



COLORS CUP

WIESBADEN 2026

Anna Maria Russi

Leandro de Nittis

info@colors-cup.de



TuS Medenbach



Federlight

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung & Vision

2. Was ist E-Sport?

3. Was macht E-Sport außergewöhnlich?

4. Inklusion im Verständnis des Colors Cup

5. Zahlen, Reichweite und gesellschaftliche Relevanz von E-Sport

5.1 Reichweite und Zuschauerzahlen von E-Sport

5.2 Altersstruktur und Zielgruppen

5.3 Wirtschaftliche Bedeutung von E-Sport

5.4 Berufsfelder und Zukunftsperspektiven im E-Sport

5.5 Bedeutung für Events vor Ort

6. Urhebererschaft, Haltung und Projektverständnis des Colors Cup

7. Sponsoring-Logik: Warum es sich lohnt, den Colors Cup zu unterstützen

7.1 Gesellschaftliche Verantwortung und Glaubwürdigkeit

7.2 Zugang zu jungen Zielgruppen und moderner Lebensrealität

7.3 Sichtbarkeit im lokalen und digitalen Raum

7.4 Unterstützung eines innovativen Modellprojekts

7.5 Partnerschaft auf Augenhöhe

7.6 Zusammenfassung

8. Bedeutung der Anerkennung von E-Sport als Sportform für Förderung und Vereinsarbeit

8.1 Auswirkungen auf Vereine und Organisationen

8.2 Fördermöglichkeiten und strukturelle Unterstützung

9. Abschließende Worte

10. Quellen

1. Einleitung & Vision

Der Colors Cup ist ein inklusives E-Sport-Event und Turnierformat, das konsequent auf Vielfalt, Gemeinschaft und einen gelebten Friedensgedanken aufbaut. Gaming wird dabei bewusst als Plattform für Begegnung, Teilhabe und gesellschaftlichen Zusammenhalt verstanden.

Das Projekt setzt ein klares Zeichen gegen Rassismus, Diskriminierung, Antisemitismus, antimuslimischen Rassismus sowie gegen jede Form von Hass, Gewalt und Ausgrenzung. Gleichzeitig schafft der Colors Cup einen offenen, politisch und religiös neutralen Raum, in dem Menschen auf Augenhöhe zusammenkommen können.

Die Idee entstand aus der Beobachtung, dass Online-Gaming häufig von toxischem Verhalten geprägt ist, sich das soziale Miteinander jedoch bei Live-Events deutlich positiver gestaltet. Der Colors Cup nutzt dieses Potenzial gezielt und überträgt es in ein pädagogisch fundiertes, inklusives Veranstaltungskonzept.

Der Colors Cup betrachtet E-Sport bewusst durch eine pädagogische Brille und setzt auf erlebte Praxis statt rein theoretischer Vermittlung. Im Mittelpunkt stehen dabei:

- Motivation und ein gelebter Inklusionsgedanke
- die Erreichbarkeit junger Menschen in ihrer eigenen Lebenswelt
- die Förderung sozialer Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Kommunikation, Verantwortungsbewusstsein, Empathie, Achtsamkeit, Respekt und Toleranz
- Friedensarbeit durch Begegnung in einem inklusiven Rahmen
- die Förderung interkultureller Kompetenzen
- Partizipation statt Ausgrenzung

Der Colors Cup versteht E-Sport nicht nur als Wettbewerb, sondern als gesellschaftlich relevantes Format, das demokratische Werte, Fairness und Teamgeist sichtbar und erfahrbar macht.

Das Turnier basiert auf dem Spiel VALORANT. Die Lizenz für die Austragung wurde über Riot Games erteilt. Das Spiel ist ab 16 Jahren freigegeben, entsprechend richtet sich das Event an alle Menschen ab 16 Jahren.

Im Vorfeld finden Online-Qualifikationsturniere statt, aus denen sich 64 Teams qualifizieren. Vor Ort werden anschließend die Halbfinal- und Finalmatches ausgetragen.

2. Was ist E-Sport?

E-Sport ist eine organisierte, regelbasierte und wettbewerbssorientierte Sportform, bei der geistige, koordinative und soziale Fähigkeiten im Vordergrund stehen. Digitale Wettkämpfe finden dabei in klar definierten Strukturen statt.

