

حكيم.. ولاعب قديم



صَن و حُكَم

اول مشروع تقني يجمع اللاعبين للاستمتاع بالواقع ويسجل مستوياتهم وتحدياتهم



حل تقني مبتكر يجمع بين الترفيه والتنظيم
يسهّل تكوين الفرق .. وإدارة الفعاليات التنافسية
يعزز التجربة الاجتماعية والترفيهية بالألعاب التفاعلية

تنظيم البطولات
واستقطاب المعلنين



مستويات اللاعبين
والمنافسة



اللجنة السعودية للألعاب الشعبية هي لجنة تحت إشراف اللجنة الأولمبية والبارالمبية السعودية شُكلت بقرار من وزير الرياضة واستناد على المرسوم الملكي رقم (55/م) وتاريخ 19/07/1407هـ المتضمن الموافقة على النظام الأساسي للاتحادات الرياضية واللجنة الأولمبية العربية السعودية التي تم إنشائها بهدف تفعيل وتعزيز دور رياضات جميع الألعاب الشعبية الموجودة في المملكة والتعريف بها وإعادة إحيائها كممارسات رياضية لتظهر الى المجتمع كأحد الرياضيات الهامة لتكون جزءا لا يتجزأ من الرياضات يمثل ثقافة المجتمع السعودي ومدى عمق ثروته التراثية ونشرها عربيا وعالميا كموروث تراثي يمثل حاضرنا وماضينا.



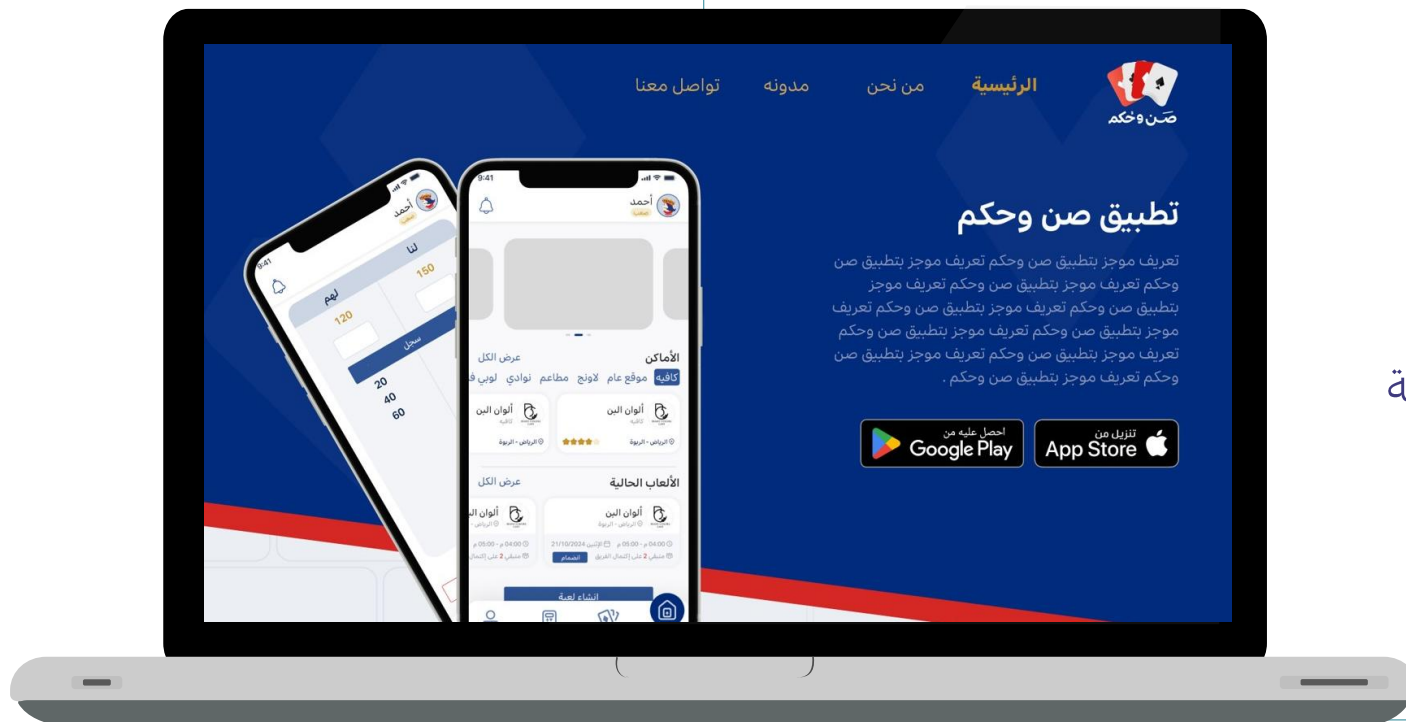
اللجنة السعودية
للألعاب الشعبية
SAUDI COMMITTEE FOR
TRADITIONAL GAMES



