



POLSKA LIGA
ESPORTOWA

RAPORT 2022

**POLSKIEJ LIGI
ESPORTOWEJ**



20 22 RAPORT



20 22 RAPORT

01		5
	• Liczby Polskiej Ligi Esportowej	9
02		5
03		15
		15
		19
04		21
05		23
		24
		27
06		33
		33
		35
		37
07		39
		43
		45
		47
		49
		53
08		55
09		57
10		61
11		67
12		91
13		93



PAWEŁ KOWALCZYK
CEO POLSKA LIGA ESPORTOWA

Polska Liga Esportowa zakończyła kolejny rok działalności. Nie zaskoczę chyba nikogo, jeśli powiem, że był to trudny rok, który nauczył nas wiele jako ludzi, ale również jako sympatyków gier komputerowych. Mimo przeciwności losu, galopującej inflacji i wojny za naszą wschodnią granicą, mogę stwierdzić, że postawiliśmy nie jeden, a kolejne dwa duże kroki naprzód w rozwoju esportu w Polsce.

Spółka rozpoczęła rok od przedłużenia umowy partnerskiej z PGE Polską Grupą Energetyczną na kolejne trzy lata, co było jednym z najważniejszych ruchów w 2022 roku. Ponadto, zmieniliśmy format rozgrywek PGE Dywizji Mistrzowskiej, tworząc jeden całoroczny sezon z kulminacyjnym eventem finałowym w grudniu.

To, z czego jestem naprawdę dumny, to fakt, że w 2022 roku udało nam się zorganizować aż piętnaście eventów lanowych. W tym aspekcie jesteśmy najlepsi w Polsce i żaden konkurencyjny podmiot z branży esportowej nie może się z nami równać. Zaczęliśmy w maju od PLE.GG Gaming Weekend, który odbył się w rozrywko-

wym sercu Warszawy, czyli w Dzielnicy Nowy Świat. W lipcu zaprosiliśmy ponad stu zawodników esportowych na plażę w Gdyni, gdzie zorganizowaliśmy PGE Supercup Polskiej Ligi Esportowej. To było jedno z największych wydarzeń esportowych w kraju w 2022 roku. Poza turniejem CS:GO odbyły się mecze polskich i zagranicznych drużyn gwiazd, pierwszy turniej lanowy VALORANT EAST: UNITED, a także PGE e-Puchar Gdynia Sailing Days w Virtual Regatta.

Zmiana siedziby firmy, której Polska Liga Esportowa dokonała w połowie roku, otworzyła przed nami kolejne możliwości. Stworzyliśmy przestrzeń podcastową oraz niezależne studio produkcyjne, gdzie możemy realizować wszystkie nasze produkcje. To właśnie tam co tydzień na żywo odbywały się mecze kolejki PGE Grupy Mistrzowskiej. Zwieńczeniem rozgrywek był wyjątkowy finał w The Collective na stadionie Legii Warszawa. Na grudniowej imprezie pojawiły się gwiazdy z pierwszych stron gazet, najważniejsze postaci polskiej sceny esportowej, zawodnicy z różnych gier, a także przedstawiciele organizacji współpracujących z Polską Ligą Esportową. Zwycięskie Illuminar Gaming podniosło puchar i czek na 90 tysięcy złotych. Mogę stwierdzić z pełną stanowczością, że był to finał godny rywalizacji najlepszych drużyn w kraju.

W 2022 Polska Liga Esportowa rozwinęła się również contentowo. Stworzyliśmy projekt "Inny Świat", czyli podcast, w którym Maciej Iwański i Piotr "izak" Skowyrski rozmawiają z gwiazdami ze świata sportu i esportu na tematy życia codziennego, technologii, kulisów sławy, zmiany pokoleniowej, a także innowacji w otaczającym nas świecie. Już w pierwszym sezonie ich gośćmi byli m.in. Maciej "Morgen" Żuchowski, Dariusz Szpakowski czy Bartosz "bejott" Jakubowski.

Wielkim zainteresowaniem cieszył się również projekt HEINZ PLE ALL-STAR, który nawiązując do tradycji All-Star, znanej z amerykańskich sportów zespołowych, był połączeniem plebiscytu, eventu, contentu i rywalizacji opartej o najlepszych zawodników ligi. W maju rozpo-

częliśmy głosowanie na drużynę gwiazd Polskiej Ligi Esportowej, następnie zaprezentowaliśmy ich możliwości w meczu przeciwko ekipie influencerów, aby w lipcu stworzyć miniturniej z drużyną zagranicznych gwiazd CS:GO i zespołem fanów. To przełożyło się na niesamowitą ilość zabawy i rywalizacji.

Pod względem produktowym Polska Liga Esportowa rozwinęła się przede wszystkim na płaszczyźnie sportowo-esportowej. Rok 2022 stał się początkiem współpracy z Polskim Związkiem Żeglarskim, PKN Orlen i Fortuna 1 Ligą. Każdy z tych podmiotów doskonale rozumie, że esport i sport mogą się wzajemnie uzupełniać. Synergia sportu i esportu to coś naturalnego, co może być siłą napędową rozgrywek esportowych nie tylko w Polsce, lecz także na świecie. Już teraz tworzymy efektowne turnieje Virtual Regatta, Formuły 1 i FIFA 23. Jako prezes Polskiej Ligi Esportowej jestem przekonany, że w kolejnym roku podobnych aktywności będzie jeszcze więcej.

Zdajemy sobie sprawę, że esport i gaming to zjawiska globalne, ale chcemy pokazać, że do rywalizacji w grach komputerowych może dołączyć każdy, bez względu na stopień sprawności fizycznej, liczbę rozegranych turniejów, godzin spędzonych w grze czy znajomości. Odpowiedzią na te potencjalne bariery ma być projekt PLE: Nowy Poziom skierowany do amatorów i półprofesjonalistów, którego pierwsza edycja objęła zmagania w szesnastu województwach i cieszyła się dużym zainteresowaniem. W 2023 roku będziemy rozwijać esportową strukturę dla młodych graczy, a także pokazywać ścieżkę rozwoju od amatora do profesjonalisty. Polska Liga Esportowa chce również mocniej zaangażować społeczność lokalną, dlatego w kolejnym roku będziemy tworzyć eventy regionalne w całej Polsce, gdzie młodzi gracze będą mogli rywalizować przed publicznością na LAN-ie i zaznać się z presją występów na żywo. Nie sposób tutaj pominąć rozgrywek VALORANT. To jedna z najszybciej rozwijających się obecnie gier esportowych i bardzo zaangażo-

wane community. Doskonale odzwierciedla to ilość contentu i interakcje społeczności w social mediach, jak również rosnące z miesiąca na miesiąc liczby na transmisjach naszych rozgrywek. Gracze VALORANT są bardzo zaangażowani w rozwój gry i jej ekosystemu esportowego, a to tylko ułatwia nam pracę i pozytywnie wpływa na jakość naszych turniejów.

W ubiegłym roku Riot Games powierzyło nam rozgrywki dla amatorów i profesjonalistów, a w 2023, na mocy udanej współpracy, będziemy również odpowiedzialni za rozgrywki profesjonalistów w 23 krajach Europy Środkowo-Wschodniej. Jesteśmy dumni, że jako polski podmiot stanowimy tak ważną część globalnych struktur Riot Games i całego ekosystemu VALORANT na świecie. To olbrzymi krok jakościowy i wielka odpowiedzialność, ale nie mamy wątpliwości, że poradzimy sobie z tym wyzwaniem.

Wszystkie opisane działania nie byłyby możliwe, gdyby nie wielkie wsparcie partnerów Polskiej Ligi Esportowej. Oprócz wspomnianej już Polskiej Grupy Energetycznej czy Riot Games, szczególnie podziękowania kieruję do Media Expert, PKN Orlen, Heinz, Red Bull, Logitech, the protocol, Lech Free, LG, G2A, W. Kruk, Seiko, Hellcase, Polskiego Związku Żeglarskiego i 1 Ligi Piłkarskiej. Uznane w Polsce i na świecie marki chcą tworzyć z nami esport i być częścią Polskiej Ligi Esportowej. To daje nam przekonanie o skuteczności naszych działań, a dodatkowo nakreśla perspektywę na przyszłość.

Miniony rok był dla Polskiej Ligi Esportowej czasem wymagającej pracy i za to chciałbym podziękować mojemu zespołowi. Rozwijamy się o nowe kompetencje i nowych pracowników, aby tworzyć produkty esportowe na najwyższym poziomie. Wciąż mamy wiele do zrobienia, ale wyzwania napędzają nas do działania. Mam nadzieję, że rok 2023 przyniesie jeszcze więcej sukcesów.

Zapraszam do wspólnej gry!

KIM JESTEŚMY?

W 2020 roku Polska Liga Esportowa S.A. przeszła rebranding, tworząc nową jakość rozgrywek esportowych. Bazując na wcześniejszych sezonach organizowanych przez Fantasyexpo Sp. z o.o., uzupełniona o kompetencje z zakresu relacji z mediami, zarządzania drużynami, marketingu sportowego oraz public relations, PLE chce budować i rozwijać ekosystem esportowy w Polsce, a także w Europie Środkowo-Wschodniej. W planach spółki jest rozwój nie tylko struktur ligowych dla profesjonalistów i amatorów, lecz także tworzenie wyjątkowych wydarzeń na żywo. Równie ważnym aspektem jest edukacja społeczna na temat esportu i gamingu. Polska Liga Esportowa prowadzi szkolenia dla zawodników, partnerów, ale również dla uczniów, którzy chcieliby w przyszłości pracować w branży esportowej. Pierwsze dwa lata "nowej" Polskiej Ligi Esportowej dały wyraźny sygnał o aspiracjach organizatorów i pokazały potencjał, jaki ma projekt.

.....
.....
.....
.....

Z każdym kolejnym rokiem Polska Liga Esportowa poszerza swoje kompetencje, rozbudowuje zasoby contentowe, a przede wszystkim organizuje kolejne turnieje w Polsce i Europie.

FILARY STRATEGII

PLAY

Podstawą funkcjonowania Polskiej Ligi Esportowej jest organizacja rozgrywek na najwyższym poziomie. W 2022 roku zorganizowaliśmy dwadzieścia jeden turniejów dla graczy komputerowych, w tym piętnaście wydarzeń offline. Nawiązując do sprawdzonych wzorców elitarnych turniejów sportowych, struktura PGE Dywizji Mistrzowskiej została przemodelowana, w skutek czego powstał jeden całoroczny sezon zakończony w grudniu finałem na stadionie Legii Warszawa.

Nowością w palecie rozgrywek Polskiej Ligi Esportowej były zawody VALORANT East: United, organizowane we współpracy z Riot Games. To poszerzyło kompetencje Ligi o rozgrywki międzynarodowe dla dwudziestu krajów Europy Środkowo-Wschodniej. Dodatkowo wiele wieczorów pełnych emocji gwarantowały wyścigi z serii PLE.GG Orlen F1 Cup, rozgrywki FIFA w Fortuna 1 Liga Cup czy regaty eSailing 2022 współtworzone z Polskim Związkiem Żeglarskim. Te inicjatywy były odpowiedzią na naturalną synergię sportu i esportu.

CZY WIESZ, ŻE...

Nieodłącznym filarem wytyczającym drogę, którym kieruje się Polska Liga Esportowa jest hasło "Play, Learn & Enjoy". To obszary definiujące działalność Ligi, uwzględniające zrównoważony rozwój i przekazywanie wartości istotnych z punktu widzenia marki pochodzącej z rynku esportowego.

LEARN

Kolejnym celem ligi jest edukacja społeczeństwa w zakresie esportu i gamingu. Jako Polska Liga Esportowa mocno wierzymy, że budowanie odpowiednich wzorców, edukacja graczy w kwestiach medialnych, finansowych i zarządzania, zaprocentuje rozwojem ekosystemu esportowego. Dlatego prowadzimy szkolenia dla graczy, czego przykładem jest projekt PLE: Nowy Poziom, czy spotkanie z uczniami szkół średnich w Bełchatowie, które mieliśmy przyjemność prowadzić na zaproszenie PGE Polskiej Grupy Energetycznej.

Niemniej ważne jest dla nas promowanie zawodów przyszłości i wyrównywanie szans na rynku pracy, dlatego wspólnie z the:protocol, przy okazji meczów PGE Dywizji Mistrzowskiej, prowadziliśmy cykliczny segment poświęcony ofertom pracy w sektorze technologii informatycznej.

ENJOY

Zabawa to bardzo istotny aspekt funkcjonowania Polskiej Ligi Esportowej. Esport to rozrywka, a ramy ligowe, choć sprofesjonalizowane, powinny dostarczać i bez wątpienia



nia dostarczają sporo radości zawodnikom, organizatorom i przede wszystkim kibicom.

Wydarzenia organizowane przez Polską Ligę Esportową od początku nowego startu, dokonanego w 2020 roku, przyciągają wiele znanych osobistości. Gwiazdy sportu, showbiznesu, najważniejsze postaci polskiego esportu - wszyscy chcą być częścią widowiska oferowanego przez Polską Ligę Esportową, bawiąc się razem z bohaterami walki toczącej się na wirtualnych arenach.

Kwintesencją obszaru ENJOY w 2022 roku w Polskiej Lidze Esportowej był projekt HEINZ PLE ALL-STAR. Pierwszy na tak wielką skalę projekt w palecie produktów esportowych Polskiej Ligi Esportowej, który był połączeniem plebiscytu, rywalizacji i nietuzinkowego contentu. Podczas finału akcji na PGE Superpucharze PLE w zabawie wzięła udział drużyna gwiazd ligi, popularni gracze z zagranicy i najlepsi przedstawiciele konkursu dla społeczności.

Każdy z trzech LAN-ów zorganizowanych przez Polską Ligę Esportową miał wysoko rozwinięty pierwiastek ENJOY. W maju PLE.GG Gaming Weekend odbył się w rozrywkowym sercu Warszawy, czyli w Dzielnicy Nowy Świat. Na PGE Superpucharze PLE ponad stu profesjonalnych zawodników bawiło się na Plaży Miejskiej w Gdyni, a zwieńczeniem roku był finał PGE Dywizji Mistrzowskiej, który odbył się przy akompaniamencie nowoczesnego, neonowego centrum rozrywkowego stadionu Legii Warszawa.

MISJA

Stworzenie najbardziej prestiżowego i pożądanego miejsca profesjonalnej rywalizacji dla zawodników w Polsce, będącego marką pierwszego wyboru dla fanów esportu.

WIZJA

Bycie pierwszym wyborem dla profesjonalnych i amatorskich graczy w Polsce i Europie.



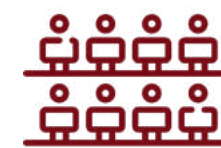
LICZBY

Od momentu rebrandingu w 2020 roku, Polska Liga Esportowa konsekwentnie rozwija swoje struktury wewnętrzne i zewnętrzne. Podczas prezentacji nowej odsłony Polskiej Ligi Esportowej, spółka miała zaledwie sześciu stałych pracowników. W grudniu 2022 roku było ich już dwudziestu czterech, z czego dziesięciu zatrudniono na przestrzeni ostatniego roku. To pokłosie działań i projektów PLE, które wymagały dodatkowych osób do pracy i nowych kompetencji w zespole.

W 2022 roku PLE przebiła barierę jedenastu tysięcy zawodników, którzy w ciągu ostatnich dwóch lat grali w rozgrywkach. Do tego dochodzą kolejne projekty, bo w 2022 roku zrealizowano rozgrywki w siedmiu tytułach: CS:GO, FIFA, Clash Royale, VALORANT, eSailing, Formula 1 i Call of Duty: Warzone. Ponadto w puli nagród wszystkich rozgrywek Polskiej Ligi Esportowej w 2022 roku znalazło się 1 050 000 złotych.

