



MEDIENINFORMATION

Bonn, 31. August 2026

Gamescom 2026 – Vitality Rising Bees gewinnen den Equal Esports Cup

- **Europas größtes Turnier:** Deutsche Telekom richtet vierte Auflage des LoL-Turniers für Frauen und nicht-binäre Spieler*innen aus
- **Starke Präsenz:** Das Finale lockt zahlreiche Fans an den gemeinsamen Stand von SK Gaming und der Deutschen Telekom auf der Gamescom
- **Klares Zeichen für Vielfalt:** Die Initiative setzt ein Zeichen für Chancengleichheit, Safe Spaces und nachhaltige Talentförderung im Esport



Team Vitality Rising Bees feiert den Sieg, Spielerin Honda mit dem Equal Esports Pokal © SK Gaming

Mit einem packenden Finale fand der **Equal Esports Cup** auf der Gamescom in Köln seinen krönenden Abschluss. In der vierten Saison der Turnierserie triumphierte das Team der **Vitality Rising Bees** verdient vor einem großen Live-Publikum und krönte sich zum Champion des Equal Esports Cup 2026. Das Team unterstrich damit seine beeindruckende Dominanz und die konstant starken Leistungen, die es bereits über die gesamte Season hinweg gezeigt hatte. Neben dem begehrten Pokal und 5.000 Euro Preisgeld sicherten sich die Siegerinnen zudem die Qualifikation für die LGC Rising 2026 Playoffs.

Spannender Weg durch die Saison und die Playoffs

Der Weg ins **Grand Final** führte über eine intensive Gruppenphase im Juli und ein hochklassiges Double-Elimination-Bracket in den Playoffs (28. Juli – 16. August). Am Samstag, den 29. August, trafen **Mental Rush** und die **Vitality Rising Bees** im großen Finale aufeinander:

Game 1: Die **Vitality Rising Bees** erwischten einen dominanten Auftakt. Nachdem Mental Rushs Top-Lanerin **Zeniv** im Early Game noch gute Akzente setzen konnte, übernahm **Owpi** auf der Toplane zunehmend das Geschehen und nutzte eine Überschätzung der Gegnerin konsequent aus. **Owpi** zeigte sich in

den Teamfights nahezu unkillbar und riss die Kontrolle an sich. **Mental Rush** fand weder im Dragon-Race noch im späteren Baron-Powerplay ein Mittel zurück ins Spiel. Getragen von **Owpis** Aufspielen und einer starken Caitlyn-Performance von **Cosmic** steuerten die **Bees** unaufhaltsam auf den Sieg zu und gingen mit 1:0 in Führung.

Game 2: Das zweite Match lieferte Spannung bis zum Schluss. Die **Bees** sicherten sich früh das First Blood, während **Karina** den ersten Drachen holte. Zwar zeigte **Mental Rush** als Team eine enorm geschlossene, starke Leistung und verlangte dem Gegner alles ab, doch die **Vitality Rising Bees** behielten auch in den schwierigen Phasen die Nerven. Mit einer durchweg überzeugenden Performance setzten sich die Bees schlussendlich mit 2:0 durch und machten den Gesamtsieg perfekt. Für **Zeniv** aufseiten von **Mental Rush** endete damit nach zwei Jahren eine absolut beeindruckende EEC-Win-Streak.

Am Ende durften die **Vitality Rising Bees** den Pokal entgegennehmen. Antje Hundhausen (Vice President Brand Experience bei der Deutschen Telekom & Schirmherrin Equal Esports) überreichte die Trophäe gemeinsam mit Adrián Padín Suárez (Riot Games), Alex Müller von SK Gaming und Julius Althoff von der esports player foundation (epf) an das jubelnde Team. Insgesamt wurden 10.000 Euro Preisgeld an die vier besten Teams vergeben.

