sich nicht an den Bedürfnissen derer, die sich für eSports interessieren.

Außerdem haben all diese Wett-Plattformen eines gemeinsam: Hier spielt der Nutzer gegen den Buchmacher – und nicht gegen andere Wettspieler. Soziale Aktivitäten oder eine Community sind gar nicht vorgesehen.

Unsere eigene Marktforschung ergab, dass potenzielle Kunden unsere Plattform sehr positiv aufgenommen haben. Die Mehrheit der Befragten waren sogar von unserem Angebot begeistert. Das liegt vor allem daran, dass Sportywin Network nicht einfach nur eine Wett-Plattform ist, sondern der Zielgruppe der Gamer, Fans und Sport-Begeisterten auf vielfache Weise entgegenkommt.

2. Auch andere Anbieter versuchen In-Game-Währungen im Markt zu etablieren. Hierbei wird jedoch versucht, diese Währungen eigenständig und ohne Plattform zu vermarkten.

Zu den bekanntesten In-Game-Währungen zählen derzeit: eBoost, GameCredits und Game Stars.

Der große Nachteil dieser In-Game-Währungen: Sie müssen einerseits in jedes Spiel integriert werden – und andererseits agieren sie wie eine eigene Krypto-Währung. Und seien wir mal ehrlich. Wie viele Kryptowährungen brauchen wir noch? Schaut man sich zudem die Umrechnungskurse an, sind viele dieser Währungen derzeit für ein paar Eurocent zu haben.

3. Auch andere ICO-Startups versuchen sich im eSports- oder Glücksspielmarkt zu etablieren. Manche haben ähnliche Ideen, andere versuchen sich an anderen Lösungen. Doch die meisten der derzeitigen ICOs haben eines gemeinsam: Sie sind nur Theorie. Allein 67,37 % aller ICOs im 4. Quartal 2018 basierten lediglich auf Ideen.⁴⁵ Die wenigsten ICOs haben wie Sportywin Network einen „Prototypen“ bzw. einen Proof-of-Concept. Dadurch ist die Gefahr, mit dieser Idee zu scheitern, für sie im Vergleich zu etablierten Plattformen wesentlich größer.

Zu den bekanntesten ICO-Startups in diesem Bereich zählen Akilos, BX.bet, Hero und Zen Sports.

⁴⁵ ICO Market Research Q4 2018.

6. Was ist ein ICO?

6.1 Wie funktioniert ein ICO und Token Sale?

Ein ICO, auch bekannt als Initial Coin Offering, ist eine Form des Crowdfundings, bei der Gutscheine in Form von Tokens verkauft werden. Diese Tokens stellen eine Kryptowährung dar, mit der Nutzer später Dienste auf der Sportywin Plattform nutzen können.

Um diese Tokens zu verkaufen, findet also ein ICO statt. Bei diesem Verkauf wird die Kryptowährung an Investoren verkauft. Mit diesen Einnahmen wird schließlich die Idee des ICOs in die Tat umgesetzt. Sportywin wird ein ICO gemeinsam mit einem Handelsplatz veranstalten, auch IEO genannt. 200 Mio. Sportywin Network Tokens werden angeboten.

ICO vs. IEO

Anders als bei einem klassischen ICO wird ein IEO nicht auf der Sportywin Plattform gehostet, sondern auf einem teilnehmenden Handelsplatz. Dabei wird ein Teil der Smart Contracts, die dem Sportywin Blockchain-Protokoll angehören, (anfänglich) durch den teilnehmenden Handelsplatz verwaltet.

Der Vorteil ist, dass der Handelsplatz sich um regulatorische Pflichten wie etwa KYC, eine Legitimationsprüfung von Neukunden zur Verhinderung von Geldwäsche, kümmert. Bestehende Infrastruktur und Compliance-Maßnahmen eines Handelsplatzes können für das Sportywin ICO genutzt werden.