Polska Liga Esportowa rośnie również w zestawieniu liczby partnerów, rokrocznie rozszerzając swoje działania ze stałymi klientami i zawiązując nowe porozumienia. W 2021 roku PLE współpracowała z dwudziestoma trzema klientami, a w 2022 roku było już ich dwudziestu ośmiu. Wśród największych

znaleźli się: PGE, Media Expert, Kompania Piwowarska, Heinz i Red Bull. Na szczególnie wyróżnienie zasługuje współpraca z Polską Grupą Energetyczną, gdyż w lutym strony podpisały przedłużenie umowy na kolejne trzy lata, a kwota i długość kontraktu są najwyższymi w historii umów zawartych przez Polską Ligę Esportową. Liczba partnerstw i współprac przełożyła się na finanse spółki. W 2022 roku PLE zanotowała wzrost przychodów o blisko 72%.

**24**
PRACOWNIKÓW**11** TYSIĘCY
ZAWODNIKÓW
W ROZGRYWKACH**7**
TYTUŁÓW GIER**28**
KLIENTÓW**277**
WYPRODUKOWANYCH
MATERIAŁÓW VIDEO**17**
PLATFORM
WYKORZYSTANYCH DO
KOMUNIKACJI**172**
DNI TRANSMISYJNE**18 405 742**
ZASIĘG WYGENEROWANY
W MEDIACH
SPOŁECZNOŚCIOWYCH**4561**
INFORMACJI MEDIALNYCH



„Miniony rok był bardzo intensywny dla zespołu Polskiej Ligi Esportowej. Stale powiększające się portfolio projektowe pozwoliło nam przeżyć chwile, którymi chętnie dzielimy się również z Państwem. Oto jak wyglądała Polska Liga Esportowa w 2022 roku!”

PAWEŁ KOWALCZYK CEO, POLSKA LIGA ESPORTOWA

STYCZEŃ

- Publikacja raportu za 2021 rok
- Pierwszy Gortat Cup

MARZEC

- Start sezonu PGE Dywizji Mistrzowskiej
- Finał 1. sezonu VALORANT EAST: United
- Polska Liga Esportowa i PGE odznaczeni nagrodą Sport Biznes Polska

MAJ

- Rozpoczęcie projektu HEINZ PLE ALL-STAR
- PLE.GG Gaming Weekend
- Start 2. sezonu VALORANT EAST: United

LIPIEC

- PGE Superpuchar Polskiej Ligi Esportowej
- Finał 2. sezonu VALORANT EAST: United

LUTY

- Pierwszy turniej VALORANT EAST: United
- Podpisanie przedłużenia umowy z PGE Polską Grupą Energetyczną

KWIECIEŃ

- Pierwszy turniej Media Expert Cup

CZERWIEC

- Otwarcie studia podcastowego PLE
- Pierwszy odcinek podcastu "Inny Świat"
- Rozpoczęcie 1. sezonu PLE.GG Orlen F1 Cup
- Pierwszy turniej eSailing 2022

SIERPIEŃ

- PGE Mistrzostwa Polski eSailing

PAŹDZIERNIK

- Start kwalifikacji PLE: Nowy Poziom
- PLE wyłącznym operatorem VALORANT Challengers East: Surge

GRUDZIEŃ

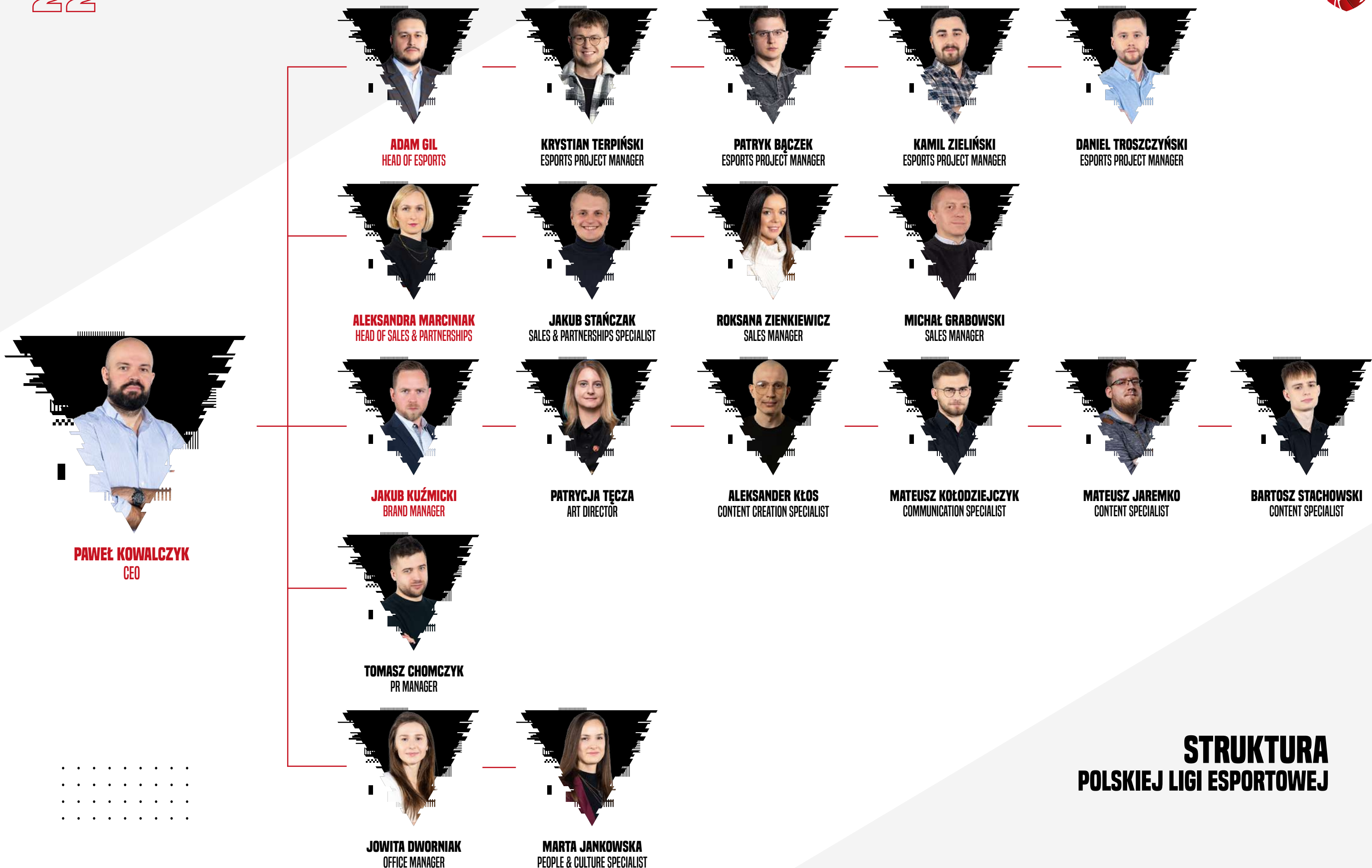
- Finał sezonu PGE Dywizji Mistrzowskiej
- Finał rozgrywek PLE: Nowy Poziom
- Szkolenie esportowe dla młodzieży w Bełchatowie
- Drugi turniej 1 Liga PLE Cup

WRZESIEŃ

- Konferencja ramówkowa Polskiej Ligi Esportowej
- Otwarcie studia produkcyjnego
- Start rozgrywek w Grupie Mistrzowskiej i Grupie Pretendentów PGE DM
- Start 2. sezonu PLE.GG Orlen F1 Cup
- Start 3. sezonu VALORANT EAST: United
- Lech Free Challenge

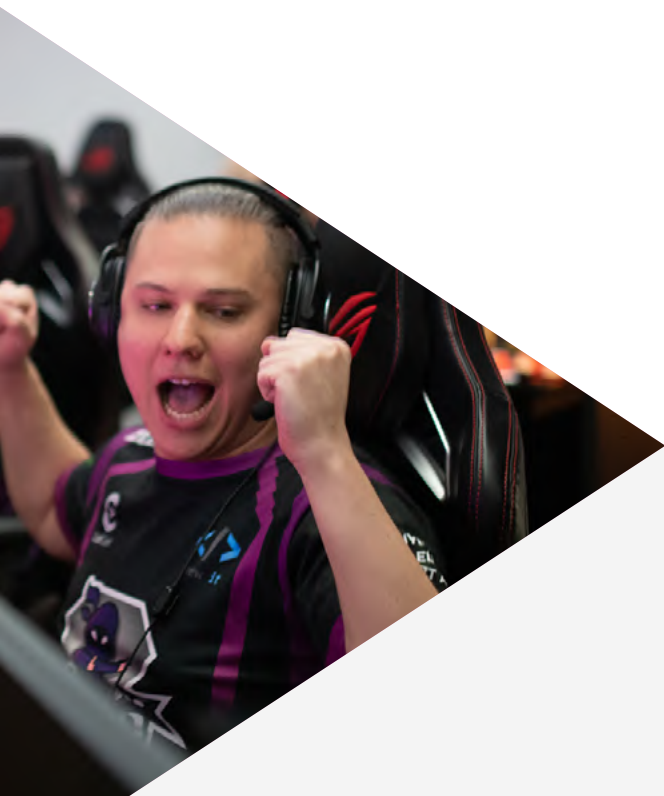
LISTOPAD

- Pierwszy turniej 1 Lige PLE Cup
- Finał 3. sezonu VALORANT EAST: United
- Finał polskich kwalifikacji Red Bull Campus Clutch 2022
- Paweł Kowalczyk (Prezes PLE) laureatem nagrody Lidera Branży Esportowej podczas kongresu SBP



STRUKTURA POLSKIEJ LIGI ESPORTOWEJ

GRANICE POMIĘDZY ESPORTEM A SPORTEM TRADYCYJNYM JUŻ DAWNO ULEGŁY ZATARCIU.



CZY WIESZ, ŻE...

Istotnym czynnikiem, który miał wpływ na postrzeganie esportsu, a także na rozwój gamingu w Polsce, był okres pandemii. Świat zatrzymał się na chwilę, a wraz z nim wszystkie rozgrywki sportowe. Esport jako jedyna dyscyplina cały czas funkcjonował i m.in. skutecznie podtrzymywał relacje międzyludzkie. To wpłynęło na rozwój gamingu w Polsce. W roku 2022 w gry elektroniczne na dowolnym urządzeniu grało aż 67% Polaków*.

Ponad połowa Polaków przynajmniej raz w roku gra przed komputerem lub laptopem. Respondenci grający na komputerze częściej niż raz w tygodniu poświęcają na to średnio ponad 11 godzin. 41% graczy zadeklarowało, że w okresie ograniczeń epidemicznych grało więcej. Obecnie ta rosnąca tendencja jest coraz bardziej zauważalna.

SPORT TRADYCYJNY A ESPORT

Publikacje eksperckie oraz naukowe dowodzą, że esport ma wszystkie cechy klasycznej rywalizacji sportowej. Sport w polskim prawie, wzorowanym na wspólnych ustaleniach krajów Unii Europejskiej, określony jest jako forma aktywności fizycznej, która przez uczestnictwo doraźne lub zorganizowane wpływa na wypracowanie lub poprawienie kondycji fizycznej i psychicznej, rozwój stosunków społecznych lub osiągnięcie wyników sportowych na wszelkich poziomach. Za sport uważa się również współzawodnictwo oparte na aktywności intelektualnej, którego celem jest osiągnięcie wyniku sportowego.

Przy obecnym rozwoju profesjonalnych organizacji i graczy nie ma wątpliwości, że esport stał się pełnoprawnym, wręcz definicyjnym wzorem sportu tradycyjnego. Wielu



MACIEJ KURZAJEWSKI DZIENNIKARZ, TVP SPORT

Będą pojawiały się nowe technologie, nowe rzeczy i nowe koncepty na to, jak pokazywać esport. Esport jest napędzany przez klasyczny sport, a klasyczny sport jest napędzany przez esport. Możemy równolegle funkcjonować, przenikając się wzajemnie.

”

zawodowców realizuje specjalne plany treningowe, które utrzymują ich w formie. Zawodowy gracz w trakcie meczu musi przez kilka godzin utrzymywać najwyższą koncentrację, wydolność, koordynację i precyzję ruchową. Ponadto esport i gaming poprawiają kondycję, spostrzegawczość czy refleks, czyli cechy niezbędne w takich sportach jak np. boks czy sporty motorowe.

POSTRZEGANIE ESPORTU

Z pojęciem „gamingu” zetknęło się 66% Polaków; przy tym 60% badanych poprawnie potrafiło odczytać je jako „granie w gry elektroniczne”. Z pojęciem „streamingu gier” kontakt miało 41% ludzi w Polsce. Wśród czynników, które sprawiły, że gaming stał się tak popularny było również to, że gracze i publiczność zaczęli dostrzegać realizację potrzeb, jakie zapewniały gry. Czynniki, których szukają gracze i publiczność to z jednej strony relaks, odprężenie i wyluzowanie, z drugiej natomiast tzw. doenergetyzowanie, ekscytacja i zastrzyk adrenaliny. Te potrzeby są realizowane przez zróżnicowaną paletę tytułów dostępną na rynku.



Rozgrywki esportowe cechują się wysokim poziomem wysiłku psychicznego. Zawodnicy muszą pozostać w stanie najwyższego skupienia przez kilka godzin.

RAPORT MEDIALNOŚCI POLSKIEJ LIGI ESPORTOWEJ W OKRESIE TRWANIA PGE DM



5 652 168,34 zł

Ekwiwalent reklamowy



5 723

Liczba materiałów



52,3%

Internet



6,1%

Prasa



10,6%

Telewizja



19,3%

Platformy streamingowe



11,5%

Social Media



0,2%

Radio

ZAINTERESOWANIE I ZASIĘG

Zgodnie z badaniami młodzi Polacy częściej grają w gry – takiej odpowiedzi w badaniu udzieliło ponad 80% respondentów poniżej 35. roku życia. W kategorii wiekowej 35-54 lat 70% osób zadeklarowało, że w ciągu roku grało na dowolnym urządzeniu elektronicznym. Wśród Polaków w wieku 55 lat i starszych jest to 52%. Na tę grupę, coraz

częściej patrzą duże marki z wielu obszarów. Marketerzy wiedzą, że potrzeby zaspokajane przez gaming oraz emocje, jakie zapewnia ten rodzaj rozrywki, mają bardzo duży potencjał zakupowy. Wiele marek mając pełną paletę danych, które dostarcza esports odnośnie konsumentów, jest w stanie precyzyjnie dopasować swoją strategię komunikacyjną.

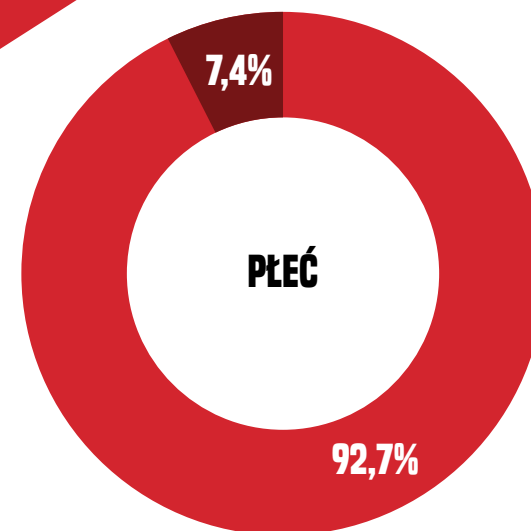
W 2022 roku przebadano efektywność ekspozycji sponsoringowych w publikacjach medialnych dla jednego z flagowych produktów Polskiej Ligi Esportowej, czyli dla PGE Dywizji Mistrzowskiej 2022. Łączna wartość ekwiwalentu PLE dla dwóch okresów rozgrywkowych obu dywizji w wyniosła 5 652 168,34 zł dla 5723 materiałów.