Honda, Support, sagte nach dem Triumph: „Beim Equal Esports Cup zum ersten Mal dabei zu sein und direkt auf der großen Gamescom-Bühne zu stehen, ist für mich einfach überwältigend. Als Rookie vor so vielen Fans zu spielen und Rückhalt zu spüren, ist soo nice! Dieses Turnier zeigt, wie wichtig professionelle Plattformen für Frauen und nicht-binäre Personen im Esport sind. Ich bin unfassbar stolz auf mich und mein Team, wir haben so sehr improved.“



Team Vitality Rising Bees mit Karni, Anika „Ryxcales“ Wolter, Adrián Padín Suárez, Julius Althoff, Antje Hundhausen, Luise Emilie „Mile“ Tschersich, Tolkien und Alex Müller bei der Pokalübergabe (v.l.n.r.) © SK Gaming

Antje Hundhausen, Vice President Brand Experience bei der Deutschen Telekom und Schirmherrin der Equal Esports Initiative, gratulierte dem Siegerteam: „Herzlichen Glückwunsch an die Vitality Rising Bees zu diesem starken und hochverdienten Sieg! Das Finale auf der Gamescom hat eindrucksvoll gezeigt, auf welch hohem sportlichen Niveau sich die Spielerinnen bewegen. Genau für diese Höchstleistungen und für mehr Sichtbarkeit haben wir den Equal Esports Cup ins Leben gerufen. Gemeinsam mit unseren Partnern SK Gaming, der esports player foundation und Riot Games schaffen wir verlässliche, professionelle Strukturen, um Chancengleichheit und Vielfalt im Esport nachhaltig zu verankern.“ Auch **Adrián Padín Suárez** (Riot Games) betonte die Bedeutung des Moments: „Der Equal Esports Cup zeigt eindrucksvoll, welches enorme

Potenzial in dieser Community steckt. Auf der großen Gamescom-Bühne zu sehen, wie diese Talente auf höchstem Niveau gegeneinander antreten, ist ein starkes Zeichen für die gesamte Branche.“

Der Equal Esports Cup 2026 – Die Ergebnisse im Überblick:

1. Platz (5.000 € + LGC Rising 2026 Playoffs): [Vitality Rising Bees](#)
2. Platz (2.500 €): [Mental Rush](#)
3. Platz (1.750 €): [G2 Hel](#)
4. Platz (750 €): [SK Avarosa](#)

Begeisterung vor Ort und im Stream

Die Resonanz war nicht nur auf der Bühne, sondern auch an den Bildschirmen groß. Der Stand von SK Gaming entwickelte sich zur zentralen Anlaufstelle der Community. Auf der Bühne führte Host [Anika „Ryxcales“ Wolter](#) mit [Karni](#) durch das Programm, während das Casterinnen-Duo [Tanja „TwoStone“](#) und [Luise Emilie „Mile“ Tschersich](#) mit LoL-Profi [Tolkin](#) die Matches live kommentierte. Wie groß das Interesse an den Spielenden und der Weiterentwicklung der Szene ist, zeigten auch die Livestreams auf Twitch: Nachdem bereits die Playoffs von reichweitenstarken Co-Streams u. a. von [Broeki](#), [Karni](#) und [PowerOfEvil](#) begleitet wurden, fesselte das große Finale auf dem Hauptkanal sowie den Co-Streams eine riesige Live-Community vor den Bildschirmen.

Weitere Informationen zur Initiative: www.equal-esports.com

Social Media: [Instagram](#) | [TikTok](#)

Bildmaterial: bit.ly/equalesports

Informationen zu den Partnern:

www.esportsplayerfoundation.org; www.sk-gaming.com; www.riotgames.com



Deutsche Telekom AG

Corporate Communications

Tel.: 0228 181 – 4949

E-Mail: medien@telekom.de

Weitere Informationen für Medienvertreter*innen:

www.telekom.com/medien

www.telekom.com/fotos

www.telekom.com/blog

Über die Deutsche Telekom: <https://www.telekom.com/konzernprofil>

Copyright © [Schröder+Schömb's PR GmbH](#). All rights reserved.

Wenn Sie keine weiteren E-Mails empfangen möchten, klicken Sie bitte [hier](#).