أقيمت أول بطولة رسمية للعبة على كأس الهيئة العامة للرياضة في مدينة الرياض في الفترة من 4 - 8 أبريل 2018. وأقيمت منافسات أول يوم في مركز أبكس للمؤتمرات والصالات الخضراء في مجمع الأمير فيصل بن فهد الأولمبي بالعاصمة الرياض
وبعدها توالى البطولات في نهاية عام 2018 وكذلك عام 2019 بحضور أكثر من ١٦ ألف مشارك ثم اقتصرت البطولة على دورات مخففة في بوليفارد الرياض لأكثر من مرة منذ عام 2022 وحتى آخر بطولة اقيمت في عام 2023
الجدير بالذكر ان مجموع الجوائز للمسابقة تجاوز ١٥ مليون ريال خلال تلك الفترة مما ترك حافر لجميع مناطق المملكة بالمضي قدماً وتنظيم المنافسات في لعبة البلوت المليئة بأسلوبها الاجتماعي وتنمية روح المنافسة

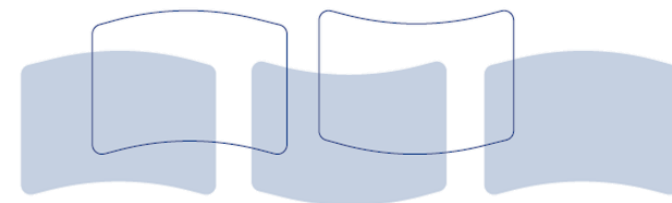
الهيئة العامة للترفيه
General Entertainment Authority



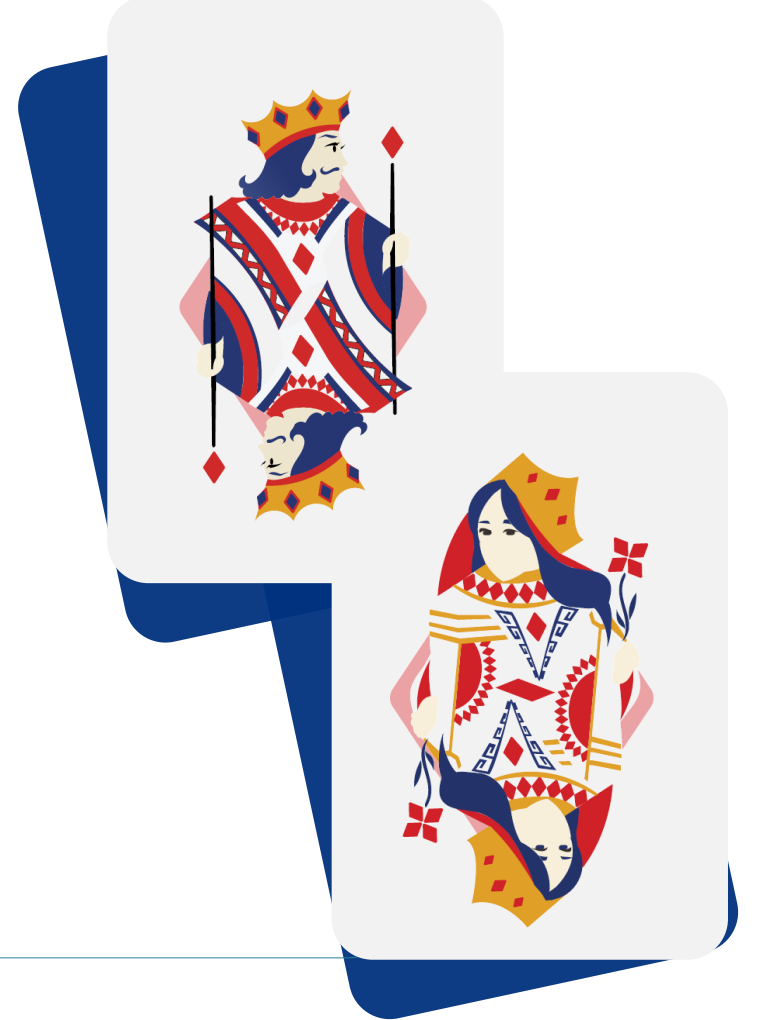


<https://sunhakam.com/login>

- الصعوبة في إيجاد لاعبين بلوت
- قلة مراكز استضافة اللاعبين
- قلة المراكز ذات الجودة العالية لخدمة اللاعبين
- ارتفاع سعر جلسات البلوت
- احتياج اجتماعي لمنصة ألعاب شعبية واجتماعية



- حل تقنى يمكن لاعبين البلوت من انشاء الجلسات بشكل لا محدود وفى اى وقت
- زيادة عدد مراكز الاستضافة فى جميع مناطق المملكة
- تحسين جودة اللعبة على المستوى الشعبى
- تقليل تكلفة جلسات البلوت فى مراكز الاستضافة
- صناعة مجتمع ترفيهى وشعبى مميز

