

## THE AMERICAN WAY



# Fan Controlled Football

## De ultieme revolutie in sport: alle macht aan de fans

Trouwe lezers van The American Way hebben de afgelopen jaren een bonte verzameling nieuwe sportleagues voorbij zien komen. Ook in deze editie staat weer een nieuwe league centraal. De FCF lijkt echter veel meer te zijn dan de zoveelste nieuwe sportcompetitie. Met zijn revolutionaire aanpak biedt de league ons een blik in de toekomst van de sport: een symbiose van traditionele sport, video en gaming, waarin het begrip 'fan' een nieuwe dimensie krijgt. Naast toejuichen ook meebeslissen – de ultieme betrokkenheid! Welkom in de wereld van Fan Controlled Football.

DOOR PIETER VERHOOGT

Amerikanen noemen het 'Monday morning quarterbacking'. De dag na de wedstrijd weten sportfans altijd feilloos waarom het misging met hun team. Wat de coach anders had moeten doen. Andere spelers, andere opstelling, andere tactiek. Hoe moeilijk kan het zijn! "Als ik het voor het zeggen had, dan..." En dat is precies het idee achter FCF: de fans aan de macht! Beslissen over spelersaankopen, over wissels en over spelsituaties. *Can you believe it? Check it out!*

### De aanloop

Het is 2007. Ergens in een bar in New York discussiëren enkele vrienden over de vraag of zij als honkbalfans met hun gebundelde

kennis en inzichten beter in staat zouden zijn een honkbalteam te leiden dan een professionele coach of manager. De discussie gaat dieper dan borrelpraat. Het is de mannen ernst. Een coach neemt gemiddeld betere beslissingen dan een fan. Maar ook beter dan 500 fans? Zou het mogelijk zijn alle beslissingen rond een honkbalteam – van het aanstellen van de coaches en het contracteren van de spelers tot alle beslissingen die tijdens de wedstrijden moeten worden genomen – in handen te leggen van de fans? Wat zou daarvoor nodig zijn?

Het inspirerende idee laat de mannen niet los. Er komt een naam (Project Fran-

**De fans aan de macht! Beslissen over spelersaankopen, over wissels en over spelsituaties. Can you believe it? Check it out!**

chise) en een website. Dankzij een artikel in *The New York Times* krijgt Project Franchise in 2008 zelfs landelijke bekendheid. Grant Cohen is van de vrienden het meest bevlogen. Hij wil het idee toetsen aan de praktijk en voert verkennende gesprekken met diverse minor league-honkbalteams. Een kans om het idee ergens te testen blijft echter uit en rond 2011 verdwijnt de

ambitie van Project Franchise langzaam maar zeker uit beeld.

### Fanchise

Tot juni 2015, als Cohen wordt benaderd door Sohrob Farudi. De mannen kennen elkaar niet, maar Farudi, voormalig mede-eigenaar van een team in de Arena Football League (AFL), was gestuit op het oude

artikel in *The New York Times*. Farudi leest er exact waar hij al jaren van droomt: een door fans aangestuurd football-team. Via LinkedIn wordt het contact gelegd. Het daaruit volgende telefoongesprek leidt tot een gezamenlijk diner, een golf van inspiratie en de oprichting van Fanchise, een tech- en sportbedrijf gericht op het realiseren van de gezamenlijke droom.

Kort daarna sluit ook voormalig NFL-speler Ray Austin aan, die na zijn spelersloopbaan een app had ontwikkeld waarmee football-fans tijdens wedstrijden hun ideale plays konden kiezen. Hij is over zijn app in gesprek met de AFL en de Indoor Football League (IFL), maar realiseert zich na een gesprek met Farudi de potentie van drie mannen met dezelfde innovatieve visie op hoe football op een nieuwe manier kan worden beleefd.

### Fan control in de praktijk

In 2016 wordt Fanchise eigenaar van een nieuw team in de IFL. In de aanloop naar het eerste seizoen presenteert het bedrijf een app waarmee geregistreerde fans kunnen stemmen over de naam van het nieuwe team, de outfits, wie het team moet aanstellen als coach en zelfs de stad waar het team gaat spelen, namelijk Oklahoma City of Salt Lake City. Het worden de Salt Lake Screaming Eagles. Als het seizoen begint, kunnen fans tijdens de wedstrijden via de app kiezen welke plays (spelpatronen) het team moet gebruiken. Het idee van 'fan control' blijkt in de praktijk te werken!

