MITTEILUNG

Frankfurt am Main, 27.03.2022

RB Leipzig ist Deutscher Club-Meister im eFootball 2022

Der neue Deutsche Club-Meister im eFootball heißt RB Leipzig. Das Team um Umut "RBLZ_Umut" Gültekin, Anders "RBLZ_Vejrgang" Vejrgang und Richard "RBLZ_Gaucho10" Hormes, die am Finalwochenende zum Einsatz gekommen sind, sowie Lena "RBLZ_Lena" Güldenpfennig und Ben "RBLZ_Kette" Kettenbeil setzte sich am heutigen Sonntagabend in der Strassenkicker Base in Köln im Finale der VBL Club Championship by bevestor gegen den FC St. Pauli durch.

Die VBL Club Championship by bevestor ist ein Wettbewerb im Rahmen der bevestor Virtual Bundesliga und wird von der DFL und ESL Gaming gemeinsam organisiert. Insgesamt 26 Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga haben in der nun abgeschlossenen Spielzeit mit ihren eFootball-Teams daran teilgenommen. Die nach der Divisionsphase und den Playoffs besten acht Clubs haben am Samstag und Sonntag das Finalturnier in Köln bestritten.

RB Leipzig stand nach 26 Spieltagen in der Division Süd-Ost auf dem ersten Rang und war somit direkt für das Finalturnier qualifiziert. Am Final-Wochenende haben die eFootballer des Clubs die Gruppenphase als Tabellenzweiter beendet und sind in das Halbfinale eingezogen. Am Sonntag krönten sie sich nach einem Halbfinalsieg gegen den F.C. Hansa Rostock und dem Erfolg im Finale gegen den FC St. Pauli zum neuen Deutschen Club-Meister sowie Nachfolger des 1. FC Heidenheim 1846.

Die Meisterschale wurde von Jörg Höflich, Head of Virtual Bundesliga der DFL, übergeben: „Herzlichen Glückwunsch an RB Leipzig zur Deutschen Club-Meisterschaft im eFootball! Das Finalwochenende war der gelungene Abschluss einer spannenden Saison der VBL Club Championship, zu deren Attraktivität alle Clubs sowie zahlreiche Partner, allen voran ESL Gaming und bevestor, beigetragen haben. Dafür bedanken wir uns herzlich und freuen uns nun auf die nächsten Entscheidungen im Wettbewerb der Einzelspielerinnen und -spieler."

Auch ESL Gaming zeigt sich sehr zufrieden mit dem Finale: „Für die Spieler war es ein großartiges Erlebnis und die Emotionen waren während des gesamten Wochenendes auf dem Höhepunkt", so Christian Knoth, Produkt Manager der Virtual Bundesliga. „Wir sehen hier ganz deutlich, wie essenziell solche Veranstaltungen vor Ort für alle Beteiligten und den Wettbewerb sind und daher ist die Hoffnung groß, dass unser derzeitiges Vorhaben für das Grand Final der Einzelspieler mit Fans vor Ort wie geplant auch stattfinden kann."

Wie es weitergeht: VBL Grand Final by bevestor als Präsenzturnier mit Zuschauenden

Wie bereits in den Vorjahren konnten sich die eFootballer über die VBL Club Championship auch für die weiterführenden Wettbewerbe um den Titel Deutscher Meister im eFootball unter den Einzelspielerinnen und -spielern qualifizieren: Je zwei Team-Mitglieder der Clubs auf den Plätzen fünf bis zehn beider Divisionen nehmen an den Playoffs der VBL Open by bevestor teil. Diese werden am 7. und 8. Mai ausgetragen und ermöglichen den Einzug in das VBL Grand Final. Außerdem ziehen je zwei Team-Mitglieder der ersten vier Clubs beider Divisionen direkt in das VBL Grand Final ein, das am 4. und 5. Juni als Präsenzturnier in der Kölner Eventlocation „XPOST" ausgetragen wird – wo nach derzeitiger Planung auch Zuschauerinnen und Zuschauer anwesend sein können.

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 verzeichnet die VBL eine stetig größer werdende Popularität mit zuletzt konstant über 100.000 Teilnahmen. 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 zum Einzelspieler-Wettbewerb VBL Open auch die VBL Club Championship mit den Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga ins Leben zu rufen. Seit dem Jahr 2020 kooperiert die DFL darüber hinaus mit dem weltweit größten eSport-Unternehmen ESL. Mit deren Expertise im Auf- und Ausbau von Ökosystemen in Verbindung mit digitalem Sport möchte die DFL die VBL weiter ausbauen und professionalisieren.

Hinweis für berichtende Medien:

1. Fotos vom Finale der VBL Club Championship zur kostenlosen redaktionellen Verwendung werden hier zur Verfügung gestellt: Samstag / Sonntag. Als Foto-Credits bitte „M. Mustermann, ESL", sprich: Anfangsbuchstabe des Vornamens und der jeweilige Nachname.
2. Weiteres Bildmaterial zur Virtual Bundesliga für die kostenlose redaktionelle Verwendung bietet die DFL unter folgendem Link an: https://photo.bundesliga.com/vbl/vbl_mediakit
   Bitte auf „I have a guest password" klicken und folgendes Passwort verwenden: VBL2122.
3. Bewegtbild zur redaktionellen Berichterstattung kann am Sonntagabend hier heruntergeladen werden: Highlight-Clip beziehungsweise Rohmaterial (zum Download der Clips bitte auf der entsprechenden Plattform anmelden bzw. neu registrieren: https://www.4msports-server.com/topnav/sign-in-register/).

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

18 | 2022

Medienkontakt
Christopher Holschier
Leiter Interne Kommunikation & Innovationskommunikation
T +49 69 / 6 50 05-333
E presse@dfl.de

Medien-Center
Mitteilungen, Akkreditierungsformulare und weitere Informationen.

DFL Deutsche Fußball Liga
Guiollettstraße 44-46
D-60325 Frankfurt/Main
W dfl.de
@DFL_Official
DFL-Official
DFL

Sie möchten keine offiziellen Mitteilungen mehr erhalten?
Klicken Sie hier, um sich abzumelden.