

## VOORTGANGSRAPPORTAGE PINGPONGBAAS EN KANTINEBAAS

Datum: 21 oktober 2019

### Terugblik

Na het binnenhalen van de subsidie voor PingPongbaas eind 2017, via het gezamenlijke (met NDB en KNBB) project Sportbaas (waarbinnen PingPongbaas en Kantinebaas de deelprojecten zijn), is onze energie de afgelopen anderhalf jaar vooral in PingPongbaas gegaan. Kantinebaas liep daarin deels gepland en deels vertraagd een stuk achter. Ook was dit het project van de Dartsbond en de Biljartbond waarop wij aansloten met PingPongbaas, maar eigenlijk was het gewoon hun project en niet het onze.

### Kantinebaas

Recent is e.e.a. in een versnelling gekomen met op 22 oktober 2019 dus de lancering. Ook hebben we in gezamenlijkheid tussen de deelnemende bonden afgesproken dat het raar was om een platform (en app) met 3 sporten te lanceren en dat de Tafeltennisbond dan alleen zijdelings meedoet. Wij zitten nu voor 1/3e deel in Kantinebaas en voor 100% in PingPongbaas. En daarmee dus voor 2/3e in het totale project Sportbaas!

### Overeenkomsten

De projecten bijten elkaar niet maar versterken elkaar juist:

PingPongbaas is het platform voor alle pingpongers: jeugd, student, werknemer, recreant; op welke locatie dan ook: op scholen, pleinen, parken, campings; bij bedrijven; en ook bij verenigingen die hun tafels beschikbaar stellen voor ongebonden sporters.

Kantinebaas is het platform dat zich richt op beweging op de werkvloer. We willen stimuleren om tussen het werk door korte beweegmomenten te starten. Tafeltennis, darts en (pool)biljart zijn daar uitermate geschikt voor en ook nog eens hele leuke sporten om te doen.

De overlap zit bij pingpongen op de werkvloer. Voor die doelgroep zullen we ons vanaf nu meer op kantinebaas richten en meeliften op de gezamenlijke communicatie.

### Voordelen

- beide apps maken gebruik van hetzelfde technische platform: kostenbesparend én de doorontwikkeling van PingPongbaas wordt in feite betaald door Kantinebaas;
- voor de NTTB maakt het niet uit of de gebruiker een 'Kantinebaas' of 'PingPongbaas' is: de data zijn (ook) van ons. Sterker nog: de gebruiker kan dezelfde logingegevens gebruiken;
- de gebruiker tenslotte kan makkelijk switchen en 'uitbreiden' van alleen PingPong naar de andere sporten waardoor het platform sneller groeit dan alleen met pingpong.

### Risico's

1. Tijd:

tijd die we in Kantinebaas steken komt niet 1 op 1 ten goede van tafeltennis alleen.

-> Toch geloven we dat het geheel meer potentie heeft dan de som der delen.

2. Geld:

- ook al investeren we in feite alleen in het tafeltennisdeel van Kantinebaas, we moeten de beperkt beschikbare middelen toch over twee deelprojecten verdelen
- investeringsbeslissingen niet 100% in eigen hand: als NDB en KNBB investeren, 'moeten' we mee

3. Aandacht:  
zowel intern (zich uitend in tijd en geld) als extern (boodschap naar de gebruiker) verdelen we de aandacht over twee deelprojecten -> doordat doelgroep en plaats duidelijk gescheiden is van de andere PingPongbaas doelgroepen is dit ondervangen.

### **Conclusie**

Nu ook Kantinebaas is gelanceerd ontstaat er een nieuwe situatie. Momenteel zitten we met de 3 bonden en Sportunity om tafel over hoe we de komende periode verder aanpakken, met daarbij ruime aandacht voor het financiële aspect. Zowel binnen PingPongbaas als Kantinebaas zijn het immers de verdienmodellen die voor de lange termijn houdbaarheid moeten zorgen.

### **Status van het project op 21 oktober 2019**

Voor zowel voor PingPongbaas als voor Kantinebaas geldt:

- Op dit moment is er geen overeenkomst meer met Sportunity;
- De van het NOC\*NSF Innovatiefonds ontvangen subsidie is volledig ingezet;
- Er hoeven géén licentiekosten betaald te worden tot einde 2019.

Op dit moment lopen voor PingPongbaas gesprekken met Sportunity over:

- o de voortgang (het proces);
- o het maken van nieuwe afspraken voor de overeenkomst, ingaande per 1-1-2020;
- o de ontwikkeling en uitwerking van een businesscase.

Voor Kantinebaas lopen gesprekken met Sportunity, de KNBB en de NDB over:

- o de voortgang (het proces);
- o het maken van nieuwe afspraken voor de overeenkomst ingaande per 1-1-2020;
- o de ontwikkeling en het uitwerken van een businesscase.

De licentiekosten, ingaande per 1-1-2020, van beide platformen zijn opgenomen in de begroting van Sportparticipatie. (In afwachting van de nieuwe overeenkomsten en een businesscase).

Deze kosten zijn:

- o € 5.130 voor PingPongbaas:
  - € 3.630 licentiekosten (€ 250 excl. btw per maand)
  - € 1.500 'speelgeld' voor activatie, promotie, etc. (dit moet nog nader uitgewerkt worden in de businesscase!).
- o € 3.630 voor licentiekosten Kantinebaas (€ 250 excl. btw per maand).
- De PingPongbaas app zoals hij er nu is, is pas sinds deze zomervakantie 2019 live. Dit is een flinke vertraging ten opzichte van de planning, waardoor we nu nog min of meer in de startfase zitten.
- Kantinebaas is live sinds 18 juni 2019.
- In de basis is met Sportunity altijd een periode van ca. 3 jaar besproken om het platform/app op het gewenste niveau te krijgen, mede op basis van informatie hierover van andere platforms / apps. Dat betekent de periode 2018-2020.
- Het is nu tijd om concreet in te zetten op marketing/communicatie- en activatie-acties. Deze acties worden opgenomen in de businesscase met heldere doelstellingen. Uiteraard wordt dit proces intensief gemonitord en zo nodig bijgestuurd.

Naast bovenstaande update beschikt het Bondsraadslid met de Functiezetel Breedtesport over meer details (cijfers over gebruikers, downloads, locaties, etc.)