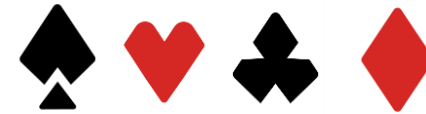




المميزات التنافسية



- يعتبر التطبيق الأول من نوعه وفريد في الفكرة ، ولم يسبق.
- سهولة حجز الجلسات وتوفير جلسات بجودة عالية
- استقطا اجتماعى فى الالعاب الاجتماعية والشعبية
- بناء سجلات تعكس مستوى اللاعبين وتاريخ للاعب .
- لعب واقعى وليس اونلاين وهو اهم عنصر ترفيهي



- لاعبين البلوت هواة ومحترفين
- الكيانات التي ترغب تنظيم العاب و فعاليات البلوت
- مراكز الاستضافة للعبة مثل المقاهى والفعاليات
- رعاية البطولات من الشركات التجارية او المنظمات
- اللعبة تشمل جميع الاعمار ويلعبها الصغير والكبير





القيمة المضافة

القيم المضافة للاعبين:

• سهولة العثور على شركاء لعب

يعالج الفجوة في العثور على لاعبين لتكوين الفرق بسهولة

• تطوير المهارات

يقدم تحديات وأوسمة لتحفيز اللاعبين وتحسين مهاراتهم.

• التفاعل الاجتماعي والمجتمعي

يتيح للاعبين التواصل مع الآخرين وزيادة التفاعل الاجتماعي.

القيم المضافة لمراكز الاستضافة:

• زيادة حركة الزوار

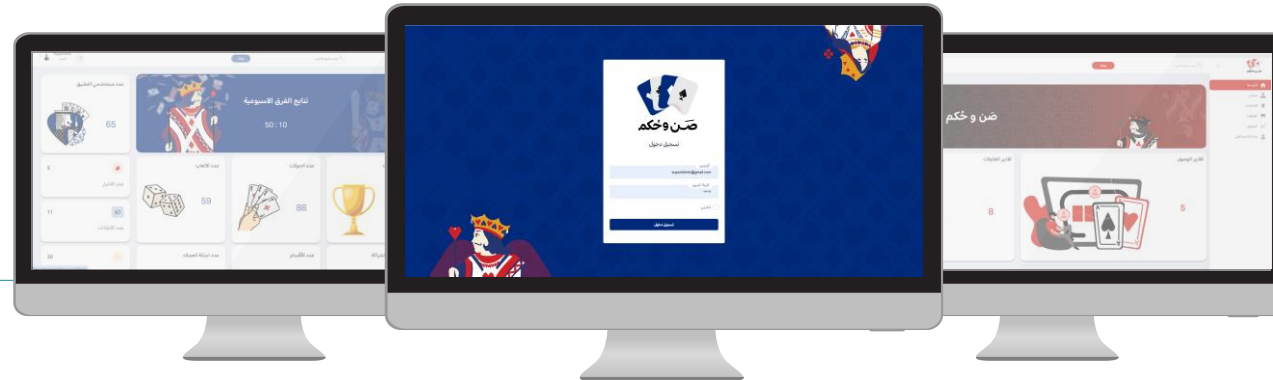
جذب لاعبين إلى المقاهي لزيادة الزوار ورفع الإيرادات.

• تسويق المكان عبر البطولات

تنظيم بطولات لزيادة شهرة المكان وجذب الزوار.

• فرص جذب المعلنين

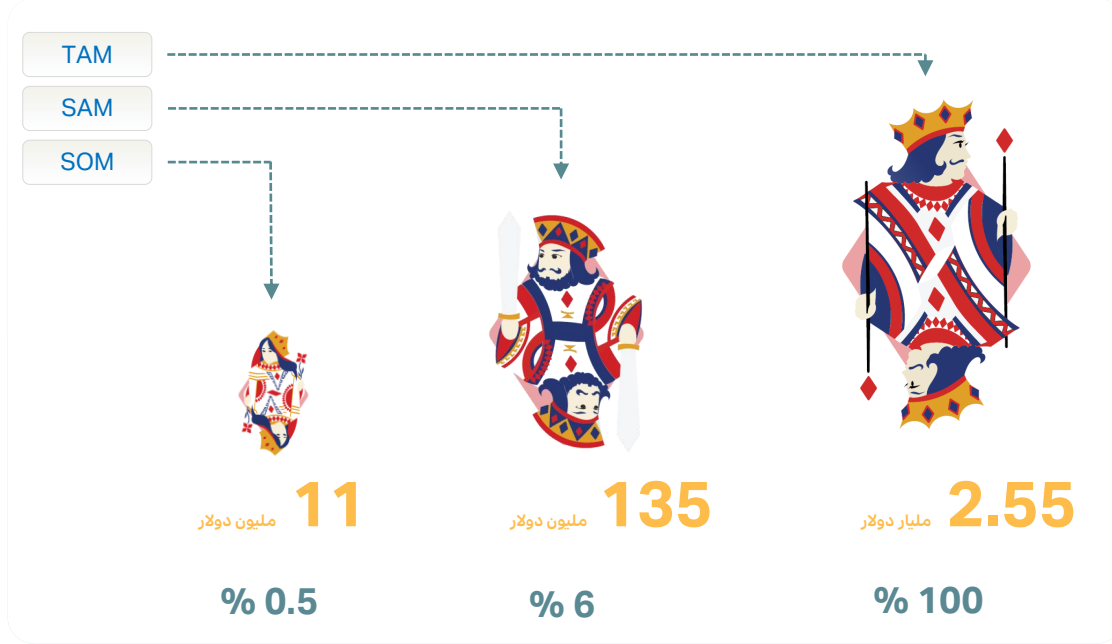
فرص تسويقية للمعلنين عبر استضافة الفعاليات والبطولات.



