

Revideret ansøgning til Københavns Kommune om tilskud til
Esport turneringen i Counter Strike

BLAST PRO SERIES

Firmaet RFRSH Entertainment fremsender hermed en revideret ansøgning til Københavns Kommune Kultur & Fritidsforvaltningen om 200.000 kroner som tilskud til gennemførelse af sideaktiviteter til Esport turneringen BLAST PRO SERIES i København lørdag den 25. november 2017. Initiativer til fremme af foreningslivet, der har med esporten CS:GO at gøre. RFRSH håber, at nedenstående ansøgning er fyldestgørende for, at Københavns Kommune kan behandle ansøgning om tilskud til disse aktiviteter.

Denne reviderede ansøgning fremsendes efter aftale med Forvaltningen.

Såfremt der ønskes yderlig information, inden ansøgningen behandles, står Head of Events Kaare Breinholt gerne til rådighed på tlf. 20223333 eller kaare@rfrsh.net. Kaare vil også kunne hjælpe med kontakt til eventens andre partnere, efterhånden som de aftalerne konkretiseres; Erhvervsministeriet, Region Hovedstaden og Wonderful Copenhagen såfremt der ønskes oplysninger fra disse i forbindelse med behandling af ansøgning.

BLAST PRO Series i Royal Arena 25. november i København er verdenspremiere på en ny verdensomspændende Esports event. Der afvikles 5 mega events i 2018 og op mod 12 arrangementer rundt i hele verden i 2019. Efterspørgslen for denne type events fra store internationale byer er stor.

Vi håber at Københavns Kommune, samt erhvervslivet i hovedstaden vil overveje mulighederne for at optimere samarbejds mulighederne i 2018.

Med venlig hilsen,

Nikolaj Nyholm
Direktør, RFRSH Entertainment

Note: Med udgangspunkt i den tidligere fremsendte ansøgning er her en revideret version, ud fra afholdte møder og mailkorrespondance.

Internationalt potentiale - med lokal forankring

"Esport er det helt nye" - det hører man ikke kun i Danmark, men rundt omkring i hele verden. Esport har fat i en voksende del af befolkningen, unge som ældre, og esport er i stigende grad det fællesskab, som de unge tilvælger frem for mere traditionelle sportsforeninger.

Det er dét, som en stor del af befolkningen beskæftiger sig med i deres fritid. Det som en voksende del også er begyndt at arbejde med, lever af, og ikke mindst dyrker som professionelle spillere. Der er hurtigt vokset en hel industri og knopskudt driftige erhverv op fra undergrundens og foreningslivets nærende muld, - med en enormt kraft, vilje og fart.

Modsat manges forestillinger er esport også rammen for et stærkt socialt fællesskab på tværs af alder, køn og interesser. Det er et af fremtidens fællesskaber. Fællesskaber der nydes og dyrkes ved mødet på digitale platforme, derhjemme, i klubben, i foreningen, i skolen og på farten. Eller til en stor turnering og event som f.eks. BLAST PRO Series.

Danmark er lige nu centrum og grobunden for et globalt momentum, der ikke må overses og som stiller os i en helt unik situation. Det fortjener at blive respekteret og accepteret, og vi skylder os alle sammen at få det optimale ud af det momentum som vi fælles står i lige nu, her i Danmark.

RFRSH ønsker at tage et ansvar for at udvikle et helt nyt turneringsformat for Esport spillet Counter-Strike (CS:GO). Men vi ønsker også at bidrage til at få et forbedret og forøget foreningsliv indenfor CS:GO i Danmark, da fremtiden også for branchen er afhængig af et sundt og dynamisk foreningsliv. Vi ønsker at bidrage i det omfang, det er muligt og ønskeligt fra det allerede etablerede foreningsliv.

Vi har allerede etableret et samarbejde med græsrodsforeningen Sørby Esport, og et optimeret samarbejde med Københavns Kommunes Esport tiltag i Grøndalscenteret er ligeledes oplagt. I RFRSH vi vil meget gerne bidrage til at gøre centret til en succes, både med vidensdeling samt konkret rådgivning og besøg fra vores forskellige professionelle hold og teamet omkring holdene. Et stærkt foreningsliv er forudsætningen for et stærkt talentmiljø, og vi glæder os i det hele taget til at bidrage med diverse tiltag og et foreningsarbejde der blomstre op rundt omkring Esporten. Med støtte fra de største aktører.