Om op te schalen en meer te kunnen testen koopt Fanchise nog een team, de Colorado Crush. Het fan control-systeem wordt bij de Crush echter niet geïmplementeerd. De mannen van Fanchise hebben inmiddels alweer grotere ambities. Op 20 april 2017 meldt *The Wall Street Journal* dat Fanchise van plan is een nieuwe league te lanceren: de Interactive Football League. Na het seizoen 2017 ontmantelt Fanchise zijn beide teams en begint het ontwikkelpad richting een eigen football-league.

Op 13 februari 2021 gaat Fan Controlled Football (FCF) van start met vier teams. Deze teams spelen in zes weken een competitie van vier wedstrijden, gevolgd door een play-off en een finale, waarin de Wild Aces de eerste FCF-kampioen worden dankzij een 46-40 overwinning op de Glacier Boyz.

### Het concept

Het FCF-concept is vanaf het allereerste begin ontwikkeld vanuit een radicaal vernieuwend perspectief. Waar eerdere nieuwe football-leagues werden opgericht door personen met een NFL- en sportverleden, hebben de FCF-oprichters een tech- en start-upachtergrond en -denkwijze. Dat uit zich vooral in het negeren van traditionele denkmodellen. De grondleggers van de nieuwe league zien de FCF niet als een football-competitie, maar als "the next generation of sports".

FCF is gepositioneerd als een digitaal en interactief sport- en entertainmentproduct dat aansluit bij de belevingswereld van de Fortnite-generatie. Niet voor niets laat FCF de traditionele media links liggen en zijn de wedstrijden te zien via Twitch (eigendom van Amazon) en VENN, twee toonaangevende streamingplatforms voor gamers.

## De grondleggers van de nieuwe league zien de FCF niet als een football-competitie, maar als "the next generation of sports"

Door geavanceerde beeldtechnieken en creatief cameragebruik (helmcamera's, drones) wekken uitzendingen van FCF de illusie van een livevideogame. Afgaand op de kijkcijfers had FCF een goede start: in de eerste drie weken steeg het totale aantal kijkers van 735.000, via 922.000 tot 2,1 miljoen.

De kern van het FCF-concept is dat beslissingen bij de deelnemende teams niet worden genomen door *general managers* of coaches, maar door fans in binnen- en buitenland, die via een app hun voorkeuren realtime kenbaar kunnen maken. Alle geregistreerde fans worden ingedeeld in niveaus. Nieuwkomers beginnen als rookies en mogen stemmen over niet-wedstrijdgerelateerde beslissingen. Door vaak de meest gekozen optie te selecteren en goed

Gedurende de wedstrijden hebben de fans nog diverse aanvullende beslismomenten waarop zij hun directe invloed op de keuzes en tactiek van hun team kunnen uitoefenen. Zo stemmen fans ook over VAR-beslissingen. En na afloop van de reguliere competitie mogen fans van het winnende team kiezen welke tegenstander zij in de halve finale willen treffen.

### Rock, paper, scissors

Ook ten aanzien van speellocatie en personeel heeft FCF gekozen voor een revolutionaire aanpak. Om te beginnen wordt om kosten te besparen de hele competitie op één locatie afgewerkt. Alle spelers zijn gedurende het zes weken durende seizoen ondergebracht in hotels in Duluth (Georgia), waar de competitie wordt afgewerkt in de Infinite Energy Arena.

zijn om de sport snel en aantrekkelijk te maken. Wedstrijden bestaan uit twee helften van twintig minuten, waarbij de klok zelden wordt gestopt. FCF streeft ernaar wedstrijden binnen een uur af te ronden. De toss bij aanvang is vervangen door *rock, paper, scissors*.

