

### Company Facts

**fanQ ist ein Produkt der rate your club GmbH**

**Launch:** 2018

**Mitarbeiter:** 8

**Standort:** Köln (STARTPLATZ)

**Förderprogramme:**

- STARTPLATZ Accelerator
- Telekom Techboost

**Cap Table:**

- 70% Founder & Co-Founder
- 30% Seed-Investoren

### Team

Dr. Joachim Lammert, CEO  
 Kilian Weber, COO  
 Malte Möller, CMO  
 Kai Wilzer, CTO

### Investoren

u.a. Joachim Lange, vormals  
 Leiter Marketing & Vertrieb 1. FC  
 Köln

Christian Müller, vormals  
 Geschäftsführer DFL

Dr. Lorenz Gräf, STARTPLATZ

### Funding Offer

- 700.000 Euro
- 42% Marketing & Sales
  - 35% Development
  - 23% Overheads

### Warum investieren?

Der Fußballmarkt bietet riesiges Potenzial und FanQ stellt ein neuartiges & konkurrenzloses Angebot dar – die erste Social Media-Plattform im Sport. Erste Daten und Tests zeigen, dass der Ansatz funktioniert, hohes Fan-Engagement durch fortlaufende Fanmeinungen zu erreichen. Bisher wurden bereits über 2.5 Mio. Antworten abgegeben und die User haben 4.500 eigene Fragen eingereicht. Das Geschäftsmodell ist stark skalierbar durch User Generated Content und Netzwerkeffekt und das Wachstumspotenzial groß.

### Kontakt

Dr. Joachim Lammert  
 Founder, CEO, CFO  
 joachim.lammert@fanq-app.com  
 +49-163-5293000  
<https://fanq-app.com/>

### Elevator Pitch

FanQ ist eine Plattform für Fußballfans, die via App Meinungen der Fans zu aktuellen Fußball-Themen abfragt und die Ergebnisse visualisiert. FanQ ermöglicht höheres Fan-Engagement und eine clubübergreifende Kommunikation. Professionellen Marktteilnehmern bietet FanQ operativ relevante Daten sowie einen einzigartigen Zugang zu den Fans.

### Problem

- (1) Für Fußballfans gibt es keine Community, auf der sie clubübergreifend ihre Meinung zu Fußball-Themen mitteilen können und die kumulierten Ergebnisse veröffentlicht werden.
- (2) Fußballclubs haben nur die Möglichkeit, eine eigene App für höheres Fan-Engagement zu entwickeln. Es gibt keine standardisierte clubübergreifende Lösung.
- (3) Für Marktteilnehmer gibt es keine clubübergreifende Plattform mit hohem Fan-Engagement und User Generated Content (Meinungen von Fans), über die sie Informationen generieren und Marketing, Sponsoring, Vertrieb betreiben können.

### Lösung & Alleinstellungsmerkmale

FanQ ist die erste interaktive Community für Fußballfans und liefert Zahlen, Daten, Fakten zu Meinungen von Fans. FanQ zeigt Erfolgsfaktoren und Verbesserungsmöglichkeiten für umsatzrelevante und fanbezogene Entscheidungen und stellt eine attraktive clubübergreifende Marketing-Plattform dar, durch die der Bedarf von Fans, Clubs und Marktteilnehmern gedeckt wird. Fans können ihr Nutzerprofil pflegen, sich vernetzen und sozial interagieren. Durch Insights zu den Fans und clubübergreifende Daten ermöglicht die Plattform multidimensionale Auswertungen und ein spezifisches Targeting für Marketer. Darüber hinaus liefert FanQ exklusiven Content durch quantitative Fanmeinungen und spannende Headlines für crossmediale Verwendung.

### Marktvolumen

31 Mrd. € p.a. für fan-/medienrelevante Daten & Analysen in der EU  
 169 Mrd. € p.a. für Werbung & Sponsoring im Fußball in der EU

### Business Model

1. Datenanalysen für Sponsoren, Brands, Clubs, Medien
2. Lizenzierung von Content für crossmediale Verwendung
3. Werbeerlöse durch Anzeigen, Presenting, Sponsoring und Sponsored Questions
4. Provisionserlöse durch Vorteilsangebote

### Traction & Wachstum

FanQ hat 6 Kooperationen mit Clubs aus Liga 3 und 4 sowie 9 Medienkooperationen mit Podcasts und Publishern. Nach einer Steigerung der Retention von 26% auf 38% in 6 Monaten soll das Wachstum – ausgehend von 17.500 Downloads und 2.500 monatlich aktiven Usern – gesteigert werden. Die Plattform profitiert vom Netzwerkeffekt: Je mehr User bei fanQ aktiv sind, desto mehr Content und Daten werden generiert. Dadurch wird FanQ attraktiver sowohl für Fußballfans als auch für Kunden. Mit dem Fanwachstum steigen die Erlöse pro User sowie die Gesamterlöse.

|                         | 2019     | 2020        | ... | 2024         |
|-------------------------|----------|-------------|-----|--------------|
| Downloads               | 100.000  | 480.000     | ... | 3.000.000    |
| Aktive User (Monat)     | 20.000   | 120.000     | ... | 1.000.000    |
| Ertrag pro aktiver User | 2,50 €   | 12,50 €     | ... | 25 €         |
| Ertrag gesamt           | 50.000 € | 1.500.000 € | ... | 25.000.000 € |

### Wettbewerb & Wettbewerbsvorteil

Es gibt keinen direkten Wettbewerber von FanQ. Bisherige Angebote umfassen nur klassische Fußballmedien ohne Fokus auf Interaktion, Foren ohne strukturierte Datenerhebung, allgemeine Social Media Plattformen ohne fußballbezogenes Konzept und Apps von einzelnen Fußballclubs, jedoch keine clubübergreifende standardisierte Lösung. Wettbewerbsvorteile sind die bestehenden Partnerschaften und eine bereits aktive Nutzerbase.

### Roadmap

- Q3/2019: Development: Ganzheitliches Social Media-Konzept  
 Q4/2019: Development: Partner-Profile (Clubs, Spieler) u.a.  
 Q4/2019: Community: 1.000 Aktive User pro Bundesliga-Verein  
 Q2/2020: Realisierung Series A-Runde und Expansion