BADANIE FANÓW

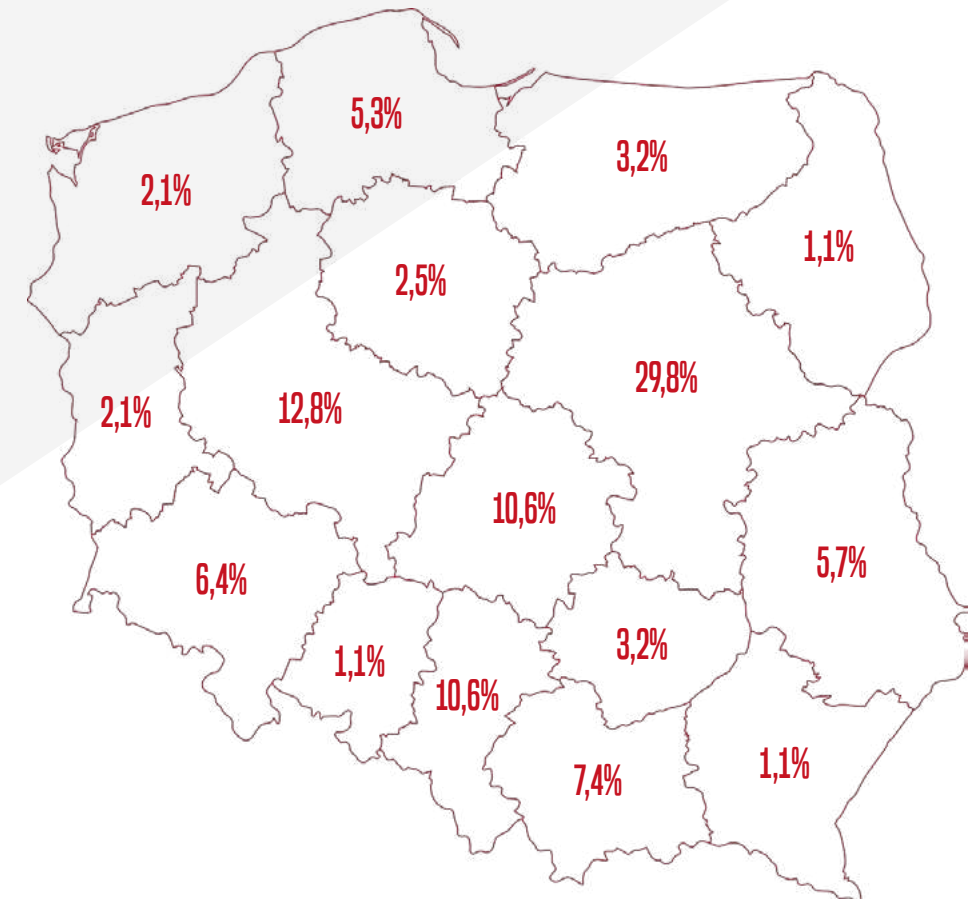
W Polskiej Lidze Esportowej mamy świadomość, że robimy projekty dla widzów, dlatego staraliśmy się regularnie pytać ich o zdanie. Wspólnie z firmą badawczą Sponsoring Insight dwa razy w roku przeprowadzamy badanie ankietowe naszych fanów. Sprawdzamy wiek, płeć i miejsce zamieszkania widzów, ale też ich opinie o Polskiej Lidze Esportowej, naszych transmisjach i mediach społecznościowych czy działaniach przeprowadzanych z partnerami. Kim zatem są fani PLE?

20
22

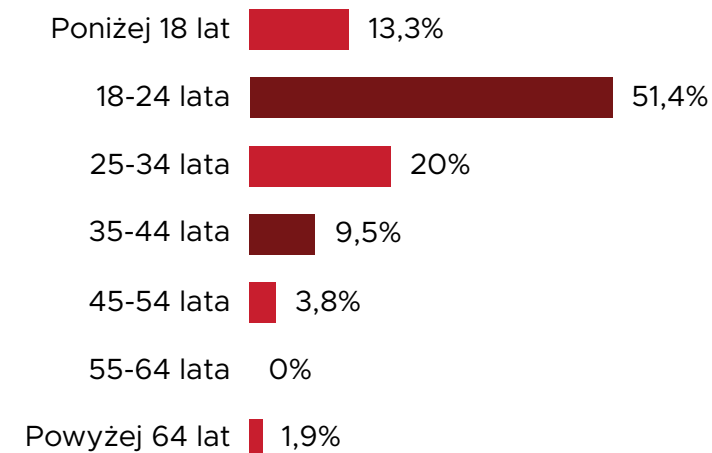


■ Mężczyzna ■ Kobieta

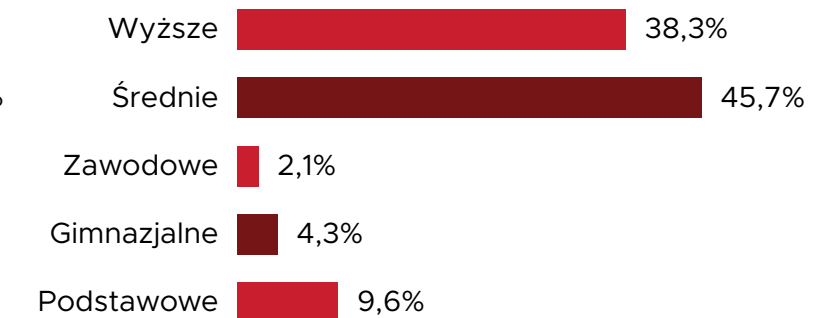
WOJEWÓDZTWO



WIEK



WYKSZTAŁCENIE

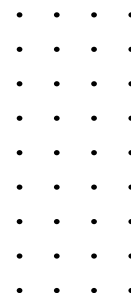


Dane: "Polska Liga Esportowa - Badanie profilu kibica i wizerunku rozgrywek" - Sponsoring Insight, grudzień 2022



- 04 -

PRODUKTY



PODCASTY
I PROJEKTY
CONTENTOWE





- 05 -

LIGI / ROZGRYWKI

m.in. zmagania w eSailing czy Formuła 1. Rozwijaliśmy nowe narzędzia biznesowe dla uczestników naszego ekosystemu oraz współpracowaliśmy z utalentowanymi zawodnikami i zespołami w 20 krajach przy rozgrywkach VALORANT. W 2022 roku rozszerzyliśmy też paletę rozgrywek dla graczy na nieco niższym poziomie zaawansowania, jak również przy tytułach mniej znanych szerszej publiczności, np. Clash Royale, czego przykładem były zawody PLE: Nowy Poziom, rozgrywane w 16 województwach.

Budujemy wirtualne boiska dla graczy na wszystkich poziomach zaawansowania i tworzymy przyjazne środowisko do rywalizacji, której niejednokrotnie towarzyszą medialne wydarzenia eventowe. Serdecznie zapraszam do śledzenia naszych poczynąń w 2023 roku!



Kolejny rok jako Polska Liga Esportowa mieliśmy przyjemność przyczynić się do rozwoju i ewolucji sportów elektronicznych. Był to czas pełen wyzwań i niejednokrotnie niespodziewanych wydarzeń. Sukcesywnie tworzymy kompleksową, wysokiej jakości strukturę ligową, aby wspierać, rozwijać i inspirować graczy w Polsce i poza jej granicami.

W ciągu ostatniego roku nawiązaliśmy kolejne partnerstwa z głównymi wydawcami gier i partnerami sportowymi, organizując

ADAM GIL
HEAD OF ESPORTS, POLSKA LIGA ESPORTOWA



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

PGE DYWIZJA MISTRZOWSKA

W 2022 roku PGE Dywizja Mistrzowska przeszła znaczące zmiany. Przede wszystkim stworzyliśmy jeden całoroczny sezon, który swoją inaugurację miał w lutym, a zwieńczeniem zmagania był finał rozgrywany w grudniu w The Collective, na stadionie Legii Warszawa. Zrezygnowaliśmy z formuły dwóch oddzielnych sezonów, aby wyłonić drużynę, która w 2022 roku była bezsprzecznie najlepsza na polskiej scenie CS:GO. To naturalne nawiązanie do systemów najlepszych turniejów sportowych, które podczas całorocznej rywalizacji wyłaniają jednego mistrza.

Rozpoczęliśmy sezon z dwunastoma organizacjami. Po dziewięciu kolejkach rundy wiosennej osiem najlepszych drużyn awansowało do Grupy Mistrzowskiej PGE Dywizji Mistrzowskiej, natomiast cztery z najłabszym wynikiem sportowym znalazły się w Grupie Pretendentów. Stawkę niższej dywizji uzupełniły najlepsze drużyny wyłonione z cyklu Media Expert Cup.

Wspólnie z marką Media Expert w pierwszej połowie roku zrealizowaliśmy cztery turnieje spod szyldu Media Expert Cup, każdy poprzedzony czterema turami kwalifikacyjnymi. Takie rozwiązanie miało na celu wyselekcjonowanie najlepszych drużyn półprofesjonalnych i stworzenie im możliwości awansu do najwyższej klasy rozgrywkowej w Polskiej Lidze Esportowej. W tych rozgrywkach udział wzięło ponad 1000 zawodników, a angaż w Grupie Pretendentów

PGE Dywizji Mistrzowskiej wywalczyły: loskogutos, Dziki Gon, Permitta Esports, MCE Gameexpert, ch1m1depo, Dark Lotus.

W drugiej części sezonu innowacją były mecze kolejki rozgrywane na żywo w studiu Polskiej Ligi Esportowej. Co tydzień w każdej kolejce dwie drużyny przyjeżdżały do Warszawy, by w warunkach LAN-owych rywalizować w najciekawszych meczach PGE Dywizji Mistrzowskiej. Była to odpowiedź na deficyt polskich meczów w CS:GO rozgrywanych offline.

DRUŻYNY BIORĄCE UDZIAŁ W ROZGRYWKACH PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ

Wrażenia po finale są wyłącznie pozytywne. Świetne, kameralne miejsce z wyjątkowym klimatem. Bardzo się cieszę, że finały odbyły się offline - zawsze to większe emocje, spotkanie z drużyną i znajomymi. Same plusy, a do tego kozackie afterparty. Bawiłem się wyśmienicie. Czekam na więcej!

PIOTR „MORLEZ” TATERKA ILLUMINAR GAMING

”

PORA NA FINAŁ

Zwieńczeniem blisko dziesięciu miesięcy rywalizacji w PGE Dywizji Mistrzowskiej Polskiej Ligi Esportowej był finał w “The Collective”, na Stadionie Legii Warszawa. W decydującym starciu zmierzyły się Illuminar Gaming i FurryFury UNGENTIUM. Ten mecz był absolutną wisienką na torcie, albowiem rywalizowały w nim dwie bezapelacyjnie najlepsze drużyny rozgrywek Polskiej Ligi Esportowej w ubiegłym roku.

Illuminar Gaming przystępowało do tego starcia bez przegranego meczu w rundzie jesiennej Polskiej Ligi Esportowej, z kolei zawodnicy w fioletowych strojach w drugiej części sezonu oddali oponentom zaledwie trzy mapy. Liczyliśmy na bardzo wyrównane starcie, tymczasem IHG całkowicie zdominowało mecz, wygrywając finał bez straty mapy i oddając rywalom zaledwie 34 rundy w serii Best of Five.

Gwiazdą wieczoru był Piotr “morelz” Taterka. 28-letni zawodnik wywalczył swoje czwarte mistrzostwo Polskiej Ligi Esportowej i został wybrany MVP spotkania, za co otrzymał zegarek ufundowany przez W.Kruk i Seiko. Dla Illuminar Gaming było to drugie w historii mistrzostwo Polskiej Ligi Esportowej. Wcześniej organizacja triumfowała również wiosną 2021 roku.

W odpowiedzi na deficyt rozgrywek offline-owych w Polsce, Polska Liga Esportowa wprowadziła mecze kolejki, które były rozgrywane na żywo w studiu.

LICZBY PRODUKTÓW CS:GO W 2022 ROKU



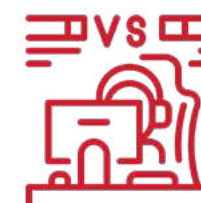
762

GODZIN TRANSMISYJNYCH



40 117

VIEWERS PEAK
TRANSMISJI POLSKIEJ
LIGI ESPORTOWEJ



435

MECZÓW
W ROZGRYWKACH



315

DRUŻYN
W ROZGRYWKACH



VALORANT

W 2022 roku Polska Liga Esportowa, na mocy współpracy z Riot Games, utworzyła cykl rozgrywek pod nazwą VALORANT East: United, czyli zawody dla półprofesjonalistów i amatorów z dwudziestu krajów Europy Środkowo-Wschodniej. PLE stworzyło również ekosystem rozgrywek indywidualnych, w ramach HUB-ów na platformie Faceit.



”

Z mojej perspektywy, a także według Riot Games ostatni rok współpracy z Polską Ligą Esportową trzeba zaliczyć do niesamowicie udanych. Dynamiczny i jednocześnie konsekwentny rozwój projektu VALORANT East: United utwierdził nas w przekonaniu, że esportowe losy VALORANT w regionie CEE znajdują się w dobrych rękach. Działamy ze wspólną wizją, której podstawą jest organiczne dotarcie do graczy i widzów na każdym poziomie zaawansowania, a cele wyznaczamy w perspektywie długoterminowej. Pod kątem biznesowym, komunikacyjnym i przede wszystkim sportowym VALORANT East: United nie odstawało od innych krajów Europy, co było też znaczącym argumentem przy przyznawaniu PLE praw do organizacji VALORANT Challengers East: Surge i polskiej transmisji z cyklu VALORANT Champions Tour.

GRZEGORZ SZABLA
SENIOR BRAND MANAGER
RIOT GAMES

BUDOWA FUNDAMENTÓW

W połowie 2020 roku Riot Games przedstawiło światu nową grę FPS - VALORANT, który z miesiąca na miesiąc zyskuje coraz większą popularność. Polska Liga Esportowa dostrzegła ten esportowy i społeczny potencjał nowej gry od Riot Games. Już kilka miesięcy po oficjalnej premierze zorganizowała pierwsze międzynarodowe rozgrywki pod swoim szyldem - PLE.GG: VALORANT Nations Circuit.

Zmagania cieszyły się ogromnym zainteresowaniem, więc na mocy udanej współpracy, w 2022 roku Riot Games powierzył PLE misję budowy ekosystemu esportowego VALORANT w Europie Środkowo-Wschodniej. Tak powstały zawody VALORANT East: United, czyli cykliczne rozgrywki dla amatorów i półprofesjonalistów w dwudziestu krajach m.in. w Polsce, Czechach, Słowacji czy na Węgrzech.

ROZWÓJ STRUKTUR

W 2022 roku VALORANT był najchętniej ogladaną grą w kategorii "Shooter" na platformie streamingowej Twitch.tv. Gra od Riot Games rozwija się z każdym miesiącem, a wraz z nią Polska Liga Esportowa. PLE stworzyła ekosystem rozgrywek, w ramach którego najzdolniejsze młode ekipy każdego z cotygodniowych turniejów otrzymywały przepustkę do finałów miesiąca, a stamtąd na finały sezonu. Co więcej, najlepsze drużyny każdego sezonu dostawały również bilety do VALORANT Regional League East: Surge, czyli rozgrywek dla najlepszych drużyn regionów.



Ponadto Polska Liga Esportowa uruchomiła rozgrywki w HUB-ach, wprowadzając cykliczne nagrody za indywidualne osiągnięcia graczy, ale również stwarzając nowe możliwości dla zawodników poszukujących drużyny. Łącznie w 2022 roku w rozgrywkach VALORANT organizowanych przez Polską Ligę Esportową udział wzięło ponad 10 000 zawodników, odbyło się blisko 3 800 spotkań, transmisja odbywała się aż w jedenastu językach, a PLE przeznaczyło na nagrody 44 000 dolarów!

Kulminacyjnym momentem roku były finały 2. sezonu VALORANT East: United, które odbyły się w gdańskim centrum gamingowym - Kinguin Esports Lounge i były jedną z najważniejszych atrakcji PGE Superpucharu Polskiej Ligi Esportowej. Nad polskie morze przyjechali najzdolniejsi zawodnicy VALORANT z Europy Środkowo-Wschodniej. Po trzech dniach rywalizacji najlepsi okazali się przedstawiciele Rapid Ninjas. Węgrzy zainkasowali na swoje konto 5 000 dolarów oraz awans do kolejnego sezonu VRL.