E-Sport existiert unter anderem in folgenden Kontexten:

- Turnieren und Ligen
- Vereinen und Organisationen
- Events
- Jugend-, Bildungs- und Kultureinrichtungen

Vergleichbar mit klassischen Sportarten stehen auch im E-Sport Training, Strategie, Kommunikation, Fairness, Disziplin und Teamarbeit im Mittelpunkt. Diese klaren Strukturen machen E-Sport besonders anschlussfähig für pädagogische und gesellschaftliche Konzepte.

3. Was macht E-Sport außergewöhnlich?

Sprache oder soziale Hintergründe treten in den Hintergrund, während gemeinsame Ziele, Teamarbeit und Zusammenarbeit im Vordergrund stehen.

Besondere Merkmale sind:

- globale Communities mit einem starken Zugehörigkeitsgefühl
- hohe Attraktivität für junge, oft schwer erreichbare Zielgruppen
- die Verbindung von Wettbewerb, Gemeinschaft und digitaler Lebensrealität
- niedrige Zugangshürden bei gleichzeitig hoher Identifikation

Diese Eigenschaften machen E-Sport besonders geeignet für inklusive, präventive und friedensorientierte Projekte.

4. Inklusion im Verständnis des Colors Cup

Inklusion im Colors Cup bedeutet uneingeschränkte Teilhabe für alle Menschen. Sie beschränkt sich nicht auf einzelne Gruppen, sondern ist umfassend gedacht – unabhängig von:

- Herkunft oder sozialem Hintergrund
- Geschlecht, Identität oder sexueller Orientierung
- Religion oder Weltanschauung

Inklusion ist dabei kein Zusatz, sondern die Grundlage des gesamten Projekts. Sie zeigt sich unter anderem in:

- fairen und transparenten Teilnahmebedingungen
- einer wertschätzenden und respektvollen Kommunikation
- einer klar strukturierten, transparenten Organisation
- aktiver Community-Einbindung bereits in der Online-Phase

Der Colors Cup schafft einen Raum, in dem Vielfalt selbstverständlich ist und Begegnung ohne Vorurteile möglich wird.

5. Zahlen, Reichweite und gesellschaftliche Relevanz von E-Sport



Drittgrößte
E-Sport Markt
weltweit



über 250
E-Sport
Vereine



1,9 Mio.
regelmäßige
Zuschauer



170 Mio.
Umsatz
in 2025

5.1 Reichweite und Zuschauerzahlen

Für das Jahr 2025 wird eine weltweite E-Sport-Zuschauerzahl von rund 640 Millionen Menschen prognostiziert. Bis 2029 könnte diese Zahl auf nahezu 900 Millionen anwachsen.

Über 75 % der Rezeption erfolgt dabei über Livestreams auf Plattformen wie Twitch oder YouTube.

5.2 Altersstruktur und Zielgruppen

Der durchschnittliche E-Sport-Zuschauer ist etwa 26 Jahre alt. Über 53 % sind zwischen 21 und 35 Jahre alt.

E-Sport erreicht damit Zielgruppen, die über klassische Angebote häufig nicht angesprochen werden.

5.3 Wirtschaftliche Bedeutung

Die globale E-Sport-Industrie erzielte bereits im Jahr 2022 einen Umsatz von rund 1,38 Milliarden US-Dollar. Langfristige Prognosen gehen davon aus, dass das Marktvolumen bis 2035 auf über 20 Milliarden US-Dollar anwachsen wird.

5.4 Berufsfelder und Zukunftsperspektiven

E-Sport eröffnet vielfältige Berufsfelder, unter anderem in den Bereichen:

- Event- und Turnierorganisation
- Medien- und Livestream-Produktion
- Community- und Social-Media-Management
- Marketing, Sponsoring und Kommunikation
- pädagogische Arbeit und Coaching

5.5 Bedeutung für Events vor Ort

Neben der digitalen Reichweite haben Live-Events eine große Bedeutung. Mittelmäßige Turniere verzeichnen häufig 500-700 Besucher:innen pro Veranstaltungstag, große Events entsprechend deutlich mehr.

Diese Kombination aus digitaler und lokaler Präsenz macht E-Sport-Events sowohl gesellschaftlich als auch wirtschaftlich relevant.

6. Urheberschaft, Haltung und Projektverständnis

Der Colors Cup ist ein eigenständig entwickeltes Konzept von Anna Maria Russi gemeinsam mit ihren Söhnen Leandro de Nittis und Gianluca de Nittis.