Außerdem haben etablierte Online-Handelsplätze eine größere Reichweite. Sowohl existierende Trader des Handelsplatzes als auch Neulinge können so am Sportywin ICO teilnehmen. Zudem wird der Sportywin Token automatisch auf dem teilnehmenden Handelsplatz gelistet, und Nutzer können die Wallet-Funktion des Handelsplatzes nutzen.

Die Sportywin Tokens können sowohl mit Ether als auch mit Fiat-Währungen gekauft werden. Ether ist die blockchain-eigene Währung des Ethereum-Netzwerkes. Als Fiat-Währungen werden US-Dollar und Euro akzeptiert. So haben Nutzer die Wahl und können mit der Währung, welche ihnen den größten finanziellen Vorteil liefert, die Sportywin Tokens erwerben.

6.2 Wie erfolgversprechend ist ein ICO?

ICOs sind eine Wette auf die Zukunft. So kann der Wert eines Tokens extrem steigen und für große Gewinne sorgen. Genauso kann der Wert des Tokens aber auch fallen, und ein Investor verliert sein Geld. Sportywin kann keine Garantie dafür übernehmen. Es liegt allein im Ermessen des Investors, zu entscheiden, ob ein Sportywin Token gekauft werden soll.

Doch auch die BaFin in Deutschland erkennt an, dass ICOs eine große Bedeutung für junge Unternehmen haben können: „Allerdings ist davon auszugehen, dass die Phänomene Kryptotoken und ICO auch nach einer Beruhigungsphase bestehen bleiben, denn ICOs können neben den oben bereits beschriebenen Vorteilen absehbar zu einer bedeutenden Finanzierungsquelle werden, insbesondere im Rahmen der Frühphasenfinanzierung junger Unternehmen.“⁴⁶

ICOs können dabei beachtliche Gewinne direkt nach dem Live-Gang einfahren, wie Hugo Benedetti vom Boston College in seiner Studie herausfand: „We find evidence of significant ICO underpricing, with average returns of 179% from the ICO price to the first day's opening market price, over a holding period that averages just 16 days. Even after imputing returns of -100% to ICOs that don't list their tokens within 60 days and adjusting for the returns of the asset class, the representative ICO investor earns 82 %.“⁴⁷

Allein im dritten Quartal 2018 wurden 1,819 Mrd. Dollar mit 597 ICOs eingesammelt.⁴⁸ Der durchschnittliche Token-Ertrag betrug dabei -22 %. Kein Wunder, schließlich wurden 79 % dieser ICOs

⁴⁶ Fußwinkel, Oliver/Kreiterling, Christoph: Blockchain-Technologie – Gedanken zur Regulierung.

⁴⁷ Benedetti, Hugo: Digital Tulips? Returns to Investors in Initial Coin Offerings.

⁴⁸ ICORating Studie: ICO Market Research Q3 2018.

unter Wert gehandelt, und 64 % der ICOs schafften es nicht, ihr Crowdfunding erfolgreich abzuschließen.

Aber es gibt immer wieder Erfolgsmeldungen wie das von „The London Football Exchange Group“, die mit ihrem ICO über 71 Mio. Dollar einnahm. Auch die Peer-to-Peer-Lending-Plattform „Alchemy“ sammelte über 46 Mio. Dollar ein. Das erfolgreichste ICO aller Zeiten war aber „Telegram“ aus Russland mit über 1,7 Mrd. Dollar Einnahmen, das so erfolgreich war, dass nur registrierte Investoren überhaupt die Möglichkeit bekamen, Tokens zu kaufen.