20
22

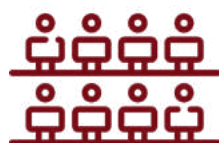


VALORANT W 2022 ROKU W POLSKIEJ LIDZE ESPORTOWEJ



3

SEZONY LIGOWE



10 273

ZAWODNIKÓW
W EKOSYSTEMIE VEU



1

LAN



3731

MECZÓW



7 226 046

ZASIĘG WYGENEROWANY
W MEDIACH
SPOŁECZNOŚCIOWYCH



44 000 USD

NAGRÓD



1 297 904

VIEWS



11

JĘZYKÓW TRANSMISJI

KOLEJNY KROK

Jeszcze w październiku 2022 roku Polska Liga Esportowa i Riot Games ogłosiły rozszerzenie współpracy, w ramach której PLE stała się odpowiedzialna za VALORANT Regional League East: Surge, obecnie znane pod szyldem VALORANT Challengers East: Surge, zrzeszające dziesięć najlepszych drużyn Europy Środkowo-Wschodniej. To oznacza, że Polska Liga Esportowa jest odpowiedzialna już nie tylko za wprowadzanie nowych graczy w ekosystem rozgrywek VALORANT, lecz także została wyłącznym operatorem zmagania najlepszych zawodników regionu.

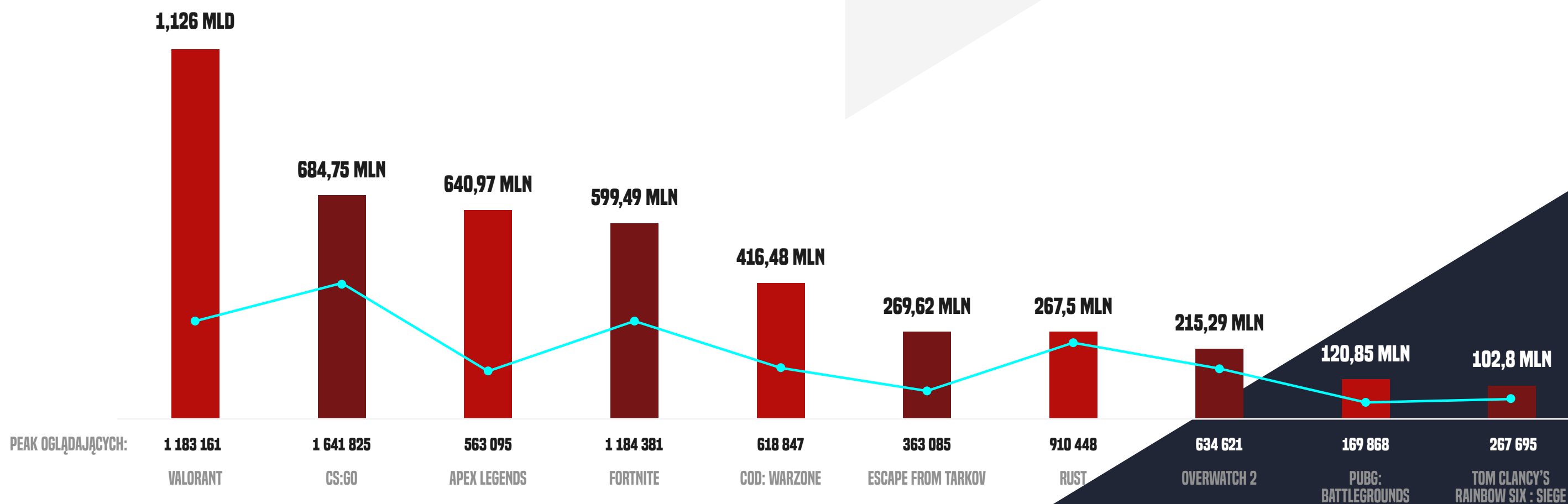
Dla PLE organizacja tych rozgrywek to kolejny krok w stronę rozwoju firmy na nowych rynkach, możliwości kooperacji z nowymi partnerami, poszerzenia struktur oraz rozwinięcia relacji z Riot Games. Challengers East będzie strategicznym projektem dla Polskiej Ligi Esportowej i ligą równie ważną w strukturach firmy, jak PGE Dywizja Mistrzowska.

NAJCZĘŚCIEJ OGLĄDANE STRZELANKI NA TWITCH

WZGLĘDEM OBEJRZANYCH GODZIN

OKRES 1 STYCZNIA - 18 GRUDNIA 2022 R.

OBEJRZANE GODZINY PEAK OGLĄDAJĄCYCH



- 06 - SPORT W ESPORCIE

„Bardzo się cieszę ze współpracy z Polską Ligą Esportową, bo dzięki temu wirtualne żeglarstwo nabrało jeszcze więcej wiatru w żagle. W minionym roku razem zorganizowaliśmy cykl PGE eSailing 2022, ciesząc się olbrzymim zainteresowaniem. Ważnym punktem programu naszego corocznego festiwalu żeglarskiego Gdynia Sailing Days

był PGE Superpuchar Polskiej Ligi Esportowej – to największa impreza gamingowa w Polsce, podczas której połączyliśmy sport tradycyjny z wirtualnym. Rozwój eSailingu to zdecydowanie jeden z priorytetów nie tylko Polskiego Związku Żeglarskiego, ale przede wszystkim światowej federacji żeglarskiej World Sailing. Wszyscy dostrzegamy potencjał inwestycji, a perspektywa dołączenia esportu do rodziny olimpijskiej stwarza zupełnie nowe możliwości. eSailing już jest jedną z dyscyplin esportowych Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego, a wirtualne regaty znalazły się pośród pięciu wirtualnych sportów Olympic Virtual Series w ramach MKOI.”



TOMASZ CHAMERA
PREZES
POLSKI ZWIĄZEK ŻEGLARSKI

ESAILING

Jedną z innowacji, które Polska Liga Esportowa wprowadziła do palety produktowej w 2022 były rozgrywki na wirtualnych wodach, czyli eSailing. Choć pozornie tytuł może wydawać się niezwiązany z rywalizacją graczy esportowych, to prawda jest zupełnie inna. Od 2018 roku światowa federacja World Sailing organizuje esportowe mistrzostwa świata eSailing.

Nie mniej dynamicznie rozwija się Polski Związek Żeglarski, który niezwykle aktywnie działa w sektorze esportowym. W 2022 roku, na mocy współpracy PZŻ i Polskiej Ligi Esportowej, powstały turnieje esportowe dla pasjonatów wirtualnego żeglarstwa. Najistotniejszym z nich był PGE e-Puchar Gdynia Sailing Days, który był częścią PGE

Superpucharu PLE i corocznego święta żeglarstwa w Gdyni, znanego wszystkim miłośnikom sportu i fanom żeglugi. Najlepszy podczas zmagania na wirtualnych wodach okazał się Andrzej Stępkowski. Co ciekawe, zwycięzca PGE e-Puchar Gdynia Sailing Days uprawia żeglarstwo tradycyjne od 55 lat!

Współpraca Polskiej Ligi Esportowej i Polskiego Związku Żeglarskiego opiera się na połączeniu edukacji i innowacji. Poprzez rozgrywki esportowe na wirtualnych wodach oba podmioty chcą stworzyć młodym zawodnikom miejsce do ćwiczeń, promować zarówno esport, jak i sport tradycyjny, a do tego również pokazać żeglarzom, że bez względu na umiejętności na wielkich wodach, mogą odnosić nie mniejsze sukcesy w grze.



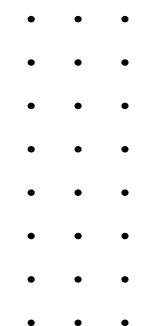
PLE.GG ORLEN F1 CUP

Rok 2022 był dla Polskiej Ligi Esportowej niezwykle owocny, jeśli chodzi o kooperację z partnerami ze sportu tradycyjnego. Kolejną współpracą, jaką zawarliśmy na przestrzeni ostatnich 12 miesięcy, były rozgrywki PLE.GG Orlen F1 Cup tworzone w partnerstwie z PKN Orlen.

Decyzja PKN ORLEN o objęciu sponsoringiem tytularnym zawodów simracingowych w grze Formuły 1 to rozszerzenie dotychczasowej strategii sponsoringowej marki,

obejmującej szerokie spektrum dyscyplin sportowych ze szczególnym zaangażowaniem w motorsport. Polska Liga Esportowa w przeszłości organizowała już rozgrywki wirtualnej Formuły 1, więc ta współpraca była naturalnym, kolejnym krokiem w strategii promocji dla obu brandów.

W 2022 roku zorganizowaliśmy wspólnie dwa sezony PLE.GG Orlen F1 Cup, do których zaproszenie dostała dziesiątka czołowych polskich kierowców simracingowych, a stawkę uzupełnili najbardziej utalentowani kierowcy-amatorzy. Łącznie w wyścigach Polskiej Ligi Esportowej i PKN Orlen w 2022 roku wystartowało ponad 80 zawodników simracingowych, którzy rywalizowali w 24 wyścigach.



Fuel Mix 0.99 Laps
Front Brake Bias <> 50%
Differential <> 55%
ERS Deploy <> Hotlap



MARCIN JANICKI
PREZES
PIERWSZA LIGA PIŁKARSKA

„W corocznym badaniu pytamy kibiców Fortuna 1 Ligi o ich plany i zainteresowania. 20% z nich deklaruje zainteresowanie esportem, a blisko 40% grami komputerowymi. Poprzez cykl turniejów 1 Liga PLE Cup chcemy jeszcze mocniej angażować tę grupę wokół naszych rozgrywek, a jednocześnie dotrzeć do tych młodych osób, do których do tej pory nie trafiliśmy.

Projekt 1 Liga PLE Cup spotkał się nie tylko z pozytywnym odzewem fanów, lecz także klubów, których uczestnictwo w esportowej rywalizacji skłoniło do organizacji własnych turniejów dla kibiców. Widzimy spory potencjał na dalszy rozwój tej inicjatywy jako elementu szerszej strategii angażowania fanów w określonej grupie demograficznej.”



1 LIGA PLE CUP

W ostatnim kwartale 2022 roku Polska Liga Esportowa nawiązała jeszcze jedną współpracę esportowo-sportową. Wspólnie z 1 Ligą Piłkarską stworzyła turnieje esportowe dla pierwszoligowych klubów, gdzie ich reprezentanci rywalizowali w grze EA SPORTS FIFA 23.

Pierwszy turniej cyklu miał miejsce 8 listopada na Stadionie ŁKS-u Łódź im. Władysława Króla. Reprezentanci dwunastu pierwszoligowych klubów rywalizowali w formule FIFA Ultimate Team na platformie PlayStation 5. Kolejne zmagania odbyły się online 7 grudnia, a transmisję można było śledzić na kanałach Polskiej Ligi Esportowej. Warte

podkreślenia jest zaangażowanie klubów 1 Ligi, które aktywnie promowały wydarzenia esportowe, wspierały swoich graczy i świętowały ich sukcesy w social mediach.

Łącznie w 2022 roku w rozgrywkach 1 Liga PLE Cup (eliminacjach i turniejach) wzięło udział 168 graczy. Co ciekawe, w finałach obydwu rozgrywek występował zawodnik, który zaczynał swoją przygodę z 1 Liga PLE Cup od eliminacji.

Współpraca Fortuna 1 Ligi i Polskiej Ligi Esportowej jest naturalnym połączeniem środowiska piłkarskiego i esportowego, które często się przenikają. Ponadto seria 1 Liga PLE Cup pokazuje, jak emocjonująca i wielowymiarowa może być rywalizacja na wirtualnych zielonych boiskach.

KLUBY REPREZENTOWANE W 1 LIGA PLE CUP





- 07 -

WYDARZENIA / EVENTY

Polska Liga Esportowa wie, że wydarzenia na żywo to nieodłączna część rywalizacji esportowej. Zgodnie z filarami naszej strategii staramy się rokrocznie tworzyć wyjątkowe eventy dla graczy i społeczności esportowej, podczas których mogą doświadczać niezapomnianych emocji.

Wspólnie z firmą Sponsoring Insight prowadzimy badania, dzięki którym społeczność ma realny wpływ nie tylko na organizowane przez nas turnieje, ale również jakość transmisji, kształt rozgrywek i formatów contentowych.

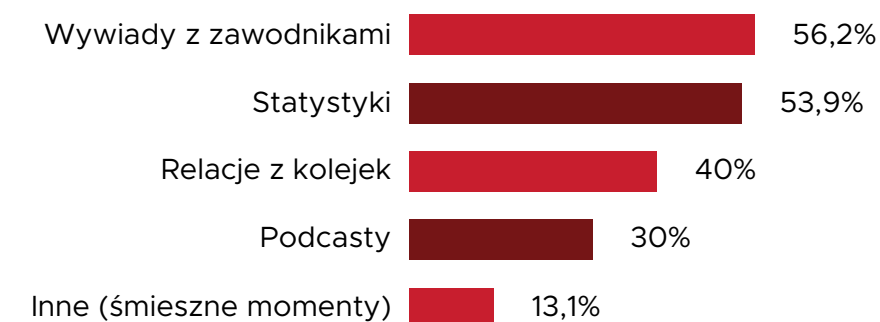
KIM SĄ FANI PLE?

Widzowie starannie wybierają mecze, które decydują się oglądać. **22,5%** czeka na każde spotkanie ulubionej drużyny, **20%** włącza transmisję przynajmniej raz w każdej kolejce, a **15%** - nie rzadziej niż raz w miesiącu. Fani najczęściej czerpią wiadomości o PLE z naszych mediów społecznościowych.



Okazuje się, że nasi fani poszukują nie tylko informacji związanych z samymi rozgrywkami, ale też dodatkowych treści rozrywkowych czy informacyjnych.

JAKICH TREŚCI DOTYCZĄCYCH POLSKIEJ LIGI ESPORTOWEJ POWINNO BYĆ WIĘCEJ UDOSTĘPNIANYCH W MEDIACH?

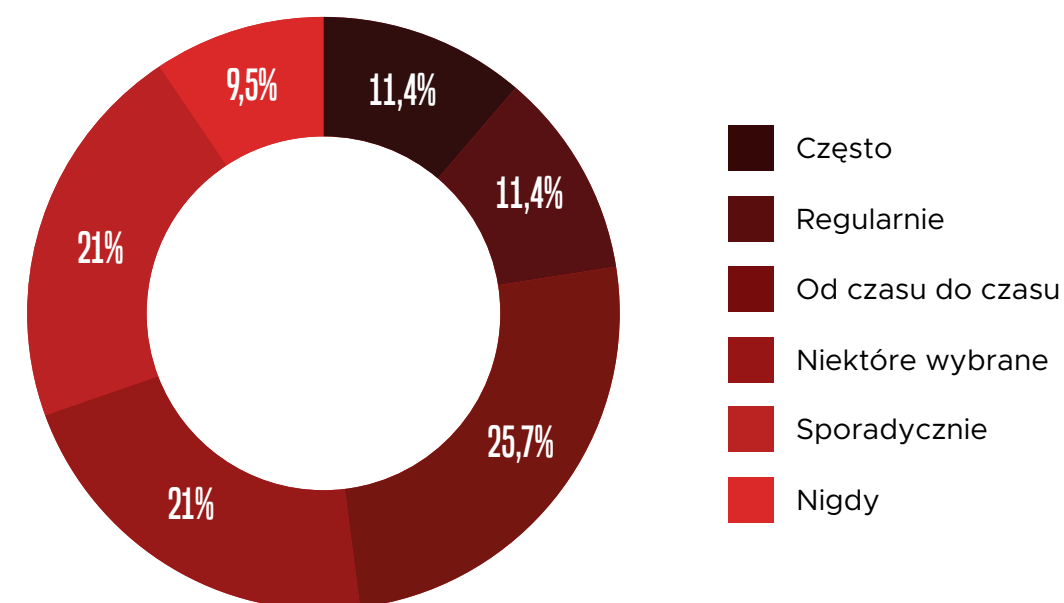


Pytanie wielokrotnego wyboru (n=130)

JAK CZĘSTO KUPUJESZ PRODUKTY SPONSORÓW PLE?

