

Region Hovedstaden  
Att: Mads Monrad Hansen

København 13. april 2017

Ansøgning til Region Hovedstaden om tilskud til  
Esport turneringen i Counter Strike

## **BLAST PRO SERIES**

Firmaet RFRSH Entertainment ansøger hermed Region Hovedstaden om 2 millioner kroner til gennemførelse af Esport turneringen BLAST PRO SERIES i København den 25. november 2017. RFRSH håber, at nedenstående ansøgning er fyldestgørende for, at Region Hovedstaden 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](mailto:jordi@rfrsh.net). Jordi vil også kunne hjælpe med kontakt til eventens andre partnere, efterhånden som de aftalerne konkretiseres; Erhvervsministeriet, Københavns Kommune og Wonderful Copenhagen såfremt der ønskes oplysninger fra disse i forbindelse med behandling af ansøgning.

Med venlig hilsen,

Nikolaj Nyholm  
Direktør, RFRSH Entertainment

## **BLAST PRO SERIES**

"Esport er det nye sort" kan man blive fristet til at sige. Hermed menes at farven sort er den mest populære. Det mest populære lige nu er Esport.

Det er der en grund til. 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, på fuld tid og ikke mindst dyrker som professionelle spillere. Der er hurtigt vokset en hel industri og knopskudt driftige erhverv op fra undergrundens nærende mul, - med en enormt kraft, vilje og fart.

Modsat mange forestillinger er esport også rammen for et socialt fællesskab på tværs af alder, køn og andre interesser. Det er fremtidens fællesskab for unge mennesker, der samles om spillet, kampene, det digitale og fysiske samvær og den sunde konkurrence, der er og altid vil være en del af esporten. Konkurrencemomentet hjælper med at skubbe en hel generation af unge mennesker mod en sundere livsstil, da fysisk og mental sundhed er afgørende elementer i bestræbelserne på, at blive bedst, og her viser RFRSH og Astralis også vejen og er højt eksponerede rollemodeller for en hel digital generation.

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 momentum, der ikke må overses og som stiller os i en helt unik situation i en branche i ekstrem vækst. Det fortjener at blive respekteret og accepteret. Hørt på. Vægtet, vejlet og vurderet ud fra fakta og viden.

RFRSH ønsker at tage et ansvar for at udvikle et helt nyt turneringsformat for esport spillet Counter-Strike (CS:GO).

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 socialt samlingspunkt, der lever både op til, under og efter selve eventet.

Med mellem 6-16.000 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 vi besøge 5-8 andre byer rundt i hele verden med samme 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 hold management opgaver for 4 CS:GO hold, heriblandt verdens bedste hold pt. Astralis. Under hold management ligger der to hovedopgaver:

1. Performance forbedring services, mental og fysisk styrke, ernæring, træning osv
2. Kommerciel udvikling af holdenes brand og salg af sponsoraftaler.

RFRSH udvikler og eksekverer også mega-events hvor CS:GO Blast Pro Series Copenhagen vil være en gamechanger indenfor måden esports events bliver produceret med genlyd i hele den globale esports scene.

RFRSH Entertainment har under 1 år på bagen, men har allerede oplevet stor international succes og opmærksomhed. Vores hold klarer sig virkelig godt og Blast Pro Series formatet er blevet meget positivt modtaget i det internationale esports miljø blandt spillere, fan fokusgrupper og potentielle sponsorer. Vi er i hastig vækst og ansætter løbende efter behov. Iværksættelsen af Blast Pro Series med nærværende københavner event 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.

### **Game Changer - Global opmærksomhed**

BLAST PRO SERIES formatet er en reel "Game Changer" inden for esport og arena-underholdning.

I dag afvikles alle andre turneringer over en hel uge, hvilket er meget krævende og uoverskueligt for tilskuerne. Arena-delen af vores koncept er 2 dage med fuld fokus på at skabe en kompakt, tilgængelig, let konsumerbar og overskuelig oplevelse for mange flere tilskuere samlet.

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.

### **Top-professionelt hold bag holdene**

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 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.

Det betyder lidt karikeret stillet op, at hvis ASTRALIS siger "Spis gulerødder" – så spises der gulerødder over hele verden. Hvis ASTRALIS siger "Hold dig sund, løb, og få bedre reflekser" – Så løbes der over hele verden. Vi har set det allerede nu med de tiltag, vi har lanceret for at forbedre deres performance; det spreder sig og det virker. Det er lidt ligesom hvis FC Barcelonas Lionel Messi fortalte verden, at han nu trænede på en ny måde og blev endnu bedre af det - det ville alle unge fodboldspillere lytte til og forsøge at efterligne.

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 det virke ret rodet og lidt som bokseverdenen med en masse 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", 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 dagligt henvendelser fra værtsbyer, firmaer, teams, medier og myndigheder om vores mening, deltagelse eller engagement for at skabe, danne eller udvikle nye CS:GO initiativer.