حجم السوق



صن و حكم



% 100	2,550,000,000	السوق الكلي (TAM)
% 6	135,000,000	السوق المستهدف (SAM)
% 0.5	11,250,000	الحصة السوقية (SOM)
%10.44	نسبة النمو السنوي المتوقع (CAGR)	

Saudi Arabia Entertainment And Amusement Market
Market Size in USD Billion
CAGR 10.44%



فترة الدراسة	2020 - 2029
السنة الأساسية للتقدير	2023
حجم السوق (2024)	مليار دولار أمريكي 2.55
حجم السوق (2029)	مليار دولار أمريكي 4.20
CAGR(2024 - 2029)	10.44 %
تركيز السوق	عالي

اللاعبين الرئيسيين



تتويج: لم يتم فرز اللاعبين الرئيسيين بترتيب معين*

تحليل سوق الترفيه والتسلية في المملكة العربية السعودية
يحيث قدر حجم سوق الترفيه والتسلية في المملكة العربية السعودية بـ 2.55 مليار دولار أمريكي في عام 2024، ومن المتوقع أن يصل إلى 4.20 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2029، بمعدل نمو سنوي مركب قدره 10.44٪ خلال الفترة المتوقعة (2024-2029).

نموذج العمل



صن وخكم

السوق المستهدف والعملاء

- لاعبين البلوت هواة ومحترفين
- الكيانات التي ترغب تنظيم ألعاب و فعاليات البلوت
- مراكز الاستضافة للعبة مثل المقاهي والفعاليات
- رعاية البطولات من الشركات التجارية او المنظمات

قنوات التسويق

الانظمة والحلول التقنية
منصات التواصل الاجتماعي
التسويق المباشر والعلاقات
قاعدة العملاء المتاحة
الفعاليات للجهات الكبرى (الحكومية ، وشبه الحكومية ، والقطاع الخاص)

الميزة التنافسية

- يعتبر التطبيق الأول من نوعه وفريد في الفكرة ، ولم يُسبق.
- سهولة حجز الجلسات
- توفير جلسات لعب ذات جودة عالية
- بناء سجلات تعكس مستوى اللاعبين وتاريخ اللاعب .
- لعب واقعي وليس اونلاين

قنوات البيع

من خلال الانظمة والحلول التقنية
من خلال منصات التواصل الاجتماعي
من خلال المراسلة عبر البريد الالكتروني او الواتساب
موظفين المبيعات ومنظمين الفعاليات

القيمة المضافة

- تنظيم بطولات لعبة البلوت على مستويات مختلفة صغيرة وكبيرة
- تنظيم فعاليات البلوت وتوفير جميع جوانب الدعم لانجاح الفعالية من طاولات وورق وحكام ومنظمين

الحلول

- حل تقني يمكن لاعبين البلوت من انشاء الجلسات بشكل لا محدود وفي اي وقت
- زيادة عدد مراكز الاستضافة في جميع مناطق المملكة
- تحسين جودة اللعبة على المستوى الشعبي
- تقليل تكلفة جلسات البلوت في مراكز الاستضافة
- صناعة مجتمع ترفيهي وشعبي مميز

الانشطة الرئيسية

- حجز جلسات لعب بلوت واقعي
- اشتراكات للعب برسوم زمنية
- بيع طاولات اللعب على مراكز الاستضافة
- بيع ورق اللعب على مراكز الاستضافة والجمهور

المشاكل

- الصعوبة في إيجاد لاعبين بلوت
- قلة مراكز استضافة اللاعبين
- قلة المراكز ذات الجودة العالية لخدمة اللاعبين
- ارتفاع سعر جلسات البلوت

مصادر الإيرادات

- منتج اشتراكات لاعبين البلوت
- قيمة الجلسات في مراكز الاستضافة
- اعلانات التطبيق
- رسوم تنظيم البطولات
- ورق البلوت
- إعادة بيع الورق

هيكل التكاليف

- تكاليف ثابتة : مثل تكلفة الطاولة والورق وتكاليف التطوير التقني ورسوم الاستضافة التقنية
- تكاليف الرواتب : حيث نقوم بصرف رواتب شهرية لموظفي التشغيل وخدمة العملاء والتقنيين
- الايجارات : وهي تكون للمكتب الرئيسي والفروع الخدمية في مناطق التشغيل للتمثيل القانوني
- مصاريف التشغيل : وتشمل اجور الانشطة والتراخيص والعضويات والتطوير التقني والربط
- تكاليف متغيرة : وهي مؤثرات التصنيع للمنتجات ورسوم الفعاليات

