

Ansøgning til Københavns Kommune om tilskud til
Esport turneringen i Counter Strike

BLAST PRO SERIES

Firmaet RFRSH Entertainment ansøger hermed Københavns Kommune Kultur & Fritidsforvaltningen om 1 million kroner til gennemførelse af Esport turneringen BLAST PRO SERIES i København lørdag den 25. november 2017, samt de sideløbende 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 denne årlige tilbagevendende mega event.

Såfremt der ønskes yderlig information, inden ansøgningen behandles, står CCO for RFRSH, Jordi Roig til rådighed på tlf. 31316280 eller jordi@rfrsh.net. Jordi 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 eventen skal ses som en naturlig løftestang til hele det danske og Københavns esportsmiljø. Målet er at skabe en international game changer, der vil skabe et naturligt boost i hele foreningslivet, som en positiv afledt effekt.

Med venlig hilsen,

Nikolaj Nyholm
Direktør, RFRSH Entertainment

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 store dele 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 i dag det land i verden med flest professionelle Counter Strike spillere. Ikke målt pr. indbygger, men som i flest på verdensplan. Vi 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.

Vi ønsker at professionalisere og optimere event- og turneringsformatet, så det bliver mere folkeligt tilgængeligt og kan nå ud til en meget bredere målgruppe. Vi skal være mange flere, der nemmere og hurtigere kan sætte os ind i spillet, og få meget mere ud af det. Både som underholdning, men også som et socialt samlingspunkt der lever - både op til, under og efter selve eventen.

Med op mod 16.000 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 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 den sidste store esports event i Katowice.

ASTRALIS er lige nu CS:GO's svar på fodboldens FC Barcelona; verdens bedste hold. Selvom vi hele tiden arbejder på at optimere forholdene omkring holdene og de enkeltes spilleres performance, er konkurrencen internationalt så hård, at vi ikke må glemme at placeringen som verdens bedste hold ikke er permanent og der skal smedes mens jernet er varmt!

Med positionen som verdens pt. nummer 1, følger en utrolig indflydelse på millioner af mennesker over hele verden; børn, unge og voksne. Men også et ansvar. Et ansvar, vi ønsker at varetage med stolthed og ydmyghed. Med en bevidsthed om at vi kan præge og påvirke mange menneskers hverdag og glæde ved at spille dette strategiske holdspil, som i sin egen kontekst er et utroligt socialt spil med fokus på netop hold - og sammenhold.

Industrien og de forskellige turneringer – med de meget ens formater - der findes rundt om i verden i dag er ikke organiseret i et samlet forbund. Derfor kan branchen virke ret rodet og lidt som bokseverdenen med en masse forskellige titler og bæltter.

Netop derfor vil vi ind og lave dette nye event- og turnerings format. Noget der differentierer og former en branche i vækst. Noget der er opfundet i Danmark og som vil have sit udspring i Royal Arena i København. Noget som gør, vi med stolthed kan gøre krav på dette nye format og tage ejerskab på en “game changer”, som hele esportsverdenen vil tale om.

Med mulighed for op mod 16.000 tilskuere, er Royal Arena i København det mest fantastiske sted at have en verdenspremiere. Her vil vi være stolte over at starte og her vil vi blive direkte eksponeret over for 15-50 millioner fans globalt, plus afledt omtale i eksterne medier.

København er ikke den eneste by i verden der har fået lyst til at tiltrække Esport. RFRSH får mange henvendelser fra værtsbyer, firmaer, teams, medier og myndigheder om vores mening, deltagelse eller engagement for at skabe, danne eller udvikle nye CS:GO initiativer.

En af grundene til at vi ønsker et samarbejde og økonomisk bidrag med og fra Københavns Kommune ved vores verdenspremiere i Royal Arena, er at vi ønsker producere det absolut bedste event og den ultimative publikumsoplevelse fra første skridt. Vi skal have det perfekte afsæt ud i verden for at få Danmark og København på verdenskortet i esport. En event der løfter formatet op på et nyt niveau.

En anden grund til at vi ønsker et samarbejde med Københavns Kommune er at få det optimale ud af den situation og position som både RFRSH/ASTRALIS og hele den danske esportss verden står over for.

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 af BLAST PRO Serien, som vil komme igen år efter år.

RFRSH står overfor en enorm investering i koncept og udførelse, og forhåbentlig kan den investering tjenes hjem forholdsvis hurtigt. 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 håndsækning fra Københavns Kommune.

Vi vil både nu og i fremtiden kanalisere midler til investering og udvikling af eventet og i vores arbejde med at udbrede og hjælpe dansk esport.

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, Danmark 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 verdens nummer 1.

Eksposeringen af ASTRALIS og holdets hjemby og land, bliver en afledt effekt af spørgsmålet – hvorfor er Danmark førende på dette område? Svaret er en blanding af mange faktorer, herunder den danske foreningskultur, hvor de unge samles og spiller mod hinanden og derved bliver bedre, et veludviklet højhastighedsbredbåndsnet, der selvsagt er en stor fordel når man spiller online og så vores måde, at tilgå esport professionelt og med fokus på at optimere performance på fuldstændigt samme måde, som man gør i al eliteidræt. Plus faktorer, vi ikke kan sætte en specifik finger på, men virkeligheden er, at vi er helt fremme i disse år, og vi arbejder fokuseret på, at bibeholde og udvikle denne position.

Positionen som førende land og region for CS:GO kan kun håndhæves og opretholdes, hvis der bliver ydet en dedikeret, fælles og målrettet indsats. Med en førerposition følger eksposering og positiv opmærksomhed. For at få det optimale ud af en førerposition skal det orkestreres og styres, hvilket RFRSH blandt andet tager et stort ansvar for både i Danmark og internationalt.