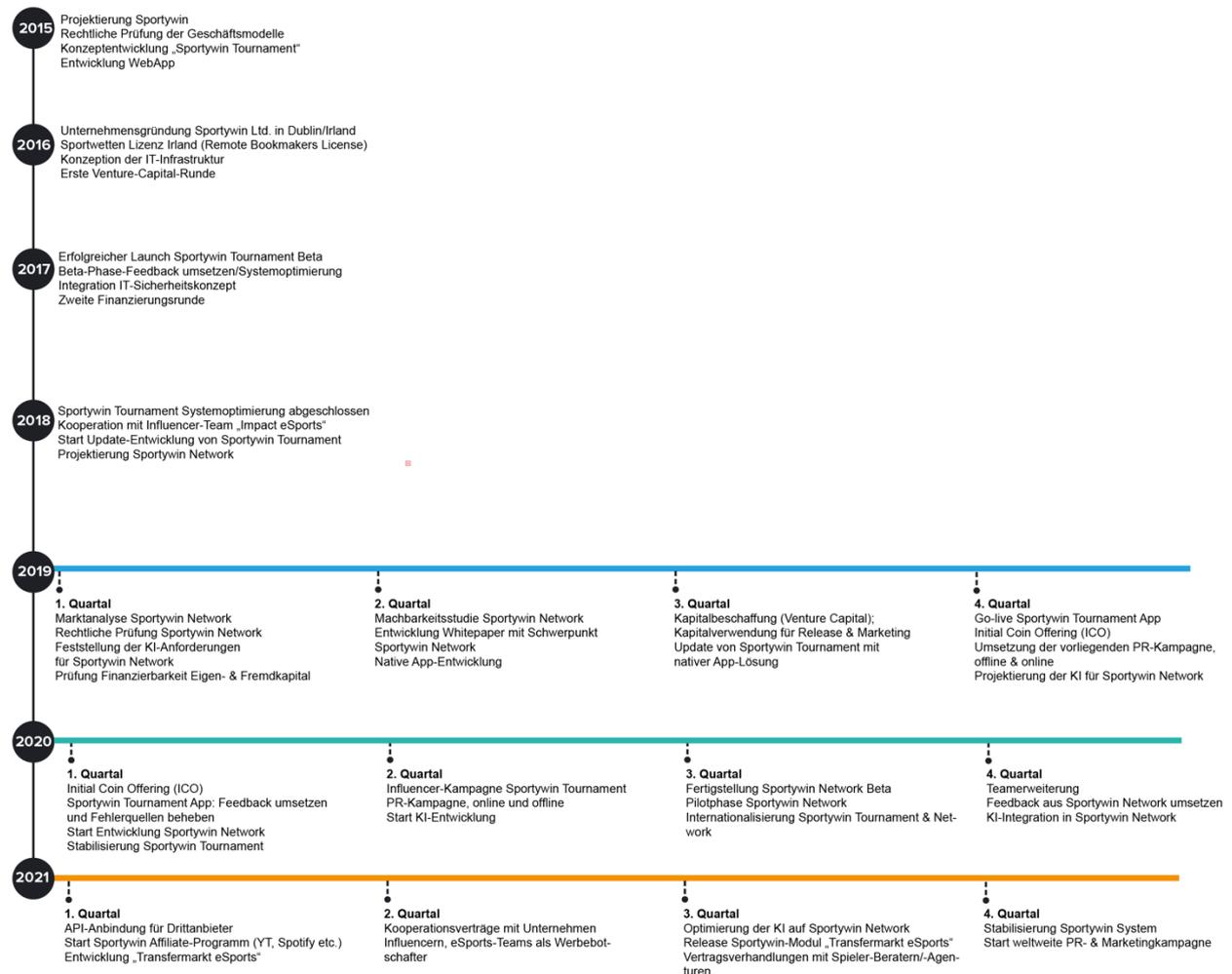
7. Roadmap

Das Online-Marketing wird in der Einführungsphase eine entscheidende Rolle spielen. Hinzu kommt Suchmaschinenoptimierung und -marketing, Affiliate-Marketing, Bannerwerbung und Social-Media-Werbung. Darüber hinaus gibt es verschiedene Offline-Marketing-Kampagnen.

Der Entwicklungsvorsprung der eigens entwickelten Software beträgt mittlerweile ein Jahr und hat bereits einen Wert von ca. 200.000 Euro.

