



MITTEILUNG

Frankfurt am Main, 06.11.2020

DFL und ESL starten strategische Partnerschaft zur Weiterentwicklung der Virtual Bundesliga

- **Zusammenarbeit beginnt mit sofortiger Wirkung und umfasst Medienrechte und -produktion rund um den eFootball-Wettbewerb der DFL**

Die DFL Deutsche Fußball Liga und die ESL, das weltweit größte eSport-Unternehmen, gehen eine strategische Partnerschaft zur Weiterentwicklung der Virtual Bundesliga (VBL) ein. Im Jahr 2012 hatte die DFL als erste professionelle Fußballliga mit der VBL einen eFootball-Wettbewerb ins Leben gerufen. Gemeinsam mit der ESL und deren Expertise im Auf- und Ausbau von Ökosystemen in Verbindung mit digitalem Sport möchte die DFL die VBL weiter ausbauen und professionalisieren.

Im Rahmen der Partnerschaft übernimmt die ESL die gesamte Medienproduktion rund um die nationalen VBL-Wettbewerbe. Die „Featured Matches“ der VBL Club Championship, in der Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga gegeneinander antreten, werden hierbei von der ESL in einem virtuellen Studio mitsamt Moderation aufbereitet und auf den offiziellen Kanälen der VBL gestreamt. Zusätzlich werden die VBL Club Championship, die dazugehörige Finalrunde um den Titel als Deutscher Club-Meister im eFootball und das Saison-Abschlussturnier VBL Grand Final redaktionell in sozialen Medien begleitet. Die VBL Club Championship startet am kommenden Dienstag in die Saison 2020/21.

Die ESL erwirbt außerdem umfangreiche Medienrechte an der VBL, verbunden mit der Möglichkeit und dem Ziel, diese in Koordination mit der DFL an verschiedene Distributionspartner zu lizenzieren. Die 26 an der VBL Club Championship teilnehmenden Clubs erhalten zudem umfangreiche Rechte zur Übertragung und Berichterstattung ihrer Spiele auf ihren eigenen Kanälen. Ziel der DFL ist es, dem wachsenden Interesse an eSport durch die Kooperation noch umfassender gerecht zu werden. Die ESL bringt dabei ihre Erfahrung als einer der weltweit führenden Anbieter in digitaler und vertikal integrierter Medienproduktion ein – vom Live-Wettbewerb vor Ort über das virtuelle Studio bis hin zur digitalen Ausstrahlung.

„Die Virtual Bundesliga ist bereits jetzt die authentischste Abbildung einer Fußball-Liga in EA Sports FIFA. Wir möchten sie weiter als digitalen Wettbewerb etablieren“, sagt Andreas Heyden, EVP Digital Innovations bei der DFL: „Mit der ESL haben wir dafür einen Partner gewonnen, der bereits bewiesen hat, dass er weltweit erfolgreich eSport-Wettbewerbe und Communities aufbauen kann – auch im Bereich der Fußball-Simulationen. Wir möchten die VBL noch erlebbarer und aufregender gestalten und die ESL bringt die nötige Erfahrung und die Leidenschaft mit, um genau das zu erreichen.“

„eFootball ist bereits seit vielen Jahren ein elementarer Bestandteil der Esport-Community und der ESL“, so Ralf Reichert, Co-CEO der ESL: „Zusammen mit der DFL, der wichtigsten Sportliga Deutschlands, wollen wir die VBL zu einer renommierten Sportliga weiterentwickeln und auf das nächste Level bringen. Die Emotionen und Werte des Fußballs können wir so authentisch in die digitale Welt übertragen und die Virtual Bundesliga jedem zugänglich machen – ob als Fan oder Athlet.“

Die Wettbewerbe der Virtual Bundesliga werden von der DFL gemeinsam mit Spiel-Publisher Electronic Arts (EA) organisiert. Ermittelt wird in der VBL Club Championship der Deutsche Club-Meister im eFootball unter den 26 mit ihren eSportlern teilnehmenden Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga sowie beim VBL Grand Final der Deutsche Meister im eFootball unter den Einzelspielern.