المنافسة والجمهور



صن وخكم



متابعين حسابات التواصل الاجتماعي : 1.6M + أكثر من مليون ونصف متابع

مشتركين قنوات النشر : 750K + مشترك

مسجلين في البطولات : 225K + لاعب

إجمالي حجم الاهتمام : 2,000,000

مهتم مؤكد بالمجال

مدونة ومحتوى عن اللعبة

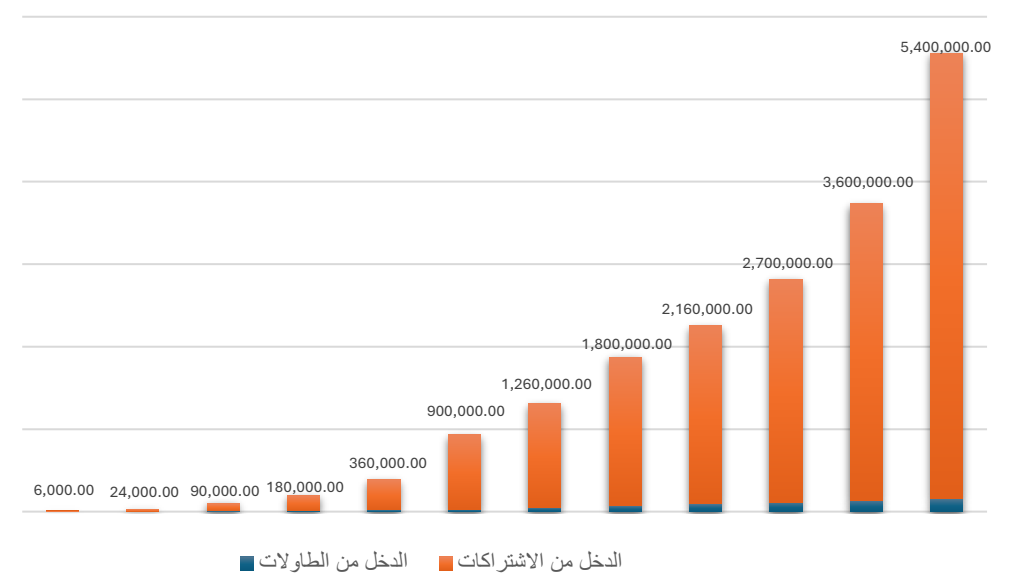
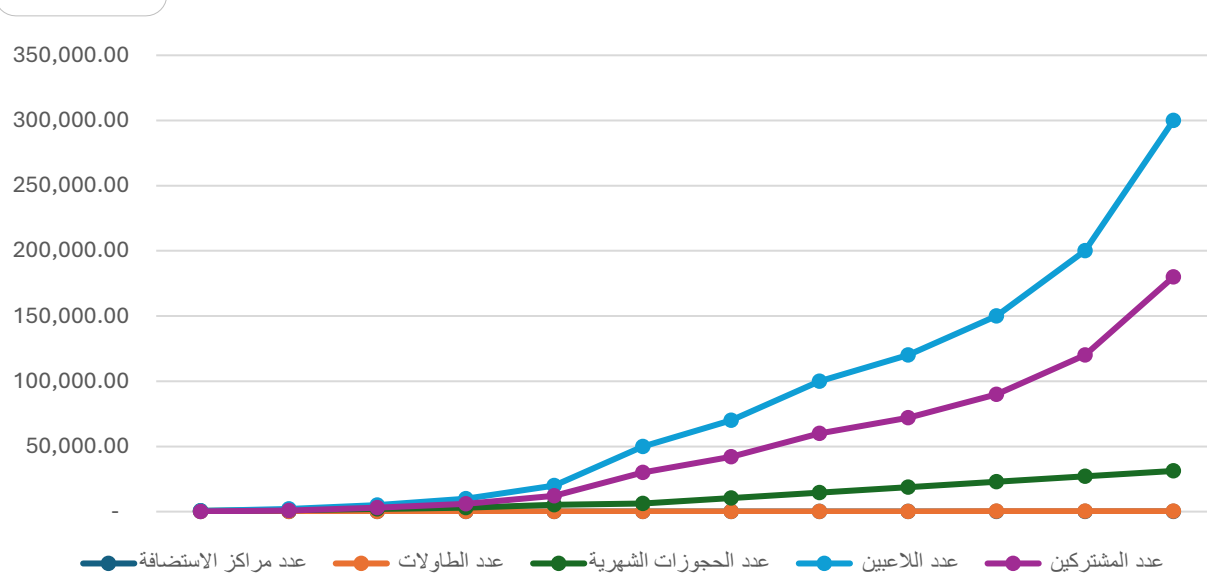