ICO-Start	1.09.2019
ICO-Dauer	
Token Burn	
Entwicklungszeit für die Sportywin Plattform	
Alpha-Phase & QA	
Beta-Phase	
Plattform Launch	

Historie:



8. Fazit

Die Wettbranche boomt, und ein Ende ist noch lange nicht in Sicht – vor allem der Online-Bereich entwickelt sich rasant weiter. Bis 2024 verdoppelt sich der Wettmarkt von 45 Mrd. US-Dollar (2016) auf ca. 97 Mrd. Dollar. Dabei ist es egal, ob es um Casino-Spiele, Sport- oder eSports-Wetten geht. Selbst der globale Online-Sportwettenmarkt erreichte 2018 bereits einen Umsatz von über 11,7 Mrd. US-Dollar. Das Wachstum setzt sich ungebremst fort.

Das Besondere: Der eSports-Markt, der bis vor einigen Jahren nur ein Nischen-Dasein fristete, entwickelt sich in enormer Geschwindigkeit zu einem weltweiten Phänomen. Allein für 2018 rechnete Pinnacle mit über 10 Mio. Wetteinsätzen, und das bei über 390 Mio. Zuschauern! Für 2020 rechnet man bereits mit 6,5 Mio. eSports-Glücksspielern.

Die Zeiten könnten für unsere Sportywin Plattform kaum besser sein. Wir starten in einen stark expandierenden Markt mit hohen Nachfragen und einem jungen, begeisterungsfähigen Publikum. Die Frage ist also nicht, ob sich unser Geschäftsmodell lohnt, sondern eher: Welche Plattform wird sich das größte Stück vom Kuchen sichern?

Wir sind davon überzeugt, dass wir mit unserer Social-Wettplattform die Erwartungen und Wünsche der Online-Glücksspieler bestens erfüllen. Wir sind sicher, dass wir schon bald einer der Big Player in diesem Segment sein können. Dass wir uns mit dem Online-Glücksspiel auskennen, haben wir schon bewiesen. Jetzt wollen wir einen Schritt weitergehen. Und wir möchten Sie auf diese Reise mitnehmen.

Sind Sie dabei?

9. Lizenzen

Das Unternehmen Sportywin verfügt bereits über eine irische Limited in Dublin unter der Company Number: 586016. Diese entspricht einer Aktiengesellschaft, deren Anteile öffentlich erhältlich sind. Die Haftungsbeschränkung auf das Gesellschaftsvermögen ohne Mindestkapital der Gesellschaft macht den größten Vorteil der Rechtsform Limited aus. Einher geht damit ein Haftungsausschluss mit dem Privatvermögen. Das entsprechende Büro der Sportywin Limited befindet sich in 3 Cavendish Row, Rotunda, Dublin 1, D01 XY32, Ireland. Ausgehend davon wurde die irische Glücksspiellizenz (Remote Bookmaker's Licence) beantragt. Mit dieser europäischen Lizenz können Wetten nicht nur von irischen, sondern von Bürgern aller Länder akzeptiert werden. Damit unterliegt Sportywin den strengen Richtlinien und Überwachungsmodalitäten des Ireland Department of Justice and Equality (DJE) und der irischen Revenue Commission, die Lizenzen zur Durchführung von Wettgeschäften vergibt. Dabei steht das Ziel im Vordergrund, auf kompetente Weise die verschiedenen Sektoren der Lotterien und der Glücksspielindustrie zu regeln und sicherzustellen, dass alle Spiele stets fair und transparent ablaufen, Kriminalität, Korruption und Geldwäsche vorzubeugen sowie Minderjährige und Suchtgefährdete zu schützen. Das Department of Justice and Equality, die Revenue Commission und die Gaming & Leisure Association of Ireland genießen einen ausgezeichneten Ruf als strikte und sorgfältige Regulierungsbehörden.

Somit unterliegt Sportywin einer strengen Behördenaufsicht, die die Gesetze, Regelungen und Standards der verschiedenen gesetzlichen Zuständigkeitsbereiche erfüllt und respektiert.