- VBL Open - Fungiert als kostenloser In-Game-Modus in FIFA. Ein Bundesliga-Team wird von Einzelspielern gewählt, die 104 besten Spieler (basierend auf Monatsbilanzen, pro Monat die besten 13 je Konsole auf PlayStation und Xbox) qualifizieren sich für die VBL Playoffs. Jedem Spieler stehen 90 Begegnungen im Monat zur Verfügung.
- VBL Club Championship - Clubs aus der Bundesliga und 2. Bundesliga treten mit eigenen eSportlern an und spielen in einem Ligasystem mit zwei Divisionen und in der anschließenden Finalrunde um den Titel als Deutscher Club-Meister im eFootball. Spieler der besten Teams qualifizieren sich direkt für das VBL Grand Final, weitere Spieler für die VBL Playoffs.
- VBL Playoffs - Die Qualifikanten der VBL Open und der VBL Club Championship spielen um den Einzug ins VBL Grand Final.
- VBL Grand Final - Bei dem Abschlussturnier wird der Deutsche Meister im eFootball unter den Einzelspielern ermittelt.

Über die Virtual Bundesliga

Bereits im Jahr 2012 hat die DFL in Kooperation mit EA SPORTS mit der VBL als erste professionelle Fußballliga überhaupt einen eSport-Wettbewerb ins Leben gerufen. Bis heute ist die VBL der einzige direkt in das Spiel EA SPORTS FIFA integrierte eSport-Wettbewerb einer professionellen Fußballliga. Seit ihrer Einführung hat die VBL eine stetig größer werdende Popularität mit zuletzt rund 130.000 Teilnehmern. Die steigende Beliebtheit der VBL sowie die generell wachsende Relevanz des eSport und die Fokussierung der DFL auf Fußball-Simulationen haben im Jahr 2018 zur Entscheidung geführt, zusätzlich zur VBL Open auch die VBL Club Championship ins Leben zu rufen. Beide Wettbewerbe werden zunächst bei den VBL Playoffs und schließlich beim VBL Grand Final zusammengeführt. Weitere Informationen auf der [offiziellen VBL-Website](#) sowie [Twitter](#).

Über ESL Gaming

ESL Gaming ist das weltweit größte Esport-Unternehmen. Seit der Gründung im Jahr 2000, hat ESL die Branche in den beliebtesten Spielen mit zahlreichen Online- und Offline-Turnieren aufgebaut. Die Marke betreibt hochwertige, gebrandete internationale als auch nationale Ligen und Turniere, wie die Intel® Extreme Masters, ESL One, ESL Meisterschaft sowie andere große Turniere in Stadien auf der ganzen Welt. Darüber hinaus veranstaltet ESL auch Cups, Ligen und Matchmaking-Systeme auf der Amateur-Ebene, um den Pfad "From Zero to Hero" so kurz wie möglich zu gestalten. Mit Büros auf der ganzen Welt treibt ESL die Esport-Branche im globalen Umfang an. ESL Gaming verantwortet auch die DreamHack Gaming Lifestyle-Festivals. ESL ist ein Teil der internationalen Unterhaltungsgruppe Modern Times Group (MTG).

about.eslgaming.com

- **Hier geht es zur Meldung auf dfl.de**
- **Aktuelle Informationen rund um den deutschen Profifußball finden Sie auch auf dem Twitter-Account der DFL**

76 | 2020

Medienkontakt

Philip Sagioglou
Leiter Externe Kommunikation
T +49 69 / 6 50 05-333
E presse@df1.de

Medien-Center

Mitteilungen,
Akkreditierungsformulare und
weitere Informationen.



DFL Deutsche Fußball Liga

Guillettstraße 44-46
D-60325 Frankfurt/Main
W df1.de
T [@DFL_Official](https://twitter.com/DFL_Official)
I [DFL-Official](https://www.linkedin.com/company/DFL-Official)