Grunden til at vi ønsker et samarbejde og økonomisk bidrag med og fra Region Hovedstaden 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.

Vi står overfor en enorm investering i koncept og udførelse, og forhåbentlig kan den investering tjenes hjem hurtigt, så initiativet meget hurtigt bliver økonomisk bæredygtig. Vi ved at vi ikke kan lave et overskud i år et. Derfor er RFRSH ejerkredsen også indstillet på at dette er et investeringsår, hvor vi skal udvikle og konsoliderer os på CS:GO verdenskortet. Derfor håber vi på en håndsrækning fra Region Hovedstaden.

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.

### **Eksponering 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.

Eksponeringen 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 højhastighedsbredbåndnet, 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 eksponering 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 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 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 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 finalepressemødet. Historisk set har det primært været fra esports-medier, men i takt med udviklingen oplever vi interesse fra flere og flere traditionelle medier.

Det er meget sandsynligt at op mod 1-3 millioner vil følge med LIVE via online streaming. 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**

Vi afventer WOCOS's analyseafdeling for en grundig vurdering. Vi fremsender så snart det er muligt.

### **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 500.000 kroner. Kultur- og Fritidsudvalget i Københavns kommune vil også blive opfordret til at støtte projektet med et tilskud på 2 millioner kroner. Erhvervsministeriet vil ligeledes på opfordring blive ansøgt om et bidrag på 3 millioner kroner.

**Samlet tilskudsbeløb**

Region Hovedstaden:	2.000.000,-
Københavns Kommune:	500.000,-
Erhvervsministeriet:	3.000.000,-
Wonderful Copenhagen:	500.000,-
<b>I alt:</b>	<b><u>6.000.000,-</u></b>

Se vedlagte samlede budget for Blast Pro Series

Income					
			Danish Kroner excl. V.A.	Kommentar	
<b>Public support</b>					
Region Hovedstaden			2.000.000,00		
Københavns Kommune			500.000,00		
Erhvervsministeriet			3.000.000,00		
Wonderful Copenhagen			500.000,00		
<b>Total funding</b>			<b>6.000.000,00</b>		
<b>Sponsorer income</b>					
Main sponsor (4)			3.100.000,00		
Gold sponsor incl booth			200.000,00		
Silversponsor incl booth			150.000,00		
Supplier Sponsor (Incl booth)			100.000,00		
Other sponsors and booth sale			350.000,00		
<b>Total sponsor income:</b>			<b>3.900.000,00</b>		
<b>TV income</b>					
Online stream			500.000,00		
<b>Variabel income</b>	<b># sold</b>	<b>Average price in</b>	<b>Total ex vat</b>	<b>Max cap</b>	<b>% sold</b>
<b>Ticketing:</b>					
All day net	6000	350	1.680.000,00	14000	70,00%
All day Premium net	1000	750	600.000,00	1000	100,00%
VIP 1000	500	1500	600.000,00	500	100,00%
<b>Total ticketing arena:</b>			<b>2.880.000,00</b>		
<b>Miscellaneous:</b>					
VIP PARTY Friday at venue	500	150	60.000,00		
VIP PARTY Saturday Club 23-04	200	250	40.000,00		
Merchandise. Outsources			250.000,00		
<b>Total Misc</b>			<b>350.000,00</b>		
<b>Income total</b>			<b>13.630.000,00</b>		
<b>Expenses</b>					
<b>One time costs</b>					
Concept development and content creation NOT INCL in the budget			850.000,00		
<b>VENUE rentals</b>					
Rent of venue Royal Arena 20 % of tickets income			576.000,00		
Rent of venue Royal Arena build t	2	Dkr125,000	250.000,00		
Rent VEGA/Venue A - 2 days - No	2	Dkr60,000	120.000,00		
<b>Total</b>			<b>946.000,00</b>		
<b>Administration, PR &amp; Sales</b>					
Salary and expenses organisation production			800.000,00		
WEB, Promotion & ticket sales- Handling, customer service			800.000,00		
Sideevents - outreach			100.000,00		
City dressing - and branding. Print and costs			250.000,00		
Signs and branding in and outside venue - from Metro			150.000,00		
<b>Total</b>			<b>2.100.000,00</b>		
<b>Production</b>					
Rental of hardware					
Stageing and buildout			350.000,00		
Projectors and screens			800.000,00		
Sound			250.000,00		
Light			500.000,00		
Pyro and effects			200.000,00		
Fencing and security			50.000,00		
TV/Sreen/Web/SoMe production - camera.			750.000,00		
Computers and cabeling ? Tournement			1.000.000,00		
Hands/Crew catering - and drinks			60.000,00		
Hands/crew buildup and take down			200.000,00		
Rental of sound/stage gear Venue VEGA			50.000,00		
Rental and IT cost VEGA ?			100.000,00		
Audio in toilets and entrance			35.000,00		
Audio production speaker 4x25000			100.000,00		
App production - live audio			50.000,00		
<b>Total:</b>			<b>4.495.000,00</b>		
<b>Entertainment</b>					
Host x 2 ? Who? Stage and FanZone			150.000,00		
Music/Entertainment			200.000,00		
VIP PARTY Friday at venue 500 pax			150.000,00		
VIP PARTY Saturday CLUB 23-04			100.000,00		
<b>Total</b>			<b>600.000,00</b>		
<b>Staff</b>					
Security			100.000,00		
Volenteers - coordinating, catering and fees			150.000,00		
Pro staff execution			250.000,00		
<b>Total:</b>			<b>500.000,00</b>		
<b>VIP exp.</b>					
All day Premium	2000	Dkr150	300.000,00		
VIP Premium treatment	500	Dkr350	175.000,00		
VIP SUPER Premium treatment			150.000,00		
Sponsor area			200.000,00		
<b>Total:</b>			<b>825.000,00</b>		
<b>Miscellaneous</b>					
Hotel and schuttle			400.000,00		
Price money 500k Dollar !!!!!			3.500.000,00		
Hospitality			200.000,00	Uændret	
<b>Total:</b>			<b>4.100.000,00</b>		
<b>Total:</b>			<b>13.566.000,00</b>		
<b>Result:</b>			<b>64.000,00</b>		