Weitere Informationen zu Lizenzen und zum Office of the Revenue Commissioners finden Sie hier: <https://www.revenue.ie/en/companies-and-charities/excise-and-licences/excise-licensing/remote-bookmakers-licence/index.aspx>

10. Soziale Verantwortung

Da Jugendliche häufig risikobereiter auftreten als Erwachsene, sind sie der Gefahr einer Glücksspielsucht besonders ausgesetzt. Das Sportywin Team hat sich bei der Entwicklung des Projekts vorwiegend auf das Thema Jugendschutz konzentriert. Die eigenen Erfahrungen sowie Erfahrungen von Dritten spielten dabei eine entscheidende Rolle. Das Erlernen von Engagement und Risiko ist Teil der Lebenswelt Jugendlicher. Daher kann man Kompromisse eingehen und Jugendlichen weiterhin ihre Risikobereitschaft zugestehen, ohne sie der Gefahr der Glücksspielsucht auszusetzen. Zu hohe Verluste können ausgeschlossen werden. Aktuell besteht bei allen Sportwetten-Anbietern, unabhängig davon, ob online oder stationär eine Begrenzung in Höhe von 1.000 Euro pro Wettschein, was die Einsätze betrifft. Zusätzlich locken diese meist mit hohen Quoten. Folglich kann an einem einzigen Tag ein enormer Geldbetrag verspielt werden. Sportywin basiert auf dem Prinzip, dass Grenzen für die tägliche Teilnahme und limitierte Geldbeträge für die Abgabe eines Tickets gesetzt werden müssen.

Sportywin möchte die innovativste und gleichzeitig sicherste Spiel- und Wettplattform anbieten. Aufgrund des fairen und verantwortungsvollen Produktangebots kann jeder User innerhalb seiner finanziellen Möglichkeiten spielen und riskiert keine großen Verluste. Da das Vertrauen der Kunden grundlegend für den Unternehmenserfolg ist, möchte Sportywin eine Spielumgebung zur Verfügung stellen, die das Fair-Play-Prinzip zugrunde liegt. Kundenzufriedenheit wird nur erreicht, wenn Fairness vorliegt und die User vor Betrug geschützt werden können.

Sportywin gehört zu den Unternehmen, die das tatsächliche Verhalten beim Onlinespielen genauestens beobachten und damit verantwortungsbewusstes Spielen fördern. Sollten die User das Gefühl bekommen, jegliche Kontrolle über ihr Spielverhalten zu verlieren, können sie sich an den kostenlosen Online-Service für Spielsüchtige und Gefährdete wenden, mit dem das Unternehmen kooperiert. Dieses Angebot umfasst großzügige Hilfestellung als Live-Online-Beratung, Gruppentherapie, Forum und E-Mail-Beratung. Sportywin legt großen Wert darauf, Risiken so früh wie möglich zu erkennen und bei Problemen so schnell wie möglich einzuschreiten. In erster Linie soll das Spielen gegen die Community Spaß bereiten und nicht dazu dienen, reich zu werden. Durch den limitierten Wetteinsatz trägt Sportywin zur Eigenkontrolle und zum Selbstschutz bei. Als lizensierter und seriöser Wettanbieter, bei dem der Community-Charakter im Vordergrund steht, stellt sich Sportywin seit Gründung seiner unternehmerischen Verantwortung in einem herausfordernden geschäftlichen Umfeld.

Sportywin ist offizieller Partner des Global United FC, dem weltweit ersten Verein, der sich mit namhaften und internationalen Fußballstars, angetrieben durch das emotionale Vehikel „Weltsport Fußball“, für den nachhaltigen und sozialen Klimaschutz engagiert und einsetzt.

Das Unternehmen legt großen Wert darauf, dass Teilnehmer unter 18 Jahren nicht teilnehmen können. Deshalb werden im Falle einer Auszahlung Ausweisdokumente angefordert, die eine Volljährigkeit bestätigen müssen.

Sportywin hat außerdem die gesetzliche Pflicht, Wetten und Gewinne von Minderjährigen zu stornieren und das entsprechende Guthaben an die Regulierungsbehörde abzuführen.

11. FAQs

Was kann ich mit Sportywin Tokens bezahlen?

