



# Årsmötesprotokoll 2021

## Keita Gaming

---

### **Plats och tid:**

Keita-Gamings Discord-Server  
29 mars 2021, kl. 19:00

### **Närvarolista:**

Emanuel Ekström, Henric Carlsson, Jonathan Swanberg, Sara Strömberg, Molly Kågström, Dennis Henbo, Konrad Johansson.

## **§1 Mötets öppnande**

Mötet förklarades öppnat kl 19:12 av Emanuel Ekström.

## **§2 Mötets behörighet**

Kallelsen skickades ut mer än 2 veckor i förväg till samtliga medlemmar och mötet beslutades därmed **behörigt**.

## **§3 Val av mötets ordförande**

Emanuel Ekström valdes till mötets ordförande.

## **§4 Val av mötets sekreterare**

Henric Carlsson valdes till mötets sekreterare.

## **§5 Val av justerare**

Dennis Henbo och Konrad Johansson valdes till mötets justerare.

## **§6 Föregående års verksamhetsberättelse**

Verksamhetsberättelsen redovisades av Emanuel Ekström och lades till handlingarna, se bilaga 1.

## **§7 Föregående års ekonomiska berättelse**

Ekonomiska berättelsen redovisades av Henric Carlsson och lades till handlingarna, se bilaga 2.



## **§8 Revisionsberättelse**

Revisionsberättelsen redovisades och lades till handlingarna. Revisorn rekommenderade styrelsen ansvarsfrihet. Se bilaga 3.

## **§9 Ansvarsfrihet**

Mötet röstade enhälligt för att ge föregående års styrelse ansvarsfrihet.

## **§10 Inkomna motioner**

Inga motioner är inkomna.

## **§11 Kommande års verksamhetsplan**

Årets verksamhetsplan antogs och lades till handlingarna, se bilaga 4.

## **§12 Budget & medlemsavgifter**

Mötet beslutade att medlemsavgiften skall vara 0 kr under 2021. Årets budget antogs och lades till handlingarna, se bilaga 5.

## **§13 Val av styrelse**

Emanuel Ekström valdes till ordförande.

Henric Carlsson valdes till kassör.

Dennis Henbo valdes till sekreterare.

Jonathan Swanberg valdes till ledamot.

Molly Kågström valdes till ledamot.

## **§14 Val av revisor**

Emil Hellebjörk valdes till revisor.

## **§15 Val av valberedare**

Mötet röstar enhälligt för att styrelsen agerar valberedare.



## §16 Övriga frågor

- 1. Utvecklingsansvar av hemsida samt konsultation inom försäljning och design.**  
Mötet röstar för anlita Zen8 Clan AB för utveckling och konsultation. Emanuel och Henric avstod röstningen.
- 2. Val av marknadsteamets struktur och rollägare.**  
Mötet beslutade att föreningen under 2021 skall ha två ledande roller inom marknadsteamet som ansvarar för PR och marketing. Molly Kågström och Sara Strömberg valdes till dessa poster.
- 3. Val av turneringsansvarig.**  
Mötet valde Konrad Johansson till turneringsansvarig för 2021.
- 4. KEITA x KEVZTER Partnerskapets potential till förlängning.**  
Mötet beslutar att ge styrelsen beslutsfrihet om att förlänga KEITA x KEVZTER-avtalet.

## §17 Mötets avslutande

Mötet avslutades kl 19:59.

DocuSigned by:

*Emanuel Ekström*

DE4CB24F867743F...

Mötesordförande

DocuSigned by:

*Dennis Henbo*

A5DE142BE47C477...

Justerare

DocuSigned by:

*Henric Carlsson*

8B98839444324F8...

Mötessekreterare

DocuSigned by:

*Konrad Johansson*

D23747233D24459...