لعب افتراضي رقمي عن بعد





الايادات المستقبلية



يناير 2025	فبراير 2025	مارس 2025	أبريل 2025	مايو 2025	يونيو 2025	يوليو 2025	أغسطس 2025	سبتمبر 2025	أكتوبر 2025	نوفمبر 2025	ديسمبر 2025	عدد مراكز الاستضافة
3.00	5.00	10.00	15.00	25.00	30.00	50.00	70.00	90.00	110.00	130.00	150.00	150.00
6.00	10.00	20.00	30.00	50.00	60.00	100.00	140.00	180.00	220.00	260.00	300.00	300.00
624.00	1,040.00	2,080.00	3,120.00	5,200.00	6,240.00	10,400.00	14,560.00	18,720.00	22,880.00	27,040.00	31,200.00	31,200.00
500.00	2,000.00	5,000.00	10,000.00	20,000.00	50,000.00	70,000.00	100,000.00	120,000.00	150,000.00	200,000.00	300,000.00	300,000.00
200.00	800.00	3,000.00	6,000.00	12,000.00	30,000.00	42,000.00	60,000.00	72,000.00	90,000.00	120,000.00	180,000.00	180,000.00

المبيعات الاولى



صن وحكم

من تاريخ 10 مارس 2025

41,208.26 ريال

مبيعات ورق البلوت للشركات الخارجية



من تاريخ 7 يناير 2025

16,482.6 ريال

مبيعات طاولات اللعب



من تاريخ 28 فبراير 2025

2,814.21 ريال

مبيعات متجر صن وحكم



من تاريخ 1 مايو 2025

410 ريال

مبيعات جلسات اللعب



الجدول الزمني



صن وخكم

- التعاون مع الرعاة والشركات لتقديم جوائز قيمة وتحفيز المشاركة.
- استخدام التطبيق كوسيلة أساسية للتسجيل والمتابعة.
- خلق جو من التنافسية يزيد من ولاء اللاعبين للتطبيق.
- تعزيز مكانة التطبيق كم منصة رئيسية للألعاب الشعبية في المملكة.

إطلاق بطولات كبرى تجمع عشاق البلوت الربع الثالث 2025



التوسع الاول ال نصف الثاني 2025

عدد المقاهي المتخصصة: 20 مقهى .
عدد المقاهي العامة: 50 مقهى .
عدد المدن: 2 مدينتين (الرياض وجدة).
عدد اللاعبين: 200,000 لاعب.

- التنسيق مع هيئة الترفيه لتنظيم بطولة سنوية تحمل اسم الهيئة أو رعاية وطنية.
- التعاون مع الرعاة والشركات لتقديم جوائز قيمة وتحفيز المشاركة.
- استخدام التطبيق كوسيلة أساسية للتسجيل والمتابعة.
- جذب وسائل الإعلام لتعزيز الانتشار والوصول إلى جماهير جديدة.

شراكات استراتيجية (هيئة الترفيه / اتحاد الألعاب الشعبية) الربع الثاني 2026



تعزيز الحضور ال نصف الأول 2026

عدد المقاهي المتخصصة: 30 مقهى .
عدد المقاهي العامة: 200 مقهى .
عدد المدن: 5 مدن (الرياض، جدة، الدمام، الخبر، مكة).
عدد اللاعبين: 500,000 لاعب.

- إطلاق حملات وطنية وتوعوية بالتعاون مع الجهات الصحية الرسمية.
- بناء شراكات مع المنظمات الدولية للألعاب الشعبية .
- استضافة مؤتمرات تناقش تأثير اللعبة وبناء الاتحادات والقوانين.

تعزيز مكانة اللعبة وطنياً الربع الرابع 2026



الانتشار الوطني ال نصف الثاني 2026

عدد المقاهي المتخصصة: 60 مقهى (في المدن الرئيسية).
عدد المقاهي العامة: 1,000 مقهى (في المدن الرئيسية).
عدد المدن: 10 مدن (مدن رئيسية ومتوسطة الحجم).
عدد اللاعبين: 1,000,000 لاعب.