RFRSH tager nu tillige ansvaret for at bibeholde og nytænke CS:GO turneringsformatet – og vi vil bibeholde Danmarks og Hovedstadens førerposition som et epicenter for CS:GO.

København vil - også i denne sammenhæng - 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.

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 døgnet gør at eksponeringen er massiv.

Til den sidste turnering i Polen, IEM Masters i Katowice, fulgte 46 millioner unikke seere med i turneringen og til major-finalen, som Astralis vandt i januar, var der mere end 5 millioner seere samtidig. Majoren blev også vist på nationalt amerikansk tv, hvor Turner Networks viste finaldagen i sin fulde længde. I Danmark har Viaplay allerede bevæget sig ind på markedet og viser nogle af de større kampe, mens streaming-seeren er i kraftig vækst. En typisk turnering streames på 8-10 forskellige sprog til de største markeder.

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.

Til en typisk turnering med de bedste hold er der 20-30 forskellige medier repræsenteret og til den seneste Major var mere end 50 journalister til stede ved pressemødet med vinderholdet. Historisk set har det primært været fra esports-medier, men i takt med udviklingen oplever vi en stigende interesse fra flere og flere traditionelle 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 den 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 5.000 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 ca. 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.

Budget

Wonderful Copenhagen har i forbindelse med vores initiativ tilkendegivet, at hvis vi lykkes med at skaffe den rette økonomi, vil de 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 vil ligeledes på opfordring blive ansøgt om et bidrag på 2 millioner kroner.

Samlet tilskudsbeløb

Region Hovedstaden:	2.000.000,-
Københavns Kommune:	1.000.000,-
Erhvervsministeriet:	5.000.000,-
Wonderful Copenhagen:	500.000.-
I alt:	<u>8.500.000,-</u>

BLAST PRO SERIE			
Income			Danish Kroner excl. V.A.T.
Public support			
Region Hovedstaden			2.000.000,00
Københavns Kommune			1.000.000,00
Erhvervsministeriet			5.000.000,00
Wonderful Copenhagen			500.000,00
Total funding			8.500.000,00
Sponsorer income			
Sponsor			
Total sponsor income:			3.900.000,00
TV income			
Online stream			500.000,00
Variabel income	# sold	Average price in	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			16.650.000,00
Expens			
VENUE rentals			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:			57.000,00

Risikoanalyse

RFRSH - BLAST Pro Serie - Copenhagen 25. november 2017 - Royal Arena					
Risikotema	Problemstilling	Påvirkning	Sandsynlighed	Ansvarlig	Forebyggende handlinger
Offentlig partner og støtte	For at RFRSH kan gennemføres kræver det 8,5 mil. i samlet offentlig støtte. De 4 offentlige partnere, Region Hovedstaden, Københavns kommune og Wonderful Copenhagen, Erhvervsministeriet ansøges om heldoldvis 2-1-0,5 og 5. mill. kr.	Høj*	Lav**	RFRSH	Der har været indledende samtaler og møder med flere af disse partnere for at sikre størst mulig opbakning.
Billetsalg	Der er budgetteret med en billetindtægt på ca. 4 mil. i budgettet. Der er 1 Arena-Eventdage. Der forventes minimum at blive solgt ca. 9.500 billetter. Max kapaciteten ligger på ca. 15.000. På forskellige billettertyper. Ligesom til alm. fodboldkampe.	Høj	Lav	RFRSH	Vi har store forventninger til at billetsalgsmønstret vil overraske. Med et stort antal solgte billetter billetsalgsstart. Dette primært fordi dette er det største og første CS:GO arrangement på dansk jo til dato.
Sponsorer	Der skal til BPS sælges sponsorer for samlet 3,9 mil. Kr.	Høj	Lav	RFRSH	Då der arbejdes på at skaffe sponsorer til hele verdensturneen 2018 er det lidt svært at prissætte for enkeltstående events. (JORDI!)
Royal Arena	Vi elsker bare det sted. Det er så enkelt og umiddelbart at gå til for et koncept som BPS. Vi glæder os. Der er en god og konstruktiv dialog med administratiorne.	Høj	Lav	RFRSH	Prisen for at benytte Arenaen er høj, og har været en faktor for valg af venue. Forum har også været i spil.
Frivillige	Der skal til BPS bruges omkring 100 frivillige, disse vil primært blive rekrutteret fra foreninger, vores egne kanaler og fanafsnit	Høj	Lav	RFRSH	Det forventes ikke at blive noget problem med at skaffe frivillige blandt de mange CS:GO entusiaster. Der arbejdes ligeledes med at få frivillige fra Copenhagen Volunteers.
Event afvikling - sikkerhed	Der har aldrig være konstateret uroligheder med tilskuere arrangementer. Der bliver nærmest ikke konsumeret alkohol på, ved eller omkring venue. Fankulturen er meget afdæmpet og opfører sig yders roligt.	Høj	Lav	RFRSH	RFRSH vil indgå i den dialog hvis det offentlige og politiet vurderer der er behov.

* Høj = stor påvirkning på budget hvis målsætning ikke nås

** Lav = stor sandsynlighed for at målsætningen nås

*** Styregruppen består af repræsentanter fra RFRSH og udvalgte specialister fra forskellige fagområder.

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



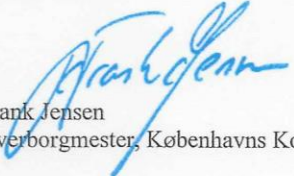
KØBENHAVNS KOMMUNE
Overborgmesteren

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