Justerare



# Bilaga 1

## Verksamhetsberättelse

**Keita-Gamings** år har till en början varit mindre händelserikt. I slutet av verksamhetsåret, december 2020 till mars 2021 har varit väldigt lukrativt med många nya spelare och spännande händelser. Under årets gång så har vi arrangerat veckoliga Fortnite-turneringar och enstaka turneringar i CS:GO och Rocket League. Föreningen har samarbetat med CartmenS, Kevzter, XTRFY och Razer under verksamhetsåret.

Föreningen har utvecklat plattformens back-end och introducerat ett smidigt sätt att återanvända inaktiva avdelningar för att inte nya ska skapas i onödan. Verifieringsprocessen för medlemsregistreringen färdigställdes och således förväntas medlemsprocessen att vara smidigare för föreningen samt medlemmen. Adress är inte längre ett krav att mata in när man registrerar sig som medlem.

Verksamhetsberättelsen går igenom händelser kvartalsvis:

### **Kvartal 1:**

Veckoliga Fortnite-turneringar fortlöper genom hela kvartalet med relativt få anmälda lag. Fortnite turneringarna spelades i Kill Race och prispotten var densamma genom hela kvartalet.

Under det första kvartalet så arrangerades även en samarbetsturnering tillsammans med XTRFY i CS:GO, denna under namnet Spring Frenzy som fick förvånansvärt få anmälda lag.

### **Kvartal 2:**

Fortsättning av Fortnite-turneringar på plattformen under kvartal 2, även här inga relativt stora förändringar i antalet lag och prispotten samt formatet var likvärdigt.

### **Kvartal 3:**

Under kvartal 3 så arrangerade föreningen en Fortnite-turnering med dubbel prispott. Antal lag ökade med 30% under denna satsning men hamnade återigen på det lägre antalet veckan därpå. XTRFY Project 4: Wingman 2v2 Series arrangerades i samarbete med XTRFY och CartmenS. Även här relativt lågt antal lag trots priserna från XTRFY.

### **Kvartal 4:**

Kvartal 4 är det kvartalet som ökade verksamhetens omfattning väldigt mycket. Kvartalet började med en Rocket League-turneringsserie tillsammans med CartmenS och XTRFY. Denna turneringsserie hade inte fler än 20 lag i varje individuell turnering men den ledde till en struktur som spelade stor roll i samarbetet som vi inledde med Kevzter kort därefter.

I slutet av December arrangerade föreningen en turneringsserie tillsammans med Kevzter i Fortnite. Formatet var Kill Race och den första turneringen hade 96 anmälda lag. I och med



samarbetet med Kevzter så ingick föreningen ett långvarigt partnerskap tillsammans med kreatören i 7 månader från och med Februari. Mellan Februari och Mars så har Kevzter-partnerskapet genererat många nya lag och föreningens ståndpunkt på marknaden har tagit ett stort kliv i rätt riktning!



## Bilaga 2

### Ekonomisk berättelse

Keita Gaming har haft ett mycket bra år 2020 och ekonomin har återställts efter ett par tuffare år. Därmed anses förenings ekonomi vara mycket god. Detta dels till följd av ökade intäkter i form av medlemsbidrag men också minskade utgifter på flera områden samtidigt som föreningen har lyckats arrangera många lyckade aktiviteter, framför allt i spelet Fortnite.

Pandemin som rådde under året har inte påverkat intäkterna oss i någon större omfattning eftersom verksamheten till största del sker online. Däremot kan det konstateras att de event föreningen brukar närvara vid inte blivit av vilket har inneburit att föreningen inte haft några kostnader för resor eller logi under 2020 till skillnad från 2019.

I slutet av året påbörjades också en större satsning med Fortnite-streamern Kevin "Kevzter" Sundqvist vilket direkt gav ett positivt resultat sett till medlemmar och deltagande. Dessa intäkter kommer däremot att realiseras under räkenskapsår 2021 .

Totala intäkterna blev 792 710 kr jämfört med budgeterat 590 000 kr, och totala kostnaderna 576 436 kr jämfört med budgeterat 556 541kr. Därmed kan vi konstatera att föreningen lyckats öka medlemsbidragen markant jämfört med budget samt att kostnaderna följt budget relativt väl. Kostnadsdifferensen beror främst på minskade kostnader av turneringspriser, tack vare sponsrade priser. Resultatet blev 216 191 kr.