## 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 6,0 mil. i samlet offentlig støtte. De 4 offentlige partnere, Region Hovedstaden, Københavns kommune og Wonderful Copenhagen, Erhvervsministeriet	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 2,8 mil. i budgettet. Der er 1 konkurrencedage. Dette ud fra at der sælges 7.500 billetter totalt til en gennemsnitspris på ca 395 kr.	Høj	Lav	RFRSH	Vi har store forventninger til at billetsalgsmønstret vil skabe opmærksomhed med et stort antal solgte billetter billetsalgsstart. Dette primært fordi dette er det største og første CS:GO arrangement på dansk jo til dato.
Sponsorere	Der skal til BPS sælges sponsorater for samlet 3.9 mil. Kr.	Høj	Lav	RFRSH	Da der arbejdes på at skaffe sponsorere til hele verdensturneen 2018 er det lidt svært at prissætte for enkeltstående events.
Royal Arena	Royal arena som venue er perfekt til at skabe den gamechanger vi ønsker. Arenaens opbygning muliggør meget tæt kontakt mellem	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 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

Kort beskrivelse af nøglepersonerne i RFRSH Entertainment:

### **Key Staff at RFRSH Entertainment**

#### **Nikolaj Nyholm**, founder and CEO

Before founding RFRSH, Nikolaj was General Partner at venture capital firm Sunstone, having invested in companies such as Seriously, Neo4j, Podio, and GetYourGuide. Before Sunstone, he spent a decade co-founding companies such as Polar Rose (acquired by Apple), imity (acquired by Zyb/Vodafone), and Speednames (acquired by NetNames).

#### **Jordi Roig**, Chief Commercial Officer

Jordi joined RFRSH from entertainment conglomerate Nordisk Film. He has a long career in entertainment and sports, having run commercial operations for both Brøndby IF (football/soccer) and AG København (handball).

#### **Steen Laursen**, VP of Brand and Communication

Steen has a long career as Manager/Director of communication and PR, primarily with major Danish pro-sports brands like Brøndby IF, FC Nordsjælland during their Champions League campaign and in AG København. He has a Commercial background including 10 years with AP Møller Maersk.

#### **Nicolas Estrup**, Director of Content

Nicolas was once upon a time a semi-pro esports player before he became host of esports television shows on Pixel.tv and TV2 Denmark. He then found his love on the other side of the camera, and has since worked with directing and video production for clients such as Google, Red Bull, Ben & Jerry's, Microsoft and many more.

#### **Kasper Hvidt**, Sports Director

Kasper is a European handball legend having played as professional for 20 years. He plays for KIF Kolding, having joined the club from FC Barcelona, and was starting goalkeeper on the Danish national team for a decade. Kasper will end his active career in the summer of 2017.

#### **Jakob Lund Kristensen**, founder and Creative Sales

Jakob was the co-founder of top global team Astralis and before that Copenhagen Wolves. He has been in esports for more than a decade.

#### **Graham Pitt**, Director of Esports Operations

Graham comes from a position as head of league operations at Turtle Entertainment, the organizer of the ESL series of events, and has worked with esports tournaments for over 12 years.

#### **Jakob Lund Kristensen**, founder and Creative Sales

Jakob was the co-founder of top global team Astralis and before that Copenhagen Wolves. He has been in esports for more than a decade.

#### **Kaare Breinholt**

Long experience on consulting and creating events, concepts and experiences on behalf companies, public sector and professional organizations. Has worked with clients like Roskilde Festival, City of Copenhagen, Danish Handball Federation, By & Havn, DR, Samsung and others.