AbruzzoWeb
Tutte le notizie d'Abruzzo a portata di click

ESPORTS WORLD CUP 2026, IL MONDIALE DEI VIDEOGIOCHI CONTINUA: FORMAT, NUMERI E PRESENZA ITALIANA

30 Luglio 2026



L'Esports World Cup 2026 entra nel vivo del suo programma di sette settimane a Parigi. In calendario dal 6 luglio al 23 agosto, l'evento riunisce oltre 2.000 giocatori professionisti, circa 200 club e partecipanti provenienti da più di 100 Paesi.

Con 25 tornei dedicati a 24 videogiochi e un montepremi complessivo superiore ai 75 milioni di dollari, l'EWC è diventata una delle più grandi manifestazioni di gaming competitivo mai organizzate. Nonostante il nome, però, il suo funzionamento è diverso da quello dei tradizionali campionati mondiali riservati alle nazionali, come la Coppa del Mondo FIFA.

L'evento riunisce infatti numerosi tornei internazionali indipendenti all'interno della stessa manifestazione. Ogni videogioco incorona il proprio campione, mentre i risultati ottenuti contribuiscono anche a una competizione generale tra le organizzazioni esportive partecipanti.

Un mondiale composto da tornei differenti

La portata dell'evento diventa più chiara osservando la varietà dei videogiochi inclusi nel programma. Sono presenti sparatutto tattici, MOBA, picchiaduro, simulatori sportivi, battle royale, giochi mobile, titoli automobilistici e perfino gli scacchi.

Videogiochi come Counter-Strike 2, League of Legends, Dota 2, Valorant, Overwatch 2 e Rainbow Six Siege X condividono il calendario con EA Sports FC 26, Street Fighter 6, Tekken 8, Fortnite, PUBG, Rocket League, Trackmania e alcune delle più importanti competizioni esportive per dispositivi mobili.

Ogni titolo conserva le proprie regole e la propria identità competitiva. Le squadre di Counter-Strike non affrontano direttamente quelle di Rocket League o League of Legends. Ciascun videogioco dispone di un tabellone separato, di un proprio sistema di qualificazione e di un montepremi specifico.

Il collegamento tra le diverse competizioni è rappresentato dal Club Championship. Le organizzazioni esportive ottengono punti in base ai risultati raggiunti dai loro giocatori e dalle loro squadre nei singoli tornei. Un club presente ad alti livelli in più videogiochi può quindi competere anche per il titolo generale dell'EWC.

Questo format riflette l'evoluzione delle moderne organizzazioni esportive. Molti dei club più importanti non sono più legati a un solo videogioco, ma gestiscono diverse squadre specializzate, ingaggiano singoli professionisti e operano in più regioni e su piattaforme differenti.

L'importanza della scelta di Parigi

Le prime due edizioni dell'Esports World Cup si sono svolte a Riyadh, in Arabia Saudita. Il trasferimento dell'edizione 2026 a Parigi offre alla manifestazione un nuovo scenario europeo e la avvicina ad alcune delle comunità di giocatori più consolidate del continente.

Il Paris Expo Porte de Versailles ospita sia le competizioni sia il festival dedicato al gaming. I visitatori possono seguire le partite dal vivo e partecipare a esposizioni, attività per la community e iniziative collegate ai videogiochi presenti nel programma.

Per gli organizzatori, l'edizione di Parigi rappresenta una prova importante per capire se l'EWC possa diventare una manifestazione realmente internazionale, capace di cambiare città ospitante e coinvolgere pubblici diversi da quelli del mercato originario.

L'Europa possiede una lunga tradizione negli esport, soprattutto per titoli come Counter-Strike, League of Legends, EA Sports FC e i picchiaduro. Parigi costituisce quindi un palcoscenico naturale per questa fase di espansione.

La presenza italiana più numerosa è arrivata da EA Sports FC

L'EWC è basata principalmente sui club e non sulle nazionali, ma la provenienza dei singoli giocatori rimane un elemento importante per il pubblico. L'Italia ha fatto registrare la propria presenza più significativa durante l'FC Pro 26 World Championship, disputato dal 22 al 26 luglio.

Sette giocatori italiani hanno raggiunto il mondiale a 36 partecipanti: Danilo "Danipitbull" Pinto, Raffaele "Er_Caccia98" Cacciapuoti, Lucio "HHezerS" Vecchione, Francesco "Obrun2002" Tagliafierro, Samuele "SamuGamer" Prestigiacomo, Luca "SmalkXVII" Infante e Francesco "Virgil" Allocca.

L'Italia è stata così la nazione più rappresentata nel torneo, un risultato importante per un movimento competitivo nazionale cresciuto attraverso l'eSerie A, le qualificazioni internazionali e il lavoro delle organizzazioni esportive professionistiche.

La migliore prestazione italiana è stata quella di HHezerS. Il giocatore ha concluso la prima fase tra i primi otto classificati, conquistando l'accesso diretto agli ottavi di finale. Dopo aver superato anche quel turno, ha raggiunto i quarti di finale e terminato il campionato nella top 8.

Anche SamuGamer ha raggiunto la fase a eliminazione diretta, avanzando fino agli ottavi di finale. Sebbene nessun italiano sia arrivato alla finalissima, la presenza di sette giocatori nel mondiale ha dimostrato la profondità raggiunta dall'Italia nel calcio virtuale competitivo.