Keita Gaming  
802493-2611  
2020-01-01 - 2020-12-31

1 (1)  
Utskriven: 2021-03-09, 10:23  
T o m ver nr: 4, E 183

## Balansrapport

	2020-01-01	Förändring	2020-12-31
<b>TILLGÅNGAR</b>			
<b>Anläggningstillgångar</b>			
<b>Materiella anläggningstillgångar</b>			
1220 Inventarier och verktyg	49 728,00	0,00	49 728,00
1229 Ackumulerade avskrivningar inventarier o	-35 185,00	-8 296,00	-43 481,00
<b>Summa materiella anläggningstillgångar</b>	<b>14 543,00</b>	<b>-8 296,00</b>	<b>6 247,00</b>
<b>Summa anläggningstillgångar</b>	<b>14 543,00</b>	<b>-8 296,00</b>	<b>6 247,00</b>
<b>Omsättningstillgångar</b>			
<b>Kortfristiga fordringar</b>			
1630 Avräkning för skatter och avgifter	198,00	-83,00	115,00
1680 Övriga kortfristiga fordringar	0,00	9 500,00	9 500,00
<b>Summa kortfristiga fordringar</b>	<b>198,00</b>	<b>9 417,00</b>	<b>9 615,00</b>
<b>Kassa och bank</b>			
1920 Bank - Plusgiro	75 131,25	211 941,51	287 072,76
<b>Summa kassa och bank</b>	<b>75 131,25</b>	<b>211 941,51</b>	<b>287 072,76</b>
<b>Summa omsättningstillgångar</b>	<b>75 329,25</b>	<b>221 358,51</b>	<b>296 687,76</b>
<b>SUMMA TILLGÅNGAR</b>	<b>89 872,25</b>	<b>213 062,51</b>	<b>302 934,76</b>
<b>EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>			
<b>Eget kapital</b>			
2060 Eget kapital	-118 364,23	50 342,29	-68 021,94
2069 Årets resultat	50 342,29	-266 533,45	-216 191,16
<b>Eget kapital vid räkenskapsårets slut</b>	<b>-68 021,94</b>	<b>-216 191,16</b>	<b>-284 213,10</b>
<b>Kortfristiga skulder</b>			
2440 Leverantörsskulder	-418,31	19,65	-398,66
2710 Personalskatt	-4 260,00	590,00	-3 670,00
2730 Lagstadgade sociala avgifter	-4 297,00	957,00	-3 340,00
2990 Övriga upplupna kostnader och förutbetal	-12 875,00	1 562,00	-11 313,00
<b>Summa kortfristiga skulder</b>	<b>-21 850,31</b>	<b>3 128,65</b>	<b>-18 721,66</b>
<b>SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER</b>	<b>-89 872,25</b>	<b>-213 062,51</b>	<b>-302 934,76</b>



