

München, 25. April 2018

- **Der Bayerische Fußball-Verband (BFV) möchte eSports mit Bezug zum Fußball (eSoccer) als weitere Facette des Fußballs in seiner Satzung verankern**
- **BFV-Präsident Rainer Koch: „Der BFV ist für einen vorbehaltlosen und offenen Umgang mit digitalen Fußballformaten. Viele Jugendliche spielen vor oder nach dem Training auf dem Rasen an der Konsole Fußball, andere entdecken über diesen Weg ihre Leidenschaft für den Sport und wollen es selbst aktiv im Verein ausprobieren.“**
- **„BFV eSports Cup powered by M-net“ startet als erstes gemeinsames Projekt mit der Electronic Sports League (ESL) bereits Anfang Mai – Anmeldephase hat begonnen**

Nachdem sich der Deutsche Fußball-Bund (DFB) am vergangenen Freitag zusammen mit seinen Regional- und Landesverbänden auf einen einheitlichen Umgang mit dem Thema eSports verständigt hat, wird der Bayerische Fußball-Verband (BFV) mit der Ausrichtung des „BFV eSports Cup powered by M-net“ ein erstes Projekt gemeinsam mit der ESL, dem weltweit größten eSport-Unternehmen, bereits Anfang Mai umsetzen. Das eSoccer-Turnier wird durch den führenden bayerischen Glasfaseranbieter M-net als Partner unterstützt. Zudem schlägt die BFV-Spitze den Delegierten beim anstehenden 25. Ordentlichen Verbandstag am 4. und 5. Mai vor, eSports mit Bezug zum Fußball (eSoccer) als eine weitere Facette des Fußballs in der BFV-Satzung zu verankern.

„eSports boomt. Der BFV ist deshalb für einen vorbehaltlosen und offenen Umgang mit digitalen Fußballformaten. Viele Jugendliche spielen vor oder nach dem Training auf dem Rasen an der Konsole Fußball, andere entdecken über diesen Weg ihre Leidenschaft für den Sport und wollen es selbst aktiv im Verein ausprobieren“, erklärte BFV-Präsident Rainer Koch bei der Vertragsunterzeichnung mit ESL in Köln: „Dem BFV geht es darum, noch mehr Menschen für den Fußball zu gewinnen und schlägt dabei bewusst auch

andere Wege ein. Wir halten es für richtig und gut, wenn wir uns als Verband dem Thema aktiv widmen, es mit all unseren Möglichkeiten entsprechend steuern und lenken. Es macht keinen Sinn, die gesellschaftlichen Zeichen der Zeit zu negieren. Vielmehr geht es darum, diese Entwicklung im Sinne unserer Vereine zu nutzen und uns auch für diese Form des Fußballs zu öffnen.“

Der BFV als größter Landesverband innerhalb des DFB wird bereits in wenigen Wochen zusammen mit seinem neuen Partner ESL und mit Unterstützung durch den Telekommunikationsanbieter M-net erstmals den „BFV eSports Cup powered by M-net“ (FIFA 18 auf Playstation) austragen. Am 7. Mai und 4. Juni spielen zunächst jeweils bis zu 256 Spieler über die Plattform www.bfv-esports.de in zwei Qualifikationsturnieren um den Finaleinzug. Gespielt wird im Modus „Best of One“. Die besten 32 Spieler treten anschließend Mitte Juli bei einem großen Event in München gegeneinander an. Als Hauptpreis winkt den Top-Vier der Finalrunde ein Trainingstag mit den von der eSportsReputation GmbH betreuten FIFA-Topstars Kai „deto“ Wollin, Mario Viska und Burhan „Bny“ Yerli; die beiden Letzteren waren nun auch in Köln mit dabei. Das Mindestalter für die Teilnahme am „BFV eSports Cup powered by M-net“ beträgt 16 Jahre. Die Registrierung für die Vorrunden-Turniere ist ab sofort auf www.bfv-esports.de möglich.

ESL-Geschäftsführer und -Gründer Ralf Reichert war selbst aktiver Fußballer und trug auch das Trikot von Rot-Weiß Oberhausen, ehe er sich als BWL-Student schnell für kompetitives Gaming begeisterte. Das „Kind des Ruhrgebiets“ hat eine echte Erfolgsgeschichte geschrieben und ist heute Geschäftsführer eines globalen Unternehmens mit über 500 Mitarbeitern an 17 Standorten weltweit. „FIFA 18 gewinnt in der großen und bunten Welt des eSports an Bedeutung“, so Jan Pommer, Direktor Sportbeziehungen bei der ESL. „Wir freuen uns, unser langjähriges Engagement mit dem Spiel durch unsere ESL Meisterschaft, nun gemeinsam mit dem BFV auf ein höheres Level zu heben. Wir heißen den BFV herzlich willkommen und freuen uns sehr über den neuen Mitspieler.“