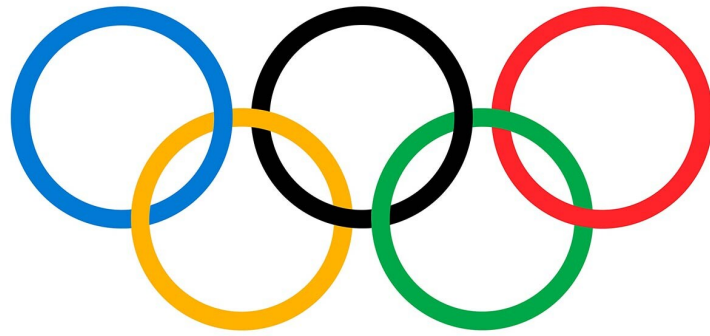


Das IOC macht einen Meilenstein in
den virtuellen Sport, indem es die
erste olympische virtuelle Serie
ankündigt



OLYMPIC VIRTUAL SERIES

22. Apr 2021

Erste olympische virtuelle Serie mit internationalen Verbänden und Spielverlegern in den Bereichen Baseball, Radfahren, Rudern, Segeln und Motorsport

Das Internationale Olympische Komitee (IOC) wird mit fünf Internationalen Sportverbänden (IFs) und Spieleverlegern zusammenarbeiten, um die Olympische Virtuelle Serie (OVS) zu produzieren, die erste olympisch lizenzierte Veranstaltung für physischen und nicht-physischen virtuellen Sport.

Im Vorfeld der Olympischen Spiele Tokio 2020 beginnt das OVS am 13. Mai und dauert bis zum 23. Juni 2021. Die Olympic Virtual Series wird virtuelle Sport-, E-Sport- und Gaming-Enthusiasten auf der ganzen Welt mobilisieren, um ein neues olympisches Publikum zu erreichen, und gleichzeitig die Entwicklung physischer und nicht-physischer Sportformen im Einklang mit den Empfehlungen der **Olympischen Agenda 2020+5** des IOC fördern. IOC-Präsident Thomas Bach sagte: "Die Olympic Virtual Series ist eine neue, einzigartige olympische digitale Erfahrung, die darauf abzielt, die direkte Interaktion mit einem neuen Publikum im Bereich des virtuellen Sports zu steigern. Seine Konzeption steht im Einklang mit der Olympischen Agenda 2020+5 und der digitalen Strategie des IOC. Es fördert die Sportbeteiligung und fördert die olympischen Werte, mit besonderem Schwerpunkt auf der Jugend. David Lappartient, Vorsitzender der Esports and Gaming Liaison Group (ELG) des IOC und Präsident der Union Cycliste Internationale (UCI), sagte: "Im Namen der ELG und der UCI freue ich mich, an der Einführung der ersten olympischen virtuellen Serie beteiligt zu sein. Eine Reihe von Investmentfonds haben gut etablierte virtuelle Sportinitiativen; und dank der Zusammenarbeit zwischen dem IOC, den Investmentfonds und den Verlagen ist das OVS ein aufregender Schritt nach vorn für die virtuelle Sportwelt und die Olympische Bewegung".

Die folgenden internationalen Verbände und Glücksspielverlage werden Teil der Olympischen Virtuellen Serie sein:

- World Baseball Softball Confederation (WBSC) - eBaseball Powerful Pro Baseball 2020, Konami Digital Entertainment
- Union Cycliste International (UCI) - Zwift, Zwift inc.
- World Rowing - Offenes Format
- World Sailing - Virtuelle Regatta, Virtuelle Regatta SAS

- Internationale Fédération de l'Automobile (FIA) - Gran Turismo, Polyphony Digital

Das OVS schafft eine Bühne, um die physische Sportwelt mit der virtuellen und Simulationssport-Gaming-Community zu verbinden und bietet die Möglichkeit, sich mit der Olympischen Bewegung auseinanderzusetzen. Jeder Investmentfonds wird seine entsprechende Veranstaltung in einem Format anbieten, das die Online-Massenbeteiligung maximiert und Inklusivität und Teilnahme über das OVS priorisiert. Die Massenteilnahmeserie ermöglicht es Teilnehmern auf der ganzen Welt, von zu Hause oder ihren Trainingseinrichtungen aus anzutreten, um beim Aufbau der Olympischen Spiele Tokio 2020 Aufregung zu erzeugen.