Widzowie dostrzegają i doceniają działania, jakie prowadzimy wraz z naszymi partnerami. Najbardziej zauważalne są inicjatywy w social mediach (39,1%), obecność produktów w studiu meczowym (37,1%), wspólne akcje promocyjne (28,6%), spoty reklamowe (23,8%) czy projekty wideo (20%). Fakt sponsorowania PLE sprawia, że 38,1% respondentów jest bardziej skłonna do zakupów produktów lub skorzystania z usług partnerów rozgrywek. I rzeczywiście - aż 90,5% widzów deklaruje, że przynajmniej sporadycznie kupuje produkty naszych partnerów!

Badania prowadzone przez Sponsoring Insight pokazują, że widzowie PLE to zaangażowana, ale i wymagająca grupa, dlatego bezustannie staramy się ulepszać nasze projekty i wymyślać nowe inicjatywy.



Dane: "Polska Liga Esportowa - Badanie profilu kibica i wizerunku rozgrywek" - Sponsoring Insight, grudzień 2022



HEINZ PLE ALL-STAR

Od dawna wiemy, że gaming i esport są już w mainstreamie. Chętnie pokazujemy tym, którzy jeszcze tego nie wiedzą, że gaming to nie tylko granie na komputerze. To rozrywka i dobra zabawa, społeczność, sposób spędzania wolnego czasu i sposób życia. Doskonale zdaje sobie sprawę z tego również kultowa marka Heinz, która wie, że młodych konsumentów ciężko dziś znaleźć w tradycyjnych środkach przekazu. Ich życie przeniosło się do cyfrowego świata, a gaming to jedna z ulubionych aktywności Millenialsów i Pokolenia Z. Dodatkowo badania konsumenckie pokazują, że aż 92% widzów gamingu w trakcie oglądania streamów sięga po napoje i przekąski. Trudno zatem o lepsze miejsce na kampanię marki z sektora FMCG!

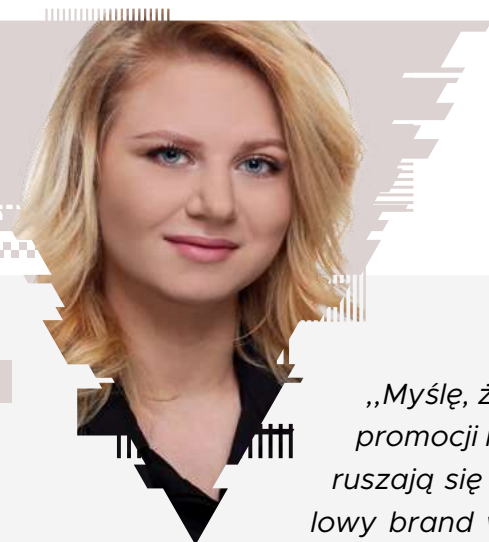
Dlatego Heinz i PLE połączyły siły, żeby stworzyć wyjątkowy projekt. Heinz PLE All-Star to wzorowane na amerykańskich sportach zespołowych połączenie rywalizacji, eventu, contentu i dobrej zabawy. Fani PLE w internetowym głosowaniu wybrali drużynę gwiazd, która zmierzyła się w showmatchu z zespołem influencerów z Błotkiem i Łozem w składzie. Ale to był dopiero początek projektu. Zaprojektowaliśmy specjalną mapę CS:GO w kształcie logotypu Heinz, na której każdy mógł spróbować swoich sił w... rozbijaniu pomidorów butelką ketchupu! Na najlepszych czekały nagrody rzeczowe i możliwość zagrania przeciwko drużynie All-Star w wielkim finale. Dla mniej zaawansowanych graczy przygotowaliśmy prostą gierkę przeglądarkową, w której również można było powalczyć o sprzęt gamingowy i inne nagrody. Tym działaniom towarzyszył content rozrywkowy z gwiazdami, promocje sprzedażowe Heinz i kontekstowe działania reklamowe na platformie Twitch. Staraliśmy się być tam, gdzie konsumenci - w ich naturalnych środowisku. Stąd kontekstowe komunikaty reklamowe na platformie

inStreamly, nawiązujące do oglądania streamów i jedzenia przy tej okazji. Co ważne, zaproponowane przez nas aktywności były na tyle chwytliwe, że gracze, streamerzy i influencerzy chętnie się angażowali, tworząc swój unikatowy content nawiązujący do projektu.

Wielki finał odbył się w lipcu na Plaży Miejskiej w Gdyni, gdzie podczas PGE Supercup'u nasza drużyna All-Star zmierzyła się z ekipą gwiazd z zagranicy i zespołem fanów. Głodni emocji kibice mogli też spróbować

dań z flagowymi sosami Heinz w brandowanym foodtrucku.

Wszystkie założenia dotyczące kampanii zostały zrealizowane z nawiązką. Dzięki działaniom mediowym i influencerom wygenerowaliśmy osiem milionów zasięgu, a ekwiwalent reklamowy znacznie przewyższył poniesione inwestycje. Najważniejsze było to, że udało się pokazać gaming jako mainstreamową rozrywkę, która przyprawa ketchupem Heinz smakowała jeszcze lepiej!



„Myślę, że stworzyliśmy z PLE nowatorską, mainstreamową platformę dla promocji marki Heinz, korzystając z naturalnego środowiska, w jakim poruszają się gracze. Heinz PLE All-Star to koncept, dzięki któremu lifestyle'owy brand w kontekście gamingowym - zarówno dla bardziej pro, jak i niedzielnych graczy - zyskał na rozpoznawalności. O to właśnie chodzi we współczesnych formach komunikacji w gaminowym środowisku - dobry koncept, silne połączenie z marką i zbudowanie zaangażowania.”

ANGELA KONIECZKO BRAND MANAGER, HEINZ POLSKA



.....
.....
.....
.....





PLE.GG GAMING WEEKEND

Jednym z podstawowych celów Polskiej Ligi Esportowej jest organizacja wyjątkowych wydarzeń na żywo, podczas których przybyli goście, bez względu na wiek, ulubioną grę czy sympatie kibicowskie, będą mogli się wspólnie bawić. Polska Liga Esportowa chce cały czas zaskakiwać kibiców i stara się szukać nowych lokalizacji na eventy, w których w ciekawy sposób może pokazywać turnieje esportowe.



TOMASZ CHOMCZYK PR MANAGER, POLSKA LIGA ESPORTOWA

„W maju postanowiliśmy zmienić Dziedziniec Nowy Świat w Warszawie w centrum wirtualnej rywalizacji i zorganizować tam PLE.GG Gaming Weekend. W weekendy to miejsce gości tysiące młodych ludzi spragnionych dobrej zabawy, muzyki i cyfrowej rozrywki. Naturalnie połączyliśmy więc tę przestrzeń z gamingiem, który jest spoiwem tych trzech elementów.”

”

Decydujące kolejki PGE Dywizji Mistrzowskiej, eliminacje do PGE Superpucharu Polski PLE, turniej FIFA z udziałem gwiazd, czy watching party PGL Major Antwerp 2022, czyli mistrzostw świata Counter-Strike: Global Offensive - to tylko niektóre z atrakcji, jakie PLE przygotowała dla odwiedzających, mimo niesprzyjających warunków pogodowych w rozrywkowym centrum Warszawy.

Nowoczesna impreza w stolicy przyciągnęła na wydarzenie esportowe wiele gwiazd. Na ścianie prasowej pojawiły się osobowości telewizyjne, internetowe oraz sportowe: Marcin Gortat, Maciej Kurzajewski, Wojciech “Łozo” Łozowski, Karol “Blowek” Gązwa, Karolina Szostak, B.R.O, Alan Andersz czy

Olivier Janiak. Nie zabrakło również esportowej rywalizacji z gwiazdami CS:GO, bo podczas wydarzenia zaprezentowano HEINZ PLE ALL-STAR TEAM, który utworzyli Dominik “GruBy” Świderski, Paweł “byali” Bieliński, Tomasz “phr” Wójcik, Grzegorz “Szpero” Działalek, Michał “snatchie” Rudzki oraz Mariusz “Loord” Cybulski.



CZY WIESZ, ŻE...

Podczas PLE.GG Gaming Weekend odbył się turniej “Wygraj z BRO”, podczas którego odwiedzający mogli zmierzyć się w rywalizacji FIFA22 z Jakubem “BRO” Bireckim – polskim raperem i producentem muzycznym. Tylko jednej osobie udało się pokonać muzyka. Zwycięzca miał 11 lat.

RED BULL CAMPUS CLUTCH

Współpraca PLE z Red Bullem trwa już od dwóch lat, ale w 2022 roku pojawił się kolejny projekt sygnowany przez obie marki. Polska Liga Esportowa była odpowiedzialna za organizację polskiego finału projektu Red Bull Campus Clutch. To globalny turniej VALORANT przeznaczony dla studentów z pięćdziesięciu krajów, który miał wyłonić najlepszą akademicką drużynę na świecie.

To największa tego typu globalna inicjatywa. Zwycięstwo w światowym finale to nagroda w postaci 20 tysięcy euro i możliwość wzięcia udziału i oglądania na żywo mistrzostw VALORANT Masters. Aby mieć szansę na reprezentowanie Polski podczas światowego finału, wystarczyło mieć status studenta, zebrać pięcioosobową drużynę i zgłosić się na stronie projektu. Podczas październikowego finału, który odbył się w studiu Polskiej Ligi Esportowej, nie brakowało zaciętej rywalizacji i pozytywnych emocji. Najlepsza okazała się drużyna Black Team i to właśnie ona wyjechała w grudniu do Brazylii, gdzie przebojem wdarła się do światowych półfinałów, ulegając tam jedynie reprezentantom USA.

.....
.....
.....
.....

„Z perspektywy Polskiej Ligi Esportowej organizacja polskich finałów LAN-owych Red Bull Campus Clutch była oczywiście ważnym elementem rozwoju esportowej sceny VALORANT-a. Cieszymy się, że nasz silny i długoletni partner zaufał nam również przy tym projekcie i wspólnymi siłami mogliśmy zaszerwować studenckiej części społeczności dzień pełen wrażeń i rywalizacji. Sam wyjazd do Brazylii na globalne finały był dla zawodników niesamowitym przeżyciem i doświadczeniem, które na zawsze zapamiętają. Dla naszej firmy jest to z kolei cenna nauka pełna wniosków dotyczących pracy przy inicjatywach skierowanych do mniej zaawansowanych graczy.”

KRYSTIAN TERPIŃSKI
ESPORTS PROJECT MANAGER
POLSKA LIGA ESPORTOWA

W 2021 roku na esportowej mapie polski pojawił się PGE Superpuchar Polskiej Ligi Esportowej. Wydarzenie ze wszech miar wyjątkowe, które w 2022 roku zyskało dodatkowy prestiż, gromadząc na plaży w Gdyni ponad 100 zawodników esportowych z różnych tytułów.

PGE Superpuchar Polskiej Ligi Esportowej po raz pierwszy odbył się w 2021 roku, ale impreza na tyle spodobała się kibicom, że na stałe wpisała się w kalendarz PLE. Przede wszystkim ze względu na swój parasolowy charakter, albowiem pod szyldem "Superpucharu", PLE organizowała w ubiegłym roku aż cztery turnieje: finały 2. sezonu VALORANT East: United, finał akcji HEINZ PLE: All-Star, międzynarodowy turniej Counter-Strike'a o PGE Superpuchar CS:GO oraz PGE e-Puchar Gdynia Sailing Days w Virtual Regata.

Oprócz podziwiania rywalizacji esportowej, kibice mogli odwiedzić tematyczne obszary. Dużym zainteresowaniem cieszyła się strefa Free-to-Play od Polskiej Grupy Energetycznej, gdzie każdy odwiedzający mógł zagrać na monitorach LG w najpopularniejsze tytuły i zgarnąć wyjątkowe nagrody. Głodni esportowych

wrażeń zaspokoili swoje apetyty przy food trucku HEINZ lub w strefie the:protocol. Fani VALORANT z największą przyjemnością odwiedzali też BUS Riot Games, w którym na przybyłych czekało mnóstwo atrakcji. Na plaży w Gdyni pojawili się też znani ga-

mingowi influencerzy m.in. Karol "Blowek" Gązwa czy Paweł "Leh" Lehmann.

To hybrydowe wydarzenie było jedną z największych imprez gamingowych na żywo w drugiej połowie roku w Polsce.

PGE SUPERPUCHAR POLSKIEJ LIGI ESPORTOWEJ

W 2022 roku Polska Liga Esportowa postawiła na różnorodność lokalizacji swoich eventów, dlatego również PGE Superpuchar zyskał nową lokację. Impreza, która w 2021 roku odbywała się na Stadionie Letnim w Gdańsku tym razem miała miejsce na Plaży Miejskiej w Gdyni.

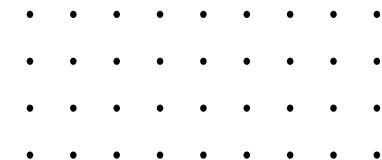
Ponad stu esportowców bawiło się wspólnie z przybyłymi plażowiczami w słońcu przy szumie morskich fal i okrzykach rywalizujących drużyn. To znakomicie oddawało charakter imprezy, która idealnie wpisywała się w gust graczy i kibiców. Dla tych pierwszych była ostatnim znaczącym turniejem przed wakacyjną przerwą, natomiast dla przyjezdnych kibiców znakomitą rozprawą z wakacyjnym wypoczynkiem.



”

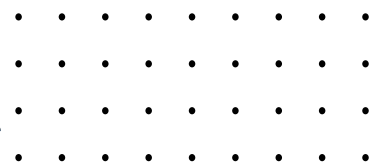
Spodziewaliśmy się kameralnego turnieju nad morzem, ale ten event całkowicie przerósł nasze oczekiwania. Spotkaliśmy tam niesamowitych ludzi, nie mówię tylko o graczach z innych drużyn, ale również o kibicach i osobach pracujących w Polskiej Lidze Esportowej, z którymi świetnie się bawiliśmy. Również niespodzianka po wygraniu turnieju była szalona. Mówię o przejeździe limuzyną. Nigdy nawet nie pomyślałbym, że coś takiego może się wydarzyć. PLE potrafi zaskakiwać.

DENISLAW DIMITROV
SKADE
ZWYCIĘZCA TURNIEJU CS:GO



SUPERPUCHAR 2021 VS 2022

	WYŚWIETLENIA	UNIKALNE WYŚWIETLENIA	ŚREDNIA WIDZÓW	PEAK WIDZÓW	OBEJRZANE GODZINY
PGE SUPERPUCHAR PLE 2021	317 205	275 275	603	2 261	17 807
PGE SUPERPUCHAR PLE 2022	558 177	341 090	891	3 764	52 631





Wspólnie z Polską Ligą Esportową wyznaczamy nowe standardy w obszarze sponsoringu profesjonalnych rozgrywek esportowych. W 2022 roku udało nam się zrealizować kilka ciekawych projektów – poza rozgrywkami PGE Dywizji Mistrzowskiej przeprowadziliśmy drugą edycję PGE Superpucharu PLE. Pokazaliśmy także społeczny wymiar esportu – branży, która w najbliższych latach stanie się nowoczesnym, atrakcyjnym rynkiem pracy dla młodych ludzi. Wielki finał rozgrywek i wręczenie medali zwycięzcom – ekipie Illuminar Gaming, to doskonałe zwieńczenie całorocznej, bardzo udanej współpracy.

ZBIGNIEW KAJDANOWSKI
ZASTĘPCA DYREKTORA DS.
KOMUNIKACJI KORPORACYJNEJ
I MARKETINGU
PGE S.A.

FINAŁ PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ

Zwieńczeniem roku w Polskiej Ligi Esportowej był grudniowy finał PGE Dywizji Mistrzowskiej. Impreza kończąca rok esportowy w Polsce, podobnie jak cała liga, przeszła ewolucję, która zaowocowała wzmożoną aktywnością kibiców i graczy.