Med op mod 10.000 tilskuere samlet i Royal Arena lørdag den 25. november 2017, er det vores håb og mål at lave en verdenspremiere på vores nye CS:GO turneringsformat. Herefter vil turneringen i første omgang afholdes i 5-8 andre byer rundt i hele verden med udgangspunkt i det format, som første gang blev præsenteret i København den lørdag i november. Pt. er der

dialog med bl.a. Melbourne, Vancouver, Miami, Los Angeles, Shanghai, Berlin, Paris og mange flere byer byder sig til, i takt med at branchen bliver opmærksom på vores tanker.



Om RFRSH

RFRSH Entertainment er et dansk baseret selskab, hjemmehørende i København, med et kraftigt internationalt fokus både indenfor holdmanagement og event udvikling og -eksekvering.

RFRSH udfører holdmanagement opgaver for fire CS:GO hold, heriblandt verdens bedste hold ASTRALIS.

RFRSH Entertainment har under 1 år på bagen, men har allerede oplevet stor international succes og opmærksomhed. Alle vores hold klarer sig virkelig godt. Vi har kun oplevet at BLAST Pro Series formatet som vi har udviklet, blandt spillerne og i det internationale esports miljø - er blevet meget positivt modtaget. Fans og diverse fokusgrupper samt potentielle sponsorer har været yderst begejstret. Vi er i hastig vækst og ansætter løbende nye medarbejdere med spidskompetencer. Iværksættelsen af Blast Pro Series med den kommende event i København som kick-off for den internationale grand prix serie, vil medføre en betydelig vækst i antallet af fuld- og deltids ansatte i RFRSH på Otto Bussesvej.

Holdet der i dag er sat hos RFRSH Entertainment er et enormt vidende og internationalt stærkt sammensat hold. Folkene bag er nogle af de stærkeste iværksættere og mest innovative personligheder vi har i kongeriget med tung erfaring indenfor professionel sportskommunikation, PR, kommercielt salg, events og iværksætteri.

Det er samtidig et hold, der er præget af folk med erfaring fra både foreningslivet i sportens verden med bro til den professionelle del af branchen.

Game Changer - Global opmærksomhed

BLAST PRO SERIES formatet er en reel "Game Changer" inden for esport og arena-underholdning. Formatet har i de sidste 10 år været forholdsvist ensformigt og ikke udviklet sig til en bredere folkelig målgruppe.

I dag afvikles alle andre turneringer over en hel uge, - hvilket er meget krævende og uoverskueligt for tilskuerne.

Arena-delen af vores koncept er kun en enkelt dag med fuld fokus på at skabe en kompakt, tilgængelig, let konsumerbar og overskuelig oplevelse til et bredere publikum .

Normalt er der 16 hold med i turneringerne, hvoraf kun nogle ender i arena-delen. Det betyder, at tilskuerne ikke ved, hvilke hold, de faktisk får mulighed for at se til "det store show". Vores turnering er skåret skarpt til, så tilskuerne kan være sikre på, at se "deres hold" og at det udelukkende er toppen af poppen (og evt et eller to lokalt inviterede hold), der deltager i arena-delen.

Det er blot to af de største ændringer. Hertil kommer der en lang række indholds- og oplevelsesmæssige tiltag hentet fra de mest publikumsvenlige indendørs-sportsgrene, som gør at vi er mange flere, der vil kunne være med på hver vores måde, og ALLE få en fantastisk oplevelse.

Det er moderne underholdning i absolut verdensklasse baseret på det, der er nutidens og især fremtidens fælles referencepunkter.

