



## MITTEILUNG

Frankfurt am Main, 23.06.2020

### Virtual Bundesliga: Wer wird Deutscher Meister im eFootball? Auftakt des VBL Grand Final by ING

Die Virtual-Bundesliga-Saison geht in die Schlussphase: Am morgigen Mittwoch um 18 Uhr startet die Gruppenphase des VBL Grand Final by ING, das in diesem Jahr als Online-Turnier ausgetragen wird. Ausgespielt wird bis Sonntag der Deutsche Meister im eFootball.

Informationen zum Saisonfinale auf einen Blick:

#### In welchem Modus wird gespielt?

Das von der DFL und EA SPORTS gemeinsam mit Grand-Final-Partner ING veranstaltete Finalturnier erstreckt sich über mehrere Tage. Am Mittwoch, 24. Juni, um 18 Uhr startet der Wettbewerb mit der Gruppenphase: Die 24 qualifizierten Teilnehmer treten in zwei Sechsergruppen pro Konsole an, die vier besten Spieler einer Gruppe ziehen in die nächste Runde ein.

Mit den Achtelfinal-Spielen startet am Donnerstag, 25. Juni, um 18 Uhr die K.o.-Phase des Turniers. Die qualifizierten Teilnehmer einer Gruppe spielen über Kreuz gegen die Qualifikanten der anderen Gruppe ihrer jeweiligen Konsole (PlayStation 4 und Xbox One). Nach Hin- und Rückspiel geht es noch am selben Abend in die Viertelfinal-Partien, um die Teilnehmer für die jeweiligen Halbfinals – die auch gleichzeitig die Konsolen-Finals darstellen – zu ermitteln.

Die Begegnungen werden im sogenannten „85er-Modus“ ausgetragen, bei dem alle Teams über dieselbe Spielstärke von 85 verfügen und somit grundsätzlich gleiche Chancen haben. Neben dem Titel des Deutschen Meisters im eFootball geht es in diesem Jahr um ein Preisgeld von insgesamt 45.000 Euro.

#### Wie kann das Finalturnier live verfolgt werden?

Sowohl die Gruppen- als auch die K.o.-Phase am 24. und 25. Juni können live im Stream auf [esports.com](https://esports.com) und auf [virtual.bundesliga.de](https://virtual.bundesliga.de) verfolgt werden.

Am kommenden Sonntag (28. Juni), einen Tag nach dem letzten Bundesliga-Spieltag der laufenden Saison 2019/20 und vor den finalen Begegnungen in der 2. Bundesliga, überträgt ProSieben MAXX ab 12 Uhr die Finalsspiele auf der PlayStation 4 und der Xbox One sowie das anschließende konsolenübergreifende Finale live im TV und im Stream.

#### Wie verlief der Weg ins VBL Grand Final by ING?

Zwölf der insgesamt 24 Teilnehmer qualifizierten sich bereits im Februar über die VBL Club Championship, in der Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga antreten. Der SV Werder Bremen feierte nicht nur die Titelverteidigung, sondern stellt mit Michael „MegaBit“ Bittner auch den amtierenden Deutschen Meister im eFootball.

Mit ihm qualifizierte sich auch sein Teamkollege Erhan „DrErhano“ Kayman für das VBL Grand Final. Die weiteren Qualifikanten kommen aus den Teams von der SpVgg Greuther Fürth, Bayer 04 Leverkusen, Borussia Mönchengladbach, dem VfL Wolfsburg sowie dem VfL Bochum 1848. Diese Teams belegten in der Abschlusstabelle der VBL Club Championship die ersten sechs Plätze und dürfen damit einen Spieler pro Konsole für das Finale melden.

Seit 8. März steht auch die andere Hälfte des Teilnehmerfeldes des VBL Grand Final by ING fest. 128 Spieler waren zuvor in den **VBL Playoffs** im Ringen um ein Ticket für das Einzelspieler-Finale angetreten. Dazu gehörten je zwei Spieler der Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga, welche die VBL Club Championship auf den Plätzen sieben bis 16 abgeschlossen hatten. Die weiteren 108 Spieler hatten sich zwischen November 2019 und Januar 2020 über den VBL-Open-Modus in FIFA 20 für die Playoffs qualifiziert, darunter auch der Vorjahresfinalist und Weltmeister von 2019 Mohammed „MoAuba“ Harkous.