Das Projekt wurde ohne institutionelle Förderung entwickelt und basiert auf persönlichem Engagement, intensiver Netzwerkarbeit sowie der inhaltlichen Überzeugungskraft des pädagogischen Konzepts. Diese Unabhängigkeit ermöglicht einen klaren, wertorientierten und neutralen Rahmen – frei von politischer oder religiöser Einflussnahme.

7. Sponsoring-Logik:

Warum es sich lohnt, den Colors Cup zu unterstützen

Der Colors Cup bietet Sponsoren die Möglichkeit, Teil eines glaubwürdigen, wertebasierten und zukunftsorientierten Projekts zu werden. Eine Unterstützung bedeutet dabei nicht nur Sichtbarkeit, sondern die aktive Mitgestaltung eines inklusiven Modellprojekts mit nachhaltiger gesellschaftlicher Wirkung.

7.1 Gesellschaftliche Verantwortung und Glaubwürdigkeit

Sponsoren positionieren sich sichtbar für:

- gelebte Inklusion
- Respekt, Fairness und demokratische Werte
- Prävention durch Begegnung und Teilhabe
- ein friedliches Miteinander junger Menschen

Das Engagement ist dabei nachvollziehbar, transparent und wirksam.

7.2 Zugang zu jungen Zielgruppen

Der Colors Cup erreicht junge Menschen authentisch in ihrer digitalen Lebensrealität. Sponsoren werden dabei als Unterstützer eines gesellschaftlich relevanten Projekts wahrgenommen – nicht als klassische Werbeträger.

7.3 Sichtbarkeit im lokalen und digitalen Raum

- Präsenz bei einem inklusiven Live-Event
- Reichweite über Streams, Social Media und Community-Kanäle
- positive Wahrnehmung im Kontext von Bildung, Inklusion und Jugendförderung

7.4 Unterstützung eines innovativen Modellprojekts

Der Colors Cup verbindet E-Sport erstmals konsequent mit:

- Inklusion ohne Einschränkung
- Friedensgedanken
- demokratischen Werten
- Partizipation

7.5 Partnerschaft auf Augenhöhe

Die Zusammenarbeit basiert auf Respekt, Transparenz, einer gemeinsamen Wertebasis und einer klaren Abgrenzung von politischer oder religiöser Einflussnahme.

7.6 Zusammenfassung

Eine Unterstützung des Colors Cup bedeutet:

- Investition in soziale Kompetenz und Frieden
- Förderung junger Menschen
- glaubwürdige gesellschaftliche Positionierung
- Mitgestaltung eines zukunftsweisenden Projekts

8. Bedeutung der Anerkennung von E-Sport als Sportform

Die Anerkennung von E-Sport als Sportform schafft strukturelle Voraussetzungen für nachhaltige Vereins-, Jugend- und Bildungsarbeit.

8.1 Auswirkungen auf Vereine

- Gründung von E-Sport-Abteilungen
- Professionalisierung von Trainings- und Betreuungsangeboten
- Integration in bestehende Strukturen

8.2 Fördermöglichkeiten

Zugang zu kommunalen, jugend- und bildungsbezogenen Förderprogrammen, da gesellschaftliche Ziele im Mittelpunkt stehen.

9. Abschließende Worte

Wir bedanken uns herzlich für Ihre Zeit, Ihre Aufmerksamkeit und Ihr Interesse an diesem Konzept.

Wir hoffen, mit diesem Dokument einen Beitrag zu einem besseren Verständnis von E-Sport als gesellschaftlich relevanter Sportform geleistet zu haben und gleichzeitig den Colors Cup als einzigartiges, inklusives und pädagogisch fundiertes Projekt nähergebracht zu haben.

Wir freuen uns sehr über Feedback, Fragen, konstruktive Kritik, neue Ideen sowie Angebote zur Zusammenarbeit und Unterstützung.

Der Austausch und die gemeinsame Weiterentwicklung sind ein zentraler Bestandteil des Colors Cup.

10. Quellen & weiterführende Referenzen

Esport Stats - <https://esportstats.co>

Quantumrun - <https://www.quantumrun.com/consulting/global-esports-revenue-projections>

Gitnux - <https://gitnux.org/marketing-in-the-esports-industry-statistics/>

ZipDo - <https://zipdo.co/esports-industry-statistics/>

Scottmax - <https://scottmax.com/research/esports-industry-trends/>

WiFiTalents - <https://wifitalents.com/upskilling-and-reskilling-in-the-esports-industry-statistics/>

Wikipedia - https://de.wikipedia.org/wiki/A1_Austrian_eSports_Festival