Topprofessionelt hold med både international og nationale mål

En utrolig stor fordel for os som initiativtagere er at RFRSH Entertainment i dag har management for nogle af de bedste hold i verden, blandt andet verdens pt. nr. 2 og tidligere verdensmestrene ASTRALIS. Da alle hold i verden åbenlyst vil spille mod verdensmestrene, har vi i sagens natur en stor fordel ved at tiltrække KUN de bedste hold til vores turnering. En helt unik mulighed, som nu skal spilles rigtigt.

På verdensplan ligger der ca. 30-35 top professionelle hold, der vil være kandidater til en af de 6 pladser og vi forventer at alle hold vil ønske at være en del af Blast Pro Series, når vi har lanceret. Hvert hold består af 5 spillere, en træner og en manager og selvom det kan være svært at gætte på antallet af spillere globalt, var der overall knap 50 millioner seere der så indhold fra en af de sidste store esports event i Katowice.

Med mulighed for op mod 16.000 tilskuere, er Royal Arena en unik venue til en verdenspremiere. Vi er glade og stolte over at starte vores eventformat her i København. Med en direkte eksponeret til over 15-50 millioner fans globalt, plus afledt omtale i eksterne medier.

Vi vil utroligt gerne se en opblomstring af de københavnske CS:GO foreninger. Både for at gavne det sociale aspekt, sammenholdet og ikke mindst skabe et sundt vækstlag for kommende talenter.

Vi håber også at de initiativer der allerede er iværksat af både os og andre i miljøet kan få et naturlig boost som en afledt effekt at BLAST PRO Serien, som vil komme igen år efter år.

RFRSH står overfor en enorm investering i koncept og udførelse. Forventningerne til vores initiativ er at det meget hurtigt bliver økonomisk bæredygtig og selvfinansieret. Vi ved at vi ikke kan lave et overskud i år ét. Derfor er RFRSH ejerkredsen også indstillet på at dette er et investeringsår, hvor vi skal udvikle og konsoliderer os på CS:GO verdenskortet. Blandt andet derfor håber vi på en endnu større håndsrækning fra Københavns Kommune til evt. at lave en event i København igen i 2018. Det må vi have drøftet sammen.

Eksposering af Hovedstaden

Da ASTRALIS vandt Major'en (verdensmesterskaberne) i byen Atlanta, USA 29. januar 2017 vendte de hjem til rådhuspandekager og en masse mediebevågenhed fra både Aftenshowet, Go'Aften Danmark og stort set samtlige danske online og trykte nyhedsmedier.

Derudover blev og bliver ASTRALIS holdet fra København, citeret, skrevet om, interviewet, fulgt og omtalt i ufatteligt mange medier over hele verden og ifølge måleinstituttet Meltwater blev Major-sejren alene omtalt i mere end 2.500 online-artikler i 48 lande på verdensplan. Det gør man, når man er blandt verdens bedste.

Det er vigtigt for København at positionere sig i de her dage og RFRSH tager gerne et ansvar for at nytænke CS:GO turneringsformatet – og med BBLAST PRO vil fdet forbedre Hovedstadens position som et nationalt epicenter for CS:GO - også på denne måde fremstå som en innovativ og progressiv tænkende hovedstad. Både hvad angår koncept, formål, afvikling og valg af lokation - til gavn for hele hovedstadsregionen og erhvervslivet med berøring til dette felt.

Mediedækning

Esport følges på forskelligt niveau dagligt af estimeret 350 millioner fans på verdensplan. Det er større end f.eks. Ishockey og den amerikanske NHL (National Hockey League), og ifølge alle forecasts tilgængelige, vil fan-basen vokse sig større end basketball/NBA på verdensplan inden 2020.

Esport følges primært på nettet via såkaldte "streams", som er måden, de fleste unge og en voksende del af også et modent publikum ser "tv". Det foregår på mobil-enheder, pc'ere, ipads og digitalt tv, og det faktum, at seere kan følge med uanset hvor de befinder sig og hvornår på døgnnet gør at eksposeringen er massiv.

Eksponeringstallene for esport er også i eksplosiv vækst. I online-medier er esport blevet en fast bestanddel, og med flere hundrede tusinde følgere på twitter og facebook er spillerne rene superstjerner i forhold til f.eks. de danske superligaspillere. Astralis har næsten en million følgere på tværs af sociale medier.