Pierwszą innowacją była lokalizacja. Finał najważniejszych rozgrywek Polskiej Ligi Esportowej odbył się w „The Collective”, czyli gaminowym miejscu na stadionie Legii Warszawa. Wybór lokalizacji był nieprzypadkowy, miał uwypuklić rangę meczu, a stylistyka wnętrza idealnie oddawała charakter spotkania i naturalnie nawiązywała do gier komputerowych.

Zmiany dotknęły też format kluczowej rywalizacji. W 2021 roku w turnieju finałowym

uczestniczyły cztery drużyny, a po trzech dniach rywalizacji poznaliśmy mistrzów Polskiej Ligi Esportowej. W minionym roku faza pucharowa PGE Dywizji Mistrzowskiej trwała aż dwa tygodnie, a finał był oddzielną imprezą, zwieńczeniem całorocznej pracy dwóch zespołów.

Tygodniowa przerwa między półfinałami a imprezą finałową zaowocowała również wzmożoną ilością stworzonego contentu, którego dystrybucja przełożyła się na aktywność kibiców na evencie i transmisji z finału PGE Dywizji Mistrzowskiej. Zawodnicy, organizacje, a nawet kibice aktywnie uczestniczyli w dyskusji w social mediach, podkreślając rangę i znaczenie finałowego starcia.

W rozgrywkach najlepszych drużyn PGE Dywizji Mistrzowskiej, po raz drugi w historii, zwyciężyli gracze Illuminar Gaming. Zawodnicy IHG zapewnili sobie sukces w jeszcze bardziej imponującym stylu, nie przegrywając jesienią ani jednej planszy. Puchar podnieśli w evencie finałowym na stadionie Legii Warszawa, gdzie w obecności najważniejszych osób polskiego esportu i gwiazd z pierwszych stron gazet, pokonali FurryFury UNGENTIUM 3:0.



ZNACZENIE SZKOLEŃ NA PRZYKŁADZIE NBA

MARCIN GORTAT
LEGENDA NBA, INWESTOR PGE



W Polsce jest blisko dwadzieścia milionów graczy, którzy mieli styczność z wirtualną rozrywką. Sporty elektroniczne opierają się na współzawodnictwie, więc w każdej grze bierze udział więcej niż jeden gracz. Nie da się uniknąć interakcji z innymi osobami.

Najbardziej popularne dyscypliny esportowe są grami drużynowymi. Esport nie ma barier fizycznych i jest ogólnodostępny. Cechuje się wielką siłą przekazu, wysoką oglądalnością i zainteresowaniem m.in. wśród influencerów. Osoby popularne chętnie angażują się w promocję wirtualnej rozrywki. Nie umyka to uwadze przedstawicieli mediów, a największe koncerny informacyjne mają już działy poświęcone wiadomościom ze świata wirtualnej rozrywki. Wszystko to wpływa pozytywnie nie tylko na rozwój branży, ale także rynku pracy wokół zawodów esportowych. Coraz więcej pracodawców docenia umiejętności pracowników, które zostały nabyte w branży gamingowej.

- 08 - CSR

Esport z każdym kolejnym rokiem staje się coraz bardziej znaczącą częścią ekosystemu gospodarczego i rozrywkowego na całym świecie. Polska Liga Esportowa i Polska Grupa Energetyczna od dwóch lat działają wspólnie na rzecz rozwoju esportu i transformacji zawodowej w Polsce, starając się pokazywać nowe ścieżki rozwoju dla młodych ludzi. W 2022 roku Polska Liga Esportowa oraz Polska Grupa Energetyczna rozpoczęły cykl warsztatów na temat esportu i zawodów przyszłości. Na początku grudnia w Bełchatowie w obecności licznie

zgromadzonej publiczności, w tym przede wszystkim dzieci i młodzieży, praktycy i teoretycy branży opowiadali o ekosystemie esportowym, zależnościach na linii liga - organizacje - gracze, nowych zawodach i perspektywach tej dynamicznie rozwijającej się branży. Podczas prelekcji pojawili się również zaproszeni goście - Bartosz "bejott" Jakubowski (wicemistrz świata FIFA23) i Piotr "izak" Skowyrski - jeden z najpopularniejszych esportowych komentatorów w Polsce i na świecie.



PAWEŁ KOWALCZYK
PREZES
POLSKA LIGA ESPORTOWA

„Jako Polska Liga Esportowa chcemy edukować młodzież w zakresie esportu. Sporty elektroniczne już teraz stwarzają młodym ludziom ogromne możliwości rozwoju, a my dostrzegamy zapotrzebowanie na specjalistów w wielu obszarach naszej działalności.”



MICHAŁ MACKIEWICZ
KIEROWNIK WYDZIAŁU SPONSORINGU I EVENTÓW
PGE S.A.

„Nasza współpraca z Polską Ligą Esportową to nie tylko promocja marki PGE podczas rozgrywek Dywizji Mistrzowskiej. Zakłada też realizację projektu CSR związanego z esportem jako zawodem przyszłości. PGE jako firma odpowiedzialna społecznie chce wspierać młodych ludzi w drodze do nowoczesnej kariery, co jest szczególnie istotne w takich regionach, jak Bełchatów, gdzie transformacja energetyczna będzie wiązała się ze zmianami na rynku pracy.”

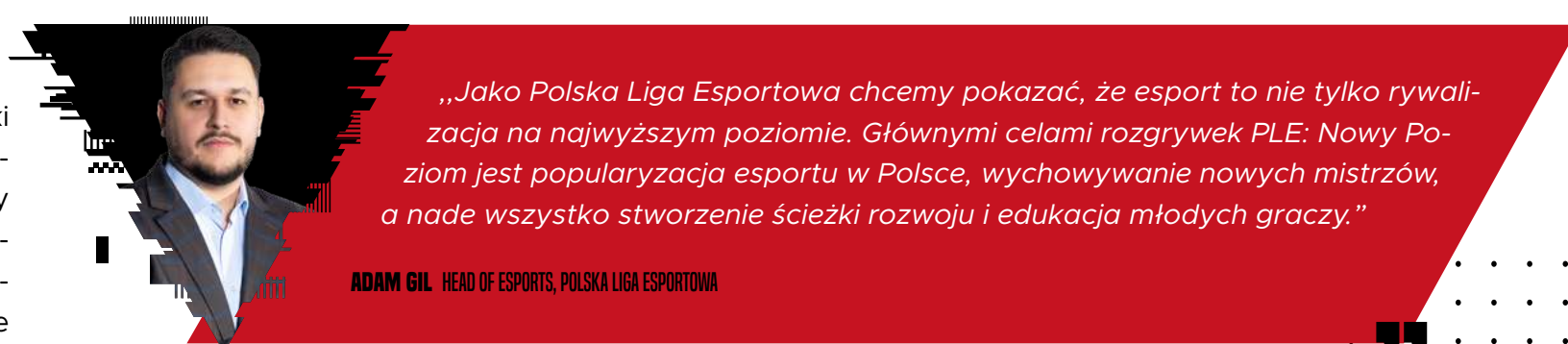
NOWY POZIOM POLSKIEJ LIGI ESPORTOWEJ

Jednym z filarów działalności Polskiej Ligi Esportowej jest edukacja i rozwój kompetencji zawodników esportowych. W 2022 roku postanowiliśmy zbudować przestrzeń edukacyjno-esportową, w której młodzi gracze amatorzy mogliby zacząć swoją przygodę z profesjonalnymi rozgrywkami - PLE: Nowy Poziom.

BUDOWA ESPORTOWYCH FUNDAMENTÓW

To pierwsze w Polsce masowe rozgrywki osadzone w profesjonalnej strukturze Polskiej Ligi Esportowej. Projekt skierowany jest do graczy amatorów, którzy nie wiedzieli gdzie, jak i od czego zacząć. To odpowiedź na rosnące zapotrzebowanie edukacji w temacie rozpoczęcia przygody z esportem i gamingiem, która pojawiła się w społeczeństwie po okresie pandemii.

W ramach tego przedsięwzięcia stworzyliśmy pionierską sieć rozgrywek na poziomie graczy-amatorów, która ma na celu oddolne budowanie struktur polskiej sceny esportowej. W premierowej edycji postawiliśmy na cztery tytuły: Counter-Strike: Global Offensive, VALORANT, Clash Royale oraz FIFA23. Ponadto zaprosiliśmy do współpracy czterech ambasadorów, którzy swoim doświadczeniem, zdobytym na scenach największych turniejów esportowych świata, mieli promować zapisy do turnieju, wspierać młodych zawodników, a także rozwijać ich kompetencje.



ADAM GIL HEAD OF ESPORTS, POLSKA LIGA ESPORTOWA

„Jako Polska Liga Esportowa chcemy pokazać, że esport to nie tylko rywalizacja na najwyższym poziomie. Głównymi celami rozgrywek PLE: Nowy Poziom jest popularyzacja esportu w Polsce, wychowywanie nowych mistrzów, a nade wszystko stworzenie ścieżki rozwoju i edukacja młodych graczy.”

”



AMATORSKIE MISTRZOSTWA POLSKI

Podstawowym założeniem projektu był rozwój społeczności regionalnych we wszystkich 16 województwach naszego kraju. Chcieliśmy nakreślić ścieżkę, dzięki której gracze nawet z mniejszych ośrodków miejskich lub wsi, mogliby rywalizować o tytuł mistrza województwa. Następnym etapem była walka na stopniu regionalnym, gdzie mistrzowie czterech sąsiadujących województw rywalizowali o bilety na turniej finałowy w Warszawie.

Tym sposobem dwudziestu czterech najlepszych zawodników z całej Polski przyjechało 17 grudnia do warszawskiego centrum esporotowego “FPS Center”, gdzie odbyły się lanowe finały projektu PLE: Nowy Poziom. W premierowej edycji wzięło udział 1200 graczy, a najwięcej, bo 90 pochodziło z województwa mazowieckiego.

NOWY POZIOM W LICZBACH



1 200
GRACZY



4
GRY



16
WOJEWÓDZTW



500 000
VIDEO VIEWS



17
DNI TRANSMISYJNYCH

AMBASADORZY PROJEKTU PLE: NOWY POZIOM



MARIUSZ “LOORD” CYBULSKI - najbardziej utytułowany polski trener CS-a, a w przeszłości zawodnik CS 1.6 i CS:GO. Jako gracz największe sukcesy świętował w starszej wersji popularnego “shootera”, gdzie był częścią legendarnego “Golden Five”, uznawanego za najlepszy zespół w historii Counter-Strike’a. Karierę trenerską rozpoczął w 2015 roku i prowadził najlepsze zespoły w kraju - Lounge Gaming, Team Kinguin, ARCY czy Wisłę All in Games Kraków.



BARTOSZ “BEJOTT” JAKUBOWSKI - weteran sceny FIFA, od lat zaliczany do ścisłej czołówki krajowych graczy. Wielokrotny reprezentant Polski i mistrz kraju. Pierwszy tytuł najlepszego gracza nad Wisłą zdobył w 2011 roku w FIFA 12. W 2022 roku był członkiem reprezentacji Polski, która zdobyła wicemistrzostwo świata.



KAMIL “BADDYG” GRANICZKA - jeden z najsympatyczniejszych młodych graczy VALORANTA, o niezwykle bogatym doświadczeniu. Pracował dla czołowych europejskich organizacji, ale największe sukcesy świętował z Team Vitality, w barwach którego wygrał mistrzostwo Europy i mistrzostwo Francji. Co ciekawe, przed rozpoczęciem kariery w VALORANT, próbował swoich sił w różnych tytułach. W 2018 roku w barwach Izako Boars zdobył mistrzostwo świata w grze Zula.



MARCIN “POWP” LEPCZYŃSKI - jedna z głównych twarzy gier mobilnych w Polsce. Komentator, twórca contentu i jeden z najpopularniejszych twórców w grach mobilnych. W przeszłości odpowiedzialny był za organizację najważniejszej ligi Clash Royale w naszym kraju.

FORMATY CONTENTOWE

LECH FREE CHALLENGE

Po sukcesie zeszłorocznego projektu „Starcie Lechend” poszliśmy za ciosem i przygotowaliśmy razem z marką Lech Free niespodziankę dla fanów CS:GO i Polskiej Ligi Esportowej. Chcieliśmy po raz kolejny pokazać, że esport to nie tylko poważna i na wskroś profesjonalna rywalizacja, ale też mnóstwo dobrej zabawy i obszar atrakcyjny dla młodych ludzi. A marka Lech Free chętnie konsumentom w takich chwilach towarzyszy.

Postanowiliśmy przenieść rywalizację esportową do prawdziwego życia i sprawdziliśmy, jak zaproszeni gracze i ambasadorzy Lecha Free poradzą sobie w zadaniach paintballowych. W drużynie Lecha Free znalazł się medalista olimpijski Damian Janikowski, trenerka fitness Natalia Tober, modelka i prezenterka Kasia Szklarczyk oraz model Rafał Jonkisz, a rola kapitana przypadła Piotrowi „Izakowi” Skowyrskiemu. Z kolei PLE reprezentowali tacy gracze, jak Piotr „Morel” Taterka, Paweł „Reatz” Jańczak, Sebastian „Neex” Trela, Maciej „Luz” Bugaj i Patryk „Ponczek” Wites. Zmagania podsumowaliśmy w filmie wideo, który można obejrzeć na kanale Izaka. Nie zabrakło rywalizacji, adrenaliny, sporej dawki humo-

ru, zakulisowych rozmów, a nawet... znanej z CS:GO kury (która oczywiście nie ucierpiała podczas kręcenia filmu).

Efekt? Ponad milion odtworzeń, blisko 200 komentarzy i 8,5 tysiąca pozytywnych reakcji. Ale przede wszystkim po raz kolejny udowodniliśmy, że sport i esport doskonale się ze sobą łączą, dając fanom dużo dobrej zabawy. Dzięki niestandardowej komunikacji Lech Free stał się drugim najbardziej popularnym Partnerem PLE, osiągając rozpoznawalność wspomaganą na poziomie 50,4%. Co jeszcze ważniejsze, dla blisko 40% respondentów marka dzięki zaangażowaniu w PLE stała się bliższa, 58,4% będzie rozważać ją przy następnych zakupach piwa bezalkoholowego.

„Odcinek z serii Lech Free Challenge, zrealizowany wspólnie z Polską Ligą E-sportową, był częścią strategicznej współpracy i zwińczył ponad roczną aktywację. Zależało nam na połączeniu w rywalizacji dwóch światów: offline i online, dlatego do rzeczywistego świata przenieśliśmy elementy znane z gamingu. Ambasadorzy marki Lech Free i ekipy PLE w konkurencjach łączących sport z e-sportem pokazali, że „Lechendy mogą wszystko”, ponieważ Lechendy to aktywni, otwarci na nowości ludzie, potrafiący umiejętnie łączyć przyjemności z wyzwaniem dnia codziennego. W tym roku będziemy kontynuować współpracę, również w ramach dedykowanych projektów.”

KAROLINA KRÓL-NOWACKA BRAND MANAGER, LECH FREE

SWIPETO

W 2020 roku Polska Liga Esportowa zrealizowała ponad trzydzieści formatów wideo z influencerami, partnerami, organizacjami esportowymi oraz mediami. W przygotowanych materiałach znalazły się między innymi treści wspierające promocyjnie flagowe produkty PLE - PGE Dywizja Mistrzowska czy Valorant East United. Nie zabrakło również niezależnych produkcji o charakterze informacyjnym, promujących esport oraz jego różnorodne oblicza.

Jednym z takich projektów była współpraca z portalem SwipeTo. W ramach tej kooperacji PLE wyprodukowała 3 zróżnicowane formaty wideo po 10 odcinków każdy, do dystrybucji w kanałach partnera medialnego. Cel postawiony przed PLE polegał na pokazaniu różnorodności gamingu oraz esportu. Spółka zrealizowała pełny zakres działań, począwszy od przygotowania koncepcji, poprzez produkcję, aż do realizacji produktu końcowego. Na potrzeby tej współpracy przygotowaliśmy trzy unikatowe formaty - „Życie po życiu”, „W co Ty grasz” oraz „Esport bez fikcji”.

