

Mittwoch, 12. Dezember 2018

## **BFV bringt eine eigene eFootball-Plattform an den Start**

Der Bayerische Fußball-Verband (BFV) forciert sein eSports-Engagement und hat als erster deutscher Landesverband seine eigene eFootball-Plattform ([www.bfv-esports.de](http://www.bfv-esports.de)) an den Start gebracht: BFV-Präsident Rainer Koch gab jetzt im neuen Headquarter des Münchner Telekommunikationsanbieters M-net den symbolischen Startschuss für das Online-Portal. Nach der überaus erfolgreichen ersten Auflage im Sommer dieses Jahres wird auch der „BFV eSports Cup 2019 powered by M-net“ fortgesetzt. Bereits ab dem 17. Dezember rollt der Ball bei FIFA 19 auf der Playstation 4. Anmeldungen sind ab sofort möglich. Los geht es mit einer ersten Qualifikationsrunde, weitere drei Vorrundenspiele folgen jeweils monatlich bis März 2019. Play-off-Runden schließen sich an, ehe der Sieger des national ausgeschriebenen eSoccer-Wettbewerbs im Juni 2019 in der bayerischen Landeshauptstadt gekürt wird. Dem Gewinner winkt unter anderem ein eintägiges Trainingslager (Coaching-Day) mit einem bekannten FIFA-Profi sowie VIP-Tickets für ein Heimspiel des FC Bayern München.

„Mit M-net haben wir einen starken bayerischen Partner gefunden, der perfekt zu uns passt“, sagte Rainer Koch: „M-net ist als anerkannter Telekommunikations-Dienstleister Partner der ersten Stunde an unserer Seite, wenn es um die konsequente Umsetzung von eFootball geht. Dass wir beide den Weg gemeinsam weitergehen und mit dem Launch der hoch technischen Plattform binnen kürzester Zeit als erster Landesverband überhaupt an den Start gehen, freut uns ganz besonders und beweist die enorme Schlagzahl, die beide Seiten dem Thema widmen. Wir freuen uns auf ganz viele weitere spannende Projekte.“

M-net setzt seit vielen Jahren konsequent auf den Glasfaserausbau und versorgt bereits über 200.000 Privathaushalte und Gewerbetreibende mit Anschlüssen. Warum gerade solche Anschlüsse für eSports besonders gut geeignet sind, weiß Dr. Wolfgang Wallauer, der Leiter des Privatkundengeschäfts bei M-net: „Glasfaseranschlüsse bieten sehr geringe Latenzzeiten. Das heißt, die Daten gelangen besonders schnell vom Sender zum Empfänger. Gerade beim Online-Gaming, wo es auf eine schnelle Reaktion ankommt, sind Glasfaserkunden klar im Vorteil.“

Mit dem Launch des BFV-eigenen Hubs auf [www.bfv-esports.de](http://www.bfv-esports.de) hat der Bayerische Fußball-Verband eine Website geschaffen, die zentraler Ankerpunkt für alle eFootball-Aktivitäten des BFV ist. Beim Verbandstag im Mai hatten sich die Delegierten mit überragender Mehrheit dafür ausgesprochen, eSoccer als weitere Facette des Fußballs in der Satzung zu verankern. Bereits im Mai war der Verband mit dem „BFV eSports Cup 2018 powered by M-net“ erstmals als Turnier-Ausrichter und -Organisator auch im virtuellen Fußball aufgetreten: 400 Teilnehmer waren bei der Premiere mit dabei, binnen drei

Monaten wurden fünf Millionen Menschen in den (sozialen) Medien erreicht, das große Finale in München verfolgten über 10.000 Livestream-Zuschauer mit. Der BFV trifft damit den Zeitgeist, „weil an den Konsolen auch die Spieler unterwegs sind, die wir von unseren Fußballplätzen kennen. Diese Wechselwirkung macht deutlich, dass wir uns auf diesem Gebiet engagieren müssen“, wie es Koch formulierte: „eFootball boomt! 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. Dem BFV geht es darum, noch mehr Menschen für den Fußball zu gewinnen. Wir schlagen dabei ganz bewusst auch andere Wege ein. Wir halten es für richtig und gut, wenn wir uns als Verband dem Thema aktiv widmen und dabei auch die Gamer-Szene direkt ansprechen.“

Mit dem neuen Hub hat der BFV ein Angebot geschaffen, das seine Aktivitäten rund um virtuelles Fußballspielen zeitgemäß darstellt und sich dort auch technisch realisieren lässt. „Wir haben das Thema sehr frühzeitig angepackt und sind einen wesentlichen Schritt weiter, aber noch lange nicht am Ende“, unterstreicht Koch. Der BFV arbeitet aktuell an der weiteren Realisierung von derzeit vier geplanten Säulen: Neben Turnieren für professionelle Spieler, wie aktuell der Wettbewerb um den „BFV eSports Cup 2019 powered by M-net“, wird es auch einen ausschließlich für die bayerischen Vereine ausgeschriebener Pokalwettbewerb geben. Hinzu kommen im Segment der Talentförderung etwaige Angebote von Camps für bayerische Klubs und die gezielte Nachwuchsförderung durch Experten aus der Gamer-Szene. Außerdem sieht sich der BFV, der seine eSports-Aktivitäten ausschließlich auf virtuellen Fußball begrenzt, ganz bewusst als Ratgeber, der zur eFootball-Thematik aufklärt, Hilfestellungen für Vereine gibt und Klubs bei der Umsetzung konzeptionell sowie technisch unterstützt.