الاستثمار المطلوب

270,000 USD



الحصة المخصصة في شركة أربعمائة للترفيه

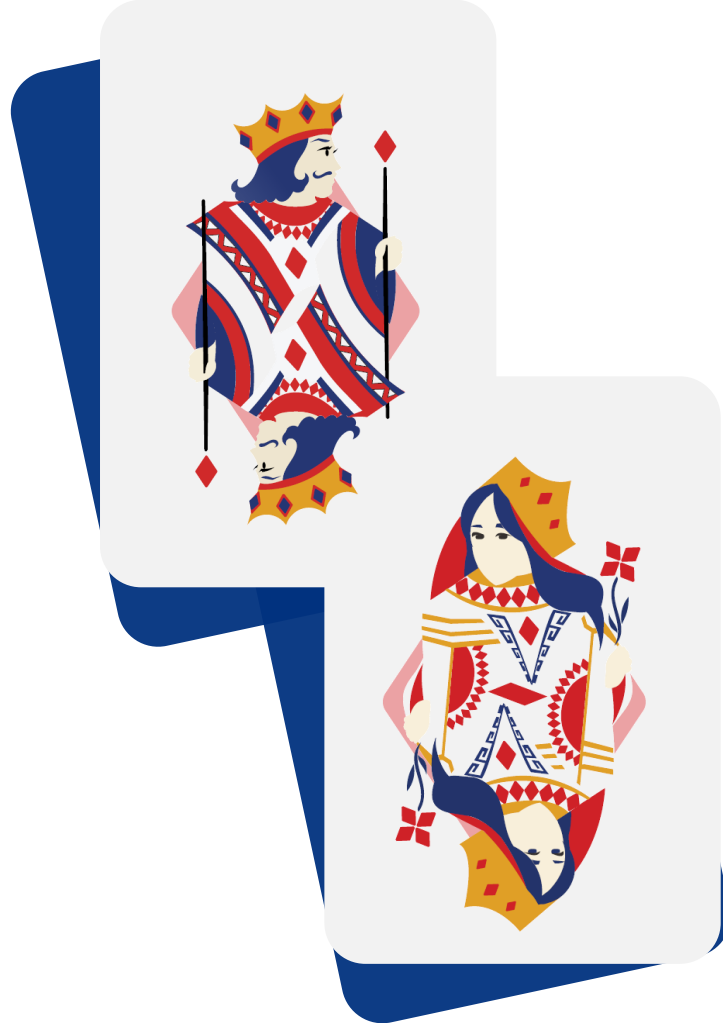
يتم تقدير 10% من الشركة كحصة مخصصة للاستثمار
كل 5% تعادل 5000 سهم (خمس آلاف سهم)
تكون كل تذكرة للاستثمار عبارة عن مبلغ 135,000 دولار
وتعادل مبلغ 500,000 ريال
ويتاح للمستثمرين الحصول على أكثر من تذكرة

قيمة الاستثمار المطلوب في شركة أربعمائة للترفيه

سيكون الاحتياج المحدد بمبلغ 270,000 دولار
مائتان وسبعون ألف دولار
وتعادل مبلغ 1,000,000 ريال سعودي
مليون ريال سعودي

قيمة شركة أربعمائة للترفيه

يتم تقدير قيمة الشركة بمبلغ 2,700,000 دولار
مليونين وسبعمائة ألف دولار
وتعادل مبلغ 10,000,000 ريال سعودي
عشرة مليون ريال



استثمار رأس المال البشري

استخدام جزء من متحصلات الجولة الاستثمارية الى الحفاظ على استقرار الادارة التنفيذية الحالية التي اثبتت كفاءتها في الادارة خلال الفترة الماضية حيث ان الاستثمار في رأس المال البشري اهم عوامل النجاح

تعيين المبيعات والتقنية

سنتمكن من توظيف أكثر مجموعة من موظفين في المبيعات وخدمة العملاء والتطوير البرمجي من نفس مجالات العمل بالاضافة الى البنية التحتية لحلول الذكاء الصناعي

التراخيص والعضويات والفعاليات

سيتم بناء الشبكة وفق التزام كامل بالتراخيص المحلية والدولية متضمناً الانضمام للعضويات العالمية

التسويق والتواجد والتحالفات

سنستدعي القدرات التسويقية والتحالفات والبروز في المعارض المختصة بشكل محلي ودولي

فريق العمل



عبدالعزیز بن محمد الغرني

خبرة في إدارة الموارد البشرية بالتوظيف تحديداً لأكثر من خمس سنوات وعملات الموارد البشرية وقانون العمل السعودي يعمل حالياً في صن وحكم مدير العمليات والتعاقدات مع مراكز الاستضافة



خالد محمد الخضير

تمتد خبراته الى أكثر من عشرين عام في الادارة كانت اخر خمس سنوات في الادارة التنفيذية لعدد من الشركات في التجارة الالكترونية والخدمات اللوجستية ، وعدد من عضويات مجلس الادارة والمجالس التنفيذية خبير استراتيجي في الحكومة وبناء المنظمات حاصل على شهادة البكالوريوس في الادارة وعدد من الدورات في الهيكلية والتنظيم

عبدالرحمن

المؤسس

- خبرة تمتد الى 10 عام في مجال المبيعات على مستوى التجربة وقطاع الاعمال ، وإنشاء المشاريع وإدارتها ، حاصل على شهادة جامعية بتخصص إدارة الأعمال وكذلك شهادة الأعداد للحصول على شهادة إدارة المشاريع الاحترافية PMP
- عبدالرحمن يعد من أبرز محترفي لعبة البلوت وأحد أعلى الممارسين تصنيفاً. شارك في العديد من البطولات التي نظمتها جهات حكومية وخاصة، وحصل على مراكز متقدمة في معظم مشاركاته. تولى تدريب فريقه في البطولات الرضائية ونجح في قيادتهم لتحقيق المركز الثاني.
- شغل عبدالرحمن سابقاً منصب مدير التسويق والمبيعات في قناة "زات" المتخصصة في لعبة البلوت، حيث تمكن خلال تلك الفترة من إبرام العديد من الصفقات المميزة التي ساهمت في تعزيز مكانة القناة.
- يحظى عبدالرحمن بتأثير كبير على المشروع، حيث تقدر قيمته المضافة بأكثر من 800 ألف دولار، وذلك بفضل قدرته الاستثنائية على بناء العلاقات في المجال وتطوير نموذج عمل مبتكر مستمد من أفكاره وخبراته.