Det er meget sandsynligt at op mod 2-5 millioner vil følge med LIVE via online streaming fra eventen i København. Der er et utroligt stort online-samfund som følger den slags events, og over hele eventen kan det forventes at op mod 50.000.000 vil have kigget helt eller delvist med online. Til sammenligning havde en af de seneste store esports-turnering i Polen et samlet online seertal på 46 millioner ifølge Forbes

(<https://www.forbes.com/forbes/welcome/?toURL=https://www.forbes.com/sites/paularmstrongtech/2017/03/16/46-million-watched-live-esports-event-10-million-more-than-trump-inauguration-broadcast/&refURL=https://www.google.dk/&referrer=https://www.google.dk/>) - et tal, der ikke inkluderer afledt eksponering.

Astralis er omtalt mere end 6.000 gange i online-medier siden nytår og hertil skal lægges stream, tv og print, som vi i øjeblikket er ved at indhente tal på.

Turismeomsætning

Som vedhæftede analyse fra Wonderful Copenhagens analyseafdeling, så forventes der en turismeomsætning på minimum 7,5 mill. kr. Det skal dog siges at dette er en konservativ vurderet, da det er vanskeligt at estimere hvor mange tilrejsende fans der vil komme til København. Vi forventer dog stor interesse fra udlandet. Da formatet er ny, og holdene de bedste i verden.

Internationale tilskuere

Målet med et nyt og skarpt CS:GO turneringsformat er at gøre det attraktivt og seværdigt for så mange som muligt. Dermed også, at nå en målgruppe der kommer fra store dele af regionen, nabolandene samt europæiske og oversøiske turister, som i langt højere grad end i dag, vil være villige og interesserede i at rejse for at støtte deres hold og for at opleve det ultimative inden for sporten.

CS:GO er utroligt populært i både Sverige, Norge, Tyskland, Rusland og ikke mindst Polen. Derudover er USA, Kina, Taiwan, Korea, Frankrig og Spanien, nogle af de andre store lande med en stærkt voksende CS:GO interesse. En interesse, vi ud fra vores målinger af medieomtale kan se er stigende i stort set alle i-lande.

Revideret forslag til leverance

Efter aftale med Forvaltningen og afholdelse af møder, er vi fælles kommet frem til følgende punkter og aktiviteter som modydelse for tilskuddet fra Forvaltningen.

- 1 x 1 timer besøg af Astralis og sportsdirektør Kasper Hvidt i Grøndalscentret (markedsværdi: 120.000 kr) – indhold på dagen vil blive defineret i samarbejde
 - Dette event vurderes at kunne skabe positiv opmærksomhed omkring det nyåbnede eSport-center i GMC. Det er dog vigtigt, foreningerne og forankring er i fokus. GMC indgår i den nærmere planlægning.
 - *Foreslået timing for eventen: medio/ultimo september 2017*

- 1 x Train the Trainer arrangement for 25 af RFRSH udvalgte deltagere i RFRSH-faciliteter (markedsværdi: 100.000) en hverdag kl. 16-19:30 inkl.
 - rundvisning
 - oplæg v. Kasper Hvidt
 - oplæg v en Astralis eller Heroic-spiller
 - oplæg v. Astralis/Heroic træner
 - oplæg v. fysioterapeutisk parnter Mikkel Juhler
 - afrundende Q/A session
 - snacks og drikkevarer
 - Dette event vurderes at have forankringsmæssigt potentiale og vil medvirke til at styrke vækstlag og talentudvikling og professionalisere eSporten i København. Det er oplagt at invitere trænere fra foreninger fra hele København.
 - *Foreslået timing for eventen: medio/ultimo oktober 2017*

- Dertil foreslår forvaltningen, at der istandsættes en mini-Blast Pro-turnering blandt københavnske foreninger som optakt til Blast Pro Series i Royal Arena. GMC er tovholder på turneringen. RFRSH kunne bidrage med præmier i form af billetter, merchandise o.lign.