„Esport bez fikcji” to format utrzymany w stylu „real talk” pokazujący prawdziwe historie ludzi związanych z esportem, w którym to prowadzący pytają gości o trudne zagadnienia, z jakimi musieli się zmierzyć podczas kariery. Do programu zostali zaproszeni m.in. zawodnicy, trenerzy czy też specjaliści zajmujący się psychologią esportu. Wszystko zostało ujęte w klimacie dynamicznego przesłuchania, rodem wyjętego z klasycznych kryminałów. Programy odpowiadały na wiele kwestii ważnych dla branży, jak np. czy hejt pozostaje bez znaczenia dla formy graczy? Co skutkowało zakończeniem ka-

riery lub było jej motorem napędowym? Jak osiągnąć sukces w esporcie?

„W Co Ty grasz” to format typowo rozrywkowy, którego ideą było wymieszanie środowisk: esportowego z przedstawicielami mediów oraz sportowców tradycyjnych, a także sprawdzenie preferencji esportowych wśród jednych i drugich. Przygotowano zestaw kategorii, z których goście musieli wybrać, co jest bliższe ich sercu. Esportowcom i gamerom przygotowano tematykę mainstreamową taką jak np. filmy, potrawy, muzyka, czas wolny, typ urody. Z kolei gości niezwiązanych z branżą stawiano przed wyborem typowo esportowym - wybór rodzajów gry, sprzętu, rozrywki w czasie wolnym.

„Życie po życiu” to format dokumentalny o osobach związanych z esportem, w którym byli esportowcy oraz przedstawiciele branży wypowiadają się o tym, jak potoczyło się ich życie po karierze w esporcie lub w gamingu. Bohaterowie serii opowiadają nowe, nieznane wcześniej historie, przedstawiając zupełnie inną stronę esportowej rzeczywistości po zawodowstwie.

Premiera odcinków wszystkich trzech serii i kampania w mediach społecznościowych w tym obszarze została zaplanowana na początek 2023 roku.

BOHATEROWIE SERII

ESPORT BEZ FIKCJI

Michalina **Młoda** Chudzińska
 Michał **Avahir** Kudliński
 Patryk **Ponczek** Wites
 Kamil **BaddyG** Graniczka
 Janusz **Hayabusa** Kubski
 Urszula **Xirreth** Klimczak
 Patryk **Patitek** Fabrowski
 Radosław **MAKKU** Makuch
 Sebastian **Krzepki** Krzepota
 Komil Khamidov

W CO TY GRASZ

Damian **Nervarien** Ziaja
 Paweł Fajdek
 Kasia **Brunecia** Cimochovska-Bączek
 Łukasz **Hermes** Pożyczek
 Jacek **Minise** Jeziak
 Tomasz **Magvayer** Filipiuk
 Aleksander Sikora
 Maciej **Luz** Bugaj
 Mateusz Szymkowiak
 Jeremiasz **JERY** Marciniak

ŻYCIE PO ŻYCIU

Jakub **Kubon** Turewicz
 Mariusz **Loord** Cybulski
 Fryderyk **Veggie** Kozioł
 Piotr **Peet** Ćwikliński
 Wojciech **Tabasko** Kruza
 Patrycja **inn** Tęcza
 Łukasz **LeoFromKorea** Mirek
 Jakub **Joe Black** Paluch
 Jędrzej **Bogdan** Rokita
 Adam **destru** Gil

PODCAST „INNY ŚWIAT”

W czerwcu 2022 roku Polska Liga Esportowa opublikowała pierwszy odcinek podcastu „Inny Świat”, którego gospodarzami są Maciej Iwański (komentator TVP Sport) i Piotr „Izak” Skowyrski (streamer/influencer gamingowy).

Kilka lat temu Maciej wprowadził Izaka do świata piłki nożnej. Ich wspólne komentowanie meczu Polska-Niemcy na Euro 2016 przyciągnęło przed ekrany rekordową liczbę 700 tys. kibiców, co wówczas było absolutnym hitem oglądalności internetowej w Telewizji Polskiej. Teraz z kolei Izak zaprosił Macieja Iwańskiego do „swojego”, esportowego i digitalowego świata.

„Inny Świat” tworzy przestrzeń, gdzie zagadnienia związane z esportem zderzają się z tematami życia codziennego. Dwa pozornie różne światy stały się podstawą do ciekawych i wciągających dyskusji o dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości, technologii, nowych formach rozrywki, czy internetowym świecie i jego wpływie na społeczeństwo.

Pierwszy sezon podcastu „Inny Świat” pokazał przede wszystkim jak szerokimi zjawiskami są esport i gaming. Okazuje się, że gwiazdy z pierwszych stron gazet często grają w gry komputerowe, a ponadto naprawdę interesują się zjawiskiem esportu i śledzą najważniejsze wydarzenia ze świata cyfrowej rozrywki.

W pierwszym sezonie Polska Liga Esportowa zrealizowała dziesięć odcinków, a studio PLE odwiedzili m.in. Dariusz Szpakowski, Piotr Kędzierski, Jakub „B.R.O” Birecki, Ma-

ciej Kurzajewski, Radosław Majdan, Bartosz „bejott” Jakubowski czy Maciej „Morgen” Żuchowski.



MACIEJ IWAŃSKI
KOMENTATOR
TVP SPORT

„Pierwszy sezon podcastu „Inny Świat” pokazał, że decyzja o wykorzystaniu współpracy ze wspólnego komentowania meczów mistrzostw Europy i Mundialu 2018 dla TVP Sport była bardzo dobra. W rozmowach przed mikrofonem zgraliśmy się bez konieczności szczególnych przygotowań, a Piotr przy okazji tych podcastów mógł przekazać też sporo własnych doświadczeń, które są ważne dla odbiorców znających go z przestrzeni esportowej. Co cieszy i dobrze prognozuje na przyszłość, to na pewno fakt, że słuchacze są z nami od pierwszej do ostatniej minuty, co oznacza, że formuła się dobrze przyjęła. W pierwszym sezonie mieliśmy szerokie spektrum gości, od celebrytów i sław telewizji linearnej, przez sportowców i gwiazdy esportowej sceny. Będziemy nadal podążać w tym kierunku, być może także rozwijając rozmowy indywidualne pod brandem naszego podcastu. Najważniejsza jest oczywiście opinia słuchaczy (a prawdopodobnie niedługo także widzów, bo pracujemy nad rozszerzeniem formuły), ale nasi goście w reakcjach na nagrania często wspominają, że to podcast inny od tych, w których uczestniczyli. I bardzo dobrze.”

.....
.....
.....
.....





2022

Energetykę odnawiamy
przez Bałtyk



- 11 -

PARTNERZY

i uwagę konsumentów z muzyką, kinem czy sportem tradycyjnym. Jesteśmy dumni, że dostrzegają to i doceniają nasi Partnerzy.

Sponsoringowo rok 2022 był dla nas bardzo ważny z wielu względów. Przede wszystkim pokazaliśmy, że jesteśmy godnym zaufania partnerem, co zaowocowało przedłużeniem współpracy z takimi markami, jak Polska Grupa Energetyczna, Lech Free, the: protocol, LG, Red Bull, Media Expert czy Logitech G. Na uwagę zasługuje szczególnie umowa z PGE. Polski koncern energetyczny, znany przede wszystkim ze sponsoringu w obszarze sportu i kultury, po raz pierwszy na taką skalę zaangażował się w esports, zostając sponsorem tytularnym PGE Dywizji Mistrzowskiej i PGE Superpucharu PLE. W dodatku kontrakt został podpisany od razu na trzy lata, co pozwala nam stabilnie myśleć

o rozwijaniu współpracy i budowaniu wizerunku marki w środowisku gamingu. Nasze wspólne działania zaowocowały Nagrodą Stowarzyszenia Sport Biznes Polska dla najlepszego projektu sponsoringowego w obszarze esportsu.

Nasze portfolio partnerów z roku na rok się powiększa. Oprócz marek endemicznych i tradycyjnie kojarzonych z esportem, możemy się pochwalić również współpracą z takimi, które nigdy jeszcze w tym obszarze nie działały. Szczególnie dumni jesteśmy z projektów realizowanych z markami Heinz i Lech Free. Oba projekty pokazały, że gaming to przede wszystkim dobra zabawa, a ludzie chętnie włączają się w angażujące działania marek.

Nasze portfolio gier i rozgrywek stale się powiększa, co pozytywnie wpływa na współpracę ze sponsorami. 2022 rok był szczególnie udany w obszarze gier sportowych. Nawiązaliśmy współpracę z marką Orlen, która po raz pierwszy w swojej historii zaangażowała się w działania esportowe na taką skalę. Dzięki współpracy z 1 Ligą Piłkarską zrealizowaliśmy zawody w FIFĘ, w których udział wzięli reprezentanci klubów występujących na co dzień w tych rozgrywkach. Z kolei partnerstwo z Polskim Związkiem Żeglarskim pozwoliło nam wypłynąć na szerokie wody eSailingu i przeprowadzić cykl zawodów Pucharu Polski w wirtualnych re-

gatach. Mocno wierzymy, że sport i esport nie są dla siebie konkurencją, a często mogą iść ramię w ramię, nawzajem czerpiąc od siebie to, co najlepsze.

To, co nas cieszy najbardziej, to prawdziwie partnerskie relacje z naszymi Sponsorami. Dzięki temu pozyskaliśmy o ponad 70% więcej środków na realizację naszych projektów, niż w roku ubiegłym. Dla Partnerów była to doskonała okazja, żeby pokazać się w atrakcyjnej grupie docelowej i dotrzeć ze swoją komunikacją do esportowej społeczności.

Zamknęliśmy 2022 rok pełni optymizmu i pomysłów na kolejne lata. Wiemy, że z takimi Partnerami, możemy śmiało myśleć o realizacji nawet tych najbardziej ambitnych celów.

Naszą ambicją od początku było nie tylko to, aby Polska Liga Esportowa stała się synonimem esportsu w naszym kraju, ale też stworzenie silnej platformy komunikacyjnej. Przez dwa i pół roku istnienia w nowej odsłonie udało nam się to zrealizować - nasze produkcje gromadzą rocznie ponad 11 milionów video viewsów. Docieramy do fanów esportsu, ale też bardziej casualowych graczy i widzów, szukających przede wszystkim rozrywki. Konsekwentnie pokazujemy, że esport nie tyle wchodzi, ile jest już w głównym nurcie rozrywki, rywalizując o czas





PARTNER TYTULARNY
PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ
I SUPERPUCHARU

PARTNER TYTULARNY CUPÓW,
DOSTAWCA PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ
I VALORANT EAST: UNITED

PARTNER TYTULARNY
PLE F1 CUP

PARTNER TYTULARNY
PLE ALL-STAR

OFICJALNY PARTNER
PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ

OFICJALNY PARTNER
PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ
I PGE SUPERPUCHARU

OFICJALNY DOSTAWCA
PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ
PGE SUPERPUCHARU
I VALORANT EAST: UNITED

OFICJALNY DOSTAWCA
PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ

OFICJALNY PARTNER
PGE SUPERPUCHARU

OFICJALNY PARTNER
HEINZ PLE ALL-STAR
I NOWEGO POZIOMU

OFICJALNY DOSTAWCA
FINAŁÓW PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ

OFICJALNY DOSTAWCA
FINAŁÓW PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ

OFICJALNY DOSTAWCA
FINAŁÓW PGE DYWIZJI MISTRZOWSKIEJ

REALIZACJA KAMPAII
REKLAMOWEJ PRZY PGE DYWIZJI
MISTRZOWSKIEJ

OFICJALNY PARTNER
CYKLU ZAWODÓW ESAILING

OFICJALNY PARTNER
PLE 1 LIGA CUP

PGE POLSKA GRUPA ENERGETYCZNA

Rok 2022 to drugi już rok współpracy z Polską Grupą Energetyczną. Marka PGE na stałe gościła na mapie esportowej Polski, wykorzystując szansę komunikacji z młodszymi odbiorcami w ich naturalnym środowisku. Tradycyjnie już PGE wsparło PGE Dywizję Mistrzowską w CS:GO oraz PGE Superpuchar, organizowany tym razem na Plaży Miejskiej w Gdyni. Marka była obecna w transmisjach rozgrywek, w komunikacji w mediach społecznościowych i na naszych eventach. Ale przygotowaliśmy też wspólnie kilka nowości. Przede wszystkim przeprowadziliśmy pierwsze z cyklu szkoleń związanych z transformacją zawodową. Młodzieży szkół średnich z Bełchatowa opowiedzieliśmy o tym, jakim rynkiem pracy jest esport i gaming i na co trzeba zwrócić uwagę, aby znaleźć w nim swoje miejsce. Gośćmi specjalnymi spotkania byli Bejott i Izak. Wspólnie z PGE zaangażowaliśmy się też we współpracę z Polskim Związkiem Żeglarskim, organizując cykl zawodów w eSailingu. Nasze działania zostały docenione Nagrodą Stowarzyszenia Sport Biznes Polska za najlepszy sponsoringowy projekt esportowy w Polsce.

ZBIGNIEW KAJDANOWSKI
ZASTĘPCA DYREKTORA DS.
KOMUNIKACJI KORPORACYJNEJ
I MARKETINGU
PGE S.A.



"Współpraca z PGE wpisuje się w założenia strategii biznesowej Grupy PGE, której jednym z elementów są nowoczesne usługi energetyczne. W ciągu 2 lat współpracy wspólnie udało nam się zrealizować kilka ciekawych projektów. Nasze zaangażowanie przynosi efekty – marka PGE stała się rozpoznawalna w środowisku gamingowym, ponad połowa fanów wskazuje nas jako firmę zaangażowaną w esport. Postrzegamy Polską Ligę Esportową jako organizację z ogromnym potencjałem, dlatego w 2022 r. zawarliśmy kontrakt na 3 lata. Wspólnie będziemy dalej promować esport, naszym kolejnym krokiem będzie pokazanie społecznego potencjału tej branży, która w najbliższych latach stanie się nowoczesnym, atrakcyjnym rynkiem pracy dla młodych ludzi."



MEDIA EXPERT

Media Expert to Partner, który jako pierwszy uwierzył w potencjał rozgrywek VALORANT w ramach PLE i zaangażował się w VALORANT East: United, będąc obecnym przez cały rok w transmisjach i komunikacji projektu. Dzięki temu marka przyczyniła się do błyskawicznego rozwoju projektu i nawet 15-krotnego wzrostu oglądalności!

Media Expert było też mocno obecne w świecie CS:GO, stając się sponsorem tytularnym serii czterech Cupów, dających drużynom z zaplecza polskiej czołówki przepustkę do rywalizacji w ramach PGE Dywizji Mistrzowskiej. Fani PLE mogli też brać udział w licznych konkursach, w których do wygrania był wartościowy sprzęt gamingowy z oferty Media Expert.



LECH FREE

Lech Free to kolejny partner, który po współpracy z 2021 zdecydował się kontynuować swoją obecność w ramach Polskiej Ligi Esportowej. Marce z portfolio Kompanii Piwowarskiej od początku zależało na tym, aby docierać do widzów i fanów esportu również w bardziej niestandardowy sposób, niż tradycyjna ekspozycja reklamowa, dlatego już po raz drugi sięgnęliśmy wspólnie po działania contentowe. Tym razem w Lech Free Challenge w paintballu zmierzyły się drużyny ambasadorów marki i graczy PLE, a całość można obejrzeć na kanale YouTube Izak LIVE. Dodatkowo Lech Free był obecny w postaci strefy chilloutowej na majowym Gaming Weekendzie, a także dostarczał swoje produkty na PGE Superpuchar i grudniowy finał. Dzięki temu znacznie wzrósł odsetek fanów PLE pozytywnie oceniających markę i rozważających zakup produktów z gamy Lecha Free.



THE: PROTOCOL

The: protocol to najmłodsza marka z rodziny Pracuj.pl. Serwis gromadzi oferty pracy dla specjalistów z branży IT i wspiera kandydatów w procesie rekrutacji. W ramach PGE Dywizji Mistrzowskiej PLE marka miała swój segment w transmisji, w którym omawiano trzy najciekawsze oferty z danego tygodnia. Następnie ogłoszenia trafiały na profil PLE w portalu LinkedIn. Odzew widzów był niezwykle pozytywny. 36,7% badanych fanów zadeklarowało, że oferty zaprezentowane w segmencie wzbudziły ich zainteresowanie, a 20% odwiedziło serwis w celu znalezienia pracy w branży IT.