Il calcio rappresenta ancora il collegamento più immediato tra la cultura sportiva italiana e gli esport. EA Sports FC è conosciuto anche da chi non segue regolarmente il gaming competitivo, mentre la presenza di club riconoscibili e campionati nazionali rende la scena professionistica più semplice da comprendere per il grande pubblico.

Un'organizzazione italiana nella competizione di Warzone

Il legame tra l'Italia e l'EWC 2026 non è terminato con l'FC Pro World Championship. NOVO Esports, organizzazione italiana fondata dall'ex giocatore professionista e content creator Giorgio "POW3R" Calandrelli, si è qualificata per il torneo di Call of Duty: Warzone in programma dal 29 luglio al 1º agosto.

La partecipazione di NOVO è diversa da quella dei sette italiani presenti in EA Sports FC. Il suo roster di Warzone è

internazionale, ma gareggia sotto il nome di un'organizzazione esportiva italiana.

Questa distinzione mostra come l'identità nazionale funzioni in maniera differente nel gaming professionistico. Un club può avere sede in un Paese e allo stesso tempo ingaggiare giocatori provenienti da varie parti del mondo, proprio come avviene nel calcio tradizionale con le rose internazionali.

Per l'Italia, avere un'organizzazione rappresentata in una manifestazione di queste dimensioni è un risultato significativo. I singoli giocatori restano fondamentali, ma per costruire un settore esportivo sostenibile sono altrettanto necessari club stabili, capaci di reclutare squadre, attrarre partner commerciali e qualificarsi per le competizioni internazionali.

La competizione è ancora lontana dalla conclusione

La fine del torneo di EA Sports FC ha rappresentato soltanto una parte del programma generale. Negli ultimi giorni di luglio erano già in corso, o pronte a iniziare, le competizioni di Street Fighter 6, Overwatch 2, Call of Duty: Warzone e Honor of Kings.

Ad agosto è previsto un altro importante gruppo di tornei. PUBG Mobile, Tekken 8, Rainbow Six Siege X e Call of Duty: Black Ops 7 saranno seguiti da scacchi, Rocket League e Counter-Strike 2. Trackmania, CrossFire e Fortnite figurano invece tra i titoli in programma durante la settimana conclusiva.

Questo calendario in continua evoluzione è una delle caratteristiche principali dell'EWC. Invece di concentrare l'attenzione su una sola finale, la manifestazione crea nuove storie e nuovi protagonisti ogni settimana. Uno spettatore può avvicinarsi all'evento per seguire il calcio virtuale, un picchiaduro o uno sparatutto tattico e successivamente scoprire un'altra scena competitiva all'interno della stessa manifestazione.

Un ecosistema sempre più ampio intorno ai videogiochi competitivi

La crescita degli esport sta generando anche un'economia molto più vasta intorno ai videogiochi. Il settore professionistico coinvolge piattaforme di trasmissione, organizzatori di tornei, allenatori, analisti, aziende produttrici di hardware, content creator e servizi digitali.

Il mercato del gaming comprende inoltre risorse educative, strumenti per le community e servizi specializzati come InstantCarry, dedicati ai giocatori che cercano assistenza nella progressione all'interno di videogiochi online complessi. Queste attività sono separate dalle competizioni professionistiche, ma mostrano come i videogiochi sostengano sempre più spesso ecosistemi digitali di lungo periodo, invece di essere semplicemente prodotti acquistati e completati una sola volta.

È anche per questo che i grandi eventi competitivi producono effetti che vanno oltre i risultati dei singoli tornei. Riportano determinati videogiochi al centro dell'attenzione, spingono alcuni ex giocatori a tornare e presentano titoli già affermati a un pubblico nuovo.

Un banco di prova per il futuro degli esport globali

L'EWC 2026 rappresenta un tentativo ambizioso di riunire scene esportive che tradizionalmente hanno operato in modo indipendente. Un appassionato di League of Legends, uno spettatore di scacchi e un tifoso di EA Sports FC possono avere interessi molto diversi, ma tutti trovano una competizione adatta all'interno dello stesso programma.

Resta da capire se una manifestazione così ampia riuscirà a sviluppare un'identità duratura e se il Club Championship diventerà davvero importante per un pubblico abituato a seguire soprattutto i singoli videogiochi. La portata dell'edizione di Parigi dimostra comunque quanto sia cresciuto il gaming professionistico.

Per l'Italia, l'evento ha già prodotto un risultato importante grazie ai sette partecipanti nell'FC Pro World Championship e al piazzamento di HHezerS tra i primi otto. NOVO Esports offre un ulteriore collegamento italiano mentre la manifestazione entra nella sua fase successiva.

Con alcuni dei tornei più importanti ancora da disputare, l'Esports World Cup 2026 rimane una storia internazionale in pieno svolgimento, e non un evento il cui momento principale appartiene già al passato.

© 2026 Abruzzo Web Enfasi srl - Quotidiano digitale registrato presso il Tribunale dell'Aquila con decreto n°501 del 2 settembre 2003
Iscrizione al ROC n. 26362 - P.IVA 01812420667
Direttore responsabile Berardo Santilli