#### In welchen Gruppen wird gespielt?

Die Auslosung für das Finalturnier hat folgende Gruppen ergeben:

##### Gruppe A (PlayStation 4)

- Kai „deto“ Wollin / Bayer 04 Leverkusen
- Eleftherios „Lefti\_I“ Ilias / RB Leipzig
- Benedikt „SaLz0r“ Saltzer / VfL Wolfsburg
- Leon „HSV Leon“ Krasniqi / Hamburger SV
- Alexander „VfLXander1848“ Steinmetz / VfL Bochum 1848
- Georgios „PGeorge7\_“ Papatolis / SV Werder Bremen

##### Gruppe B (PlayStation 4)

- Erhan „DrErhano“ Kayman / SV Werder Bremen
- Lukas „Lukas\_1004“ Seiler / VfB Stuttgart
- Fabio „fifabio97“ Sabbagh / SpVgg Greuther Fürth
- Mohammed „MoAuba“ Harkous / VfL Wolfsburg
- Yannick „Jeffryy95“ Reiners / Borussia Mönchengladbach
- Leroy „HakunaMatata\_BSC“ Richter / Hertha BSC

##### Gruppe C (Xbox One)

- Christian „xImpact10“ Judt / SpVgg Greuther Fürth
- Jan-Niklas „Bomber J N F“ Flöck / 1. FC Köln
- Michael „MegaBit“ Bittner / SV Werder Bremen
- Dylan „DullenMIKE“ Neuhausen / VfL Wolfsburg
- Fabian „B04\_Dubzje“ De Cae / Bayer 04 Leverkusen
- Alexander „Alex Czapi“ Czaplak / RB Leipzig

##### Gruppe D (Xbox One)

- Richard „Der\_GaUCHo10“ Hormes / Borussia Mönchengladbach
- Yannic „Yannic0109“ Bederke / FC Augsburg
- Benedikt „BeneCR7x“ Bauer / VfL Wolfsburg
- Michael „Phenomeno“ Gherman / 1. FC Köln
- Jan-Luca „VfL\_Bassinho1848“ Bass / VfL Bochum 1848
- Lukas „Saku970611“ Vonderheide / FC Bayern München

#### Wie sieht die Meisterschale aus?

Die neue Trophäe wurde als Weiterentwicklung der vorherigen Virtual-Bundesliga-Meisterschale und in Anlehnung an die Meisterschale der Bundesliga entworfen. Die V-förmigen Aussparungen wurden in Anlehnung an den Cursor implementiert, der in der Fußball-Simulation den gesteuerten Spieler markiert. Die Schale besteht im Inneren aus Aluminium, die Oberfläche besitzt im Wesentlichen eine Anthrazit-Optik.

#### 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 zum Einzelspieler-Wettbewerb VBL Open auch die VBL Club Championship mit den Clubs der Bundesliga und 2. Bundesliga ins Leben zu rufen. Beide Wettbewerbe werden zunächst bei den VBL Playoffs und schließlich beim VBL Grand Final zusammengeführt.

- **Hier finden Sie ein Motiv der Meisterschale zur honorarfreien redaktionellen Verwendung**
- **Hier finden Sie ein Visual zur Gruppenphase zur honorarfreien redaktionellen Verwendung**
- **Hier finden Sie die VBL-Turnierstruktur zur honorarfreien redaktionellen Verwendung**
- **Hier finden Sie das Logo der Virtual Bundesliga zur honorarfreien redaktionellen Verwendung**
- **Hier geht es zur Meldung auf dfl.de**
- **Aktuelle Informationen rund um den deutschen Profifußball finden Sie auch auf dem Twitter-Account der DFL**

44 | 2020

#### Medienkontakt

Philip Sagioglou  
Stellvertretender Leiter  
Unternehmenskommunikation  
T +49 69 / 6 50 05-333  
E [presse@dfl.de](mailto:presse@dfl.de)

#### Medien-Center

Mitteilungen,  
Akkreditierungsformulare und  
weitere Informationen.



#### DFL Deutsche Fußball Liga

Guiollettstraße 44-46  
D-60325 Frankfurt/Main  
W [dfl.de](http://dfl.de)  
T [@DFL\\_Official](https://twitter.com/DFL_Official)  
I [DFL-Official](https://www.facebook.com/DFL-Official)

