

Dienstag, 10. Dezember 2019

BFV weitet eFootball-Angebot aus

Der Bayerische Fußball-Verband (BFV), der 2018 als erster deutscher Landesverband seine eigene eFootball-Plattform (www.bfv-esports.de) an den Start gebracht hatte, baut sein eSports-Engagement im neuen Jahr weiter aus: Neben dem BFV eSports Cup powered by M-net und der BFV eClub Championship gibt es 2020 erstmals auch die BFV eFootball League. In zwei Bayernligen (Nord und Süd) treten an 17 Spieltagen jeweils 18 Vereine in FIFA 20 auf der PlayStation 4 gegeneinander an. Die besten vier Teams jeder Staffel qualifizieren sich für das Offline-Finale, wo dann Bayerns beste Vereinskraft ermittelt wird. Pro Mannschaft können drei bis fünf Spieler gemeldet werden, die gültiges Mitglied in ihrem Verein sein müssen. Geplant sind bis zu vier Highlight-Spieltage, die bei Vereinen vor Ort ausgetragen werden. Genaue Information zum Anmeldeprozess werden zu Beginn des neuen Jahres rechtzeitig bekanntgegeben.

Eigene Vereinsturniere organisieren

Darüber hinaus haben 2020 erstmals alle bayerischen Vereine die Möglichkeit, eigene Turniere über die BFV-eFootball-Plattform www.bfv-sports.de auszutragen. Bayerische Amateurklubs (bis zur Regionalliga Bayern) können Vereinsturniere für ihre Mitglieder organisieren, die bayerischen Profiklubs (ab der 3. Liga) eigene Wettbewerbe für ihre Fans anbieten. Gespielt werden kann entweder FIFA 20 oder PES 20 – sowohl auf der PlayStation 4 als auch auf der Xbox. Geplant ist zudem eine BFV Talents Challenge für Talente im Alter zwischen 16 und 20 Jahren.

Jetzt für dritte Auflage des BFV eSports Cup powered by M-net anmelden

Bereits in die dritte Auflage geht 2020 der BFV eSports Cup powered by M-net. Das Turnier wird im neuen FIFA 20 und erstmals sowohl auf der PlayStation 4 als auch auf der Xbox One ausgetragen. Insgesamt gibt es acht Qualifikationsrunden, je vier für beide Konsolen. Die Online-Qualifikationsturniere finden am 16. Dezember 2019, 20. Januar, 17. Februar und 16. März 2020 statt. Pro Qualifier werden 32 Plätze für die Playoffs vergeben, die am 20. April und am 18. Mai

ausgespielt werden. Am Ende qualifizieren sich auf beiden Konsolen jeweils acht Teilnehmer für das Grand Final, das im Sommer 2020 im Rahmen eines Offline-Turniers in München ausgespielt wird. Anmeldungen sind unter www.bfv-esports.de möglich. Im vergangenen Jahr hatte sich Joshua 'Hallo255' Pohl im Finale überraschend gegen den deutschen Meister Michael 'MegaBit' Bittner durchgesetzt und krönte sich zum Sieger. 2019 verzeichnete der BFV eSports Cup powered by M-net insgesamt rund 1000 Anmeldungen (2018: 400).

In die zweite Saison startet die BFV eClub Championship. Beim bayerischen Pokalwettbewerb werden zunächst sieben Online-Bezirksmeisterschaften im Pokalmodus ausgetragen. Pro Bezirk treten maximal 64 2er-Teams in FIFA 20 auf der PlayStation 4 gegeneinander an, wobei mindestens ein Spieler pro Team Vereinsmitglied sein muss. Die sieben Bezirksmeister qualifizieren sich für das große Offline-Finale im Juni/Juli 2020. Die Bezirksmeisterschaften sind wie folgt terminiert: Oberbayern: 2. März 2020, Niederbayern: 9. März 2020, Bezirk Schwaben: 23. März 2020, Oberpfalz: 30. März 2020, Oberfranken: 6. April 2020, Mittelfranken: 27. April 2020, Unterfranken: 4. Mai 2020. Anmeldungen sind ab Anfang Februar auf www.bfv-esports.de möglich. Im Vorjahr hatte sich der TSV 1861 Oettingen aus Schwaben mit Yannic und Philipp Bederke den Titel gesichert – als bestes von insgesamt 250 Teams.