Keita Gaming  
802493-2611  
2020-01-01 - 2020-12-31

1 (2)  
Utskriven: 2021-03-09, 10:23  
T o m ver nr: 4, E 183

## Resultatrapport

	2020-01-01 2020-12-31	2019-01-01 2019-12-31
<b>Föreningens intäkter</b>		
<b>Medlemsbidrag</b>		
3800 Medlemsbidrag	792 710,00	743 750,00
<b>Summa medlemsbidrag</b>	<b>792 710,00</b>	<b>743 750,00</b>
<b>Övriga rörelseintäkter</b>		
3010 Intäkter utförda tjänster	0,00	8 000,00
<b>Summa övriga rörelseintäkter</b>	<b>0,00</b>	<b>8 000,00</b>
<b>Summa föreningens intäkter</b>	<b>792 710,00</b>	<b>751 750,00</b>
<b>Föreningens kostnader</b>		
<b>Direkta kostnader</b>		
4010 Supportarbete/systemutveckling	-20 000,00	-20 250,00
4020 Materialkostnader	0,00	-4 726,60
4051 Inträdesbiljetter/program	0,00	-1 397,40
4060 Materialkostnader / Virtuella föremål	-177 500,00	-175 180,00
4099 Övriga kostnader	0,00	-5 000,00
<b>Summa direkta kostnader</b>	<b>-197 500,00</b>	<b>-206 554,00</b>
<b>Övriga externa kostnader</b>		
5410 Förbrukningsinventarier	0,00	-62 921,25
5420 Programvaror	-49 246,25	-34 803,98
5460 Förbrukningsmaterial	0,00	-7 856,20
5700 Frakter och transporter	-220,00	-63,00
5810 Biljetter och resekostnader	0,00	-13 217,00
5830 Kost och logi	0,00	-51 290,00
5910 Annonsering	0,00	-474,36
6110 Kontorsmaterial	0,00	-296,00
6230 Datakommunikation	-334,69	0,00
6250 Postbefordran	0,00	-2 873,00
6530 Redovisningstjänster	-14 813,00	-24 875,00
6570 Bankkostnader	-1 118,90	-1 131,50
6991 Övriga externa kostnader, avdragsgilla	-859,00	-859,00
<b>Summa övriga externa kostnader</b>	<b>-66 591,84</b>	<b>-200 660,29</b>
<b>Personalkostnader</b>		
7010 Löner till kollektivanställda	-244 020,00	-287 990,00
7011 Löner under 1000 kr, ej soc avg	-1 800,00	-710,00
7331 Skattefria bilersättningar	0,00	-4 773,00
7510 Lagstadgade sociala avgifter	-58 228,00	-89 724,00
7690 Övriga personalkostnader	0,00	-1 710,00
<b>Summa personalkostnader</b>	<b>-304 048,00</b>	<b>-384 907,00</b>
<b>Avskrivningar av materiella anläggningstillgångar</b>		
7832 Avskrivningar på inventarier	-8 296,00	-9 946,00
<b>Summa avskrivningar av materiella anläggningstillgångar</b>	<b>-8 296,00</b>	<b>-9 946,00</b>
<b>Summa föreningens kostnader</b>	<b>-576 435,84</b>	<b>-802 067,29</b>





Keita Gaming  
802493-2611  
2020-01-01 - 2020-12-31

2 (2)  
Utskriven: 2021-03-09, 10:23  
T o m ver nr: 4, E 183

## Resultatrapport

	2020-01-01 2020-12-31	2019-01-01 2019-12-31
<b>Rörelseresultat</b>	<b>216 274,16</b>	<b>-50 317,29</b>
<b>Finansiella poster</b>		
<b>Räntekostnader och liknande resultatposter</b>		
8423 Räntekostnader för skatter och avgifter	-83,00	-25,00
<b>Summa räntekostnader och liknande resultatposter</b>	<b>-83,00</b>	<b>-25,00</b>
<b>Summa finansiella poster</b>	<b>-83,00</b>	<b>-25,00</b>
<b>Resultat efter finansiella poster</b>	<b>216 191,16</b>	<b>-50 342,29</b>
<b>Årets resultat</b>	<b>216 191,16</b>	<b>-50 342,29</b>



# Bilaga 3

## Revisionsberättelse

### REVISIONSBERÄTTELSE

Vid granskning av räkenskaperna i Keita Gaming för tiden 1 januari 2020 - 31 december 2020 har jag funnit dessa i god ordning. Intäkter och kostnader är styrkta med verifikationer, den kontanta kassan och det kvarstående värdet på bankkonton har kontrollerats. Vid årsredovisningen har föreningens värdehandlingar uppvisats.

Mot förvaltningen och föreningens verksamhet i övrigt enligt förda protokoll finns enligt mig ingen anledning till anmärkning. Därför föreslår jag att årsmötet beviljar avgående styrelse ansvarsfrihet för den tid som revisionen omfattar.