Budget

Wonderful Copenhagen har i forbindelse med vores initiativ tilkendegivet, at Støtte BPS med 0,5 millioner kroner. Erhvervsministeriet vil også blive opfordret til at støtte projektet med et tilskud på 5 millioner kroner. Region Hovedstaden har tilkendegivet et bidrag på 2 millioner kroner.

Samlet tilskudsbeløb

Region Hovedstaden:	2.000.000,-
Københavns Kommune:	200.000,-
Erhvervsministeriet:	5.000.000,-
Wonderful Copenhagen:	500.000,-
I alt:	<u>7.700.000,-</u>

Som kommentarer på tilskudspartnerne, så kan det tilknyttes at der stadig er dialog med Erhvervsministeriet. RFRSH anser alle tilskud som tilskud. Der arbejdes ikke med et overrskud

til denne event, da det anses som værende en langsigtet investering, at producere den absolut bedst mulige oplevelse i forbindelse med verdenspremieren i København!

BLAST PRO SERIE			
Income			Danish Kroner excl. V.A.T.
Public support			
Region Hovedstaden			2.000.000,00
Københavns Kommune			200.000,00
Erhvervsministeriet			5.000.000,00
Wonderful Copenhagen			500.000,00
Total funding			7.700.000,00
Sponsorer income			
Sponsor			
Total sponsor income:			2.900.000,00
TV income			
Online stream			1.500.000,00
Variabel income	# sold	Average price incl VAT	Total ex vat
Ticketing:			
All day net Total			3.400.000,00
Miscellaneous:			
VIP PARTY Friday at venue			100.000,00
Merchandise. Outsources			250.000,00
Total Misc			350.000,00
Income total			15.850.000,00
Expens			
VENUE rentals and costs			1.048.000,00
Administration, sideevent, citydressing, PR & Sales, signs			2.000.000,00
Production, all tec, IT, Crew, sound, stage			5.245.000,00
Entertainment, Hosts, Music			600.000,00
Staff, Security, Volenteers, Coordinating, Catering			500.000,00
VIP exp. Sponsors, and invites			800.000,00
Miscellaneous. Hotels, Schuttle, Flight, Pricemoney, Hospitality			6.400.000,00
Total:			16.593.000,00
Result/Buffer:	-	-	-743.000,00

Samlet turismeomsætning BLAST PRO SERIE:

Aktørgruppe (ikke-ernatningst)	Antal aktører (personer)	Antal gns. Døgn	Antal dagsbesøg	Gns. dags/døgnforbrug	Turismeomsætning (kr.) (D*E)	
Danskere på dagsbesøg:	4.820		4.820			
Eventgæst på	4.820	1,0	4.820	300	1.446.000	
Danskere deltager med overnatning (hotel, vandrerhjem mv.)	595		893			
Spiller + Stab	2. Hotel forretning		-	1.890 kr.	-	
Produktionsfolk	2. Hotel forretning		-	1.890 kr.	-	
Medarbejdere	2. Hotel forretning		-	1.890 kr.	-	
Mediefolk	2. Hotel forretning		-	1.890 kr.	-	
			-	- kr.	-	
			-	- kr.	-	
Gæster - Hotel - Ferie	1. Hotel ferie	89	1,5	134	1.390 kr.	186.086
Gæster - Hotel - Forretning	2. Hotel forretning	-	1,5	-	1.890 kr.	-
Gæster - Aibnb	4. AirBnb	60	1,5	89	1.390 kr.	124.058
Gæster - Venner og Familie	Familie/venner	387	1,5	580	360 kr.	208.845
Gæster - Vandrerhjem	3. Vandrerhjem	60	1,5	89	1.310 kr.	116.918
Andet			-	- kr.	-	

Dansk turismeomsætning (ekskl. billetindtægter)					2.081.906
Billetindtægter fra danskere (ikke-lokale)					-
Dansk turismeomsætning (inkl. billetindtægter)					2.081.906
Udlændinge på dagsbesøg:	750		750		
Eventgæst på dagsbesøg (f.eks. tilskuere, deltagere)	750	1,0	750	380	1.650.000
Udlændinge med overnatning (hotel, vandrehjem mv.)	1.265		2.700		