Wer einen Sportywin Token kauft, erwirbt damit das Recht, diesen auf der Sportywin Plattform für Wetten zu verwenden. Man kann sich einen Utility Token ähnlich wie Vielflieger-Meilen oder Payback Punkte vorstellen. Der Sportywin Token ist kein Security Token, er ist weder Wertpapier noch Vermögensanlage und ermöglicht auch keine Teilhabe an der Sportywin Limited.

Wie kann der Wert der Sportywin Tokens steigen oder fallen?

Der Wert eines Tokens kann durch große Nachfrage extrem steigen und für große Gewinne sorgen. Natürlich sind ICOs eine Wette auf die Zukunft, und es besteht auch immer die Gefahr, dass der Token-Wert sinkt und der Investor Geld verliert.

Wie kann ich in Sportywin Token investieren?

Um am Sportywin ICO teilzunehmen, muss sich jeder Nutzer einem kurzen KYC-Screening unterziehen. Dieses wird vom teilnehmenden Handelsplatz durchgeführt, der unser ICO auf seiner Plattform hostet. Beim KYC-Check muss man seinen Ausweis vorzeigen. Die Prüfung ist Teil der EU-Anti-Geldwäsche-Richtlinie. Eine KYC-Prüfung findet via Videochat statt und dauert in der Regel nicht länger als zehn Minuten.

Wie kann ich vom Wertzuwachs der Tokens profitieren?

Je mehr Gamer und Wettspieler den Sportywin Token kaufen, desto stärker steigt auch dessen Wert. Sobald Sie Ihre Tokens auf einer Trading-Börse wieder verkaufen, erhalten Sie abzüglich einiger Gebühren den aktuellen Preis ausgezahlt. Wenn Sie früh eingestiegen sind und den Token zu einem geringen Preis erworben haben, ist der Wertzuwachs natürlich am größten.

12. Fußnoten und Literaturverzeichnis

Benedetti, Hugo: Digital Tulips? Returns to Investors in Initial Coin Offerings. Unter: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3182169 [Stand: 5. Juni 2018]

Clairfield International Studie: Gaming Industry – facts, figures and trends. In: Clairfield International. Unter: <http://www.clairfield.com/wp-content/uploads/2017/02/Gaming-Industry-and-Market-Report-2018.01-2.pdf> [Stand: Januar 2018]

Electronic Sports League. Unter: <https://play.eslgaming.com/germany/> [Stand: 27. Februar 2019]

EUR-Lex. Document 32018L0843. In: EUR-Lex. Unter: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/ALL/?uri=CELEX%3A32018L0843> [Stand: 30. Mai 2018]

Etherscan. Unter: <https://etherscan.io/> [Stand: 01. Juli 2019]

Fußwinkel, Oliver/Kreiterling, Christoph: Blockchain-Technologie – Gedanken zur Regulierung. In: BaFin. Unter: https://www.bafin.de/SharedDocs/Veroeffentlichungen/DE/BaFinPerspektiven/2018/bp_18-1_Beitrag_Fusswinkel.html;jsessionid=44E02CDBB1018F018AFADB0BB3E17A74.1_cid298?nn=11056122#doc11330872bodyText3 [Stand: 1. August 2018]

Github: FixedSupplyToken.sol. Unter: <https://github.com/bokkypooabah/Tokens/blob/master/contracts/FixedSupplyToken.sol> [Stand: 4. Dezember 2018]

Grove, Chris: ESPORTS & GAMBLING: WHERE'S THE ACTION? 2016. In: The Lines. Unter: <https://www.thelines.com/wp-content/uploads/2018/03/Esports-and-Gambling.pdf> [Stand: 15. August 2016]

ICORating Studie: ICO Market Research Q3 2018. In: ICORating. Unter: <https://icorating.com/report/ico-market-research-q3-2018/> [Stand: 15. November 2018]

ICORating Studie: ICO Market Research Q4 2018. In: ICORating. Unter: <https://icorating.com/report/ico-market-research-q4-2018/> [Stand: 14. Februar 2019]

iGaming Business Magazine: iGaming Dashboard, Issue 114. Unter: <https://magazine.igamingbusiness.com/2019/01/30/igaming-dashboard-2/content.html> [Stand: 30. Januar 2019]

