



Communiqué de presse
5 avril 2028

L'E-sport aux JO 2028

Depuis le 13 septembre 2017, nous savons que les prochains Jeux olympiques se dérouleront à Los Angeles.

Et dès à présent, nous pouvons vous annoncer que ces mêmes jeux accueilleront pour la première fois de leur histoire, les disciplines e-sport.

Cette décision a été prise en accord avec le Comité international représentatif de la discipline, et les différents partenaires, tel que les éditeurs de jeux vidéo, de consoles et bien d'autres partenaires !

A vos marques. Prêt ? A vos manettes ! 🏳️🎮

L'organisation des épreuves :

Les disciplines e-sport seront disputées dans deux catégories différentes, en individuel, et en équipes. Les jeux-vidéos pratiqués dans chacune se sont vus sélectionnés par le CIO et le comité e-sport. Dans chaque pays participant, des épreuves éliminatoires ont été organisées et chaque champion national représentera son pays pour un seul jeu vidéo choisi. Les athlètes ne peuvent donc pas concourir pour deux jeux distincts.

Les jeux-vidéos disputés en individuel en 2028 à Los Angeles sont les suivants :

- Dans la catégorie Stratégie: Hearthstone, Pokémon.
- Catégorie Création : Minecraft.
- Catégorie Speedrun : Hollow Knight, Elden Ring.
- Catégorie Combat : Street Fighter 6, Tekken 8.
- Catégorie Course : Mario kart, F1 23.

Les jeux-vidéos disputés en équipes :

- Catégorie Arène : LOL, Rocket League, Fortnite.
- Catégorie FPS : Valorant, Overwatch
- Catégorie Course : Mario kart, F1.
- Catégorie Combat : Super Smash Bros Ultimate, Street Fighter 6.
- Catégorie Coordinations : Overcooked! 2, Just dance.

Les participants :

L'introduction de l'e-sport aux Jeux olympiques accueille les vingt pays suivants : les Etats-Unis d'Amérique, la France, Taïwan, la Chine, la Corée du Sud, la Belgique, la Grande-Bretagne, l'Italie, l'Australie, l'Allemagne, le Japon, l'Espagne, le Canada, la Norvège, l'Afrique

du Sud, le Portugal, la Finlande, l'Inde, le Pakistan, l'Ukraine, l'Irlande, Singapour, le Mexique, Hong-Kong, Pays-Bas, l'Algérie, l'Arabie Saoudite et la Malaisie. Vous pouvez retrouver les épreuves dans lesquelles ils s'affronteront dans le calendrier de notre site !

Processus de sélection :

Sélection par équipe :

- Tournoi de qualification olympique (2 au 7 juillet 2028)
- L'équipe hôte (Etats-Unis) est automatiquement qualifiée.
- Les vainqueurs des championnats du monde et/ou nationaux d'e-sport sont automatiquement qualifiés dans chaque équipe nationale.

Sélection individuelle :

- Tournoi de qualification olympique (24 au 30 juillet 2028)
- Les vainqueurs des championnats du monde et/ou nationaux d'e-sport (Tournois reconnus au niveau national) sont qualifiés d'office.

Le calendrier des épreuves :

Durant les deux semaines des olympiades, la discipline de l'e-sport sera présente chaque jour. La première semaine sera dédiée aux jeux qui représentent la catégorie solo, la deuxième sera quant à elle consacrée aux jeux en équipes/coopération. Les lieux qui accueilleront les disciplines sont les suivants :

L'exemple d'une journée type :

- Matin : Qualification
- Après-midi : Phases finales
- Soir : Finale

Total estimé pour les deux semaines

Avec ces chiffres, on peut estimer entre **300 000 et 400 000 spectateurs** cumulés pour l'ensemble des épreuves e-sport sur les deux semaines des Jeux olympiques.

Cela exclut l'audience numérique, qui pourrait atteindre des millions de spectateurs à travers les plateformes de streaming comme Twitch, YouTube et les partenaires télévisés.

La Configuration des épreuves :

Le déroulé d'une épreuve sera joué comme ceci, prenons l'exemple de la catégorie Création avec Minecraft : les 20 meilleurs créateurs s'affrontent en réalisant des figures sur un temps imparti. Pour chaque tour les 5 créateurs les moins bien notés sont éliminés par le Jury.

Dans la catégorie combat avec le jeu Street Fighter et Smash Bros les épreuves verront les 32 meilleurs joueurs mondiaux s'affrontent sur la forme d'un tournoi (16ème de finale (ou phase de groupes), 8ème de finale, quart, demi, finale).

Ou encore dans la catégorie course avec les jeux Mario Kart et F1 23, les joueurs s'affrontent sur plusieurs courses, celui ayant obtenu le plus de points sur toutes les courses réalisées devient champion olympique.

Vous pouvez retrouver plus d'explications sur la configuration des épreuves e-sport sur notre site : <https://comeet.glitch.me/epreuve.html>

contact presse :

- Fatouma Mbechezi , chargé de communication chez Comeet :
Fatouma-mbechezi@comeet.gmail.com

L'agence Comeet est une agence de communication française sollicitée par le comité des JO pour promouvoir l'arrivée de l'e-sport au JO. Comeet est une entreprise riche de 10 ans d'expérience et reconnue dans son milieu.

Toutes les informations sont à retrouver sur le site : <https://comeet.glitch.me/index.html>