Spiller + Stab	2. Hotel forretning	60	3,5	210	2.200 kr.	462.000
VIP	2. Hotel forretning	30	3,0	90	2.200 kr.	198.000
Officials Dommere	2. Hotel forretning	20	3,0	60	2.200 kr.	132.000
Mediefolk	2. Hotel forretning	30	3,0	90	2.200 kr.	198.000
				-	- kr.	-
				-	- kr.	-
					- kr.	
Gæster - Hotel - Ferie	1. Hotel ferie	534	2,0	1.069	1.830 kr.	1.955.813
Gæster - Hotel - Forretning	2. Hotel forretning	-	2,0	-	2.200 kr.	-
Gæster - AirBnb	4. AirBnb	225	2,0	450	1.830 kr.	823.500
Gæster - Venner og Familie	5. Familie/ven ner	281	2,0	563	340 kr.	191.250
Gæster - Vandrehjem Andet	3. Vandrerhje m	84	2,0	169	950 kr.	160.313
				-	- kr.	-
Udenlandsk turismeomsætning (ekskl. billetindtægter)						5.770.875
Billetindtægter fra udlændinge						
Udenlandsk turismeomsætning (inkl. billetindtægter)						5.770.875
Samlet turismeomsætning (ekskl. billetsalg)						7.852.781
Samlet turismeomsætning (inkl. billetsalg)						7.852.781

* Indsæt døgnforbrug fra skema til højre i de orange markerede felter. Bemærk døgnforbrug er excl. forbrug til eventbil



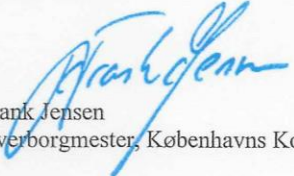
KØBENHAVNS KOMMUNE
Overborgmesteren

02-03-2017

Esport har et stort potentiale i København.

Esport er inde i en eksplosiv vækst med flere hundrede millioner af følgere. Jeg er stolt over, at København allerede nu har flere hold i den absolutte verdenselite, og jeg ser et kæmpe potentiale i alle aspekter af gaming og Esport, både som en del af foreningslivet, underholdningsindustrien og erhvervslivet i København.

København har et stærkt internationalt brand, en veludviklet foreningskultur og stor IT-kyndighed. Jeg støtter derfor ambitionen om at gøre København til et internationalt centrum for Esport og gaming, der kan tiltrække megaevents for Esporten i absolut verdensklasse.



Frank Jensen
Overborgmester, Københavns Kommune



Steen Laursen
VP Brand Management & Communication
RFRSH Entertainment

ERHVERVSMINISTEREN

Kære Steen Laursen

Tak for din henvendelse og tak for et godt møde i Erhvervsministeriet den 31. marts 2017.

Det er utrolig flot, at Danmark som en lille nation er førende inden for esport. Esporten er en voksende international sport med en global omsætning på 3,5 mia. kr. Jeg mener derfor, at der er et stort potentiale i esporten bl.a. som en del af den digitale vækst og i forhold til at skabe vækst og arbejdspladser i Danmark.

Store, internationale events, herunder sportsevents, er effektive redskaber til at øge kendskabet til Danmark og danske styrkepositioner. Afholdelsen af events skaber ligeledes vækst og job i Danmark. Og med omkring 280 millioner seere på verdensplan har esport et stort vækstpotentiale. Det vil være utrolig flot, hvis vi kunne trække nogle af de store internationale turneringer inden for esport til Danmark.

Jeg ser derfor meget positivt på idéen om at skabe en årligt tilbagevendende event inden for esport i Danmark. Sådant en event vil kunne være med til at øge kendskabet til Danmark og skabe vækst og beskæftigelse i landet.

Med venlig hilsen

Brian Mikkelsen

ERHVERVSMINISTERIET

Slotsholmsgade 10-12
1216 København K

Tlf. 33 92 33 50
Fax. 33 12 37 78
CVR-nr. 10092485
EAN nr. 5798000026001
em@em.dk
www.em.dk