Współpraca PLE z the: protocol pokazuje doskonale, jak efektywne mogą być działania skierowane do konkretnej grupy odbiorców.



RED BULL

Marka Red Bull nieodłącznie kojarzy się z esportem i z Polską Ligą Esportową. W tym roku charakterystyczne puszkowidzowie mogli oglądać zarówno w rozgrywkach PGE Dywizji Mistrzowskiej, jak i projektach związanych z grą VALORANT. Red Bull wspierał showmatch towarzyszący finałowi drugiego splitu VALORANT East: United, który odbył się w lipcu w Gdańsku, a także cały trzeci split rozgrywek. W październiku na zlecenie marki PLE zorganizowała polski finał projektu Red Bull Campus Clutch, którego zwycięzcy pojechali na światowe finały w Brazylii.



G2A

G2A wie, że gaming to przede wszystkim rozrywka, dlatego jest z nami wszędzie tam, gdzie chcemy docierać szeroko do osób, dla których gaming jest sposobem na ciekawe spędzenie wolnego czasu. W tym roku marka była obecna przy projekcie Heinz PLE All-Star, wspierając przedsięwzięcie i dając uczestnikom promocji i gier szansę na wygraną wspaniałych nagród. Podczas PGE Superpucharu można było na Plaży Miejskiej w Gdyni spotkać hostessy G2A z tajemniczą walizeczką - aby wygrać jej zawartość w postaci kodów rabatowych, trzeba było wziąć udział w specjalnym quizie gamingowym.

Jesienią G2A wsparło też - jako pierwszy partner - nasz najnowszy projekt, PLE:Nowy Poziom. Dzięki temu marka dotarła szeroko do entuzjastów gamingu i esportu, promując swój landing page w niestandardowy sposób.



ORLEN

PKN Orlen to mecenas polskiego sportu, znany przede wszystkim sympatykom tradycyjnego współzawodnictwa. Pragnąc rozszerzyć obecność marki w tym segmencie, stworzyliśmy wspólnie projekt PLE Orlen F1 Cup, czyli cykl zawodów simracingowych w grze F1, będącej bardzo wiernym odwzorowaniem rywalizacji na torach Formuły 1. Tryb gry pozwala na rywalizację na różnych poziomach, ale Polska Liga Esportowa w ramach swoich rozgrywek skupia najlepszych zawodników z Polski. Projekt ten nie tylko nawiązuje do innych działań sponsoringowych marki, lecz także odpowiada na ważne zagadnienia, jak innowacyjność czy wsparcie społeczności skupionych wokół jednego obszaru. Wspierając zawody F1 Orlen dokłada swoją cegiełkę do rozwoju esportu, umożliwia doskonalenie swoich umiejętności młodym graczom i pokazuje pozytywne wzorce, łącząc esport z działalnością sportową.

W ramach projektu odbyły się dwa sezony po dwanaście wyścigów, w których wzięło udział ponad 80 kierowców. Rozgrywki zostały bardzo dobrze przyjęte przez środowisko skupione wokół zawodów simracingowych, a obecność PKN Orlen została odczytana jako naturalna kontynuacja działań sponsoringowych marki w obszarze motorsportu.



PLE.GG
F1 CUP
ORLEN



POLSKA LIGA
ESPORTOWA



W. KRUK I SEIKO

Markowe zegarki już na stałe wpisały się w panoramę prestiżowych zawodów sportowych na świecie. Nie inaczej jest w PLE! Przy okazji grudniowego finału PGE Dywizji Mistrzowskiej nawiązaliśmy współpracę z markami Seiko i W. Kruk, dzięki czemu najlepszy zawodnik finału Piotr "Morel" Taterka został po meczu nagrodzony zegarkiem Seiko, ze specjalnej gamingowej kolekcji. Dodatkowo zorganizowaliśmy konkurs dla fanów PLE, którzy w mediach społecznościowych musieli wytypować MVP finału i uzasadnić swój wybór. Na autora najciekawszej wypowiedzi czekał taki sam zegarek, jaki otrzymał MVP.

Obie marki były też kontekstowo i niestandardowo pokazane w transmisji - zamiast tradycyjnego timera, pokazującego czas do startu transmisji, mieliśmy zegar Seiko, a logotypy obu partnerów pojawiły się w innych miejscach związanych z pokazywaniem czasu podczas gry.



HELLCASE

W listopadzie ubiegłego roku Oficjalnym Partnerem Fazy Playoffs PGE Dywizji Mistrzowskiej został Hellcase, czyli strona, na której fani gry CS:GO mogą obstawiać oraz ulepszać swoje skórki do broni. Wspólnie przeprowadziliśmy giveaway skórek do broni w CS:GO o wartości ponad 500 dolarów. Ponadto nasi widzowie mogli skorzystać z dedykowanego kodu, dzięki któremu przy rejestracji otrzymywali 0,7\$ i 10% bonusu do pierwszego depozytu.

AWP ASIIIMOV

SKRZYNIĘ PREMIUM

SKRZYNIĘ KILLJOY

SKRZYNIĘ DREAM

AK-47 NIGHTWING

UŻYJ KODU: PLE

POLSKA LIGA ESPORTOWA
DYWIZJA PGE MISTRZOWSKA

Hellcase

LEXUS

Już po raz drugi luksusowa marka samochodowa zdecydowała się na kampanię reklamową w ramach rozgrywek PGE Dywizji Mistrzowskiej, wierząc, że fani esportsu to ciekawa grupa docelowa, która w przyszłości stanowić może bazę potencjalnych klientów. Lexus przez cały rok emitował spoty reklamowe i linki kierujące do oferty.



NAGRODY POLSKIEJ LIGI ESPORTOWEJ

W kategorii „Esport i biznes” ocenie jury podlegały cel kampanii i jego realizacja, dobór grupy docelowej, kreatywność i innowacyjność, narzędzia i ich efektywność, zaangażowanie odbiorców oraz efekty kampanii. PGE została sponsorem tytularnym Dywizji Mistrzowskiej Polskiej Ligi Esportowej w 2021 roku, stając się jednym z najważniejszych sponsorów esportu w Polsce. W ramach PGE Dywizji Mistrzowskiej w 2021 r. rozegrano 2 sezony rywalizacji w Counter Strike: Global Offensive. Rozgrywki były transmitowane na antenie Polsat Games oraz na platformach streamingowych: YouTube oraz Twitch.

W 2022 roku Polska Liga Esportowa otrzymała dwie prestiżowe nagrody od Stowarzyszenia Sport Biznes Polska. W pierwszej połowie roku Jury przyznało lidze nagrodę w kategorii „Esport i biznes” za najlepszy i najbardziej efektywny projekt prowadzony na styku esportu i biznesu. Nagrodzonym projektem został flagowy produkt PLE, jakim jest PGE Dywizja Mistrzowska. Nagrodę otrzymał również sponsor tytularny - Polska Grupa Energetyczna. Drugą tego roku nagrodę dla Lidera Branży esportowej w grudniu odebrał Paweł Kowalczyk - Prezes PLE

LIDER BRANŻY ESPORTOWEJ

„Cieszę się, że wśród takiego znakomitego grona ekspertów z zakresu marketingu sportowego, branża esportowa nie jest tylko miłym dodatkiem, a stałym elementem inspirujących dyskusji i wymiany doświadczeń. Dziękuję za to wyróżnienie przede wszystkim pracownikom Polska Liga Esportowa S.A., których ciężka praca i jej efekty zostały docenione.”

PAWEŁ KOWALCZYK PREZES POLSKIEJ LIGI ESPORTOWEJ



„Dziękuję za docenienie zaangażowania PGE w rozwój i profesjonalizację polskiego esportu. Razem z Polską Ligą Esportową stworzyliśmy unikatowy projekt, jakim jest PGE Dywizja Mistrzowska PLE, a nagroda Stowarzyszenia Sport Biznes Polska jest tego najlepszym potwierdzeniem. Współpraca z Polską Ligą Esportową pozytywnie wpłynęła na rozpoznawalność PGE Polskiej Grupy Energetycznej wśród młodych ludzi”

WOJCIECH DĄBROWSKI PREZES ZARZĄDU PGE POLSKIEJ GRUPY ENERGETYCZNEJ



- 13 -

PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

Nowy rok niesie ze sobą nowe wyzwania. Jako Polska Liga Esportowa w 2023 roku będziemy odpowiedzialni za rozgrywki CS:GO i VALORANT na wszystkich poziomach awansowania. Ponadto planujemy szeroko zakrojone działania w projekcie PLE: Nowy Poziom, które w 2023 roku zakładają organizację festiwalu esportowych w czterech miastach Polski.

INNOWACJE W ŚWIECIE CS:GO

W minionym roku mocno zmieniliśmy format rozgrywek CS:GO, tworząc jeden, całoroczny sezon, który połączyliśmy w ekosystemie z Dywizją Pretendentów i zawodami spod szyldu Media Expert Cup. To umożliwiło nawet mniej znanym drużynom dołączanie do elity i sprawdzenie swoich sił na tle najlepszych graczy w kraju. Wsłuchując się w głos zawodników, społeczności i partnerów, w 2023 roku wprowadzimy kolejne usprawnienia do naszego systemu ligowego. Ma to na celu stworzenie formatu, który będzie umożliwiał polskim organizacjom stabilny rozwój, a nowym i mniej znanym zespołom da szansę rywalizacji z najlepszymi ekipami w kraju i walkę o miejsce na międzynarodowych turniejach.

Jak co roku, tak i w kolejnym Polska Liga Esportowa zaprosi sympatyków CS:GO na PGE Superpuchar PLE. W 2022 roku po raz pierwszy w historii był to turniej międzynarodowy, gdzie Illuminar Gaming stanęło w szranki z czołowymi ekipami światowego rankingu. Zawody te cieszyły się ogromną popularnością wśród kibiców, więc mamy nadzieję, że podczas tegorocznej edycji będzie podobnie.

W 2023 wielbiciele esportu mogą się również spodziewać drugiej edycji projektu

ALL-STAR. W ubiegłym roku, we współpracy z marką HEINZ, stworzyliśmy jedną z najciekawszych inicjatyw na polskiej scenie CS:GO, gdzie najlepsi zawodnicy ligi rywalizowali z zagranicznymi gwiazdami i fanami. Liczba pozytywnych informacji zwrotnych przerosła nasze oczekiwania, więc w 2023 roku fani wirtualnej rozrywki ponownie mogą spodziewać się szeroko zakrojonej akcji z wyborem drużyny gwiazd, rywalizacji z nimi na serwerze i wreszcie showmatchu z zagranicznymi gwiazdami.

BURZA W ŚWIECIE SHOOTERÓW

VALORANT to najszybciej rozwijająca się gra FPS w historii rynku. W 2022, po niespełna dwóch latach obecności w przestrzeni wirtualnej, VALORANT był najchętniej oglądaną grą na platformie streamingowej Twitch.tv, blisko dwukrotnie wyprzedzając sklasyfikowany na drugim miejscu Counter:Strike: Global Offensive. Riot Games z kolei jest jednym z najbardziej cenionych deweloperów gier, który ma doświadczenie w dziedzinie game-dev, ale również w budowie ekosystemu esportowego. Ich produkcje od lat wyznaczają kierunki rozwoju esportu i cieszą się uznaniem społeczności.

Nasza obecność w VALORANT rozpoczęła się w 2021 roku, kiedy zaczęliśmy współpracę z Riot Games od stworzenia punktowego, ale unikatowego turnieju dla graczy. W 2022 roku nawiązaliśmy już długofalową współpracę z deweloperem, który powierzył nam misję tworzenia rozgrywek amatorskich i półprofesjonalnych w dwudziestu krajach Europy Środkowo-Wschodniej. Dzięki innowacyjnym rozgrywkom i kompleksowemu planowi na rozwój gry i zawodników, wygraliśmy przetarg na organizację rozgrywek na

poziomie profesjonalnym - Challengers East: Surge. To oznacza, że od 2023 roku Polska Liga Esportowa będzie odpowiedzialna za rozwój produktu VALORANT wśród graczy na wszystkich poziomach zaawansowania w Europie Środkowo-Wschodniej.

Nie osiadamy na laurach. W 2023 roku mamy ambitne cele na rozwój ekosystemu VALORANT. Już teraz w bazie graczy mamy ponad dziesięć tysięcy osób, a liczba zawodników i fanów obecnych na transmisjach rośnie z miesiąca na miesiąc. W tym roku mamy zaplanowanych 200 dni transmisyjnych i chcemy skupić się na stworzeniu unikatowych turniejów, aktywujących członków społeczności VALORANT ze wszystkich 23 krajów w naszych rozgrywkach.

WCHODZIMY NA NOWY POZIOM

Jako Polska Liga Esportowa chcemy stwarzać możliwości rozwoju w przestrzeni esportowej dla wszystkich sympatyków gier, bez względu na poziom zaawansowania. Pokłosiem tego jest projekt PLE: Nowy

Poziom, który odpowiadał na zapotrzebowanie rozgrywek esportowych na poziomie regionalnym.

Pierwsza edycja została objęta honorowym patronatem Ministerstwa Sportu i Turystyki, a na liście startowej stanęło 1200 zawodników. Rywalizacja opierała się na strategicznie osadzonym ekosystemie regionalnej rywalizacji, którego zwieńczeniem były ogólnopolskie finały w czterech tytułach na eventcie w Warszawie.

W 2023 mamy ambitne plany dalszego rozwoju przestrzeni dla amatorów i profesjonalistów. Przede wszystkim chcemy zorganizować unikatowe festiwale esportowo-gamingowe w czterech miastach Polski, w ramach których odwiedzający dostaną m.in. strefę edukacyjną stworzoną przy wsparciu dietetyków, fizjoterapeutów i trenerów od przygotowania fizycznego. Będą oczywiście rozgrywki esportowe, spotkania z zawodnikami Polskiej Ligi Esportowej, strefy Free-to-Play, stoiska partnerów, a nawet turnieje esportowe dla najmłodszych

graczy.

Zamierzamy rozwijać w Polsce struktury amatorskie, pokazywać fanom gier komputerowych, że jest dla nich miejsce w profesjonalnym ekosystemie esportowym i dbać o aspekt edukacji młodzieży, wykorzystując szkolenia z doświadczonymi ambasadorami i cyfrowe warsztaty z zakresu nowych technologii. Już w 2022 roku projekt został objęty honorowym patronatem Ministerstwa Sportu i Turystyki i mamy nadzieję, że uda nam się stworzyć wyjątkowe wydarzenia na żywo, które wyznaczą nową jakość cyfrowej rozrywki.

JESZCZE WIĘCEJ CONTENTU

W ubiegłym roku wdrożyliśmy projekty tj. "Inny Świat", czyli podcast Macieja Iwańskiego i Piotra "Izaka" Skowyrskiego, czy autorskie programy Dawida "dejfa" Wawryka z "Gadają o Esporcie". Jesienią w studiu produkcyjnym gościliśmy też zawodników CS:GO w ramach meczów kolejki Grupy Mistrzowskiej PGE Dywizji Mistrzowskiej, czy

strzelców z VALORANTA, którzy rywalizowali o wyjazd do Brazylii w ramach finałów polskich kwalifikacji Red Bull Campus Clutch.

W 2023 roku będziemy organizować nowe produkcje, nie tylko podcastowe. Pojawiają się nowe formaty i przede wszystkim zobaczycie, nad czym pracowaliśmy w ostatnim kwartale 2022 roku. Będzie jeszcze więcej esportowej rywalizacji!





POLSKA LIGA
ESPORTOWA

20
22

POLSKA LIGA
ESPORTOWA

Polska Liga Esportowa S.A.

Zaniemyska 5
Warszawa 02-939
office@polskaligaesportowa.pl

Nasze profile:

PolskaLigaEsportowa 
PolskaLigaEsportowa 
PLEleague 
ple.gg 