Den 29 mars 2021

Emil Hellebjörk, revisor



## Bilaga 4

### Verksamhetsplan

**Keita-Gaming** planerar att fortsätta med Kevzter-partnerskapet samt jobba på att hitta en liknande partner för CS:GO-turneringar. Här nedan presenteras dem kortfattat och indelat per kvartal, sedan specificeras de längre ner i planen. Många av händelserna kommer att vara i samarbete Kevzter. Under året så kommer återanvändande av klubbar.

#### **Kvartal 1:**

Årsmöte 2021. Partnerskapet med Kevzter fortlöper i anslutning till samtliga Fortnite-turneringar. Turneringsplattformen kommer att genomgå små förändringar och förplanering för en utökning med ett poängsystem kommer att göras.

#### **Kvartal 2:**

Under kvartal 2 så vill föreningen i samarbete med Kevzter arrangera ett Svenskt Mästerskap i Fortnite. Detta vill arrangeras under sommaren 2021 och kommer att ansluta sponsorer i ett brandat koncept. Ett poängsystem behöver vara brukbart för att ett Svenskt Mästerskap i Fortnite ska kunna spelas på rätt sätt. Under kvartal 2 så vill föreningen påbörja förplaneringen för ett automatiskt prisutskick på turneringsplattformen.

#### **Kvartal 3:**

Under kvartal 3 så kommer Kevzter-partnerskapet att löpa ut och föreningens hoppas kunna förlänga partnerskapet ytterligare ett halvår genom resterande tid av verksamhetsåret för att fortsätta med interaktiva och spännande Fortnite-turneringar för våra medlemmar. Under kvartal 3 så vill föreningen även ha påbörjat ett samarbete med ytterligare en kreatör för att arrangera CS:GO-turneringar tillsammans med. Kvartal 3 kommer primärt att vara det kvartalet som vi hoppas kunna släppa den automatiska funktionen för prisutskick.

#### **Kvartal 4:**

I slutet av verksamhetsåret vill föreningen ha en mycket god utgångspunkt för att fortsätta med att samarbeta med kreatörer. Förhoppningen är att fortsätta samarbeta med Kevzter för Fortnite-turneringarna ska fortlöpa på ett framgångsrikt och exponerande vis. Föreningen vill under kvartal 4 ha en verksamhet inom CS:GO-scenen samt Fortnite.



## Bilaga 5

Budget 1 januari 2021 - 31 december 2021

Intäkter	Summa	Per månad	Notering	
Avdelningsbidrag nya	300 000		Antal nya	400
Avdelningsbidrag återkommande	345 000		Antal återkommande	230
Bonus för årsmötesprotokoll	315 000			
Medlemsbidrag	120 000		Beräknat antal medlemmar	3000
<b>Summa intäkter</b>	<b>1 080 000 kr</b>	<b>90 000 kr</b>		
Kostnader	Summa	Per månad	Notering	
<b>Fasta kostnader</b>				
Turneringspriser	240 000	20 000	Veckobudget	5 000 kr
Hosting/support/email	42 000	3 500		
Redovisning/Ekonomi	24 000	2 000		
Marknadssamarbeten (streamers)	240 000	20 000		
Systemutveckling	48 000	4 000		
Grafik	18 000	1 500		
<b>Arvoden &amp; löner</b>				
Arvode ordförande	85 800	7 150		
Arvode kassör	85 800	7 150		
Lön turneringsansvarig	51 600	4 300		
Lön turneringsadministratörer	24 000	2 000		
Lön marknadsansvarig	69 000	5 750		
Lön marknad övrigt	18 000	1 500		
Lön supportansvarig	8 580	715		
Sociala avgifter	105 006	8 750		
<b>Övrigt</b>				
Övrigt	12 000	1 000		
<b>Summa kostnader</b>	<b>1 071 786 kr</b>	<b>89 315 kr</b>		
<b>Resultat</b>	<b>8 214 kr</b>			