عبدالرحمن بن عبدالله المسعر



التقنيات

- تمثل التقنيات المطورة لسد الفجوة في إيجاد اللاعبين نموذجاً رائداً، حيث تتميز بحفظ البيانات وسهولة الوصول إليها، مع تهئية البنية التحتية لدعم بطولات "صن وحكم" .
- تم تعديل نموذج العمل التقني عبر مراحل متعددة لتحسين تجربة المستخدم وضمان توافق الواجهات مع الهوية التجارية.
- تُقدر القيمة الاستثمارية للتقنيات بحوالي 300 ألف دولار، مما يعكس أهميتها في دعم أهداف المشروع.



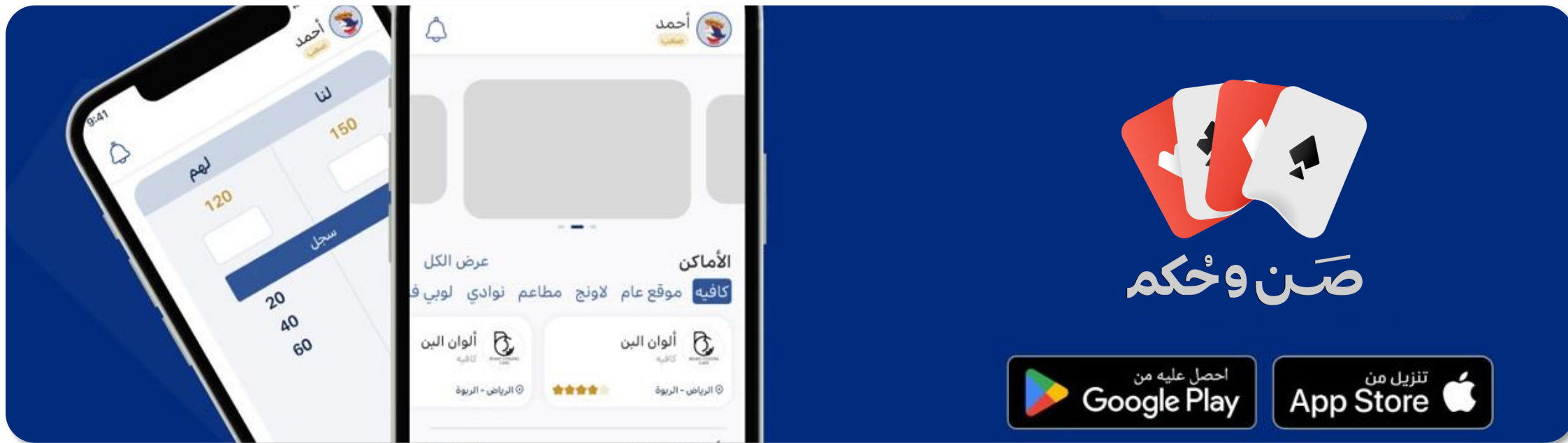
التعاقدات

- ساهمت جهود فريق العمل في الوصول إلى أكثر من 50 مركز للمشروع الاستثمارية ووضعه في موقع متقدم لتحقيق المستهدفات قبل الجدول الزمني المحدد.
- تلعب عمليات التعاقد دوراً رئيسياً في زيادة القيمة المضافة للمشروع، حيث تُقدر بأكثر من 1 مليون دولار، وذلك بفضل العوائد المتوقعة من المراحل القادمة، إضافة إلى تهئية بنية تحتية متكاملة تستهدف قاعدة جماهيرية تضم أكثر من 2 مليون مشترك محتمل.



العلامة التجارية

- ساهمت المراحل السابقة في تأسيس علامة تجارية مميزة للمشروع، والتي برزت بشكل ملحوظ في العديد من المناسبات ومنصات النشر والتعريف. وكان أحد أبرز أسباب الانتشار هو تكوين فريق لعب رئيسي يحمل اسم العلامة التجارية، مما عزز ارتباط الجمهور بها.
- كما تم تقديم العديد من الرعايةات للمسابقات، مصحوبة بجوائز قيمة، وصلت بعضها إلى 5,000 ريال، مما ساهم بشكل مباشر في تعزيز حضور العلامة التجارية وتأثيرها. تُقدر القيمة المضافة للعلامة التجارية على المشروع بحوالي 600 ألف دولار، بفضل هذا التأثير الكبير.



THANK YOU

الملف الاستثماري

يوم الاحد 24 شعبان 1446 هـ

الموافق 23 فبراير 2025 م

عن شركة أربعمائة للترفيه

مسؤول ملف الاستثمار / عبدالرحمن عبدالله المسعر

هاتف التواصل : +966552270572

البريد الالكتروني : abdulrahman@sunhakam.com