Alle fünf OVS-Veranstaltungen unterscheiden sich in Form und Konzept und werden über die jeweilige Verlagsplattform des Sports durchgeführt, an der die Teilnehmer teilnehmen können. Fans haben die Möglichkeit, sich zu engagieren und die Ereignisse

auf dem Olympischen Kanal zu verfolgen. Weitere Informationen zur Teilnahme sowie Preise, die bei ausgewählten Veranstaltungen enthalten sind, werden in Kürze bekannt gegeben. Informationen werden auch online unter www.olympicchannel.com verfügbar sein.

Im Einklang mit Empfehlung 9 der **Olympischen Agenda 2020+5**, in der es heißt: "Förderung der Entwicklung des virtuellen Sports und die weitere Zusammenarbeit mit Videospiel-Communitys", unterstützt die Einführung des ersten OVS die digitale Strategie des IOC und zielt darauf ab, die wachsende Popularität des virtuellen Sports zu nutzen, um die Olympische Bewegung, die olympischen Werte und die Sportbeteiligung zu fördern und die direkten Beziehungen zu jungen Menschen aufzubauen. Es unterstützt die Investmentfonds bei der weiteren Etablierung virtueller und simulierter Formen des Sports als Disziplin innerhalb ihrer Vorschriften und Strategien. Aufbauend auf dem Erfolg ihrer jeweiligen Veranstaltungen haben sowohl die Fédération Internationale de Football Association (FIFA) als auch die International Basketball Federation (FIBA) sowie andere internationale Verbände wie die Internationale Tennis Federation (ITF) und World Taekwondo (WT) ihre Begeisterung und ihr Engagement für die Erforschung der Einbeziehung in zukünftige Ausgaben des OVS bestätigt.

###

Das Internationale Olympische Komitee ist eine gemeinnützige, zivile, nichtstaatliche, internationale Organisation, die sich aus Freiwilligen zusammensetzt, die sich für den Aufbau einer besseren Welt durch Sport einsetzt. Es verteilt mehr als 90 Prozent seines Einkommens an die breitere Sportbewegung, was bedeutet, dass täglich 3,4 Millionen USD an Sportlern und Sportorganisationen auf allen Ebenen der ganzen Welt helfen.

###

Über die Olympische Virtuelle Serie

Das Internationale Olympische Komitee wird mit führenden internationalen Sportverbänden und Spieleverlagen zusammenarbeiten, um die erste olympische Veranstaltung für Liebhaber virtueller Sportvideospiele auf der ganzen Welt anzubieten - die Olympische virtuelle Serie. Die vom 13. Mai bis zum 23. Juni 2021 stattfindende Serie wird die Entwicklung physischer und nicht-physischer virtueller Sportformen fördern, mit dem Schwerpunkt auf der Regulierung des fairen Wettbewerbs, der Achtung der Werte des Sports in diesen virtuellen Formen und der Kontaktaufnahme mit neuen Zielgruppen im Einklang mit den Empfehlungen der **Olympischen Agenda 2020+5** des IOC.

Das IOC hat Spezialisten für virtuellen Sport, **DreamHack Sports Games**, für die Vermarktung und Produktion der Olympischen Virtuellen Serie ernannt.

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an das IOC Media Relations Team:

Tel: **+41 21 621 6000**, E-Mail:

pressoffice@olympic.org, oder besuchen Sie unsere Website unter **www.olympic.org**.

Filmmaterial in Broadcast-Qualität

Der IOC-Newsroom: **<http://iocnewsroom.com/>**

Videos

YouTube: **www.youtube.com/iocmedia**

Fotos

Für eine umfangreiche Auswahl an Fotos, die kurz nach jeder Veranstaltung verfügbar sind, folgen Sie uns bitte auf **Flickr**.

Um Archivfotos und -aufnahmen anzufordern, wenden Sie sich bitte an unser Images-Team unter:

images@olympic.org.

Soziale Medien

Für aktuelle Informationen über das IOC und regelmäßige Updates folgen Sie uns bitte auf **Twitter**, **Facebook** und **YouTube**.