Jung, Dr. Sven/Kleibrink, Dr. Jan/Köster, Prof. Dr. Bernhard: Die Digitalisierung des Glücksspiels. In: Handelsblatt Research Institute. Unter: http://research.handelsblatt.com/assets/uploads/GI%C3%BCcksspiel%20Studie2_20171024.pdf [Stand: 24. Oktober 2017]

Newton, Harrison: Online Gambling in the USA – Which States Allow You to Play at Casino Sites? In: bestcasinosites.net. Unter: <https://www.bestcasinosites.net/usa/> [Stand: März 2019]

Newzoo: Top 100 Countries/Markets by Game Revenues. In: Newzoo. Unter: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/> [Stand: Januar 2019]

N.N.: 2016 Global Gaming & Gambling Markets Overview. In: Business of Apps. Unter: <http://www.businessofapps.com/news/2016-global-gaming-gambling-markets-overview/> [Stand: 26. Januar 2017]

N.N.: Global Sports Betting Market Will Reach USD 155.49 Billion By 2024: Zion Market Research. In: Globe News Wire. Unter: <https://globenewswire.com/news-release/2018/12/24/1678117/0/en/Global-Sports-Betting-Market-Will-Reach-USD-155-49-Billion-By-2024-Zion-Market-Research.html> [Stand: 24. Dezember 2018]

N.N.: A look inside the numbers of sports betting in the U.S. and overseas. In: Sportsbusinessdaily.com. Unter:

<https://www.sportsbusinessdaily.com/Journal/Issues/2018/04/16/World-Congress-of-Sports/Research.aspx> [Stand: 16. April 2018]

N.N.: Twitch statistics & charts. In: <https://twitchtracker.com/statistics>. Unter: <https://twitchtracker.com/statistics> [Stand: 28. Februar 2019]

N.N.: GVC Holdings steigert Umsatz. In: Games und Business. Unter: <https://www.gamesundbusiness.de/news/details/gvc-holdings-steigert-umsatz/> [Stand: 14. März 2018]

N.N.: Virtuelle Währungen/Virtual Currency (VC) Unter: https://www.bafin.de/DE/Aufsicht/FinTech/VirtualCurrency/virtual_currency_artikel.html [28.04.2016]

Pateman, Nick: Boom time: part one. In: iGaming Business. Unter: <https://www.igamingbusiness.com/analysis/boom-time-part-one> [Stand: 21. Februar 2019]

Pilling, Lorien: Global gambling to reach US\$ 500 billion. In: Global Betting & Gaming Consultants. Unter: <https://www.gbgc.com/news/global-gambling-to-reach-us-500-billion> [Stand: 13. Juli 2017]

Vogelsteller, Fabian und Vitalik Buterin: EIP 20: ERC-20 Token Standard. Unter: <https://eips.ethereum.org/EIPS/eip-20> [Stand: 2015]

Wijman, Tom: Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018. In: Newzoo. Unter: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/> [Stand: 30. April 2018]

Zalik, Dejan: Reaching New Heights: Online Bookmaker Pinnacle Takes Its Five Millionth Esports Bet. In: esportsbets.com. Unter: <https://www.esportsbets.com/5632/pinnacle-5-million-esports-bets/> [Stand: 9.02.2017]

13. Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Entwicklung des globalen Glücksspielmarkts 2001-2022. (Quelle: gbgc.com. Global Gambling Revenues, 2017) 12

Abbildung 2: Size of The Online Gambling Market From 2008 to 2018. (Quelle: businessofapps.com. 2016 Global Gaming & Gambling Markets Overview)

Abbildung 3: Pinnacle eSports bets. (Quelle: Twitter, 8. Februar 2017)

14. Kontakt



Salim Askarzada

Director and Founder

Telefon: +49 176 45 77 88 00

E-Mail: salim.askarzada@sportywin.de

Sportywin Limited
3 Cavendish Row,
Rotunda,
Dublin 1,
D01 XY32,
Ireland

www.sportywin.com