Teams kunnen tijdens wedstrijden drie speciale 'power up-troeven' inzetten, zoals 'power play' waarbij de tegenstander bij de volgende play een man minder mag opstellen, 'fifth down' waarbij eenmalig een extra poging mag worden gedaan om de vereiste tien yards te overbruggen, en diverse andere gimmicks.

### Andere sporten

De initiatiefnemers van FCF zijn ervan overtuigd met de nieuwe competitie de weg te bereiden naar een totaal nieuwe vorm van betrokkenheid bij sport. Fanbeleving 2.0! Toekijken wordt meedoen, beslissen. Aanmoedigen wordt beleven hoe het voelt om zelf de hand te hebben in de winnende touchdown. Vanuit je huiskamer met je helden (mee)strijden om de overwinning. Hoe cool is dat!



te scoren in FCF-quizjes, kunnen ze zich opwerken in de stemranking. Wie aantoon over spelregelkennis en tactisch inzicht te beschikken, mag over meer zaken meestemmen, waaronder *play calling*. Tijdens de wedstrijden geven ingelogde fans bij elke play realtime twee keuzes door. Eerst moet worden gekozen (gestemd) voor een 'running play' of een 'throwing play'. Daarna moeten zij kiezen uit vier play-opties. De coach geeft de meest gekozen optie vervolgens door aan de quarterback, die de play met zijn teamgenoten uitvoert.

Alleen fans die het hoogste niveau halen, mogen stemmen over *play calling* in het beslissende vierde kwart van de wedstrijd. Hoe hoger in de stemranking, hoe zwaarder ook de stemmen meewegen. Met dit systeem worden deskundige fans beloond. Ook wordt voorkomen dat fans van concurrerende teams door mee te stemmen de tactische keuzes merkbaar kunnen beïnvloeden. De league biedt fans bovendien de gelegenheid met games en quizzen voordelen te winnen voor hun team (bijvoorbeeld een extra time-out), die hun team tijdens de wedstrijden kan inzetten.

Daarnaast staan spelers en coaches niet onder contract bij de teams, maar bij de league. Met uitzondering van twee vaste starterspelers per team worden alle spelers voorafgaand aan elk speelweekend opnieuw via fankeuzes geselecteerd (gedraft) door de deelnemende teams. Spelers kunnen dus wekelijks van team wisselen.

Door de spelers als één groep te behandelen, volstaat FCF met één hoofdcoach voor alle gecontracteerde spelers en vier assistent-coaches die de door de fans gekozen plays doorgeven aan de quarterbacks. Ook de trainingen worden collectief georganiseerd.

Spelers in de FCF ontvangen 400 tot 750 dollar per week, plus de kosten voor hun verblijf tijdens de zes weken durende competitie. Ofwel 2.400 tot 4.500 dollar per seizoen. Coaches verdienen 5.250 dollar per seizoen. FCF voorziet twee seizoenen per jaar.

Tot slot is ook de sportieve strijd bijzonder van aard. FCF is *indoor football* met zeven tegen zeven spelers. De league heeft eigen spelregels ontwikkeld, die vooral bedoeld

De initiatiefnemers van FCF voorzien de komende jaren een ontwikkeling naar twintig tot dertig teams, waarbij expansie richting Europa en Azië zeker een optie is. Hoe eenvoudig kan het zijn om bijvoorbeeld een team met Nederlandse roots (sponsor, fanbase) enkele weken op locatie te laten meespelen in een FCF-seizoen?! Ook uitbreiding naar andere sporten wordt onderzocht, waarbij honkbal en cricket als eerste kandidaten worden gezien. Maar het vergt nauwelijks fantasie om bijvoorbeeld ook bij Formule 1 kansen te zien (denk aan bandenkeuze, pitstops) voor (deels) door fans gestuurde teams. Wie de ontwikkelingen in communicatie en gaming beschouwt, ziet al snel de enorme potentie van deze nieuwe ontwikkeling. Fanbeleving als nooit tevoren! *Sportbusiness The American Way!* ●

### MEER WETEN?

Bezoek voor meer informatie de website van de nieuwe league: [www.fcf.io](http://www.fcf.io). Of bekijk deze video: <https://www.youtube.com/watch?v=4Y9tK-8aXZQ>.